



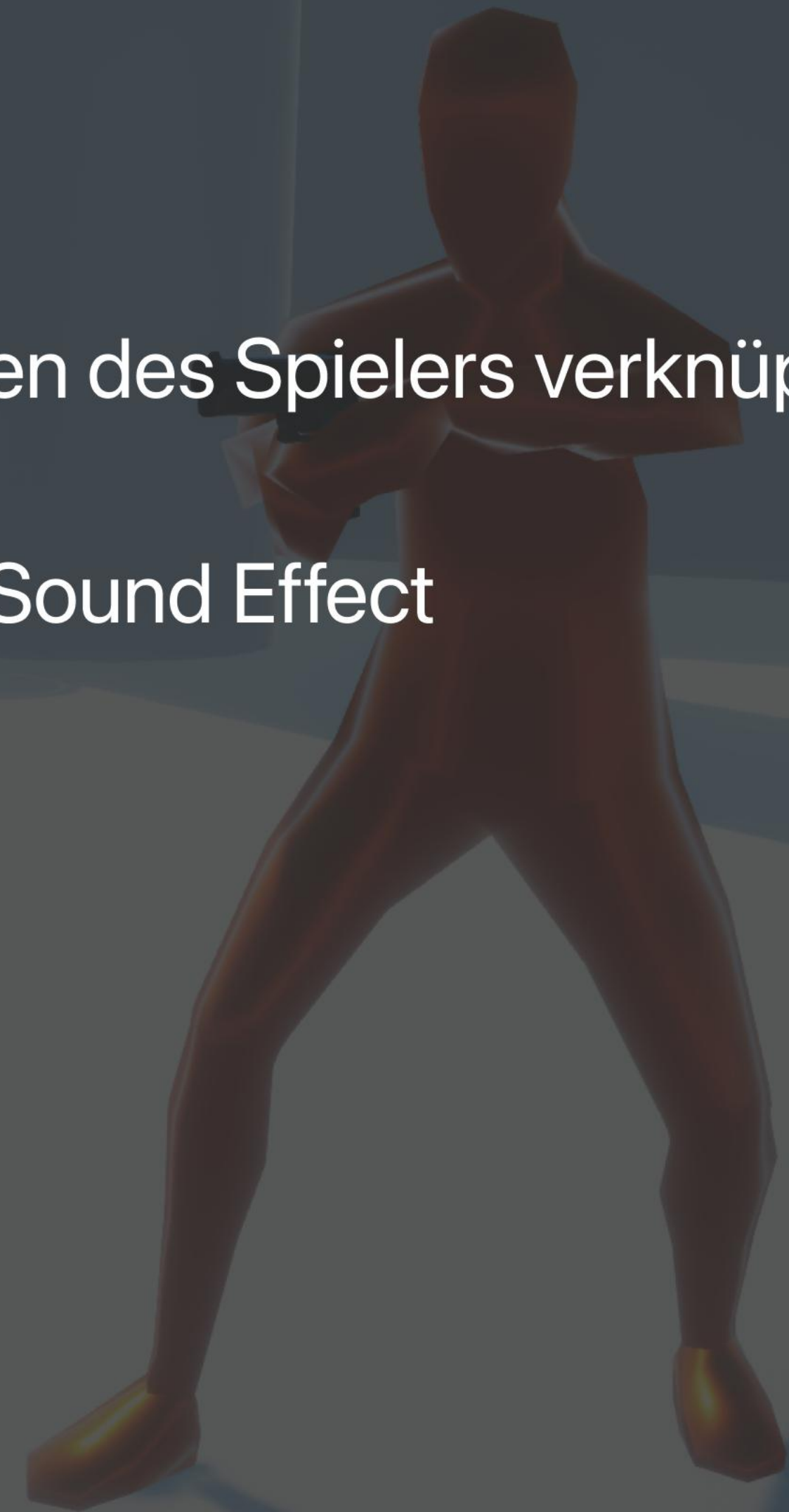
GAMEDEV • SuperHot

Vorlage: SuperHot.



Scope.

- Zeit der Szene und der Gegner wird mit Bewegungen des Spielers verknüpft
- Spieler kann Laufen, Hüpfen, Sterben
- Mind. ein Spiellevel, drei Gegner, ein Waffentyp mit Sound Effect
- Spieler kann Level neu starten

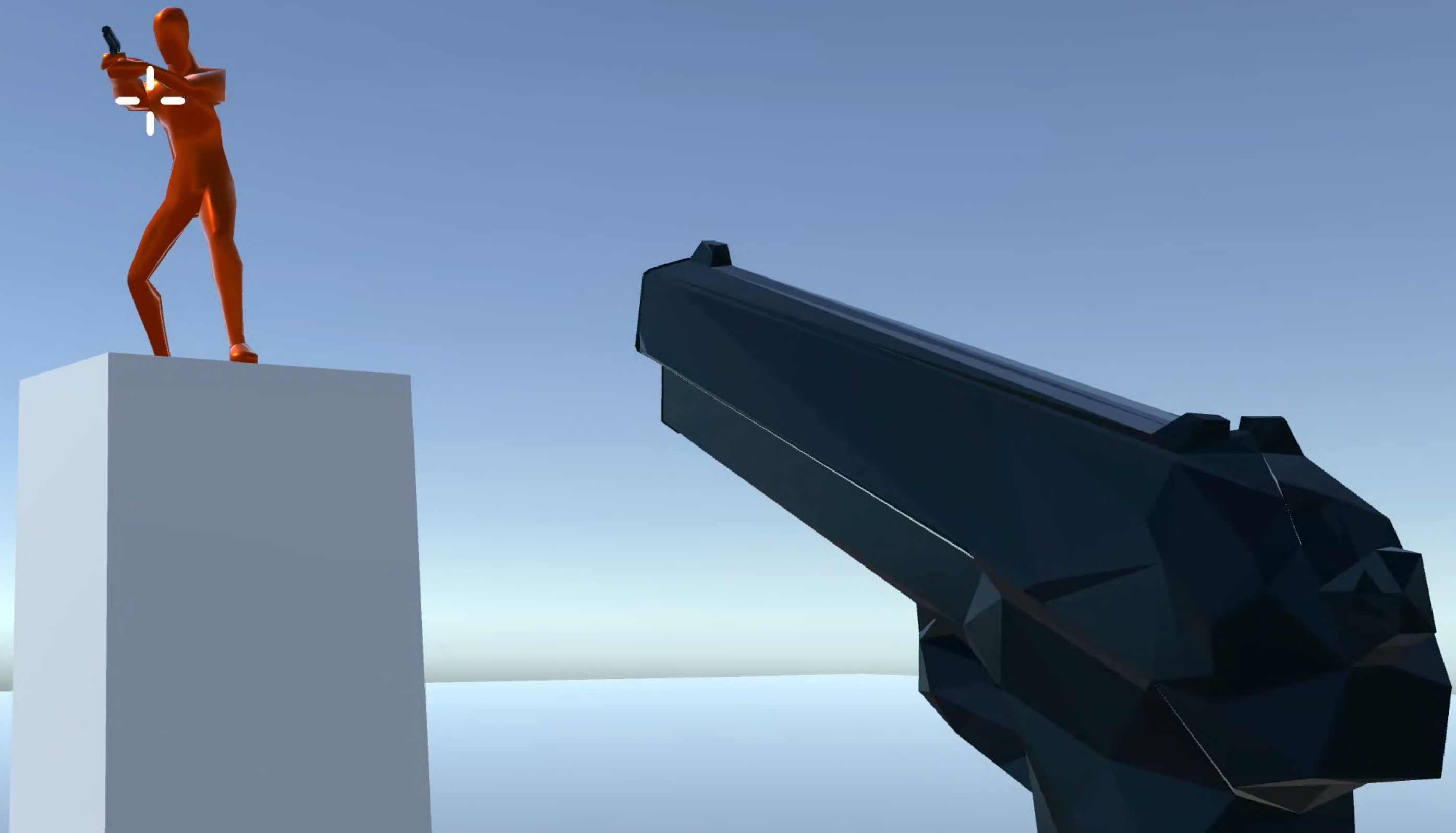


Bullet Time.



```
float horizontalInput = Input.GetAxisRaw("Horizontal");  
float verticalInput = Input.GetAxisRaw("Vertical");  
  
float time = (horizontalInput != 0 || verticalInput != 0) ? 1f : .03f;  
float lerpTime = (horizontalInput != 0 || verticalInput != 0) ? .05f : .5f;  
  
Time.timeScale = Mathf.Lerp(Time.timeScale, time, lerpTime);
```


Bullet Time.

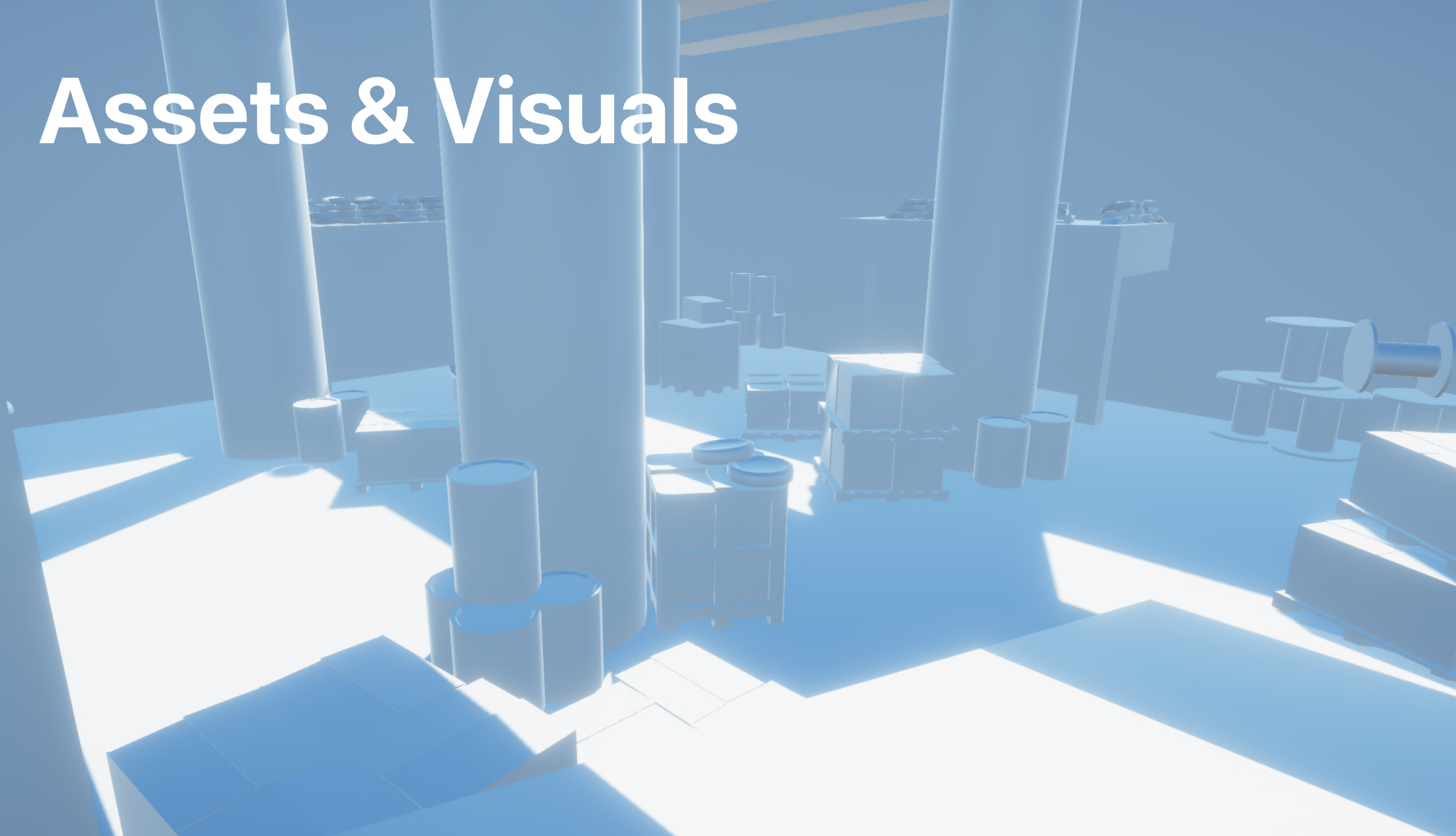


Assets & Visuals





Assets & Visuals



Playtesting.

Vorgehen

- Playtests mit sieben Personen am 6. Dezember 2023
- Freies Testen, anschliessend Abfrage anhand eines vorher definierten Fragebogens

Beispielfragen

- Was ist die Hauptmechanik dieses Spiels?
- Wie merkst du, dass du einen Gegner getroffen hast?
- Wie viel Spass macht dir das Spiel aktuell von 1 - 10?

Playtesting.

Vorgehen

- Playtests mit sieben Personen am 6. Dezember 2023
- Freies Testen, anschliessend Abfrage anhand eines vorher definierten Fragebogens

Beispielfragen

- Was ist die Hauptmechanik dieses Spiels?
- Wie merkst du, dass du einen Gegner getroffen hast?
- Wie viel Spass macht dir das Spiel aktuell von 1 - 10?

GAMEDEV – Playtesting "Superhot"

Formular für das Playtesting einer Demoversion von "Superhot", einem Projekt innerhalb des Game Development-Moduls an der HSLU. Dieses Formular wird ausschliesslich von den Gruppenmitgliedern während des Playtestings ausgefüllt.

Wie ist der Vorname / Name?

Kurzantwort-Text

Welches Alter hat die Testperson?

Kurzantwort-Text

Wie häufig spielst du Games?

☐ Nie

☐ Selten

☐ Manchmal

☐ Häufig

Was ist die Hauptmechanik in diesem Spiel?

Langantwort-Text

Wie merkst du, dass du einen Gegner getroffen hast?

Langantwort-Text

Playtesting.

Generelle Erkenntnisse

- Gamekonzept wurde von allen Personen verstanden
- Manche Spieler wünschten sich eine Jump-Funktion (obwohl diese bereits implementiert war)



Playtesting.

Generelle Erkenntnisse

- Gamekonzept wurde von allen Personen verstanden
- Manche Spieler wünschten sich eine Jump-Funktion (obwohl diese bereits implementiert war)

Noch zu verbessernde Elemente

- Eigene Hitbox des Spielers scheint unberechenbar
- Getroffene Gegner sind nur schwer erkennbar
- Es ist unklar, wie häufig Schüsse abgegeben werden können

Fazit.

Elia

- Hat sehr Spass gemacht, alle Elemente zu kombinieren.
- Testate und Projekt gaben einen sehr guten Einblick in Unity.

Nico

- Timescaling in Unity kennengelernt.
- Eigenes Erarbeiten von Lösungen.





GAMEDEV • SuperHot