Interview verslag

INFSKL01-1

****

**Adrianna Roosen, Alara Ilhan, Branko Dordevic en Stefan Pesic**

Interview verslag

Modulecode: INFSKL01 - 1

Vak: Skills

Klas: INF-1B

Studentenummers: 0935007, 0931871, 0928268, 0926477

Datum: 18-01-2017

[Interview verslag] INF1B groep 4

Met dit interview wilden wij erachter komen wat de visie van de product owner is . Wij hadden al een idee en een plan van hoe het spel eruit zou moeten komen te zien. Maar er waren nog een paar onduidelijkheden aanwezig. Daarom stelden wij een paar vragen over het visuele en gameplay aspect van het spel.

Wij begonnen het interview met een vraag over het visueel beeld van het spel. Uit de casus bleek al dat de schepen kunnen draaien en bewegen. Wij vroegen ons af hoe de product owner dat visueel wilde hebben. Hiermee bedoelen we of hij wilt dat de schepen daadwerkelijk bewegen doormiddel van een vorm van animatie of juist liever wilt dat het schip plotseling op een ander vak staat. Hij gaf duidelijk antwoord en wilde dat de schepen ‘varen’ naar hun nieuwe locatie. Dit moet dus een beweging zijn. Aangezien het onderwerp al lag bij het visuele aspect van het spel vroegen wij of er tijdens een aanval tussen twee spelers, ook visuele effecten te zien moesten zijn. Hierop was het antwoord dat hij graag explosies en animaties zou willen tijdens een aanval. Vervolgens vroegen wij aan de product owner of hij het leuk zou vinden dat spelers zelf hun kleur en stijl bootje mogen kiezen. Hij werd hier enthousiast over en zei dat het hem een leuk idee zou lijken dat spelers zelf hun bootjes mogen kiezen, en dat het niet een standaard kleurschema moest worden zoals bijvoorbeeld bij schaken. Hij vond wel dat de bootjes ten alle tijden te onderscheiden moesten zijn van elkaar.

Nadat wij al onze vragen over het design van het spel hebben gesteld gingen wij verder op de logica achter het spel. De eerste vraag die wij stelden aan de product owner was of de schepen alleen op hun eigen speelvlak mogen varen. Dit stond niet zo duidelijk beschreven in de casus, hierop zei hij dat dat niet zo was. De bootjes mogen over heel het speelvlak varen, dit betekend ook op het stuk waar de tegenspeler op begint. Hier voegde hij aan toe dat spelers wel op hun eigen helft moesten beginnen. Dus in de startfase van het spel mogen de bootjes niet op het vlak van de tegenstander komen, maar vervolgens mogen de bootjes overal varen in tegenstelling tot de officiële zeeslag. Hieraan voegde hij toe dat hij het ook onmogelijk moest zijn om een boot ergens heen te laten varen waar dat niet kan. Hij gaf als voorbeeld dat er bij een onmogelijke zet een scherm verschijnt met daarop de tekst “Zet niet mogelijk”. Vervolgens vroegen wij ons af hoe er met twee spelers op één scherm gespeeld kon worden zonder dat geheime informatie aan de andere speler getoond wordt. Als antwoord hierop stelde hij voor dat er per beurt, dus per afwisseling tussen speler 1 en speler 2, de kaarten van de speler die daarvoor aan de beurt was verdwijnen en de kaarten van de volgende speler verschijnen.

Tot slot hadden wij nog enkele vragen over het start menu van het spel. Wij kozen ervoor om dit als laatste te bespreken, omdat wij hier het meest over wisten. We stelden de vraag of de product owner nog wensen had voor het design hiervan waarop hij antwoorde dat dit hem niet uitmaakte, zolang het de belangrijkste elementen had. Hij begon deze elementen op te noemen en wij kwamen erachter dat we één belangrijke feature over het hoofd hadden gezien. In het start menu moeten de highscores van de vorige spellen opgeslagen worden.

Kortom, uit dit interview bleek dat wij anders dachten dan de product owner in gedachte had. Vooral het feit dat bewegingen en gevechten een animatie moeten zijn. Ook werden wij erop gewezen dat er in het start menu een feature moest zijn die wij over het hoofd hadden gezien.