

Usability Tests

Na ze mijn spel te laten spelen heb ik de volgende vragen gesteld.

Is er iets wat dit spel goed doet?

Zijn er dingen die toegevoegd kunnen worden waardoor jij het spel liever zou spelen?

Is het doel van het spel duidelijk?

Zou je dit spel spelen als je kans maakt op korting?

Persoon 1

Vraag 1:

De score is zichtbaar

Vraag 2:

Het voelt alsof je al af bent voordat je word geraakt.

Het is raar dat de rib anders beweegt dan de obstakels.

Vraag 3:

geen idee waar de ribs voor zijn.

Het doel van het spel is duidelijk.

Vraag 4:

Ik zou het spel zeker spelen als je korting kan krijgen.

Persoon 2

Vraag 1:

De instructies zijn duidelijk.

Het skelet karakter ziet er goed uit.

Vraag 2:

De obstakels zijn voorspelbaar en er zijn er maar twee.

Achtergrond muziek zou leuk zijn.

Als de achtergrond meer zou veranderen zou dat leuk zijn.

Als je ook nog zou kunnen bukken zou dat het leuker maken.

Vraag 3:

Doel van het spel is duidelijk.

Vraag 4:

Ja

Persoon 3

Vraag 1:

Je weet gelijk wat je moet doen.

Vraag 2:

Het springen is te stoterig.

De hitbox is te groot.

Meer variatie in de obstakels.

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Ja

persoon 4

Vraag 1:

Je hebt snel gezien wat de bedoeling is.

Vraag 2:

Een 8-bit muziekje eronder zou het wat meer afmaken.

Het springen moet vloeiender voelen.

Andere petjes toevoegen

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Ik zou het spel wel spelen voor korting.

Persoon 5

Vraag 1:

Het is gaaf dat je sprong veranderd als je de knop ingedrukt houdt.

Vraag 2:

Hoe verder je komt hoe sneller de obstakels komen.

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Ik zou het spel spelen voor korting.

Persoon 6

Vraag 1:

Het spel is makkelijk om te begrijpen en spelen.

Vraag 2:

Verskillende thema's/achtergronden.

Als het na een tijdje steeds moeilijker word.

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Ja

Persoon 7

Vraag 1:

Dat je het springen langer ingedrukt kan houden is goed gedaan.

De achtergrond beweegt.

Er is een doel.

Vraag 2:

Moet moeilijker worden als je langer speelt.

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Zou het spel zeker spelen voor korting.

Persoon 8

Vraag 1:

Dat de obstakels random zijn.

Ribs die rondvliegen.

Vraag 2:

Meer challenges.

Hoe langer je speelt hoe moeilijker het word.

Vraag 3:

Ja

Vraag 4:

Ja

Persoon 9 en 10 heb ik andere vragen gesteld.

Dat waren software studenten dus ik heb alleen gevraagd wat ik kon doen om de technische kant van het spel beter te maken.

Persoon 9

Meer delay op het eerste object.

Hitbox van het vliegende object smaller maken sinds de je er onderdoor moet en de bovenkant breder is.

Persoon 10

Het karakter mag een beetje clippen.

Usability Tests 2

Na ze mijn spel te laten spelen heb ik de volgende vragen gesteld.

Is er iets wat je wou doen, wat niet mogelijk was?

Is er iets wat ik kan toevoegen aan dit spel waardoor jij dit spel leuker zou vinden om te spelen?

persoon 1

Vraag 1:

nee

Vraag 2:

powerups

duidelijker maken dat je een collectable hebt gepakt.

persoon 2

Vraag 1 & 2:

nee

Top:

goeie graphics

persoon 3

Vraag 1:

vooruitkijken, horizontaal heen en weer bewegen.

Vraag 2:

springen over happy meal duidelijk niet mogelijk maken, springen verbeteren.

luider hitgeluid, duidelijk maken dat je geraakt wordt.

cosmetics (hats, skins, pets, etc)

Persoon 4

Vraag 1:

alltime hightscore terugzien.

snelheid vaker maar minder verhogen

Vraag 2:

duidelijk maken wat je moet verzamelen en ontwijken.

Persoon 5

Vraag 2:

screen shake als je geraakt word, health bar

persoon 6

Vraag 1:

nee

Vraag 2:

als je in de lucht zit pijltje naar beneden moet ervoor zorgen dat je sneller naar beneden gaat.