



Minotaur's Maze Research

Inleiding

Dit is een samenvatting van de opzet en resultaten van een playtest. Het volledige plan en de volledige resultaten staan bij de bronnen. ^{1,2}

Voor een schoolproject maken we (een team van vier mensen) een partygame. Het is een 4 player couch game waarin spelers in een doolhof zoveel mogelijk geld moeten verzamelen terwijl ze een minotaur proberen te ontwijken.

We hebben verschillende elementen toegevoegd aan de basis die we al hadden, en willen weten op welke manier deze bijdragen aan onze designdoelen, om zo gegronde keuzes te kunnen maken welke elementen we willen behouden of aanpassen. Hiervoor is onderzoek nodig.

Methode

Om dit te testen, voeren we een playtest uit. Hierin zullen tweemaal 4 spelers het spel spelen in een setting die benadert hoe het spel uiteindelijk gespeeld wordt. We houden gegevens bij tijdens het spelen en ondervragen de spelers na afloop via een enquête.

Tijdens het spelen

wanneer treden er positiefplagerige reacties op

positiefplagerige interacties houdt in: ze doen uitroepen, 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

Uitspraken / out of game gedrag spelers van spelers noteren

detecteren of er dode momenten (waarin weinig gebeurt) in het spel zitten

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

Spelers laten zeggen wanneer ze het saai vinden worden

Naderhand (via een enquête)

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

Vragen naar acties en motivatie er achter

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

score van flow, waarin spelers onder druk staan maar daar wel plezier aan beleven

Metten van flow (via de GEQ³)

hoe beïnvloedt de minimap het spel

Op welke manier hebben spelers de minimap gebruikt? Hoe belangrijk was de minimap voor het spel?



rol van tweede ring met meer geld op het spel

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

Wat vinden spelers van kamers waarvoor je twee spelers nodig?

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

Analyse

positiefplagerige interacties buiten het spel

- 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.

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 minimap het spel

spelers gaven aan dat de minimap heel erg belangrijk was voor hun speelwijze (4.3 uit 1-5)

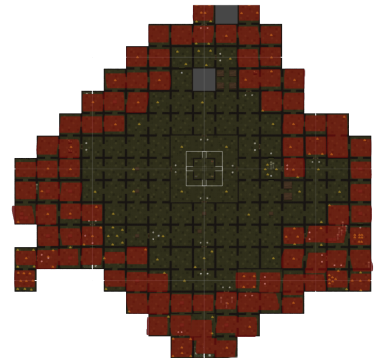
- ze gebruikten de minimap om de weg terug te vinden naar start
- om andere spelers te vinden voor deuren
- en om van andere spelers te stelen

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.



Conclusie

De playtest heeft ons veel inzichten gegeven over op welke manier de spelers met het spel en elkaar interacteren, en hoe recent toegevoegde elementen daar aan toevoegen.

De belangrijkste resultaten zijn dat de tweede ring van het doolhof nauwelijks wordt benut, en dat de minimap verschillende soorten wenselijk gedrag faciliteert (interacties tussen spelers, voorkomen dat spelers té veel verdwalen) en daarmee belangrijk is voor het spel.

Een ander belangrijk resultaat is dat er geen sprake is van samenwerking, en dat de deuren waarvan we verwachtten dat die daarvoor zouden zorgen, er alleen voor zorgen dat spelers even samenkomen. Op dat moment ontstaat wel extra spanning. Tegen onze verwachting in is samenwerking dus geen onderdeel van ons spel.

Onze testgroep bestond uit slechts 8 personen, dus sommige resultaten zullen minder betrouwbaar zijn. Toch kunnen we ook uit deze kleine groep al algemene, veelvoorkomende problemen waarnemen en hierop aanpassingen maken.

Bronnen

- 1 testplan http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/files/playtest/cooleplaytest_testplan.pdf
- 2 testverslag http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/files/playtest/cooleplaytest_testverslag.pdf
- 3 Game Experience Questionnaire <http://www.gameexplab.nl/>, geraadpleegd op 04-juni-2016
- 4 Enquête <http://goo.gl/forms/l7ZEu9TWipckdXPQ2>

