### **Gebruikerstest – 24 juni 2025, 22:30 door Naima**

**Testdoel:** In dit eerste testlevel was het doel om de basisbesturing van de game te leren. De speler moest links/rechts bewegen, springen en hoogspringen, en van het ene platform naar het andere springen om de vlag aan het einde van het level te bereiken.

**Bevindingen van de tester:** De besturing werkte goed. De speler kon soepel bewegen en springen. De afstand tussen de platformen was goed ingeschat: uitdagend, maar haalbaar. De controls voelden responsief en logisch aan. Hierdoor was het snel duidelijk wat de bedoeling was en kon de speler zonder frustratie het level doorkomen.

Het level zelf was eenvoudig opgezet, maar effectief voor het oefenen van de basismechanieken. Het springen vereiste een klein beetje timing, wat juist een goed leerpunt was voor beginnende spelers.

**Verbeterpunten:**

* **Gebrek aan visuele uitleg:** Er was geen duidelijke aanwijzing of uitleg over het doel van het level. Een pijl, tekstvakje of icoon aan het begin zou kunnen helpen om nieuwe spelers beter op weg te helpen.
* **Respawn werkt niet goed:** Na het verliezen van een leven respawnde de speler soms op een verkeerde plek, of direct op een vijand. Dit zorgde voor verwarring en onbedoelde frustratie.
* **Enemy-beweging is schokkerig:** De vijanden bewegen nog niet vloeiend. Ze glijden soms onrealistisch of blijven hangen in een loop. Dit haalt de immersie een beetje uit het spel en maakt het lastig om goed te anticiperen op hun gedrag.

**Conclusie:** De basis van de game zit goed in elkaar: de besturing is prettig en het doel van het level is duidelijk zodra je begint te spelen. Voor een betere gebruikerservaring is het belangrijk om de visuele begeleiding toe te voegen, de respawn correct te laten functioneren, en de beweging van vijanden vloeiender te maken. Deze verbeteringen zullen zorgen voor een betere eerste indruk en minder verwarring bij nieuwe spelers.

### **Gebruikerstest (ronde 2) – 24 juni 2025, 23:10 Naima**

**Testdoel:** Deze tweede testronde werd uitgevoerd om te controleren of eerdere feedbackpunten correct waren verwerkt, met name de respawn-functionaliteit en de algemene spelervaring voor nieuwe spelers.

**Bevindingen van de tester:** De **respawn werkt nu correct**. Wanneer de speler geraakt wordt of valt, wordt hij opnieuw op het juiste startpunt geplaatst. Dit voorkomt frustratie en zorgt voor een eerlijk herstartmoment in het level.

De **basisbesturing** voelt nog steeds prettig aan. Lopen, springen en platformen oversteken werkt goed, en de timing van sprongen blijft een sterk punt van het levelontwerp.

**Verbeterpunten (nog niet opgelost):**

* **Geen uitleg aanwezig:** Er is nog steeds geen visuele instructie of tekst die nieuwe spelers uitlegt wat het doel is of hoe je moet spelen. Dit zou spelers sneller op weg kunnen helpen bij het opstarten van het spel.
* **Enemy-beweging nog steeds onnatuurlijk:** De vijanden bewegen nog steeds houterig of stotterend. Hun pad is niet vloeiend, en soms reageren ze onvoorspelbaar. Dit maakt het lastig voor de speler om hun gedrag in te schatten en er goed op te reageren.

**Conclusie:** De game is duidelijk vooruitgegaan sinds de vorige testronde. De correcte werking van de respawn verhoogt de speelbaarheid aanzienlijk. Er zijn echter nog twee belangrijke punten die verbetering nodig hebben: duidelijke uitleg voor nieuwe spelers, en een vloeiende animatie of beweging voor vijanden. Zodra deze opgelost zijn, zal het level goed in balans zijn voor een eerste speelervaring.