

Das offizielle Playtest Evaluationsdokument zu

Project Wallker

– If there is a wall, there is a way –

Inhaltsangabe:

1. Umfang des Testbuilds und Ablauf der Testprozedur
2. Feedback-Sektion
 - Kritik und Verbesserungsvorschläge durch Tester
 - Ansatz zum Angehen des Problems durch Entwicklerteam
3. Realisierung der Verbesserungsvorschläge
4. Fazit

Derzeitiger Stand: 20.06.2019

1. Umfang des Testbuilds und Ablauf der Testprozedur

Umfang des Testbuilds:

- > ein spielbarer Charakter
- > 2x Levels, ein Tutorial-Level und ein Performance-Stresstest Level
- > keine gelockte Framerate
- > Steuerung am Controller (XBOX)

Bereits festgestellte Macken des Testbuilds:

- > Die Sprunghöhe war unvorhergesehen und muss immer wieder neukalibriert werden
- > Eine unfertige UI in der Alpha Version (Vektorpfeile waren nicht ausgerichtet)
- > Die DeathPlane wird nicht zu 100% ausgelöst, Ursache unklar
- > Performance-Stresstest Level war zu chaotisch und Sinn nicht ganz ersichtlich

Der Spielercharakter zum Zeitpunkt des Spiels:

- > besaß eine Bodenbeschleunigung von 10-12 Einheiten
- > konnte bis zu 220 Einheiten hoch springen
(die Sprunghöhe konnte man während des Spiels verändern)
- > hatte eine Flugzeit von grob 2 Sekunden nach Absprung und Landung
- > kann bereits von Beginn an alle beiden Vektorkräfte verwenden

Ablauf der Testprozedur:

- > Der Tester spielte das Tutorial-Level:
 - ein linearer Levelaufbau mit UI-Einblendehilfe und Steuerungshinweise
 - Vektorkräfte wurden erklärt, im Spiel und zusätzlich durch das anwesende Team

Evaluationsziele:

- sehen, wie der Tester sich mit der Mechanik vertraut macht (weniger Tutorials, mehr ...)
- herausfinden, ob die Hilfeeinblendungen genug sind (keine, weniger, mehr)
- erkennen, welche Tasten der Tester überwiegend verwendet (geübte Intuition)
- erfassen ob die Levellänge adequat ist (zu lang, zu kurz)
- wissen, wie viel man vom ungeübten Tester abverlangen kann (zu einfach, zu schwer)

-> Der Tester spielte das Performance-Stresstest Level:

- semi-linearer Levelaufbau mit hoher vertikaler Leveldecke
- Der Tester wurde angewiesen das Level auf seine Art 'zu spielen
- das Stresstest Level hatte eine überaus große Anzahl an Physik-Objekten, die eventuell einen oder keinen Einfluss auf die Spielperformance hat

Evaluationsziele:

- schauen, wie der Tester durch das unbekannte Level manevriert
- sehen, ob Tester die Vektorwände zur Problemlösung heranzieht
- herausfinden, wonach der Tester Ausschau haltet beim spielen
- erkennen, ob die Anzahl der Physik-Objekte einen Effekt auf die Performance hat

- hoffen, dass der Tester Spaß hatte

2. Feedback-Sektion

Feedback #1:

Die Tutorials waren nicht aufdringlich genug, die Spieler werden verleitet diese zu ignorieren.

Verbesserungs-Ansatz:

Die Tutorialhilfen werden nur in den ersten Tutorial Levels gebraucht. Entweder wir gestalten die Tutorials so, dass diese intuitiv erscheinen oder wir werden die Hilfe so einblenden, sodass Spieler während der Einblende nicht in der Lage sind sich zu bewegen. Dieser abrupte Verlust der Kontrolle lenkt die Aufmerksamkeit auf die Hilfeeinblendung.

Feedback #2:

Die Puzzles bestrafen den Spieler bei Versagen. Diese Bestrafung passiert inwideruflich auch wenn der Spieler sich dessen Handeln nicht 100% bewusst war. Besonders an Stellen, wo sich der Spieler von der Lösung des Rätsels isoliert sieht, gibt es keine Wiederkehrpunkte. Solche Stellen frustrieren die Spieler.

Verbesserungs-Ansatz:

Die Puzzle müssen so kommuniziert und gestaltet werden, sodass es dem Spieler immer möglich ist, zum Ausgangszustand zurückzukehren. Von Ende zum Anfang zurückzumarschieren sollte demnach (zum Teil) gestattet werden. Deathpits sind erlaubt, jedoch sollte die Benutzung angewägt werden damit der Spielfluss des Spielers nicht negativ beeinflusst wird. Es sollte nach Alternativen geschaut werden.

Feedback #3:

Die Laufgeschwindigkeit ist angemessen jedoch ist die Flugzeit gefühlt in Überlänge. Das Springen sollte sich natürlich anfühlen und die Gravitation auch spürbar der Wirklichkeit nachempfunden werden.

Verbesserungs-Ansatz:

Die Flugparabel muss angepasst werden damit die Flugdauer im günstigsten Fall auf 2/3 zu kürzen. Es muss versucht werden, die Sprunghöhe und auch die Sprungweite insofern anzupassen, damit die Spielbarkeit der Levels gewährleistet wird und zugleich auch spannende Plattform-Sektionen zu erlauben. Diese Sprungeigenschaften sollten die Primäre Eigenschaft von Project Wallker (also die Nutzung von Vektorkräften) unterstützen und nicht untermauern. (Gemeint ist, dass Spieler sich aktiv mit Vektorkräften beschäftigen und sich nicht überwiegend mit normalen Sprüngen auseinandersetzen brauchen)

Feedback #4:

Die UI ist tauglich aber unvollständig, es wird nicht wirklich kommuniziert, was es mit den einzelnen UI Elementen auf sich hat.

Verbesserungs-Ansatz:

Die UI-Anzeige hatte viele Macken und war in der Tat unvollständig, vorallem in der Kommunikation von dargestellten Vektorkräften. Terminologieprobleme als Beispiel konnte

nicht die Gemeinsamkeit von [Left Dash] und [Right Dash] vermitteln. Das sollte berichtigt werden. Ebenfalls mit der Bezeichnung [right shoulder button] und [right trigger], welches semantisch verschieden sind aber im Spiel selber als Gleiches kommuniziert wird.

Feedback #5:

Die Vektorwände sind weiß aber wenn die Umgebung auch vollkommen weiß ist, dann wird es für den Spieler schwer die Vektorwände als solches wahrzunehmen. An bestimmten Stellen wurde ein Loch in der Levelwand als Vektorwand interpretiert (weil der atmosphärische Hintergrund vollkommen weiß war). Vielleicht wäre es nicht schlecht auf dem Boden etwas zu projizieren, dass die Vektorwand noch zusätzlich hervorhebt.

Verbesserungs-Ansatz:

Vektorwände können in der Tat farblich hervorgehoben werden jedoch war ursprünglich geplant, dass man sich an allen Wänden aufladen kann. Vielleicht müssen wir diese Philosophie hinterfragen.

Feedback #6:

Wieso überhaupt Vektorwände? Kann man diese Funktion nicht mithilfe von rumliegenden Power-Up Gegenständen realisieren? Ich finde nicht, dass es logisch klingt sich an Wände zu drücken, um eine Kraft zu lagern und später einzusetzen.

Verbesserungs-Ansatz:

Harte Kritik aber genau diese Hinterfragung müssen wir dem Tester erlauben um offenkundig darauf eingehen zu können. Ganz klar trifft der Tester hier eine Entscheidung im Bereich des Spieldesigns und seine Sichtweise wird hier veräußert. Als Spieldesign-Element haben die Wände eine sehr aktive Rolle im Bewusstsein des Spielers. Anstelle, dass eine Wand da ist um den Spieler im Bewegungsraum einzuschränken und das Erkennung von Räumen zu ermöglichen, geben wir hier der Wand eine Gameplay-technische Dualität. Die Wand ist nicht nur Wand sondern orientierte Vektorkraft. Wenn der Spieler diesen wichtigen Sachverhalt respektiert, dann wird er das Rätsel nicht nur als diesen ansehen sondern jede Wand zuvor als Hilfsmittel zur Bewältigung des Problems anerkennen.

Feedback #7:

Ich weiß, dass ich eine Vektorkraft aufgeladen habe aber ich weiß nie welche Distanz ich damit zurücklege. Aus diesem Grund muss ich meine Vektorkraft aus bloßer Sicherheit immer auf 100% laden, nie weniger. Gibt es eine Möglichkeit dem Spieler eine Prognose zu geben wie weit ich mit meiner jetzt geladenen Vektorkraft komme? Und aus dem gleichen Grund: Kann man sich nicht mit einem Schlag auf 100% laden weil der Prozess des Ladens stört meinen Spielfluss wenn ich eh immer auf 100% laden müsste.

Verbesserungs-Ansatz:

Ein wundervoller Feedback. Die Implementierung einer Prognose-Funktion benötigt die stabile Vektorkraft-in-Meter Distanz als Grundbaustein. Dieser Grundbaustein ist leider bei uns noch nicht gegeben, jedoch werden wir diese Prognose-Funktion im Hinterkopf behalten sobald die Vektorverwendung stabil verläuft und auch vorausschaubar. Außerdem auch wieso wir nicht mit einem Schlag laden können: Hintergrund war unsere Überlegung, dass wir verschiedenen Wänden eine verschiedene Aufladrate vergeben möchten aber der

Verwendungszweck ergibt sich erst bei der Kreierung von geeigneten Puzzle Levels. Natürlich können wir den Spieler erlauben mit einem Schlag seine Vektorkraft aufzuladen wenn dies keine Auswirkungen auf das Gameplay hat aber ebenso müssen wir auch darauf achten, dass der Prozess des Ladens durch "drücken gegen die Wand" geschieht und nicht nur durch "das Berühren einer Wand". Diese Ansicht und die daraus resultierende Philosophie ist wichtig für uns.

3. Realisierung der Verbesserungsvorschläge

Derzeitiger Stand ist 20.06.2019

Die Feedbacks wurden zum Teil umgesetzt, zum Teil beherzigt und zum Teil ignoriert.

Für **Feedback #1** wurden das Tutorial Level in zwei Teile aufgespalten.

Der erste Tutorial-Teil befasst sich mit der Verwendung der Vektorkraft und verbietet daher dem Spieler die Verwendung der zweiten Vektorkraft.

Der zweite Tutorial-Teil führt die zweite Vektorkraft ein und der Spieler merkt durch Verwendung beider Kräfte, dass sie sich nicht voneinander unterscheiden.

Die Levels wurden so gestaltet, dass man auch ohne Lesen der Tutorialhinweise zum Ende gelangen kann. Wir unterlassen es, intrusive Tutorials zu verwenden.

Feedback #2 wurde beherzigt, die Rätselvelfalt wurde eingegrenzt und Spielbarkeit garantiert. Durch die Benutzung weniger DeathPlanes und das Stellen von Checkpoints erleichtert den Spielfluss und führt zu weniger Frustrationen.

Feedback #3 wurde berücksichtigt. Die Sprunghöhe ist nun stabil auf 150 Einheiten gesetzt worden und die Flugzeit wurde passend verkürzt. Die Erklärung der Sprunghöhenreduzierung ist der, dass durch die reduzierte Sprunghöhe kompaktere Levels erstellen kann und auch auf weniger vertikale Probleme stößt.

Feedback #4 wurde umgesetzt. Die UI hat nun anstelle von [Left Dash] und [Right Dash] nun [Alpha Dash] und [Beta Dash]. Außerdem sind nun die Vektorpfeile richtig ausgerichtet und dreht sich mit der Kamera mit. Ein FPS Counter in der Ecke zeigt die derzeitige FPS ein und ein Velocity Counter zeigt die Geschwindigkeit des Spielers an. Diese beiden UI Hinweise helfen auch dem Entwickler.

Feedback #5 wurde realisiert. Die Vektorwände leuchten nun in einem hellen hellblau. Ebenso findet man unter der Vektorwand einen animierten Pfeil. Diesen animierten Pfeil ist für die Tutorial Levels eingeschaltet und für die restlichen Levels ausgeschaltet, denn die hellbaue Farbe sollte genug sein.

Feedback #6 wurde anerkannt. Der Leveldesigner muss dafür sorgen, dass der Spieler das Einbeziehen von Vektorwänden zur Lösung des Problems/Rätsels miteinbezieht. Die Rätsel müssen übersichtlich, ersichtlich und verständlich dargestellt werden. Das Problem wird überwiegend da auftauchen, wo man simultan mit zwei verschiedenen Kräften rumspielen muss.

Feedback #7 wurde in Erwägung gezogen. Der Leveldesigner muss entscheiden wie wichtig es ist schnell und zügig Vektorkraft aufzubauen. Vorallem in Speed Levels wo das aufladen Zeit kostet aber gleichzeitig auch eine Investition darstellt, muss an die Wandaufladerate geachtet werden. Die Prognose-Funktion wurde vermerkt und ist eine Arbeit nicht nur auf Charakter-Blueprint Seite sondern auch der dargestellten UI-Blueprint Seite. Die Vision ist ein vom Spieler ausgehender Strahl, der am Distanzende dann aufgeht und die Umgebung mit einem Spotlight bestrahlt. Ob wir diese Funktion so umsetzen können, zeigt sich durch die Größe des Workloads. Bislang ist es ein Low-Priority Ziel, da es ein Bonus für den Spieler darstellt aber wenig zum eigentlichen Gameplay liefert.

4. Fazit

Die Tests waren sehr instabil und auch sehr unvorbereitet. Die Levels wurden innerhalb von einem Abend gestaltet worden denn die Levels konnten nur erst nach dem Erstellen des stabil spielbaren Charakters gestalten werden. Nichtsdestotrotz haben wir positiven Feedback bekommen und konnten diese zum Teil umsetzen.

Der Leveldesigner hatte wichtige Hinweise bekommen inwiefern man die Spielbarkeit für den Spieler erleichtern und zugleich herausfordernd halten kann. Die Verwendung von Physikobjekten wird eingedämmt und vielleicht sogar gestrichen. Zu große Performance-Einbußen müssen akzeptiert werden um Physikobjekte für das Spiel bereitstellen zu können.

Der Charakter-Entwickler hat große Visionen in Bezug auf das Steuerungsverhalten des Spielcharakters und muss Zeit aufwenden um passende Mittel zu finden um genau dieses gewünschte Steuerungsverhalten zu gewährleisten.

Zu guter Letzt hat der PR-Spezialist mit seiner Arbeit als Zwischenglied zwischen Entwicklerteam und Öffentlichkeit seine Arbeiten dokumentiert und ausgewertet.