|  |  |
| --- | --- |
| 問卷題目 | 設計此題目的目的 |
| １．請問您是否已觀賞該遊戲的教學影片？(若否請跳過第二題)  ２.1．請問您對於該遊戲的教學影片感受如何？  ２.2 對於這部教學影片，還有什麼看法？ | 在第1、2題我們希望可以從玩家口中了解，我們的教學影片是否足夠詳細，使玩家能夠一目了然，又或者太過冗長，使玩家覺得枯燥乏味，再根據得到的反饋進行修正。  觀看教學影片是否使玩家更容易上手。(2、3做交叉分析) |
| ３．請問您對於該遊戲的操作介面(UI)感受如何？ | 第3題我們希望了解玩家對於操做介面的滿意程度，一個遊戲要令人玩得愉快除了遊戲自身的內容外，遊戲介面會很大程度的影響到使用者心情，任何與人互動的程式最重要的就是使用者介面，一款遊戲內容再充實，若使用者介面過於不人性化也會帶給玩家煩躁感，所以我們希望採集意見以做到最好。 |
| ４．遊戲流暢度如何？ | 第4題我們是要確認遊戲中是否會有卡頓的問題，使玩家能有更好的遊戲體驗。 |
| ５．遊戲難易度的設定是否合適？ | 第5題是為了評估遊戲的難度對玩家來說是否過於簡單，或是過於困難，以調整出最適合的難度。 |
| ６．遊戲有無BUG？（若無請跳過第７題）  ７．簡易描述您遇到的BUG？ | 第6、7是希望玩家能對他們遊玩途中意外發現的連我們也沒發現的BUG作回報，以立即處理，創造更佳的遊戲環境。  ) |
| ８．您覺得在本遊戲的設計中是否有過於累贅的元素存在？（若無請跳過第９題）  ９．您認為不必要的元素為何，為什麼？ | 第8、9題對於玩家任為多餘的東西我們會進行評估再決定是否刪除，讓玩家擁有最好的遊戲體驗，而不被多餘的東西打擾。 |
| １０.您希望我們的遊戲再添加些什麼? | 第10題我們將與玩家交流並考慮是否添加新玩法或物件以增加遊戲性。 |
| １１．您對該遊戲能給幾顆星星呢？（１～５） | 第11題是玩家對於我們的遊戲的總評價，我們可以了解我們的遊戲是否受歡迎。 |

有效卷的取法:

視為廢卷的條件是察看作答內容中是否有前後矛盾

|  |
| --- |
| 如第1題回答否，卻依然作答第2.1和2.2題則視作廢卷   1. 請問您是否已觀賞該遊戲的教學影片？(若否請跳過第二題)   ２.1．請問您對於該遊戲的教學影片感受如何？  ２.2 對於這部教學影片，還有什麼看法？ |
| 如第6題回答否，卻依然作答第7題或惡意亂答則視作廢卷  ６．遊戲有無BUG？（若無請跳過第７題）  ７．簡易描述您遇到的BUG？ |
| 如第8題回答否，卻依然作答第9題則視作廢卷  ８．您覺得在本遊戲的設計中是否有過於累贅的元素存在？（若無請跳過第９題）  ９．您認為不必要的元素為何？ |

回收問卷總份數:208

有效問卷份數:173

無效問卷總份數:35

以下的交叉分析只取有效問卷。

1. 有效問卷年級比例

2. 玩家對於教學影片的清楚程度比例圖

3.玩家對操作介面的滿意程度

4. 玩家對於遊戲的流暢度感受

5. 玩家對遊戲難度的滿意程度

6. 玩家對遊戲整體的滿評價