Scarlet

Play Testing Report #8 - The Angel of Death

PT #8 Feedback - Allgemeines

- 3 Personen der Kategorie "Hardcore Gamer"
- Personen hatten bereits Boss#1, Boss#2, Boss#3 und Boss#4 gespielt
 - Absicht
 - Feedback zur Lernkurve
 - Feedback zur sinnvollen Weiterverwendung bestehender Game Mechanics
 - Feedback zur stimmigen Eingliederung des Bosses im Kontext der vorherigen
 - Konkretes Feedback über Entwicklung des Spielerskills anhand des Trainings (das auch teilweise beabsichtigt ist, als Notwendigkeit zum Meistern des Spiels)
- Einer der Tester sehr vertraut mit den Inspirationsquellen (Furi, Dark Souls)

PT #8 Feedback - Experience

- Boss Fight gefühlt komplett anders als bisherige
 - Trotz wiederkehrender Mechaniken
 - Attackenvielfalt sehr positiv wahrgenommen
 - Mix aus verheerenden Melee-Angriffen und nervigen Ranged-Angriffen sorgt für sehr intensives Spielgefühl → Flow entstanden
- Zitat: "Der rekt faces ... holy moly wie geil".
- Pures DPS-Race wahrgenommen, dass Trading ermöglicht, aber mit bedacht diese wählen (wenn überhaupt)
- Anspruchsvollster Boss Fight bisher
 - Angel of Death ist sowohl vom Gameplay als auch visuell sehr gelungen
 - Stimmig fürs Spiels
 - Tester waren begeistert von Attackenvielfalt und den Superattacks
 - Laut Tester der würdige finale Boss-Fight, der alle vorherigen super abrundet
 - o Ein Tester meinte: "Engelkampf und Fairy-Kampf, die sind fantastisch, der Rest ist sehr gut"

PT #8 Feedback - Zu lösen bis Balance Testing #1

- Bug Hunt
 - Teilweise freezen Animationen und der Engel macht nichts mehr
 - Allgemeiner Feinschliff bei Attackendurchführung /-auswahl /-movement
- Nerf
 - Bisher keine values Nerf-Worthy
- Buff:
 - HP von 1000 auf 1100
- Sonst passten bisher die verwendeten Werte für Speed, DMG usw.

PT #8 Feedback - Zitate

"Der verliert Federn wenn er rumschwebt, awesome."

"Oh, Waffen ändern sich, was macht die Sense ... mich killen ... ok"

- Konversation:
 - "Ihr Penner bufft die Dash-Reichweite nicht mehr oder"
 - "Nein"
 - "Fuck you"