BAB VIII

UJI COBA

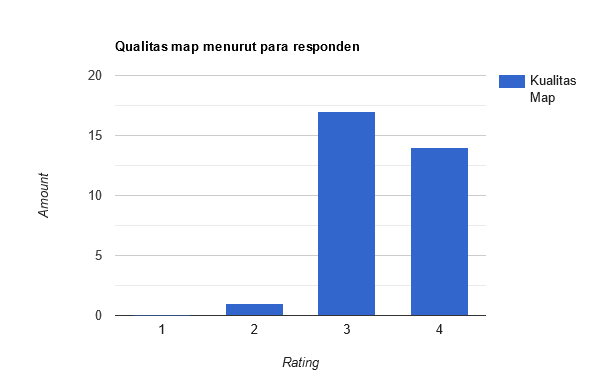
Untuk mengetahui hasil dari game yang dibuat, dilakukan uji coba untuk mendapatkan ide atas kualitas game kita, dan dalam bab ini uji coba tersebut yang akan kita bahas. Dalam bab uji coba ini, untuk mengetahui kualitas dari game kita entah bagus atau tidak harus dilihat dari 2 sisi, yaitu sisi Splatted sebagai game, dan Splatted sebagai pembuat map, dan dilihat dari 2 sisi tersebut, berikut adalah metode – metode yang tersedia untuk mengukur kualitas game :

1. Tes AI dari bot
2. Evaluasi level yang dibuat
3. Quisioner

Dan untuk metode evaluasi yang terakhir, akan diambil opini dengan bantuan teman – teman yang bersedia mencoba game ini dan mengisi Quisioner. Dari sini bisa dilihat pendapat mereka mengenai game ini, mengenai level, bot dan tingkat keseruan game Splatted ini. Pada saat penulisan buku ini terdapat 32 masukan yang telah diberi, dan berikut adalah opini mereka :

1. **Generasi Level**

Pertama adalah kualitas dari level yang dibuat. Di sini ditetapkan nilai dari 1 hingga 4, dan para responden dapat memilih sesuai hati mereka dari Tidak bisa dimainkan hingga Kualitas serasa buatan tangan. Berikut adalah data yang didapat dari para responden:

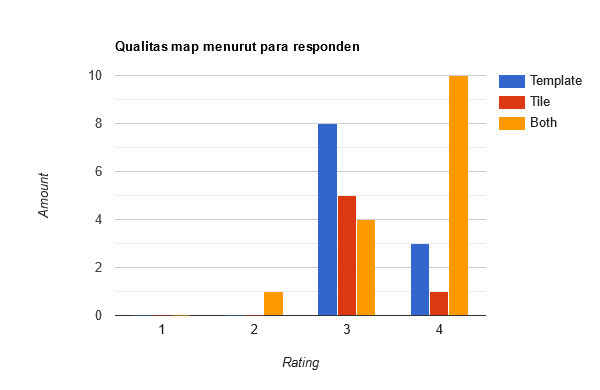


Gambar 8.X

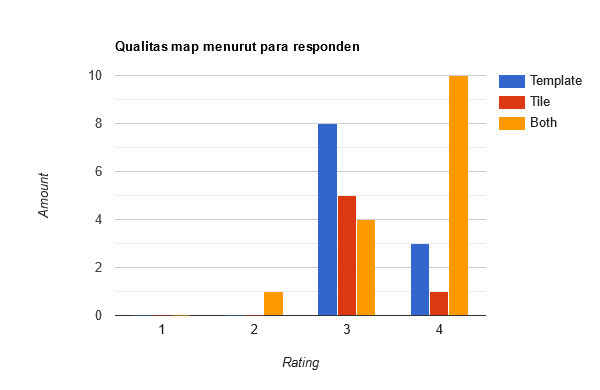
Pendapat responden mengenai kualitas level yang dibuat

Di grafik gambar 8.X diatas bisa dilihat Rating dari para responden secara utuh. Terdapat 1 responden yang kurang puas, 17 responden yang merasa bila level sudah cukup bagus, dan 14 responden yang merasa puas dengan level yang dibuat. Dari grafik diatas bisa dilihat bila rata – rata responden lumayan puas dengan kualitas level yang dibuat.

Tetapi terdapat 2 macam Level Generation yang dipakai, sehingga grafik diatas tidak bisa dikatakan merepresentasikan kedua – dua Level Generation. Oleh karena itu menggunakan pertanyaan yang menanyakan apa jenis Level Generation yang dipakai, kita bisa memecah grafik diatas menjadi 3 bagian, responden yang memainkan Tile Generation, Template Generation dan - dua duanya.



**(a)**



**(b)**

Gambar 2.4

(b)Pendapat responden berdasarkan (a)Level Generation yang dipakai

Dengan grafik dipecah menjadi 3 bagian, mulai terlihat data yang lebih jelas mengenai apa pendapat responden dan metode generasi apa yang rata rata lebih diterima. Bisa dilihat nilai dari Template dan Tile Generation menurun sementara yang mencoba dua – duanya menaik, ini bisa saja menandakan bila yang mencoba Template atau Tile generation tidak terlalu berpikir kritis dan menikmati level yang dibuat apa adanya, sementara yang mencoba dua – duanya mungkin peduli dan menyukai gamenya sehingga bisa bias dalam menilai level. Ini hanyalah sebuah hipotesis, tapi pada akhirnya kesimpulan yang bisa diambil adalah para responden secara keseluruhan puas denga level yang dibuat.

1. **Kualitas Bot**
2. **Keseruan dari Game**