

# GD1 EX f (GAME TEST)

(João Neto, a22200558)

---



UNIVERSIDADE  
LUSÓFONA

# GAME: Eject Bombin'

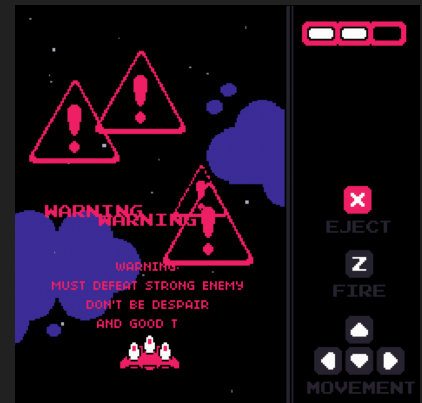
## Link

<https://laspider45.itch.io/eject-bombin>

## 2. Repetir Dúvida de Prototipagem

Será que os jogadores percebem que partes extra para a nave fazem spawn periodicamente, e que se fizerem eject vão ter oportunidade de recuperar essas partes?

Dúvida extra: Havia negação de dano?



## 3. Delimitar Protótipo

O jogo deve ser jogado por completo por ser um jogo composto por apenas uma fase que leva 3 minutos para ser completa.

## 4. Hipótese de Teste

Verificar se o jogador apanha os módulos da nave spawnados no mapa e se os usa periodicamente em situações de controle de área e negação de dano ou para negar dano em situações que não consegue fugir, abrindo mão do upgrade que eles fornecem a nave por estes efeitos especiais.

## 5. Critérios de Performance

Verificar se o player fluidamente cicla os módulos da nave de forma a passar de momentos em que há cluster de inimigos.

## 6. Momentos Críticos

- 1) Momentos em que há Spawn de módulos da nave
- 2) Momentos em que há cluster de inimigos

## 7. Universo da Amostra

Jogadores jovens com interesse em jogos Shoot 'Em Up

## 8. Amostra

- 1)  
Thariq  
20 anos  
Estudante Universitário
- 2)  
João Silva  
25 anos  
Estudante Universitário
- 3)  
Ricardo Almeida  
24 anos  
Estudante Universitário

## 9. Resultados Individuais

Thariq: Thariq num geral foi bem segundo os critérios de análise, levou um pouco mais de tempo para perceber que ao ejetar um módulo, também havia negação de dano, ao decorrer do jogo, o participante diz "agora percebi, o especial também destrói os projéteis", daí em diante começou a ciclar melhor os módulos da nave.

João Silva: Por acaso esse participante entendeu rapidamente as mecânicas do jogo, clicava bem os momentos de uso dos módulos, menos a negação de dano, chegou ao final sem nem perceber que ela estava lá, dizia coisas como "aqui não há nem hipótese de não tomar dano", sendo que ele poderia ejetar um módulo.

Ricardo: Este participante por acaso percebeu logo no início a mecânica do especial em sua completude, este foi capaz de eficientemente ciclar bem em todo o tempo.

## 10. Resultados Globais

Aparentemente o jogo não deixa claro que ao ejetar um módulo os projéteis em campo também são destruídos, não há nenhuma indicação por texto, ou até mesmo uma legenda simples que explique esse ponto, tirando isso, não notei dificuldade dos jogadores em entender como jogar o jogo de forma eficiente, fazendo gestão do consumo dos módulos em relação ao quanto teriam que manter para continuar com uma nave forte.

## 11. Medidas de Design

Eu acredito que uma simples indicação por texto, antes do jogo começar, apenas um "ejetar um módulo destrói inimigos e também seus projéteis", já poderia ser o suficiente para os jogadores perceberem a implementação de negação de dano do jogo, eu particularmente acho muito difícil confiar que o jogador entenda mecânicas de forma subentendida só pelo ato de jogar, isso pode gerar resultados como os que tive.