



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE
ESCUELA DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

IIC3686 — Creación de Videojuegos — 2' 2021

Entrega 4

Integrantes:

- Benjamín Farías
- Felipe Pattillo
- Juan Romero
- Pedro Wachtendorff

Tabla de Caracterización del Muestreo

A continuación se tienen unas tablas que resumen las sesiones de testing y el feedback obtenido:

Nombre	Edad	Género	Gamer	Horas Diarias	Juego	Controles	Ganó	Desbloquea Skill
Lukas	23	Masculino	Sí	2-3	Bueno	Buenos	Sí	Sí
María Paz	23	Femenino	No	0	Bueno	Buenos	No	No
Santiago	23	Masculino	Sí	2-3	Malo	Malos	No	Sí
Diego	19	Masculino	No	1-2	Bueno	Buenos	Sí	No

Nombre	Feedback
Lukas Rodríguez	<ul style="list-style-type: none"> - Sería más cómodo usar el mouse para apuntar el arma y disparar - Agregar instrucciones sobre ganar experiencia y recuperar vida - Agregar un mapa que se complete según lo explorado - Un punto de control donde se obtiene la pistola - Más habilidades especiales - Mostrar visualmente cuando se recupera vida - Barra de vida para los enemigos
María Paz Ormeño	<ul style="list-style-type: none"> - Agregar instrucciones sobre ganar experiencia y recuperar vida - Explicar más los controles - Mostrar el daño hacia los enemigos - Agregar un mapa para orientarse
Santiago del Río	<ul style="list-style-type: none"> - Cambiar el sprite del protagonista a uno de mejor resolución - Nivel más corto (caminar menos) - Información estilo pop-up al encontrar al jefe - Movimiento de ataque más claro y animaciones más cortas para agilizar el combate - Mostrar el daño hacia los enemigos - Mostrar visualmente cuando se recupera vida - Mostrar visualmente cuando se gana experiencia - Más incentivos para explorar el mapa - Otras teclas de ataque - Puntos de control cuando se consiguen ítems importantes
Diego Igor	<ul style="list-style-type: none"> - Al inicio no es claro que la lava te daña - El camino hasta el jefe es demasiado largo - El jefe tiene un hitbox injusto - El juego podría tener más armas y duración - Sería bueno poder saltar

Análisis del Testing

Las observaciones que más se repiten son:

- Los controles de ataque deben mejorarse.
- El objetivo del juego no queda claro por sí solo.
- La extensión del nivel es muy grande. Se podría agregar un mapa para ubicarse, o acortarlo.
- Deberían existir puntos de control, para no empezar siempre desde el inicio.
- Sería bueno mostrar el daño realizado a enemigos y la vida recuperada (opcionalmente recalcar la experiencia obtenida).
- Algunos aspectos del combate pueden ser mejorados (hitboxes, duración de animaciones, fluidez).
- Mejorar algunos aspectos visuales del jugador y nivel.
- El juego en general logra entretener o gusta al usuario.

El juego logró entretener a casi todos los usuarios, a pesar de no estar exento de críticas por parte de todos ellos. En particular, el grupo de personas al que le agradó el juego va desde personas que no juegan nunca a personas que juegan regularmente, dando un indicio de que el juego puede ir orientado a un amplio espectro de personas, desde el jugador casual al *gamer* dedicado.

A continuación se agrupan los problemas detectados:

- **Instrucciones:** Falta explicar mejor los controles y aspectos del combate y progreso del jugador.
- **Narrativa:** Falta un mecanismo que permita comunicarle al jugador cuál es su objetivo dentro del nivel.
- **Controles:** Los controles para atacar y apuntar son poco cómodos/intuitivos.
- **Combate:** Algunas hitboxes no son claras, el personaje queda parado al atacar, no se ve el daño realizado ni la vida recuperada.
- **Diseño del Nivel:** Falta algún punto de control, el nivel es demasiado extenso y a veces complica navegarlo. Faltan incentivos para explorar el nivel.
- **Arte:** El sprite del personaje no es de buena calidad, objetos como la pistola que aparece en el mapa no queda claro que se pueden recoger. El ataque con la espada no queda tan claro en términos de su rango.

Conclusiones

Se pudo observar que los jugadores más dedicados fueron más exigentes con respecto a las mecánicas de juego, por lo que se deben pulir esos detalles para satisfacer a esa partición del público objetivo. Además, los jugadores casuales no lograron mucho progreso en el juego, por lo que ciertos aspectos podrían simplificarse para poder mantenerlos entretenidos. Cosas como los checkpoints son importantes en un juego como este, donde el avance es secuencial, progresivo y el personaje va acumulando habilidades, pues para el jugador puede ser muy frustrante morir en el juego y perder todas las habilidades alcanzadas hasta el momento. El factor checkpoint puede ayudar en ese aspecto para encontrar el equilibrio entre la entretenición y la frustración.

De los testeos se obtiene que la mecánica simple es una fórmula que logra captar la atención de los jugadores, sin embargo, falta un desarrollo enfocado al objetivo e instrucciones del juego, pues actualmente se pierden en los primeros minutos de juego. Se podrían agregar más entidades, ya sea enemigos, obstáculos, NPCs, murallas, etc. De esta forma, el jugador tiene que estar atento a lo que puede venir, en vez de simplemente tener que caminar sin rumbo hasta encontrarse con algo.

Quedó claro que al jugador le faltan estímulos visuales en múltiples aspectos del juego. En primer lugar, podría ser más claro cuando el jugador gana experiencia, y cuando gana o pierde vida. También, las animaciones de ataque del personaje deben reflejar de manera más fiel el hitbox, ya que es ambiguo a ratos. Sería útil también agregar reacciones frente a los ataques, tanto al jugador como a los enemigos, para que estos se sientan más efectivos e importantes. Debemos trabajar también en temas estéticos del personaje principal y el nivel. El personaje es quien veremos por la duración completa del juego, por lo que tiene que ser memorable y atractivo para el jugador. El nivel también debe ser atractivo, pero es quizás más importante que sea innovador, dinámico y que varíen entre los distintos niveles que hagamos en el futuro. Además podríamos trabajar en acotar más el área de juego y hacer que los lugares que visita el jugador también sean más memorables.

Anexos

Pautas

REGISTRO DE TESTEO DEL JUEGO:						
Preguntas para categorizar a la persona						
Nombre: Lukas Rodríguez						
Edad: 23						
Género	MASCULINO	FEMENINO				
¿Te consideras un jugador de videojuegos? SI NO MAS O MENOS						
¿Cuántas horas juegas al día? 1/2 1 2 3 4 ____						
Observaciones durante el juego						
<p>Momentos en que se nota fricción en el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El atacar con teclas es inesperado al comienzo • El cómo ganar experiencia no es obvio • En algunas ocasiones se siente medio perdido en el nivel, pero rápidamente se ubica • No nota la recuperación de vida hasta el 3er intento • Al encontrar al jefe por 1era vez no es tan claro el hecho de que hay una explosión que te daña al acercarte 						
Preguntas después del juego						
<p>Preguntar qué sucedió en los momentos en que notamos fricciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sentiría más cómodo el usar el mouse para apuntar y atacar • Al comienzo cuesta entender el combate, pero luego se acostumbra y se vuelve natural • El que hayan varios caminos puede desorientar un poco, pero es fácil acostumbrarse después de un par de intentos • La recuperación de vida es difícil de notar al estar concentrado en el combate • Podría ser más clara la explosión que no te deja acercarte al jefe la primera vez que lo encuentras 						
¿Te gustó el juego? SI NO MAS O MENOS						
<p>¿Qué le cambiarías?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agregar instrucciones al comienzo sobre el ganar experiencia y recuperar vida • Utilizar el mouse para apuntar y atacar en vez de teclas • Agregar un mapa que se vaya completando según las zonas ya exploradas • Agregar 1 punto de control en donde está la pistola • Hacer notar visualmente cuando se recupera vida y agregar una barra de vida a los enemigos • Agregar más habilidades especiales 						

Figura 1: Pauta Sesión 1

REGISTRO DE TESTEO DEL JUEGO:									
Preguntas para categorizar a la persona									
Nombre: María Paz Ormeño									
Edad: 23									
Género MASCULINO FEMENINO									
¿Te consideras un jugador de videojuegos? SI NO MAS O MENOS									
¿Cuántas horas juegas al día? 1/2 1 2 3 4 0									
Observaciones durante el juego									
<p>Momentos en que se nota fricción en el juego:</p> <p>Al inicio, no tenía claro cómo se jugaba debido a que no aparecieron los controles.</p> <p>Al momento de pelear con los enemigos, no sabía si les pegaba. Además no tenía claro el objetivo del juego y le costó identificar que la pistola era un objeto que se podía tomar, lo confundió con un diseño del terreno.</p> <p>Le costó orientarse en el mapa, un mini mapa de guía la habría ayudado a no perderse.</p> <p>Por otra parte, mostró interés por seguir explorando para conseguir más objetos.</p>									
Preguntas después del juego									
<p>Preguntar qué sucedió en los momentos en que notamos fricciones:</p> <p>Le complicó entender la idea del juego, principalmente debido a la falta de instrucciones que le dieran sentido a todo lo que está en la escena.</p>									
¿Te gustó el juego? SI NO MAS O MENOS									
<p>¿Qué le cambiarías?</p> <p>Una manera de correr más rápido (se explicó de todas formas que era una habilidad conseguible, pero no pudo obtenerla)</p>									

Figura 2: Pauta Sesión 2

REGISTRO DE TESTEO DEL JUEGO:				
Preguntas para categorizar a la persona				
Nombre: Santiago del Río				
Edad: 23				
Género	MASCULINO	FEMENINO		
¿Te consideras un jugador de videojuegos?	SI	NO	MAS O MENOS	
¿Cuántas horas juegas al día?	1/2	1	2	3 4 _____
Observaciones durante el juego				
Momentos en que se nota fricción en el juego: <ul style="list-style-type: none"> - No es claro que debe revisar el menú para desbloquear habilidades. - Se nota perdido en el mapa. - Le cuesta derrotar enemigos en algunas situaciones (mirando hacia arriba). - Pensaba que la pistola no pegaba (porque no queda claro cuando un enemigo es dañado, cuánto pega cada ataque y cuánta vida tienen los enemigos). 				
Preguntas después del juego				
Preguntar qué sucedió en los momentos en que notamos fricciones: <ul style="list-style-type: none"> - O y L como botones para atacar son incómodos y no son intuitivos. - A veces cuando el jugador ataca mirando hacia arriba, no se registra el ataque. - El movimiento en sí es fluido, pero a la hora de atacar, el personaje se queda parado mucho rato y se siente trancado. - El "hitbox" de ataque del personaje no es claro, a veces se ve que le pega a un enemigo pero no se registra. - En algunas "playthroughs" hay muy pocos enemigos, y es necesario caminar mucho para lograr los objetivos (poco incentivo). - Al perder se pierde mucho progreso, y hay que caminar mucho nuevamente. - Poca actividad en el mapa. 				
¿Te gustó el juego?	SI	NO	MAS O MENOS	
¿Qué le cambiarías? Le cambiaría el sprite al personaje principal. Es de peor resolución que los otros, y hay partes del personaje que no se notan, y movimientos que no se ven acorde a lo que hacen. Haría más corto el nivel (caminar menos) y pondría al "jefe" más cerca del principio. Pondría información estilo "popup" al ver al jefe con algún tip. El movimiento de ataque lo haría más claro según su hitbox y las animaciones de atacar las haría más cortas para evitar el problema de quedarse pegado. También añadiría alguna señal visual de cuando un enemigo o el jugador es atacado, y quizás mostrar cambios (+/-) de EXP y HP. Agregaría más incentivos para explorar el mapa y derrotar enemigos. Cambiaría las teclas de ataque a algo más cómodo. Agregaría checkpoints cuando se consigue un ítem o poder, para que perder no sea tan desmotivante.				

Figura 3: Pauta Sesión 3

REGISTRO DE TESTEO DEL JUEGO:	
Preguntas para categorizar a la persona	
Nombre: Diego Igor	
Edad: 19	
Género	MASCULINO FEMENINO
¿Te consideras un jugador de videojuegos?	SI NO MAS O MENOS
¿Cuántas horas juegas al día?	1/2 1 2 3 4 ____
Observaciones durante el juego	
<p>Momentos en que se nota fricción en el juego:</p> <p>No nota la barra de vida,</p> <p>no nota que no puede entrar a la lava</p> <p>su primer enfrentamiento con el monstruo no quiso acercarse</p> <p>descubrió la pistola y no se dio cuenta de la pistola</p> <p>no pudo descubrir por si solo la habilidad de correr</p>	
Preguntas después del juego	
<p>Preguntar qué sucedió en los momentos en que notamos fricciones:</p> <p>No sabía que había zonas de muerte, y zonas delimitadas lo que le hizo perder al principio</p> <p>Era mucho el recorrido para llegar al monstruo final y eso le causaba aburrimiento</p> <p>Le dio "rabia" que el monstruo lo haya matado sin tocarlo</p> <p>Le sorprendió el arma</p>	
¿Te gustó el juego?	SI NO MAS O MENOS
<p>¿Qué le cambiarías?</p> <p>Mas largo</p> <p>Mas armas</p> <p>Agregarle saltos</p>	

Figura 4: Pauta Sesión 4

Videos

- **Sesión 1:** <https://youtu.be/StQxHA2fy1Q>
- **Sesión 2:** https://drive.google.com/file/d/1pbYvJpZ7id7dEcYrD60wLeMZ__VjGXyd/view?usp=sharing
- **Sesión 3:** <https://youtu.be/U8hhF0Wd7Io>
- **Sesión 4:** <https://www.youtube.com/watch?v=q5QgnfRBoEO>