

Hallo Beta Tester.

Vielen Dank, dass du dich entschieden hast, mir beim Testen des Spiels und des Spielekonzepts zu helfen. Ich habe auf der nächsten Seite dieser Excelliste einige Punkte aufgeführt, die es zu bewerten gilt. Darüber hinaus steht es dir natürlich frei, weitergehende Punkte und Aspekte anzusprechen: Jedes Feedback - positiv wie negativ - sind willkommen und können mir helfen, generell weiter zu kommen, mich zu verbessern und dementsprechend auch mein Spiel und später eventuell folgende Spiele :)

Ich brauche dieses Feedback natürlich, um mich selbst weiterzuentwickeln, aber auch um speziell dieses Spiel weiterzuentwickeln und dementsprechend auch die Spielmechanik und das Spielkonzept, das ich hier hinterlegt habe. Aus diesem Grund ist es mir auch sehr wichtig, dass die nächste Seite ausgefüllt und zur Verfügung gestellt wird. Die Idee dahinter ist, dass ich so einen etwas standardisierten Feed bekomme, den ich besser mit denen anderer vergleichen kann, um evaluieren zu können, in welcher Größenordnung Verbesserungswünsche oder Kritik bewegen. Dies hilft auch ungemein dabei, Prioritäten zu setzen bei der Abarbeitung der verschiedenen Dinge.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie du nun an das Testen herangehen kannst:

1. Du öffnest die zweite Seite und arbeitest dich Schritt für Schritt oder auch willkürlich durch die Punkte, die ich aufgeschrieben habe und machst dir hierzu Notizen.

oder

2. Du öffnest das Spiel, ohne vorher die zweite Seite gelesen zu haben und versuchst erstmal in das Spiel hereinzukommen. Danach versuchst du die Punkte auf der zweiten Seite zu bewerten.

Ich würde die zweite Variante bevorzugen, weil du so einen unvoreingenommenen Eindruck des Spiels bekommst und erstmal nicht weißt, worauf du vor allem achten sollst. Möchtest du es lieber andersherum machen? Kein Problem. Für mich ist nur wichtig, dass ich das Feedback bekomme, nicht auf welche Art und Weise :)

Und nun viel Spaß beim Spielen, Testen und hoffentlich auch Spaß haben :)

MathManiac v 0.14

Name BetaTester:

Wesentliche Testpunkte:

#### **Visuelles:**

- Wie wirkt der erste Eindruck auf dich?
- Welches Setting kommt dir dabei in den Sinn?
- Wird das Setting erfolgreich getroffen?
- Passen die Elemente zu dem Setting?
- Passen Elemente nicht ins Setting?
- Wirkt das Thema stimmig?
- Sind die einzelnen Szenen/Seiten stimmig zueinander?
- Passen in den einzelnen Szenen/Seiten Dinge nicht zum visuellen Design/Setting?
- Gibt es Unstimmigkeiten im visuellen Setting?
- Ist die Schrift gut zu lesen?
- Sind die Zahlen gut zu lesen und erkennbar?
- Sind die Schaltflächen gut zu erkennen?
- Sind die Schaltflächen so beschriftet, dass man eine intuitive Bedienung der Steuerung erkennen kann?
- Ist der logische Aufbau der Schaltflächen klar und sinnvoll gestaltet?

#### **Logik:**

- Führen alle Schaltflächen zu den richtigen Stellen?
- Sind alle Schaltflächen zu sehen?
- Sind alle Schaltflächen beschriftet?
- Ändert sich der Text beim Ändern der Sprache korrekt?

#### **Tutorial:**

##### **Visuelles:**

- Macht das Tutorial einen stimmigen Eindruck zum Gesamtkonzept /-Setting?
- Ist das Tutorial generell gut strukturiert?
- Wird man visuell gut und Schritt für Schritt an die Bedienelemente herangeführt?
- Laufen die Animationen stimmig ab?
- Sind alle Elemente fehlerfrei auf dem Bildschirm zu sehen und erkennbar?

#### **Verständlichkeit**

- Sind die Texte des Tutorials verständlich genug?
- Gibt es Unstimmigkeiten bei den Texten?
- Gibt es Fehler bei den Texten?
- Ist beim Durchlesen und Nachführen der Texte alles allgemein verständlich?
- Wird einem beim Tutorial sofort klar, worum es bei dem Spiel geht und was zu tun ist?
- Bleibt etwas im Unklaren?

**Logik:**

- Funktioniert im Tutorial alles genau so, wie man es dort erwarten würde?
- Gibt es Fehler im Tutorial?
- Startet das Tutorial fehlerfrei und endet nach erfolgreichem Durchlauf automatisch?
- Kann man das Tutorial jederzeit beenden und verlassen?

**Optionen:**

- Ist klar verständlich, was in den Optionen verstellt werden kann?
- Ist klar ersichtlich, welche Auswirkungen die Änderungen auf das Spiel haben?
- Ergeben sich Fragen bzgl. der Einstellungsmöglichkeiten?

**Highscore:**

- Ist der Highscore-Bildschirm logisch gut aufgebaut?
- Erkennt man die einzelnen Bereiche der Highscore-Seiten?
- Kann man alle relevanten Details entnehmen?
- Sind die dort dargestellten Statistiken relevant oder von Belang?
- Ist verständlich, wie die Highscore-Seite generell funktioniert?

**Das Spiel:****Die Spiel-Szene:**

- Wirkt die Spiel-Szene ansprechend und stimmig zum Setting?
- Ist (vor allem nach dem Tutorial) klar ersichtlich, was zu tun ist?
- Wie gut sind die Zahlen in den verschiedenen Spielmodi (Sehr einfach bis Herausforderung) zu lesen und wie übersichtlich sind die Spielfelder gestaltet?
- Sind die Schaltflächen entsprechend beschriftet und gut zu lesen?
- Wird auf Anhieb klar, was die Schaltflächen bewirken?
- Ist ersichtlich, wann welche Rechenart angewendet wird und aktiv ist?
- Ist die Bedienung der Rechenarten intuitiv? (Derzeit so eingestellt, dass die ausgewählte Rechenart aktiv bleibt, bis eine andere ausgewählt wurde oder die Zahl genutzt worden ist)
- Ist das Wegwischen von Zahlen klar erkenntlich und hebt sich visuell gut von den anderen Zahlen ab, sodass man recht schnell seine Reihe/Spalte erkennen kann?
- Sind die Sounds gut zu hören?
- Sind die Sounds klar und deutlich voneinander unterscheidbar?
- Kann man anhand der Sounds verstehen, welche Schritte ausgeführt worden sind oder nicht ausgeführt werden können?
- Ist intuitiv und ersichtlich, wie man das Spiel beenden kann?

**Das Spiel (Gameplay und -Mechanik):**

- Wie wirkt die generelle Spielidee auf dich?
- Ist das Spielkonzept stimmig?
- Funktioniert die Spielmechanik richtig?
- Gibt es Fehler in der Spielmechanik oder im Spiel selbst?
- Sind immer die erwarteten Resultate beim Spielablauf gekommen?
- Wurde beim Schaffen einer Reihe/Spalte ein neues Spielfeld erzeugt?
- Wurde hierbei ein Sound abgespielt, den man mit einem Erfolg verknüpft?
- Wird korrekterweise ein Leben verloren, wenn man trotz übrigen Würfels neu würfelt?

- Wird korrekterweise ein Leben verloren, wenn alle Würfelwürfe aufgebraucht sind, das Spielfeld nicht geräumt worden ist (also eine Reihe oder Spalte geräumt) und man neu würfelt?
- Werden Punkte gleich der Zahl gezählt, wenn eine Zahl geräumt wird (bei geräumten Spielfeldern werden extra Punkte gutgeschrieben!)
- Wenn man ein laufendes Spiel unterbricht, erscheint im Menü eine Fortsetzen-Schaltfläche
- Die Fortsetzen-Schaltfläche nimmt das Spiel exakt so wieder auf, wie man es verlassen hat
- Man kann das Spiel weiterspielen, wenn man es fortsetzt
- Wenn man den aktuellen Highscore schlägt (Achtung Highscores sind derzeit nur eingetragen. Richtige Highscores werden erst später hinzugefügt, damit sie realistisch sind), erscheint nach Beenden eines Runs ein Fenster, in dem man sich in den Highscore eintragen lassen kann

### Die Spielmodi

- Bringen die unterschiedlichen Spielmodi unterschiedliche Schwierigkeitsgrade mit?
- Welcher Spielmodus ist der für dich ansprechendste, respektive welchen Spielmodus hast du am meisten gespielt?
- Bieten die unterschiedlichen Spielmodi mehr Variation und Spielspaß, als wenn es nur einen Modus gegeben hätte?
- Welche Zielgruppe kommt dir besonders in den Sinn, wenn du an das Spielkonzept denkst?
- Sind einige Spielmodi für besondere Zielgruppen interessanter als andere?
- Würdest du einige Spielmodi anderen gar nicht empfehlen?
- Würdest du Spielmodi umgestalten?
- Sind Spielmodi zu einfach oder zu unfair?
- Passen die Beschreibungen der Schwierigkeitsgrade zu den Spielmodi?
- Verglichen mit dem Spaß-Modus "4-Gewinnt": Sollte es bei den Spielmodi auch eine Einstellungsmöglichkeit geben, um einen eigenen Spielmodus zu kreieren – z.B. indem man die Feldgröße und die Zahlen vorgibt, oder sind die vorherrschenden Spielmodi genug?

### Time-Challenge

- Habt ihr den Spaß-Modus "Time-Challenge" (Zeitspiel) gespielt?
- War ersichtlich, dass nach Ablauf der Zeit das Spiel beendet wird?
- Wie findet ihr die Idee, dass man generell einfach nur eine Zeit lang spielt und das Spiel danach automatisch beendet wird?
- In den Einstellungen: Auf welche Zeit habt ihr den Timer gestellt, wenn ihr die Timer-Challenge gespielt habt?
- Spielt sich dieser Modus signifikant anders als das normale Spiel?
- Ist dieser Modus eine geeignete Alternative zum normalen Spiel, um mal eben ein schnelles Spiel zu machen?
- Gibt es andere Gründe, die dafürsprechen, dass dies eine Alternative darstellen könnte?

### 4-Gewinnt

- Habt ihr den Spaß-Modus "4-Gewinnt" gespielt?
- War - auch ohne Tutorial - ersichtlich, was genau dies für ein Modus ist?
- Hat euch der Modus Spaß gemacht?
- Hat euch der Modus mehr Spaß gemacht als das normale Spiel?
- Wie wirkte die Einstellungsseite des Modus?
- War ersichtlich, was die einzelnen Einstellungen bewirken?
- Habt ihr diesen Modus mit verschiedenen Einstellungen probiert?

- Welche Einstellungen waren hierbei die am meisten genutzten?
- Mit wem habt ihr diesen Modus vorwiegend gespielt (Partner, Kinder, etc.)?
- Habt ihr gegen den Computergegner gespielt?
- Wenn ja, auf welcher Schwierigkeitsstufe habt ihr gespielt?
- Gibt es eine Schwierigkeitsstufe des Computergegners, die zu leicht oder zu schwer ist?
- Ist es gut und notwendig für diesen Modus, dass es einen Computergegner gibt?
- Wie bewertet ihr die Möglichkeit, dass man diesen Modus zu zweit (wenn auch derzeit nur lokal) spielen kann?
- Welchen der beiden Einstellungsmodi habt ihr lieber gespielt (eine Zahl pro Runde / Zahlen wischen, solange Würfel es erlauben)?
- Was hat euch an diesem Modus besonders gut gefallen?
- Was hat euch an diesem Modus nicht so gut gefallen?
- wie würdet ihr den Computergegner bewerten? Hat er recht gut gespielt (für seinen Schwierigkeitsgrad angemessen) oder vielleicht sogar starke Fehler gemacht?
- wie bewertet ihr den Computergegner allgemein? (ist mein erster Versuch, eine KI zu erstellen, wenn auch nur eine seeeeeeeeeeeeeehr kleine KI)

#### **Zu guter Letzt nun noch ein paar allgemeine Fragen:**

- Wie viele Stunden habt ihr etwa gespielt?
  - Wie viele Runden habt ihr etwa gespielt?
  - und wie verteilen sich diese Runden auf die verschiedenen Schwierigkeitsgrade und Spielmodi?
  - Beim normalen Spiel: Wie seid ihr dabei in etwa immer vorgegangen, wenn ein neues Spielfeld erzeugt worden ist?
  - Wäre es sinnvoll und gut, wenn eine Rubrik eingeführt würde, in der Tipps und Tricks zu diesem Spiel angezeigt würden, die einem das Spielen stark erleichtern würden?
  - Welche Altersklassen (von 1 -10, 11-18, 19-30, 31+) haben das Spiel gespielt (wichtig für mich zu wissen, um die Zielgruppen näher und besser bestimmen zu können)
  - Würdet ihr das Spiel auch nach dem Testen weiter spielen (ich weiß, man kann nicht alles spielen, was man spielen möchte, aber mal ehrlich: Ist das Spiel etwas für euch als Sudoku- oder Rätselersatz oder so)?
  - Habt ihr Dinge, die man dringend ändern oder beheben müsste?
  - Gibt es gravierende Fehler, die beim Spielen aufgetreten sind?
  - Gibt es Änderungswünsche? Also Dinge, die man nicht ändern oder beheben müsste, aber wünschenswert wären?
  - Gibt es Verbesserungsideen oder Ideen zur Erweiterung des Spiels oder der Spielmodi?
- 
- Gibt es sonst noch etwas, das ihr frei heraus sagen wollt?
- 
- Ich habe vor, alle Beta-Tester, die das ernst nehmen und wirklich auf Herz und Nieren testen und danach bewerten, in das Spiel als eben solche aufzunehmen. Möchtest du gerne aufgenommen werden, nachdem du das Protokoll eingereicht hast?
  - Wie möchtest du gerne aufgenommen werden? Mit Klarnamen, Nicknamen? Sag mir wie :)
- 
- Ein letztes Anliegen hätte ich hier noch: Um einen wirklich gut evaluierten und standardisierten Highscore zu haben, der einen Durchschnitt über alle Tester hinweg abbilden kann, wäre ich sehr interessiert daran, diese auch von dir zu bekommen. Wenn es

also möglich ist, ein paar Bilder von den Highscore-Tabellen am Ende deines Testvorgangs zu bekommen, wäre ich wirklich dankbar :)

- Have in Mind: Ich bin noch am Überlegen, ob ich Power-Ups in dem 4-gewinnt-Modus integriere, die man bekommen kann, um gewisse kleine Vorteile zu erhalten. Was haltet ihr von der Idee?

Vielen lieben Dank für deine Teilnahme :) :)