# Playtest 1

De gebruiker verloor redelijk snel. De rode cirkels hadden te veel invloed op de score.

## Opmerking gebruiker

“Ik wil minder balletjes!”

## Actieplan

De schade door rode cirkels verlagen van 5% naar 1%.  
Om het spel niet te makkelijk te maken wordt er een tijd grens toegevoegd. Elke 10 seconde zal de gebruiker 1% van de score verliezen.

De opmerking wordt in de toekomst behandeld na de tweede playtest.

# Playtest 2

De gebruiker begreep het spel redelijk snel.   
De snelheid van het spel verliep redelijk traag en de gebruiker leek geen uitdaging te krijgen vanuit het spel.

## Opmerkingen gebruiker

“Saai spel.”  
“Ik wil de balk vol krijgen.”

## Waarnemingen

De scorebalk beweegt nauwelijks. De invloed van een stijgende score is heel klein en de invloed van de tijd is ook klein.

De speler heeft geen reden om risico’s te nemen. De speler bleef ook in 1 gebied.

De scorebalk lijkt zijn doel goed te bereiken. De speler blijkt deze te willen vullen.

## Interview

#### Waarom bleef je in 1 gebied?

Er waren zo veel balletjes dat ik het nut niet in zag om rond te kijken.

#### Wat mis je in dit spel?

Denk een beetje diversiteit.

## Actieplan

Ik wil mij eerst focussen op de opmerking van de vorige test en de eerste opmerking van deze test.   
Uit deze test blijkt dat de speler het spel te makkelijk vindt en heeft geen reden om door het level te reizen. Daarnaast blijkt de invloed van verschillende score factoren te weinig. De speler ziet het nut niet om rond te zoeken en risico’s te nemen.

Eerst pas ik de invloed op de score aan. De scoreballen zullen voor de volgende test 1% aan punten geven.  
De vijandige ballen zullen 2,5% verwijderen. De tijd zal nu per 5 seconden 1% score verwijderen.  
De reden voor deze veranderingen is om te zorgen dat de invloed op de score groter wordt.

Gecombineerd met de invloed op de score komt een reactie op de opmerking van de vorige test en de eerste vraag van het interview van deze test. Het totaal aantal cirkel zal worden verlaagd van 3000 naar 500. Het minimum wordt aangepast van 300 naar 200.