Scarlet

Play Testing Report #6 - The Twin Fairies

PT #6 Feedback - Allgemeines

- 3 Personen der Kategorie "Hardcore Gamer"
- Personen hatten bereits Boss#1 und Boss#2 gespielt
 - Absicht
 - Feedback zur Lernkurve
 - Feedback zur sinnvollen Weiterverwendung bestehender Game Mechanics
 - Feedback zur stimmigen Eingliederung des Bosses im Kontext der vorherigen
- Einer der Tester sehr vertraut mit den Inspirationsquellen (Furi, Dark Souls)

PT #6 Feedback - Experience

- Boss Fight erfrischend und neu
 - Trotz wiederkehrender Mechaniker
 - Dennoch komplett anders als Boss Fights zuvor
- Dynamik der beiden Feen coo
- Als Ausdauerkampf erkannt
- Anspruchsvoller als Kämpfe zuvor
 - \circ $\,\,\,\,\,\,$ Was positiv aufgenommen wurde, da dieser immerhin keine Tutorialsegmente mehr inne hat
 - Erlernbar innerhalb von 2-4 attempts
 - Mechanisch meisterbar in 4 10 attempts
 - ⇒ entspricht Design
 - ⇒ Lernkurve korrekt

PT #6 Feedback - Zu lösen bis Balance Testing #1

Bug Hunt

- Cameraausschnitt und /-winkel Probleme
- Hängen bleiben an der Armour Fair
- Aus dem Level fallen beheben, wenn man zu Beginn des Levels nach rechts rennt (und nur nach rechts o.O)

Nerf

- \circ Phase 3 Desparation Phase Bullet Sea ightarrow zu wenig Platz zum bewegen für Kamerawinkel
- Bullet Hitbox

Buff

- Armour Charge Geschwindigkeit und Windup
 - Charge wird schneller
 - Windup nach Kollision mit der Wand ist länger
 - ⇒ größerer Reward für Spieler mit längeren Zeitfenster diesen zu erreicher
- Schwert-Damage
- Armour Health von 800 → 1000

PT #6 Feedback - Zitate

 "Mit den richtigen Bullet Hitboxen springt euer Game von juicy nach crisp, was total awesome ist in Kombination mit der Steuerung" - Hardcore Gamer 1

"Wann ist das ganze Spiel verfügbar" - Hardcore Gamer 2

"Ihr Penner habt die Dash-Reichweite generft" - Hardcore Gamer 3