

# Hunter and Hunted

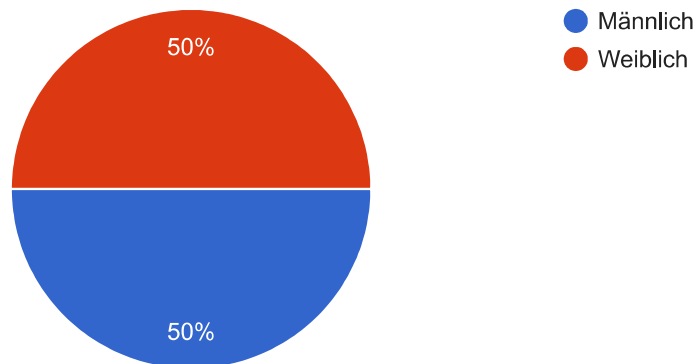
6 responses

[Publish analytics](#)

## Was ist dein Geschlecht?

 [Copy](#)

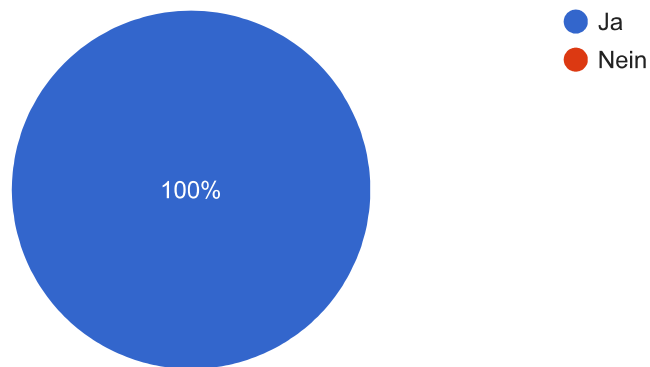
6 responses



## Hast du Erfahrung mit Videospielen?

 [Copy](#)

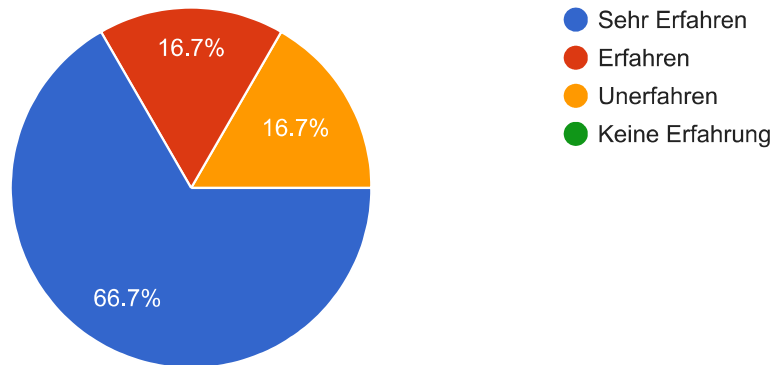
6 responses



## Wie würdest du deine Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich von Geschicklichkeitsspielen bewerten?

 Copy

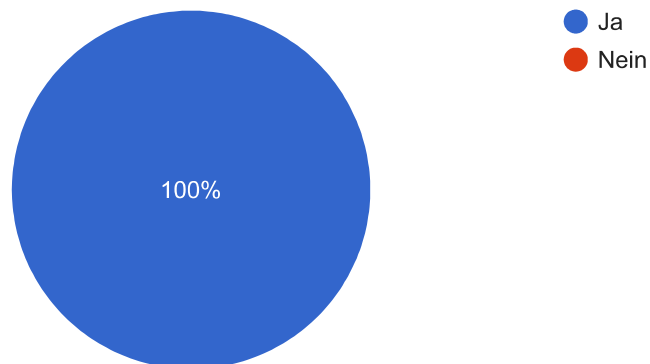
6 responses



## Hast du bereits ähnliche Spiele gespielt, bei denen es darum geht, einen Charakter zu jagen oder vor jemandem zu fliehen?

 Copy

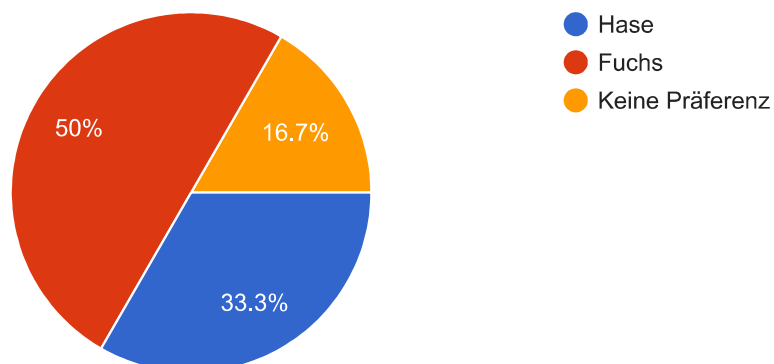
6 responses



## Hast du eine bevorzugte Rolle im Spiel (Hase oder Fuchs)?

 Copy

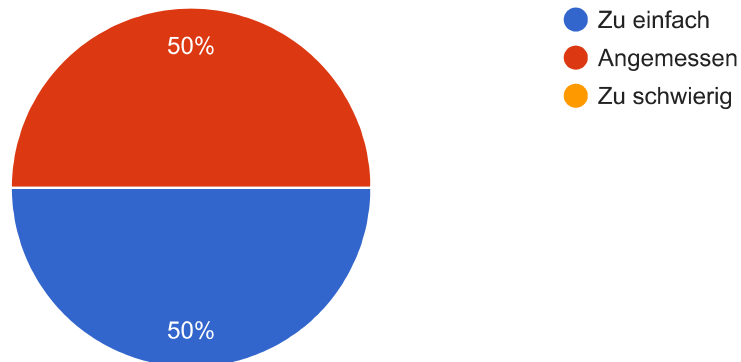
6 responses



## Wie würdest du die Schwierigkeit des Spiels bewerten?

 Copy

6 responses



## Was hat dir an dem Spiel am besten gefallen?

5 responses

Colour scheme, player-friendly

Die Grafik, Charakteren wurde super erstellt, gabs keine Bugs

Die Grafik und der Boost, den man beim Einsammeln der Items/Coins erhält.

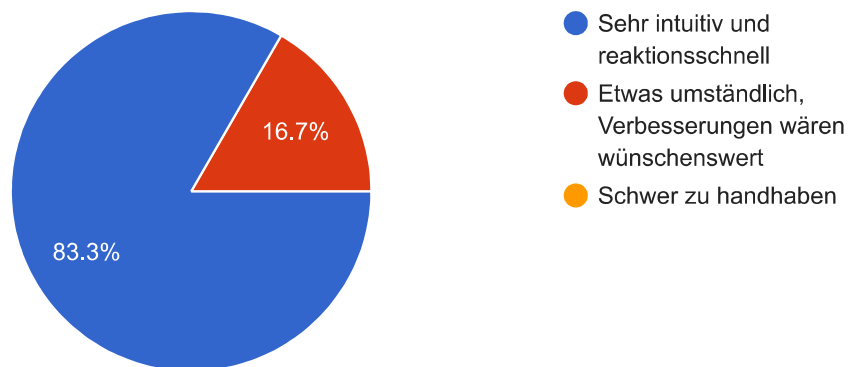
Die Figuren

Simple Steuerung, schneller Verständnis der Mechaniken

## Wie würdest du die Steuerung des Spiels bewerten?

 Copy

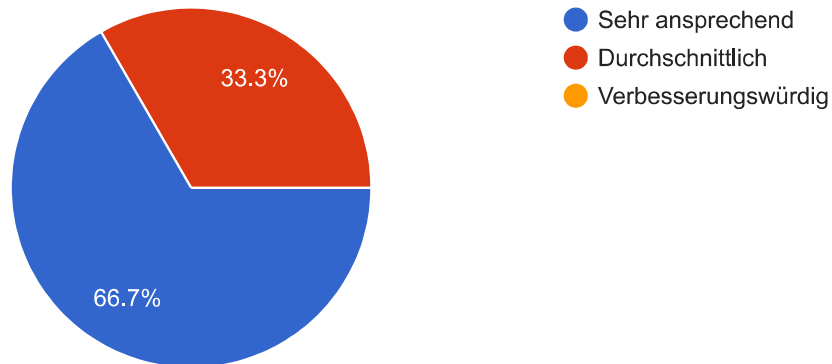
6 responses



## Wie würdest du die Grafik und das Design des Spiels bewerten?

 Copy

6 responses



## Das Spiel ist sehr simpel gehalten und noch in den Anfangsphasen: Wie würdest du dieses Spiel erweitern/ausbauen?

6 responses

Add tutorial

If fox overruns the rabbit, the game is over by lose (which should not happen)

Ich würde euch empfehlen Tutorial in Menu oder als Pop-Up Fenster am Anfang des Spiels hinzufügen, weil ich von Anfang an nicht wusste, worum es geht. Hab zuerst mit Hase gespielt, danach mit Fuchs. Das Spiel ist cool, macht weiter so!!! :)

Es wäre sinnvoll die Strecke in irgendeiner Weise zu verlängern, da das Spiel momentan noch sehr kurz ist. Man könnte z.B. für den Hasen eine endlos generierende Strecke nehmen und es geht darum solange wie möglich nicht geschnappt zu werden. Für den Fuchs könnte man eine Hunger Anzeige hinzufügen, welche stetig sinkt. Beim Fangen eines Hasen wird sie wieder aufgefüllt und es kommt ein neuer Hase aus den Büschen vor einem. Wenn der Fuchs nicht schnell genug einen Hasen fängt, ist die Hungerleiste leer und der Fuchs verliert.

- Warum sammelt man Fische/Karotten? Wäre cool, wenn man damit Upgrades hätte oder so.
- Wenn der Hase einen Fortschritt bekommt, hat man keine Chance mehr ihn zu fangen --> boosts durch die Fische?
- Einen Weg, der nicht nur geradeaus geht

Mehr Wege

Vers. Schwierigkeitsgrade

Optionalen (Lautstärke, Vollbildmodus)

Ebenen, oben unten lang laufen

# Google Forms



