

Orange: Player

Blau: Watcher

Welches sonstige Feedback hast du?

Ein paar der Puzzle waren in der Theorie spannend, sobald man die Lösung wusste, nur war es in dem Moment extrem schwierig auf die Lösung zu kommen. Das Energie Puzzle war für mich schwierig, aber noch verständlicher als das K-Puzzle. Ich glaube hauptsächlich hängt es an mehr breadcrumbs. Sprich kleinen hints die auf die Lösung hindeuten. Derzeit ist es schwieig zu erkennen was teil eines Puzzles ist und was nicht. Während des Testens wurde gesagt, dass alte Räume nicht mehr von Bedeutung sind. Hier würde ich empfehlen diese dann auch einfach wieder zu entfernen, da ich alles was ich sehe mit in meine Entscheidungen einfließen lasse, und nie vermittelt wird wann ein Abschnitt als abgeschlossen gilt. Genauso sollten informationen nicht vorausgenommen werden. Beispielsweise habe ich bei dem "Bücher-Puzzle" bereits den nächsten Raum mit büchem gesehen was zur verwirrung führte weil ich dachte er wär bereits wichtig da ich ja rein kann, mein Mitspieler aber nicht. Wenn dieser Raum zB nicht sichtbar wäre, hätte ich weniger möglichkeiten und ein gestreamlinteres puzzle.

Alles in allem aber ne geile idee!

Die Steuerung war unintuitiv und unresponsiv, was meinen Spielspaß sehr beeinflusst hat - ich habe gefühlt mindestens wenn nicht mehr mit der Steuerung als mit den Rätseln gekämpft. Manche Rätsel hatten ein gutes Level an Schwierigkeit (z.B. die Stühle), andere waren gefühlt unlösbar wenn man nicht im Kopf des Spielleiters ist (K auf der Uhr wtf?). Oder oft schien es auch so, dass ich nur herumsitze und daraufwarte dass mein Partner sein Problem löst und ich dabei nicht helfen kann.

Aber eigentlich ein gutes Konzept, wenn man die Steuerung und die Rätsel ausbügelt.

- Die Charaktersteuerung war manchmal etwas schwierig, da man einen Punkt ausgewählt hat, an den die Person laufen soll, dieser aber nicht anlaufbar war.
- Es war etwas verwirrend, dass man die Sichtweise des Charakters nicht hoch und runter schwenken lassen konnte, weil das sonst meistens geht.
- Sonst fand ich es echt top, hat mega Spaß gemacht!!! Hammer Arbeit!!

Steuerung teilweise etwas clunky/unklar, wenn das noch deutlicher wäre würden manche Rätsel vielleicht leichter fallen. Aber sonst hat es Spaß gemacht und sah auch cool aus

Zum Spiel: Die Steuerung war nicht direkt intuitiv, aber trotzdem einfach nutzbar. Das einzige was wirklich gestört hat beim Spielen war die Rotation am Handy. Das hat tatsächlich etwas Spielspaß geraubt. Der Aufbau der Studie war ebenfa

Steuerung bei dem Handy, vor allem Rotation und damit Zoom waren so Naja

Das Setup war einfach und das Spielkonzept war ansprechend. Gelegentlich haben wir Hinweis vom Spielleiter gebraucht, aber konnten vieles alleine herausfinden. Es gibt kleine Bugs und die Rotation war zu fein eingestellt. Die Mazescape

Das Spiel war an manchen Stellen relativ einfach, vor allem wenn man schon etwas Erfahrung hatte, aber als erstes Level für ein game sehr gut :)

Touch Steuerung am besten durch On-Sceen Overlay ergänzen, Textur überlappungen vermindern, Evtl auto first-person, sobald das Bücheregal angeklickt wird

Steuerung zwischen Rotation/Zoom etwas ungenau, möglicherweise in 2 Schritte aufteilen.
Sehr flüssiges Spielerlebnis, gute Opportunities zum Kommunizieren eingebaut, die es nötig machen sich auszutauschen um voran zu kommen, aber auch gleichzeitig nicht zu viel Absprache benötigen.

Drehbewegungen fallen auf dem Mobile-Device schwer, Steuerung könnte optimiert werden für ein besseres und schnelleres Spielerlebnis

Tolles Spiel mit guten und herausfordernden Aufgaben, Steuerung manchmal etwas umständlich, aber sehr ansprechendes Game Design und die Zusammenarbeit mit dem Partner als Konzept sehr überzeugend und interessanter Ansatz.