

Doelgroep interviews

[Doelgroep Interview Template](#)

[Karakter test:](#)

[Visuele test:](#)

[Interactie test:](#)

[Doelgroep Interview 1](#)

[Interactie test:](#)

[Karakter test:](#)

[Visuele test:](#)

[Doelgroep Interview 2](#)

[Karakter test:](#)

[Visuele test:](#)

[Interactie test:](#)

Doelgroep Interview Template

09 - 05 - 2016

Karakter test:

1. Wie is je favoriete superheld?
2. Waarom kies je voor deze superheld?
3. Hoe ziet jou perfecte karakter eruit? Waarom?
4. Kies een karakter!
5. Waarom kies je voor het karakter? (Bijv. Kleur, eigenschappen, special powers?)
6. Wat vindt je van ons karakter? (Dex/Fer) Waarom?
7. Wat voor dier is dit? (plaatje fer)
8. Verbeteringen?

Level laten bouwen, steeds een element toevoegen.

Jump pads, karakters, muntjes, levens.

Visuele test:

1. Deze stijl mooi?
2. Liever realistisch/cartoon?
3. Is de achtergrond mooi?
4. Verbeteringen?

Interactie test:

1. Movement (WASD of pijltjes toetsen)
2. jump (space)
3. attack

Doelgroep Interview 1

09 - 05 - 2016

Opgesteld door: Levi, Bas

Geïnterviewde waren twee kinderen van zeven en acht jaar oud.

Interactie test:

1. Movement (WASD of pijltjes toetsen)

Met de WASD toetsen.

4. jump (space)

Spatiebalk

5. attack

De toetsen, Klimmen (K), Pijlen schieten (P), Vechten (V)

Karakter test:

9. Kies een karakter!

Mario & Luigi

10. Waarom kies je voor het karakter? (Bijv. Kleur, eigenschappen, special powers?)

De Geluidjes van Mario en Luigi zijn leuk en de spelletjes zijn heel erg leuk.

11. Wie is je favoriete superheld?

Hun favoriete superheld was Bolt (Hondje van de disney fim Bolt 2008)

12. Waarom kies je voor deze superheld?

Hij is gaaf want hij is Sterk, hij heeft laser ogen en hij kan ver springen.

13. Hoe ziet jou perfecte karakter eruit? Waarom?

14. Wat vindt je van ons karakter? (Dex/Fer) Waarom?

15. Verbeteringen?

Visuele test:

5. Deze stijl mooi?

Steve en de Angry bird, zij zijn gewoon gaaf.

6. Liever realistisch/cartoon?

7. Is de achtergrond mooi?

Er moeten meer bomen, bergen, grotten en stenen komen.

8. Wat voor dier is dit? (plaatje fer)

Het is een Vos, maar het zou ook een mens kunnen zijn. Dan zijn het allemaal nep figuren, bedacht, maar het karakter wat speelt is dan echt.

9. Verbeteringen?

Er moeten pijlen zijn die je kunt afschieten. En dan ook pijlen met een rode punt die ontploffen. De pijlen moet je kopen door muntjes te verzamelen.

Harnas, voor tegen de draak, maar het harnas is na drie keer kapot.

Het moet wel moeilijk zijn met een grote eindbaas die vuur en vuurwerk kan schieten.

Hij moet een eendje bevrijden, dat is dan zijn vriend.

Je moet een Helm dragen of een groene hoed, je vacht heeft de kleur van de bomen.

10. Parcours bouwen

Trappertjes effect.

Omhoog klimmen in de boom.

12. Wat voor levens

Gele sterretjes als levens.

13. Verder

Een speciaal muntje

Verslaan met slaan/ Schieten (pijlen)

Link als tegenstander, maar hij is niet eng.

Draak als eindbaas.

Maple story dude als andere tegenstander.

Je moet ze van plekken afduwen.

Iets wat je ergens anders vanaf duwen.

Er zijn ook wat karakters die je moet bevrijden, dat doe je door tegen ze aan te lopen.

Zo veel mogelijk muntjes

Meestal op de computer of op de iPad.

Doelgroep Interview 2

18 - 05 - 2016

Karakter test:

16. Wie is je favoriete superheld?

Link, Deadpool, Bolt, Thor, Deadpool, nee

17. Waarom kies je voor deze superheld?

Link = Hij heeft een zwaard

Deadpool = hij kan niet dood

Thor = Hij heeft een hamer die alleen hij kan oppakken

18. Hoe ziet jou perfecte karakter eruit? Waarom?

Link, Messi, Mario, Hulk

19. Kies een karakter!

Link, Angry Bird, Steve, Donkey kong, Domo, Sonic, Luigi, Pac man, Draakje, Pichacu, Fer, Mario

20. Waarom kies je voor het karakter? (Bijv. Kleur, eigenschappen, special powers?)

21. Wat vindt je van ons karakter? (Dex/Fer) Waarom? mooi getekend

22. Wat voor dier is dit? (plaatje fer)

23. Verbeteringen?

Level laten bouwen, steeds een element toevoegen.

Jump pads, karakters, muntjes, levens.

Visuele test:

11. Deze stijl mooi? ja, grappig

12. Liever realistisch/cartoon? cartoon

13. Is de achtergrond mooi?

14. Verbeteringen?

Interactie test:

6. Movement (WASD of pijltjes toetsen)

Met de WASD

7. jump (space)

Met shift

8. attack (Pijlen vuren)

De spatie balk ingedrukt houden om een karakter te kiezen om op te vuren