

Fokus Test Nummer: 1

Datum: 20.07.2024

Version: 3.1.2

Arbeitstitel: Maze Escape

Ziel des Tests

- Herausfinden, wie die neuen Mechaniken für die neuen Welten ankommen.
- Herausfinden, was man im Allgemeinen alles verbessern könnte

Zur Verfügung gestellte Materialien (Versionieren!)

- Version 3.1.2 des Spieles (siehe Changelog).
- Version verfügte noch nicht über alle Level, es ging eher darum zu testen, was man an den Mechaniken verbessern könnte, oder ob man sie lieber komplett weglassen soll.

Charakteristik der Testperson (Zielgruppe? Alter? Erfahrung?)

- Informatik Studentin im vierten Semester
- Hobby-Gamerin → hat Erfahrungen im Bereich Gaming, jedoch keine Profi-Gamerin
- Gutes Auge für Grafik und Design
- 21 Jahre alt

Beobachtungen beim Spielen

- Die Testerin fand die neuen Spielmechaniken gut, jedoch fände sie es gut, wenn die Level der dritten Welt im Vergleich zu den Leveln der vorherigen beiden Welten eher kleiner bleiben, da es sonst zu verwirrend und frustrierend werden könnte.
- Besonders ist ihr die Grafik der dritten Welt aufgefallen, jedoch nicht im positiven. Sie meinte, dass es ein allgemeines Problem des Spieles sei, dass es keine Tiefe hat (Wände heben sich nicht vom Boden ab, keine Details etc.). Besonders fiel ihr das beim Prototyp der dritten Welt auf.

Erkenntnisse

- Feedback für die Levelgröße wurde so angenommen, sodass bei der Weiterentwicklung mehr Wert draufgelegt wurde, die Level eher kompakt zu halten (vgl. Größenverhältnis von Level 2-5 und 3-5)
- Da Game-Polishing ohnehin schon ein großes Ziel war, welches wir uns für diese Abgabe gesetzt haben, haben wir uns dafür entschieden die Grafik des Spiels nochmal komplett zu überarbeiten.