# PlayTest #1 for Hikari No To

This survey is to be filled in by the participants of the first user study for the IGE Master GamesLab project *Hikari No To*.

The process is as follows: the participant will play at least one game with at least one other player, then they will answer this sheet as truthfully and thoroughly as possible.

General plan:   
Intro (5 min)  
Warm up discussion (5 min) (questionnaire)  
Play session (15-20 min)  
Discussion of Game Experience (15-20 mins) (questionnaire)  
Wrap up (2 mins)

## Basic information

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name (optional, leave blank for anonymous participation) | Age (optional) | Time spent with the game |
| Leo | 23 | 1h |
| If possible, list the computer system’s specifications the game was run on (e.g. either Device Model Number, or if possible detailed specs such as processor model, system memory size, graphics processor, drive type the framework was installed on, operating system, etc.) | | |
| Intel Xeon E3-1231 v3, 16GB RAM, GTX970, Windows 10 | | |
| Briefly describe your video gaming habits (how often/how much do you play, single-/multiplayer, game types/genres) | | |
| Hauptsächlich Multiplayer, Shooter, RTS und RPGs, fast täglich ein paar Stunden. | | |

## General impressions

|  |
| --- |
| What was your first impression of the game? |
| Volume Slider fehlt! ☹ ☹ ☹ Unübersichtlich da zu helle Effekte, Kameraführung fühlt sich unbefriedigend an, zu weit vom Spieler entfernt, Spielwelt ist gewöhnungsbedürftig aber hübsch auf ihre Art. |
| Did your impression change as you played? How? |
| Durch Gewöhnung an die Steuerung und das Zielen wurde das Spielgefühl besser, Unübersichtlichkeit ist im großen und ganzen geblieben. |
| What did you like the most about the game? |
| Einige Effekte waren sehr cool, viele Teile des Artstyles sind gut, Spielidee an sich ist super. |
| What did you like the least about the game? |
| Sehr viele, teils game breaking Bugs, Maus ist permanent auf dem Bildschirm und auch nicht im Spielfenster begrenzt, zu helle Effekte |
| How would you rate the duration of a match? |
| Die Runden sind zu kurz, die doppelte Länge mindestens wäre angebracht. |
| How did you like the flow of the game? |
| Dank dem Mapdesign kam kein wirklicher Flow auf, am Anfang findet man die Gegner noch schnell, aber gleich danach muss man ewig suchen, bzw übersieht den VR Master zu oft und sucht erstmal den für Hilfe. Schlauchigere Maps mit Actionbubbles wären für den Flow besser geeignet, nicht zu linear, damit der Game Master noch wirklich Sinn macht mit seinem Spotting. So läuft man einfach zu of hin und her. |

## Objectives/Feeling

|  |
| --- |
| Can you describe your objective in a match? |
| Man soll alle Gegner im Spielfeld töten um Chicken Dinner zu bekommen. Dabei bekommt man Unterstützung von anderen Spielern und dem Game Master. |
| What was your strategy/decision process for winning the game? |
| Defensiv erkunden, Angriff spammen und auf Buffs vom Game Master hoffen. |
| How did you interact with other players? |
| Ausversehen umbringen, ab und zu helfen, auf den Game Master achten. |
| Describe your emotional/excitement throughout the game |
| Neugier, minimale Aufregung, die aber schnell ganz verfliegt, Freude und Ärgernis an Bugs. |

## Crawler – only answer if you played as crawler

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Can you describe how, as crawler, you could use an ability/skill? What indicators were there? | | | | | | |
| Im Auswahl Bildschirm wird einem jede Fähigkeit erklärt, im Menü die Steuerung und in Game dann, fehlt oft jegliches Feedback zu Fähigkeiten, so dass einiges viel weniger intuitiv wirkt, als es ist. | | | | | | |
| Can you describe how the master communicated with you? | | | | | | |
| Meistens habe ich ihn nicht gesehen, aber wenn schon, hat er mir mit den Händen den Weg gezeigt. | | | | | | |
| On a scale from 1 (worst) to 7 (best), how enjoyable was the movement/navigation with crawlers? | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| O | O | X | O | O | O | O |
| Why? Did it seem confusing/restrictive? | | | | | | |
| Restriktiv geht in die richtige Richtung, das größere Problem war der Abstand zum Spieler und das Gefühl beim Kamera drehen war oft unbefriedigend. | | | | | | |
| Which crawler class did you play as? | | | | | | |
| Alle 4. | | | | | | |
| What did you like the most about your class? | | | | | | |
| Class 1 hat relative gepolished gewirkt, vom Gamedesign her sehr solide  Class 2 hat mit der durch Wände schauen Fähigkeit überzeugt, gameplaytechnisch und visuell (auch weil man den VR Master zu oft übersieht und so selber schnell neue Gegner findet)  Class 3 fühlt sich gut an als Haudrauf Klasse in Kombination von LMB und Fähigkeit.  Class 4 fühlt sich beim LMB drücken am besten an, bei Gegnermengen kommt man damit am ehersten in einen Flow, past gut ins Spiel. | | | | | | |
| What did you like the least about your class? | | | | | | |
| Class 1 hat zu langsam geschossen, gerne mehr MG gefühl und vorallem Maustaste gedrückt lassen können wäre hier super. Class 2 passt nicht so richtig ins Spielkonzept. Das Spiel ist zu sehr auf Action ausgelegt für einen getarnten Assassinen. Durch Stealthaspekte wird geschwindigkeit aus dem Spiel genommen und es wird noch schwerer in einen Flow zu kommen. Class 3 fehlen mehr Fähigkeiten, um mit ihm wirklich abwechslung zu bekommen. Class 4 ist durch Bugs sehr einseitig zu spielen. | | | | | | |

## Master – only answer if you played as Master

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Can you describe how you could use a fireball or a debuff? What indicators were there? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| Can you describe how you could move through the level? What indicators were there? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| Assuming you used master teleportation: On a scale from 1 (worst) to 7 (best), how enjoyable was the movement/navigation with the master? | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| O | O | O | O | O | O | O |
| Why? Did it seem confusing/restrictive? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| Which master abilities did you use? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| How useful do you think each of the abilities was? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| What did you like the most about the master? | | | | | | |
|  | | | | | | |
| What did you like the least about the master? | | | | | | |
|  | | | | | | |

## Controls/Interface

|  |
| --- |
| Do you know where you could look up controls in the game? |
| Ja |
| Were the controls intuitive or was there anything unclear about the control layouts? |
| Die Tastenbelegung ist sehr intuitiv |
| Was there any information you would have liked to see in the ingame interface? |
| Cooldowns und Uptime bei Fähigkeiten, Bloody Screen als deutlichere Info bei wenig Leben, Indikator der mir zeigt wo der Game Master ist und vielleicht ob ein anderer Spieler meine Hilfe braucht. |
| How did you like the layout of the ingame interface? |
| Interface Layout war sehr genretypisch, also in Ordnung. |

## Visuals/Audio

|  |
| --- |
| What kind of setting did the game convey to you through its visuals and audio? |
| Gondola Genuss, A E S T H E T I C , Retro Wave, Sci-Fi, ein bisschen Hotline Miami ohne den Flow schon im Hauptmenü. |
| What did you like about the visuals/audio? |
| Artstyle ist cool. |
| What did you not like about the visuals/audio? |
| Die Hintergrundmusik ist inakzeptabel. |

## End recap

|  |
| --- |
| Overall, what are the three elements of the game you liked the most? |
| Sterbeanimation der Gegner, Spielkonzept an sich, Konzept mit verschiedenen Klassen. |
| Overall, what are the three elements of the game you liked the least? |
| Zu krasse Effekte, Mapdesign gameplaytechnisch, Kameraführung war sehr unbefriedigend. |
| Overall, if you could change one thing, what would it be? |
| Fokus des Spiels mehr auf das eigene Überleben, spannende Bosskämpfe und Gegnervielfalt legen, als Gegner zu suchen und ständig hin und her gehen (Mapdesign!). |
| Overall, who would you consider the target audience of this game? |
| Freunde, die lieber entspannt zusammen Koop spielen, als sich zu sehr anstrengen zu müssen, Menschen die Diablo mögen, aber kein Grinding/Farming. |

## Additional suggestions

|  |
| --- |
| Add any additional suggestions, ideas, questions and remarks here |
| Macht statt dem Stealth Assassinen was actionlastigeres, gerne auch mit Movement Abilities, baut Bosse ein, die langsam sind, aber dafür in Bossmanier austeilen und viel aushalten. Mehr im Gameplay stark variierende Gegnertypen, linearere Map, vielleicht auch mit Toren, die sich erst öffnen wenn man eine Stage gecleared hat, reduziert das hin und her laufen, das tötet den Flow extrem. Generell dem Spieler im Hud besser klar machen was genau um ihn passiert, Buffs/Debuffs, etc. Effekte alleine sind für einen außenstehenden nicht wirklich ausreichend für sein Verständnis. Hauptmenü könnte man ein bisschen verschönern, es wirkt sehr steril (nicht auf die gute Art und Weise). Gameplay > Visuals. |

# Thank you for your help with this playtest!