

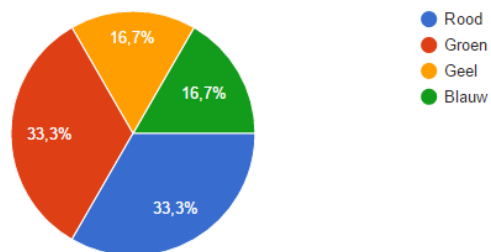
Minotaur's Maze

Playtest vrijdag 13 mei

Testverslag



Welke kleur speler was je? (6 reacties)



door de Minotaurmaatjes

Recruiter (zorgt dat er testpersonen aanwezig zijn) – Youri Stans

Tech Operator (zorgt dat er technisch gezien getest kan worden) – Mike Ottink

Data logger (verzamelt tijdens de test de benodigde data) – Annelieke Henzen

Test monitor (begeleidt de testpersonen tijdens de test) – Niels de Jong

Inhoudsopgave

Inleiding.....	2
Doel.....	2
Planning.....	2
Testopzet.....	3
Strategie / Data.....	3
Getest prototype.....	4
Test-scenario.....	5
Testpersonen.....	6
Known Issues.....	6
Resultaten.....	6
Ontwerpsuggesties.....	8
Bijlages.....	10

Inleiding

In het kader van ons huidige project “Minotaur's Maze” hebben we een playtest georganiseerd. Dit document geeft de resultaten weer die we uit de playtest gekregen hebben, met mogelijke ontwerpstappen die we kunnen zetten.

Doel

Doel van de test was kijken in hoeverre onze designdoelen bereikt worden en of recent toegevoegde elementen daar aan bijdroegen.

Onze designdoelen zijn:

- Spelers hebben positiefplagerige interactie met elkaar buiten het spel (bijv. praten)
positiefplagerige interacties houdt in: ze dagen elkaar uit, trashtalken en doen voorspellingen over wat er wel en niet gaat gebeuren en wat ze wel en niet gaan doen, of ze proberen elkaar lichamelijk te hinderen het spel te spelen
- Spelers moeten telkens opnieuw keuzes maken tussen samenwerken om vooruit te komen of voor zichzelf gaan om te winnen
- Spelers ervaren flow, waarin ze onder druk staan maar daar wel plezier aan beleven
- Er zijn geen dode momenten (waarin weinig gebeurt) binnen de 5 minuten die er gespeeld wordt

Recent toegevoegde elementen:

- Minotaurus die achter spelers aangaat
- Minimap waarop spelers hun locatie tov. andere spelers en de thuisbasis kunnen zien
- Tweede ring binnen het doolhof met daarin meer geld, en verschillende samenwerkingskamers waar je op verschillende manieren uit kunt



Planning

De playtest vond uiteindelijk plaats op vrijdag 17 mei, om 14:45

Twee testsessies, één van een kwartier, één van 20 minuten.

5 min. introductie

5 min. spelen / 10 min. spelen

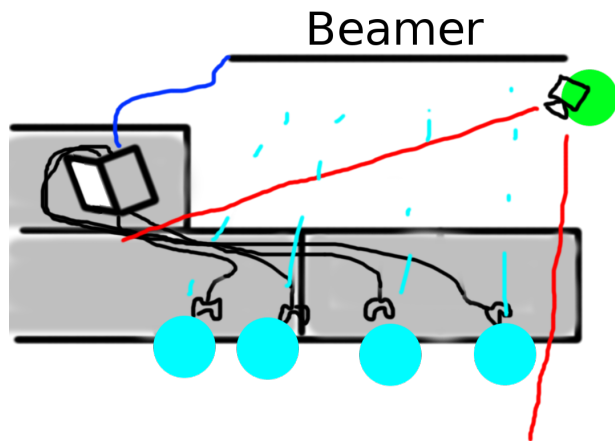
5 min. vragen en ervaringen

Na afloop konden spelers nog zelf een enquête invullen.

Testopzet

Er werd met vier personen tegelijkertijd getest.

De test vond uiteindelijk plaats in lokaal 2106 in het HKUgebouw in Hilversum. Hierin konden vier mensen plaatsnemen voor een beamer die was aangesloten op een laptop waarop het spel draaide. Er waren 4 controllers aangesloten op de laptop. Daarnaast is in de opzet het standpunt van de cameraman aangegeven.



Strategie / Data

Tijdens het spelen

- Opnames maken zodat we terug kunnen kijken (outgame en ingame)

Uitspraken / out of game gedrag spelers

(time left noteren), “uitspraak” / gedrag, door speler, context binnen het spel

vb1: 3:20, “hoepel op man!”, door rood, groen probeert geld af te pakken van rood

vb2: 0:50, rood stoot blauw aan, door rood, blauw is met veel geld naar de basis aan het gaan

levert op: *hoeveelheid positiefplagerige interacties buiten het spel*

Elke 15s opschrijven wat elke speler aan het doen is ingame

Spelers laten zeggen wanneer ze het saai vinden worden

levert op: *detecteren of er dode momenten in het spel zitten*



[terug naar Inhoudsopgave](#)

Naderhand (via een enquête)

Vragen naar acties en motivatie er achter

Vragen of er keuzes en overwegingen tussen samenwerken of voor henzelf gaan waren, en wanneer deze plaatsvonden

levert op: vinden er keuzes tussen samenwerken en voor jezelf gaan plaats, en kunnen deze opnieuw plaatsvinden

Vragen naar flow

levert op: flowscore

Vragen over hoe de minotaurus invloed had op hun ervaring? Hoe zien ze de minotaurus en wat gebeurde er toen ze hem tegenkwamen of hoe waren ze er mee bezig?

levert op: hoe beïnvloedt de minotaur het spel

Op welke manier hebben spelers de minimap gebruikt?

levert op: hoe beïnvloedt de minimap het spel

Hebben spelers ervaren dat het doolhof bestaat uit een aantal ringen?

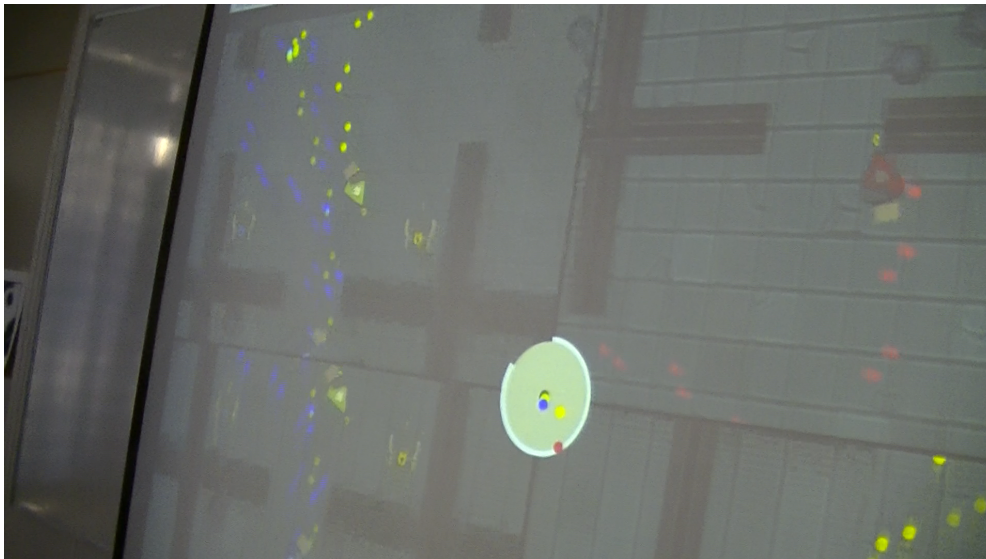
Wat vinden spelers van kamers waarin je moet samenwerken?

Merkten spelers iets op toen ze verder in het doolhof kwamen?

levert op: rol van tweede ring met meer geld op het spel

Getest prototype

Het geteste prototype is van de game Minotaur's Maze: een splitscreen couch party game waarin 4 spelers proberen zoveel mogelijk geld te vinden in een groot doolhof, voordat de tijd op is. Om dieper in het doolhof te komen moeten ze samenwerken en deuren openen, maar er kan er uiteindelijk maar één winnen.



[terug naar Inhoudsopgave](#)

[terug naar Inhoudsopgave](#)

Testpersonen

Onze doelgroep zijn mensen van 16-25 jaar, die al sociaal comfortabel met elkaar kunnen omgaan en die iets leuks met elkaar willen doen, en die enige ervaring met games hebben.

Testpersonen

8 testpersonen gehad, van leeftijd 18-25, niet van iedereen informatie gehad, maar een minimum van 5 uur gamen per week. Iedereen zit op dezelfde opleiding en heeft in verschillende samenstellingen samengewerkt aan verschillende opdrachten, dus er was een gemeenschappelijke sociale band. Wel viel het op dat de eerste test, waarin twee vriendinnen van elkaar zaten, het een actiever geheel was dan de tweede groep die minder banden had.
6 daarvan hebben de enquête ingevuld.

Known Issues

het is voor spelers aan het begin onduidelijk welke speler ze zijn → op te lossen door gekleurd tape op de controllers

Er is geen uitleg over wat spelers kunnen (bewegen met knop zus, geld droppen met knop zo) → test monitor geeft dit van te voren aan.

Resultaten

(de markeringen zijn om de resultaten te koppelen aan de onderwerpen die wilden onderzoeken, dus om een indeling te maken)

Observaties

Bij een speelduur van 10 minuten is op een gegeven moment het doolhof bijna leeg. Een speelduur van 5 minuten is echter weer te kort.

Spelers hebben zelfs na 6 minuten spelen nog niet door welke persoon bij welke kleur hoort.

1/8 expliciet: samenwerken wordt alleen ingezet om door deuren te komen, maar je werkt daarbij niet echt samen, want de ander kan direct daarna jouw geld gaan afpakken

2/8 expliciet: het is heel onduidelijk wanneer er geld gestolen wordt en op welk moment het wel of niet gebeurt. Hierdoor kunnen spelers die samenwerken per ongeluk geld van elkaar afpakken.



Video resultaten

(inclusief known issues)

op voorbereid

hoeveelheid positiefplagerige interacties buiten het spel

→ zie de bijlage met uitspraken

We hebben hier vooral gericht op noteren wanneer spelers uitspraken doen, dus niet een absolute hoeveelheid.

- spelers doen vooral uitspraken om een samenwerking met deuren op te zetten
- en op het moment dat ze geld van elkaar kunnen afpakken

detecteren of er dode momenten in het spel zitten

Helaas is de schermopnamedata waar we op vertrouwden verloren gegaan. Spelers hebben op geen enkel moment aangegeven dat ze het saai vonden. Reacties na afloop waren dat het spannend was. We hebben dus niet de data die we hadden gewild, maar het lijkt positief.

(Video) overig

- de voetsporen worden niet als voetsporen herkend
- het is voor spelers niet duidelijk welke kleur ze zelf zijn
- het is voor spelers (en toeschouwers) niet duidelijk welke kleur anderen zijn (totaal niet, zelfs niet als het spel al is afgelopen)
- besturing vereist vaardigheid, gemixte reacties over de moeilijkheid ervan (ik denk dat de potten hier ook van invloed op zijn)(daarnaast lijkt dit te corresponderen met een prettige / slechte ervaring bij het draaien van het karakter)
- bij de buitenste ringen raken de spelers te ver van elkaar verwijderd (spanning weg en kunnen niet samenwerken)
- het is moeilijk vanuit de buitenste ring je weg terug te vinden
- het is niet duidelijk wanneer de tijd op is
- het is niet duidelijk wanneer de tijd bijna op is
- communicatie van gelijkspel
- het is onduidelijk wanneer je geld steelt
- het is onduidelijk wanneer er geld in de schatkist komt
(- je steelt te veel geld tegelijkertijd)
- minimap schatkistje ontbreekt



[terug naar Inhoudsopgave](#)

resultaten enquête

(zie ook de bijlages met alle resultaten, geordend op thema)

op voorbereid

vinden er keuzes tussen samenwerken en voor jezelf gaan plaats, en kunnen deze opnieuw plaatsvinden

Nee. Mensen werken alleen samen om deuren open te krijgen, en die samenwerking stopt op het moment dat de deur open is. De enige keuze die je kunt maken is of je die samenwerking aangaat, maar soms moet je deuren open doen om verder te komen. Het is ook niet zo dat deze keuzes frequent voorkomen, alleen als er deuren geopend moeten worden.

flow?

Een score van 3 op een schaal van 1-5, dus geen bijzondere resultaten. Dit kan wel gebruikt worden als ijkpunt voor volgende tests.

hoe beïnvloedt de minotaur het spel

de minotaurus was technisch nog niet klaar, en zat daarom niet in de geteste versie.

hoe beïnvloedt de minimap het spel

spelers gaven aan dat de minimap heel erg belangrijk was voor hun speelwijze (4.3 uit 1-5)
ze gebruikten de minimap om de weg terug te vinden naar start
om andere spelers te vinden voor deuren
en om van andere spelers te stelen

wat is de rol van de tweede ring in het spel?

Maar 1 speler had door dat het doolhof bestond uit twee ringen
Maar 1 speler merkte op dat er meer geld was verder in het doolhof
Spelers hebben grote delen van de tweede ring nooit gebruikt

overig

aan het begin ligt op een gegeven moment weinig geld meer, dit forceert mensen die niet voor de exploration strategie zijn gegaan om van strategie te veranderen.

mensen zijn in hun strategie alleen bezig zelf zo veel mogelijk geld te verdienen, niet met proberen de hoeveelheid geld wat anderen verdienen laag te houden

er is een angst te verdwalen die een motivatie is bij veel van de keuzes van spelers



Ontwerpsuggesties

Positiefplagerige interacties buiten het spel

Spelers gaan vooral met elkaar praten als ze iets moeten afspreken over deuren, en als spelers geld van elkaar stelen. Als we deze momenten of vergelijkbare momenten frequenter weten laten voor te komen, zal dit waarschijnlijk meer interacties buiten het spel opleveren.

Er was geen sprake van fysieke interacties, dit wekt het spel dus niet op op het moment.

Samenwerken

Op het moment is er geen sprake van samenwerken. Spelers komen wel af en toe bij elkaar om de deuren te openen, maar dit is puur eigenbelang en de “samenwerking” stopt direct daar na. Als we hier verder mee willen, moeten we hier serieus werk van gaan maken om het alsnog in het spel te verweven.

speelduur

Na rond de 7 minuten in de 10-minuten game worden er minder uitspraken gedaan en beginnen mensen ook meer te reflecteren / terug te kijken. Omdat we willen dat het een er geen 'dode' momenten in het spel zitten, is het goed om de maximale tijd op 7 minuten te stellen.

ontbrekende feedback

- de voetsporen worden niet als voetsporen herkend
- het is niet duidelijk wanneer de tijd op is
- het is niet duidelijk wanneer de tijd bijna op is
- communicatie van gelijkspel
- het is onduidelijk wanneer je geld steelt
- het is onduidelijk wanneer er geld in de schatkist komt
- minimap schatkistje

welke speler is welke kleur

Het is voor spelers niet duidelijk welke naam bij welke speler hoort. Dit hindert de communicatie, hoewel de anonimiteit ook een voordeel biedt. We geven dit aan het begin van het spel aan, hierna komt het aan op geheugen en prijsgeven.



Minimap

De minimap is ontzettend belangrijk voor de manier waarop spelers nu het spel spelen. Naast het verdwalen minder sterk te laten voorkomen (en hiermee frustratie te voorkomen en exploratie te stimuleren), zorgt het er ook voor dat spelers elkaar sneller kunnen opzoeken.

Het is zeer waarschijnlijk mogelijk om de minimap te vervangen om zo de hoeveelheid extradiëgitische elementen te beperken, maar de minimap heeft nu een positieve invloed op het spel. Aangeraden is deze te houden en de prioriteit elders te leggen.

Ringen / doolhof

Er zijn twee problemen met het doolhof op dit moment:

Het doolhof is te groot:

Spelers raken steeds verder van elkaar verwijderd en hierdoor het wordt moeilijker samen te werken / te interacteren.

Er zijn delen waar spelers nooit zijn geweest.

Dit valt op verschillende manieren op te lossen. De makkelijkste is het doolhof kleiner te maken. Ook een mogelijkheid is het doolhof beter navigeerbaar te maken (extra herkenningspunten), of er voor te zorgen dat de eerste ring op een gegeven moment snel te bereiken is (door de eerste ring halverwege weg te halen of door extra routes van buiten naar binnen te openen)

Tweede probleem: het is niet duidelijk dat er meer geld ligt verder in het doolhof

Dit kan in de omgeving visueel gecommuniceerd worden, of er kunnen pijlen geplaatst worden.

Bijlages

resultaten enquête

(op volgende pagina's)



[terug naar Inhoudsopgave](#)

Resultaten enquête

Spelers

reacties van 2 vrouwen en 4 mannen - gemiddelde leeftijd 20

2 blanco spelers, 3 eerdere playtesters, 1 maker

Samenwerking

invloed anderen 1  5

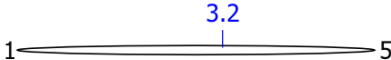
hoeveel samenwerking 1  5

wanneer bij deuren (6)

wanneer stoppen als de deur open is (4)
toen ik merkte dat anderen niet samenwerkten (1)

Had je het idee dat je kon kiezen tussen wel of niet samenwerken?



belangrijkheid samenwerken 1  5

ligt aan strategie / kan zowel wel als niet

+ deuren voor extra geld

+ deuren voor verder komen

- stelen kan ook (2)

mening deuren

verwarrend, snapte niet hoe (2)

verplichting

interessant, forceert spelers bij elkaar te komen

lastig, niet altijd mensen in de buurt

ik durfde niet

er werd maar 1 deur geopend -> maar 1 route door doolhof



[terug naar Inhoudsopgave](#)

Flow

tested through the Game Experience Questionnaire: Core Module



Waardering

aangename ervaring?

ja (5)
(niks ingevuld) (1)

motivatie

competitie
mix digitaal / analoog + genoeg interessante keuzes
spannend (2)
leuk / sick (2)

aanrader?

ja (5)
nee (1)

motivatie

- moeilijk mensen bij elkaar te krijgen
+ gezellig samen
+ sick / omdat GOTY 2016!
+ oprecht lol

Minotaurus

ik dacht dat ie meer aanwezig zou zijn in het spel "Minotaur's Maze"

Minimap



wanneer

om terug te komen (4)
om geld te stelen (2)
naar andere spelers toe / speler dichtbij roepen (2)
om te wachten tot een speler die kon jatten voorbij was (1)

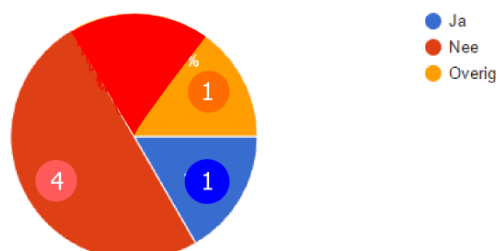
Buitenste ring

(zie ook de laatste reactie bij mening deuren)

iets opgevallen?

1 lang pad / lastiger teruggaan (2)
meer samenwerkingskamers (2)
meer geld (2)
nee (2)

Dit doolhof bestond uit 2 ringen. Is dit je opgevallen? (6 reacties)



en spelverloop

<https://drive.google.com/file/d/0B4IWJOT6G0qhbmNMTmdoQVVfUjA/view?usp=sharing>

enquête

<http://goo.gl/forms/l7ZEu9TWipckdXPQ2>

uitspraken

playtest 1

11 - rood - ik zie geen flikker (gaat over een schermje wat over dat deel van het scherm ging)
15 - groen - oh ik ben groen ik ben helemaal niet geel, er zat een geel ding onder
16 - geel - die controls zijn zo derpy, jezus
25 - rood - heel irritant dat hindert dat schermje in testvak staat
41 - blauw - he kan iemand even hierheen komen om die deur te openen
43 - groen - ben jij blauw, hoi ik ben groen
54 - groen - weet niet waar ik ben
57 - groen - money money money
(mensen lachen tussendoor)
1:10 - geel - niet duidelijk of je geld hebt of hebt afgeleverd
1:11 - blauw - ik ben de weg kwijt
1:14 - geel - er staat nergens hoeveel (geld) je hebt anderen: boven de kist , geel: maar da's te ver weg voor mij
1:23 - groen - waar is de kist?
1:29 - m - kijk op je minimap
1:38 - groen - kan me kist niet meer vinden! anderen: gelach
1:50 - groen - kan je stelen van anderen?! Wie is blauw? Die heeft vier! Fuck blauw. blauw: woah
2:00 - groen - kan ik? Ja ik kan stelen toch?
2:05 - geel - als ik heel goed oplet kan ik het wel zien
2:12 - groen - wie wil met mij deze deur open maken? Ik ben groen. Rood: Nee dan steel je me geld zeker? Groen: nee ik ben echt wel aardig Rood: Ja, ha (skeptisch)
2:21 - blauw - Hee er moeten echt meer deuren open
2:27 - geel tegen groen - Hee check die deur hier, kom naar boven. je wil je deur open toch? Groen: nee, nee ik blijf hier.
Geel: oh, je gaat van mensen jatten die in de buurt komen, hmm. Groen: helemaal niet!
2:35 - rood - Nee, nee ga weg (tegen blauw) Ga weg, neeee.
2:35 - geel pakt geld van blauw af - Blauw: Ah nee, geel. Geel heeft per ongeluk geld van me gejat. Geel: HA, wie zegt dat het per ongeluk was. Blauw: Ah nee, niet al mn geld.
2:50 - blauw - Kom hier, ik wil mn geld terug!
2:55 - rood - chaos dit
3:00 - groen - (iets) - geel: nou, ik heb volgens mij geld gejat
3:13 - blauw en groen slagen er niet in om een deur open te maken (de pressure plates zijn niet duidelijk en stoten mensen af) geel: je moet hier die twee fucking punten
3:26 wie wil mij helpen?
3:29 rood, in schatkamer - heb ik nou geld?
3:32 - groen - wie wil mij helpen? Ja, blauw.
3:38 - blauw - Ah nee, ik loop verkeerd.
3:38 - groen - stomme pot!
4:00 - pressure plate werkt niet zonder geld, maar getal is niet te zien / wordt niet geüpdatet 4:16 - groen - geel geel, wie is geel? Kijk op de minimap, bij groen! Hier zit een schatkamer, dan delen we dat.
4:25: hoeveel heb ik, ik zie het niet! (te kleine cijfers), zie het echt niet

4:46 - blauw - irritant dat je automatisch geld weggeeft als je elkaar aanraakt Geel: - ik vind dat helemaal niet vervelend



[terug naar Inhoudsopgave](#)

4:58 - blauw - ik heb al zoveel geld per ongeluk weggegeven Rood: misschien dat je een actie moet uitvoeren als je geld wil stelen

5:06 - groen - niemand helpt mij, dit moet open. Rood: Wat moet open? Wie ben jij dan? (Naam speler groen) wie ben jij? Groen: Oh zoo Rood: (Naam speler groen) Wie ben jij? Ik ben rood, ik heb 0 geld.

5:25 - geel steelt geld van groen en weet het in zijn kist te stoppen - groen, blauw en geel zijn allemaal in de buurt en moeten lachen terwijl ze allemaal geld van elkaar proberen te stelen Groen: Ja hij heeft mijn geld!

5:30 - groen - ah neee, ik stop! Jullie gebruiken mij, dat vind ik echt niet chill. Blauw en geel lachen.

5:45 - groen - nieuwe techniek, volgt geel constant . Geel: ik heb niks meer, ik heb alles al weggestopt. Groen: kijk dan, het is 6-8-11 en ik heb 2. Fuck jullie. Geel: ik heb 11 :3

6:00 - groen - over de trail: het zijn allemaal van die sperma-eitjes. Rood: ok.

6:15 Blauw: hulp met een deur, Groen: nee ik help niemand meer, dat meen ik ook echt. Rood: Sure, waar ben je? Blauw aan groen: "Vind je het saai, (naam speler groen)" Groen: Nee!

6:25 - groen - Ah, ik ga jou achtervolgen, je hebt heel veel geld. ... Kutpot.

6:30 - rood - Welke deur moet open? Welke deur moet open? Groen: oh jij bent rood

6:35 - groen - Wil je met mij samen sperma-buddies zijn? Rood: Wat?!

6:40 - groen - wel goed dat ze een trail hebben, zie je waar ze heen zijn gegaan. Dat is fking slim.

7:04 - groen - potten houden me tegen van mijn doel

7:20 - groen - ik ben zo slecht in dit spel

7:45 - t - het idee van het geld is dat anderen het op kunnen pakken, dus dan moet het niet verdwijnen (misverstand, dacht dat de trail van voetsporen muntjes waren)

8:15 - geel - hoeveel had je van me gejat trouwens? Blauw: (iets) Geel: wauw.

7:22 - blauw - hoeveel heeft die al? Je hebt 8 wat? (over geel) Geel: lacht Groen: Nou, waar is geel?

8:30 - groen (tegen rood) ik zou teruggaan als ik jou was - rood: oh wacht, moet ik ook terugzijn voor die tijd? - groen: ja ik zou echt teruggaan

8:40 - t - het zou mooier zijn als je een soort lichtglow achter je hebt

8:46 (groen over de kist van rood, die op dat moment met 10 goud door het doolhof loopt) ik hou haar kist in de gaten voor als ze komt .

8:57 - groen - dat muziekje Kom terug rood!

9:10 - blauw - nee, blijf van me af Geel: hehehe . Blauw stopt geld in zijn kist. Geel: ah, shit

9:20 - t - is het bewust dat je avatar meedraait met de richting waar hij op beweegt. Da's pretty weird. Rood: Ja, da's heel kut. Blauw: Ik vind het wel fijn eigenlijk. t: het is nu een soort botsautootje. Blauw: ja, hij drift ook een beetje.

9:58 - groen - (naam speler rood) ga nu eens een keer terug Rood: zij zit de hele tijd bij mijn kist te wachten, denk je nu echt dat ik in de buurt ga?

10:10 - groen - laten we met z'n allen (naam speler rood) gaan pakken. Rood: Neeeee, ik kan niet tegen achtervolgingen!

10:13 het is vet lastig ()

10:25 - rood - nee rot op!

10:30 - rood - nee, ga weg ik vind het niet fijnn

11:20 - we stoppen na 30 s Groen: neennene, ik heb eindelijk geld

11:40 - rood: ik loop dit lokaal uit

geel: goeie strategie, dat als je niets meer kunt pakken, je bij iemand anders kist gaat staan was gelijkspel, daarom eindigde het niet, verder met spel

12:50 - m - je hoeft nog maar één muntje, he blauw. Blauw: ik weet het, ik ben op zoek

13:15 - groen - nou, ik vind het saai

13:30 - blauw (over rood) Oh nee, je hebt iets gedropt?

13:31 - groen Wie is er nu laatste?



[terug naar Inhoudsopgave](#)

Feedback / Algemene reacties

zenuwslopend

spannend maar bij buitenste ringen is samenwerken lastig omdat iedereen te ver is

lastig met draaien en driften enzo, slecht in besturing (esmee en lois)

droppen niet gedaan (rody), vond controls makkelijk

net te lang

als binnenste ring gecleared is dan alle deuren open

in het begin wordt de minotaur niet gemist, is spannend genoeg met spelers maar aan het -eind is de spanning eruit, minotaur gewenst voor extra element

-pressure plate voor deur maken als je de ring in gaat, zodat terug naar basis gaan makkelijker wordt

-tijdsbalk duidelijker maken (dus bijvoorbeeld buzzer of knipperend als de laatste minuut ingaat, toch cijfertimer)

-feedback voor wanneer je geld steelt (buzzen van controller, geluid of particles)

Spelduur 10 minuten te lang, 5 goed maar beetje kort

schatkistje in minimap

samenwerken is uiteindelijk voor jezelf

onduidelijk te zien of er geld is opgepakt, misschien een rumble ofzo

je jat teveel geld tegelijkertijd

je moet die ene deur vinden in de buitenste ring

playtest 2

(spelers communiceerden wel, maar veel was in de opname niet terug te verstaan door de muziek)

-10s

30 - groen - uitroepen - ja, nee, nenenenenee (speler probeert geld te stelen)

1:00 - groen - wie is groen? Nee, (naam speler b)

1:50 - groen - waar is het?

2:00 - geel - (...) andere mensen nodig hebben om deuren

2:15 - geel - oh nee, niet weggaan (probeerde met anderen een deur te openen)

2:30 - groen - neeee, kom terug

2:45 - mensen lachen

2:50 - geel - yeey

3:00 - geel - kunnen jullie helpen een deur open te maken? Ik ben geel.

3:20 - groen - Nee, nooo

3:35 - b - (...)

3:40 - groen - oh daar!

4:00 - groen - ohhh, nee nee nee

4:05 - (a) - wie is speler groen? Groen: Ikke, maar ik vergeet telkens wie ik ben. (a) kijk op je minimap (groen) maar dan cirkel ik er steeds omheen

4:20 - m - is wel positief, dat ze de minimap gebruiken maar niet precies weten hoe ze naar het midden moeten komen

Groen: ik weet precies waar ik heen moet, maar het is meer, waar is de exacte plek

4:30 - groen - Nee, nee nee nee nee. Ga weg! Nee, nee, nee, nee omg. (iedereen lacht)

5:00 (a) - je gaat echt overal naar toe

5:10 spel afgelopen

5:10 - groen - aahhhh

rood wint:

rood: "telkens als ik weinig had, ging ik mensen stalken om er voor te zorgen dat die geen geld konden krijgen"

groen: ik was all over the place

Testplan

http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/oudesite/files/vrij2/JongNielsde_research_testplan_v1.pdf



[terug naar Inhoudsopgave](#)