

Fokus Test Nummer: 5

Datum: 03.07.2024

Version: 6.0

Arbeitstitel: Maze-Escape

Ziel des Tests

Ziel dieses (eher breiter gefächerten) Tests war es, das Spiel von verschiedenen Personengruppen testen zu lassen, um sich so die verschiedensten Meinungen einholen zu können. Dafür war die iExpo die perfekte Gelegenheit, da hier teilweise Menschen aus verschiedensten Fakultäten unterwegs waren und das Spiel getestet haben.

Zur Verfügung gestellte Materialien (Versionieren!)

- Version 6.0 des Spieles. Enthält das Spiel im vollen Umfang (inklusive neuer Skins)

Charakteristik der Testperson (Zielgruppe? Alter? Erfahrung?)

- Verschiedene Personengruppen waren beteiligt:
 - Informatikstudenten
 - Informatik Professoren
 - Leute aus dem Design-Bereich
 - Menschen, die nichts mit Gaming am Hut hatten
 - Altersgruppen: Von eher jüngeren bis etwas älteren Menschen war alles mit dabei

Was ist besonders aufgefallen?

Im Allgemeinen hatten alle Spaß mit dem Spiel, keiner ist genervt vom Stand gegangen oder hat sich beschwert, weil es kein Spaß macht. Es wurden durch das Playtesting in der iExpo einige Bugs gefunden, die im Nachhinein behoben werden konnten. Ein Wichtiger Punkt war es für uns, herauszufinden wie das Scoreboard bei den Testern ankommt bzw. ob dem überhaupt Aufmerksamkeit geschenkt wird.

- Eine Person hatte so viel Spaß, dass sie alle 15 Level gespielt hat
- Eine Informatikerin (Professorin?) hat uns erzählt, dass sie zuvor noch nie einen Controller in der Hand hielt, hatte nach ihrem Versuch am Spiel jedoch sehr viel Spaß und war stolz auf sich das Level beendet zu haben
- Die letzte Person, die am Stand war, ist auch besonders aufgefallen, da sie gar nicht mehr aufhören wollte zu spielen, obwohl alle schon am Abbauen waren
- Viele Professoren haben da Spiel gespielt und hatten auch Spaß daran
- Besonders haben sich die Tester immer gefreut, wenn sie eine drei Sterne-Bewertung erhalten haben
 - ➔ Bewertungssystem mit den Sternen hat sich auf jeden Fall gelohnt
- Viele Studenten haben uns auch gefragt, für welche Veranstaltung das Projekt denn war und als wir dann mit „Game-Engineering“ geantwortet haben, waren viele überrascht, dass das Fach so „cool“ sei.

Was haben wir aus der iExpo mitgenommen?

- Wir haben durch die ganzen Tester neue Bugs gefunden, die uns vorher gar nicht aufgefallen sind und haben dadurch die Möglichkeit bekommen diese zu beheben
- Die Controller Steuerung hat den Testern gut gefallen. Vor allem denen, die nicht viel mit Gaming am Hut haben und deshalb die gewöhnliche WASD-Steuerung nicht gewohnt sind → Ein Controller ist hier intuitiver und ein wichtiger Punkt, den man auch bei späteren Spielen immer in Betracht ziehen sollte.
- Durch Bewertungen und Highscore Timer kann man den Spielspaß um ein vielfaches erhöhen, da die Spieler sich bei einer guten Bewertung belohnt fühlen und sich dadurch mehr freuen und eher weiterspielen wollen