

Testrapport Simmac

Douwe Westerdijk | Nolan Bijmolt

Inhoudsopgave

- [Inhoudsopgave](#)
- [Inleiding](#)
- [Wat voor cijfers krijgt Simmac?](#)
- [Opmerkingen van de kandidaten](#)
 - [Burger Stack](#)
 - [Shake Shifter](#)
 - [PFIB](#)
 - [Sniper Showdown](#)
 - [Overige opmerkingen over Simmac](#)
- [Overige statistieken](#)
- [Conclusie](#)

Inleiding

Simmac na de ontwikkelfase individueel getest door vier onpartijdige kandidaten. Wij hebben de kandidaten een korte uitleg gegeven over wat Simmac is, wat de bedoeling is van het spel, en ze de mogelijkheid gegeven om het GDD te lezen voor meer informatie.

Wat voor cijfers krijgt Simmac?

Onze kandidaten zijn gevraagd om naast Simmac in zijn algemeen, alle minigames in Simmac een cijfer op basis van eerste indruk. Ook is er gevraagd wat ze van Simmac vinden een kwartier spelen. Uiteindelijk is er gevraagd op een schaal van 1-10 aan te geven hoe gemakkelijk de game-loop van Simmac te begrijpen is.

De resultaten zijn als volgt:

- Burger Stack krijgt gemiddeld een 7,3
- Shake Shifter krijgt gemiddeld een 7,3
- PFIB krijgt gemiddeld een 8,0
- Sniper Showdown krijgt gemiddeld een 8,3
- Simmac in zijn algeheel na 15 minuten speeltijd krijgt gemiddeld een 7,3
- Onze kandidaten geven de toegankelijkheid van de game-loop gemiddeld een 8,3.

Uit deze cijfers valt te extrapoleren dat onze canidaten Simmac gemiddeld een 7,7 geven.

Opmerkingen van de kandidaten

Naast de vragen om een aantal cijfers te geven, hebben onze kandidaten ook de vraag gekregen om hun eerste indruk van de minigames te geven in een open vraagstuk. In deze gedeelte van het rapport zal ik de meest voorkomende en opvallende opmerkingen noteren.

Burger Stack

drie van de vier kandidaten gaven aan dat desondanks dat het spel visueel niet veel aandacht riep het wel makkelijk te begrijpen was. Een kandidaat gaf het tegenovergestelde aan, namelijk dat het spel juist lastig te begrijpen was door de absentie van visuele hulp in de vorm van tekst of symbolen die aangeven wat je moet doen / hoe je moet bewegen.

Twee van de vier kandidaten gaven aan dat ze dit spel nostalgisch vonden.

Alle kandidaten waren het eens dat het een gemiddeld leuk, en vooral simpel spel was.

Shake Shifter

Alle kandidaten waren het eens dat dit een simpel en makkelijk te begrijpen spel is.

Een kandidaat gaf aan dat er een visuele bug opgetreden was dat als gevolg had dat ze 'Shifter' over de tekst heen gerenderd was, endus dat de tekst die het spel hoort uit te leggen niet leesbaar had.

De kandidaten hadden het minst te zeggen over dit spel, hoogstwaarschijnlijk door de duidelijke hulptekst die te zien is aan het begin van het spel.

Put the Fries In the Bag

Onze kandidaten waren het grootendeels eens over dat de moeilijkheidsgraad van dit spel lastig in te schatten was. Drie van de vier kandidaten gaven aan dat desondanks de frieten vrijwel in een rechte lijn naar beneden vielen, ze niet allemaal in het zakje paste, waardoor er een oneerlijk gevoel werd aangeroepen bij de kandidaten.

Een van de vier kandidaten gaf aan dat het spel onduidelijk was toen ze het voor het eerst speelde, maar dat dit geen probleem meer was toen ze het spel herhaalde.

Een van de vier kandidaten gaf aan dat dit spel een authentieke ervaring was en dat voelde alsof ze zelf bij McDonalds werkte.

Sniper Showdown

Alle vier de kandidaten waren het unaniem eens dat dit veruit het meest gecompliceerde spel was van de vier. Waarbij een kandidaat aangaf dat ze twijfels hadden of ze dit spel hadden kunnen uitvogelen zonder directe hulp van de ontwikkelaars.

Drie van de vier kandidaten gaven aan dat ze bij hun eerste keer spelen niet wisten dat je de waardes van de sniper kon calibreren om het schieten minder ingewikkeld te maken

De kandidaten waren het meest positief over dit spel.

Overige opmerkingen over Simmac

Drie van de vier kandidaten gaven een extra opmerking over Simmac als algemeen. Deze waren alle drie positief over de gameplay van het spel.

Een van de vier kandidaten gaaf aan dat hen spel niet voldoende aansprak op het gebied van audio-visuele vormgeving.

Een van de vier kandidaten gaf aan dat ze geen geld zouden willen besteden om Simmac in zijn huidige staat aan te schaffen.

Overige statistieken

De gemiddelde leeftijd van onze kandidaten is 19,5.

Een van de vier kandidaten was zijn leeftijd vergeten.

De genderverdeling van de kandidaten was 1:1 mannelijk : vrouwelijk.

Geen van de vier kandidaten hebben het GDD gelezen.

Alle kandidaten hebben uitleg gehad over Simmac van een van de ontwikkelaars.

Conclusie

Met dank aan de feedback van onze kandidaten hebben wij een plan gemaakt om Simmac te verbeteren en verder te ontwikkelen. Door onze kandidaten zijn wij op de hoogte gesteld van een aantal bugs en glitches die wij moeten verbeteren om de kwaliteit van Simmac te verbeteren.

Bugs bevonden door kandidaten:

- Tekst in shake shifter rendert onder de shifter, waardoor het ineffectief en onleesbaar is voor de speler.
- De frietjes in PFIB vallen op een manier dat te makkelijk is om in te schatten en de moeilijkheid onduidelijk maakt.
- Niet alle frietjes in PFIB zijn te vangen wat meer toevoegd aan de onduidelijkheid van de moeilijkheidsgraad van het spel.
- Sniper Showdown heeft onvoldoende tekst / visuele hints en hierdoor is er uitleg van een derde partij nodig om het spel effectief te spelen.
- Burger Stack heeft nog onvoldoende visuele hints om het toegankelijk te maken voor alle mogelijke spelers.

Wij gaan deze bugs en glitches zo snel mogelijk aanpakken en wegwerken en Simmac door laten groeien van prototype tot volledig spel.