**Productevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Koen Sanderse |
| Klas: | GD1A |
| Naam teamleden: | Mees Dekker, Illona Beukers, Merel Roelofsen |

**Concept en doelgroep**

|  |
| --- |
| Wat voor soort game wilden jullie maken? Waarom? |
| Een sidescroller shooter, omdat we dat het makkelijkst en meest passend voor deze setting en engine |
| Voor welke doelgroep? |
| Voor kinderen van 4-12 jaar |
| Hoe hebben jullie met het concept aangesloten bij die doelgroep? |
| Met dieren en met kindvriendelijke art |

**Product**

|  |
| --- |
| Ben je tevreden over de game die jullie gemaakt hebben? |
| nee, want…. Wij hebben er niet zo veel in kunnen stoppen als wat we wouden. |
| Wat vind je sterkte punten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| De unieke engine. De simpele mechanics. De kindvriendelijke art. De goede menu’s. De snelle speeltijd. |
| Wat vind je verbeterpunten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| Betere animaties. Betere enemy generation. Groter level. Meer levels. Geen muziek. |
| Omschrijf het succes van jullie game (unique selling point) in je eigen woorden (met welke woorden maak jij je spelers enthousiast voor jullie game?) |
| Je speelt als de eerste hond in de ruimte die zijn vriend moet redden van de slechte aliens. |
| Wat is de belangrijkste feedback op jullie game geweest  die jullie hebben verwerkt? |
| De enemy generation is te statisch , wij hebben dit verwerkt door de enemies op je af te laten komen en het moelijker maken als je verder in het spel komt. |
| Wat zou jij zelf nog willen verbeteren of veranderen als je meer tijd had? |
| Meer levels.  betere enemy generation. Meer animaties. Langere levels. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit?  Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Redelijk tevreden, er is wel een groot verschil tussen de aliens en de andere art. |
| Ben je tevreden over hoe de code in elkaar zit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| In het begin van het project hadden gebruikte we meerdere files voor de menu’s en de verschillende gamestates, later stopte we alles in 1 grote file waardoor we problemen hadden met het mergen van code. |
| Ben je tevreden over de gameplay? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Apart van het te korte level, vind ik dat de mechanics en de controls goed zijn. |
| Ben je tevreden over gebruikersvriendelijkheid (usability)? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja ik ben tevreden over de usability, ik zou het liefst wel hebben gehad, dat in plaats van een aparte pagina met uitleg, we alles tijdens het spelen hadden uitgelegd. En dat alles wat natuurlijker aanvoelde. |