**Productevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Wesley Cats |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Boyd Smit, Matthew Strube, Jaynie Beijer |

**Concept en doelgroep**

|  |
| --- |
| Wat voor soort game wilden jullie maken? Waarom? |
| Een game waar dat erg leuk is om te spelen en waar je ook van leert. Als het in het Artis Planetarium komt, is het belangrijk dat je er wat van leert en het is belangrijk dat je een leuke game hebt zodat mensen het blijven spelen. |
| Voor welke doelgroep? |
| We hebben gekozen om de game vooral te richten op kinderen, maar ook mensen van andere verschillende leeftijden en toeristen. |
| Hoe hebben jullie met het concept aangesloten bij die doelgroep? |
| Door pixel art en veel kleuren te gebruiken wilde we de aandacht van de kinderen trekken. Door een moeilijkheid optie in het menu te zetten, kunnen mensen van verschillende leeftijden / verschillende ervaringen in games, het spel spelen op een moeilijkheid die zij prettig vinden. En omdat toeristen meestal geen Nederlands spreken, hebben we een taal optie in het menu gezet, zodat diegenen die geen Nederlands spreken maar wel Engels, het spel in het Engels kunnen spelen. |

**Product**

|  |
| --- |
| Ben je tevreden over de game die jullie gemaakt hebben? |
| Ja, want we hebben het idee wat we hadden goed uitgewerkt, het spel ziet er redelijk goed uit en speelt ook erg goed. |
| Wat vind je sterkte punten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| 1. De gameplay is erg leuk. 2. De art is voor het grootste deel passend en leuk om naar te kijken. 3. Doormiddel van de taal optie wordt het mogelijk voor niet Nederlands sprekende mensen om het spel te spelen. 4. Doormiddel van de moeilijkheid optie wordt de game speelbaar voor verschillende leeftijden. 5. Je kan er zelf voor kiezen of je voor de highscore gaat, of gewoon voor het einde van het spel. |
| Wat vind je verbeterpunten aan jullie game? Noem er minimaal 5 |
| 1. Er moet een betere uitleg komen van hoe je de game moet spelen. 2. De art moet allemaal passend gemaakt worden. 3. De grootte van de game kan naar beneden worden gehaald. 4. Er zou meer variatie in gameplay kunnen worden toegevoegd. 5. Meer customization voor de player. |
| Omschrijf het succes van jullie game (unique selling point) in je eigen woorden (met welke woorden maak jij je spelers enthousiast voor jullie game?) |
| Door het spelen van onze game leer je op een leuke manier hoe het is om op andere planeten te zijn. |
| Wat is de belangrijkste feedback op jullie game geweest die jullie hebben verwerkt? |
| * De game is leuker als het moeilijker is * Het is leuker als de levels langer zijn * Betere uitleg hoe je de game moet spelen (nog mee bezig) |
| Wat zou jij zelf nog willen verbeteren of veranderen als je meer tijd had? |
| * Tutorial level toevoegen. * Explosie / Val animatie toevoegen. * Meer immersie op elke planeet. * Meer variatie in gameplay mechanics. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Nee. Volgende keer zou ik de artists elkaars werk eerder met elkaar laten vergelijken. |
| Ben je tevreden over hoe de code in elkaar zit? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Voor het meeste vind ik het allemaal oke, maar ik zou de volgende keer willen proberen om meer reusable code te schrijven. |
| Ben je tevreden over de gameplay? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja zeker weten. Ik vind het zelf erg leuk doordat je ook echt moet opletten wanneer je gas moet geven en wanneer niet. Ik zou volgende keer wel meer en andere gameplay mechanics willen programmeren. |
| Ben je tevreden over gebruikersvriendelijkheid (usability)? Kun je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ja en nee, we hebben de besturing simpel proberen te houden, maar het was toch nog een beetje onduidelijk hoe het spel gespeeld moest worden. |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: productevaluatie**