

## Fragebogen zum UI- und Menü-Konzept

Beispiel einer Auswertungstabelle :

	Frage : Steht hier eine Beispielfrage?
8x	Trifft voll zu
2x	Trifft zu
4x	Trifft teilweise zu
1x	Trifft nicht zu
0x	Trifft absolut nicht zu

Frage 1:

	Für das Design unserer Untermenüs wurde ein Konzept erarbeitet, welches vorsieht den Rahmen um die jeweiligen Knöpfe im Stil eines Astest zu gestalten. So soll die Waldatmosphäre dauerhaft präsent sein. Ist dieses Konzept für das Spiel gut gewählt?
9x	Trifft voll zu

Frage 2:

	Wurde dieses Konzept gut umgesetzt?
9x	Trifft voll zu

Frage 3:

	Das Konzept des Hauptmenüs, zeigt ein Artwork des Waldes des Spiels mit den Buttons im Vordergrund. Ist dieses Konzept für das Spiel gut gewählt?
7x	Trifft voll zu
2x	Trifft teilweise zu

Frage 4 :

	Wurde das Konzept gut umgesetzt?
7x	Trifft voll zu
2x	Trifft teilweise zu

**Frage 5 :**

	<b>Das Ingame-UI besteht aus der Inventartasche unten links im Bild. Nimmt das UI auf dem Bildschirm zu viel Platz ein?</b>
0x	Ja
9x	Nein

**Frage 6:**

	<b>Welche UI Elemente halten Sie für noch notwendig?</b>
7x	Kein Kommentar
1x	Lebensanzeige
1x	Mini-Map & Health Bar

**Frage 7 :**

	<b>Ist das Inventar ansprechend gestaltet?</b>
2x	Trifft voll zu
7x	Trifft zu

**Frage 8 :**

	<b>Ist das Inventar zu unübersichtlich?</b>
3x	Trifft nicht zu
6x	Trifft absolut nicht zu

**Frage 9 :**

	<b>Das Konzept unseres Fightscreens lehnt sich an alten Pokemon-Spielen an. Im unteren Teil des Bildschirms wird ein Auswahlmenü angezeigt. In der Mitte des Bildschirms werden die Akteure des Fights vor einem Waldhintergrund angezeigt. Der obere Teil des Screens zeigt die Leiste, welche zeigt wer als nächstes dran ist. Ist es gut gewählt?</b>
2x	Trifft voll zu
6x	Trifft zu
1x	Trifft teilweise zu

**Frage 10:**

	<b>Wurde das Konzept gut umgesetzt?</b>
2x	Trifft voll zu
7x	Trifft zu

**Frage 11:**

	<b>Ist der Fightscreen übersichtlich bzw. ist er einfach zu navigieren?</b>
7x	Trifft teilweise zu
2x	Trifft nicht zu

**Frage 12 :**

	<b>Haben Sie noch Anmerkungen? Tippen Sie sie hier rein :</b>
8x	Kein Kommentar
1x	der Fightscreen ist zu unübersichtlich und sollte in einem Tutorial deutlich erklärt werden

**Fazit des Fragebogens :**

Aus diesem Fragebogen lässt sich ein sehr positives Fazit ziehen. Die Konzepte sind größtenteils positiv angenommen worden. Zwei Punkte fallen allerdings doch auf:

- Die Anmerkungen zum UI Elemente welche wir hinzufügen könnten, wurden zwei Punkte genannt. Diese Punkte waren schon in internen Gesprächen angesprochen worden. Beide wurden aus verschiedenen Gründen aber schon ausgeschlossen.
- Die Übersichtlichkeit des Fightscreens wird definitiv erneut besprochen. Entweder werden wir den Screen bearbeiten oder müssen ihn wie in der Anmerkung geschrieben, deutlich im Tutorial erklären.

**Anmerkungen :**

Diesen Fragebogen haben 12 Personen ausgefüllt. Von diesen 12 Ergebnissen sind hier nur neun Ergebnisse aufgeführt.

Dies wurde deshalb gemacht, da die drei nicht berücksichtigten Ergebnisse deutlich falsche Ergebnisse zeigen. Eines der Ergebnisse zeigte immer die unterste Antwortmöglichkeit, welche größtenteils die Auswahl „trifft absolut nicht zu“ ist. Die anderen zwei Ergebnisse waren das Gegenteil hiervon, mit immer der obersten Auswahlmöglichkeit.

Da diese verschiedenen Ergebnisse jeweils deutlich vom Rest abweichen und konstant gleichbleibend sind, ist es recht unwahrscheinlich, dass diese Ergebnisse ernstgemeint waren.