Play Testing Report #1 - *Scarlet*

1. Stand der Alpha-Version#1 während des ersten Play Tests 2

2. Play Test der Alpha-Version#1 3

2.1 Feedback der Play Tester 3

2.2 Eigene Beobachtungen 3

2.3 Fazit 3

3. Stand der Alpha-Version#2 während des zweiten Play Tests 4

3.1 Feedback der Play Tester 4

3.2 Eigene Beobachtungen 4

3.3. Fazit 4

4. Gegenüberstellung der Erkenntnisse der Play Tests 4

5. Geplanter Fortschritt für die nahe Zukunft 4

**Jonathan Brem, Jürgen Hahn, Lena Manschewski, Andreas Pritschet**

# Stand der Alpha-Version#1 während des ersten Play Tests

Alpha-Version#1 besteht aus einer Szene, die die Spielfigur auf einem Weg auftauchen lässt, der auf der rechten Seite in der Arena des Testbosses mündet. Keine Interaktion war auf diesem Weg möglich, denn er diente lediglich als erster Entwurf, wie Bewegung im *Exploration Mode* aussehen kann. Das grundlegende Jump’n’Run Feature lässt sich eher schlecht mit *Scarlet’s* Theme und Setting vereinbaren, da viel *vertical movement* durch Springen und Runterfallen in Hinsicht auf einen herausfordernden Bosskampf (*Combat* Mode) deplaziert wirk und die Frage aufwirft, wieso dies während des Kampfes nicht funktioniert. Deswegen ist bisher von dem 2.5D-Ansatz abgesehen worden und stattdessen kann sich die Spielfigur auf diesem Weg bewegen, der relativ schmal angedacht ist.

Der Bosskampf findet in einer abgepsperrten Arena statt und dient als Veranschaulichung der Kampfmechaniken. Dementsprechend ist der Boss jeden bisher implementierten Angriff mächtig. Er eröffnet stets mit einer Nahkampfattacke und wählt dann eine zufällig gewählte Fernkampfattacke aus. Letztere bestehen bisher nur aus *Area of Effect*. Dies umfasst einen Strahlangriff, Doppelstrahlangriff, und verschiedene *area effects,* die entweder als Kreise oder einen flachen Kegel dargestellt werden. Danach beginnt der Zyklus von vorne.

Der Spieler wehrt sich durch seine eigenen Nahkampfangriffe (die maximal vierer Combos erlauben) und weicht den Angriffen des Bosses durch einen schnellen *Dash* aus. Zusätzlich kann der Spieler auch Nahkampfangriffe des Bosses blocken (*parry*) , wobei hier drei verschiedene Arten unterschieden werden:

* *Perfect Parry*: Der Boss wird innerhalb des optimalen Zeitfensters geblockt, wird dadurch ins Wanken versetzt (*stagger*) und der Spieler nimmt keinen Schaden
* *Parry*: Der Boss wird innerhalb des Zeitfensters geblockt und der Spieler erleidet keinen Schaden
* *Failed Parry*: Der Boss wird zu spät geblock und der Spieler erleidet den normalen Schaden, sowie Bonusschaden (*Counter Damage)*

Außerdem stehen dem Spieler drei *Healing Charges* zur Verfügung, die er einsetzten kann, um jeweils 33 Schaden zu heilen.

Schaden wird durch verringern des jeweiligen *Health Bar* visualisiert. Es gibt kein auditives oder visuelles Feedback bezüglich wann und ob der Boss eine Aktion durchführt oder getroffen wird. Dies ist analog für den Spielercharakter.

# Play Test der Alpha-Version#1

## 2.1 Feedback der Play Tester

Sieben Personen haben am ersten Play Test teilgenommen und lose basierend auf den deb im Kurs verwendeten Fragekarten Feedback hinterlassen. Dieses Feedback wird in folgender Tabelle ohne Priorisierung aufgezeigt.

|  |  |
| --- | --- |
| Positiv (+) | Negativ (-) |
| Erwartet hoher Schwierigkeitsgrad | Kein visuelles oder auditives Feedback |
| Flüssiges Gameplay | Wunsch nach Ausdauer-System |
| Grundsätzlich cooler Grafikstil | Wände können den Spieler verdecken |
| Ehrgeiz wird geweckt | Rotstich der Beleuchtung zu stark |
|  | Abbruch einer Bossattacke wenn dieser Schaden erleidet |
|  | Leveldesign des *Exploration Mode* |

**Tabelle 1**: Zusammenfassung des Feedbacks von Play Test #1

## 2.2 Eigene Beobachtungen

Die eigenen Beobachtungen während des Play Tests sind Deckungsgleich zum Feedback der Playtester. Hier ist das als flüssig wahrgenommene Gameplay, das als schnell aber nicht hektisch angelegt ist, zu nennen. Dementsprechend ist positiv aufgefallen, dass Spieler die hektisch werden und zum Beispiel wild durch die Gegend dashen (*panic dash spamming*) zunächst zwar im Spiel gestorben sind, aber dieses Verhalten dann schnell abgelegt haben und erfolgreicher im Bosskampf wurden. Daraus resultiert auch der Ehrgeiz der von den Play Testern selbst genannt wurde und diesen hat man in den Gesichtern der Play Tester teilweise gesehen.

## 2.3 Fazit

Grundsätzlich ist das Feedback für diese Alpha-Build#1 eher positiv als negativ gewertet worden, gemessen an dem was in der Zeit bis zu diesem Play Test möglich war zu implementieren. Dies belief sich auf die grundlegendsten Kampfmechaniken selbst und nicht auf deren adäquate Darstellung per se, sowie einen sehr frühen Entwurf für die *Soft-Fun*-Komponente, den *Exploration Mode*. Da diese Build vor allem den *Hard-Fun* im Fokus hatte ist es erfreulich, dass die Play Tester das Spiel zu gefallen schien und Spaß hatten. Das negative Feedback wurde größtenteils so erwartet, vor allem das Fehlen von auditiven und visuellen Feedback und *Exploration Mode* Leveldesign war keine Überraschung*.* Als unerwartetes und interessantes Detail ist der Wunsch nach einem Ausdauersystem (*stamina system*) aufgekommen, auf das in [Kapitel 5](#_5._Geplanter_Fortschritt) eingegangen wird.

# 3. Stand der Alpha-Version#2 während des zweiten Play Tests

## 3.1 Feedback der Play Tester

## 3.2 Eigene Beobachtungen

## 3.3. Fazit

# 4. Gegenüberstellung der Erkenntnisse der Play Tests

# 5. Geplanter Fortschritt für die nahe Zukunft

## 5.1 Ausdauersystem Diskussion

## 5.2 *Exploration Mode* und *Combat Mode* in Produktion