**Gebruikerstest – 29 juni 2025, 17:18 door Hani  
Testdoel:**In dit eerste testlevel was het doel om de basisbesturing van de game te leren. De speler moest links/rechts bewegen, springen, de enemies uitproberen en ontdekken wat er mogelijk is.

**Bevindingen van de tester:**

* De beweging voelde goed en soepel aan.
* De animaties van het character zagen er op sommige momenten vreemd uit, wat direct opviel.

**Verbeterpunten:**● De animatie mag niet zo “abnormaal” aanvoelen – hij moet vloeiender en consistenter zijn.  
● Er ontbreekt een duidelijk einddoel; er is nog geen finish-point om naartoe te werken.  
● Bij doodgaan gebeurt er niets: er is nog geen respawn of checkpoint-systeem.

**Conclusie Ronde 1:**Hani vond het niet heel spectaculair, maar zag zeker potentie. De traps waren volgens hem erg gaaf en werkten op een interessante manier.

**Gebruikerstest (ronde 2) – 29 juni 2025, 21:24 door Hani  
Testdoel:**Controleren of eerdere feedbackpunten (respawn-functionaliteit en algemene spelervaring voor nieuwe spelers) correct waren verwerkt.

**Bevindingen van de tester:**

* De animaties zijn nu goed en voelen vloeiender.
* De respawn en checkpoints werken naar behoren en geven een eerlijk herstartmoment.
* Het einddoel (finish-zone) bevriest de game zodra je er tegenaan loopt; dat ziet er vreemd en “meh” uit.

**Verbeterpunten (nog niet opgelost):**  
● Het einddoel moet beter gestyled worden en niet zomaar de game laten bevriezen.

**Conclusie Ronde 2:**De respawn werkt nu perfect en de basisbesturing blijft prettig (lopen en springen). Wall-jumpen voelt nog wat apart, en het einddoel verdient een visuele polish zodat de overwinning overtuigender overkomt.