### Observaties subject 1: niet gedocumenteerd

Heeft eerst niet door dat er een stamina bar is  
Bebruikte op het begin vooral kick  
Vraagt zich af waarom enemies killen nodig is  
Had eerst niet door dat de dubbeljump een glide was  
Word wel boos als hij dood gaat(maar ik denk ook wel op zichzelf)  
Is wel gefocust   
Hij vind ky te langzaam  
Hij loopt meteen naar recht als hij tannis word  
Lacht om de body slam van potemkin  
Ergert zich aan de energie bar  
Lacht om de gun ninja  
Vind de drill uit de grond van zato wel cool

### **Interview subject 1: niet gedocumenteerd**

Game is wel vet.  
Wat is het doel van naar rechts gaan  
Hij had behalve de kleur niet veel door van de corruptie, hij zag wel dat de ninja een gun had.  
Controlls zij wel goed maar ergert zich aan de stamina bar, had die bar eerst ook niet door.  
Control keys waren goed.  
Hij moets wel anticiperen bij de boss maar de rest vond hij wel Hack&Slash .  
Hij leerde de vijanden wel maar hij vond tactiek niet nodig(meer Hack&Slash).  
Hij vond het wel leuk maar hij denkt wel dat het repetetief zou worden.  
Hij vond het niet meteen duidelijk dat het checkpoints waren.  
Was wel eerlijk.  
De regen of de stamina tweaken.  
Hij zou een betere versie wel willen "proberen".  
**Observaties subject 2: niet gedocumenteerd; \*MISSING\***

**Interview subject 2: niet gedocumenteerd; \*omitted\***  
  
Terug is onduidelijk  
Chests met boeken die de verhalen doen  
Kan er een survival  
Besturing voelde goed  
2 charachters is wel leuk maar beest(tannis) is zwakker en het is niet leuk als je zwakker word zonder story uitleg  
Schieten is wel leuk "geen risico"  
Vond de fantasy uitstraling wel leuk  
Wist dat ze nieuwe abilities kregen maar niet waarom  
Had corruptie niet door  
Eerlijk: ja als je je goed voorbereid   
Zou wel een betere versie willen spelen  
Energie limiet is niet leuk liever iets meer  
Vond het wel leuk

### **Observation subject 3: Carlijn Nijhuis**(19, female, medium gaming experience)

World altering – destroying effects of checkpoints is not really clear in the beginning, except in cave when corruption coloring is seen better, but she wrongly assumed only destroy corrupted the world and not capture – Checkpoints

Balancing – she constantly waited on health regen to continue and even backed out of fights to regen, this can be a viable strategy in the game, but also not something we intended – Battles

Learning enemies – she quickly learned that Potemkin does not have ranged attacks and could thus be attacked from closer by and the ninja did have ranged attacks and countered this by staying far away and attacking with caution – Ninja and Potemkin

Emotional reactions –New enemies surprised her and caused her to lose a lot of live while she was trying to figure out what they did-new enemies

Learning enemies- Trap killed her once and got her many times even though she understood what they did, she probably didn’t think it was important enough – Trap

Emotional and learning – new attacks surprised her and she found this interesting but she could also quickly adapt her strategy to this – new attacks

Emotional reactions – She was clearly satisfied by beating the bosses, since she they were a great challenge for her – boss battles

Emotional reactions – beating enemies gave her a sense of satisfaction,

Balance – Zato was a lot harder for her than the rest of the enemies in the game, possibly disproportionately so – Boss fight zato

### **Interview subject 3: Carlijn Nijhuis(1**9, female, medium gaming experience)

Q1: Eerst niet, later wel, ze dacht dit te komen door capture en destroy checkpoint, ze legde niet een duidelijke link met het killen van enemies met corruption, ze zag wel de rode tint als een effect maar had niet door dat corruption een effect had op de enemies

Q2: Prima controls, ze voelden intuïtief aan, en jump distance, door hover en double jump, was mooi en ook goed te controleren, de controls voor vechten vond ze wat lastiger, maar waren wel gewoon goed.

Q3: Reactietijd werd uitgedaagd door ontwijken, en perceptie in mindere mate, ook strategie en planning werden volgens haar gebruikt, zoals bij het laatste gevecht het opraken van stamina en health en dit moeten laten opladen.

Q4: Afstandsenemies en closerange,bazen hadden magische krachten, Deze informatie leerde zij en pastte zij tijdens het gevecht toe om ze kunnen verslaan. Animations gaven haar ques dat er een aanval werd uitgevoerd

Q5:Monsters verslaan gaf haar voldoening, maar de rest van de game niet echt, het platforming was niet uitdagend en de checkpoints waren onduidelijk voor haar. Dit maakte de voldoening minder.

Q6: Ze vond het spel eerlijk en goed gebalanced, de enemies waren niet te moeilijk om te verslaan en met goed gebruik van haar abilities kon zij ze wel verslaan.

Q7: Soms zat ze vast in parcour, maar vond ze wel grappig dat ze moest nadenken over hoe zij hier uit moest komen.

Bodyslam leek op death animation bracht verwarring bij haar.

### **Observation subject 4: Bill** Gresnigt(20, medium to heavy gamer)

Struggled met stamina in het begin.

Frusteerde in het begin (satamina bar)

Stamina bar is niet helemaal chill

Hover ziet er tof uit

Vroeg zig af wat het verschil was tussen capture and destroy

Vroeg zig af waar hij naartoe moest

Potemkins speed is zo laag dat het wtf momenten had

Liep eerst langs ky. Liep terug omdat ie met ky wou vechten

Heeft exploit bij ky gevonden; Ky kwam vast te zitten

Audibly said: “moet ik nu de andere kant op?”

Gebruikt block zelden

### Interview subject 4: Bill Gresnigt(20, medium to heavy gamer)

Q1: Had niet door dat de wereld veranderde

Had wel door dat de wereld rooder werd

Tweede playthrough claimt geen verschil in attackpatern maar wel kleur

Q2: Controles waaren responsive, de double jump liever los van de stamina bar.

Q3: Kon reageren en anticiperen. Ninja was heel voorspelbaar.

Q4: ja, ninja kunai waren goed te zien en close attacks

Q5: Spel was voldoende leuk en moeilijk en dus ook voldoenend om te spelen.

Q6: Eerlijke game attacks waaren makkelijk te anticiperen.

Q7: Stamina bar kwam niet snel genoeg terug.

### Observations subject 5: Jelle (22, male, light to medium gamer)

Klikt welkom screen meteen weg

Leest controls

Vind zelf dat g logischer is dan f

Heeft stamina snel door

Springt over knives

Vind flying leuk

Ziet hp recovery

Misbruikt het level om de ninja te verslaan

Vind het jammer dat je soms niks meer kan door energie

Vermijd veel enemies

Ontdekt laat de teleport

Vind de teleport erg cool

Vliegt vooral veel rond en vecht vrij weinig

Springt over knives

Maakt opmerking over dat er geen hit animations zijn

Misbruikt de fireball tactiek bij ky

Vind jammer dat die niet kan schieten

Spamt vooral attack, niet echt tactics bezig

Ziet de nieuwe kanon attack

Geen falldamage is fijn

Neiging om spatie in te drukken

Denkt dat die zato niet kan raken

Ontwijkt zatos spikes snel

### Interview subject 5: Jelle (22, male, light to medium gamer)

Q1. Had kleur verandering door na hint, gaf wel zelf aan dat het gebeurde na point capturen. Geen idee wat het zou kunnen doen

Q2. Reageerde heel snel op aanvallen na. Dan bleef die soms even hangen voor mijn gevoel. Ik voelde geen belemmering behalve dat het balkje soms langzaam oplaadde

Q3. De verschillende aanvallen veroorzaakte wel dat ik er op moest reageren en dus ook anticiperen zodra ik de attacks wist. Met name omdat ze meerdere attacks hadden, waardoor ik goed moest opletten.

Q4 Ja en ja, en op een gegeven moment herken je dingen zoals die platte enemies, die je bukkend kan verslaan. Met die knives kon je makkelijk over heen springen. Ik leerde dus wel

Q5. Ja toen ik het level haalde. (Na enemy noemen) Ik had dan alleen het gevoel wanneer ik bijna dood was, anders niet echt.

Q6. Ja, alleen soms jammer dat zij mij niet uit de lucht konden slaan. Ik kon hun makkelijk ontwijken.

Q7. I enjoyed it.

### Observations subject 6: Marle (20, female, hardly any game experience)

WASD niet meteen duidelijk

Leest netjes de controls

Stamina systeem niet meteen door

Moeite met enemies verslaan, valt snel achter elkaar aan. Loopt langs enemies omdat ze moeilijk zijn

Probeert teleport uit en drukte geen direction in, zegt daarna hij werkt niet

Roept YES na het verslaan van de eerste potemkin

Vind vliegen cool

Blockt op reactie de throwing knives van de ninja

Bukt onder throwing knives door

Alweer een yes

Vind nogmaals vliegen cool

Vond het makkelijk om de minion te verslaan alleen verloor ze ¾ hp (eigen opmerking)

Gasp bij het zien van de ninja in de cave en roept nooooooo tijdens battle

Focust vooral op het capturen van checkpoints

Erg emotioneel betrokken bij battles

Vind het raar als je damage krijgt wanneer je kort block terwijl de stamina eigenlijk op was

Heeft veel plezier aan het vliegen

Had blijkbaar stamina system toch door maar paste speelstijl daar niet op aan

Wacht tot hp regent tijdens battle

Gebruikt bijna alleen maar vuurballen

Victory dansje na verslaan van Ky

Vind Leo een hottie

Merkt dat de Ky weg is en niet kan vliegen

Probeert de andere kant op te lopen

Schrikt zich helemaal kapot van de ground trap

Yest bij iedere kill

Probeert weg te lopen zodra potemkin zn attack animation startte

### Interview subject 6: Marle (20, female, hardly any game experience)

Q1 Merkte verschil na veranderen van character. Heeft de rode tint helemaal niet gezien. Had ook geen gevoel van verandering, was vooral gefocused op gameplay.

Q2 Vliegen lukte niet altijd in het waterstukje, dat was frustrerend maar verder was er niks. Vond niet dat de characters belemmerde

Q3 Ja, moest vooral bij vijanden kijken wat voor soort aanvallen ze hadden enzo. Daar focuste ik vooral op en ging al mijn aandacht naar toe.

Q4 Wel een beetje maar het lukte niet echt. (voorbeelden vraag) Over de pijlen moest je springen of bukken, bij die met dat blauw zwaard moest je vuurballen schieten en hem ontwijken.

Q5 Ja, vooral als ik een enemy versloeg zonder zelf dood te gaan. Het is heel voldoenend dat de enemies weg gingen, echt iets bereikt had.

Q6 Niet helemaal, de vijanden waren veel sterker dan ik. Ik moest veel vaker aanvallen dan zij, dat maakte het ook niet leuker om ze te verslaan.

Q7. nee

### Interview subject 7: Bas; \*omitted\*

Q: Had je door dat de wereld veranderde?

A: Nee, alles bleef hetzelfde

Q: Merkte je op de terugweg iets aan de enemies?

A: Ze waren wel sterker inderdaad, ze hadden allemaal ander abilities, ninja ging opeens schieten en ze waren allemaal donkerder van kleur

Q: Weet je waardoor de enemies sterker zijn geworden?, want je had het over een donkerdere kleur

A: Ja door die guy die de stenen verkleurde en alles slecht maakt enzo

Q: Hoe voelde de speler? Waren de controls fijn of vond je dat hij niet snel genoeg reageerde??

A: Ja hij reageerde gewoon super chill inderdaad, gewoon best wel snel met alles. En je kon alles ook combineren, dat bukken en aanvallen enzo.

Ik vond alleen wel de energie bij de eerste poppetje die kon schieten dat je wel lang moest wachten af en toe

Q: Werd er voor jouw gevoel, je menselijke vaardigheden uitgedaagd, en wat we daar mee bedoelen is zegmaar, observeren anticiperen?

A: Ja natuurlijk, je moest wel op alles letten en in de gaten houden, bijvoorbeeld bij die ninja dat als hij schiet dan moet ik wel even nadenken over wanneer wat te doen en wat niet te doen.

Q: En heb je ook een beetje kennis gekregen over de aanvallen van de enemies?

A: Bijvoorbeeld bij die laatste boss, dan merkte je wel na een paar keer doodgaan welke abilities hij had en wanneer die wat deed enzo.

Q: Was het spel voldoenend om te spelen

A: Ja

Q: En welke dingen vond je er leuk aan?

A: Gewoon de humor een beetje van die trippie dingen zo af en toe

Q: Dus je vond het leuk dat er af en toe bugs in het spel zaten?

A: Ja dat maakte het grappiger, maar het is ook gwn en leuk spel

Q: Zou je als het spel af zou zijn het spel nog een keer willen spelen?

A: Ja, waarschijnlijk wel, ik speel niet heel vaak van dat soort spellen, maar vond het wel lachen inderdaad.

Q: Had je het gevoel dat het spel eerlijk was, of had je bij sommige abilities het gevoel van hoe had ik dat ooit moeten zien aankomen?

A: Nou de eerste keer toen ik die eindbaas deed, had ik wel echt zo iets van wat die grond ability dat ik ineens stierf, die zag ik niet aankomen, maar na de eerste keer dat het gebeurde zag je het wel aankomen.

Q: Heb je zelf nog opmerkingen dingetjes tips?

A: Dat stukje dat ik op een gegeven moment vastliep bij die eilanden, en dat ik niet snapte waar ik heen moest en per ongeluk naar benden viel en verder kwam

### Observations subject 8: Undocumented \*ommited\*

Heeft stamina mechanic niet door

Liep een heel stuk terug(voor dat de player bij de waterval was als Vairl)

Ninja word makkelijk ontweken

Stamina word beter gebruikt(Ky fight)

Fireball spam(tegen Ky)

Gaf de game op halverwege Tanis playthrough

### Interview subject 8: Undocumented \*ommited\*

Q1: Had niet door dat de wereld veranderde

Q2: Knopjes veranderen

Q3: Geen tactiek nodig, fireballs waren over-powered

Q4: Had door dat de enemies anders werden.

Q5: Well voldoenend om te speelen, geen speciale momenten.

Q6: spell was eerlijk.

Q7: Stamina bar moet worden verbeterd

Doel was onduidelijk

### Observation subject 9: Undocumented; \*omitted\*

-Het duurde even voordat ze stamina door had

-Leest rustig de controls

-doet niks met het eerste checkpoint

-Gaat met de ninja vechten

“Ik ben hier zo slecht in”

-Ging dood en respawnde aan de andere kant van de map

-Restart game

-Heeft niet door hoe stamina werkt

-Is opgelucht dat de 1e ninja dood is

-Loopt voorbij enemies

-Captured elk checkpoint

-Viel van een eiland af

“oh fuck”

-monster bugde in de grond

-speelt veilig en gebruikt alleen fireball

-frustratie bij doodgaan

-Loopt inuitief weer naar rechts

-Nogsteeds moeite met stamina

-Stond versteld toen ze haar eerste enemy met Tanis killde

-Gaat 3x dood bij een enemy, raakt gefrustreerd

-Wordt afgeslacht in de pit

“Oh my god”

-Gaat heel voorzichtig over de zwarte dingen op de grond

-frustratie bij doodgaan

### Interview subject 9: Undocumented; \*omitted\*

-Zag wat enemies deden, naarmate ze meer gespeeld had

-Leerde de aanvallen en kon daar tegenin counteren

-Voldoening bij het killen van enemies waar ze lang over deed

-Merkte geen verschil in de game, behalve dat je character veranderd

-Bij doorvragen merkte ze wel dat er een rode tint was

### Observation subject 10: Lucas; \*omitted\*

-Test alle skills

-Wilde aanvallen maar was out of stamina

“NEE, dat was schoppen… oh ik heb geen stamina”

-ging dood bij 1e enemy

-verwarring, W jump ipv spatie

-gaat dood

“ahh ,gay!”

-destroyed checkpoint

“fuck it”

-schik moment toen hij de knives net ontweek

-jumpt op knives en krijgt dmg

“deze bm”

-ging dood

“wat een kut spel”

-zag voor het eerst potemkin en schok

-speelde als tanis

-vergeet de controls

-merkt dat hij niet kan teleporten

-is blij met een sign voor de controls

-wilt weten wat het zwate op de grond doet, en schok

“Wat is dat? .. Whaa”

-heeft moeite met stamina tijdens het vechten

-vraagt zich af waarom hij een checkpoint niet kan capturen en realiseerd zich dat hij hem kapot gemaakt had.

-Vind de health regen te laag

-erg fanatiek tijdens de combat

-vind tanis sterker dan Vairl

-krijgt een beetje door hoe de enemies werken

“ze hebben goede moves”

-gaat beetje mee neuriën met de muziek

-Gaat dood door de drill uit de grond

“Woo, die drill!”

-Vond de kick animatie van zato gaaf

-had stuggles met zato

### Interview subject 10: Lucas; \*omitted\*

Q: Had je door dat de wereld veranderde?

A: Nee

Q: Had je door dat er een rode gloed op dingen zat?

A: Ja, op de grond en volgens ook op enemies

Q: Merkte je dat de enemies sterker werden?

A: Nee

Q: Voelde de player character responsive, oftewel als je op een knop drukte deed hij ook gelijk wat tie moest doen?

A: ja, alleen het was een beetje kut, als je net niet op het goede niveau stond, dan miste je alles

Q: Werden er voor jouw gevoel je menselijke vaardigheden uitgedaagd, oftwel obeservatie reactietijd beetje anticiperen

A: Naja ik denk door het vele csgo spelen me reactietijd echt goed was en echt de perfecte jukes gooide, nee. Ja euhh was niet echt heel moeilijk maar was wel grappig en altijd kut als je dood ging.

Q: Maar zag je bijvoorbeeld aan de animatie van de enemie, welke attack hij ging doen?

A: Ja dat had ik door bij die dingen gooien, en de endboss dat als en zo’n ding uit de grond zou komen.

Q: Was het spel voeldoendend om te spelen, dus was het leuk?

A: Ja ik vond het wel leuk als je dan elke keer enemies dood had, maar het einde dan zit je gwn zo opeens van, bam terug naar het begin scherm met een berichtje zo van: gj man.

Q: Had je het gevoel dat het spel eerlijk was om te spelen? of had je zo iets van, nu wordt ik genaaid door de game, dit kon ik niet aan zien komen?

A: Het enige kutte was dat je niet hoger of lager kon slaan, maar voor de rest was het prima.

Q: Heb je nog andere dingetjes of tips?

A: Toen ik een gozertje van een eiland af lokte, hoopte ik dat hij uit de wereld zou vallen, maar helaas bleef hij levend. En dat friendly fire aan moet staan zodat je de enemies kan baitten, zodat ze elkaar aanvallen.

### Observation subject 11: Jai; \*omitted\*

- Ziet controls

“Aha kijk”

-Gaat alle abilities proberen

“Melee kost mana, retarded”

-Vind hover mechanic uit

-gaat(vliegt) voorbij enemy

“latez”

-destroyed checkpoint

-Vampier heeft vuur, dus is bang voor water

-Lacht om potemkin die vast bugde

-Heeft door dat een checkpoint kapot slaan geen zin heeft

-Kreeg geen dmg van water

“Oh , anticlimax”

-Komt potempking tegen, maar die viel niet aan

“Ik wil de attack zien”

“Hij headbut, wat cool”

-komt erachter dat hij in de lucht kan aanvallen.

-weet niet waar hij heen moet als tanis

-gaat proberen om de muur op te springen.

-Vond het niet leuk dat hij de andere kant op moest

-Gaat sprinten

-Potempkin ging slaan

“de vorige keer kopstootte die, dat was veel cooler”

-Ging dood omdat hij op de kogel sprong

-Raakt gefrustreerd.

### Interview subject 11: Jai; \*omitted\*

Q: Had je door dat de wereld veranderde?

A: Ja, de kleur veranderde en de muziek werd anders en de enemies zagen er anders uit, deels, een andere kleur i guess.

Q: Had je ook door dat ze andere aanvallen hadden als ze een andere kleur hadden?

A: Ja, de ninja deden veel meer melee attacks ipv throwing knife ding en het zweep ding.

Q: en de cannon?

A: Ohh, en de cannon die BM was niet goed, daar was ik het niet mee eens, focking nidalee spear.

Q: Vond je het spel wel eerlijk, of had je af en toe situaties van hoe de fock kan ik dit weten?

A: die kogel, maar eigenlijk was dat slecht van mij, ik had er overheen kunnen springen. Verder denk ik dat als je melee aanvallen teveel energie kostte, en dat je af en toe gwn stil moest staan om te wachten op stamina.

Q: Voelde de speler responsive aan of had je dingen wat attacks sneller willen uitvoeren?

A: Wat ik wel soms had is dan sprong ik naar links over de enemie heen en dan wil je hem rechts aanvallen en dat tie dan soms nog naar links aanvalt

Q: Werd er voor jouw gevoel je menselijke vaardigheden uitgedaagd tijdens het spelen, dus zegmaar observatie anticiperen, reactietijd

A: Ik vond bij die 2e eindbaas dat je goed de aanvallen kon readen en dat je wel een beetje skill nodig had om ze te ontwijken

Q: Heb je tijdens het spelen kennis gekregen over de enemies en hun soorten aanvallen?

A: Je kon de enemies wel goed aflezen, alleen die grote guy die viel echt opeens om.

Q: Vond je het voldoenend om het spel te spelen?

A: Ja ik vond het wel grappig, het enige waar ik meer zat was de waterval, ik dacht ik sta in de fik, hoe kan ik door water heen, ik dacht dat ik een manier moest vinden om naar boven te komen. En de muur bij de barbarian was een beetje raar, maar misschien als ik gwn het verhaal had gelezen, dan had ik wss eerder gedacht van, oh ik moet terug.

Q: Heb je nog meer opmerkingen die we niet hebben behandeld?

A: hier en daar en enemie die een beetje lomp reageerde of die spin bug, maar voor de rest gwn leuk om te spelen

## Open vraag questionnaire

Monsters in de muur en vloer iksdee, verder heb ik niets te melden.

I'd buy this game (on Steam).

Bug/glitch? : if the player stands in the middle of the big fat enemy the enemy was unable to do damage for a few seconds (enemy keeps spinning around for a few secs) Bug? : fighting animation of the second person you play doesn't work well on the right side.

gameplay is unfair cause player is too OP.

get rid of the firing ability for the vampire dude, it was way too op and I was using it all the time to kill enemies way to easily.

delay on attacks felt annoying. ranged enemy attacks going backwards as well. the health regen was too quick to make for a real challenge. Teleporting felt like a waste of stamina as the enemy would instantly react to wherever you go + the fact you move faster than any enemy. First boss fight was easy to abuse the fact that he has no ranged attacks or distance closing attacks.

I sucked, but the game is very cute! I enjoyed being a vampire!

The first character was much more fun and responsive than the second character. Combat was good but easy to learn as enemies had few attacks which were easily countered. The first boss (Kingdom Hearts Guy) was not very dangerous but felt satisfying to defeat. Music needs changing, add a volume slider.