**Usertests**

Notulist: George  
Spraakspersoon: George  
Recorder: Yair

# Intro

Hieronder is de korte intro die wij geven aan de start van de recording.

“Hallo, wat is jou naam?”

(De usertester geeft antwoord)

“Hallo, (naam) vandaag ben jij hier voor een usertest over onze game ‘Night Taxi’. Wij zullen je niks vertellen en verwachten alleen dat je onze game kort test en alle gedachten die je hebt over wat er gebeurt in het spel hard op zegt. Aan het einde krijg je een formulier dat je zelf mag invullen over wat jij van de onderdelen in het spel vond.”

“De usertest begint… nu!”

*“\*” = Belangrijke punten*

## Usertester 1:

Naam: Martijn van der Meer  
Leeftijd: 28

Observaties:  
-Speler checked de settings als eerst. Het werkt  
-Speler heeft moeite met het movement aan het begin.  
-Het klinkt alsof het een beetje traag gaat\*  
-Hij realiseerd dat je tijd krijgt wanneer je mensen op pikt. De gameloop is duidelijk  
-Hij heeft moeite met de op pik punten (en zichzelf) aan de zeikanten te zien\*  
-Hij moest even wennen aan de controls maar hij vindt ze wel fijn voelen.  
-Hij zegt dat de game lastig wordt als de op pik punten altijd ver spawnen. Dit kan irriterend worden voor de speler\*  
-Speler kwam er laat achter dat hij meerdere passagiers had  
-Speler vindt dat je tijd zou moete krijgen voor het afzetten. Niet het op pakken.\*

Conclusie:  
Martijn was ik tijds-tekort gekomen en kon niks zien aan de hoeken van de map. De conclusies hier zijn dat wij de balance van de game moeten aanpassen qua tijd en de POV van de camera moeten veranderen.

## Usertester 2:

Naam: Dirk ten Haven  
Leeftijd: 22

Observaties:  
-Speler checked het option menu als eerst. Het werkt  
-De speler begint langzaam met de controls te leren  
-Hij geeft aan dat hij aan het begin niet helemaal wist wat er moest gebeuren  
-Deze speler pakt ook 1 passagier en gaat dan terug naar het midden.  
-Geeft aan dat je goed moet opletten wanneer je moet afslaan  
-Vindt de game nogal simplistisch  
-Speler kreeg al snel een Game Over en starte opnieuw om het nog een keer te proberen  
-De speler geeft aan dat hij graag een Tutorial had gewild\*  
-Speler vindt dat SFX misschien wel fijn zullen zijn  
-Wat meer art/assets

Conclusie: Dirk begreep de gameloop niet goed. De conclusie hier is dat onze game niet duidelijk genoeg is en wij een tutorial nodig hebben.

## Usertester 3:

Naam: Luka ver Meuleren  
Leeftijd: 20

Observaties:   
-Speler opened options. Het werkt  
-Speler start de game en is de weg kwijt. De character was niet op spawn aanwezig (Bug?)  
-Een bug was gespot met de timer waarbij hij niet reset behalve als de game reset\*  
-Speler blijkt moeite te hebben met op tijd af te slaan\*  
-Speler begrijpt de game loop maar het is niet duidelijk of hij als eerste alle passagiers moet afzetten   
-Speler begrijpt het verschil tussen het ophaal en afzet punten niet  
-Het blijkt dat de speler al snel tijds tekort heeft\*  
-Je ziet je taxi niet aan de hoek van de map\*  
-Guide voor de game\*  
-Controls (Van pijltjes naar WASD)\*

Conclusie: Uit deze usertest blijkt dat hier ook een probleem is met het zichtbaarheid van de map aan de hoeken en de controls waren niet duidelijk. Daarboven op was er niet veel tijd. De conclusie hier is dat wij inderdaad de POV van de camera moeten aanpassen en een tutorial nodig hebben (Met aangepaste controls).

Daarnaast zagen wij de taxi een muur in gaan. Dit moet opgelost worden.

## Usertester 4:

Naam: Lisa  
Leeftijd: 20

Observaties:  
-Speler checked settings. Het werkt  
-Speler is niet helemaal duidelijk over de controls  
-Ze begrijpt de game loop al snel  
-De witte vakjes (face pop ups) zijn verwarrend voor haar  
-Speler realiseert dat je extra tijd krijgt wanneer je passagiers op pakt  
-Er is een tekort aan Assets  
-De instructies van de controls waren onduidelijk\*  
-Het is niet duidelijk aan de map te zien dat het nacht is (De game heet Night Taxi)  
-Timer ging te snel\*  
-Zou fijn zijn als je sneller of slomer kan gaan

Conclusie:  
Hier blijkt dat een tekort aan assets de visie van de game niet duidelijk maakt, daarnaast was de gameloop ook niet duidelijk. De conclusie hier is dat wij de ontbrekende art moeten toevoegen en een tutorial moeten toepassen.

# Meegenomen feedback:

* Tutorial voor de game
* WASD controls
* Ontbrekende art toevoegen
* Timer bug fixen
* Game balancing (Taxi sneller en tijd tweaken)
* POV Camera aanpassen

# Vragen formulier:

Hier wordt kort opgeschreven wat de vragen zijn in het formulier wat wij naar onze usertesters sturen.

-Wat vond jij van de gameplay? Had jij het naar je zin?

-Hoe voelde het rond rijen in de taxi?

-Was het doel van het spel duidelijk?

-Heeft de game jou genoeg tijd gegeven om goed door te kunnen blijven spelen?

-Vind je het fijn dat de game gebaseerd is op tijd?

-Waren de menu’s duidelijk om te navigeren (Main menu/Settings/Game over scherm)?

-Heb jij zelf nog feedback voor ons? *(Open vraag)*