

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?	4
Var spillet for vanskelig?	4
Var spillet for lett?	1
Føltes spillet visuelt tilfredsstillende?	2
Følte du at du mestret spillet?	2
Følte du deg forvirret?	3
Hvordan var vanskelighetsgraden?	3
Følte du en følelse av frihet når du spilte?	2
Mistet du kontroll på tiden når du spilte?	5
Var det noen gang frustrerende?	4
La du inn mye arbeid under spillingen?	4

Forsto du spill mekanismen skikkelig?	2
Følte du at du opplevde alt spillet har å tilby?	1

Sosiale spørsmål: Hvordan følte det å spille med andre?

Var det underholdende å spille med andre?	5
Følte 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 følte brukergrensesnittet?

Fikk ikke så mye inntrykk i hvordan alt foregikk og hva som var målet bare utifra å se på spillet. Måtte få veiledning. Knappene virket ikke helt som de skulle, som gjorde det vanskeligere og litt irriterende å spille.

Hvor bra fungerte spill mekanismene?

Knapper virket ikke helt som de skulle, og det var forvirrende de første gangene jeg ble kastet bortover banen, for jeg visste ikke hva som skjedde. Jeg forstod heller ikke hva som skjedde når våpenet forsvant. Eg fikk ikke noe info om at det var flere våpen i spillet før noen jeg spillte med sa det.

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

Når jeg kom litt inn i det, så ble jeg dratt inn i spillet. Det var gøy å spille mot hverandre og det var det at det var flere som spillte som gjorde det gøy. Det var litt vanskelig å henge med i hvem som ledet og hvordan man egentlig spillte på best mulig måte for å vinne.

Møtte spillet dine forventninger?

Jeg hadde ikke så mange forventninger til hvordan spillet skulle være, men hadde knapper og informasjon vært bedre og tydeligere, så kunne det vært et veldig gøyt spill.

Var spillet passelig vanskelig?

Det var litt forskjellig på de forskjellige banene. Det var litt vanskelig å komme opp til målet på de med trapper og figurer. Pil og bue var litt vanskeligere enn de andre alternativene. Det var kjekkere å spille i terreng enn på de klatrefigurene.

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

Alt i alt tror jeg det hadde blitt et bra spill om alt fungerte som det skulle og informasjonen i begynnelsen hadde vært tydeligere. Jeg kan se for meg at en gruppe med folk som spiller sammen kan få det veldig kjekt.