

Informacja zwrotna 3escape

WSTĘP

Poniższy dokument zawiera informację zwrotną (eng. Feedback) dotyczącą gry pod tytułem 3escape. Z racji, iż nasz zespół liczy aktualnie 6 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 assety, 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.

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
 - Kamera porusza się w sposób nieprzewidywalny, często uciekając do góry przez co niemożliwe jest obserwowanie całej sceny.
 - Kamera powinna być podpięta do postaci znajdującej się na pierwszej pozycji, ponieważ wtedy widać zarówno cały zespół znajdujący się po lewej stronie, jak i większą część mapy znajdującą się po prawej stronie.
 -
 -
 -

2) doborze animacji względem czynności im przypisanych ?

- dodatkowe subiektywne informacje

- Zbyt mało czynności posiada animacje. Pole siłowe, leczenie, otwieranie skrzynki wszystkie te czynności powinny chociaż w jakimś stopniu być urozmaicone przez animacje.
-
-
-
-

3) bieganiu

- czy jest płynne ?

- czy wygląda naturalnie ?

- dodatkowe subiektywne informacje

- Bieganie odbywa się minimalnie za szybko przez co czasami można przeoczyć jakiś napis lub nie uniknąć przeszkody na czas.
-
-
-
-

4) skakaniu

- czy jest płynne ?

- czy wygląda naturalnie ?

- powinno skakać się wyżej / niżej ?

- dodatkowe subiektywne informacje

- Jedyne zastrzeżenie do maga, który stojąc w miejscu i skacząc jako jedyny nie wykonuje animacji.
- Na pochyłym terenie czasami mag się nie wybija do góry.
-
-
-

5) leczeniu

- czy jest płynne ?

- czy wygląda naturalnie ?

- czy długość czasu odnowienia jest odpowiednia ?

- czy wartość za jaką mag leczy całą drużynę jest odpowiednia ?

- Brakuje animacji oraz informacji ile pozostało czasu odnowienia.
-
-
-
-

6) sterowaniu

- czy dobór klawiszy jest intuicyjny ?
- czy przeszkadza to w swobodnym graniu ?
- dodatkowe subiektywne informacje
 - W celu uniknięcia rozdzielania się członków zespołu można zaprogramować przycisk strzałki do góry, który po naciśnięciu spowoduje, iż członkowie którzy znajdują się daleko od bohatera znajdującego się na pierwszej pozycji zmniejszą odległość do poziomu początkowego.
 -
 -
 -
 -

7) przeszkodach i przeciwnikach

- dodatkowe subiektywne informacje
 - Zombie nie powinno się odbijać od naszych bohaterów jak od trampoliny.
 -
 -
 -
 -

8) otwieraniu skrzynek

- dodatkowe subiektywne informacje
 - Nie wiadomo jak długo trzeba czekać, aby otworzyć skrzynkę.
 - Brakuje animacji.
 - Nie ma informacji na temat czasu odnowienia umiejętności.
 -
 -

9) polu ochronnym

- dodatkowe subiektywne informacje
 - Pole ochronne powinno trwać dłużej, chociażby ze względu na fakt iż osoba, która gra sporadycznie nie ma takiego refleksu. Zanim uruchomi pole ochronne to często ginie wbiegając w kolce bez żadnego zabezpieczenia.
 - Podobnie jak przy poprzednich umiejętnościach tak i tutaj brakuje informacji o tym jak długo pole siłowe będzie trwało i jaki będzie miało czas odnowienia.
 -
 -
 -

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 ?

- Spacja nie działa za każdym razem, często się zacina i nie dokonuje żadnej zmiany.
-
-
-
-

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

- Napis znajdujący się nad kolcami powinien być przesunięty przed nimi ponieważ obecne położenie i ruch kamery uniemożliwiają całkowite przeczytanie zdania, co skutkuje nie włączeniem pola ochronnego na czas.
- Gdy bohaterowie znajdują się na pochyłym terenie zaczynają powoli się po niej zsuwać.
- W momencie gdy zespół się rozdzieli, bohaterowie którzy znajdują się poza widocznością kamery powinni dobiec do bohatera znajdującego się na pierwszej pozycji.
- Brakuje okna objaśniającego sterowanie, jeden z ankietowanych bez pomocy nie wiedział, który klawisz odpowiada za skok. Ewentualnie dopracować poziom treningowy, gdzie będzie trzeba wypróbować wszystkie możliwe klawisze i kombinacje użyte w grze.
- Inną propozycją do uniknięcia „rozpadu” naszej drużyny jest obliczanie różnicy odległości pomiędzy naszymi bohaterami np. na osi X i po przekroczeniu lub osiągnięciu pewnej założonej granicy odległości bohaterowie podbiegną / zbliżą się do bohatera na pierwszej pozycji.
- Brak muzyki oraz odgłosów z gry.
- Propozycja umiejętności dla całego teamu, która po uruchomieniu połączy wszystkich bohaterów w jednego, który będzie posiadał umiejętności wszystkich bohaterów plus zwiększone obrażenia. Umiejętność możliwa do wykorzystania np. w walce z bossem.
- Blokowanie ataku przeciwnika tarczą rycerza, który znajduje się na pierwszej pozycji.

PODSUMOWANIE ORAZ WNIOSKI

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

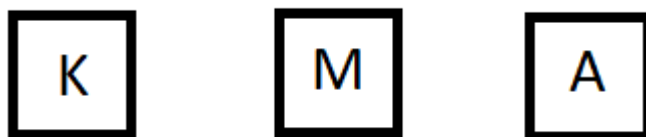
Następnym elementem, który wymaga poprawy jest „rozpad” naszego zespołu. Zaraz po kamerze był to najczęściej poruszany wątek przez ankietowanych, ponieważ na chwilę obecną rozdzielenie się zespołu po chwili skończy się automatyczną śmiercią i wymaga rozpoczęcia rozgrywki od nowa. Należy dodać mechanizm, 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:



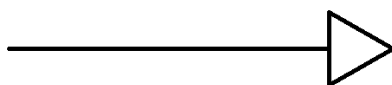
K – knight (rycerz)

M – mage (mag)

A – archer (łucznik)

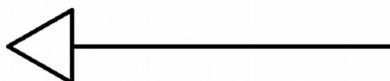
Powyższy schemat prezentuje jeden z możliwych układów naszej drużyny.

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.