

**Fokus Test Nummer: 4**

**Datum: 26.06.2024**

**Version: 4.0 & 5.0** (Releases auf [itch.io](https://itch.io))

**Arbeitstitel: Maze Escape**

## **Ziel des Tests**

- Herausfinden, ob noch Bugs im Spiel gefunden werden und wie die Schwierigkeit des Spieles jetzt ankommt.

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

- Version 4.0, erster Release auf [itch.io](https://itch.io) für diese Abgabe, später noch die verbesserte Version 5.0
- Alle Level und Funktionen (Shop etc.) waren in dieser Version enthalten  
Ziel war es, herauszufinden, ob wir an der Schwierigkeit des Spieles (vor allem bezüglich der Bewertung) nochmal herumschrauben sollen und ob im Allgemeinen noch Bugs gefunden werden.
- Ziel war es auch, nochmal eine Meinung aus Informatiker-Sicht reinzuholen, die nichts mit der Entwicklung zu tun hatten.

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

- Drei Informatik-Studenten im dritten Semester, die das Spiel gleichzeitig gespielt haben
- Zwei davon sind Gamer, eine Person davon spielt eher selten Videospiele.
- Alle zwischen 20-23 Jahre alt

## **Beobachtungen beim Spielen**

- Alle hatten Spaß am Spiel und fingen an sich gegenseitig nach dem Motto „Wer schafft Level x, y am schnellsten“ zu batteln.
- Die Tester waren sich besonders darin einig, dass die drei Sterne viel zu schwer zu bekommen sind
- Grafik kam bei den Testern sehr gut an.
- Bug wurde gefunden, bei dem man den goldenen Skin „kaufen“ konnte, ohne ihn sich verdient zu haben.

## Erkenntnisse

- Das Feedback bezüglich der Bewertungen wurde angenommen und die Zeitspanne, in der man die drei Sterne erreichen kann, wurde etwas entgegenkommender gewählt.
- Bug bezüglich des goldenen Skins wurde verbessert
  - Die Tester durften die verbesserte Version im gleichen Atemzug noch einmal spielen und fanden das Game-Balancing viel besser.