Markt Onderzoek

Voorbeelden: Kerbal Space Program (SQUAD), Agar.io (Matheus Valadares).

Dat zijn de spellen die toch het meeste te maken hebben met ons spel, ook zijn dit populaire en veel gespeelde spellen.

Beide games zijn voor alle leeftijden.

In Kerbal Space Program moet je een raket bouwen, zo ver mogelijk komen in de ruimte en mogelijk nog wel een planeet bereiken. Dat is dus het ruimte aspect.

Agar.io moet je kleine cellen eten zodat jou klein cel steeds groter word, op een gegeven moment kan je ook andere players in de server eten mits ze wel kleiner zijn dan jij. Dat is dus grotendeels onze mechanics.

Kerbal Space Program heeft toch een kinderachtiger art style waardoor onze game er toch professioneler uitziet, ook hebben wij de echte namen van de planeten en dat zorgt voor een leerzamer speel ervaring.

Agar.io is een spel dat lijkt alsof het op een ruitjesschrift getekend is en alhoewel de game wereldwijd word gespeeld is het maar een simpel concept. Dat is iets wat wij niet wilde en hebben wij dus toch een spel (een beetje) gebaseerd op Agar.io, maar toch weer met onze eigen spin.