**Productevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Dave Bakker |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Max Dekker, Sharona Vorswijk, Mart Veldhuizen van Zanten, Remco Remerij. |

**Concept en doelgroep**

|  |
| --- |
| Wat voor soort game wilden jullie maken? Waarom? |
| Een endless runner. Het concept dat er een highscore constant te verbeteren is en we wouden dat elke dat je game zou spelen een andere ervaring had, oftwel random gameplay. |
| Voor welke doelgroep? |
| Kinderen van 8 t/n 12 jaar oud. |
| Hoe hebben jullie met het concept aangesloten bij die doelgroep? |
| Art style en easy to learn gameplay. |

**Product**

|  |
| --- |
| Ben je tevreden over de game die jullie gemaakt hebben? |
| ~~ja~~/nee, want….  Ik had er wel graag meer tijd in willen steken. Door vele redenen voelde ik me niet echt super gemotiveerd om er mee door te gaan. |
| Wat vind je sterkte punten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| * Het is constant random. * De game ziet er leuk en aantrekkelijk uit. * Muziek kan je blij maken. * Het is overzichtelijk. * Het kan ook heel spannend/eng zijn. |
| Wat vind je verbeterpunten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| Collisions.  Environment.  Animaties  Verschillen tussen 2D en 3D.  Intensity level. |
| Omschrijf het succes van jullie game (unique selling point) in je eigen woorden (met welke woorden maak jij je spelers enthousiast voor jullie game?) |
| Ik zou zeggen dat onze game een dimensionaal verandere game is met spannende maar ook leuke momenten. |
| Wat is de belangrijkste feedback op jullie game geweest die jullie hebben verwerkt? |
| De feedback van onze 2e presentatie heeft ons veel inzicht gegeven naar onze echte final build. Veel goede en nodige dingen werden verteld. |
| Wat zou jij zelf nog willen verbeteren of veranderen als je meer tijd had? |
| Sowieso eigenlijk de bugs en error’s die mijn team heeft opgeleverd. Niet om mezelf hoger op te zetten, maar er zijn veel dingen gebeurd waardoor de game heel glitchy is beëindigd. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja, om eerlijk te zijn ben ik heel trots op mijn artists. Ik vind soms dat al het art dat er is gecombineerd niet zo bij elkaar past. Ze zijn individueel wel heel goed gedaan.  Ik vond sommige dingen te realistisch invergelijking met bijvoorbeld cartoons art style die dus ook gebruikt is. |
| Ben je tevreden over hoe de code in elkaar zit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Zoals als gezegd. De andere teamleden/developers hebben in hun code bugs me gebracht, stukken code die niet werkte en het stuctuur was best wel onoverzichtelijk. |
| Ben je tevreden over de gameplay? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Zoals ook al gezegd. Ik had graag de game wat intenser willen zien, maar dat zou welicht niet zo goed passen bij ons doelgroep en het algemene concept. |
| Ben je tevreden over gebruikersvriendelijkheid (usability)? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja, de game is easy to learn oftwel easy to pickup and enjoy playing it. |

**Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP**

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: productevaluatie**