

# Relatório de Testes Zen-Prix

João Neto 22200558

João Silva 22004451

Samuel Carvalho 22201379



UNIVERSIDADE  
LUSÓFONA

# Ricardo Almeida

## Perguntas Pré-teste

**Qual a sua idade?**

R: 25 anos.

**Qual a sua profissão?**

R: Estudante universitário.

**Costuma jogar jogos de corrida?**

R: Sim.

**Costuma jogar jogos mais violentos?**

R: Sim.

**Quanto tempo dedica-se semanalmente a jogar?**

R: 20 horas.

## Perguntas Pós-teste

**O que acontece quando se cruza a largada novamente?**

R: Passa para a próxima lap.

**Inimigos atingidos, podem lhe fazer perder progressão na Zen-Bar se atingidos novamente?**

R: Acredito que não.

**É possível perder os Zen-points já conquistados?**

R: Não.

**Por qual motivo os NPCs ficam vermelhos?**

R: Bateu com o carro.

**O que é melhor, correr o mais rápido possível ou tentar desviar dos NPCs?**

R: Em certas situações correr, em outras o desviar.

## Resumo

Ricardo Percebeu bem o funcionamento do jogo, corria com o carro sem dificuldades, possivelmente por já ser um ávido jogador de jogos de corrida.

Conseguiu encontrar estratégias que funcionavam bem para ele, alternando entre estilos de jogar diferentes consoante a situação.

Ricardo conseguiu fazer um bom tempo, e voltou a jogar mais vezes por diversão, acredito que o tempo que despende semanalmente a jogos, o fez entender com facilidade às visual hints que deixamos no game.

# Margarida Teles

## Perguntas Pré-teste

**Qual a sua idade?**

R: 19 anos.

**Qual a sua profissão?**

R: Estudante universitária.

**Costuma jogar jogos de corrida?**

R: Não.

**Costuma jogar jogos mais violentos?**

R: Sim.

**Quanto tempo dedica-se semanalmente a jogar?**

R: 10 horas.

## Perguntas Pós-teste

**O que acontece quando se cruza a largada novamente?**

R: Vai pro próximo lap da corrida.

**Inimigos atingidos, podem lhe fazer perder progressão na Zen-Bar se atingidos novamente?**

R: Não tenho certeza.

**É possível perder os Zen-points já conquistados?**

R: Não.

**Por qual motivo os NPCs ficam vermelhos?**

R: É quando colide com o carro.

**O que é melhor, correr o mais rápido possível ou tentar desviar dos NPCs?**

R: Correr tende a ser melhor.

## Resumo

Margarida não conseguiu guiar bem o carro, batia demasiada vezes, provavelmente a falta de intimidade com jogos de corrida seja o culpado, porém, Margarida percebeu bem o funcionamento da maioria das mecânicas do jogo, como os laps e a zen-bar, embora ela tenha por si mesma decidido que a melhor estratégia era correr com o carro e tentar fazer o menor tempo possível.

Margarida fez um tempo não muito bom em comparação a Ricardo, mas isso já era de se esperar pela falta de experiência com o gênero. Ela não se interessou muito em continuar jogando e já deixou de jogar assim que terminou de testar o jogo.

# António Rodrigues

## Perguntas Pré-teste

**Qual a sua idade?**

R: 23 anos.

**Qual a sua profissão?**

R: Estudante universitário.

**Costuma jogar jogos de corrida?**

R: Não.

**Costuma jogar jogos mais violentos?**

R: Sim.

**Quanto tempo dedica-se semanalmente a jogar?**

R: 15 horas.

## Perguntas Pós-teste

**O que acontece quando se cruza a largada novamente?**

R: Muda para a próxima lap.

**Inimigos atingidos, podem lhe fazer perder progressão na Zen-Bar se atingidos novamente?**

R: Não.

**É possível perder os Zen-points já conquistados?**

R: Quase certo que não.

**Por qual motivo os NPCs ficam vermelhos?**

R: Quando batem com o carro.

**O que é melhor, correr o mais rápido possível ou tentar desviar dos NPCs?**

R: Acredito que depende do momento.

## Resumo

António foi muito bem a conduzir, mesmo que não tivesse o costume de jogar jogos de corrida, ele percebeu rapidamente as interações que haviam com os elementos de jogo.

Ele chegou a comentar que a sensibilidade do volante estava muito alta, o que posteriormente levou a uma conversa interna no grupo e decidimos diminuí-la.

António jogou mais algumas vezes e pareceu gostar do jogo, tentou jogar de diferentes formas, umas mais agressivas e outras mais cautelosas, no fim pareceu entender bem o conceito do jogo e que conseguia montar estratégias diferentes para cada momento.