

Feedback & Verbesserungsvorschläge

Allgemeine Eindrücke (Skala 1 – 5)

1. Wie gut hat Ihnen das Spiel gefallen?
 - 1 - Gar nicht gefallen, 5 - Sehr gut gefallen 4
2. Wie intuitiv empfanden Sie die Bedienung des Spiels?
 - 1 - Sehr verwirrend, 5 - Sehr intuitiv 3
3. Wie verständlich waren die Aufgaben und Ziele des Spiels?
 - Ja / Nein, bitte erläutern: Also das man Dosen aufsammeln musste
Ja aber wie NEIN

Gameplay und Spielmechanik

1. Wie herausfordernd war das Spiel für Sie?
 - a. 1 - Zu einfach, 5 - Sehr herausfordernd 5
2. Konnte das Spiel die Funktionsweise von UML gut vermitteln?
 - a. Ja / Nein, bitte erläutern: Ja, i guess
3. Gab es Momente, in denen Sie das Spiel frustrierend fanden?
 - a. Ja / Nein: Ja, immer

Lernfaktor & Nutzen

1. Haben Sie durch das Spiel mehr über UML-Ablaufdiagramme gelernt?
 - Ja / Nein Ja
2. Würden Sie das Spiel als lehrreich bewerten?
 - 1 - Gar nicht lehrreich, 5 - Sehr lehrreich 4
3. Wie gut hat das Spiel Ihre Erwartungen erfüllt?
 - 1 - Gar nicht, 5 - Vollständig 4, weil ich mir dachte das es schon
schäbig sein wird aber dann war es doch nicht sooo schlimm

Technische Aspekte und Leistung

1. Wie bewerten Sie die grafische Gestaltung des Spiels?
 - 1 - Gefällt mir gar nicht, 5 - Gefällt mir sehr gut 2 die pixel vom Wasser und vom Land sind verschieden groß
2. Sind Ihnen technische Probleme oder Fehler aufgefallen?
 - Ja / Nein: Nein
3. Wie bewerten Sie die Leistung des Spiels (z. B. Ladezeiten, Stabilität)?
 - 1 - Sehr schlecht, 5 - Sehr gut 5
4. Haben Sie sich mit der Oberfläche gut zurechtgefunden?
 - Ja / Nein: Nein, das Pfeil zeichnen ist voll nervig und die Pfeile und deren Text konnte man nicht sehen

Verbesserungsvorschläge

1. Welche zusätzlichen Funktionen würden Sie sich im Spiel wünschen?
Hilfe Knopf
2. Haben Sie Ideen zur Verbesserung der Bedienung?
Irgendwie mehr Trefferfläche für das Pfeile zeichnen
3. Würden Sie das Spiel mit zusätzlichen Spielmechaniken (z. B. Levelsystem, neue Funktionen) interessanter finden?

Ja / Nein: Nein
4. Final Thoughts:

Mehr süße Charaktere