

Auswertung der Umfragen/Fragebögen

Begründung Umfrage/Fragebogen

Da der momentane Stand unserer Testdemo noch nicht allzu fortgeschritten und individuell ist, habe ich die Umfrage auf die visuellen Aspekte begrenzt und den Fokus auf wichtige Details zur Absolvierung der Level gelegt. Zum einen war es mir wichtig, dass der Spieler mit den versteckten Gängen vertraut wird und ob die Levelführung eindeutig ist. Zum anderen habe ich den Fokus auf grundlegende Mechaniken, wie die Steuerung gelegt.

Hinweis: In dieser Test-Dokumentation werden hauptsächlich bisher vorhandene Mechaniken und visuelle Aspekte getestet. Alles Tiefergehende wird in den anderen Testbereichen ermittelt.

Dokumentation der Demo

Anmerkungen: Die Testpersonen durfte unseren bisherigen Fortschritt anspielen und mussten danach einen Fragebogen ausfüllen. Während des Gameplays habe ich einzelne Kommentare dokumentiert.

Mit der Steuerung und der allgemeinen Menüführung kamen die Tester gut zurecht. An einer erweiterten Beschreibung und detaillierteren Erklärung der Steuerung wird gearbeitet, damit es hier nicht zu Verwirrungen kommt.

Die Heranführung eines versteckten Weges zu Beginn des Levels hat zu Verwirrung geführt, sodass der Tester ohne Erklärung nicht weitergekommen wäre. Nach einer ersten Erklärung wurden weitere versteckte Wege jedoch gefunden.

Die Steuerung wurde gut aufgenommen, jedoch wurde stets an den zu großen Hitboxen angeeckt, sodass es sich nach keinem flüssigen Spielerlebnis anfühlen konnte. Objekte sind teils im Weg und nicht sinnvoll platziert.

Nach dem momentanen Stand der Demo konnte keine Levelführung erkannt werden. Es gab kein genaues Ziel, was zu Verwirrung geführt hat.

Der Fightscreen wurde neutral aufgenommen. Der Hintergrund würde im Vergleich zur Umgebung mehr „gezeichnet“ als gepixelt wirken und somit nicht zur Thematik passen. Ebenso wurde angemerkt, dass der Fuchs im Vergleich zu Bäumen und dem Boden sehr undetailliert wirkt und nicht in das Gesamtbild passen würde. Im Allgemeinen wirken Stile einzelner Sprites nicht zusammengehörig.

Dokumentation Level 3

Das Level hat auf die meisten Tester einen positiven Eindruck gemacht. Rätsel wirkten interessant und die versteckten Gänge wurden entdeckt und schienen in die Levelführung hineinzupassen.

Es wurde angemerkt, dass die „Sackgassen“ möglicherweise zu Verwirrung und zu Problemen im weiteren Levelverlauf führen können, wenn eines der Rätsel nicht geschafft wurde.

- ➔ Durch den Misserfolg eines Rätsels oder Kampfes werden die verschlossenen Wege nicht geöffnet und es wird unmöglich das Level abzuschließen.
- ➔ Das Wasserrätsel hat potential und trägt keine Konsequenzen durch Misserfolg. Dieser Teil des Levels wurde von den Testern als nettes Easteregg aufgefasst.

Fragebogen

Der Fragebogen war verständlich ausgedrückt und passend zur Thematik. Antwortmöglichkeiten waren etwas einseitig.

Aufgrund meiner Anwesenheit während der Tests sind die erstellten Umfragen kurz ausgefallen und die Hauptinformationsquelle war mündlich und wurde stichpunktartig dokumentiert.