

Playtest

Data: 14/10/2020

Jogadores: 10

Versão: Protótipo 2.0

Foi realizado um protótipo com 10 pessoas de diferentes nichos sociais, com o objetivo de obter uma precisão nos dados referentes à adesão e empatia de pessoas que não estão acostumadas com jogos digitais e não conhecem o jogo Uno.

A conclusão que tirei foi negativa, devido ao nível muito baixo da qualidade gráfica, por conta de ser um protótipo e o foco no desenvolvimento, até o momento, ter sido a programação front-end e back-end, incluindo o desenvolvimento do servidor.

Praticamente todas as pessoas que jogaram não se adaptaram ao visual e tiveram algumas dúvidas em relação à ligação do jogo com o tema (Terapia de iôga, se livre de maus costumes). Uma pergunta que apareceu muito, foi: "Por que o tema é terapia se o jogo é um uno digital?".

Em contrapartida, o funcionamento das mecânicas fluiu muito bem, não houve problemas no entendimento do jogo, devido à fama do jogo base Uno. O multiplayer respondeu bem sem nenhum bug, porém, localizei um bug na carta +2, onde o jogador seguinte à carta +2, não comprou duas cartas, apenas passou a vez.

Por tanto, o principal problema é a falta da identidade visual, sendo esta o único e principal ligamento entre o jogo e o tema.

Sugestões: Foi sugerido a implementação de sons para auxiliar nos cliques dos botões da UI e de quando as cartas são jogadas no monte, com o objetivo de dar um feedback melhor ao jogador.

Tempo médio de partida: 10 minutos.

Reclamações Principais: Bug da carta +2 | Bug do botão de sair da partida | Bug do botão de voltar ao menu (Quando a partida termina).

Minhas conclusões: É necessário a correção dos bugs que apareceram e a implementação da arte para a próxima versão, pois sem a arte, o jogo é apenas um uno digital, 100% funcional, mas sem causar a sensação principal no jogador.

Comentário de um dos participantes, atuante em Design Gráfico, Leonardo Miranda:

"Não fiz esse relatório de acordo com as perguntas que vieram (algumas são prolixas e no geral são perguntas demais pra um jogo relativamente simples,

presumindo que se saiba jogar uno), então aquelas que não estiverem englobadas nos comentários em seguida pode considerar que a função está cumprindo o papel, no mais procurei dar atenção pra um olhar intuitivo e prático / funcional.

*Como meu campo de expertise é o Design Gráfico, a maior parte do que anotei aqui é em relação ao visual.

1º Já que vai ter usuário (login/senha) adicionar função de lembrar o perfil (gravar os dados).

2º O game como um todo não tem identidade visual (sendo uma cópia do Uno, precisa ter um conjunto visual minimamente de acordo com a proposta original).

3º Ligado a identidade visual, precisa existir uma harmonia dos elementos gráficos, o "estilo" precisa "conversar" em todas as telas, entre tipografias e botões, desenho das cartas, hierarquia visual da tela principal [e.g. o baralho e carta da vez podem ser maiores, as cartas da mão também podem ser mais bem distribuídas pra dar maior visibilidade e ocupar mais a tela].

4º Em aspectos de jogabilidade, precisa de um timer pra cada jogada, nem todo mundo se conecta e termina o jogo.

5º E já que é entre contas, ter a possibilidade de adicionar amigos."

Lucas C Oliveira