

Auswertung der Fragebögen

Zusammenfassung:

Überwiegend positiv bis Neutrales Feedback

Kleinigkeiten müssen ausgebessert werden

Das ausgeschriebene Feedback sollte in einem Gruppenmeeting angesprochen werden.

Mechanik:

- Navigation und Menüführung sind optimal.
- Ein Cursor wurde für die Menüführung für Controller und Tastatur vorgeschlagen und E zum Bestätigen und Interagieren
- Das Kampfsystem kommt gut an und ist interessant aber nicht außerordentlich außergewöhnlich
Verbesserungsvorschläge können wegen dem Scope oder den Voraussetzungen nicht nachgekommen werden.
- Die Rollenverteilung und Skills der Charaktere kommen sehr gut an. Als Vorschlag kamen weitere Effekte die eventuell in Item form integriert werden können. Zitat: „Vergiften, Betören, Schocken, etc. allerdings müssen diese zu den Charakteren passen.“
- Ein Skilltree wird nicht zwingend gefordert, aber es wird angemerkt das dieser das Spiel auf langer Zeit Interessant hält und man die Individualität schätzt.
- Item Nutzung und Ideen kommen sehr gut an
Input wäre Items wie Schriftrollen oder Tafeln ein zu bauen welche Fähigkeiten und deren Attribute verändern und ausgetauscht werden können (Slot System)
Sollte ans Ende der To Do Liste
- Die Meisten Tester Bevorzugen eine Wandernde Kamera oder das sie Situationsabhängig ist
- Die geplante Art zu Speichern und Laden wird als Positiv aufgefasst
- Die Art der Verwendung von Eastereggs kam ebenfalls positiv an

Level:

- Das Level wurde überwiegend positiv aufgefasst, einige Secrets wären vermutlich nicht entdeckt worden und einige Hinweise, die dem Spieler Hinweise geben soll sind nicht deutlich genug.
Bei den Secrets ist die Frage ob das nicht sogar gewollt ist

Raum 1:

Der große Teil der Tester mag einen großen Raum zum Start, hätte das Secret gefunden und hätte sich von der Platzierung der Feinde beeinflussen lassen

Raum 2:

Die Trümmer des Turmes waren kaum zu erkennen, die Farbe sollte angepasst werden, die Trümmer sollten weiter bis in den Weg reichen und die Splitter sollten größer sein, farblicher Unterschied zur Umgebung ist wichtig.

Raum 3:

Das Froschrätsel kam gut an, die meisten Tester hätten vor und nach dem Rätsel den Frosch selber angesprochen (eine automatische Dialog Auslösung ist nicht nötig)

Die Tester meinen Ihnen hätte das Puzzle gefallen, Schwierigkeit ist überwiegend ausgeglichen bewertet wurden, eine zu einfach stimme, In Anbetracht dessen dass es das erste Rätsel ist, ist dieses Ergebnis passend.

Der Größte Teil der Spieler hätte gewusst was mit der Sphäre zu tun ist. Ein Explorer sagt stark nein und der Killer ist sich ebenfalls unsicher

→ Den Frosch ein weiteres Mal anzusprechen könnte ein Hinweis liefern was tun ist

Raum 4:

Der größte Teil der Spieler wäre erst nach oben gelaufen und fast alle Tester wären im Anschluss auch den anderen Weg gegangen, um zu sehen was sich dort befindet, mit Ausnahme des Killers

Raum 5:

Alle Tester wären den Weg nach unten gefolgt, ohne den Raum zu untersuchen, sobald sie diesen Weg erkannt hätten.

Vier der Tester hätten versucht von hier den Boss Raum zu erreichen, sobald er angedeutet wurde, Alle hätten aus verschiedenen Gründen kurzzeitig versucht in dem Boss Raum von dieser Position zu gelangen

Raum 6:

Der Raum wirkt trotz seiner Größe nicht zu voll, Der größere Teil der Tester hätte den Secret Room verpasst

→ Secret Room anpassen oder Sinn des Raumes erfüllt?

Raum 7:

Die Tester hätten nicht vermutet das jemand vor ihnen den Raum betrat

Raum 8:

Sie hätten den Raum auch zum Großteil von Raum 5 nicht wiedererkannt

Vorschläge waren den Boss in die Mitte zu bewegen und die Helligkeit des Raumes vor und nach dem Kampf anzupassen

Die Tester hätten den Raum als Boss Raum wahrgenommen

Raum 9-11

Der Hinweis hätte einigen Testern geholfen, Ein Explorer und Killer waren sich unsicher

Schatten nach oben deutlicher machen

Dem Killer war als einziges unklar was genau er tun soll und hätte nach einem Licht Hinweis gefunden (zusätzlich zum Schatten möglich?)

Level:

Das Level wurde von den Explorern als guten Start für das Spiel angesehen, dies gilt nicht für den Killer

Die Spieler fanden das Level abwechslungsreich

Objekte waren bis auf Ausnahmen gut zu erkennen (sollte verdeutlicht werden)

Feinde waren gut erkennbar

Alle Tester denken sie fänden das Level spaßig oder im Falle des Killers Ok

Vorschläge waren: Mehr Dekobjekte, mehr Kontrast/Farbe, Raum 7 Demolieren und mit zertrennten Lianen/ fetzen auch holz etc. platzieren, um zu zeigen das etwas durchlief

Fragebogen Feedback

Die Fragebögen wurden verständlich wahrgenommen

Die Begleitdokumente waren essenziell zur Ausfüllung

Antwortmöglichkeiten waren passend zu den Fragen

Allgemein war man neutral oder unsicher beim Ausfüllen, was typisch für diese Art der Fragebogen ist, Evtl. bei zukünftigen Bögen Klarer ausformulieren oder Hinweise geben

Verbesserungsvorschläge: Rechtschreibung, Interaktivität oder bewegt Bild, außerdem höhere Qualität/Auflösung der Bilder, Laufwege einzeichnen