

TESTENS FORMÅL

Formålet med min test af spillet, er at finde ud af om spillet opfylder de krav der er stillet til spillet. Formålet er også at finde ud af, hvad andre spillere af spillet, tænker om spillet, så man ikke får set sig blind på spillets mulige fejl og mangler, og man derfor kan få et nyt syn på spillet.

SPØRGSMÅL STILLET TIL TESTERNE

For at kunne få nogle resultater ud fra testerne af mit spil, valgte jeg at stille otte forskellige spørgsmål. Spørgsmålene varierer lige fra deres mening om spillet, til om de havde nogle forslag til forbedringer.

De spørgsmål jeg stillede:

1. Hvad synes du om spillet? Er det godt eller dårligt, hvorfor?
2. Oplevede du nogen "Game Breaking" fejl mens du spillede?
3. Hvad synes du om idéen om at slangen bliver langsommere jo flere giffler der spises, som en effekt af at slangen bliver "tykkere"?
4. Hvad synes du om idéen om at slangen bliver hurtig af at drikke en Monster Energy drink?
5. Hvordan er sværhedsgraden af spillet?
6. Hvad synes du om idéen af at spillet er en simulering af mig?
7. Har du nogen forslag til forbedringer?
8. Skal der være et grid som spilleren kan se, eller skal der ikke være et grid?

TESTERNES SVAR PÅ SPØRGSMÅLENE

HVAD SYNES DU OM SPILLET? ER DET GODT ELLER DÅRLIGT, HVORFOR?

Spillerne synes at spillet af fint. De føler det er snake, som en ny version. Spillet føles forandrende så man ikke føler at det kører i det samme hele tiden, hvilket de synes er godt. Slangens hastighed i starten og når man drikker en Monster Energy drink, får spillet til at føles intenst, hvilket de ikke har en følelse af i et standart snake spil.

OPLEVEDE DU NOGEN "GAME BREAKING" FEJL MENS DU SPILLEDE?

Der var under testen et problem med et delay på spillets movement, som gjorde at spillerens ene tastetryk ikke blev registreret, som gjorde at spilleren havde planlagt at slangen ville dreje så spilleren kunne dreje igen, som desværre fik dræbt spilleren.

HVAD SYNES DU OM IDÉEN OM AT SLAGEN BLIVER LANGSOMMERE JO FLERE GIFFLER DER SPISES, SOM EN EFFEKT AF AT SLAGEN BLIVER "TYKKERE"?

Spillerne synes generelt at det giver god mening at man bliver langsommere af at spise giffler. Dog føler spillerne at når man når den laveste hastighed, at spillet så godt kan ende med at blive for nemt, da det går så langsomt.

HVAD SYNES DU OM IDÉEN OM AT SLAGEN BLIVER HURTIG AF AT DRIKKE EN MONSTER ENERGY DRINK?

Spillerne synes at det giver god mening, og det giver en anden sværhedsgrad til spillet, eftersom det går så hurtigt at man skal ende med at tænke sig om, hvornår man vil tage en Monster Energy drink.

HVORDAN ER SVÆRHEDSGRADEN AF SPILLET?

Spillerne synes at sværhedsgraden af spillet er meget tilpas udfordrende, spillet er ikke kedeligt men heller ikke for intenst. Spillerne føler dog at banen er lidt lille og mener at banen godt kunne være lidt større.

HVAD SYNES DU OM IDÉEN AF AT SPILLET ER EN SIMULERING AF MIG?

Spillerne synes at idéen er sjovt nok, dog følte de at nytårstalen der kørte i baggrunden, var lav. (Dette havde nok noget at gøre med min computer's lyd, da jeg ikke havde skruet ret højt op.

HAR DU NOGEN FORSLAG TIL FORBEDRINGER?

Spillerne havde nogle enkelte forslag til nogle tilføjelser og forbedringer. Spillerne synes at det kunne være sjovt, at der var et delay for, hvornår en Monster Energy spawner igen. Når Monsteren spawner, skal der så komme en "Psst" lyd (Når man åbner en dåse), og så skal der være lydeffekter når man spiser giffler og drikker en Monster. Der var også et forslag om noget baggrundsmusik mens man spillede.

SKAL DER VÆRE ET GRID SOM SPILLEREN KAN SE, ELLER SKAL DER IKKE VÆRE ET GRID?

Spillerne fik to versioner af spillet. Den ene version af spillet, var en version, hvor der var et gitter på banen, som inddelte banen i firkanter, som viser hvor slangen bevæger sig osv. Den anden version var uden det her gitter. Spillerne mente her at der skulle være et gitter, da det var for svært uden et gitter, også fordi der er et gitter i det normale Snake spil.

KONKLUSION AF TESTEN

Testen af spillet har været brugt til at finde ud af spillernes meninger om spillet, samt at se om kravene til spillet er opfyldt. Spillerne kunne spille spillet uden de store fejl. Spillet fungerede ligesom almindelig snake og spillernes synes at det er rimelig sjovt at spille. Der kom konstruktiv feedback tilbage fra spillerne, som kan bruges til en videre udvikling af spillet.

UDVIKLINGEN AF SPILLET, HVIS DER VAR MERE TID

Hvis der var mere tid til at udvikle spillet, så ville jeg gå efter at få implementeret de forskellige lydeffekter, som spillerne af spillet synes kunne være fedt at have med.