# Table of contents

[Table of contents 1](#_Toc511042769)

[Hoofdvraag 2](#_Toc511042770)

[Deelvragen 2](#_Toc511042771)

[Hypothese 2](#_Toc511042772)

[Mijn hypothese 2](#_Toc511042773)

[Uitslag test 2](#_Toc511042774)

[Look and feel 2](#_Toc511042775)

[Testgroep 3](#_Toc511042776)

[Locatie & uitvoering 3](#_Toc511042777)

[Playtest omgeving 3](#_Toc511042778)

[Observatie 4](#_Toc511042779)

[Resultaten 5](#_Toc511042780)

[Gemiddelde speeltijd + leeftijd: 5](#_Toc511042781)

[Gemiddelde moeilijkheidsgraad: 6](#_Toc511042782)

[Onverwachte resultaten: 6](#_Toc511042783)

[Conclusie 7](#_Toc511042784)

[Uiteindelijke conclusie na alle tests: 7](#_Toc511042785)

# Hoofdvraag

Is het vergelijkbaar/beter dan Micro machines?

# Deelvragen

Zou u nog iets veranderen aan de game? Zo ja, wat?

Zou u dit spel nog eens spelen en waarom wel/niet?

# Hypothese

## Mijn hypothese

Het moet haalbaar zijn en leuk om vaker te spelen.

Test 1 hypothese: Het is haalbaar en leuk. ( niet behaald vanwege whacky controls )

Test 2 hypothese: Het is haalbaar en leuk. ( niet behaald vanwege whacky controls )

## Uitslag test

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Playtester** |  | **Uitslag** |  | **Controller/Keyboard** |
| Britt |  | Het is haalbaar, maar lastig te spelen ( wat het niet leuk maakt ) |  | Controller |
| Wouter |  | Het is haalbaar, maar lastig te spelen ( wat het niet leuk maakt ) |  | Controller |
| Jeannette |  | Leuk om te spelen, en goed haalbaar misschien makkelijker met controller |  | Keyboard |
| Pascal |  | Leuk en haalbaar |  | Keyboard |
| Susanne/Elgar |  | Lastige besturing en daardoor minder leuk, en omdat je snel verdwaald is het niet makkelijk te halen |  | Controller + Keyboard |

# Look and feel

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Playtester** |  | **Mening over look/feel** |  | **Moeilijkheidgraad** |
| Britt |  | Mist geluid, en geen duidelijk zicht in wat voor omgeving je zit |  | Makkelijk |
| Wouter |  | Mist geluid, maar ziet er leuk uit. ( hout glimt iets teveel ) |  | Makkelijk |
| Jeannette |  | Leuke muziek, niet duidelijk dat je op een tafel zit |  | Makkelijk |
| Pascal |  | Was in het begin niet duidelijk totdat hij bij de kaas kwam |  | Gemiddeld |
| Susanne/Elgar |  | Vonden het er super leuk uit zien |  | Gemiddeld |

# Testgroep

Mijn testgroep zijn mensen tussen de 16 – 25 jaar die al ervaring hebben met games spelen.

Dit omdat hun vaak al een inzicht hebben in wat hun leuk/goed vinden in games en dus duidelijker hun mening kunnen geven.

Ik heb ongeveer 5 testers nodig om tot mijn conclusie te komen, als ik na elke test wat kleine aanpassingen maak. Om een goede vergelijking te maken voor welke leeftijd het het leukste is pak ik ook een aantal testers uit een andere leeftijdsgroep om te zien wat hun er van vinden en of het ongeveer overeenkomt met de andere testers.

# Locatie & uitvoering

## Playtest omgeving

Ik ga het testen op een rustige omgeving, zodat mensen niet worden afgeleid en zich kunnen focussen op de game.

Ik deel het in door 2 controllers neer te leggen bij mijn laptop ( met de game er op ) en met een muis, en laat ze de rest zelf uitvogelen. Als ze vragen hebben tijdens het spelen, beantwoord ik deze pas aan het einde zodat het de ervaring niet veranderd. Ik maak hier notities van want dat betekend ook dat het spel niet duidelijk is.

## Observatie

Ik ga aantekeningen maken over de dingen die ze tijdens het spelen vertellen, zoals hoe ze de controls vinden van het spel. Ik kijk ook naar hoe ze reageren op als dingen (niet) helemaal werken, en of ik het weg moet halen omdat het negatieve indruk wekt. Aan het begin neem ik ook waar of ze eerst kijken naar de controls of dat ze er gewoon blind in stappen. Aan het einde van de game laat ik ze de vragenlijst invullen. En tijdens de playtest maak ik aantekeningen over dingen die me opvallen.

# Resultaten

## Gemiddelde speeltijd + leeftijd:

## Gemiddelde moeilijkheidsgraad:

## Onverwachte resultaten:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Playtester** |  | **Onverwacht resultaat** |
| Britt |  | Bug in de schans collider |
| Wouter |  | Geen fijne controls |
| Jeanette |  | Geen duidelijke tafel ( look ) en teveel hindernissen |
| Pascal |  | Vond het zo leuk dat hij met meer mensen wou spelen ( meer dan 2 ) |
| Susanne |  | Te groot level |
| Elgar |  | Speler 1 controls gaf of alleen gas of draaide alleen |

# Conclusie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Playtester** |  | **Conclusie** |
| Britt |  | Een aantal aanpassingen zijn nodig om de juiste look & feel weer te geven, en nog een aantal bugs die eruit moeten |
| Wouter |  | Er zijn veel problemen met de controls, ze spelen niet fijn en je word snel misselijk |
| Jeanette |  | Controls zijn te direct, maar verder wel leuk om te spelen |
| Pascal |  | Vind het een super leuk spel, alleen er waren wat glitches met de kaas |
| Susanne/Elgar |  | Omdat je snel verdwaald raakt lijkt het leven groter, en er zijn nog wat aanpassingen nodig in de controls |

## Uiteindelijke conclusie na alle tests:

Na alle tests zijn er veel overeenkomsten maar ook dingen die niet overeenkomen. Een daarvan is het slippen, de ene vind het super fijn en de ander vind het niet opvallen. Mensen raken snel verdwaald en de weg is dus onduidelijk. Ze speelde vaak wel dezelfde tijd, want daarna was het level wel zo’n beetje uitgespeeld alleen voor sommige leek het oneindig te duren. ( omdat ze verdwaald waren )

Als ik tijd had om het nog aan te passen zou ik zeker een minimap toevoegen zodat je duidelijk weet waar je bent, aan de controls zou ik niet zoveel aanpassen misschien dat je gas geeft met een andere knop maar iedereen heeft zijn eigen voorkeur dus voor elke speler voelde het anders.