

GUN FEELING TEST

Jordy Teunis

Inhoud

Inleiding.....	1
Test.....	2
Wat voor testen.....	2
Testoverzicht	2
Test resultaten	2
Veranderingen	3
Testkaarten.....	3
Designdocument.....	4
Issuebord	4
Issues	4

Inleiding

Bij het testen van onze game willen we kijken naar twee belangrijke punten: de toevoeging van nieuwe wapens en de moeilijkheidsgraad van de game. We willen weten welke wapens goed bij het project passen en wat er nog miste. Daarnaast merken we bij de laatste product review dat de game te makkelijk was, dus willen we testen hoe we de moeilijkheidsgraad kunnen verbeteren.

Om dit te onderzoeken, is er voor een User Acceptance Test (UAT) gekozen, omdat dit het beste aansluit bij onze doelen. Een UAT geeft feedback, die we gebruiken om de game verder te verbeteren.

Test

Wat voor testen

Omdat onze game te groot was geworden om te kunnen uploaden op itch.io hadden we besloten om nieuwe geweer modellen toe te voegen. We wilden hiervoor weten wat er nog miste voor de nieuwe geweer modellen. Van de feedback van de test wilde we specifieker kijken welke nieuwe geweer modellen bij ons project passen door criteria op te stellen waar een nieuw model een moet voldoen. Ook merkte we bij onze laatste product review dat onze game veel te makkelijk is, hiervoor willen we ook een kleine test doen. Hierbij willen kijken welke punten van de game moeilijker moeten worden gemaakt zodat de moeilijkheidsgraad geleidelijk omhooggaat naarmate je verdere komt in de game. Uiteindelijk heb ik gekozen voor een user acceptance test omdat ik vind dat die het beste past bij de doelen die we hebben voor de tests.

Testoverzicht

De speler test de game door de game vanaf begin tot eind uit te spelen. Tijdens het spelen wordt er gekeken naar wat de speler voor keuzes maakt en welke opmerking hij heeft voor het spel, ook wordt er een timer ingesteld om te meten hoelang de speler over de game doet.

Test resultaten

De test personen deden er gemiddeld 160 seconden over om de game uit te spelen. De meerderheid vond het tutorial gedeelte het makkelijkst, want tijdens de tutorial kon je langs de vijanden rennen zonder ze te hoeven verslaan, hierdoor deden de test personen er vaak maar 100 seconden over om door te gaan naar het baasgevecht. Er waren ook testpersonen die het baasgevecht het makkelijkst vonden, want ze hadden al snel door dat ze de summonners van een afstand konden verslaan en dat de boss erg weinig hp had. Hierdoor is er gemiddeld 60 seconden genomen om de baas te verslaan.

De test personen vonden ook dat de animaties verbeterd konden worden omdat er een aantal miste en niet erg realistisch voelden. Ook wilde ze graag een manier om via de sight van het wapen te kijken en via die optie te schieten, en de meeste miste ook een draw animatie van het pistool.

Ook zijn er een aantal bugs gevonden zoals: De boss kan verslagen worden wanneer er op een onzichtbare muur geschoten wordt en je kan je het geweer herladen wanneer de speler volledig ammo heeft in zijn magazijn

Veranderingen

De veranderingen die we uiteindelijk hebben doorgevoerd als issues:

1. Tutorial area moeilijker maken door meerdere vijanden en blokkade voor de uitgang wanneer nog niet alle vijanden zijn verslagen.
2. Schade en hp verbeteren van de baas en speler.
3. Assets veranderen voor de speler met een aim down sight animatie en pistol draw animation.

Testkaarten

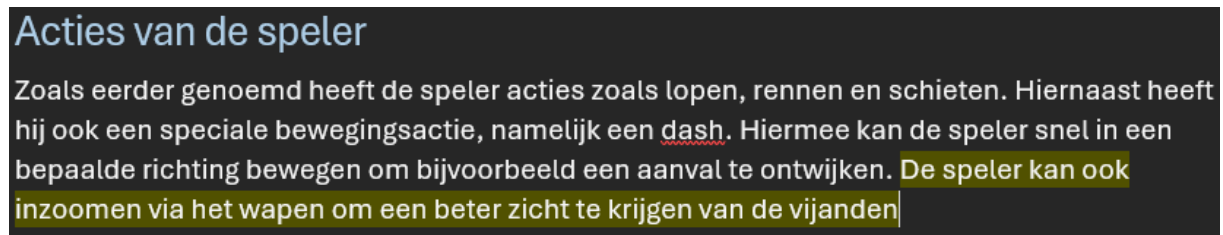
Playtest	Observations
<div>Developer's name Jordy Teunis</div> <div>Game name Lich's Lair</div> <div>Test description Gun <u>experience & balancing</u></div> <div>Test deadline 19/01/2025</div>	<div>Developer's name Jordy Teunis</div> <div>Game name Lich's Lair</div> <div>Observation description Gun <u>experience & balancing</u></div> <div>Test date 18/01/2025</div>
<div>1. HYPOTHESIS</div> <div>De speler merkt op dat het speelgevoel van het geweer niet optimaal is. Het duurt de speler 150 seconden om langs de tutorial te komen, waar zwakke vijanden te vinden zijn. In het baasgevecht zal de speler merken dat deze nog niet gebalanceerd is. Hierdoor zal hij de baas verslaan binnen 60 seconden.</div>	<div>1. HYPOTHESIS</div> <div>De speler merkt op dat het speelgevoel van het geweer niet optimaal is. Het duurt de speler 150 seconden om langs de tutorial te komen, waar zwakke vijanden te vinden zijn. In het baasgevecht zal de speler merken dat deze nog niet gebalanceerd is. Hierdoor zal hij de baas verslaan binnen 60 seconden.</div>
<div>2. TEST OVERVIEW</div> <div>De speler speelt het spel tot het gevecht met de eindbaas waarbij hij/zij van de baas wint of verliest. De speler gaat eerst door het tutorial gebied waarbij de <u>mechanics</u> leert kennen van de game. Daarna vecht de speler tegen de boss, waarbij de speler de game moet uitspelen.</div>	<div>2. OBSERVATIONS</div> <div>Alle speler hadden het spel erg snel uitgespeeld, omdat tijdens de tutorial je ook langs de vijanden kon rennen, en omdat de boss erg zwak was. één speler deed er erg lang over omdat hij elk hoekje van de game wilde ontdekken hierbij ging hij elke gang van het tutorial level in opzoek naar vijanden.</div>
<div>3. METRICS</div> <div>De tijd die de speler nodig heeft om de hele game uit te spelen. Kogels die de speler heeft geschoten Hoeveel HP de speler overheeft aan het einde van het spel.</div>	<div>3. LEARNINGS AND INSIGHTS</div> <div>De speler deden gemiddeld 160 seconden over het spel. De meeste spelers miste ook een <u>aim</u> via <u>sight</u> animatie zodat je via de <u>sight</u> van een geweer kan schieten en een draw animatie voor het pistool</div>
<div>4. CRITERIA</div> <div>De hypothese wordt geaccepteerd wanneer de speler heeft opgemerkt een feedback heeft gegeven over de feeling van het geweer en de game binnen 6 minuten heeft uitgespeeld.</div>	<div>4. ADVICE</div> <div>De speler forceren de vijanden dood te maken, voordat ze naar de volgende kamer gaan, de <u>summoners</u> voor het schild in de map verspreiden. Een <u>aim</u> via <u>sight</u> animatie toevoegen en een draw animatie voor het pistool.</div>

Figuur 1: Playtest kaart

Figuur 2: Observation kaart

Designdocument

Na de test zijn er een aanpassing gemaakt voor het designdocument waarbij de acties van de speler nu ook een inzoom functie op het wapen krijgt 'aim via sight'.

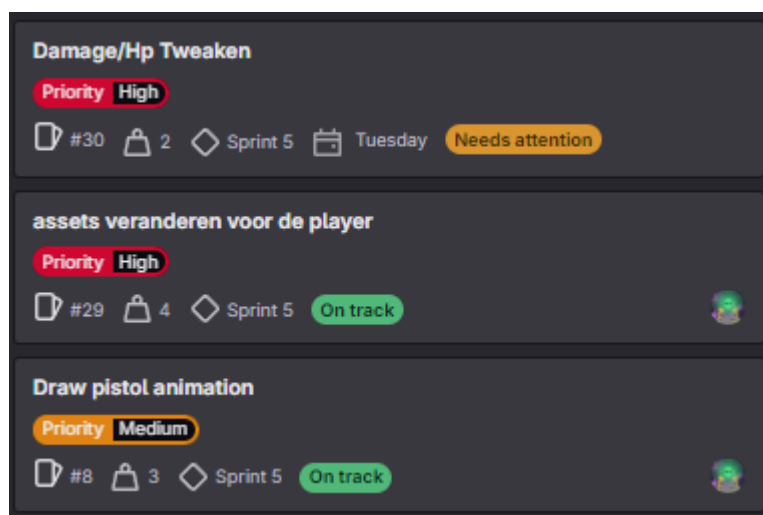


Figuur 3: Voorbeeld Designdocument.

Issuebord

Ook zijn er extra issues toegevoegd op het issuebord zodat het duidelijk is welke features we gaan verbeteren.

In GitLab hebben we als team een aantal voorwaarden gesteld voor onze issues. Deze voorwaarden zijn: Een prioriteit, een weight, een datum en wat de toestand is van de issue. Doormiddel van deze voorwaarden kan er naar het issuebord gekeken worden en kan er op één oogopslag zien hoe het eraan toegaat voor de issue.



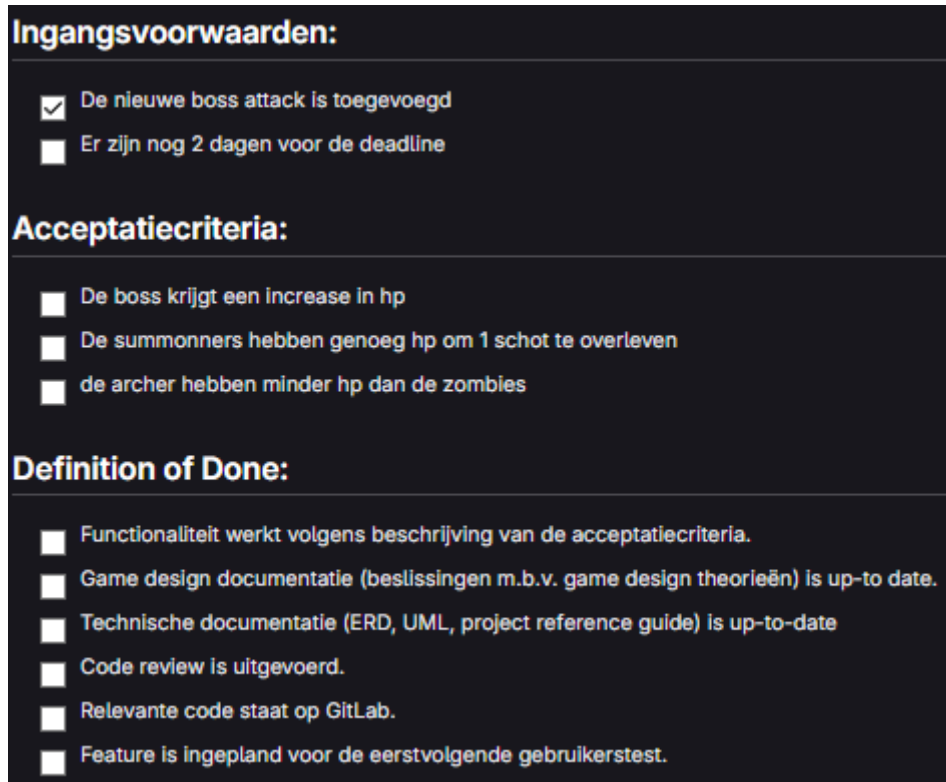
Figuur 4: Voorbeeld van ons GitLab bord en de nieuwe issues.

Issues

We hebben de issue 'draw pistol animation' gemaakt, omdat de testers een draw animatie voor het pistool mistte en dat ze daardoor een slechtere ervaring kregen. Ook hebben we de issue 'assets veranderen voor de player' aangemaakt, omdat de oude assets te groot waren en we nieuwe assets nodig hadden om verder te gaan. In deze

user story hebben we criteria aangemaakt en deze gebaseerd op de feedback van de testers.

In de issue zelf zetten we ook voorwaarden voor wanneer de issue klaar is (Definition of Done). Hierin wordt duidelijk gezet wat er af moet zijn voor de specifieke issue, hierdoor kunnen de teamleden ook nakijken wat er wordt gemaakt voor de issue.



Ingangsvoorwaarden:

- ☒ De nieuwe boss attack is toegevoegd
- ☐ Er zijn nog 2 dagen voor de deadline

Acceptatiecriteria:

- ☐ De boss krijgt een increase in hp
- ☐ De summoners hebben genoeg hp om 1 schot te overleven
- ☐ de archer hebben minder hp dan de zombies

Definition of Done:

- ☐ Functionaliteit werkt volgens beschrijving van de acceptatiecriteria.
- ☐ Game design documentatie (beslissingen m.b.v. game design theorieën) is up-to date.
- ☐ Technische documentatie (ERD, UML, project reference guide) is up-to-date
- ☐ Code review is uitgevoerd.
- ☐ Relevante code staat op GitLab.
- ☐ Feature is ingepland voor de eerstvolgende gebruikerstest.

Figuur 5: Voorbeeld van een issue Damage/Hp Tweaken.

Conclusie

De User Acceptance Test heeft nieuwe inzichten geleverd die we direct hebben gebruikt om onze game te verbeteren. De feedback van de testers liet duidelijk zien dat de moeilijkheidsgraad van de game te laag was, vooral in het baasgevecht. We gaan de tutorial moeilijker maken door extra vijanden toe te voegen en de uitgang te blokkeren totdat alle vijanden verslagen zijn. Daarnaast gaan we de schade en HP van de baas en speler aanpassen om de game uitdagender te maken.

Verder bleek uit de test dat bepaalde animaties ontbraken of niet realistisch genoeg waren. We hebben nu de "aim down sight" en pistooltrek-animaties toegevoegd, wat de beleving van de speler verbeterd heeft. Ook zijn er enkele bugs gevonden, zoals een onzichtbare muur en het herladen van het geweer wanneer hij al herladen is.

Al met al heeft deze test ons geholpen om de game verder te verfijnen en te zorgen dat deze een betere ervaring biedt voor de spelers. Door de implementatie van de gemaakte aanpassingen kunnen we nu een moeilijker en visueel aantrekkelijker spel aanbieden.