Test Analyse

Game name: Molazo (temporary name)

Made by: Henk Gevers

**Summary of feedback:**

1. **Wat vind je goed of mooi aan de omgeving**

Skybox is mooi, goed leveldesign

Het geeft een goede space sfeer

Ik vind het idee dat je in de ruimte bent wel leuk, de plaatsing van de platformen zijn ook erg gevarieerd.

De vormgeving van de map

Achtergrond, simpele blokken.

1. **Wat vind je niet goed of mooi aan de omgeving**

Dunne paden

De platformen zijn simpel en eentonig

Ik zelf zou de skybox aanpassen op de models in de game.

Beetje chaotisch

1. **Voor wat voor leeftijden is dit spel interessant**

Alle leeftijden

10+

Ik zou het spel aanraden aan mensen tussen de 15 en de 20, aangezien het redelijk lastig is maar wel leuk.

6-12 jaar oud

1. **Wat vind je goed en slecht aan de eind battle**

Ben ik niet aan toe gekomen

1. **Vind je de (korte) storyline bij de game passen?**

Jawel

De storyline past er wel goed bij

Jaa

Jawel.

1. **Zo ja, waarom? Zo nee, waarom niet?**

je zoekt namelijk wel zeker naar de onderdelen die over de map verspreid zijn.

Omdat je meteen ziet aan het sspel dat het in de ruimte is

Een spel is leuker met een verhaal en echt een soort van doel.

1. **Zou je deze game aan andere mensen aanraden?**

**Licht je antwoord toe**

Ja maar de controls mogen nog wel verbeterd worden

Jawel, het is namelijk een uniek soort spel en best wel leuk om te doen.

Jaa het spel is niet makkelijk en daardoor bleef ik het spelen.

Ja, Het is wel leuk om te zien hoever andere mensen kunnen komen.

1. **Wat vind je ervan dat level 2 veel lastiger is dan level 1?**

Ben ik niet aan toe gekomen

1. **Wat zou je aanpassen aan de controls?**

Iets sneller lopen, en direct stoppen, jump iets sterker en sneller

Meer respontiefe controlls

Ik zou zelf niks aanpassen, misschien een soort extra boost geven met een bepaalde knop.

Beetje langzaam maar wel goed

Niks

1. **Welke games zou je hiermee vergelijken?**

Andere platformers

Run.

**Observations I made:**

The platforms are waaaay to small for level 1, some testers don’t understand the controls, they are interested in the game and want to keep trying a lot. Even when filling in the test form, when they went back to the game they started playing again.

**Expectation vs outcome:**

**What results did I expect from the test:**

I expected that the movement would be difficult and that they would not like the camera distance, angle and height.

**Difference with outcome of the test:**

Nobody had any difficulty with the camera, level 1 was way to difficult, the platforms to small the angles they had where to steap.

**What confirmed my expectations:**

Some people didn’t like the movement and said so in the test form, and I saw that even the people that understood the controls had a lot of difficulty trying to master them.

**Conclusions:**

**What did I learn from the test:**

The platforms are way too difficult

Movement should be easier

Placeholders should be replaced with real objects

**What changes should be made to the project:**

the platforms need to be easier because everyone has problems with even the beginning of level 1

the movement needs to be easier because most people had problems with it

the placeholders need to be replaced with real objects because this doesn’t look good

**list of actions that need to be taken:**

1. Movement needs to be changed to where you walk forward straight
2. Placeholders need to be replaced by real objects
3. Platforms need to be closer together