We hebben erg veel vrijheid gekregen in de invulling van het project, hierdoor waren er niet heel veel concrete vereisten waar we op moesten letten. Natuurlijk is er altijd een stroom feedback op wat we hebben gemaakt en dit hebben we waar mogelijk gebruikt om bij ons project een zo geweldig mogelijk eindproduct te leveren.

De punten waar we het meeste op hebben gelet na feedback waren bij het fysieke bordspel:

* Een mooie doos, met daarop alle vereisten voor het project (leeftijd, hoeveelheid spelers, goed versierd)
* Duidelijkheid in de regels was voor ons project een van de grootste obstakels maar na keer op keer herschrijven is de handleiding een stuk overzichtelijker geworden.
* Klaarzetten bord zo duidelijk mogelijk gemaakt in de handleiding, en erg uitgebreid behandeld in de video
* Ons werd aangeraden om duidelijke fases in het spel te maken die vloeiend en handig in elkaar over zouden lopen zodat je niet snel iets vergeet, dit hebben we bij het fysieke bordspel zo goed mogelijk in de volgorde van de handleiding duidelijk gemaakt.

Bij het digitale component kwamen natuurlijk andere vereisten kijken maar er was ook enkele overlap:

* De duidelijke fases waren bij het fysieke deel al voor een groot deel aangepakt maar voor ons digitale component hebben we er ook nog eens speciaal voor gekozen om dit in een soepele gameflow te verwerken, waarin elke stap van het spel eigenlijk zijn eigen scherm krijgt. Deze schermen zorgen er over het algemeen voor dat de juiste speler meestal aan de beurt is in het digitale component en dat elk scherm toch zo zijn eigen nut heeft en niet puur is om de speler bezig te houden.
* Het thema van duidelijkheid kwam ook weer in het digitale component vaak terug, alles moest ook voor de beginner begrijpbaar zijn en daarom hebben we op zoveel mogelijk plekken tekst toegevoegd die de speler in de juiste banen leidt. Zo is er eigenlijk bij geen enkel scherm de vraag wat de speler daar nou precies moet doen
* Vooral in de laatste week voor het inleveren van het project kregen we nog een aantal opmerking waar we mee aan de slag zijn gegaan, helaas hebben we er niet meer voor kunnen zorgen in die tijd dat spelers hun eigen continent kunnen kiezen. Wel hebben we zoveel mogelijk rekening gehouden met de feedback die we kregen op de visuele onderdelen, zo hebben we op veel plekken de kleuren van tekst aangepast. Ook hebben we veel knoppen opgefrist.