

Nomad

Nicky van Urk

(Implementatie)

Inhoudsopgave

1. Distributie & Installatie.....	1
2. Acceptatietest.....	2
3. Conclusie.....	4

Nomad bestaat uit een bestand genaamd een executable met daarbij de benodigde font en level bestanden. Deze losse bestanden worden verpakt tot een zip bestand zodat alles samen komt tot maar één bestand. Hiervoor heb ik geen extern programma nodig omdat het besturingssysteem Windows (waar ik Nomad in heb geprogrammeerd) dit al standaard ondersteund. Het verpakken van het spel tot één bestand heeft als voordeel dat het zo gemakkelijk te distribueren is.

Het spel wordt verspreid door middel van het internet waarbij ik het spel upload naar één of meerdere websites waarvan ik de download link terug krijg die ik vervolgens kan gaan delen zodat mensen het spel kunnen downloaden.

Zodra een toekomstige speler het spel op zijn of haar computer heeft gedownload moet het spel worden uitgepakt. Hiervoor heeft de gebruiker geen extern programma nodig. De gebruiker klikt simpelweg op het bestand met de rechtermuisknop en klikt op uitpakken. Zodra alle bestanden zijn uitgepakt hoeft de gebruiker alleen maar het bestand 'nomad.exe' uit te voeren en viola!

Voor het spelen van Nomad is de gebruiker niet genoodzaakt om externe programma's te downloaden of te installeren.

Acceptatietest

De acceptatietest bestaat uit een acceptatieformulier die spelers invullen nadat ze het spel gespeeld hebben. Dit formulier bevat hun feedback.

Naam: Tim Baanvinger

Feedback:

*** Mening:**

Behoorlijk uitdagend en verslavend spel, waarbij de kracht in de eenvoud ervan ligt. Je hebt meteen door wat de bedoeling van het spel is en de controles voelen lekker aan. Het aantal levens is goed afgestemd op het aantal mogelijkheden om dood te gaan, waardoor het spel soms erg lastig is, maar je het toch door wilt blijven spelen om het level te behalen!

*** Advies:**

Het zou wel leuk zijn als er geluidjes in zitten, bijvoorbeeld muziek of feedback geluiden bij het verslaan van een monster of het pakken van een schatkistje.

Naam: Nick van Zadelhoff

Feedback:

*** Mening:**

Leuk spel wou het perse uit spelen. Wel jammer van de bug in het tweede level en het was me in het begin niet helemaal duidelijk dat je de monstertjes moest verslaan.

*** Advies:**

Kleine intro van wat de bedoeling is.

Naam: Samuel Eshuis

Feedback:

*** Mening:**

Ik vind het een leuk spel. Het doet me heel erg denken aan de oude spelletjes van de Nintendo/NES.

*** Advies:**

Een how-to zou handig zijn voor de onervaren gamers onder ons tevens zou her en der wat geluid een leuke toevoeging zijn.

Naam: Franke Visser

Feedback:

*** Mening:**

Erg simpel maar wel een leuk spel. De bedoeling is duidelijk en als er een serie levels uitkomt ga ik me zeker inzetten om ze allemaal te halen.

*** Advies:**

Meer levels en eindbaas gevecht.

Naam: Joey Kheireddine

Feedback:

*** Mening:**

Erg uitdagend en leuk om te spelen.

*** Advies:**

Misschien de “vijanden” rood maken in plaats van blauw zodat ze makkelijker te onderscheiden zijn. En misschien kan blokje wat je zelf speelt een omlijning hebben zodat je snel en makkelijk ziet waar je nou bent.

Naam: Keimpe Hoekstra

Feedback:

*** Mening:**

Leuk spel, animatie zou nog wat leuker kunnen wezen. Verder vloeiend en uitdagend!

*** Advies:**

Animatie erin.

Naam: Vincent Gerrits

Feedback:

*** Mening:**

Het is vrij uitdagend, en je hebt gelijk het gevoel dat je t gelijk wil uitspelen

*** Advies:**

Zet er geluiden in.

Conclusie

De verloop van realisatie van het spel ging vrij vlot en ben blij met het resultaat. Zo nu en dan liep ik even vast maar dat was van vrij korte duur. De deadline had ik gezet op 22 Januari. Het is inmiddels 25 januari dus ik zit er iets over heen alhoewel het computerspel met bijbehorende documentatie op deze dag afgemaakt zullen worden.

Gebaseerd op de feedback die ik heb ontvangen ben ik van plan om deze aanpassingen te maken:

De fout in het spel herstellen die is gevonden, wanneer je naar een nieuw level gaat worden de levens van de speler niet gereset en zodra de speler hierna wordt verslagen crasht het computerspel. Tevens zal ik wat simpele geluiden implementeren om zo het spel meer tot leven te laten komen.