

# Testresultaten

CORONA KIDDO'S



# Het team

*Corona Kids*



Naam van  
persoon

Storyboard

Art

Programmeren



Jesse  
Stolk

Programmeren

Game Design



Wesley van  
Delden

Concept Art

Animaties



Bram van  
Oosterhout

Concept

Storyline

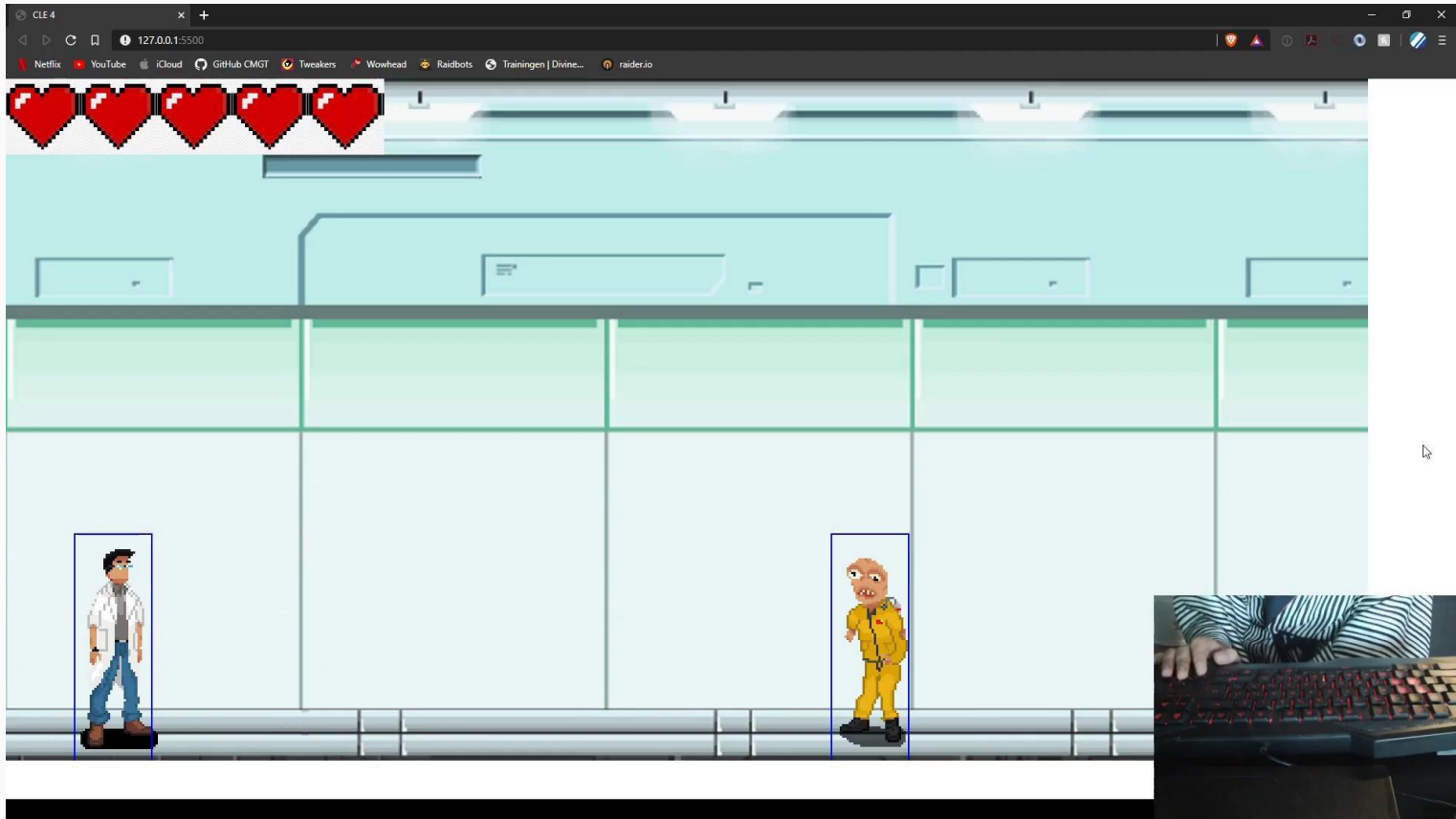
Programmeren

A laptop screen displaying a data dashboard. The dashboard features a line graph at the top with a blue line showing fluctuations over time, and a pie chart below it. The text 'Missie: Inzicht krijgen in de gebruikerservaring' is overlaid on the left side of the screen. The laptop keyboard is visible at the bottom.

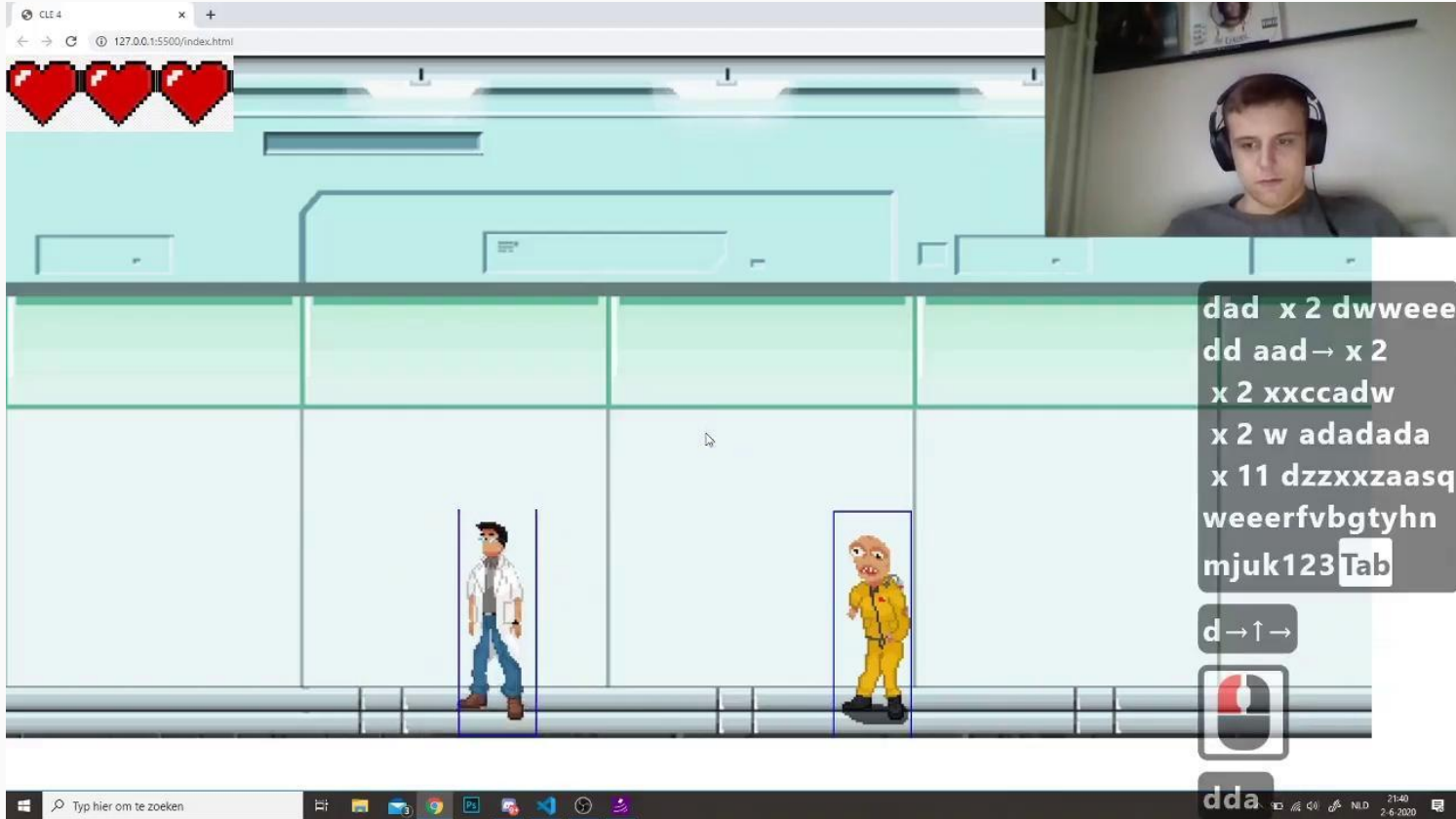
**Missie:**

Inzicht krijgen in de  
gebruikerservaring

# Video's



# Video's

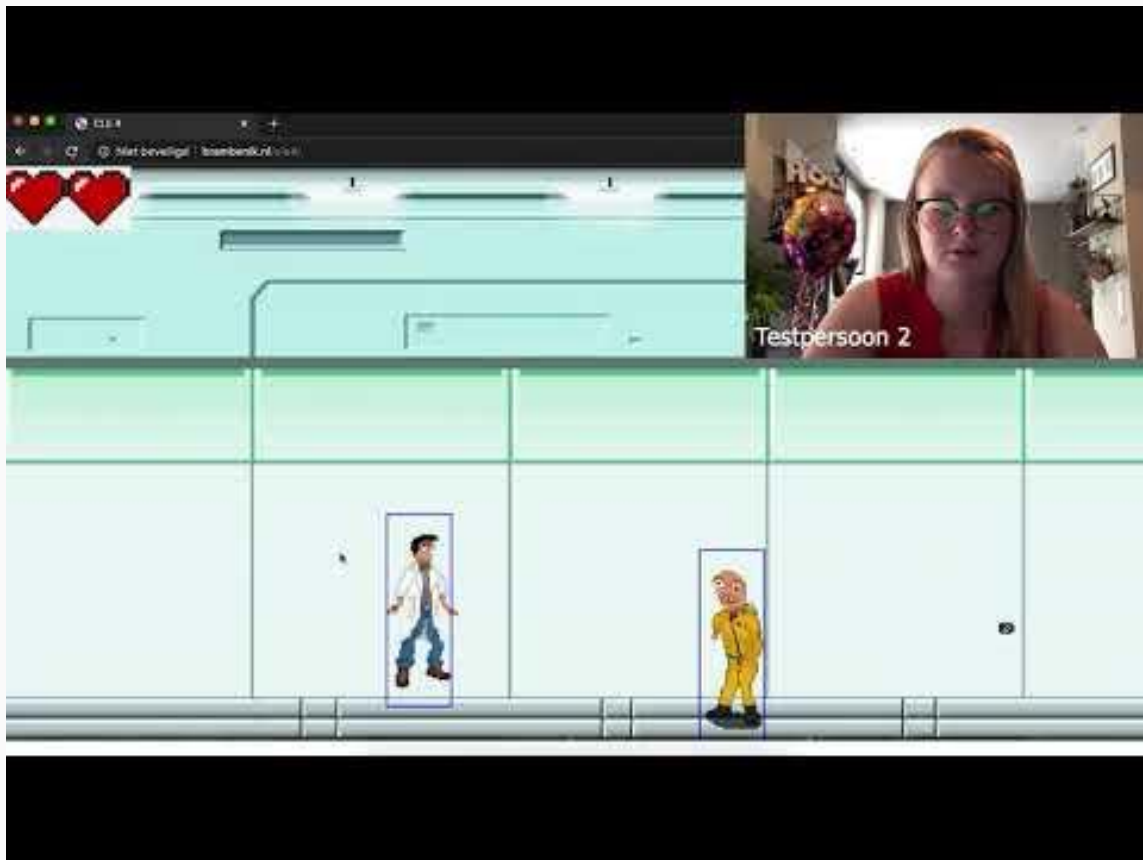


The screenshot shows a video player interface. The main content is a game scene with a light blue background and a grey floor. Two characters are visible: a man in a white shirt and blue pants on the left, and a character in a yellow hazmat suit on the right. Both characters are enclosed in blue bounding boxes. In the top-left corner of the video, there are three red hearts. In the top-right corner, there is a small inset video of a person wearing headphones. On the right side of the video, there is a dark grey chat overlay with the following text:

dad x 2 dwweee  
dd aad → x 2  
x 2 xxccadw  
x 2 w adadada  
x 11 dzzxxzaasq  
weerfvbgtyhn  
mjuk123 Tab

Below the chat, there is a button with the text "d → ↑ →" and a button with a red and white icon. At the bottom of the video, there is a small "dda" logo. The bottom of the screenshot shows a Windows taskbar with a search bar and various application icons.

# Video's



# Testresultaten

Testpersoon: 1

Geslacht: vrouw

Leeftijd: 50 jaar

De besturing was in de eerste instantie onduidelijk. De testpersoon probeerde met de pijltjestoetsen de lopen. Vanaf het begin was van het gezicht af te lezen dat het allemaal heel erg zoeken was. Vrijwel direct had ze door dat de spatiebalk gebruikt kan worden om te springen. Ook het schieten was niet duidelijk, de hele enter toets werd niet gebruikt waardoor er ook niet geschoten werd.

Testpersoon: 2

Geslacht: vrouw

Leeftijd: 16 jaar

Deze testpersoon had het heel snel door. De besturing was duidelijk. In de eerste instantie ging ook zij naar de pijltjestoetsen, maar toen dit niet bleek te werken ging ze direct naar de toetsen W(SA)D. Ook het springen met de spatiebalk en schieten met enter was duidelijk. Wat voor verwarring zorgde was dat het niet duidelijk was dat de enemy nog niet verslagen kon worden. Ze vroeg ook letterlijk waarom ze een leven kwijt was toen ze de tegenstander raakte. Haar gezichtsuitdrukkingen waren over het algemeen erg neutraal.

# Testresultaten

Testpersoon: 3  
Geslacht: man  
Leeftijd: 50 jaar

Ook voor deze testpersoon was het zoeken naar de juiste toetsen om de speler in het spel te besturen. Dat de spatiebalk gebruikt wordt om te springen is duidelijk maar het lopen en schieten was niet intuïtief blijkt. Ook was er verwarring te zien omdat de speler niet snapte dat de tegenstander niet af ging en hij zelf levens verloor. Toen de speler zelf af ging snapte hij niet dat je met de muis op het scherm moest klikken, hij klikte op het toetsenbord.

Testpersoon: 4  
Geslacht: man  
Leeftijd: 18 jaar

Deze testpersoon ging zonder enig idee van hoe het spel werkte in het spel. Hij begon met proberen te lopen door middel van de pijltjes toetsen. Vervolgens had hij door dat het met WASD moet, dit komt denk ik doordat hij al een ervaring heeft met gamen. Maar het duurde toch wel even voor hij het doorhad. Het springen ging vrijwel gelijk goed en gaf als opmerking dat de spatiebalk een logische knop is voor het springen. Vervolgens ging de testpersoon rondlopen en vrij automatisch proberen om het vijandige poppetje de verslaan door middel van erin te lopen en op springen. Het doel was dus duidelijk. Hij merkte wel op dat er levens vanaf gingen op het moment dat hij in de enemy liep. Hij vroeg aan mij "Moet ik dit poppetje verslaan of genezen". Dit komt omdat hij de, zoals hij het zei "Dokter" herkende.

Toen ik vertelde dat er een mogelijkheid was om te schieten greep de testpersoon direct naar de muis en ging proberen met de muis te schieten. Nadat ik had verteld dat de schietknop op het toetsenbord zit ging hij na even nadenken als eerste op de enter knop drukken.



# Testresultaten

Testpersoon: 5

Geslacht: man

Leeftijd: 19 jaar

De testpersoon is al bekend met gamen. De testpersoon had de juiste toetsen voor bewegen snel gevonden (WASD en spatie), alleen de toets voor schieten (Enter) duurde even voordat de testpersoon hem had gevonden. hij ging hiervoor eerst alle opties voor af. De testpersoon begreep ook dat wanneer hij geraakt werd door de vijand dat hij het levens aan het verliezen was. Hij had ook door dat de kogels van de player geen damage deden op de vijand.

Testpersoon: 6

Geslacht: vrouw

Leeftijd: 20 jaar

De testpersoon wist vooraf niet hoe de besturing werkte. De testpersoon heeft niet veel ervaring met gamen. Zij begon met lopen door middel van de pijltjes toetsen. Toen dit niet werkte stapte ze wel gelijk over op de WASD toetsen. Springen had ze ook al snel door door middel van de spatiebalk. Snel na het ontdekken van het lopen ging ze de grenzen van het spel opzoeken door eerst zo veel mogelijk naar rechts te lopen en daarna zoveel mogelijk naar links te lopen. Daarna vertelde ik dat er de mogelijkheid is om te schieten. Het ontdekken van de knop hiervoor duurde wel lang. Maar toen ze uiteindelijk de enter knop vond zei ze wel dat het een logische plek was. De feedback die ik heb gekregen is dat ze liever met de pijltjestoetsen loopt dan de WASD. Ook zou ze liever springen met de W of pijltje omhoog.

# Highlights testresultaten

- Pijltjestoetsen

- Schieten

- Respawnen

+ Doel van het spel

+ Springen

+ Feeling

+ Grafisch

+ Speelrichting duidelijk

A close-up, slightly blurred photograph of a black computer keyboard. The keys are visible, with some characters like 'H', 'N', 'U', and 'I' discernible. The lighting is dramatic, with highlights on the keys and deep shadows in the gaps.

# Het probleem

De besturing is niet  
duidelijk

Spelers grijpen in de eerste  
instantie naar de  
pijltjestoetsen



# De oplossing

- Vooraf de besturing aangeven
- Toetsen remappen
- Uiteindelijk op de arcade