Alpha Testrapport

Astral Assault

Giovanni Dering, Jochem Beltman, Daniel Randeraad & Tim Bajmat

# Wat gaan we testen?

Dit zijn de onderdelen die we gaan testen:

- De besturing

- De ervaring van de speler

- De geluiden en visuele effecten

# Wie hebben de game getest?

De game is onder andere getest door:

- Sebastiaan

- Niels

- Phineas

# Feedback van de testers

De testers hadden de volgende opmerkingen:

- Het geluid is te hard tijdens het accelereren

- De besturing is wat lastig

- Het is te onduidelijk hoe je dood gaat

# Onze bevindingen

Zoals in het begin werd beschreven zouden wij de besturing, de ervaring en de audio- en visuele effecten testen tijdens deze alpha aanpassen.

Zoals door de testers werd beschreven moet er iets worden gedaan aan de besturing want deze werd te lastig bevonden.

De ervaring van de spelers bekeken wij ook en dit beviel ons uitermate.Beide testpersonen leken het erg naar hun zin te hebben tijdens de test ondanks de kleine opmerkingen over de besturing.

En het laatste punt waar we naar keken waren de geluiden en visuele effecten in de game. Zoals werd opgemerkt door de testers is het geluid op sommige plekken nog te luid, te hoog of te schel.

Deze problemen en opmerkingen worden opgenomen in het optimalisatie plan om de game uiteindelijk te verbeteren.