Dit is de conclusie van onze playtest. Deze bestond uit 18 responses van de alpha game prototype 1 “Dungeons&Docenten”.

Tijdens het analyseren kwamen we erachter dat de game niet duidelijk genoeg was. Mensen dachten dat stekels verdwenen als bug, en wisten totaal niet de wat en hoe. Wij gaan het volgende doen om dit te verbeteren; Visuele feedback naar wiens beurt het is, en welke steen je geselecteerd hebt. Ook gaan we verwerken in de achtergrond de randen van het speelveld, zodat het duidelijk wordt waarom de stekels verdwijnen. Ook gaan de een soort “How to play” instructie maken als extra toevoeging als de speler het niet snapt als de game begonnen is.

Voor de rest waren er wat kleine dingen zoals sprites verbeteren en de AI er in zetten, wat al onderderdeel was van ons plan, dus is daar geen uitleg bij nodig.

Voor de rest zijn er geen andere dingen uit de resultaten naar boven gekomen.