BAB VIII

UJI COBA

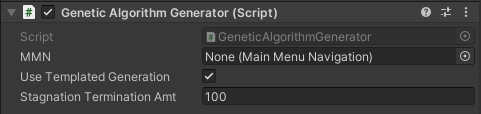
Untuk mengetahui hasil dari game yang dibuat, dilakukan uji coba untuk mendapatkan ide atas kualitas game kita, dan dalam bab ini uji coba tersebut yang akan kita bahas. Dalam bab uji coba ini, untuk mengetahui kualitas dari game kita entah bagus atau tidak harus dilihat dari 2 sisi, yaitu sisi Splatted 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 6.1

Isi Variabel dari segmen program 6.4

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