

Doelgroep Interview

09 - 05 - 2016

Interactie test:

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

Karakter test:

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

Visuele test:

1. Deze stijl mooi?
2. Liever realistisch/cartoon?
3. Is de achtergrond mooi?
4. Wat voor dier is dit? (plaatje fer)
5. Verbeteringen?

Verhaal test:

1. Wat vind je van het verhaal? Waarom?
2. Verbeteringen?

Doelgroep Interview

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:

8. Kies een karakter!

Mario & Luigi

9. 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.

10. Wie is je favoriete superheld?

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

11. Waarom kies je voor deze superheld?

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

12. Hoe ziet jou perfecte karakter eruit? Waarom?

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

14. Verbeteringen?

Visuele test:

6. Deze stijl mooi?

Steve en de Angry bird, zij zijn gewoon gaaf.

7. Liever realistisch/cartoon?

8. Is de achtergrond mooi?

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

9. 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.

10. 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.

11. 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

Verhaal test:

3. Wat vind je van het verhaal? Waarom?
4. Verbeteringen?

Meestal op de computer of op de iPad.