Test Analyse

Game name: Thardomar (temporary name)

Made by: Henk Gevers

**Summary of feedback:**

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

Het lijkt wel typisch op een office style omgeving. Maar er kunnen misschien in een latere build nog wat specifiekere kenmerken in. Als dat belangrijk is voor het verhaal tenminste

De stijl is wat onduidelijk want er zitten low poly models inmaar de ondergrond was crisp and clean.

Ik vind je gebruik van de textures en props goed omdat het met elkaar in combinatie je het gevoel geeft dat je daadwerkelijk in een kantoor.

Ik vond de top-down 3D er wel mooi uitzien alleen moeten de security mannen nog een model hebben

kleur gebruik

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

Het is een beetje onduidelijk in het begin omdat je voor het eerst speelt. Als je een hint geeft dat het wachtwoord ergens in het level is, wordt het waarschijnlijk makkelijker om door het spel te komen.

Het was een beetje onduidelijk wat je precies moest doen en wat de controls waren

Ik ben zelf geen grote fan van low poly met gelimiteerd gebruik van textures

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

Zo’n type puzzel game lijkt mij het dichtst in de buurt te komen van een doelgroep van 12-16.

Jongere leeftijden

12 misschien, omdat je een beetje cartoony style textures hebt en de character ziet eruit alsof het van een tekenfilm is.

10-16

Pegi 6

1. **Wat vind je van het aantal health dat de speler heeft?**

Het is zeker genoeg. Ik weet niet of het teveel is. Ik kwam op rond de helft van de healthbar.

Teveel, kon veel fouten maken tijdens het collect money gedeelte

Een healthbar is wel beter dan cijfers omdat je dan echt het gevoel krijgt dat je iets kwijt raakt.

Was moeilijk te zien hoeveel damage de security precies deed

Prima

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

Het past er wel bij maar het is wel wat kort. Misschien is net wat meer storyline beter.

Prima, straight tot he point.

Ik vind het wel grappig en de gameplay past erbij.

Ja maar ik snapte niet echt wat de backstory precies was kan wel een beetje uitgebreider

Jawel alleen ik had door het verhaal verwacht dat je al meteen aangevallen zouden worden

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

Het zet het soort game op en geeft je gevoel van nootzaak/snelheid

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

Het voelt nog wat als een demo van een game en nog niet een volledige game. Om die reden zou ik de game nog niet perse aanraden. Maar het heeft potentie.

Voor nu niet, mocht er meer in-depth gameplay dan misschien wel

Als het wat verder uitgewerkt wordt en je meer elementen erin zet bij de story en characters dan wel omdat het best een grappig concept is.

Op dit moment niet maar zie we de potential als er een beter backstory is en het wat duidelijker was wat de bedoeling was en als er een tutorial was

Met wat meer polish en uitbreiding wel

1. **Wat vind je van de enemies?**

Qua gameplay is het helemaal best. Zou mooi zijn als ze nog models zouden hebben die op echte enemies lijken.

Onduidelijk wat ze precies waren als model dan. Wel zag ik meteen dat ze vijandelijk waren

Ik vind ze wel passen in het spel, omdat je op kantoor ook andere mensen tegenkomt dan alleen je collega’s. het is vooral grappig dat je niet weg mag van de bewakers.

Moeten een texture hebben en de misschien kunnen ze een simpele AI hebben zodat ze een rondje lopen ofzo

Mogen wel wat meer detail want zevallen uit toon met de speler

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

Het roteren wat minder snel en misschien nog een optie om omhoog of omlaag te roteren

Strafe mogelijkheden zou wel toepasselijk zijn hiervoor. Misschien kijken naar point en click.

De camera beweging, het is beter als je met je muis kan richten in plaats van je kamera.

Ik zou de camera laten stil staan en de speler laten kijken waar de muis is

De camera beweegt soms heel vreemd. Dat het wat heen en weer bobbelt. Verder zou ik de player controls onafhankelijk maken van de camera

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

De typische 2D puzzel games waarbij je meerdere objectives uitvoert zonder gepakt te worden.

Ouwe flash games tijden van Newgrounds.com, met name van stealth games

Pac man.

Job simulator

Breda student game

1. **Wat zijn andere dingen die je zijn opgevallen zijn?**

Het bobberende effect als je loopt was irritant. Het aanvallen, kon niet achteruit aanvallen en wat feedback over waar je kon aanvallen was wel handig geweest.

Dat de characters een animatie hebben, en dat zie je niet bij veel spellen die in een paar weken zijn gemaakt.

Ik ging door een muur heen bij de computor hokjes

Onduidelijk password door

Geef aan dat de andere duren opslot zitten om duidelijk te maken door welke deur je heen moet.   
maak iets van een atteck animatie ofzo want is nu onduidelijk of ik aanval en zo ja hoever deze aanval berijkt.

**Observations I made:**

the puzzle was really difficult and people didn’t know that they could type in the password when they where standing close to the door. The level was completed faster than I expected.

**Expectation vs outcome:**

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

I expected that people would find the attacking to be really weird.

**Difference with outcome of the test:**

There where no comments about the attacking and I didn’t see any difficulty.

**What confirmed my expectations:**

I could not find anything that confirmed that the attacking was really weird, in the test form I did get some comments to put some visual input when you attack and get damage

**Conclusions:**

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

It isn’t clear when you can type in the password

The Level could be bigger

Placeholders should be replaced with real objects

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

There should be a text on screen telling you that you can type in the password

Increase the size of the levels by adding more props and more rooms

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

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

1. Have text on screen telling the player that he/she can type
2. More rooms need to be added to the map
3. New assets need to be found or created