

問卷題目	設計此題目的目的
<p>1・請問您是否已觀賞該遊戲的教學影片？(若否請跳過第二題)</p> <p>2.1・請問您對於該遊戲的教學影片感受如何？</p> <p>2.2 對於這部教學影片，還有什麼看法？</p>	<p>在第 1、2 題我們希望可以從玩家口中了解，我們的教學影片是否足夠詳細，使玩家能夠一目了然，又或者太過冗長，使玩家覺得枯燥乏味，再根據得到的反饋進行修正。</p> <p>觀看教學影片是否使玩家更容易上手。(2、3 做交叉分析)</p>
<p>3・請問您對於該遊戲的操作介面(UI)感受如何？</p>	<p>第 3 題我們希望了解玩家對於操做介面的滿意程度，一個遊戲要令人玩得愉快除了遊戲自身的內容外，遊戲介面會很大程度的影響到使用者心情，任何與人互動的程式最重要的就是使用者介面，一款遊戲內容再充實，若使用者介面過於不人性化也會帶給玩家煩躁感，所以我們希望採集意見以做到最好。</p>
<p>4・遊戲流暢度如何？</p>	<p>第 4 題我們是要確認遊戲中是否會有卡頓的問題，使玩家能有更好的遊戲體驗。</p>
<p>5・遊戲難易度的設定是否合適？</p>	<p>第 5 題是為了評估遊戲的難度對玩家來說是否過於簡單，或是過於困難，以調整出最適合的難度。</p>
<p>6・遊戲有無 BUG？ (若無請跳過第 7 題)</p> <p>7・簡易描述您遇到的 BUG？</p>	<p>第 6、7 是希望玩家能對他們遊玩途中意外發現的連我們也沒發現的 BUG 作回報，以立即處理，創造更佳的遊戲環境。</p> <p>)</p>
<p>8・您覺得在本遊戲的設計中是否有過於累贅的元素存在？(若無請跳過第 9 題)</p> <p>9・您認為不必要的元素為何，為什麼？</p>	<p>第 8、9 題對於玩家認為多餘的東西我們會進行評估再決定是否刪除，讓玩家擁有最好的遊戲體驗，而不被多餘的東西打擾。</p>

10. 您希望我們的遊戲再添加些什麼?	第 10 題我們將與玩家交流並考慮是否添加新玩法或物件以增加遊戲性。
11. 您對該遊戲能給幾顆星星呢? (1 ~ 5)	第 11 題是玩家對於我們的遊戲的總評價，我們可以了解我們的遊戲是否受歡迎。

有效卷的取法:

視為廢卷的條件是察看作答內容中是否有前後矛盾

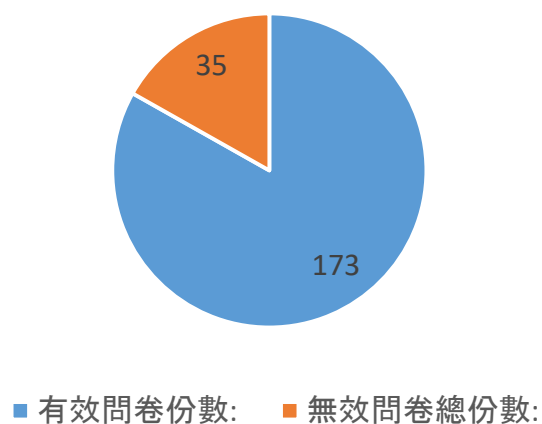
<p>如第 1 題回答否，卻依然作答第 2.1 和 2.2 題則視作廢卷</p> <p>1. 請問您是否已觀賞該遊戲的教學影片?(若否請跳過第二題)</p> <p>2.1. 請問您對於該遊戲的教學影片感受如何?</p> <p>2.2 對於這部教學影片，還有什麼看法?</p>
<p>如第 6 題回答否，卻依然作答第 7 題或惡意亂答則視作廢卷</p> <p>6. 遊戲有無 BUG? (若無請跳過第 7 題)</p> <p>7. 簡易描述您遇到的 BUG?</p>
<p>如第 8 題回答否，卻依然作答第 9 題則視作廢卷</p> <p>8. 您覺得在本遊戲的設計中是否有過於累贅的元素存在?(若無請跳過第 9 題)</p> <p>9. 您認為不必要的元素為何?</p>

回收問卷總份數:208

有效問卷份數:173

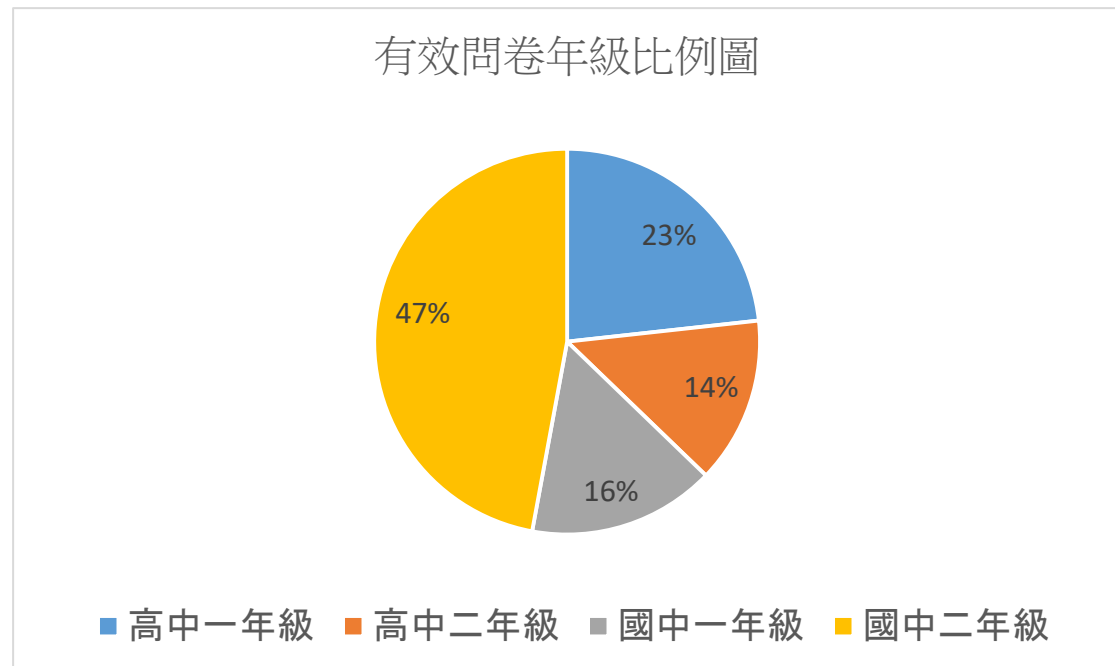
無效問卷總份數:35

有效問卷比例圖(回收問卷總份數208)

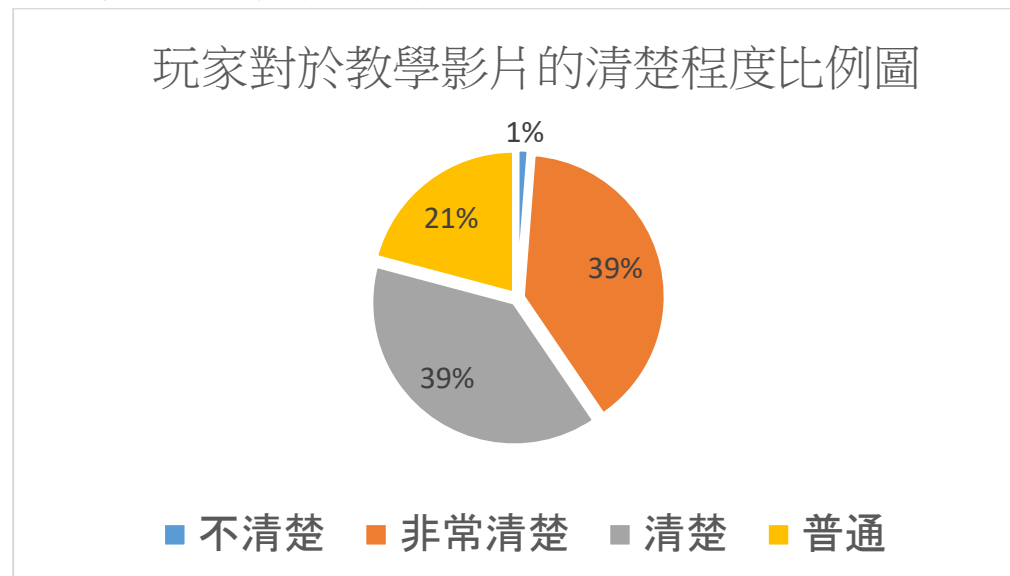


以下的交叉分析只取有效問卷。

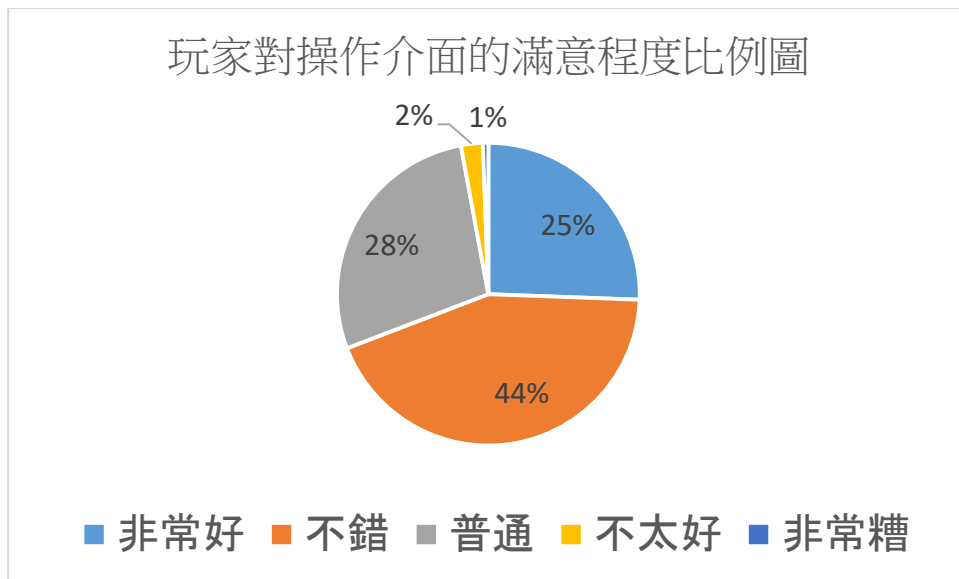
1. 有效問卷年級比例



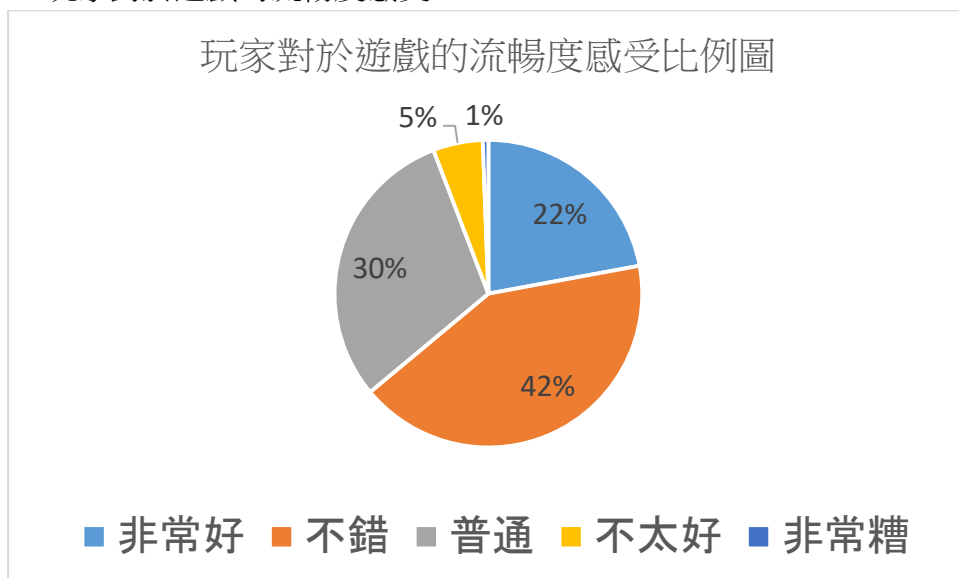
2. 玩家對於教學影片的清楚程度比例圖



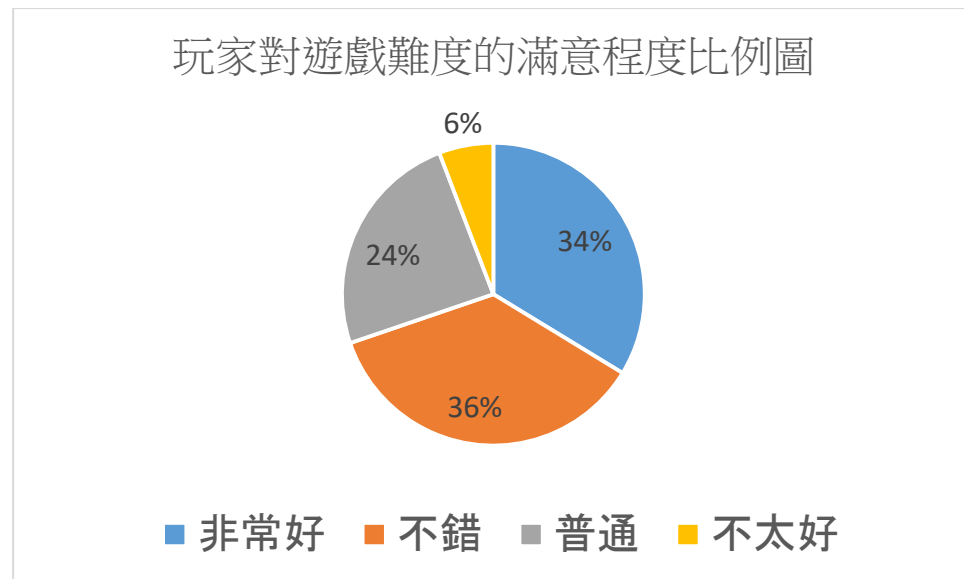
3. 玩家對操作介面的滿意程度



4. 玩家對於遊戲的流暢度感受



5. 玩家對遊戲難度的滿意程度



6. 玩家對遊戲整體的滿評價

