

**Fokus Test Nummer:** 2

**Datum:** 26.05.2024

**Version:** Void Escape V.1 & V2

**Arbeitstitel:** Void Escape

## **Ziel des Tests:**

- Herausfinden, ob das „fertige“ Spiel Spaß macht bzw. was man tun kann, damit es mehr Spaß macht
- Herausfinden, ob man an der Schwierigkeit noch herumschrauben kann
- Fehler im Spiel finden, die bei der Entwicklung nicht aufgefallen sind
- Quality of Life changes

## **Zur Verfügung gestellte Materialien (Versionieren!)**

- Erstveröffentlichung auf itch.io
- Nach Abnahme der ersten Testergebnisse auch die zweite richtige (stand jetzt, finale) Version des Spiels
- ➔ Beide Versionen verfügten über den kompletten Spielumfang (Alle Level, alle Screens wie z.B. Credit-Screen und Einstellungen)

## **Charakteristik der Testperson (Zielgruppe? Alter? Erfahrung?)**

- Alter: 21 Jahre Alt
- Studentin im vierten Semester Informatik (4IB)
- Hobby Gamerin, die hauptsächlich Spiele am PC spielt (Maus und Tastatur)
- Hat ein gutes Auge für Grafik Design (Hobby Zeichnerin)

## **Beobachtungen beim Spielen**

- Settings – Screen taucht beim zurücksetzen der Level kurz auf
- Testerin konnte sich in das Void reinbewegen
- Einstellungen/Pause Menü auf F1 fand sie nicht gut, Verbesserungsvorschlag (Tasten: P/T) geliefert
- Positiv aufgefallen ist ihr vor allem der Stern beim zweiten Level, der trotz der Schwierigkeit Variation reinbringt

## **Erkenntnisse:**

- Die angesprochenen Bugs wurden verbessert und die Tasten für das Pause Menü wurden hinzugefügt. Durch das verbessern des Void-Bugs wurde das einsammeln des zweiten Sternes schwerer, was sie jedoch gut fand.