Testplan cuphead vertical slice

*Wie of wat zijn de users?*

De doelgroep waar wij voor gaan zijn fans de originele cuphead, wij proberen de game zo goed mogelijk na te maken, dus mensen die bekend zijn met de originele cuphead zouden ons kunnen vertellen wat aangepast zou kunnen worden.

*Wat verwachten en hopen we over wat ze van onze game vinden?*

We hopen dat mensen niet het verschil zullen merken tussen onze game en de originele cuphead

*Wat willen we te weten komen over onze game?*

Welke delen we moeten tweaken, we hopen dat de spelers voelen dat dingen anders zijn, en ongeveer kunnen aanwijzen wat

*Hoe denken we dat terug te kunnen zien in de test, welke observaties hopen we tegen te komen?*

Ik denk eerlijkgezegd dat we niet veel gaan vinden, aangezien Sven ook erg bekend is met de physics van cuphead. Het zou wel kunnen dat we iets vinden dat wij over het hoofd hebben gezien.

*Welke test doelen geven we aan de tester?*

De gehele bossfight die te zien is in de vertical slice.

*Hoe moet de tester zich gedragen?*

We hopen dat ze de game spelen alsof ze de originele boss zouden bevechten

*Hoe krijgen we de tester op zijn gemak?*

Water aanbieden, en niet al te dichtbij zitten

*Hoe moeten de afnemers van de test zich gedragen?*

Rustig, gewoon kijken hoe de testers de game spelen

*Welke vragen willen de testers laten beantwoorden?*

“welke verschillen kan je benoemen tussen dit en de originele cuphead?”

“was het leuk om te spelen?”

*Wat hebben we nodig om goed te kunnen testen? (mensen, ruimte, materiaal, software, kennis)*

Een laptop met de build en een screen recording programma, een ideaal rustig lokaal, en iemand die willend is o te testen

*Wat hebben we nodig om goede footage te krijgen die later ook goed te analyseren is?*

Een webcam die aanstaat die gesynct is met een obs opname van de game