

User test

SPRINT X

Jasmin Hachmane

5-Second Test Methode

Het doel van de 5-Second Test is om de eerste indrukken van gebruikers te verzamelen. Deze methode helpt om inzicht te krijgen in wat direct opvalt aan het spel, wat het meest aantrekkelijk is, en welke elementen misschien verwarrend zijn. Het biedt waardevolle feedback over visuele aantrekkingskracht en duidelijkheid van het spelontwerp. Dit is belangrijk omdat de eerste indruk vaak bepaalt of gebruikers geïnteresseerd blijven en verder willen spelen.

Hoe werkt de test?

Ik vroeg een groep studenten om gedurende vijf seconden naar de startschermen van mijn game "Jeep Rush" te kijken.

Vervolgens moesten ze onmiddellijk vertellen wat hen opviel, wat hun eerste indruk was, en wat zij denken dat het doel van het spel is.

Waarom ik deze test doe?

De 5-Second Test geeft snel een idee of het ontwerp van mijn spel duidelijk en aantrekkelijk is. Het helpt mij zien of mensen meteen snappen wat ze moeten doen en of het spel er leuk genoeg uitziet om ze geïnteresseerd te houden.



Nu ga ik de testresultaten delen van een groep studenten die ik heb gevraagd om mijn game te testen.

Deze methode heb ik tijdens Pennie haar workshops geleerd, het is een korte maar slimme test.

5-Second Test Methode

Studenten en hun eerste indrukken

1. Student klas

Eerste Gedachte: "Het lijkt een racespel waar je obstakels moet ontwijken."

Wat viel op? "De dieren en de auto zijn duidelijk zichtbaar." In een jungle thema.

Wat is duidelijk? "Je moet waarschijnlijk snel reageren om te voorkomen dat je botst tegen de dieren."

Wat is er verwarrend? "Niet meteen duidelijk wat de knoppen doen of hoe je beweegt."

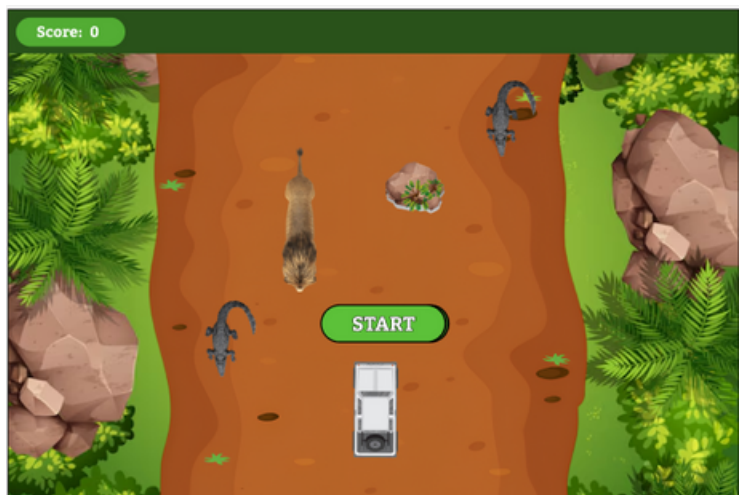
2. Student klas

Eerste Gedachte: "Dit is een avontuurlijk spel met een voertuig door een parcours."

Wat viel op? "De levendige kleuren en de start-knop in het midden van het scherm."

Wat is duidelijk? "Het doel is om de Jeep door een soort parcours te leiden zonder te botsen."

Wat verwarrend is? "De functie van hoe het spel werkt is niet direct duidelijk."



5-Second Test Methode

4. Student Oil

Eerste Gedachte: "Een spel waar je een auto door obstakels/dieren moet navigeren."

Wat viel op? "De elementen en de weg zijn duidelijk." Het is meteen duidelijk dat het om een auto-spelletje gaat." "Ook zag ik duidelijk dat het om een jungle/safari thema ging."

Wat is er duidelijk? "Je moet obstakels ontwijken om verder te komen in het spel."

Wat is er verwarrend? "De functies van de knoppen zijn niet meteen helder."

5. Student Oil

Eerste Gedachte: "Dit ziet eruit als een leuk, grappig spel met auto's."

Wat viel op? "De omgeving en de start-knop in het midden. Het geeft een gevoel van snelheid."

Wat duidelijk is: "Het lijkt erop dat je obstakels moet ontwijken om te winnen."

Wat verwarrend is: "De doelen van het spel en hoe je punten verzamelt, zijn niet direct duidelijk."

5-Second Test Methode

Conclusies en Aanbevelingen

De 5-Second Test heeft kleine maar belangrijke inzichten opgeleverd:

Wat werkt goed?

De Jeep en de obstakels zijn direct herkenbaar, en het doel van het ontwijken van obstakels is over het algemeen duidelijk voor de meeste testers. De levendige kleuren en omgeving trekken meteen de aandacht.

Wat zijn de verbeterpunten?

De functie van sommige iconen en knoppen is niet direct duidelijk, en het doel van de scores en hoe je ze behaalt is niet altijd zichtbaar. Het kan nuttig zijn om de interface te verduidelijken of om extra visuele aanwijzingen of een korte introductie toe te voegen.

Toepassen feedback

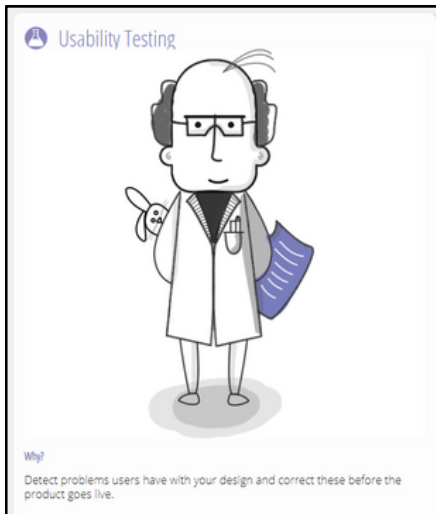
Op basis van de testresultaten denk ik dat de volgende verbeteringen nodig zijn:

Ik moet de functies van de knoppen en iconen beter zichtbaar maken. Dit kan door tekst toe te voegen of door visuele aanwijzingen duidelijker te maken.

Het lijkt me nuttig om een kort introductiescherm te maken dat in een paar seconden de belangrijkste doelen en spelmechanieken van het spel uitlegt. Of een icoon waar je op kunt klikken met meer uitleg.

Ik ga ervoor zorgen dat belangrijke elementen zoals de score, het doel van het spel, en de besturing meteen duidelijk zijn voor de speler.

Usability testing



Voor deze Sprint X opdracht was het erg belangrijk om veel te testen. Het testen hielp enorm om het spel "Jeep Rush" te verbeteren. Omdat mijn doelgroep studenten zijn, kon ik gemakkelijk testers vinden. Hun feedback was heel nuttig en maakte het proces zowel belangrijk als handig.

Student Hein **Versie 3 getest**

Begrijp je wat het doel van het spel is?

Zijn antwoord: ja, het is duidelijk dat je obstakels moet vermijden, dus de dieren.

Dit vind je terug in de info-icon.

Hoe vind je de spelbesturing?

Zijn antwoord: De besturing is goed, maar ik vond het niet nodig om de juiste naar voren of naar achteren te gaan. Je kan beter alleen de pijltjes naar links of rechts gebruiken.

Is de snelheid van het spel goed?

Zijn antwoord: Het spel gaat niet te snel.

Vind je het spel boeiend?

Zijn antwoord: Ja, het is een leuk spel en het is leuk om steeds mijn score te verbeteren.

Heb je nog tips voor mij?

Zijn antwoord: Misschien de pijltjes weg laten en alleen de WASD toetsen gebruiken of de jeep laten besturen met je muis als je erop klikt en kun je dus om de obstakels slepen.

Usability testing

Student Sumaya

Versie 2

Begrijp je wat het doel van het spel is?

Haar antwoord: Ja, je moet je Jeep door obstakels navigeren zonder te botsen.

Hoe vind je de spelbesturing?

Haar antwoord: Het is makkelijk, maar het reageren op onstakels/dieren kan sneller.

Is de snelheid van het spel goed?

Haar antwoord: De snelheid is goed, maar sommige obstakels komen onverwacht snel.

Vind je het spel boeiend?

Ja, maar het kan iets meer variatie in obstakels gebruiken.

Heb je nog tips voor mij?

Misschien kun je toevoegen dat hoe verder je komt hoe sneller het spel gaat.



Usability testing

Student Safa

Begrijp je wat het doel van het spel is?

Haar antwoord: Ja eerst niet maar door op het info-icoontje te drukken was het vrij duidelijk dat je moet blijven rijden zonder te botsen.

Hoe vind je de spelbesturing?

Haar antwoord: Ik vind de besturing gemakkelijk te leren, maar er is wat vertraging bij het springen.

Is de snelheid van het spel goed?

Haar antwoord: 'Voor mij is de snelheid prima.

Vind je het spel boeiend?

Haar antwoord: Ja, het is spannend en je wilt steeds verder komen.

Heb je nog tips voor mij?

Misschien iets toevoegen om het wat meer game-achtig maken dus als je af bent dat de game over tevoorschijn komt als bij echte spelletjes. Ook misschien je logo ergens verwerken.



Usability testing

Student

Begrijp je wat het doel van het spel is?

Ja, het is duidelijk.

Hoe vind je de spelbesturing?

Antwoord: De besturing werkt goed, maar kan nauwkeuriger zijn bij snelle acties.

Is de snelheid van het spel goed?

Antwoord: De snelheid is in het begin goed, maar wordt te snel moeilijk.

Vind je het spel boeiend?

Antwoord: Ja, het is een simpel leuk spel om te spelen, vooral als je je high score wilt verbeteren.



Technical test

Bug- en Crashrapporten

In dit deel van mijn onderzoek focus ik op het opsporen van problemen in "Jeep Rush" zoals vastlopen en foutmeldingen. Het doel is om te begrijpen welke technische problemen het spel lastig maakt voor spelers. Door naar de ervaringen van studenten te luisteren, kan ik ontdekken welke problemen ze zijn tegengekomen en hoe vaak deze zijn voorgekomen. Deze informatie helpt mij om het spel beter te maken zodat het soepeler werkt en minder vaak vastloopt.

Tijdens de test hebben verschillende studenten verteld over hun ervaringen met bugs en crashes:

Studenten

"Het spel crashte een paar keer tijdens het laden of hoe verder je komt."

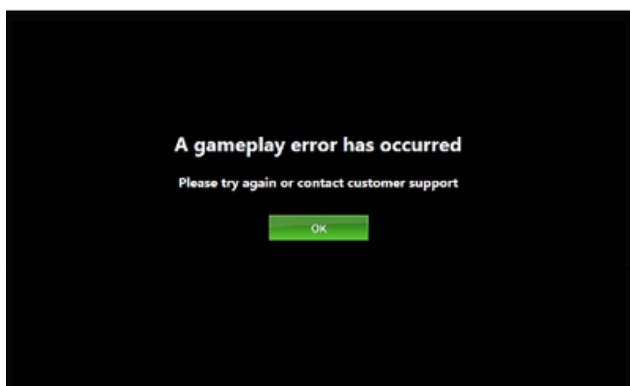
"Ik kwam een bug tegen waarbij mijn Jeep vastzat in een obstakel en niet meer kon bewegen."

"Soms reageerde het spel niet op mijn inputs, vooral als ik snel achter elkaar drukte."

"Het spel begon te haperen toen er te veel obstakels tegelijk verschenen."

"Het spel crashte toen ik te veel acties tegelijk probeerde uit te voeren."

Met deze informatie kan ik gericht aan de slag om deze problemen op te lossen, zodat "Jeep Rush" beter werkt en de spelervaring verbetert.



Fun Factor

Hier kijk ik naar hoeveel plezier spelers ervaren tijdens het spelen van "Jeep Rush". Het doel is om te begrijpen wat spelers leuk vinden aan het spel en wat hen motiveert om het steeds opnieuw te spelen. Door naar de ervaringen van studenten te luisteren, kan ik ontdekken welke aspecten van het spel hen plezier geven en waar er ruimte is voor verbetering.

Tijdens de test hebben verschillende studenten verteld over hun plezierervaringen:

"Het spel is erg leuk en verslavend. Ik vind het geweldig om mijn scores te verbeteren."

"Het is een leuk spel, maar het zou nog leuker zijn met meer variatie in de obstakels."

"Ik speel het graag opnieuw om mijn vorige scores te verslaan."

"Het is leuk om te zien hoe ver ik kan komen en dat motiveert me om opnieuw te spelen."

"Het is spannend om te spelen en de obstakels te ontwijken."

Deze feedback helpt mij om te begrijpen wat spelers aantrekkelijk vinden aan "Jeep Rush". Ik kan dan kijken hoe ik het spel nog leuker kan maken door bijvoorbeeld meer variatie in de obstakels toe te voegen of de uitdagingen aan te passen zodat spelers gemotiveerd blijven om te spelen.

Door te weten wat spelers leuk vinden, kan ik "Jeep Rush" zo ontwikkelen dat het niet alleen vermakelijk is, maar ook dat spelers blijven terugkomen voor meer speelplezier.

