

Ustertest conclusie

Inhoudsopgave

Plan van aanpak	2
Conclusies die wij uit de notules hebben	2
De camera.....	2
Puzzel 1.....	2
Puzzel 2.....	2
Overig	2
User feedback.....	3
De camera.....	3
Puzzel 1.....	3
Puzzel 2.....	3

Plan van aanpak

Het doel voor deze user test was om feedback op te halen van de spelers. Om dat doel te bereiken hebben wij 3 focus punten opgesteld voor de usertest:

- Is puzzel 1 te moeilijk voor de speler?
- Is puzzel 2 duidelijk genoeg of juist te duidelijk?
- Kan de speler het spel goed zien met hoe de camera nu staat?

We hebben forms gebruikt om notulen af te nemen van de speler en om feedback van de speler te krijgen.

Conclusies die wij uit de notulen hebben

De camera

Een van de opmerkingen die wij vaak zagen terug komen is dat de spelers dachten dat ze van karakter waren gewisseld. Dit komt omdat de camera flipt wanneer de puzzel begint. Voor veel van de spelers was het zeer desoriënterend. Eenmaal ze het door hadden welke karakter ze waren hadden ze verder geen klachten over de zichtbaarheid van de puzzel.

Puzzel 1

Voor merendeel van de spelers was puzzel 1 niet duidelijk genoeg. Hoewel wij wel het doel van de puzzel hebben verteld aan de speler wisten een groot deel niet hoe ze het patroon moesten vinden om het op te lossen en kozen veel om koppen te drukken zonder na te denken in de hoop dat met geluk ze de juiste drukte.

Puzzel 2

Hoewel puzzel 2 veel simpeler was dan puzzel 1 moesten konden mensen vrij snel de puzzel oplossen zonder problemen. Een van de redenen van dat was omdat mensen door de kleine tegels op de vloer al snel wisten waar de pilaren moesten eenmaal ze begrepen wat gebeurde wanneer ze het op je juiste plek zetten.

Overig

Het spel is over het algemeen positief ontvangen. Mensen waren heel blij met de sfeer van het spel en het gaf hun echt een Indiana Jones tempel vibe. Verder waren er wel een paar instanties waar een deur niet open ging na dat de bypass cheat code werd gebruikt om level 1 over te slaan.

User feedback

De camera

Door observaties is dit probleem al tot onze attentie gebracht dat de camera flipt als de puzzel begint en is opgelost. Dat desoriënteert de spelers voor een moment maar voor de rest vonden de spelers de puzzels zichtbaar.

Puzzel 1

Gemiddeld had puzzel 1 een 8,5 van de 10 in moeilijkheid gescoord.

Volgens de feedback mist puzzel 1 een patroon dat het logisch laat voelen voor de speler. Als voorbeeld hebben wij in puzzel 2 een schaduw dat duidelijk een form moet worden en tegels op de vloer gezet waar de pilaren moeten staan maar we lieten de spelers zelf ontdekken welke waar moest. In puzzel 1 is er geen hint of patroon dat de speler kan volgen om te weten welke knop de juiste is om te drukken. Dit maakte de puzzel velen malen complexer voor de spelers. Een van de oplossingen dat spelers aanboden was dat ze een blad wouden of een overzicht hebben om bij te houden wat welke knop doet.

Puzzel 2

Gemiddeld had puzzel 2 een 4,3 van de 10 in moeilijkheid gescoord.

Hoewel het simpeler was dan puzzel 1 werd puzzel 2 positief ontvangen door de spelers en wouden ze ook variaties zien van de puzzel. Puzzel 2 vonden de spelers heel duidelijk maar het werd misschien iets te duidelijk met de hoeveelheid aan pillars. Het concept van de puzzel werkt al maar heeft misschien nog wat werk nodig om het wat moeilijker te maken voor de speler.

De puzzel was te simpel voor de speler maar het concept was wel leuker dan de eerste puzzel.