**Game Analyse**

**Dann Kruiswijk GD2A**

**Stap 1**: voor je begint met schrijven: speel de game.

Beheers de game zo goed als je kan. Als je het eerder gespeeld hebt: speel het nog een keer! wellicht krijg je nieuwe inzichten.

**Stap 2:** maak notities terwijl je speelt.

**Stap 3:** vergelijk twee (of meerdere games van hetzelfde genre).

wat zijn de overeenkomsten? wat zijn de verschillen? wat werkte voor jouw prettiger?

|  |
| --- |
| **GAME 1**  **Titel: Bloons Tower Defense** |
| **Wat vind je leuk?** |
| **-Ik vind het leuk dat het concept bestaat uit ballonnen en apen, iets wat je niet vaak ziet** |
| **Wat vind je niet leuk?** |
| **-Ik vind dat de levels/maps een beetje saai er uit zien, weinig variatie.** |
| **Gebeuren er dingen die je niet verwacht?** |
| **-Nee, ik heb het spel vroeger al vaker gespeeld, dus wist precies wat er ging gebeuren.** |
| **Doet een bepaald onderdeel van de game je ergens anders aan denken? (een andere game, film of een gebeurtenis?)** |
| **-Ja, het feit dat er apen zijn die vechten doet me denken aan Rise of the planet of the apes (een film)** |
| **Wat werkt goed?** |
| **-Het spel heeft hoge FPS, zelfs als je klikt op ‘Fast forward’.** |
| **Wat werkt minder goed?** |
| **-Als een ballon langs komt, dan is er kans dat de game bugged en de ballon niet word neergeschoten waardoor je levens verliest.** |
| **Wat kan je zeggen over de vormgeving?** |
| **-Het ziet er leuk uit met ballonnen en apen, alleen is de art niet van hoge kwalitiet.** |
| **Wat kan je zeggen over het kleurgebruik?** |
| **-Het kleurgebruik is in dit spel heel leuk gedaan, elke versie van een ballon heeft een andere kleur, zo kan je goed zien hoe vaak je een ballon nog moet schieten.** |
| **Wat kan je zeggen over de sound design?** |
| **-Er zit heel weinig geluid bij, geen achtergrond muziek, geen score sound, geen geluid als je je levens verliest, alleen geluid als een ballon word stuk gemaakt.** |
| **Wat kan je zeggen over de UID?** |
| **-Het werkt, doet wat het moet doen, alleen zou ik het wat kleiner maken en aan de onderkant neerzetten ipv aan de zijkant wat ¼ van het scherm inneemt.** |
| **Voor welke doelgroep is de game denk je? Waarom denk je dat?** |
| **-Voor kinderen van 6-12 ongeveer denk ik, je moet er wel voor strategisch kunnen nadenken, maar het is nog wel aan de kinderachtige kant (geen bloed, geweld etc).** |
| **GAME 2**  **Titel: Kingdom Rush** |
| **Wat vind je leuk?** |
| **-Ik vind deze tower defense een van de betere tower defenses die ik heb gezien, er is veel feedback die je krijgt, er word precies uitgelegd wat je moet doen. Ook hele leuke animaties.** |
| **Wat vind je niet leuk?** |
| **-Wat ik niet leuk vind is dat de enemies zo klein zijn op het scherm, het is bijna niet te zien op een browser.** |
| **Gebeuren en dingen die je niet verwacht?** |
| **-Nee er gebeurde niks wat ik niet verwachte, althans, elke keer als er iets nieuws gebeurde, werd het uitgelegd.** |
| **Doet een bepaald onderdeel van de game je ergens anders aan denken? (een andere game, film of een gebeurtenis?)** |
| **-Het spel doet me op een of andere manier een beetje denken aan World of Warcraft, met Mages, Orcs, Spells.** |
| **Wat werkt goed?** |
| **-De game loopt heel vloeiend, vooral met animaties, en hoe alles word uitgelegd.** |
| **Wat werkt minder goed?** |
| **-De moeilijkheidsgraad voor de eerste levels ligt nog best wel hoog, je verliest al gelijk levens bij het tweede level. Je moet dus wel goed nadenken voordat je verder gaat.** |
| **Wat kan je zeggen over de vormgeving?** |
| **-De vormgeving vind ik ook leuk, er is een duidelijk thema gebruikt en er is veel enviroment.** |
| **Wat kan je zeggen over het kleurgebruik?** |
| **-Er word opzich niet heel erg veel gebruik gemaakt van duidelijk kleurverschil, hierdoor kan het nog onduidelijk zijn wat de verschillen zijn tussen de enemies.** |
| **Wat kan je zeggen over de sound design?** |
| **-Sound design word leuk toegepast, overal zit leuk, spannend muziek onder en alles heeft leuke sound effects.** |
| **Wat kan je zeggen over de UID?** |
| **-Het is erg duidelijk, je kunt je muis overal overheen houden als je het niet begrijpt. Ook maakt alles een geluidje(feedback) als je erover heen gaat. De UI neemt ook niet veel plaats in gebruik.** |
| **Voor welke doelgroep is de game denk je? Waarom denk je dat?** |
| **-De doelgroep is denk ik voor kinderen en tieners van 9-16, er is wel een vorm van geweld aanwezig, alleen is dit nog erg zacht en rustig, je ziet geen bloed of iets dergelijke. Ook is het nog makkelijk te begrijpen.** |
| **Wat is zijn de overeenkomsten met GAME 1?** |
| **-Bijna alles komt overeen met elkaar, alleen is dit spel wat meer uitgebreid en ziet het er beter uit.** |
| **Wat is het grootste verschil tussen GAME 1 en GAME 2?** |
| **-De towers die je neerzet kun je bij dit spel maar op bepaalde vaste posities plaatsen, terwijl je die bij het vorige spel overal waar je wilt kunt plaatsen.** |

|  |
| --- |
| **GAME 3**  **Titel: Onslaught** |
| **Wat vind je leuk?** |
| **-Ik vind het leuk dat het spel heel simpel is, geen bullshit, gelijk een level kiezen en spelen.** |
| **Wat vind je niet leuk?** |
| **-Grafisch gezien is dit spel heel zwak, de enemies zijn gewoon een lelijk bewegend plaatje met een cijfer erboven.** |
| **Gebeuren en dingen die je niet verwacht?** |
| **-Ja, het is niet duidelijk welke pad de enemies afleggen voordat je het spel speelt. Dit veroorzaakte verwarring.** |
| **Doet een bepaald onderdeel van de game je ergens anders aan denken? (een andere game, film of een gebeurtenis?)** |
| **-Het feit dat de enemies de meeste willekeurige objecten zijn (Een printer, een helm, een ster) doet me een beetje denken aan Garry’s Mod, waar je met alles kunt doen wat je wilt.** |
| **Wat werkt goed?** |
| **-Het upgrade systeem van de towers werkt opzich best goed, je kunt 3 verschillende upgrades uitvoeren elke keer die steeds duurder worden.** |
| **Wat werkt minder goed?** |
| **-De AI van de towers, ze schieten niet perse de allervoorste enemies, wat ik wel verwachtte.** |
| **Wat kan je zeggen over de vormgeving?** |
| **-De vormgeving is heel erg saai, er is weinig aandacht besteed aan het uiterlijk.** |
| **Wat kan je zeggen over het kleurgebruik?** |
| **-Er word niet goed genoeg gebruik gemaakt van kleur, ik zou het duidelijker maken voor feedback.** |
| **Wat kan je zeggen over de sound design?** |
| **-Er zijn basicly geen geluidjes, alleen de towers die iets afschieten (een laser bijvoorbeeld)** |
| **Wat kan je zeggen over de UID?** |
| **-Slechte interface, niet heel erg over nagedacht.** |
| **Voor welke doelgroep is de game denk je? Waarom denk je dat?** |
| **-Ik denk voor kinderen, het spel staat ten slotte ook geupload op een website die bedoeld is voor kinderen.** |
| **Wat is zijn de overeenkomsten met GAME 1 en 2?** |
| **-Towers, Waves, Gold, Lives, Upgrades, Map design.** |
| **Wat is het grootste verschil tussen GAME 1, 2 en 3?** |
| **-Vooral de grafische kant, het tweede spel is heel erg goed grafisch gezien en de andere twee zijn heel erg zwak.** |
| **Wat werkte voor jou het prettigst?**  **-Bloons Tower Defense werkt voor mij het prettigst omdat ik dat vroeger ook heel veel heb gespeelt.** |