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 4

4. Geplanter Fortschritt für die nahe Zukunft 4

4.1 Ausdauersystem Diskussion 4

4.2 Exploration Mode und Combat Mode 5

**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 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 Play Test teilgenommen, und lose basierend auf den den 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 4](#_5._Geplanter_Fortschritt) eingegangen wird.

# Stand der Alpha-Version#2

Basierend auf dem Feedback des Play Tests sind der Ausbau des *Exploration Modes* und das visuelle und auditive Feedback während des Bosskampfes priorisiert worden.

Bei ersterem muss der Spieler nun einen Gegenstand einsammeln, ehe er Zugang zum Bosskampf erlangen kann. Dabei wird der Spieler in einer Art Tutorial auf Mechaniken des *Exploration Modes* hingewiesen (z. B. Klettern), allerdings auf kryptische Weise mit Hinweisen im Vor- und Hintergrund. Dementsprechend ist hier der *Soft-Fun* im Fokus und erstmals explizit exploriert, ob die gedachten Ansätze funktionieren im Kontext des gesamten Spiels.

Während des Bosskampfes wird der Spieler nun durch ein weißes Aufleuchten gewarnt, wenn der Boss einen Nahkampfangriff unternimmt. Für die Strahlenangriffe liegt eine separate Animation vor, sowie der Hinweis, ob sich die Strahlen im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen werden. Bei den anderen Lichtangriffen (*AoE*) gibt es die Setupwarnung (das betroffene Gebiet wird graduell heller über einen bestimmten Zeitraum und verursacht dann Schaden, sofern nicht ausgewichen). Trifft der Spieler einen Nahkampfangriff so leuchtet der Boss kurz rot auf, um visuell (abseits vom *Health Bar*) zu verdeutlichen, dass Schaden gemacht wurde.

Alle dieser Angriffe lösen Sounds für auditives Feedback aus und helfen dem Spieler weiter mit dem Verstehen der Geschehnissen während des Bosskampfes.

# 4. Geplanter Fortschritt für die nahe Zukunft

## 4.1 Ausdauersystem Diskussion

Das Ausdauersystem war bereits mehrmals Diskussionsgegenstand innerhalb der Projektgruppe, allerdings nie sonderlich intensiv oder lange, da sich schnell darauf geeinigt wurde, dass ein *Stamina System* eher kontraproduktiv ist für das beabsichtigte Kampfsystem.

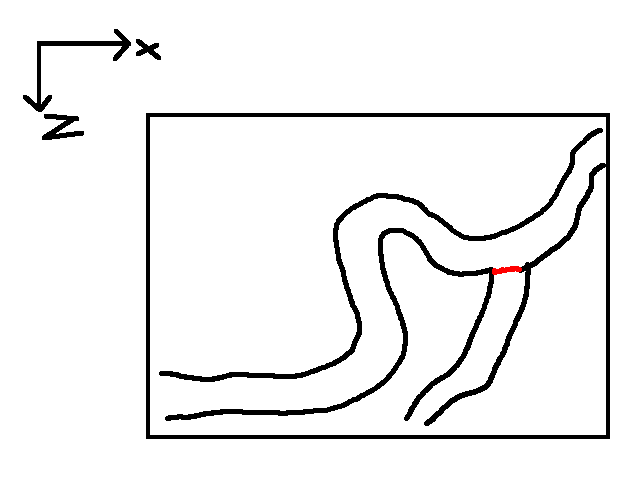
Ein Ausdauersystem kann die Möglichkeit für größeren taktischen Tiefgang während der Kämpfe liefern, allerdings auch die Dynamik und Geschwindigkeit aus diesem rausnehmen und letzteres ist unerwünscht. Für taktischen Tiefgang ist ein *Perk-System* angedacht, um hier potentielle Defizite aufzufangen.

Zusätzlich ist ein Ausdauersystem sehr schwer einem guten Balancing zu unterziehen, da nicht nur der Spielercharakter *Stamina* inform eines Zahlenwertes und einer *Stamina Bar* braucht, sondern auch die Bosse diesem gleichen System unterworfen werden müssen, um die Fairness der Kämpfe zu gewährleisten.

Gegenwärtig ist eine Erprobung eines *Stamina Systems* nicht geplant und stattdessen wird der *Perk-Ansatz* verfolgt*.*

## 4.2 *Exploration Mode* und *Combat Mode*

Der *Exploration Mode* in seiner gegenwärtigen Form ist vielversprechend und ist nicht auf Ablehnung gestoßen in seiner bisherigen Umsetzung (kleiner Play Test mit zwei Personen). Das bisherige Konzept wird fortgeführt und ausgebaut. Abbildung 1 zeigt einen möglichen Verlauf eines Weges.



**Abbildung** **1**: Skizze *Exploration Mode Map*

Der Spieler kann sich nur auf dem gezeigten Weg bewegen und seine Umgebung von dort explorieren. Hier besteht großes Potential durch Kameraführung und geschickter Platzierung von Hinweisen und / oder Personen im Vor- und Hintergrund die Story mit wenigen Worten zu erzählen beziehungsweise ein Andeuten (*fore-shadowing)* der nächsten Bossbegenung. Desweiteren kann mit versteckten Wegen (rot eingezeichnet), optinale Gebiete erreicht werden, die zum Beispiel ein zusätzliches *Collectible* enthalten oder einen versteckten Boss. Bisher ist angedacht, dass auf einem Weg ein Lebenspunkte-basiertes Item zu finden ist und / oder ein Perk (ohne versteckten Weg), sowie ein Schlüsselitem zur Öffnen der Bosstür. Demenstprechend ist hier nun Leveldesign und der Ausbau der Story wichtig.

Für den *Combat Mode* ist die erste Erprobung der Projektilmechanik (*bullet based attacks*), sowie die Einbindung schwächerer Lichtfelder (*weak light AoEs*), die den Spielercharakter mit geringen Schaden pro Sekunde (*DPS,* evtl nachhaltiger *DOT* nach verlassen des *AoEs*) behaften, diesen aber zum Beispiel verlangsamen oder *Dashing* mit längerem *Cooldown* belegen (*slow; soft* *crowd control,* evtl. auch *hard CC*). Nach Beendigung der Untersuchung dieser Mechaniken bzw. werden diese, sofern passend mit den anderen bisherigen Angriffen zusammengeführt und die Arbeiten an den tatsächlichen Bossen des Spiels beginnen.

Diesem Dokument ist ein Video begelegt, dass den aktuellen Stand (29.11.2016) zeigt.