

Productevaluatie Expanding Space

Naam student:	Cathy Eppinga
Klas:	Ga1B
Naam teamleden:	Tom Warmerdam, Tim Witte, Rick op de Weegh

Concept en doelgroep

Wat voor soort game wilden jullie maken? Waarom?

Wij wilden een eenvoudige, toegankelijke game maken met de focus op 1 leerzaam aspect over de ruimte. Wij hebben voor het aspect "afstanden in de ruimte" gekozen en daarbij een endless space runner gemaakt. Wij wilden de spelers laten zien hoe groot ons zonnestelsel is vergeleken met de aarde. Ook leren wij de spelers hoe de planeten heten, hoe ze eruit zien en waar ze liggen.

Voor welke doelgroep?

Als doelgroep hebben wij kinderen tussen de 8 en de 16 jaar gekozen.

Hoe hebben jullie met het concept aangesloten bij die doelgroep?

Het spel heeft eenvoudige en snelle core mechanics: alleen heen en weer bewegen met je muis of trackpad om het schip te besturen.

We hebben ook een eenvoudige artstyle, cartoony met minimum aan details

Als speler vlieg je met een raket door het zonnestelsel, van planeet naar planeet. In de game kan je de werkelijke afstand zien die je moet afleggen als je bijvoorbeeld van de aarde naar de maan wilt vliegen (300.000 kilometer) deze kilometerteller telt af, en als die op 0 staat, heb je het level "maan" gehaald. Op de level kaart hebben wij een zonnestelsel ontworpen die laat zien hoe groot de planeten zijn ten opzichte van elkaar en hoe ver ze ongeveer uit elkaar liggen

Om de speler uitdaging te geven, moet hij of zij kometen en satellieten ontwijken die op de raket af komen. Door boosts health en shields op te pakken, helpen we de speler om het level te halen.

Product

Ben je tevreden over de game die jullie gemaakt hebben?

Ja, want alles wat erin moest, zit erin en het is een mooi geheel geworden.

Wat vind je sterkte punten aan jullie game? Noem er minimaal 5

- Sound effects
- Animaties en effecten, zoals de cam shake als de komeet de raket raakt.
- Cutscenes tussen de game door
- Raket design
- Boost animatie, zowel art als effecten
- Parralax background

Wat vind je verbeterpunten aan jullie game? Noem er minimaal 5

- Moodboard en stijlboard vind ik niet zo mooi
- Vloeren van de planeten in de opstijging cutscenes zouden geïmplementeerd worden om de cutscene een mooi geheel te laten maken.
- Het muntje springt er nog niet echt uit van de achtergrond
- Meer de speler laten zien dat je ook daadwerkelijk ergens naartoe reist
- Eindscherm meer diepte, planeet niet als een "sticker" erop geplakt, parralax effect er bij toevoegen.
- Achtergrondmuziek vind ik persoonlijk te robottig en te druk, hoewel het wel redelijk mengt met de game.

Omschrijf het succes van jullie game (unique selling point) in je eigen woorden (met welke

woorden maak jij je spelers enthousiast voor jullie game?)

Take off: Wil jij echt aanvoelen hoe mega groot ons zonnestelsel is? Reis in je raket van planeet naar planeet en verken de verste delen van de ruimte. Tijdens het spelen van de game leer je hoe ver je echt moet reizen om bij de maan of de zon te komen, maar oed sturen, want je mag niet geraakt worden door de kometen!

Wat is de belangrijkste feedback op jullie game geweest die jullie hebben verwerkt?

Dat de game in het begin te eenvoudig en te saai was, en wij daarmee meerdere elementen aan hebben kunnen toevoegen die de game interessanter en leuker maakte om te spelen.

Wat zou jij zelf nog willen verbeteren of veranderen als je meer tijd had?

Meer levels, en bedenken hoe we die moeilijker kunnen maken.

Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer?

Rick heeft een cartoony, tekenfilmachtige artstyle met heftige outlines en felle flat colours terwijl ik realistische, schilderachtige fantasy art maak. Het was lastig om een artstyle te bepalen dat voor ons beide te doen was. Ik had erg veel moeite met een stijlbreuk te voorkomen. Uiteindelijk de feedback dat de pickups niet aansloten bij de rest toegepast en verbeterd. Ook heb ik gemerkt dat ik de stijl goed kon toepassen in Illustrator, dus zo heb ik het aangepakt. Verbeterpunt is dus om toch te kijken hoe ik de artstijl kan beïnvloeden zodat het makkelijker in mijn stijlgebied past.

Ben je tevreden over hoe de code in elkaar zit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer?

Ik laat deze open voor de developers. Het is voor mij niet meer dan hiërogliefenschrift..

Ben je tevreden over de gameplay? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer?

Ik ben tevreden over de gameplay en de verbeterpunten heb ik eigenlijk al vermeld

Ben je tevreden over gebruikersvriendelijkheid (usability)? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer?

Ja, want onze game is duidelijk, eenvoudig te leren, weinig core mechanics maar wel interessant om te spelen.

Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP
projectnaam: Expanding Space
bestandsnaam: productevaluatie