|  |  |
| --- | --- |
|  | **[Ezer Comp]** |

**Fragebogen zum Thema „UnderTheWater“**

Mit diesem Fragebogen möchten wir deine Meinung zu unseren Produkten erhalten. Bitte beantworte nun die untenstehenden Fragen. Wir freuen uns über dein Feedback. Vielen Dank!

**Hinweis:**  
Die Ergebnisse werden unverantwortungsbewusst ausgewertet und die ausgefüllten Fragebögen direkt im Anschluss vernichtet, davor aber abgespeichert.

**Persönliche Daten**

|  |  |
| --- | --- |
| Name: Philipp | Anmerkung: |
| Datum: 11.03.24 |  |

**1.Geben Sie ihr Interesse an Rogue-like an.**

|  |  |
| --- | --- |
| Kein Interesse | Liebe es |

1 2 3 4 5

**2.Geben Sie ihr Interesse an Unterwasser Games an.**

|  |  |
| --- | --- |
| Kein Interesse | Liebe es |

1 2 3 4 5

**Auf einer Skala von 1 (schlecht) bis 10 (sehr gut)**

**1. Was halten Sie vom Spiel?**

|  |  |
| --- | --- |
| Schlecht | Sehr gut |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**2. Wie gefiel ihnen das Fangsystem?**

|  |  |
| --- | --- |
| Schlecht | Sehr gut |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**3. Wie gefiel ihnen das Abbausystem?**

|  |  |
| --- | --- |
| Schlecht | Sehr gut |

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Nimm dir nun bitte noch etwas Zeit, um uns ausführlicheres Feedback zu geben:**

**Was fanden Sie am innovative/interessant?**

"UnderTheWater" hat gute Ansätze was mich etwas an "Cat Goes Fishing" erinnert. Am besten gefällt mir die Grafik mit der dazugehörigen "Unterwasserphysik" (Bewegung und Kollision der Fische und Algen). Die unterschiedlichen Möglichkeiten an "Währung" zu kommen sind okay, aber sollten meiner Meinung nach verbessert/angepasst werden.

**Wären Sie interessiert an mehr features( z.B. größere Fische, Kraben oder Kalamaris)**

Ja, mehr verschiedene "Gegner/Meeresbewohner" zum fangen wären super.

Vielleicht mit unterschiedlichen/-r ...

- Fähigkeiten

- Schwimmgeschwindigkeit

- Verhaltensmustern

- Seltenheit

- Währungs-/Ressourcendrop

**Wie würden Sie das Spiel einer anderen Person beschreiben?**

"UnderTheWater" würde ich als ein 2D Unterwasser Gelegenheitsspiel mit Progresselementen (Fangen, Abbau) beschreiben.

**Was würden Sie uns noch gerne mitteilen?**

Bugs:

1. Bei mir habe ich ab ca. 37k "Währung" nicht mehr korrekt neue "Währung" bekommen. Wenn ich z.B. 37,8k besitze und 0,4k durch Abbau bekomme hatte ich 37,2k statt 38,2k. Das kam zu ca. 50% vor.

Anmerkungen:

1. Wie schon oben erwähnt könnte meiner Meinung nach die Währungseinnahme verbessert/angepasst werden.

- da Fische fangen, Abbau und Muscheln die gleiche "Währung" bringen, habe ich schnell dazu geneigt die effizienteste Methode zu wählen. Für mich war das der Abbau. Das hat dazu geführt die anderen Möglichkeiten nahezu komplett zu vernachlässigen. Vielleicht braucht jede der 3 Möglichkeiten eine eigene "Währung" um einseitiges farmen zu verhindern.

- für mich hat man zu viel "Währung" bekommen. Innerhalb kürzester Zeit habe ich alles freigeschaltet. Das kann natürlich durch weitere "teure" Tools, die ja schon im Spiel angezeigt werden, gebalanced werden. Momentan gibt es auch keinen guten Grund um z.B. das Tier 1 Abbautool zu kaufen, wenn man für etwas mehr auch direkt das Tier 2 Tool kaufen kann.

2. Ich bin mir nicht sicher was ich von dem Fangsystem halten soll. Keine Ahnung wo da genau die Hitbox sein soll zum fangen. Für mich ist es eher ein Fangen spammen und vielleicht ist der Fisch drin. Auch weiß ich nicht wie viel das Schwächen von Fischen bringt. Das verschreckt eher die Fische. Besonders dann wenn die nach oben flüchten, weil die eigene Bewegungsgeschwindikeit dann deutlich langsamer ist.

Vielen Dank für deine Teilnahme!

Wenn du Fragen und Anmerkungen hast, kann du dich gerne bei uns melden.