No Man's Planet

Auswertung des Playtesting

Cosima Bauer, Tobias Fox, Elanor Krause, David Radobenko

Organisation der Tests

zwei Verfahren

Testpersonen beim spielen beobachten

- Möglichkeit direkt Fragen zu beantworten
- sehr detailliertes Feedback

Spiel per Mail verschicken

- viele Testpersonen erreicht
- schriftliches Feedback erhalten

Testpersonen

Großteil:

- 20 30 Jahre alt
- geübt im Umgang mit Computern
- spielen sehr viel bis eigentlich nie Computerspiele

Sonstige:

- über 40 Jahre alt
- starke Unterschiede in Umgang mit Computer und nutzung von Computerspielen

- meist sehr ausführlich
- vieles ähnelt sich
- manche Tester sehr um Verbesserungsvorschläge bemüht

Positiv

- sehr gute Spielidee
 - macht neugierig
 - will weitergespielt werden
- Gestaltung des Planeten
 - Dodekaeder
 - verschiedene Regionen
- angenehme Musik
- hat potential

Negativ

- keine Spielanleitung vorhanden
- Tipps werden zu kurz angezeigt
- Kamerasteuerung
 - zu schnelles drehen
 - Objekte versperren die Sicht
- zu schnelles sterben durch Sauerstoffmangel
- Falling Tube Rätsel hat zu hohen Schwierigkeitsgrad
- keine Sprachauswahl möglich

Unklarheiten

- Aufgaben nicht sofort zu erkennen
- Steuerung wird nicht immer sofort verstanden
- nicht klar wann gespeichert wird
- Crafting anfangs nicht intuitiv
- Ziel beim Falling Tube Rätsel unklar
- Lösung des Steinplattenrätsels schwer herauszufinden
- teilweise unklar, wie Sauerstoff hinzugefügt werden kann

Verbesserungen/Vorschläge

- Schwierigkeitsstufen einbauen
- Leben/Sauerstoff auf der Homebase aufladen
- Sauerstoffblasen füllen Leiste komplett auf
- neues Leben nach bestimmten Aktionen
- visuelles Feedback nach sterben
- Strafing zur Steuerung hinzufügen
- Kamera steuerbar machen

Verbesserungen/Vorschläge

- Objekte zw. Kamera und Charakter transparent machen
- Spiel pausieren, während Tipps angezeigt werden
- Interactables deutlicher vom Rest abheben
- größere Ansicht der Minimap
- Tools am Charakter sichtbar machen

Probleme/Bugs

- jumping Bug
- Collider funktionieren nicht erwartungsgemäß
- nach reset:
 - der Eimer ist nicht mehr erreichbar
 - alle Werkzeuge waren verschwunden
 - Interaktion mit Schrotthaufen funktioniert nicht mehr
- "Neues Spiel" im Hauptmenü hat nicht funktioniert

Fazit

- Spielidee wurde sehr gut angenommen
- Design sehr ansprechend
- Spiel hat potential
- nicht genug Hilfestellung durch Tipps
- zu schnelles sterben durch Sauerstoffmangel
- unpraktische Steuerung und Kameraführung
- viele Verbesserungsvorschläge

Das sollten wir ändern

- Sauerstoff und Leben ausbalancieren
- die Tipps angepassen
- interagierbare Objekte mehr hervorheben
- Steuerung und Kameraführung überarbeiten
- vergrößerte Ansicht der Minimap
- Collider der Objekte ausbessern
- Bugs reparieren

