

Test-Fragebogen Zauberwald

Datum:

Startuhrzeit:

Enduhrzeit:

Spieldauer:

Angaben zur Person

Name:

Alter:

Sehfähigkeit:	<input type="checkbox"/> blind	Geschlecht:	<input type="checkbox"/> weiblich
	<input type="checkbox"/> sehgeschädigt		<input type="checkbox"/> männlich
	<input type="checkbox"/> uneingeschränkt		<input type="checkbox"/> unbestimmt

Fragen zum Testspiel

Wie gut konntest du dich im Spiel orientieren?

sehr gut ☐ gut ☐ mittelmäßig ☐ schlecht ☐ gar nicht ☐

Wie gut bist du mit der Steuerung zurecht gekommen?

sehr gut ☐ gut ☐ mittelmäßig ☐ schlecht ☐ gar nicht ☐

Hat dir das Spiel Spaß gemacht?

ja ☐ eher ja ☐ neutral ☐ eher nicht ☐ nein ☐

Wie würdest du den Schwierigkeitsgrad einschätzen?

zu leicht ☐ leicht ☐ anspruchsvoll ☐ schwer ☐ zu schwer ☐

Fragen zum Nutzungsverhalten

Wie oft benutzt du einen Computer?

selten ☐ mehrmals im Monat ☐ mehrmals in der Woche ☐ täglich ☐

Wie oft spielst du Computerspiele?

selten ☐ mehrmals im Monat ☐ mehrmals in der Woche ☐ täglich ☐

Wie würdest du dein Interesse an Computerspielen beschreiben?

sehr hoch ☐ hoch ☐ gering ☐ kein Interesse ☐

Für blinde Menschen

Welche Ein- und Ausgabegeräte benutzt du in Verbindung mit einem Computer?

Anmerkungen

Informationen zum Spiel

Audioclient

- Menüsteuerung Listen
 - Pfeiltaste hoch: Einen Eintrag nach oben gehen
 - Pfeiltaste runter: Einen Eintrag nach unten gehen
 - Pfeiltaste rechts: Einen Eintrag auswählen
 - Pfeiltaste links: Das Menü verlassen
- Bewegung im Raum über wasd-Tasten
 - w: Spielfigur geht ein Feld nach oben
 - a: Spielfigur geht ein Feld nach links
 - s: Spielfigur geht ein Feld nach unten
 - d: Spielfigur geht ein Feld nach rechts
- Menüs im Spiel
 - q: Inventar öffnen
 - e: Interaktionsmenü öffnen
 - x: Position im Raum abfragen
 - y: Alle Gegenstände des Raums abfragen

Pygameclient

- Maussteuerung
 - Links-Klick auf eine Position: Spielfigur bewegt sich dort hin
 - Rechts-Klick auf ein Objekt öffnet visuelles Interaktionsmenü
 - Drag&Drop Gegenstände können ins Inventar oder auf andere Objekte gezogen werden