

Antworten der Umfrage im Rahmen der Testphase

Wussten sie, wie Sie sich im Spiel zurechtfinden können?

Sich im Spiel zurechtzufinden ist Grundsätzlich einfach gestaltet durch die Betitelung und Umrahmung der Auswahlmöglichkeiten. Im Hub jedoch wesentlich besser als in den Untermenüs da hier oft das Feedback beim Hovern fehlt.

Das lösen der Rätsel war selbsterklärend und die Menüs waren leicht zu finden. Gewünscht hätte ich mir eine weitere kleine Erklärung der Map mit den einzelnen Funktionen der Drohnen, da z.B. ein Button "automate" vorhanden ist, obwohl ich beim Bau der Drohne auf diese Funktion verzichtet habe. Da der Button aber weiterhin aktiv ist, erschließt sich mir seine Funktion auch nicht aus dem gegebenen Kontext. Vorteilhaft wäre im Main-Menü vielleicht auch die Integration der Generate-World Funktion in den New-Game Button, um eine fehlende Welt zu vermeiden.

Ja, an sich recht gut. Es ist nur nicht ganz ersichtlich, was der Unterschied von "Generate World" und "Create" ist. Generell aber wahrscheinlich noch recht unübersichtlich, wenn man wenig Erfahrung hat.

Ja, die Auswählbaren Elemente waren größtenteils sehr selbsterklärend. Manchmal war es jedoch ungewiss, ob ein Klick nun genommen wurde oder nicht.

Nein, nicht wirklich.

Im Allgemeinen ja, ich hatte anfangs nur kleine Probleme das benötigte Lernmaterial zu finden. Für mich war nicht verständlich, dass es sich in den quests befindet. Zudem ist der button nicht als lernmaterial gekennzeichnet, sondern nur als Show/Hide

Durch die verschiedenen Buttons und die Hervorhebungen beim Drüberfahren mit dem Cursor fand man sich nach kurzer Zeit zurecht.

7 von 10, keine Ahnung was die Buttons auf der Robot map eigentlich machen, ansonsten intuitiv

- Die Platzhalter bzw. Namen der einzelnen Funktionen im Tutorial (z.B. [ROBOT MAP]) sind verwirrend, da sie anfangs keinen Zusammenhang zu den eigentlichen UI-Elementen herstellen. (sind das jetzt Buttons oder Ueberschriften?, wenns Ueberschriften sind warum stehen sie dann unter der Beschreibung?). Hier waeren spaeter dann in Production separate Einfuehrungen zu den spezifischen Elementen sinnvoll (mit Grafiken anstatt nur Text)
- Der Hauptraum und dessen Einrichtung ist uebersichtlich.
- Die Beschreibung des Lernmaterials sollte nicht hinter dem Button "Topic Content" versteckt, sondern mit der Quest zusammen sichtbar sein.
- Nach einer Eingewoehnung findet man sich aber gut zurecht.

War das bereitgestellte Lernmaterial verständlich formuliert?

Ja, alle notwendigen Inhalte waren leicht auffindbar. Formatierung könnte besser sein

Das Lernmaterial bringt die zu vermittelnden Inhalte auf den Punkt und ist verständlich dargestellt. Alle Informationen, die für das Lösen der Rätsel benötigt werden, sind vorhanden. Die fehlende Möglichkeit, während der Rätsel mal eben zu spicken, fördert sicherlich das Einprägen der Inhalte.

Es war soweit verständlich formuliert. Die Hilfestellungen bei Rätsel 2 sind teilweise nicht ganz so deutlich, aber im Prinzip dennoch verständlich mit Programmierkenntnissen.

Teilweise, aber nicht ausreichend. Bei Rätsel 2 haben besonders die Erklärungen zu || und && gefehlt.

-Als absoluter Neuling auf diesem Gebiet hat es doch einige Zeit gedauert, das Lernmaterial zu verstehen, dann konnte man jedoch gut damit arbeiten.

Ja, sofern man Englisch spricht, ist alles sehr leicht zu verstehen gewesen.

7 von 10 Könnte schwierig für Leute sein die Grundkonzept von Code net verstehen, also was ist das überhaupt (vielleicht als Anleitung für Computer die Schritt für Schritt abgearbeitet wird einführen?)

- Jawohl, die UI war leicht verstaendlich und es war leicht zu sehen was klickbar ist und mit welchen Elementen man interagieren kann. Im grossen ganzen war es sehr intuitiv und verstaedlich. Ich haette mir speziell fuer Anfaenger allerdings ein tiefergreifendes Tutorial gewuenscht.

Hatten Sie Probleme beim Lösen der Rätsel?

Beim ersten durchlauf ja, da ich die Hilfestellung erst nach dem ersten Versuch gesucht/gefunden habe.

Die Rätsel konnten ohne Probleme gelöst werden, allerdings war die Anzahl der zu lösenden Rätsel leider nicht direkt ersichtlich, was durch einen Bug (womöglich nur Firefox), welcher das Spiel freeze lässt, wenn man weiter auf "Start Riddle" klickt (wenn kein Rätsel mehr vorhanden ist), noch etwas gravierender werden lässt. Daher wäre visuelles Feedback, sobald alle Rätsel gelöst wurden, hilfreich.

Nein, gar nicht :D

Bei Rätsel 2 Und 3 etwas Probleme

Nachdem man verstanden hat, wie die Sprache aufgebaut ist, hat man keine Probleme die Rätsel zu lösen.

Nein, ich hatte jedoch auf dem Wirtschaftsgymnasium, sowie zu meiner Studentenzeit bereits ein wenig Informatik. Die gefragten Formeln waren mir alle bekannt

7 von 10 Nein aber fill in hätte quasi auch ohne Verständnis der Aufgabe gelöst werden. Maybe die Bots selber programmieren lassen mit Bausteinen?

Da ich selbst programmiere waren die Rätsel kein Problem, da sie Anfänger Konzepte abgedeckt haben.

Nein, ich hatte jedoch auf dem Wirtschaftsgymnasium, sowie zu meiner Studentenzeit bereits ein wenig Informatik. Die gefragten Formeln waren mir alle bekannt.

Verspüren Sie Interesse, die Geschichte trotz der Rätsel weiter zu verfolgen?

Ich würde die Geschichte definitiv gerne weiterverfolgen. Hauptsächlich aufgrund des sehr gut geschriebenen Intros. Die Rätsel sind gut in die Geschichte eingebunden, deshalb würden sie mich nicht stören.

Die Geschichte klingt sehr vielversprechend und ich würde gerne erfahren, wie sie weiter gestrickt wird, je mehr erkundet, gebaut und geforscht wurde. Vor allem was zur Vorherrschaft der feindlich gesinnten Drohnen auf dem Planeten geführt hat. Dankbar wäre ich dabei auch, wenn es zusätzliche Möglichkeiten gäbe, die Drohnen weiter zu verbessern. Zusätzlich könnten die Drohnen, in zufällig auftretenden Ereignissen, über weitere Schnipsel der Geschichte des Planeten stolpern, um die Handlung des Protagonisten um die Historie der Welt zu erweitern. Eine Option, die Rätsel weiter in die Handlung zu integrieren, wäre, sie mit gewissen Funktionalitäten zu verknüpfen, beispielsweise das Lösen des Rätsels über die Sortierung der Materialien in verschiedene Kisten als Voraussetzung für ein Effizienzüpgrade der Drohnen.

Ja!

Weniger (hat die Kurzfassung von mir bekommen, die war vielleicht nicht gut rüber gebracht)

Aktuell kann ich diese Frage nicht beantworten, da abgesehen eines kleinen Prologs nicht viel gegeben ist. Ich weiß nicht ob mein Ziel ist zu entkommen oder zu überleben bis Hilfe kommt. Mir fehlt eine klare Richtung, auf die ich mich freuen könnte.

-Gerade die Rätsel waren das eigentlich Spannende an dem Spiel, vielleicht aber nur weil der Rest des Spiels keine Relevanz hatte. Auf jeden Fall ist die Geschichte an sich interessant.

Ja, wie ich dir bereits am Telefon gesagt habe, würde ich mich freuen, wenn du daraus mehr machst und somit „spielerisch“ die Grundlagen dieser Programmiersprache lehren würdest.

6 von 10 Irgendwie (mehr) Geschichte mit den Rätseln vernüpfen, quasi Skill Tree durch Rätsel freischalten ansonsten bis auf Prolog quasi nix drin

Ja, die Story hat das Potential interessant zu werden, jedoch waere es sinnvoll die Story tiefer in die Raetsel zu integrieren.

Momentan fuehlt es sich eher an wie ein Leitbeispiel aus einem Mathebuch.

- Absolut. Ich waere sehr daran interessiert zu sehen wie die Geschichte weitergeht. Die Raetsel haben den Fortschritt mehr interessant gestalten.

Wären Sie bereit, weitere Lernthemen zu verinnerlichen, um die Geschichte weiter zu erleben?

Ja, es wäre jedoch auch gut, für weitere und schwerere Themen ein wenig mehr Erklärung dazu zu bekommen. Zum Beispiel könnte man wenn man nicht weiter kommt bei einem Rätsel, durch angesammelte Ressourcen Tipps kaufen oder Übungen freischalten. So würde der „Experte“ sich viel Zeit sparen und im Spiel schneller voranschreiten zu einem Punkt an dem er selber noch etwas lernen kann. Der Beginner würde etwas mehr Zeit brauchen und so wäre gegeben, dass jeder auf seinem Niveau für sich selbst lernen kann und somit die Story zu Ende spielen.

- Absolut. Ich wäre sehr daran interessiert zu sehen wie die Geschichte weitergeht. Die Rätsel haben den Fortschritt mehr interessant gestalten.

8 von 10 Ja, aber nur wenn progress nicht nur durch Rätsel

-Ja, wenn die Geschichte noch weiter in die Tiefe geht und man auch wirklich spielerische Erfolge verzeichnen kann.

Ich wäre vermutlich nicht bereit weitere Lernthemen zu verinnerlichen, da ich persönlich relativ große Programmiererfahrung besitze und leichte Themen bereits verinnerlicht habe. Ich kann mir anhand der gegebenen Rätsel nicht vorstellen, komplexere Themen wie z.B. machine learning oder backend-developing effizient zu lernen. Für Personen ohne Erfahrung, könnten sich die Rätsel jedoch als hilfreich oder interessenerzeugend herausstellen

Vielleicht

Finde ich super. Ich fände es allerdings ganz gut, wenn noch etwas mehr zur Funktionsweise der einzelnen Operatoren etc. vor der Bearbeitung des jeweiligen Rätsels angegeben wären.

Soweit die Belohnungen für das Lösen der Rätsel den Lernaufwand rechtfertigen, bin ich gerne bereit, weitere Inhalte zu verinnerlichen. Vorteilhaft wäre dabei möglicherweise auch ein advanced-mode, um direkt zu fortgeschritteneren Rätseln zu gelangen,

welche eine entsprechende
Entlohnung mit sich bringen.

Wenn sie gut in die Geschichte vernetzt sind könnte ich mir auch weitere Themen vorstellen, sollte aber eben nicht random sein.