

Usability Research van "Bolke vs BSA"

FaculTime!

Bas Vogelzang - s4368487

Joris den Elzen - s4481038

Daan de Groot - s4614623

Joris Reichert - s4628659

20 juni 2016

1 Introductie

Bolke vs BSA, gemaakt door Fristiboyzz, is een erg kleurrijke en simpele app. Het hoofddoel van de app is het spelen van een platformer, waarin een student, Bolke, zich een weg moet banen door een twee-dimensionaal Huygensgebouw. Onderweg kan hij EC verzamelen, en moet hij oppassen voor kwaadaardige docenten en schoonmaakkarretjes. Het doel van de app is om uiteindelijk het BSA monster te verslaan, het liefst met een zo hoog mogelijke score.

Omdat het spel het belangrijkste deel van de app is, hebben we een aanzienlijk deel van ons onderzoek daar op gericht.

2 Methode

Omdat wij tot de conclusie kwamen dat dit spel zichzelf wel zou wijzen, hebben wij ervoor gekozen om na een korte uitleg over de bedoeling van de app onze testgebruikers gewoon hun gang te laten gaan met de app. Indien een testgebruiker tegen kleine problemen aan liep, hebben wij tips gegeven zodat hij door kon gaan met het testen.

Na enkele minuten spelen krijgt de testpersoon enkele vragen, terwijl hij nog bezig is met het spel. Na al deze vragen te hebben beantwoord lieten we onze testgebruikers nog enkele minuten doorspelen, om vervolgens met hen de gegeven antwoorden door te nemen en te vragen of zij hun mening nog wilden bijstellen.

De vragen die wij aan onze testgebruikers hebben gesteld zijn als volgt:

1. Zijn alle features van de app duidelijk?
2. Wat vind je van de interface van de app?
3. Zou je bereid zijn om af en toe reclame te zien om deze app te kunnen gebruiken?
4. Zijn er bugs die je storend vindt? Welke?
5. Wat vind je van de opbouw van de moeilijkheidsgraad van het spel?
6. Heb je de motivatie om dit spel uit te spelen? Waarom wel/niet?
7. Als je het spel zou hebben uitgespeeld, zou je het dan nog een keer spelen (op een later tijdstip)?

3 Resultaten

De resultaten van ons onderzoek zullen we behandelen aan de hand van de vragen die we hebben gesteld aan onze testgebruikers.

3.1 Zijn alle features van de app duidelijk?

Een deel van de testpersonen ontdekten niet zelf de mogelijkheid tot "dubbel-jumpen", wat cruciaal is om het spel fatsoenlijk te kunnen spelen. De andere features, als het springen op een vijand en het vinden van de credits wezen zich op een natuurlijke wijze.

3.2 Wat vind je van de interface van de app?

Wij zijn een terugkerende klacht tegengekomen over de interface. Wanneer je tijdens het spel "dood" gaat, kom je bij een "Game Over" scherm waar de knoppen erg ongelukkig zijn geplaatst. De "Quit" knop verschijnt op dezelfde plek als waar de "Jump" knop zat tijdens het spel. Dit heeft tot gevolg dat als je probeerde te springen op het moment dat je dood ging, je vrijwel altijd het spel afsluit.

3.3 Zou je bereid zijn om af en toe reclame te zien om deze app te kunnen gebruiken?

Nee, hoewel onze testgebruikers het idee van de app wel leuk vonden, vinden zij de app niet goed genoeg uitgewerkt om enige verdiensten van de makers te verantwoorden.

3.4 Zijn er bugs die je storend vindt? Welke?

Onze testgebruikers vonden het vooral storend dat het mogelijk is om vast te hangen tegen de zijkant van een muur. Ook was de collision zone van de tegenstanders die je konden doden niet duidelijk. Enkele gebruikers stoorden zich ook aan een diagonale lijn van linksonder richting rechtsboven. Hierdoor was iets meer dan eenderde van het scherm tijdens het spel niet bruikbaar. Het was mogelijk dat tijdens een double-jump het poppetje deels buiten het scherm verdween. Over deze schuine lijn willen wij echter wel nog even vermelden dat deze bug al is weggewerkt door Fristiboyzz.

3.5 Wat vind je van de opbouw van de moeilijkheidsgraad van het spel?

Het begin bleek erg moeilijk voor onze testers. Als je het timen van een double-jump nog niet onder de knie hebt, is het erg moeilijk om langs vele obstakels te komen die je in het begin tegenkomt.

3.6 Heb je de motivatie om dit spel uit te spelen? Waarom wel/niet?

Hierover waren onze testpersonen het overduidelijk niet met elkaar eens. Hoewel de een totaal was afgeschrikt door lastige interface en moeilijkheidsgraad in het begin van het level, kreeg de ander juist elke keer als iets lukte meer motivatie om het spel helemaal uit te spelen.

3.7 Als je het spel zou hebben uitgespeeld, zou je het dan nog een keer spelen (op een later tijdstip)?

Voor de tester die al niet gemotiveerd was om het spel uit te spelen sprak het voor zich dat hij "nee" zou antwoorden op deze vraag. Maar ook onze andere tester, die het spel graag uit zou spelen, vertelde ons dat dit typisch een spel is waar hij na het één keer uit te hebben gespeeld helemaal klaar mee is.

4 Conclusie

De algemene impressie die wij kregen van de testpersonen was dat deze app wel origineel was, maar dat de bugs en interface er voor zorgden dat deze niet gebruiksvriendelijk genoeg was om al uit te kunnen brengen.

5 Discussie

Het advies dat wij dan ook aan de makers van "Bolke vs BSA" willen meegeven is dan ook om allereerst de app zodanig aan te passen dat gebruikers deze niet meer per ongeluk kunnen afsluiten. Vervolgens is het belangrijk dat gekeken wordt naar de opbouw van de moeilijkheidsgraad, welke volgens onze testers momenteel niet ideaal is.

Ook lijkt ons dit een spel waar een tutorial erg belangrijk is en wij willen dan ook ten zeerste aanraden om deze te implementeren.