**Productevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Rick op de Weegh |
| Klas: | GA1B (GA/GD1B) |
| Naam teamleden: | Tom Warmerdam, Tim de Witte, Cathy Eppinga, Rick op de Weegh |

**Concept en doelgroep**

|  |
| --- |
| Wat voor soort game wilden jullie maken? Waarom? |
| Een soort van Endless Runner, maar dan in plaats van horizontaal, deden we het verticaal omdat hij in de lucht moet gaan. (naar space) omdat het idee wat we hadden een soort van endless runner was, het had geen shooter kunnen zijn of RPG |
| Voor welke doelgroep? |
| Voor kinderen van 8 tot 16, maar het is voor alle leeftijden, maar het is voor kinderen die op schoolreisje gaan naar Artist. Een beetje basisschool. |
| Hoe hebben jullie met het concept aangesloten bij die doelgroep? |
| Door alles kindvriendelijk te maken en alles simpel te houden, door middel van kleuren. |

**Product**

|  |
| --- |
| Ben je tevreden over de game die jullie gemaakt hebben? |
| ja, want…. Het is echt super goed gelukt, het is zelfs beter geworden dan dat ik verwacht had, we hebben veel extra dingen toegevoegd, zoals een Shop en meer pick-ups onder andere het schild. En ik vind het een leuk spel. |
| Wat vind je sterkte punten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| -Een shop, je kan dingen upgraden dat het spel leuker maakt.  -Verschillende levels die elke keer moeilijker zijn.  -De goed gelukte geanimeerde background  -De effecten dat als je geraakt word of als je iets oppakt.  -Goed uitgebreid, er zijn veel dingen toegevoegd, en het spel is ook nog een speelbaar in het Engels en Duit |
| Wat vind je verbeterpunten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| - Bij de cut scene was de rook niet HD omdat het gescaled was.  - Ik had liever de achtergronden wat donkereder  - Cut scene wat meer frames geven dat het er beter uitziet.  - Misschien extra dingen, zoals een aftelling en geluiden bij de ‘’take off’’  - betere vuuranimatie (als ik meer tijd had) |
| 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 kan naar verschillende planeten toe en je kan verschillende pick ups oppakken en upgraden, zoals een boost en een schild. |
| Wat is de belangrijkste feedback op jullie game geweest die jullie hebben verwerkt? |
| De kleuren keuze die ik van nico heb gekregen. Voor de UI |
| Wat zou jij zelf nog willen verbeteren of veranderen als je meer tijd had? |
| Een beter vuur animatie maken/boost animatie  Meer dingen toevoegen, zoals meer verschillende animaties.  Meerdere zonnestelsel.  Je ruimteschip customizen, zoals andere kleuren en de vorm van het schip.  Meer animaties, zoals het oppakken van dingen etc.  Death Animatie. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja de art sluit heel erg goed aan, en er is geen stijl breuk. Er zijn geen verbeter punten. |
| Ben je tevreden over hoe de code in elkaar zit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Niet van toepassing. |
| Ben je tevreden over de gameplay? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja de gameplay is heel goed gelukt. |
| Ben je tevreden over gebruikersvriendelijkheid (usability)? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Het is goed verlopen en hebben ook dingen aangepast, het was bijv. Eerst: ‘’Je bent Dood!’’, en dat hebben we veranderd naar: ‘’Je bent gecrashed’’ |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: productevaluatie**