

# Testrapport

## General Playtest

Nick, Wouter, Daniel, Eelke

30/01/2018

### Inleiding

De test zal gedaan worden om erachter te komen of de beweging van de speler na de aanpassingen nu voldoen aan de verwachtingen (op basis van Early Movement tests) van de speler. Ook zullen wij kijken of de levels binnen het spel (niet) uitdagend genoeg zijn voor de spelers.

Daarnaast wordt er ook gekeken hoe de speler het wapen gebruikt om door de levels te navigeren.

De artstyle is ook aangepast, dus hier zal de tester Nick feedback op geven in tegenstelling tot de vorige grafische stijl. De andere 3 testers zullen het spel voor het eerst spelen.

### Doelstelling

Vindt de speler de nieuwe grafische stijl fijn?

Vindt de speler het bewegen van het karakter soepel?

Hoe lang hebben zij nodig om de eerste vijand te doden?

Hoe vaak gebruikt de speler het wapen? en hoe vaak raakt hij een vijand?

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om levels 1-3 uit te kunnen spelen?

Zijn er plekken binnen levels 1-3 waarbij een speler voor een lange (10+ seconden) vast zit?

### Methode

De testers zullen één voor één de mogelijkheid krijgen om het spel te spelen. Vooraf werd er gevraagd of zij open willen zijn en hun huidige gedachten willen opnoemen terwijl zij spelen.

Achteraf wordt er gevraagd wat ze van de game vonden en of ze zelf nog feedback hadden.

### Resultaten

Grafische Stijl	<p>Nick: in vergelijking tot de vorige artstyle was hij tevreden met de aanpassingen. Het voelde minder "sketchy" en alle assets werden goed gezien.</p> <p>Wouter: Weinig opmerkingen op de grafische stijl. Het zag er in het algemeen goed uit volgens hem.</p> <p>Daniel: Algemeen een goede indruk. Vond het een leuke grafische stijl.</p>
-----------------	--

	Eelke: “De turrets zijn echt moeilijk te zien man”. De turrets waren volgens deze tester te moeilijk te zien in de omgeving. De spikes waren ook niet in eerste instantie duidelijk.																				
Beweging Karakter	<p>Alle spelers hadden weinig tot geen moeite om de beweging van het karakter op te pakken. Hoewel wij een feature misten (het herladen van het wapen met R. Dit werd nergens getoond), gebruikte de 2/4 spelers dit instinctief wel. “Man waarom staat dit niet op de grond.” aldus Nick.</p> <p>Ook werd er weinig gebruik gemaakt van de sprint(shift) om sneller te lopen en werd de dodgeroll(space) regelmatig gebruikt zodra ze erachter kwamen wat het deed en hoe goed het werkten.</p>																				
Doden eerste vijand	<p>Nick: De eerste vijand werd binnen de eerste paar seconden gedood door Nick en hij bewoog vervolgens buiten de (in-game) kamer.</p> <p>Wouter: Hij werd gezien door de vijand en ging er vervolgens meerdere keren door dood. Dit koste hem circa 15 seconden terwijl hij zich verschuilde achter een stuk muur.</p> <p>Daniel: Daniel ging éénmalig keer dood door de vijand. Vervolgens doodde hij de vijand en ging direct de kamer uit.</p> <p>Eelke: Eelke bewoog rondom de bewaker toen hij gespot werd en ontweekte de inkomende projectielen. Hij schoot binnen 5 seconden de vijand dood.</p>																				
Karakter vaardigheden	<p>Nick: Gemiddeld 4 schoten per vijand.</p> <p>Wouter: Gemiddeld 2 schoten per vijand.</p> <p>Daniel: Gemiddeld 2 schoten per vijand.</p> <p>Eelke: Gemiddeld 2 schoten per vijand.</p>																				
Tijdsduur levels	<table><tr><th>Naam</th><th>timestamp level1</th><th>timestamp level2</th><th>timestamp level3</th></tr><tr><td>Nick</td><td>02:03</td><td>05:38</td><td>09:12</td></tr><tr><td>Wouter</td><td>03:39</td><td>08:22</td><td>13:05</td></tr><tr><td>Daniel</td><td>01:49</td><td>05:12</td><td>07:37</td></tr><tr><td>Eelke</td><td>02:58</td><td>06:17</td><td>09:24</td></tr></table>	Naam	timestamp level1	timestamp level2	timestamp level3	Nick	02:03	05:38	09:12	Wouter	03:39	08:22	13:05	Daniel	01:49	05:12	07:37	Eelke	02:58	06:17	09:24
Naam	timestamp level1	timestamp level2	timestamp level3																		
Nick	02:03	05:38	09:12																		
Wouter	03:39	08:22	13:05																		
Daniel	01:49	05:12	07:37																		
Eelke	02:58	06:17	09:24																		
Moeilijkheid levels	<p>Nick: -, 4x dood.</p> <p>Wouter: 12+ seconden bij het 2de deel van level1, 8x dood.</p> <p>Daniel: -, 3x dood.</p> <p>Eelke: 12+ seconden bij het 2de deel van level1, 5x dood.</p>																				

Extra opmerkingen	Eelke vond het vreemd dat turrets later in level 2 pas voorkomt en dat level 1 vol zit met guard vijanden. “Het zou logischer zijn als de domme AI (turrets) eerder komen dan de slimme AI (guards), toch?”.
-------------------	--

## Conclusie

Vindt de speler de nieuwe grafische stijl fijn?

Overall was de grafische stijl goed ontvangen. De nieuwe stijl is duidelijker en zullen het bij deze stijl houden. We zullen wel de turret en spike graphics duidelijker te maken.

Vindt de speler het bewegen van het karakter soepel?

Er was weinig moeite in het bewegen van het karakter. Mensen pakten al snel het spel op. Er werd alleen wel weinig de sprint functie gebruikt. Ook werd de dodgeroll te vaak gebruikt, als een vervangende element voor de standaard beweging. Het maakte het spel ook te makkelijk, waardoor de testers al snel uitdagingen over konden slaan.

Er zal meer gebruik gemaakt worden van uitdagingen waardoor de speler sprint nodig zal hebben. Daarnaast is er ook besloten dat het verwijderen van de dodgeroll functionaliteit van de speler een goede zet is en deze, op grote schaal, overbodig is.

Hoe lang hebben zij nodig om de eerste vijand te doden?

Het ging vrij snel. Het doden van de vijand binnen het eerste level is een succesvol effectief middel om de speler al snel te wennen aan schieten.

Hoe vaak gebruikt de speler het wapen? en hoe vaak raakt hij een vijand?

De spelers gingen goed om met het wapen. Ze waren in het algemeen niet zuinig met hun munitie. Dat is iets waar wij rekening mee zullen houden.

In de toekomst willen wij een nieuwe manier van aanvallen aan de speler geven in de vorm van het steken van een mes. Hierdoor worden de spelers geforceerd om soms op sluwere manieren de vijanden te doden, munitie te sparen en komt het gedrag van de vijanden beter naar voren.

Hoeveel tijd hebben de spelers nodig om levels 1-3 uit te kunnen spelen?

De testers gingen allemaal rond hetzelfde tempo door de levels. Ze leerden de levels snel. Elke speler ging ongeveer 5x dood per speelsessie. Dit komt overeen met onze interne ideeën.

Zijn er plekken binnen levels 1-3 waarbij een speler voor een lange (10+ seconden) vast zit?

Testers Eelke en Wouter kwamen vast te zitten rondom de 2de uitdaging van level 1. Hierbij ging Wouter, om een hoek, één crate proberen kapot te schieten, en werd regelmatig gedood door de spikes tijdens het proberen van deze actie. Het is niet de bedoeling dat de speler hier de crate, om de hoek, kapot schiet. Dit gaan wij oplossen door een extra spike bij die hoek te plaatsen.

Eelke kwam vast te zitten bij de guard vijanden die in de hoekjes stonden. Hij probeerde ze langzaam te doden uit de verte maar het moment dat de guard vijanden te zien waren, werd zijn karakter ook

gezien, waardoor de guards meestal het eerste schot kregen. Dit gaan wij oplossen door de guards in de hoekjes te vervangen met turrets.