

Tasks til brugertest som brugeren skal gennemføre:

- Indtast et seed
- Klare en bane
- Prøve at genstarte et ræs
- Bruge diverse controls
- Slå en tidligere rekord på en bane

Observationer:

Brugeren begyndte at køre og lærte controlsne næsten med det samme uden anden direction end "det er et racerspil.". Havde lidt svært ved at styre bilen og kørte meget ind i væggene. Kom uden for banen og crashede spillet ved hjælp af et boost under anden lap. Efter første ræs, var brugeren blevet meget bedre til spillet og fik en meget bedre tid end første ræs på samme bane.

Brugeren var lidt forvirret over hvordan der skulles skiftes bane, at fortælle at enter tasten gør at den nye bane bliver genereret ville være bedre. At ræset kunne startes imens menuen stadig var oppe var forvirrende for brugeren og at han ikke vidste hvordan han skulle få menuen væk. Brugerens rekord på forskellige baner blev forbedret efter første ræs på hver af banerne.

Interview:

Det er svært med controls, boostsne giver for meget kick når det ikke er en lang stretch. Hvis boostet er lige før et hjørne er det ikke så godt. Det minder om trackmania hvis man ser det oppe fra. Det er cool med de tilfældige baner.

Konklusion:

Ud fra brugertesten kan der konkluderes at der skal kigges på kollisions detektion i forhold til når et boost er aktivt, da brugeren formåede at komme uden for banen og derefter crashe spillet. Controls for henholdsvis bilen og muligvis også boost skal ændres for at være nemmere at bruge og mindre tilbøjelige til at få en til at køre ind i en væg. Hvor meget bilen bliver bremset af en væg kan muligvis også ændres for at gøre det knap så punishing at køre ind i en væg. Der burde også blive skrevet at enter laver en ny bane ud fra seedet man har skrevet, og tab menuen burde lukkes samtidig med at man trykker enter, da en bruger realistisk set ville lukke menuen med det samme alligevel for at begynde ræset.

Denne brugertest var originalt planlagt til at have foregået efter anden generation, men da tidsplanen blev rykket på grund af features som kollision der tog længere tid end regnet med, kunne vi ikke lave testsne så tidligt som vi ønskede. havde vi haft disse data kunne vi i tredje generation have rettet op på de problemer som der blev mødt i brugertesten, og vi havde været i stand til at få et bedre spil.