

Minotaur's Maze

Playtest vrijdag 13 mei

Testplan



door de Minotaurmaatjes

Youri Stans

Mike Ottink

Annelieke Henzen

Niels de Jong

Inhoudsopgave

Inleiding.....	2
Doel.....	2
Rolverdeling.....	2
Planning.....	3
Testopzet.....	3
Strategie / Data.....	3
Test-scenario.....	3
Materialen.....	3
Testpersonen.....	3
Known Issues.....	3
Bijlages.....	4

Inleiding

In het kader van ons huidige project “Minotaur's Maze” hebben we een playtest georganiseerd. Dit document dient als voorbereiding op deze playtest. Het biedt structuur aan de resultaten die we uit de playtest zullen krijgen.

Doel

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

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



Rolverdeling

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

Planning

vrijdag 13 mei, om 15:00

Iedere testsessie duurt 20 minuten, als volgt verdeeld:

5 min. introductie

5 min. spelen

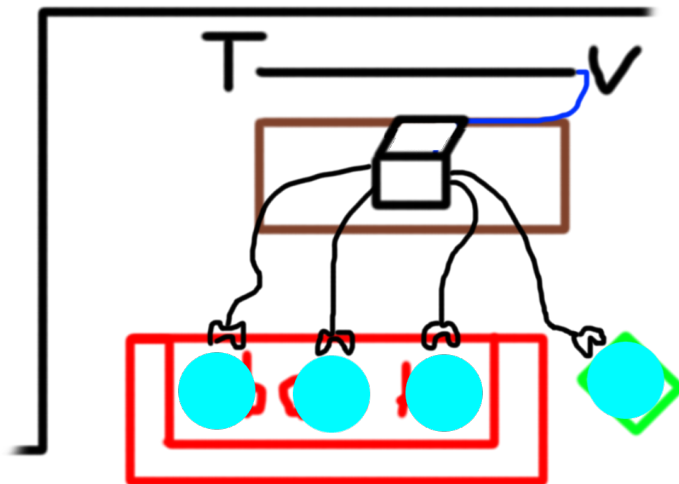
5 min. vragen en ervaringen

15 min. enquête

Testopzet

Er wordt met vier personen tegelijkertijd getest.

De test zal plaatsvinden in het gamelab van het HKUgebouw in Hilversum. Hier staat een bank met ruimte voor drie personen opgesteld voor een full HD scherm. Via de aanwezige HDMI-kabel kunnen we hier een laptop waar het spel op draait, op aansluiten.



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 positie/plagerige 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

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

Metten van 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

(in de versie met minimap:)

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



Test-scenario

De spelers worden gezocht, de test monitor vraagt of ze het goed vinden dat er opnames gemaakt worden en vraagt ze of er een foto gemaakt mag worden voor het verslag (dit is niet verplicht)

Spelers nemen plaats. De test monitor vraagt of ze klaar zijn om te gaan spelen en vertelt ze wat de besturing is. Hij vraagt ze of ze hardop kunnen aangeven wanneer ze het saai vinden worden. Hierna start hij het spel.

Tijdens het spelen is de testmonitor beschikbaar voor vragen van de spelers. De spelers spelen het spel, er wordt data verzameld en gefilmd.

Na het spelen vraagt de test monitor naar een paar algemene reacties, om hierna te verwijzen naar de enquête.

De enquête wordt ingevuld op de laptops.

Na de enquête bedankt de testmonitor de spelers, en kan een nieuwe groep aangetrokken worden.

5 min. introductie

5 min. spelen

5 min. algemene feedback en ervaringen

20 min. enquêtes

Materialen

4 Xbox controllers – Mike

laptop met:

- . 4 usb poorten

- . schermopname programma – Mike

videocamera met statief – Annelieke
(videocamera – Niels)

hdmi kabel – (in principe aanwezig)

tv scherm – aanwezig

gekleurd tape voor de controllers – Niels

laptops waarop de enquête kan worden ingevuld - Youri, Annelieke, Niels, Mike



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.

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

Bijlages

enquête

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

