# Hvad er formålet med en test?

Grunden til en spiludvikler vælger at teste deres spil hos målgruppen er, så de kan se om målgruppen opfatter spillet på samme måde som udvikleren. Det kan f.eks. være at målgruppen ikke finder spillet sjovt på samme måde som udvikleren. Derudover kan målgruppen også komme med forslag til, hvordan spillet kan blive bedre ud fra hvad spillerne, gerne vil have med i spillet. Spillets sværhedsgrad bliver også testet på denne her måde, det kan være målgruppen finder spillet for nemt. Hvis målgruppen finder spillet for nemt, kunne udvikleren f.eks. ændre på tempoet, da spilleren derved vil have kortere tid til at tænke. Desuden bliver spillet også testet for bugs på denne måde, siden spillet bliver spillet en del gange af forskellige spillere.

# Spørgsmål

Første spørgsmål skal besvare om brugeren føler sig underholdt, siden det er et spil vi har med at gøre. Derfor lyder første spørgsmål således på: ”Føler du dig underholdt?”.

Andet spørgsmål skal være med til at afstemme om sværhedsgraden er tilpas. Spørgsmål lyder derfor på: ”Hvordan er sværhedsgraden?”.

Tredje spørgsmål omhandler i dette her tilfælde en funktion til mit spil. Det handler om, det ville være en god ide, hvis tomaterne også kunne skyde. Derfor kom spørgsmål til at lyde sådan: ”Ville det være bedre, hvis tomaterne skød efter en?”.

Fjerde spørgsmål skal besvare om det er en god ide at have ”buffs” med i spillet. Altså i mit spil hotdoggen, der får spilleren til at affyre tre i stedet for et skud pr. klik. Spørgsmålet lyder således: ”Kan du lide ideen med man kan samle en hotdog op, som fungere som et buff?”.

Femte spørgsmål ligger lidt op ad fjerde spørgsmål, men skal svare på om der skal være flere buff, og evt. måske nogle debuff. Derfor kom spørgsmålet til at lyde sådan her: ”Skal der evt. være flere buffs/debuffs?”.

Sjette spørgsmål skal være vedrørende bugs i spillet. Dette er på grund af, at hvis spilleren er løbet ind i nogle bugs, så vil udvikleren selvfølgelig gerne af lavet den del af spillet. Spørgsmålet lyder således: ”Nogen åbenlyse bugs?”.

Det syvende spørgsmål skal undersøge om spilleren/testeren har andre forbedringsforslag, som der ikke er blevet afdækket via de andre spørgsmål. Spørgsmålet lyder således: ”Har du forbedringsforslag?”.

# Svar

## Til første spørgsmål:

”Gode bugs, som gør det underholdende”

## Til andet spørgsmål:

Alle spillerne var enige om spillet er alt for nemt. Der kom dog forslag til hvordan det kunne gøres svære, det var at gøre tomaterne hurtigere.

## Til tredje spørgsmål:

”Hell yeah”

”Det vil gøre det sværere”

## Til fjerde spørgsmål:

”Hvis man ikke kunne bug abuse”. Den bug som er handler om at hvis man spammer spacebar, kan spilleren flytte skudet i luften som allerede er affyret.

”Hvis der var en guldtomat, så skulle det være den som gav buffen”.

## Til femte spørgsmål:

”Måske tilføje en dårlig tomat der giver debuff”.

## Til sjette spørgsmål:

”Man kan ikke komme helt ud til kanten.”, det er kun i venstreside.

”Skuddene følger med playeren, hvis man spammer spacebar.”

Bug med at man skal give slip på en movement tast, før man trykker på en ny movement tast.

## Til syvende spørgsmål:

”Flere levels”

”Playeren skal være hurtigere.”

”Hvis gameover, så skal den tælle ned fra 5 sekunder før restart.”

# Konklusion

Ud fra testen fik jeg en del forbedringsforslag, som jeg ikke lige havde tænkt over. Det kunne f.eks. være den rådne tomat, som skal fungere som en debuff. Det samme med at der skal gå 5 sekunder efter gameover, før der skal komme en restart. Det er alt sammen forbedringer, som kan hjælpe med at skubbe mit spil over til et forholdsvis færdigt spil, hvis jeg skulle arbejde videre på spillet.