Test rapport

**Physics test**

**Jorn B.**

**Tjalling G.**

**Chung W.**

**Adrie K.**

**Robbert B.**

**20-01-2017**

**Inleiding**

De physics en de snelheid dienen getest te worden op realisme en comfort.

**Doelstelling**

Voelt de spronghoogte en snelheid realistisch? Is de zwaartekracht geloofwaardig?

**Methode**

We hebben een kleine omgeving gemaakt met een aantal platformen waarin de tester een beetje de feel kan krijgen van de controls. Vervolgens kreeg de tester na de test een formulier met een aantal vragen met betrekking tot de ervaring.

**Resultaten**

Hoewel de controls nog een beetje onwennig waren mede dankzij het ontbreken van een uitleg en WASD ondersteuning, was de algemene ervaring op het gebied van zwaartekracht en loopsnelheid positief. De springhoogte werd nog wel wat laag bevonden.

**Conclusie**

De loopsnelheid is goed bevonden. Om het gevoel van de springhoogte aan te passen, word de unicorn verkleint. Ook gaat er WASD ondersteuning komen in de game.

**Test rapport**

**Level design test**

**Jorn B.**

**Tjalling G.**

**Chung W.**

**Adrie K.**

**Robbert B.**

**26-01-2017**

**Inleiding**

Testen van het leveldesign en de moeilijkheidsgraad.

**Doelstelling**

Is het leveldesign interessant genoeg? Is de game te moeilijk/makkelijk?

**Methode**

We hebben twee mogelijke level gecreëerd voor de testers om het verschil te vergelijken. De eerste gaat van links naar rechts en de ander gaat verschillende kanten op. Beide levels hebben een oplopende moeilijkheidsgraad in de vorm van grote gaten tussen de platformen en kleinere platformen.

**Resultaten**

Het tweede level werd als interessanter en uitdagender beschouwd. Het gaf een minder gevoel van eentonigheid. Verder werd er geconcludeerd dat een wisselende moeilijkheid binnen een level gewenst was om rust en uitdaging te combineren.

**Conclusie**

In toekomstige versies van de game zal het leveldesign verschillende kanten op gaan met een variërende moeilijkheidsgraad.

**Test rapport**

**Verhaal en inleving test**

**Jorn B.**

**Tjalling G.**

**Chung W.**

**Adrie K.**

**Robbert B.**

**01-02-2017**

**Inleiding**

Testen van de storyline van de game.

**Doelstelling**

Is de speler geïnteresseerd in de karakters van het spel? Kan de speler zich verplaatsen in Arno Glittermane en sympathiseren met Junior Junior?

**Methode**

De test bestond uit de complete game met cutscenes. In plaats van alleen een vragenlijst observeren de teamleden ook de testers.

**Resultaten**

De subtiele humor sprak de relatief oudere spelers aan bij terwijl de jongere meer geïnvesteerd raakten van de vrolijke kleuren en de verhaallijn.

**Conclusie**

De balans van humor en kleurrijke karakters is correct en moet niet gewijzigd worden