Test Analysis

Glari

Made by: Christian Koning

Summary of feedback

1. Voor welke leeftijd is dit spel geschikt?

* 6 ~ 12
* 8-12
* 8+
* 10+
* 13-15

1. Hoe zou je de character omschrijven?

* Opzich een soort schattig
* Als een soort Demon character
* Snel, opvallend
* Cartoonish
* Interessant, leuk om te besturen

1. Wat zou je aanpassen aan de character movement?

* Misschien de muis als camera gebruiken
* Ik zou ervoor zorgen dat het character niet steeds automatisch terug draait naar voren.
* Werkt goed. Miss iets sneller?
* Niks
* Sneller, accurater,

1. Wat zou je aanpassen aan de HUD?

* Iconen toevoegen voor collectibles
* Niets, ik vind dat de HUD er goed uit ziet.
* Niks is helemaal duidelijk
* Better colour for the hud
* Meer kleur

1. Past de character bij de map(levels)? Licht je antwoord toe.

* Hij lijkt best wel out of place te zijn in deze setting, lijkt meer alsof het character beter in een donkerder enviroment past.
* Ik vind dat dat afhangt van het verhaal dat het spel heeft/krijgt.
* Jaa de character valt ook goed op
* Yes
* Ja, het karakter en de wereld hebben iets mystieks

1. Wat zou je aanpassen aan level 1?

* Ervoor zorgen dat je niet vast komt te zitten tegen obstacles aan.
* Ik zou de eerste jumps waarbij je de pilaren moet beklimmen iets breder maken.
* Iets makkelijker?
* Basic obsicles/enemies
* Korter, misschien een checkpoint, beter zichtbare hamer hitboxen

1. Wat zou je aanpassen aan level 2?

* NVT
* Niet van toepassing.
* Ik ben niet bij level 2 gekomen haha
* -
* -

1. Hoeveel HP zou de character moeten hebben?

* 3 lijkt tot zover prima te zijn
* 1HP als je automatisch restart als je van de map valt.
* 3 is perfect miss niet altijd helemaal opnieuw beginnen
* 3 is goed
* 3 is goed, het enige opstakel waar ik last van hat was instakill

1. Wat vind je van de Tekst font?

* Lijkt er opzich wel bij de te passen.
* Ik vind het goed leesbaar.
* cool
* Past met de kunst
* Speels en geschikt voor de artstyle

1. Hoeveel tijd zou je per level moeten krijgen?(in min.)

* Meer dan 2 minuten, maar kan niet een concreet antwoord geven daarop.
* 3-4 minuten.
* 2 minuten
* 2 mins
* 2-3 min

Expectation vs outcome

**What results did you expect from the test?**

i expected that the player movement felt a bit slow, you could hang yourself on some objects and that the time per level would be a bit to low.

i thought that the levels would not be to difficult to finish.

**Describe how this is different from what came out of the test.**

I thought more would think that the movement felt slow. It suprised me that no one could finish level 1. The timer should maybe change to 3 minutes in level 1. Only 1 gave feedback about getting stuck on some obstacles.

**What confirmed your expectations**

By playing the build myself. And seeing some testers having the same issues or even different issues.

Conclusion

**What did you learn from the test?**

Level 1 was tougher than expected.

Player movement needs to be a bit faster.

Time should either stay 2 minutes or become 3 minutes.

The text font fits the game.

HUD needs to be more visible in level 1. Add a collectible icon.

The health of the player is good.

**What Changes should be made to the project?**

Player movement needs to be faster because the testers thought it was to slow.

HUD needs to be more visible in level 1 + add collectible icon because on some parts of the level you cant see the hud perfectly.

Change time to 3 minutes because testers needed more time to complete the level.

**List of actions**

Make the player move faster by changing his speed.

Changing the color of the HUD to make it more visible. Adding a 2D icon that looks like the collectable.

Setting the timer to 180 seconds(3 minutes).

**Rate the actions by importance**

First change the HUD color + adding the collectible icon.

Second change the players speed.

Third change the timer to 180 seconds(3 minutes).