Test Analyse

Prodigium

Gemaakt door: Christian Koning

Samenvatting van de feedback

1. Voor welke leeftijd is dit spel geschikt?

* 16 jaar omdat er geen gore in zit
* Ik gok voor tussen de 12 en 15
* Pegi 6
* 14/15 jaar omdat je wel gebruik maakt van wapens
* 15-17

1. Hoe zou je de character omschrijven?

* Ridder die zijn kasteel moet beschermen
* Goblin slayer
* Eenzame zwaardvechter
* Leuke stijl en de animaties zien er goed uit
* Ridderlijk, heldhaftig

1. Wat zou je aanpassen aan de character movement?

* Dat je kan richten met je muis
* Misschien wat sneller. Of de main events in het level dichter bij elkaar
* Verplaats de camera naar een 3e persoon camera. De ongeving heeft best wat detail dus je kan daar prima mee weg komen. Huidige camera laat niet genoeg zien. Of je moet meer detail in de grond verwerken met textures en props
* Ik zou een functie toevoegen dat je kan sprinten
* Het zou handig zijn als ik kon slaan naar de richting van de muis als die er was

1. Wat zou je aanpassen aan de HUD?

* Een map als je genoeg tijd hebt
* De hud is wat minimaal. Het was ook wat onduidelijk dat het getal linksonder health was. Hier kwam ik achter nadat ik een klap kreeg
* Zet erbij wat wat die punten in de onderkant van het scherm zijn. Hp of iets anders. Als het hp is laat het dan ook in een balkje zien dat naar beneden gaat. Ik dacht nu dat het namelijk score was tot ik zag dat het niet omhoog ging
* De plek waar de health word weergegeven zou ik boven in doen en doormiddel van een hart laten zien
* Health bar i.p.v cijfers, score van items?

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

* Ja, de map en de character hebben dezelfde hoeveelheid detail. Je hebt bijvoorbeeld geen groot verschil in detail.
* Het character past opzich wel bij de omgeving qua stijl. Maar de omgeving voelt nog wel wat kaal aan
* Als je de gebouwen wat meer kleur geeft wel. En vooral de grond moet wat meer aan gewerkt worden. texure heaven geloof ik heeft een grote royalty free collectie
* Ja, je hebt het gevoel alsof je door een middeleeuws stadje loopt en de charachter lijkt ook op een middeleeuws mannetje
* De levels gaven wel een middeleeuws atmosfeer alleen het verschil van detail met het begin en later was erg groot

1. Wat zou je aanpassen aan tutorial level?

* Je level design is goed, door het bruine pad weet ik waar ik naartoe moet lopen.
* Misschien meer puzzels
* Als het een tutorial is moeten er ook instructies gegeven worden met de controls. Deze komen dan of in de ui of ergens in het level op een bortje of de grond
* Weet ik zo niet, misschien gebruik maken van fakkels om iets meer leven in het level te brengen
* Een kleine tutorial erbij

1. Wat zou je aanpassen aan de overworld?

* Misschien meer props toevoegen waardoor je weet waar het spel zich afspeelt.
* Sneller laten spelen met of increased character speed of een redesign van de map
* Er moet meer detail in de grond. Het leid enorm af. Daarnaast mag de de wereld wel wat liniar maken als er toch niks anders te doen is. Plaats verder maar veel meer vijanden in de game meer geef ze een kleinere radius waarin ze de speler detecteren. Zet ze bijvoorbeeld in groepjes neer bij een vuurtje ofzo en dan wanneer de speler te dicht bij komt, laat ze dan pas lopen.
* Positie van gebrouwen en meer duisternis toevoegen
* Detail toepassen van het begin

1. Wat zou je aanpassen aan dungeon 1?

* Net als de tweede dungeon een puzzel toevoegen
* Ook nog wat meer puzzels aangezien de combat redelijk simpel is
* Ik heb zelf altijd het idee dat een dungeon ook echt een eigen stijl of mood moet hebben. leek nu teveel op de tutorial deel 2. Dit kan mooi met texturen
* Zoals de overworld iets meer sfeer toevoegen
* Detail toepassen

1. Hoeveel HP zou de vijand moeten hebben?

* Als ze in 1 hit doodgaan is het te makkelijk. Misschien met twee of drie hits zal het spel meer actie hebben.
* Het gaat niet helemaal om de hp van de vijand in mijn ogen maar vooral dat je ze allemaal tegelijkertijd kan raken
* Voor een standaard vijand is dit prima. Als je een bos gaat toevoegen die meschien wat groter is dan de rest zou ik iets meer doen. Wel zou ik zoals eerder gezecht de hoeveelheiden vergroten. Dan word het meer een hack en slesh game
* Ongeveer anderhalf x zoveel als wat die nu heeft dus stel hij heeft nu 100 dan 150
* Standaard 1 hit is prima maar meerdere variaties met langzamere vijanden en “tankier” zou wel leuk zijn of archers

1. Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen?

* In de tweede dungeon heb je een puzzel die je moet oplossen om verder te gaan, misschien zulke mechanics meer gebruiken.
* NVT
* wat mij opviel was dat de vijanden dingen droppen en dat de speler deze op packt. Dit komt verder nergens terug in een inventory of een score of iets. Tenzij dit wel is maar dan heb ik de knop niet kunnen vinden wat mooi weer terug linkt naar een verbetering van de tutorial.Hooft punten om aan te werken zijn de ai van de vijanden. De plaatsing van de vijanden en de design van de grond.
* De puzzel deed het niet….
* Ik kan springen vanaf vijanden.

Verwachtingen vs Uitkomst

**Welke resultaten verwachtte jij van de test?**

Ik had verwacht dat de vijand meer hp zou moeten hebben.

**Omschrijf hoe dit verschilt van wat er uit de test kwam.**

Ik had verwacht dat de enemy meer hp nodig zou hebben maar ze willen liever meer vijanden. De tutorial moet een ui tekst krijgen. Overworld en dungeon 1 hebben meer props en textures nodig volgens de testers.

**wat hebben je verwachtingen bevestigd?**

Door de build zelf te spelen en om sommige testers te zien met dezelfde problemen of compleet andere problemen.

Conclusie

**Wat heb je geleerd van de test?**

Overworld en dungeon 1 hebben meer detail nodig(props/textures).

Vijand heeft met 1 hp genoeg.

Tutorial level heeft wat meer UI nodig.

**Welke veranderingen zouden gemaakt moeten worden in dit project?**

Overworld en dungeon 1 hebben meer detail nodig(props/textures).

Vijand heeft met 1 hp genoeg. Meer vijanden plaatsen in de maps

Tutorial level heeft wat meer UI nodig.

HUD: Hp moet duidelijker worden aangegeven, collectibles weergeven.

**Lijst met acties**

Meer props in de overworld en dungeon 1. De textures bij beide levels ook aanpassen.

Meer vijanden op de map plaatsen.

Tutorial level meer UI in het level gebruiken.

HUD Sprite om hp duidelijker te maken. Aantal collectibles toevoegen aan de hud.

**Beoordeel de acties op belang**

Eerst tutorial level meer UI toevoegen.

Als tweede HUD aanpassen

Als derde meer vijanden plaatsen op de map.

Als vierde meer props en textures in overworld en dungeon 1.