

Rolling Stone: Resultaat Usability Test 1

Lars Bade (4051513|IC)
Gerhard Klassen (4121538|IC)
Moritz Neikes (4099095|IC)
Tobias Schröter (4122283|IC)

7. Juni 2012

Inhoudsopgave

1 Resultaten	2
1.1 Doel van het onderzoek	2
1.2 Opdracht	2
1.3 Vragen en uitslag	2
1.3.1 Besturing	2
1.3.2 Grootte van de bal	3
1.3.3 Speelboard	4
1.3.4 Menu's	5
1.3.5 Controlvraag	6
1.3.6 Betekenis van Speelelementen	7
1.3.7 Fouten	8
1.3.8 Grafieken	9
1.3.9 Highscore	10
1.3.10 Suggesties	11

Hoofdstuk 1

Resultaten

1.1 Doel van het onderzoek

Het doel van dit onderzoek is dat we feedback krijgen op onze resultaat tot nu en zo weten of we met onze applicatie op een goede weg zijn. Verder doen we dit om te weten of in onze applicatie fouten optreden en als er welke zijn wanneer.

1.2 Opdracht

De opdracht voor de proefpersonen was de eerste vijf levels te spelen, terug naar het hoofdmenu te gaan en vervolgens de volgende vijf levels te absolveren. Tussendoor moesten ze het spel op een willekeurig moment pauseren.

1.3 Vragen en uitslag

Per vraag leggen wij nu uit, wat we met deze vraag wilden onderzoeken, wat de uitslag in de onderzoek was, hoe we de resultaten interpreteren en hoe we erop willen reageren.

1.3.1 Besturing

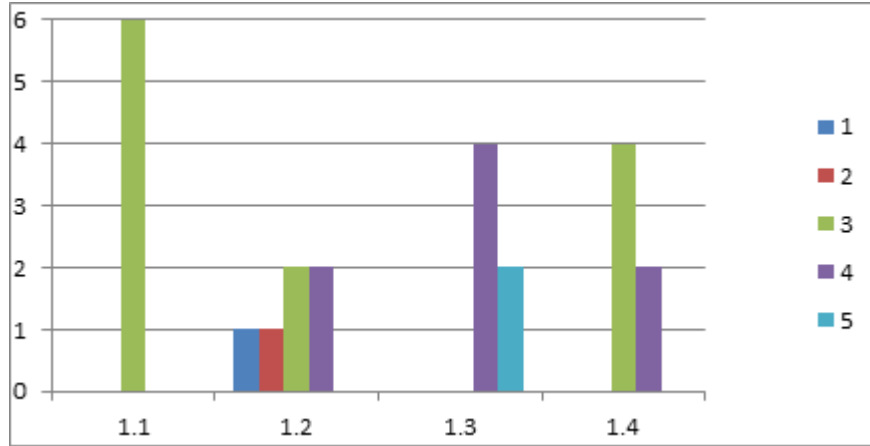
Vraag

Hoe beoordeel jij de besturing van de bal?

Doel van de vraag

Met deze vraag wilden wij bepalen of het speelgevoel goed is en of we de besturing van de bal goed gekozen hebben. Verder behandelt de derde punt, of de bal stoterig of vloeiend rolt. Daardoor krijgen wij ook informatie over de performance van het spel.

Uitslag



Interpretatie

De snelheid van de bal is goed gekozen. Maar de beweging toond niet natuurlijk te zijn. De performance en gevoeligheid toond goed te zijn omdat niemand over stoterige bewegingen heeft geklaagd.

Verwerking

Omdat er een aantal mensen de besturing van de bal niet natuurlijk vonden, gaan wij het bewegingsmodel veranderen. Tot nu hebben wij door het kantelen van het telefoon de snelheid van de bal verandert. Vervolgens gaan wij een ander model gebruiken waar het kantelen de versnelling bepaalt. Op die manier wordt de besturing op een natuurkundig juiste manier simuleerd en zal dus misschien natuurlijker zijn. Omdat we daardoor een essentiële kernpunt van de besturing veranderen, moeten we ook de snelheid en de gevoeligheid opnieuw testen omdat het speelgevoel erdoor verandert.

1.3.2 Grootte van de bal

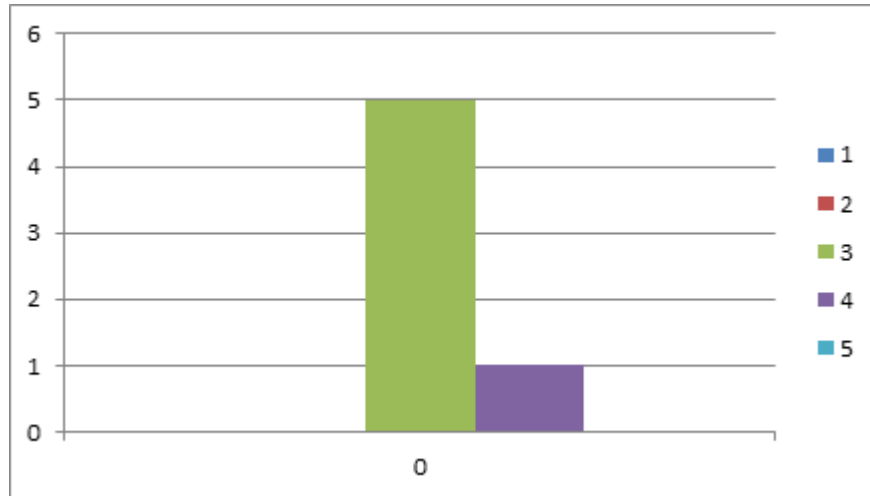
Vraag

Hoe beoordeel jij de grootte van de bal?

Doel van de vraag

We wilden bepalen of de grootte van de bal in een goede verhouding met de blokken staat.

Uitslag



Vijf van de zes personen zeggen dat de bal noch te groot noch te klein is. Alleen eentje vindt de bal een beetje te groot.

Interpretatie en verwerking

We zijn met de uitslag tevreden en willen de grootte van de bal niet veranderen.

1.3.3 Spielboard

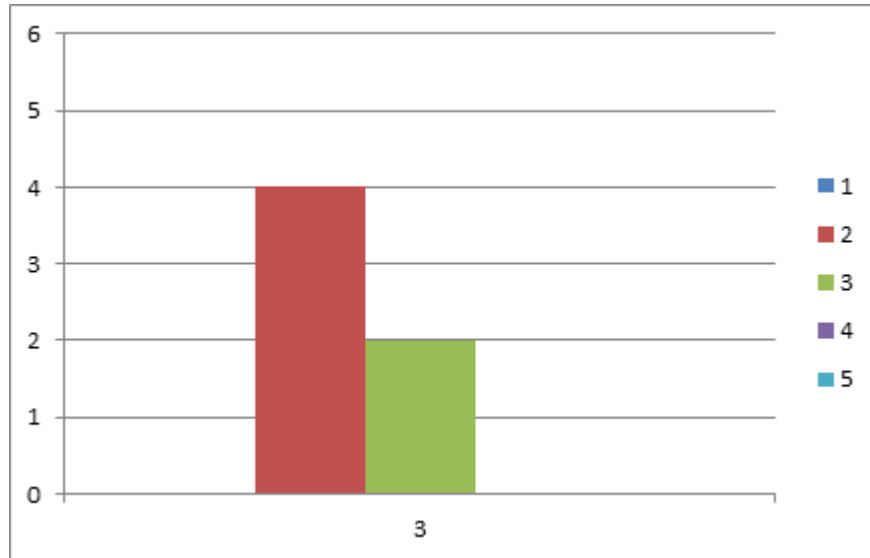
Vraag

Zie je genoeg van het speelboard?

Doel van de vraag

We hebben bewust ervoor gekozen niet het gehele level te tonen maar alleen een deel. Dit maakt het spel een beetje moeilijker. Met deze vraag wilden wij proeven, of we de grootte van den blokken goed hebben gekozen zodat het daardoor moeilijk wordt maar nog steeds voldoende veel overzicht biedt.

Uitslag



Interpretatie

Het is duidelijk dat de speler meer van het speelboard willen zien.

Verwerking

We willen de blokken iets kleiner maken zodat de speler meer van het board ziet, maar zonder erbij het spel te eenvoudig te maken.

1.3.4 Menu's

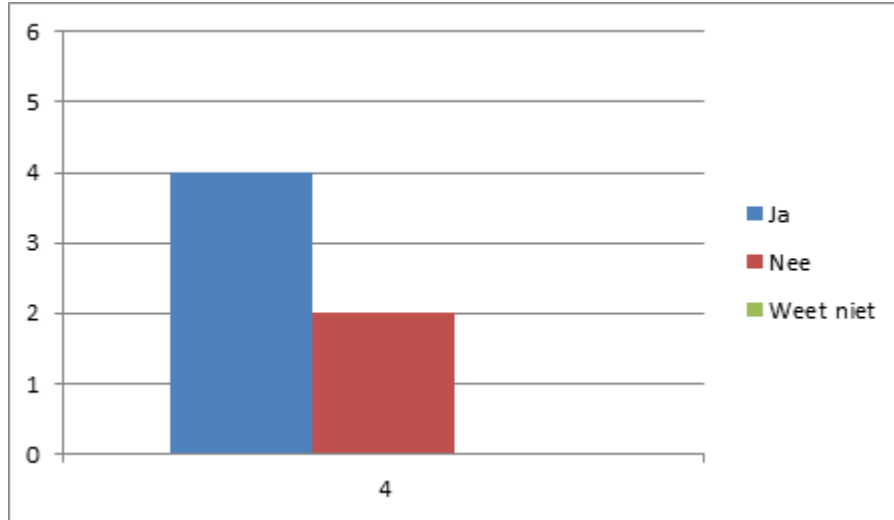
Vraag

Heb je in de menu's goed terecht gevonden?

Doel van de vraag

We willen weten of de structuur van de menu's goed opgebouwd is.

Uitslag



Interpretatie

Uit deze vraag bleek, dat de meerderheid van onze proefpersonen zich goed terecht kon vinden. Er waren twee personen die problemen met de menu's hadden. De aangemerkte punten van deze personen waren, dat de menu's te weinig tekst bevatten en onze pictogrammen blijkbaar niet intuïtief genoeg zijn. Verder wordt opgemerkt, dat de gebruiker geen mogelijkheid heeft om tijdens het spel naar het hoofdmenu terug te gaan.

Verwerking

Om de gebruiker een mogelijkheid te bieden tijdens het spel terug naar het hoofdmenu te gaan, willen we een button in de pausedialoog invoeren. Dit was sowieso gepland en nu heeft de usability onderzoek getoond, dat de gebruiker deze functionaliteit ook wensen. Verder willen we de menu's niet veranderen omdat alleen n van de zes proefpersonen hier moeite mee had.

1.3.5 Controlvraag

Vraag

Deze vraag bevat zich met het gebruikte kollisiemodel. In plaats van de natuurkundig correcte simulatie van versnelling en beweging gebruiken wij een vereenvoudigd model. Deze vraag is alleen om te controleren of jij met aandacht door de vragen gaat. Vink [heel slecht] aan en ga met de volgende vraag door.

Doel van de vraag

We wilden teste of onze proefpersonen de vragen met aandacht doorgaan.

Uitslag

Alle proefpersonen hebben deze vraag correct beantwoord.

Interpretatie

Wij interpreteren dat de gevonden resultaten betrouwbaar zijn.

1.3.6 Betekenis van Speelelementen

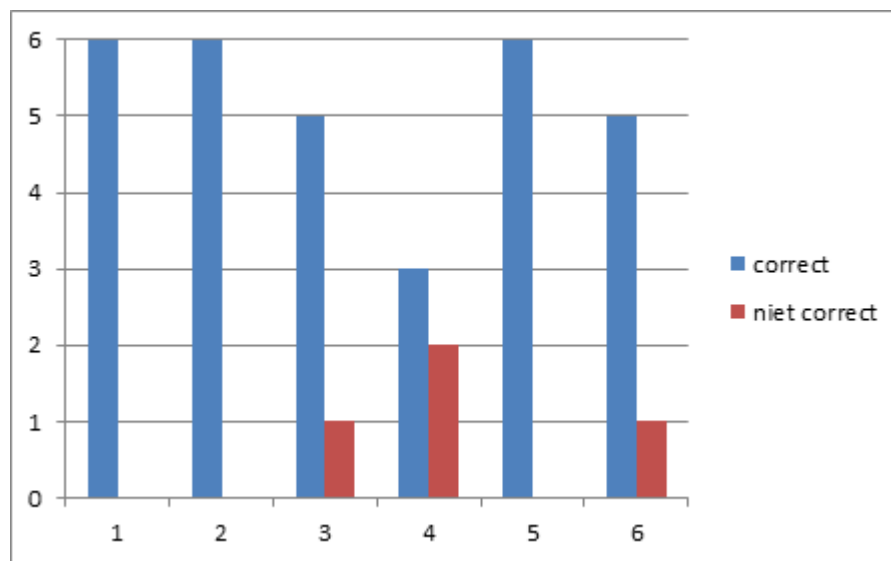
Vraag

Beschrijf koort de betekenis van de getoonde blokken:

Doel van de vraag

Wij hebben in iedere tweede level een nieuwe speelelement geïntroduceerd en wilden met deze vraag testen of de betekenis van deze speelelementen duidelijk is en of de snelheid waarmee nieuwe speelelementen worden gebruikt goed toegepast is op de snelheid met die de speler leert.

Uitslag



In het algemeen worden de speelelementen juist beschreven zoals wij deze bedacht hadden. Alleen bij het portaal waren er soms afwijkende interpretaties, omdat mensen niet precies begrepen wat er gebeurt als ze op een portaal rollen.

Interpretatie

We zijn tevreden met de snelheid met welke de nieuwe spelelementen worden ingevoerd. Alleen voor het portaal moeten we nog iets bedenken om de betekenis duidelijker te maken.

Verwerking

We hebben verschillende manieren bedacht om de betekenis van het portaal duidelijker te maken, maar weten aangezien de tijd die we nog hebben om het project af te maken niet, welke manier we willen omzetten.

- animatie om te laten zien waar de bal naartoe gaat
- extra blokken om een plek te markeren waar je met een portaal naartoe kunt komen
- andere introductie

1.3.7 Fouten

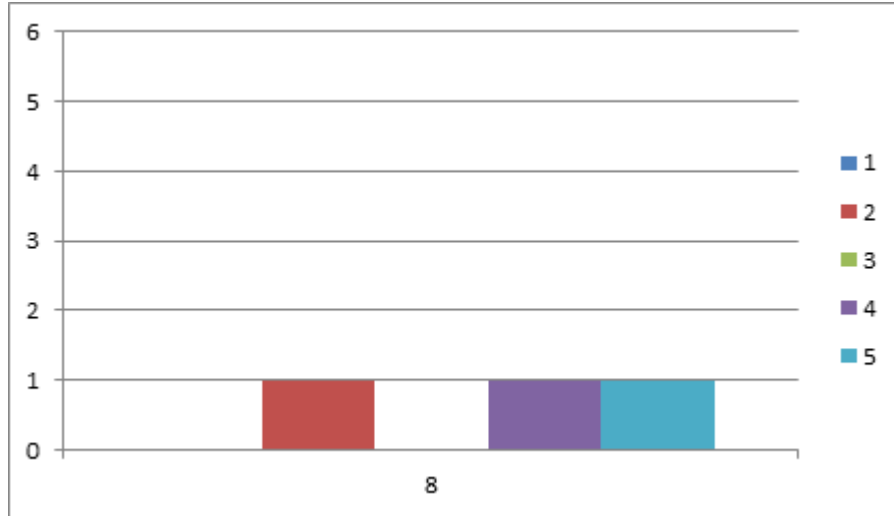
Vraag

Ben jij tegen fouten gelopen? Als ja, in welke situatie? En hoe sterk hebben de fouten bij het spelen gestoort?

Doel van de vraag

We wilden weten of bij ons bekende fouten zoals het botsing-probleem aan een hoek ook voor de gebruiker zichtbaar zijn en of er misschien nog fouten bestaan welke wij nog niet hebben gezien.

Uitslag



Twee derde van de proefpersonen is opgevallen, dat de bal niet om een hoek kan rollen. Verder waren er geen fouten.

Interpretatie

Deze fout is dus ook voor een gewone gebruiker storend in een zo groot mate, dat we er zeker iets aan moeten veranderen.

Verwerking

We willen nu een nieuwe botsingmodel ontwikkelen, waarmee dit probleem niet meer bestaat. Dit kunnen wij bijvoorbeeld doen door ook de afstand van de balmiddelpunt een de hoeken van de wanden te controleren.

1.3.8 Grafieken

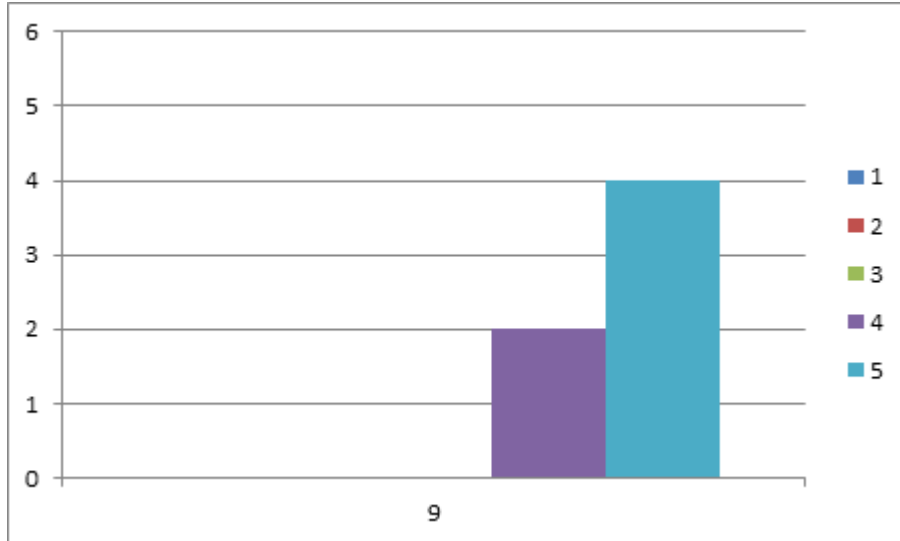
Vraag

Hoe beoordeel jij de grafieken?

Doel van de vraag

Wij wilden weten of de grafieken aansprekend zijn of wij er nog iets aan moeten veranderen.

Uitslag



Interpretatie

De grafieken worden meestal goed beoordeeld, daarom denken wij dat we hier niets aan moeten veranderen.

Verwerking

Het wordt niet opgemerkt, maar we willen wel nog de grafieken van de menu's uitwisselen, zodat deze een beetje beter bij het eigenlijke spel passen.

1.3.9 Highscore

Vraag

Zou jij jouw highscore online stellen?

Doel van de vraag

We wilden weten of de online highscores genoeg motivatie bieden om het spel ook met vrienden te spelen of bepaalde levels meerdere keer te spelen.

Uitslag

Interpretatie

Onze proefpersonen stellen nooit hun highscores online. Daarom doen ze het ook bij dit spel niet.

Verwerking

We willen de highscore functie wel laten bestaan.

1.3.10 Suggesties

Vraag

Heb je verder nog suggesties, commentaren of dergelijks?

Doel van de vraag

We wilden verdere suggesties van de gebruikers hebben, waardoor we het spel misschien nog verder kunnen verbeteren.

- een scherm waar je het hele level kunt bekijken
- sleutels en deuren anders tonen als deze geopend zijn
- geluiden
- een van de dialogen voor levelstaart heeft te veel tijd nodig om te laden

Verwerking

We willen geen scherm waar je het hele level kunt bekijken omdat een van ons spelprincipes is, dat je niet precies weet welke weg de juiste is. Anders zou je geen echte doolhof hebben.

De grafieken van sleutels en deuren willen we nog duidelijker maken.

Geluiden zijn volgens ons te veel werk aangezien de tijd die wij nog over hebben en daarom willen we deze ook niet invoeren.

Misschien is het mogelijk de verbinding naar het internet iets sneller te maken waardoor ook de dialoog voor begin van een level iets sneller zou laden. We weten nog niet of dit überhaupt mogelijk is en dus ook niet of we dit om kunnen zetten.