

Spørreundersøkelse om spillopplevelse

Svar 1 til 5 hvor:

1 = Ikke i det hele tatt, 2 = Delvis, 3 = Moderat, 4 = Veldig, 5 = Ekstremt

Spørsmål angående spillbarhet: Hvordan du erfarte spillet

Følte du deg fornøyd med spillet?	3
Følte du deg fordypet i spillet?	5
Var spillet for vanskelig?	2
Var spillet for lett?	2
Føltes spillet visuelt tilfredsstillende?	3
Følte du at du mestret spillet?	5
Følte du deg forvirret?	1
Hvordan var vanskelighetsgraden?	2
Følte du en følelse av frihet når du spilte?	4
Mistet du kontroll på tiden når du spilte?	1
Var det noen gang frustrerende?	4
La du inn mye arbeid under spillingen?	2
Forsto du spill mekanismen skikkelig?	5
Følte du at du opplevde alt spillet har å tilby?	5

Sosiale spørsmål: Hvordan føltes det å spille med andre?

Var det underholdende å spille med andre?	5
Føltes spillet balansert ut med tanke på at det er flerspiller?	4
Hadde det å spille med andre en stor innvirkning på spillopplevelsen?	5

Brukervennlighet spørsmål

Hvordan føltes brukergrensesnittet?

Veldig enkelt å håndtere og rett frem.

Hvor bra fungerte spill mekanismene?

jevnt over veldig bra, tredje person kamera var til tider problematisk med at man mistet all sikt.

Hvor fordypet følte du deg i spillet og eventuelt hva gjorde deg fordypet i spillet?

Spillet var lett å forstå og veldig engasjerende når man spiller mot andre. Det at man heletiden ble skutt vekk gjorde at man ble mer engasjert.

Møtte spillet dine forventninger?

Ja, Konseptet er underholdene og moro når du spiller mot andre.

Var spillet passelig vanskelig?

Ja, men det må revurderes når noen av buggsene blir fikset.

Noen siste tilbakemeldinger om hva du likte og/eller ikke like?

Trapper og ramper må fikses for å skape en bedre flyt på brettet. Tredje person kamera til bowman var tidvis utfordrende ettersom objekter på kartet kunne blokke sikten. plasserte du deg med et tre bak deg kunne du ikke lenger se hva du gjorde.

Konseptet er bra, og kan absolutt bli et «go to game» for å bare ha det gøy.