

Informacja zwrotna 3escape

WSTĘP

Poniższy dokument zawiera informację zwrotną (eng. Feedback) dotyczącą gry pod tytułem 3escape. Z racji, iż nasz zespół liczy aktualnie 8 osób i nie wszystkie błędy, niedociągnięcia lub po prostu zwykłe przeoczenia, jesteśmy w stanie wychwycić we własnym gronie, dlatego też powstała inicjatywa stworzenia dokumentu, który zbierze opinie, porady, krytykę od osób spoza naszego zespołu, osób które spojrzą na to „z zewnątrz”.

UWAGI WSTĘPNE

Szata graficzna nie będzie modyfikowana w znaczeniu takim, iż modele bohaterów, przeciwników oraz tła wraz z otoczeniem nie będą zmieniane, ponieważ są to gotowe assets, często wraz z animacjami.

Zmianie nie ulegnie również liczba naszych bohaterów, nazwa 3escape w końcu zobowiązuje. Ostatnim aspektem, którego nie zamierzamy modyfikować jest dobór umiejętności względem pozycji danego bohatera. Innymi słowy, mag może leczyć swój zespół tylko na pozycji trzeciej, natomiast na pozycji drugiej może stworzyć pole ochronne itp. Brak zmian w tym przypadku spowodowany jest chęcią wyróżnienia się na tle innych gier.

PYTANIA

Poniżej znajduje się kilka pytań, które mają ułatwić ankietowanemu wyrażenie swojej opinii na temat gry. Część z nich, które dotyczą złożonych elementów rozgrywki zostały opisane dokładniej, aby zarówno zwrócić uwagę ankietowanego na konkretny aspekt naszej gry, jak i umożliwić nam dokładniejszą analizę danego zagadnienia. W poniższej sekcji znajdują się tylko uwagi, co należy poprawić. Ogólna opinia wraz z aspektami, które były pozytywne znajduje się w podsumowaniu.

Co sądzisz o:

1) położeniu i zachowaniu kamery ?

- czy jej poruszanie jest naturalne i płynne ?
- czy powinna być niżej / wyżej, poruszać się szybciej / wolniej ?
- czy powinna być przypisana do jednej postaci (np. bohatera znajdującego się w danym momencie pośrodku) ?
- dodatkowe subiektywne informacje

- Jedyna uwaga, jaka się pojawiła dotyczyła poziomu tutorialowego w momencie, gdy należy wskoczyć na platformę, aby otworzyć skrzynkę. Jeżeli któryś bohater (nie rycerz) nie wskoczy na nią to tracimy go z pola widzenia.
- Powyższa uwaga związana jest z tym, że kamera jest podpięta do konkretnego bohatera, co rodzi problemy w sytuacjach jak wyżej wymieniona.

2) doborze animacji względem czynności im przypisanych ?

- dodatkowe subiektywne informacje

- Animacje ataków nie działają podczas biegania. Jest np. świst miecza ale nie widać efektu.
- Czasami animacja leczenia oraz pola ochronnego działa z opóźnieniem w stosunku do naciśniętego klawisza.
- Animacja skoku maga nie działa jeżeli on stoi

3) bieganiu

- czy jest płynne ?
- czy wygląda naturalnie ?
- dodatkowe subiektywne informacje

- Brak uwag

4) skakaniu

- czy jest płynne ?
- czy wygląda naturalnie ?
- powinno skakać się wyżej / niżej ?
- dodatkowe subiektywne informacje

- Zastrzeżenie do maga i jego animacji, wspomniane w punkcie dotyczącym animacji.

5) leczeniu

- czy jest płynne ?
- czy wygląda naturalnie ?
- czy długość czasu odnowienia jest odpowiednia ?
- czy wartość za jaką mag leczy całą drużynę jest odpowiednia ?

- Zastrzeżenie do animacji maga, wspomniane w punkcie dotyczącym animacji.
- Sugestia od 3 osób, aby rozważyć dodanie wizualnie czegoś więcej aby lepiej widzieć, że odbywa się / odbyło się leczenie, np. zielony okrąg pod stopami każdej postaci.

6) sterowaniu

- czy dobór klawiszy jest intuicyjny ?
- czy przeszkadza to w swobodnym graniu ?
- dodatkowe subiektywne informacje

- Kilka osób miało problem na początku, aby zrozumieć sterowanie bohaterami przez co na początku wpadali do dołu z kolcami i tam kończył się ich żywot, ewentualnie stali koło beczki i nie wiedzieli co dalej zrobić.

7) przeszkodach i przeciwnikach

- dodatkowe subiektywne informacje

- Zombie nie powinno się odbijać od naszych bohaterów jak od trampoliny.
- Brakuje innych przeciwników np. strzelające z łuku szkielety jak w Minecrafcie, żeby bronić się przed atakami z dystansu lub jakiś bardzo szybko biegający potwór, który będzie zadawał małe obrażenia ale będzie wymagał szybkiego refleksu.

8) otwieraniu skrzynek

- dodatkowe subiektywne informacje

- Pojawiały się głosy i pytania „ale po co”. Nie wiadomo po co się zbiera i otwiera skrzynki bo nie daje to żadnego wymiernego efektu.

9) polu ochronnym

- dodatkowe subiektywne informacje

- Zastrzeżenie do animacji maga, wspomniane w punkcie dotyczącym animacji.

10) zmienianiu pozycji bohaterów

- czy powinno odbywać się szybciej ?

- czy obsługa jednym przyciskiem jest intuicyjna i nie myląca ? Czy może lepiej zrobić możliwość zamiany środkowego bohatera z bohaterem po jego lewej stronie pod jednym klawiszem, natomiast zamianę z bohaterem po prawej stronie pod innym przyciskiem ?

- Brak zastrzeżeń.

11) HUDzie

- czy jest czytelny ?

- czy pozycja na górze ekranu jest dobra ?

- czy ikony są odpowiednie

- kolorystyka

- pasek życia tylko nad bohaterami, tylko w HUDzie czy tu i tu ?

- dodatkowe subiektywne informacje

- Duża część sugeruje, żeby przenieść HUD na dół ekranu, ponieważ w obecnej formie, gracz ma cyt. „za dużą odległość do pokonania między postaciami a HUDem”.

Wszystkie pozostałe odczucia oraz informacje nie objęte powyższymi pytaniami (np. jakie dodatkowe umiejętności dodać):

- W poziomie tutorialowym gdy bohaterowie dochodzą do schodów to najpierw w dziwny sposób się wybijają na nich.
- Gdy bohaterowie znajdują się na pochyłym terenie zaczynają powoli się po niej zsuwać.
- Brak tabliczki witającej w tutorialu
- Muzyka kończy się w tutorialu i nie wraca, brak zapętlenia
- W nowej grze brakuje muzyki
- Zła tabliczka z otwieraniem skrzyń
- Literówka w tabliczce z fioletowymi kolcami

PODSUMOWANIE ORAZ WNIOSKI (20.11.2018)

Tworząc oraz zbierając feedback chcieliśmy, aby potencjalni gracze przetestowali naszą grę pod kątem bugów, błędów oraz przekazali nam swoją opinię na jej temat, zarówno pod kątem pozytywów w niej występujących jak i aspektów negatywnych, które wymagają poprawy. W poniższym podsumowaniu skupiliśmy się na elementach rozgrywki, które były najczęściej komentowanymi elementami przez ankietowanych. Zawarliśmy w nim zarówno opinie na plus jak i na minus, które posłużą nam jako nasze następne taski w kolejnym sprincie oraz pokażą z czego nasz zespół może być dumny i co zostało docenione przez innych.

Pozytywne aspekty oraz opinie:

1) Pomysł

Najczęściej doceniany był sam pomysł na grę. Nie jest to zwykła gra typu „kliknij lewą strzałkę, naciśnij przycisk odpowiedzialny za atak obok przeciwnika i dobiegnij do mety”. Ankietowani wspominali, że pomysł ze zmianą kolejności postaci oraz związaną z tym zmianą umiejętności każdego z bohaterów jest oryginalny i pomysłowy. Cytując jednego z graczy „Jeżeli dorzucicie fajne pomysły np. elementy otoczenia albo przeciwników, którzy zmuszą gracza do skorzystania z różnych formacji bohaterów (w chwili gdy zbierane były opinie, poziom tutorialowy nie zawierał takich elementów), to będzie bardzo fajna i ciekawa gra”.

2) Umiejętności

Kolejnym aspektem na plus był dobór umiejętności. Tutaj opinie były krótkie i zwięzłe, po prostu adekwatny dobór umiejętności do klasy postaci. Pojawiały się drobne sugestie ale uwzględnione one będą w późniejszej części podsumowania.

Negatywne aspekty oraz opinie:

1) Kamera

Podczas zbierania feedback'u najczęściej wymienianym aspektem do poprawy była zdecydowanie kamera, zarówno jej umiejscowienie, jak i jej poruszanie. Wielu graczy informowało nas, iż niszczy ona tzw. feeling gry. Jej poruszanie często powodowało, że gracze po prostu nie widzieli swoich bohaterów ani tego co jest przed i za nimi. Jest to nasz główny priorytet do naprawy ponieważ wpływa on na całą grę oraz jej odbiór.

2) Rozdzielenie zespołu

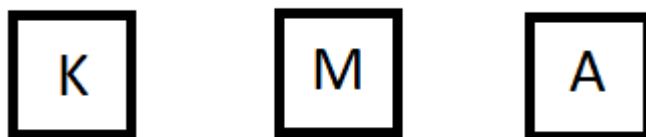
Następnym elementem, który wymaga poprawy jest „rozpad” naszego zespołu. Zaraz po kamerze był to najczęściej poruszany wątek przez ankietowanych, ponieważ na chwilę obecną rozdzielenie się zespołu po chwili skończy się automatyczną śmiercią i wymaga rozpoczęcia rozgrywki od nowa. Należy dodać mechanizm, który sprawi że po oddaleniu się któregoś bohatera od reszty spowoduje jego stopniowe lub natychmiastowe zbliżenie się do pozycji początkowej.

3) Muzyka

Brak muzyki oraz dźwięków w grze w obecnych czasach jest czymś karygodnym o czym przypomnieli ankietowani. Ciężko wczuć się w klimat gry oraz czerpać zabawę jeżeli jedynym dźwiękiem jaki słyszymy jest dźwięk naciskanych przez nas klawiszy. Trzeba dodać niezłożoną melodię, która będzie odgrywana w momencie, gdy pojawimy się w menu, zginiemy lub naciśniemy pauzę. Dodatkowo należy dodać dźwięki bezpośrednio w grze np. jęki zombie, odgłosy tupania gdy bohaterowie biegną itp.

4) Zmiana kierunku poruszania

Uwagę przekazali nam prowadzący słusznie zauważając, iż zmiana kierunku poruszania się naszego zespołu nie powoduje zmiany na pozycji pierwszego bohatera, przez co ciągle mamy możliwość atakowania tylko postacią najbardziej po prawej stronie, a nie bohaterem najbardziej po lewo. Poniższy schemat prezentuje zaistniały problem:



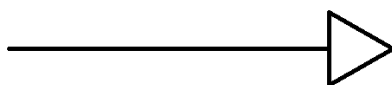
K – knight (rycerz)

M – mage (mag)

A – archer (łucznik)

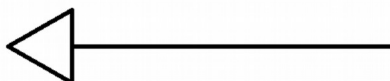
Powyższy schemat prezentuje jeden z możliwych układów naszej drużyny.

Kierunek poruszania się zespołu: prawo



Jeżeli zespół porusza się w prawo w obecnym układzie, to na pierwszej pozycji jest łucznik i to on może wykonać np. atak.

Kierunek poruszania się zespołu: lewo



Jeżeli zespół porusza się w lewo w obecnym układzie, to na pierwszej pozycji powinien być rycerz i to on powinien mieć możliwość wykonania np. ataku.

5) Leczenie

Następną uwagę, którą otrzymaliśmy od prowadzących był fakt, iż leczenie owszem wykonuje się poprawnie ale ludzie są wzrokowcami i powinno się więcej działać podczas tej umiejętności.

Mianowicie należy dodać, aby paski życia nie były zmieniane natychmiast, tylko żeby uzupełniały się przez pewien czas. Dodatkowo uwzględnić trzeba, aby np. podświetlić wszystkich bohaterów na zielono w momencie leczenia, żeby było to widoczne jeszcze bardziej.

6) Kolizje

Ostatnią uwagę otrzymaną przez prowadzących była kolizja całego zespołu w momencie, gdy dochodzi do jakiejś przeszkody. Mianowicie należy uniemożliwić, aby bohaterowie mogli się przenikać ponieważ zamazuje to w znacznym stopniu obraz. Przenikanie się postaci powoduje, iż nie widzimy życia konkretnego bohatera oraz przede wszystkim kto na jakiej pozycji się znajduje. Owszem HUD rozwiąże problem z widocznością życia poszczególnych bohaterów ale nadal pozostaje kwestia kolejności w jakiej znajdują się bohaterowie. W celu rozwiązania tego problemu należy ustawić aby bohaterowie po dobiegnięciu do przeszkody zatrzymali się w małym odstępnie od siebie.

7) Umiejętności

Tak jak było wspomniane przy pozytywnych aspektach, pojawiły się również drobne uwagi co do umiejętności naszych bohaterów. Większość z nich dotyczyła braku animacji do większości z nich przez co owszem widać efekt ich działań ale nie widać całej otoczki wizualnej, co w grach jest jednym z ważniejszych elementów. Dodatkowo brak informacji o cooldown'ach (ten aspekt zostanie rozwiązany w obecnym sprincie przez HUD).

8) Kształt dokumentu dotyczącego feedback'u

Przy następnym przygotowywaniu tego typu dokumentu należy większy nacisk położyć na to co gracze mówią podczas grania. Owszem zebrać informacje podsumowujące ich rozgrywkę tak jak to miało miejsce dotychczas, ale dodatkowo poprosić aby informowali o tym co robią na bieżąco, czy napotykają jakieś trudności np. związane ze sterowaniem albo nie potrafią jakiegoś fragmentu gry przejść. Mierzyć czas jaki zajmie ankietowanemu ukończenie jakiegoś przygotowanego poziomu.

Zmiany wprowadzone bazujące na poprzednim feedback'u.

1) Leczenie

Pierwszą zmianą była zmiana leczenia, która była mało widoczna przez co gra traciła dużo na imersji.

- dodano animację leczenia dokonywaną przez maga
- paski życia nie zapełniają się od razu o zadana liczbę tylko proces jest płynny i stopniowy.
- nie wprowadzono podświetlania bohaterów jak było to sugerowane, ponieważ uznaliśmy, że przesada z kolei w drugą stronę może zaciemnić obraz rozgrywki.

2) Dźwięki

Brakuje jeszcze kilka dźwięków, chociażby do umiejętności maga, ale i tak idziemy w coraz lepszym kierunku.

- melodia odgrywana podczas rozgrywki
- dźwięk otwierania skrzyni
- świst miecza
- dźwięk zebrania monety
- odgłos zombie
- strzał łotrzyka

3) Rozdzielenie zespołu

W poprzedniej wersji, gdy zespół się rozdzielił następowała natychmiastowa śmierć, co nie było zbyt eleganckim rozwiązaniem.

- w momencie rozdzielenia / oddalenia się członków zespołu po chwili zostaną oni „teleportowani” do swoich kompanów.

4) Kamera

Jeden z najważniejszych punktów jakie obraliśmy na ten sprint. W końcu „nie żyje ona własnym życiem” tylko działa w sposób prawidłowy podążając za członkami naszego zespołu.

5) Umiejętności

Z powodu ogromnego zamieszania z przenoszeniem animacji pomiędzy branchami finalnie udało się podpiąć nieznaczna ilość animacji do umiejętności.

- dodanie animacji dla maga do umiejętności leczenia
- dodanie animacji dla maga do umiejętności pola ochronnego
- dodanie animacji otwierania skrzynki oraz paska ładowania informującego o tym ile czasu jeszcze należy przytrzymać klawisz, aby otworzyć skrzynkę
- wprowadzenie w Hudzie informacji dotyczącej cooldown'u informującego gracza ile czasu należy jeszcze odczekać, aby umiejętność była gotowa.

Zmiany niewprowadzone bazujące na poprzednim feedback'u.

Poniższe rzeczy zostały bardziej szczegółowo opisane we wcześniejszej części tego dokumentu.

1) Zmiana kierunku poruszania (strona 5)

2) Kolizje (strona 5)

PODSUMOWANIE ORAZ WNIOSKI (04.12.2018)

Tworząc oraz zbierając feedback chcieliśmy, aby potencjalni gracze przetestowali naszą grę pod kątem bugów, błędów oraz przekazali nam swoją opinię na jej temat, zarówno pod kątem pozytywów w niej występujących jak i aspektów negatywnych, które wymagają poprawy. W poniższym podsumowaniu skupiliśmy się na elementach rozgrywki, które były najczęściej komentowanymi elementami przez ankietowanych. Zawarliśmy w nim zarówno opinie na plus jak i na minus, które posłużą nam jako nasze następne taski w kolejnym sprincie oraz pokażą z czego nasz zespół może być dumny i co zostało docenione przez innych.

Zgodnie z sugestią prowadzących poniższe punkty nie będą pisane w sposób lakoniczny.

Pozytywne aspekty oraz opinie:

1) Kamera nareszcie działa !

- kamera nie ucieka nigdzie na boki czy do góry lub na dół
- działa płynnie
- była to pierwsza rzecz na którą zwróciły uwagę osoby, które były ankietowanymi przy wcześniejszym feedback'u

2) Zamiana bohaterów

- spacja działa praktycznie za każdym razem
- nie ma opóźnień w działaniu ani zacięć

3) Dźwięki

- części brakuje ale jest i tak olbrzymi postęp względem poprzednich wersji, gra się po prostu przyjemniej.

4) Rozdzielenie zespołu

- gracz w końcu nie jest karany za nasze niedociągnięcie i nie ginie od razu jak zespół się rozpadnie, było to spostrzeżenie które niestety albo stety powiedziała tylko jedna osoba, a które uznajemy za spore osiągnięcie.

5) Umiejętności

- jest ich coraz więcej
- są ciągle rozwijane
- dokładane są animacje
- dokładane są dźwięki

Negatywne aspekty oraz opinie:

1) Kamera

- postarać się rozwiązać problem z kamerą, gdy rycerz jest na platformie, przez co nie widać innych postaci.

2) Animacje

- poprawić lub zrobić animacje:
 - ataku podczas biegania
 - skok maga
 - leczenie oraz pole ochronne powinno działać w momencie naciśnięcia klawisza

3) Przeciwnicy

- dodać nowych oponentów

4) HUD

- przemyśleć i przedyskutować przeniesienie HUDu na dół ekranu zgodnie z zaleceniami ankietowanych.

5) Inne

- sytuacja, gdy 2 bohaterów stoi przy ścianie, a trzeci bohater oddali się nieznacznie. Po chwili ten trzeci bohater wyląduje poza mapą.
- postacie za długo spadają zanim zginą
- paski życia powinny mieć ramki
- postacie nie powinny być tak blisko siebie, ponieważ paski życia na siebie nachodzą, co sprawia że gracz nie wie, która postać ile ma życia.
- przedyskutować dwa paski życia, w HUDzie oraz nad postaciami
- zdobywane punkty są bardzo słabo widoczne.