Interviewverslag

–-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Freddy da Cruz, Guido Cornet, Wesley Neslo, Joris de Putter

**Interviewschema**

Naam interviewers: Freddy da Cruz, Guido Cornet, Wesley Neslo, Joris de Putter

naam respondent: Stelian Paraschiv

duur interview: 15 minuten

datum: 17/01/2017

plaats: **WD.05.005??**

onderwerp van het interview: product backlog van game: Battleport

doel van het interview: Een product backlog opstellen

**welke informatie over het onderwerp en respondent hebben we al?**

* de naam is Battleport
* het lijkt op Zeeslag en Hearthstone.
* het verloop van het spel is bekend
* de spelregels zijn bekend

Opbouw van het interview:

**Inleidende vragen:**

* wat is uw rol binnen de Hoge school?
* Wat heeft u voorheen gedaan/is uw werkervaring?
* waarom is er voor deze drie spellen gekozen?
* heeft u zelf een voorkeur voor een van de spellen(die u wel zou willen spelen)?
* Waar zal vooral op gelet worden tijden de beoordeling.

**kernvragen:**

* moeten het bord en andere er elementen van het spel(speelbord, kaartjes,schepen)hetzelfde uitzien als in de casus?
* voorbereiding: moeten de spelers de kaarten zelf pakken van de basisstapel of wordt dit automatisch al geregeld aan het begin van het spel.
* hoeveel spelers kunnen dit spel spelen?
* moeten de aantal resterende aanvallen per beurt weergegeven worden?
* moet het spel speelbaar zijn op één computer of op meerdere tegelijkertijd?
* valstrik kaarten kunnen ook ingezet worden als het niet jouw beurt is, hoe gaan we dit regelen?
* moeten de kaarten die verder in het spel te krijgen zijn handmatig gepakt worden of automatisch?
* moet er een totaal aantal kaarten op de stapel zijn of kan dit eindeloos zijn?
* moet de mogelijke range van stappen en aanvallen zichtbaar zijn tijdens de beurt?
* moet er een tijdslimiet komen per beurt?
* is er een duidelijkere gameplay flowchart beschikbaar?

**afsluitende vragen:**

* zijn er nog aspecten aan het spel die u wel of niet wil zien of anders?
* heeft u nog opmerking, tips of andere dingen waar we op moeten letten voor de game?
* heeft u nog vragen voor ons?

**Interviewverslag**

We gaan een computer game maken van het bordspel Battle Port. Om precies te weten te komen wat alle eisen voor het spel zijn hebben we een aantal vragen voorbereid om te stellen in het interview met onze product owner Stelian Paraschiv. Hij heeft werkervaring met informatica op de hogeschool en Universiteit Amsterdam. Aan de hand van de vragen in bovenstaand interviewschema en de antwoorden daarop van het interview hebben we dit verslag geschreven.

We hadden over de realisering van de game een aantal vragen. Na aanleiding van het interview zijn we tot de volgende conclusies gekomen.

Het ontwerp van het spel mag er uit zien als het originele spel, maar mag ook aangepast worden. Er moet bij de vormgeving gelet worden op de duidelijkheid van de spelelementen, zo is het beter om geen blauwe schepen te maken op een blauw bord. Als bepaalde elementen van het spel niet opvallen zou dit de spelers belemmeren bij het spelen van het spel, verder moet de vormgeving wel passen bij het thema battleships.

De kaarten die aan het begin van het spel verdeeld worden kunnen we om te beginnen automatisch en willekeurig verdelen. Later kunnen we dit eventueel aanpassen zodat de spelers ze zelf van een stapel kunnen pakken. De kaarten die verder in het spel verkregen worden laten we ook automatisch uitgedeeld worden.

Het spel wordt gespeeld met twee spelers, één tegen één.

De resterende aantal beurten kunnen we beter aangeven op het scherm, dit maakt het spelen van het spel prettiger voor de spelers omdat ze zo constant feedback krijgen van het scherm, en niet zelf allerlei informatie bij hoeven te houden. Om de gebruiksvriendelijkheid verder te bevorderen kunnen we ook het mogelijke bereik van de aanvallen van de schepen en de afstand dat een schip in een beurt kan varen op het scherm weergeven.

Het spel is een hotseat, het wordt dus gespeeld met meerdere personen op 1 pc, voor de gebruiksvriendelijkheid zou het wel beter zijn als het spel online op meerdere pc's gespeeld kan worden.

we hebben besproken hoe we het probleem op kunnen lossen dat je traps kan inzetten terwijl de tegenstander aan de beurt is, hier hebben we nog geen oplossing gevonden, een mogelijkheid zou kunnen zijn dat je de trap al aan het eind van je vorige beurt inzet.

Er moet een maximaal aantal kaarten beschikbaar zijn op de stapel, dit kan niet eindeloos zijn omdat de kans voor het pakken van de verschillende kaarten dan steeds gelijk zou blijven. Als de kaarten na gebruik niet in de stapel terugkomen dan wordt de kans op dezelfde soort getrokken kaart kleiner.

We gaan per beurt een tijdslimiet toevoegen. Zo kunnen we de flow van het spel behouden, anders heb je kans dat mensen te lang na gaan denken waardoor spelers lang op elkaar moeten wachten, en de totale duur van het spel ook erg lang wordt.

Ook hebben we gevraagd of er een duidelijke flowchart beschikbaar is om beter het verloop van het spel te begrijpen.

Stelian Paraschiv vertelde ons dat we aanpassingen aan het spel konden maken zolang het spel wel werkend blijft. Als we aanpassingen willen maken moeten we eerst in de spelregels kijken zodat het in de essentie nog wel het zelfde spel is. Als het de regels wel wijzigt moeten we het eerst overleggen met de PO. Als tip voor het maken van de game hebben we meegekregen om goed de leerdoelen en de dingen waar we op beoordeeld worden te bekijken.