Afgelopen dinsdag zijn we met onze groep ‘Cardboard Affair’ naar de opleiding van Mens en Gezondheid geweest om ons spel te laten testen door een aantal studenten. Deze studenten hebben ons vervolgens feedback op het spel gegeven over hoe ze het ervaren hebben, en daarbij ook onze vraag beantwoord die stond: “Kan de student(e) de weg vinden?”.

Aan het einde van iedere spelsessie van een student(e) hebben wij aan die persoon gevraagd wat hun mening over het spel is en daarbij ook hoe ze het ervaren hebben om te navigeren naar bepaalde organen.

De antwoorden kwamen neer op twee conclusies:

1. Het was duidelijk te zien op de map waar je was, en dus waar je heen moest.
2. Het was onduidelijk te zien wanneer je in het spel een bepaald orgaan hebt bereikt.

Wij hebben zelf meegekeken met het spel omdat we het via UnityRemote

Dit laatste punt hebben wij nu meegenomen in ons project, hiervoor hebben wij de organen geïmplementeerd zodat er te ervaren is wanneer je door een orgaan gaat.

Naast onze doelstelling te beantwoorden hebben wij op het einde van de speelsessie ook extra feedback gekregen. Deze punten waren dat ze eigenlijk alleen maar aan het navigeren waren (Het spel had op dit moment niet het zuurstof afgeven en halen aspect, daarbij ook niet het management spel)