

Fragebogen

1. Spielst du Digitale Spiele?

Ja: ☒ Nein: ☐

2. Hast du bereits vorher ein Spieler dieser Art (Point and Click Adventure gespielt?

Ja: ☒ Nein: ☐

3. Wie gut kamst du mit der Steuerung zurecht? 1 gar nicht – 10 ich hatte keine Probleme

Gar nicht 1: ☐ 2: ☐ 3: ☐ 4: ☐ 5: ☐ 6: ☒ 7: ☐ 8: ☐ 9: ☐ 10: ☐ ich hatte keine Probleme

4. Welchen Grafikstil würdest du in dem fertigen Spiel bevorzugen?

Comic wie im Rathaus ☐ Fotos wie draußen ☒

5. Wie sollten die Charaktere sprechen?

Möglich nah am Original ☒ Lustig und überzogen ☐ (unbedeutende Texte gerne witzig!)

6. Das fertige Spiel soll verschiedene Kapitel zu einzelnen Themen erhalten. Wie fandst du die Länge des Testkapitels?

Viel zu Kurz ☐ etwas zu Kurz ☒ Genau Richtig ☐ etwas zu Lang ☐ viel zu Lang

7. Hast du das Jugendstielbuch genutzt? 1 nie - 10 immer

Nie 1: ☒ 2: ☐ 3: ☐ 4: ☐ 5: ☐ 6: ☐ 7: ☐ 8: ☐ 9: ☐ 10: ☐ wo es nur ging (mit war nicht klar, wie ich das hätte tun sollen?)

8. Hast du etwas Neues über die Mathildenhöhe erfahren?

Ja: ☐ Nein, weil ich alles bereits wusste: ☐ Nein: ☒

9. Bist du der Meinung du könntest mit so einem Spiel etwas über die Mathildenhöhe und/oder der Bewerbung zum Weltkultur erbe lernen?

Ja: ☒ Nein: ☐ Vielleicht: ☐

10. Hast du durch das Spiel Lust bekommen die Mathildenhöhe zu besuchen?

Ja: ☒ Ich bin eh regelmäßig da: ☐ Nein: ☐ (aber eher, weil ich schon lange nicht mehr dort war)

11. Wie hat dir das Testkapitel gefallen? 1 gar nicht – sehr gut

Gar nicht 1: ☐ 2: ☐ 3: ☐ 4: ☐ 5: ☐ 6: ☐ 7: ☒ 8: ☐ 9: ☐ 10: ☐ sehr gut

12. Was hat dir an dem Spiel besonders gut gefallen?

Die Idee, die sich dahinter erahnen lässt, hat mir sehr gut gefallen! Ich mag Point&Click Abenteuer sehr gerne, und finde das einen tollen Ansatz, so etwas mit Stadtmarketing zu verbinden! Der eingeblendete Stadtplan mit den Fotografien war sehr einprägsam.

13. Was hat dir gar nicht gefallen?

Ich wusste leider nicht, was meine Aufgabe gewesen wäre, das war erst nach ein paar Dialogen ersichtlich. Hierbei hätte ich mir eine einführende Hintergrundgeschichte gewünscht. Dass der Bürgermeister den Kämmerer fragt, ob er irgendwo ein Budget übrig hat, ist (hoffentlich) unglaublich. ;-)
Das Inventar ist üblicherweise bei P&C Spielen immer eingeblendet, dies war zumindest bei mir nicht der Fall, was mich verwirrt hatte. Hier vielleicht defaultmäßig einblenden und mit einem "Ausblenden"-Button versehen.
Die Dialoge bräuchten eine Sprechblase oder einen Sprechbalken als Hintergrund.

14. Was möchtest du sonst noch so zum Testkapitel loswerden?

Ein kreativer Ansatz, der mir vielversprechend erscheint! Die Steine im Inventar habe ich nicht den entsprechenden Ablegestellen zuordnen können, weil ich mich nicht auskenne in Darmstadt, hier hätte aber ein Tooltip oder ähnliches gereicht, prinzipiell ist das ja kein Problem.

Mit der Maus hatte ich Probleme, weil ich bisher nur am Tablet gespielt habe. Möglicherweise fällt anderen geübten PC-Spielern das aber nicht schwer.

An meinem PC (Windows 8.1) waren die Dialoge (Speichern unter Namen, Laden von Namen etc) fehlerhaft, der Text nicht in den Buttons, alles verschoben und teilweise Texte übereinander. Bedienbar war aber alles.