COMENTARIOS TASK SHEET Y SESIÓN

Contents

[COMENTARIOS/INCIDENTES DURANTE LA SESIÓN 2](#_Toc165132604)

[FOCUS GROUP 3](#_Toc165132605)

[Pregunta 1: PREGUNTA 1: ¿Qué técnica te parece mejor? 3](#_Toc165132606)

[¿Tus resultados coinciden con los de los simuladores? 3](#_Toc165132607)

[*QUESTION 1: What technique do you think is best?* 3](#_Toc165132608)

[*Do your results match those of the simulators?* 3](#_Toc165132609)

[Pregunta 2 ¿ ¿Consideras que hay una manera objetiva de medir cuál es el mejor boss? ¿cuál/es? 4](#_Toc165132610)

[*QUESTION 2: Do you consider that there is an objective way to measure which is the best boss? which one(s)?* 4](#_Toc165132611)

[Pregunta 3 : ¿Consideras necesario tener un perfil específico para poder evaluar la calidad de un videojuegos? ¿Cuál? 6](#_Toc165132612)

[¿Depende de la fase de desarrollo del videojuego en la que estés (diseño/implementación/pruebas/despliegue/mantenimiento)? 6](#_Toc165132613)

[*QUESTION 3: Do you consider it necessary to have a specific profile to be able to evaluate the quality of a videogame? Which one?* 6](#_Toc165132614)

[*Does it depend on the development phase of the videogame you are in (design/implementation/testing/deployment/maintenance)?* 6](#_Toc165132615)

[Pregunta 4. PREGUNTA 4: ¿Consideras que el cuestionario que han realizado tiene en cuenta el perfil del sujeto que lo completa? 8](#_Toc165132616)

[QUESTION 4: Do you consider that the questionnaire they have made takes into account the profile of the subject who completes it? 8](#_Toc165132617)

[COMENTARIOS DE LOS FORMULARIOS 10](#_Toc165132618)

[COMENTARIOS VERMIS 10](#_Toc165132619)

[Grupo A 10](#_Toc165132620)

[Grupo B 11](#_Toc165132621)

[COMENTARIOS PCT 12](#_Toc165132622)

[Grupo A 12](#_Toc165132623)

[Grupo B 14](#_Toc165132624)

[COMENTARIOS PCG 15](#_Toc165132625)

[Grupo A 15](#_Toc165132626)

[Grupo B 16](#_Toc165132627)

[COMENTARIOS FINALES 18](#_Toc165132628)

[Grupo A 18](#_Toc165132629)

[Grupo B 19](#_Toc165132630)

# COMENTARIOS/INCIDENTES DURANTE LA SESIÓN

* Problemas con enlace de descargas:
  + En el aula se resuelve colocando nuevo link en el espacio PDU de la materia y con un pendrive que se facilita a los estudiantes que lo solicitan.
  + En TEAMS se suben los descargables a la sesión para que los participantes se lo puedan descargar directamente desde el chat.
* A algunos sujetos en la sesión presencial no se les ejecutan los .bat. Se vuelve a cargar la carpeta con las descargas y se resuelve el problema.

# FOCUS GROUP

## Pregunta 1: PREGUNTA 1: ¿Qué técnica te parece mejor?

## ¿Tus resultados coinciden con los de los simuladores?

## *QUESTION 1: What technique do you think is best?*

## *Do your results match those of the simulators?*

#### PLAYERS

15 prefieren el boss PCT , el resto (34-15=19) no indican preferencias claras entre bosses.

Los que prefieren PCT lo declaran porque les ha parecido un boss con mayor dificultad

#### DEVELOPERS

**Sesión I:**

4 de 5 prefieren el boss PCT puesto que es más difícil. El sujeto que indica preferir el boss PCG indica que es porque es más fácil.

Los sujetos indican que el boss PCG no tiene mucha gracia puesto que no tiene mucha dificultad: ‘basta alejarse, orbitarle con el turbo y dispararle, no tiene escamas y tiene poca vida’

También indican que el boss PCG parecía bastante más difícil de lo que realmente era.

Uno de los sujetos que conocía el juego indicó que al boss PCT hubiera sido más fácil matarle con otro tipo de nave del mismo juego, que se podría haber utilizado una nave con misiles, quizá más apropiada para ese tipo de boss. También que el boss PCT vibraba un poco en los enlaces, pero con un poco de trabajo podría ser un boss jugable muy interesante.

**Sesión II:**

Los 7 participantes opinan que mejor en general PCT

Un sujeto aclara que el boss PCT era más interesante porque **permitía entender al jefe** para ganarle y requería cierta destreza. El boss PCG sólo dispara a ‘bulto’ y los ataques son caóticos. Es una dificultad artificial, extraña.

Otro sujeto añade que el boss PCT parece una **evolución lógica de Vermis**. Como si Vermis tuviera una dificultad baja y el boss PCT una dificultal mayor, como un boss para el siguiente nivel del juego. Las mecánicas de ambos bosses eran parecidas.

El boss PCG (asterísco) no parece una evolución lógica.

## Pregunta 2 ¿ ¿Consideras que hay una manera objetiva de medir cuál es el mejor boss? ¿cuál/es?

## *QUESTION 2: Do you consider that there is an objective way to measure which is the best boss? which one(s)?*

#### PLAYERS

Sólo tres indican que si consideran que hay una manera objetiva de medir la calidad de un boss. Cuando indican cómo sería esa manera, indican que medirían la satisfacción, el tiempo de duración de las partidas, tiempo que cuesta vencer a un boss, cuántas veces se juega, cuántas veces se gana o el balance de habilidades necesarias y dificultad para pasarse el boss (pe.: número de habilidades necesarias para pasar un boss, número de inputs, precisión de inputs y tiempo que se tarda en acabar con el boss),

Se añade que quizá las medidas de ‘ser interesante’ ‘satisfacción’ o ‘ser difícil’ no parecen muy objetivas y dependen del jugador.

Un sujeto añade que el boss PCG parecía estar roto puesto que no hacía movimientos

#### DEVELOPERS

**Sesión I:**

En general todos coinciden en que es difícil establecer medidas objetivas, pero que se pueden objetivar las medidas marcando, junto con los desarrolladores, los objetivos de los elementos. A partir del criterio y objetivo definido por desarrolladores una medida objetiva a podría ser indicar cuanto el elemento evaluado difiere de los objetivos marcados en su evaluación. Un boss será mejor cuanto más se alinee con los objetivos marcados por los desarrolladores.

Los sujetos destacan la pregunta ‘6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / *When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.’ (como ‘pregunta de ‘seguirías peleando contra el boss’ o ‘Tuviste ganas de seguir jugando’) como una buena pregunta para medir la calidad del boss.*

Se añade que ha sido difícil ‘valorar el nivel de dificultad’ puesto que si el primer boss te parecía muy difícil no había una opción de mucho más difícil si ya habías marcado el máximo. También que podría haber habido una pregunta de ‘poco díficil’

**Sesión II:**

Los sujetos indican que ‘Depende del tipo de jugador’

Parece que hay consenso en la afirmación ‘Los bosses más aclamados suelen ser aquellos que requieren cierta comprensión por parte del jugador’ Además, ‘opuede que dependda del jugador o del tipo de público al que va dirigido.

Se proponen algunas medidas que parecen ser más objetivas como: Número de partidas hasta ganar/ número de partidas, que dependería del nivel de dificultad del juego y lo que se elija en función del perfil. Se propone medir ‘tiempos’ para evaluar los bosses: p.e cuánto tarda un jugador en saber cómo ganar a un boss para medir si hay progresión en la dificultad de los diferentes bosses.

Otro sujeto indica que para medir la calidad del juego sería preferible medirla en casa con sujetos, en el entorno donde se va a jugar el juego.

Un sujeto indica que ‘Warning forever’ <https://en.wikipedia.org/wiki/Warning_Forever> puede ser un juego dónde se controla muy bien el balance de dificultad conforme se progresa en el juego.

## Pregunta 3 : ¿Consideras necesario tener un perfil específico para poder evaluar la calidad de un videojuegos? ¿Cuál?

## ¿Depende de la fase de desarrollo del videojuego en la que estés (diseño/implementación/pruebas/despliegue/mantenimiento)?

## *QUESTION 3: Do you consider it necessary to have a specific profile to be able to evaluate the quality of a videogame? Which one?*

## *Does it depend on the development phase of the videogame you are in (design/implementation/testing/deployment/maintenance)?*

#### PLAYERS

25 sujetos indican que si afecta contra uno de los sujetos que indica que no importa. El sujeto que indica que no importa se retracta. El resto de los sujetos (37-26=11) no se pronuncian.

Indican que hay un perfil mínimo (saber jugar) pero que el perfil necesario es el que represente el público objetivo del juego que se esté desarrollando. Dos sujetos añaden que lo difícil es encontrar beta testers.

Varios sujetos explican que consideran que las pruebas con sujetos son necesarias en todas las fases ya que siempre hay que pensar en el jugador objetivo, desde el diseño. No obstante, indican que el volumen de pruebas si sería diferente en función de la fase de desarrollo.

Otro sujeto indica que las fases de diseño y pruebas son las fases dónde quizá sean más importantes las pruebas con sujetos, pero en general se insiste en que en todas las fases les parecen importantes las pruebas con sujetos.

#### DEVELOPERS

**Sesión I:**

3 profesionales indican que sí y 2 que sólo a veces, que depende de lo que quieras probar.

En determinadas ocasiones se eligen perfiles concretos para evaluar un videojuego, pero otras veces interesa que el juego lo pruebe un público más variado o no un público objetivo: depende del test, cada test necesita un perfil específico.

Al final todos los sujetos coinciden de que el perfil del ‘evaluador’ depende de la fase de evaluación: ‘Depende de lo que quieras evaluar seleccionas un perfil acorde’

Un sujeto puntualiza que quizá en la fase de diseño te interesa un público más general y no específico, pero que cuando el juego ya está definido es preferible o más interesante que lo evalúen las personas a las que va dirigido el juego, el público objetivo.

Otro sujeto destaca que a veces hay que prestar más atención al público que no es target de un juego puesto que pueden ampliar las ideas sobre el juego.

Se pregunta si la evaluación es diferente en un proyecto software al uso de un proyecto de videojuegos: Al principio la evaluación del software es interna y ya cuando está acabado se realizan pruebas con el público final. Se explica que en videojueos hay más testeo con gente en todas las fases, y que lo que pasa es que para las evaluaciones finales se solicita gente nueva que no haya probado el juego antes.

Se puntualiza que en general no es difícil encontrar a jugadorse con diferentes perfiles, pero que es costoso (económica y temporalmente realizar pruebas con sujetod)

Uno de los sujetos indica que si es posible sacar juegos al mercado con poco testeo (sólo con pruebas con amigos sin grandes inversiones en testeo con público objetivo) pero que generalmente esta situación no se da en proyectos grandes, sólo en proyectos pequeños.

**Sesión II:**

Un sujeto indica que en principio no se debería tener un parfil especial puesto que todo el mundo debería poder jugar a un juego, pero quizá en función del diseño del juego sí se debería evaluar con su público objetivo.

Otro sujeto indica que un perfil mínimo si se necersitaría porque quizá hay perfiles que no aportan información relevante.

Otro sujeto indica que es el público objetivo el que tiene que testear el juego si no es un juego que sea para ‘todo el mundo’

Añaden que conforme se avanza en las fases del proyecto de un videojuego la evaluación se debe ir centrando más en el público objetivo.

## Pregunta 4. PREGUNTA 4: ¿Consideras que el cuestionario que han realizado tiene en cuenta el perfil del sujeto que lo completa?

## QUESTION 4: Do you consider that the questionnaire they have made takes into account the profile of the subject who completes it?

#### PLAYERS

23 sujetos indican que el cuestionario si tenía en cuenta el perfil del sujeto y si permitía evaluar el juego o el boss. 2 sujetos indican que no consideraban que el cuestionario midiera correctamente la calidad e los boss jugados.

En particular, un sujeto indicó que no consideraba adecuadas las preguntas sobre inmersibilidad ‘4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game’ o ‘6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.’

#### DEVELOPERS

**Sesión I:**

En general si les parece que el cuestionario tenga en cuenta el perfil del jugador.

Un sujeto propone que se preguntara el tipo de juego al que juega cada persona, no sólo si jugaban o no a Shooters.

También se propone que en la prueba con la nave hubiera algo a lo que poder disparar.

Se indica que quizá la pregunta sobre inmersibilidad no se ha visto mua apropiada ‘4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game’. Se argumetna que quizá en una demo no sea sencillo alcanzar un nivel de inmersibilidad alto y quizá estas preguntas no funcionan

**Sesión II:**

Ningún sujeto indica preguntas a añadir al cuestionario demográfico para definier el perfil. Consideran que ‘no hay mucho más que aportar’

Respecto a las preguntas sobre la calidad del boss, les ha parecido muy buena la pregunta que hacía referencia a ‘me he quedado con ganas de más’ ‘decepcionado por no poder seguir jugando más’ (‘6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.’)

Algún sujeto indica que quizá la pregunta de ‘hablarle al juego’ no le ha parecido muy buena (‘4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game’.), pero otros indican que jugando con PCT si puede haber reacciones viscerales y que la inmersibilidad depende del jugador.

#### FINAL ¿Has notado diferencia entre el contenido generado por las dos técnicas aplicadas?

#### FINAL Have you noticed any difference between the content generated by the two techniques applied?

#### PLAYERS

Se considera contestada en la respuesta 1. El Boss generado por PCT es más difícil que el generado por PCG.

Un sujeto añade que el boss PCT te seguía y eso lo hacía más difícil. También consideraba que la dificultad de los bosses radicaba en su movimiento.

#### DEVELOPERS

**Sesión I:**

Se añade que el BOSS PCT se parecía más a lo que un desarrollador podía generar, que con un poco de trabajo sería un boss que puede funcionar. También que el boss PCG parecía más aleatorio más parecido a lo que uno espera que pueda generar un ordenador.

**Sesión II:**

Se añade que había bastante diferencia entre los comportamientos de ambos bosses en general se percibían comportamientos erráticos, vibraciones..., aunque se notaba menoes en PCT (muy erráticos para PCG)

# COMENTARIOS DE LOS FORMULARIOS

## COMENTARIOS VERMIS

## Grupo A

#### PLAYERS

#### NO

#### Nothing else

#### Estaría bien preguntar cosas como "si el set de movimientos del boss es adecuado" o "si los ataques te parecen justos" o también "si parece claro donde hay que atacar al boss" esta ultima en mi caso ha sido un poco dudoso al principio, y eso que estoy acostumbrado a los videojuegos.

#### No

#### no

#### Si mantienes la distancia es muy facil de esquivar y derrotar

#### no, no me gusta

#### It was not difficult but it was hard to understand what to do at the first attempts

#### Hay veces que no se ve si le falta alguna parte por destruir, pero entiendo que va ligado a la dificultad propia del boss.

#### Nothing

#### no

#### Es un poco confuso el objetivo al principio. Está claro que puedes destruir las torretas que disparan pero no sé si es obligatorio para que sea vulnerable o basta con destruir las corazas y las bolas verdes. Quizá un sonido como de llanto cuando este sea al fin vulnerable agilizaría el aprendizaje de la batalla.

#### No

#### Es un buen boss introductor para aprender cómo derrotarlo

#### Es un boss equilibrado para niveles bajos facilmente predecible y con debilidades muy marcadas

#### Me ha dado la sensación de que alguna vez los proyectiles me daban desde atrás, y eso me ha parecido un poco injusto

1. nada

#### DEVELOPERS

1. No
2. Genial diseño. En algún momento me he quedado sin escudo pero nunca ha sido por una dificultad injusta, tiene que ver más con falta de conocimiento con los controles y errores derivados de la falta de experiencia en Kromaia. El primer intento ha sido el más desafiante por eso mismo, los demás, una vez pillado el truco se han hecho más fáciles. Lo cual indica un buen diseño.
3. Es la primera vez que juego a Kromaia, y he visto mucha diferencia entre la primera partida que he jugado (no sabía ni como moverme incluso después del tutorial) y la última (he estado a punto de ganarle al boss).
4. Nada, chulo y en general muy bien
5. En la primera partida no tenía muy claro qué debía hacer para ganar, y me ha llevado ~10 minutos. En la repetición, ha sido mucho más sencillo ganar, por lo que la partida ha sido mucho más rápida.

## Grupo B

#### PLAYERS

1. Destaca muy bien en la escena, ya que sino hubiera sido difícil de encontrar
2. al final, despues de un monton de rato cuando ya no dispone ni de escudos ni de torretas, parece larguisimo el rato que hay que estar disparandole
3. no
4. After destroying all the weakpoints the battle is practically over, just by moving backwards while shooting its head will do it without almost any risk.
5. NADA
6. No
7. Ninguna que objetar
8. No
9. El boss aguantaba mucho pero era facil esquivar los proyectiles y una vez eliminadas los lanza minas ya solo con los aviones era muy sencillo
10. nada mas
11. "Podría estar más claro el momento en que, al romper todas las partes verdes, puedes dañar al boss. Al principio, pensaba que solo con romper las partes verdes ganabas."
12. En la primera partida jugada al chocarme contra el boss me quedé atrapado en el y tube que cerrar el juego y abrirlo de nuevo
13. En mi opinión, creo que la dificutlad debería aumentar del inicio del combate hasta el final y no disminuir.
14. "No"
15. Al principio no sabes que tienes que hacer
16. Pondría una pequeña explicación de los objetivos que se deben atacar para quitarle la protección al boss pero se va pillando esa mecánica mientras se juega.
17. NO.

#### DEVELOPERS

1. El boss es extremadamente grande
2. El boss te obliga a explorar las distintas maneras de moverte porque parece como que esconde sus puntos vitales entonces te tienes que mover rápido al otro lado para poder acertar
3. Quizá es importante tener en cuenta que ya había jugado previamente contra este boss en alguna ocasión, lo que puede haber influenciado mi opinión sobre su dificultad
4. Me ha gustado mucho como el gusano movía la cabeza de forma esquiva, se cubría muy bien y me obligaba a moverme todo el rato.
5. "Me ha parecido un boss de una dificultad razonable para jugadores de este tipo de juego. Me hubiera gustado tener más feedback sobre el daño causado al boss.
6. Muy bien integrado en el juego"
7. Me ha costado en algún momento encontrar los puntos de debilidad del boss

## COMENTARIOS PCT

## Grupo A

#### PLAYERS

1. NO
2. Era más complicado que el anterior con el tema de las bolas pero te escondías en los edificios para ganarlo.
3. El boss presentaba algunos bugs como que de repente para recuperar la forma original, daba un latigazo que a la vista del jugador no se siente bien. A veces, le da como espasmos. Esas cosas hacen que la dificultada aumente mucho ya que le puede dar de forma injusta al jugador por esos latigazos y quitarle vida cuando no debería. También me gustaría que hubiese una interfaz para ver cuanta vida le falta al boss, o algún indicativo que diga cuanta vida le falta, porque de la vida tan grande que tiene da la sensación de que puede ser un fallo y no nos pasemos el juego.
4. No
5. Muy parecido al primer boss. Al jugarlo uno después de otro pierde un poco de gracia la experiecnia de juego.
6. Al igual que el anterior es facil de ganar al mantener algo de distancia solo hay que acercarse cuando quedan 1-2 puntos vulnerables que estén cerca del cuello.
7. no se entiende lo q hay q hacer
8. Feels way to hard
9. El boss se movia mucho. Eso añadido a que es difícil el poder disparar a cosas en movimiento se me ha dificultado mucho. Además, en las dos veces he muerto cuando ya estaba en la fase de pegarle solo al bicho, por lo que me ha dado mucha rabia.
10. "I lost more time trying to position to hit the shield than shooting. The behaviour is a little bit frustrating"
11. no
12. El Boss parecía ser consciente de mi posición e intentaba cubrir sus puntos débiles, de manera que tenía que moverme muy rápido y la ventana de tiempo en la que le podía inflingir daño era muy pequeña. Ha resultado un poco frustrante. Quizá no debería ser tan bueno en cubrirse, ser menos perfecto, vulnerable más tiempo. Me ha parecido igual que el primero pero más aburrido por esto mismo. A veces se atascaba con las paredes o consigo mismo (incluso podías forzarlo en cierto modo con las paredes) y durante un rato era facilísimo darle.
13. Ha resultado difícil, se gira demasiado rápido y se debe usar muy bien el turbo
14. Este boss era bastante más difícil que el anterior por el casco que llevo y los coletazos que lleva. Me ha gustado más la experiencia que con el primero
15. Es un buen cambio con relación al original, quita mecanicas ganadoras aunque hay veces que no puede moverse si te acercas mucho a la union de la cabeza por detras
16. Es muy errático, hace movimientos muy raros y a veces parece que le está dando un chungo. Además, como va a por ti todo el rato, muchas veces te choca de cara y no ves nada mas que al boss. En general es muy incómodo de jugar, y un poco tedioso.
17. Nada

#### DEVELOPERS

1. Me ha parecido mucho más dificil que el Original
2. Me ha parecido un boss un tanto extraño. Sobretodo comparado con el original. Mucho más difícil y errático en sus movimientos, me ha costado bastante dispararle en la cola. Había momentos que parecía que hubiese algún pequeño desplazamiento extraño por parte del boss. No ha estado mal, sobretodo si lo que se busca es un boss difícil, pero me ha resultado bastante mas confuso y poco intuitivo que el original aun teniendo que hacer lo mismo para derrotarlo.
3. El boss se quedaba como lagueado o temblaba mucha. Era difícil acertar a los blancos como si no estuviese disparando en la dirección correcta pero esto no me pasaba con el caso anterior. Además, el movimiento del boss era raro como si todo el rato se enroscase sobre si mismo. No estoy segura de si este es el comportamiento que estaba programado, pero me parecía poco natural.
4. El boss tenia movimientos erraticos, inesperados y raros con la cola rapidamente moviendose de una forma cuyo comportamiento normal no favorecia. Tener que estar siempre en la cabeza era dificil y la mejor partida fue pegandome mucho al jefe lo que hacia que los movimientos erraticos fuesen aun mas notables. Parece como si se defendiese mucho y añadiendo a los movimientos tan raros no es un jefe que considere interesante.
5. "Me ha encantado. Es definitivamente más complicado que el boss original, pero me gustan los retos y es justo lo que espero de un juego como este. Al principio me ha costado identificar contra qué me estaba peleando exactamente, porque el nº de armas y disparos era muy elevado (casi rozando el género bullet hell). Me ha supuesto un reto conseguir ganar, de hecho la primera partida he perdido muy rápido, en la segunda he perdido con contundencia (me he planteado reiniciar la partida porque ya veía que no iba a poder ganar), y en la tercera he conseguido ganar cuando ya no me quedaban escudos. Insisto en que esto NO es malo para mi, es justo lo que espero de un boss de un juego de estas características, que me suponga un reto siempre y cuando tenga claro que voy a poder ganar a base de repetición y de mejorar mis habilidades. Por otro lado, aunque recuerda al primer boss contra el que he jugado (cuerpo de serpiente), si me dices que este boss es una evolución o variante complicada del otro y que está hecho por los desarrolladores del juego, me lo creería sin dudas y me parecería muy razonable. Por elaborar un poco con esto: si escojo la dificultad fácil / normal del juego, esperaría encontrarme a VERMIS, si escojo la dificultad difícil / extrema del juego, esperaría que los desarrolladores le dieran una vuelta de tuerca a VERMIS para que fuera un reto más interesante... Este boss contra el que he jugado es esa vuelta de tuerca, suficientemente parecido pero con elementos originales que lo hacen más complicado. En otras palabras, justo lo que esperaría encontrarme."

## Grupo B

#### PLAYERS

1. No sabía exactamente que hacer, no notaba que le hacía daño de ninguna forma, parece invencible
2. cuesta mucho entender como se mueve y hacia donde va a ir.
3. No
4. De los tres lo considero el más interesante, el mismo concepto que el primero pero ligeramente más difícil porque algunos puntos débiles son más escurridizos.
5. NO
6. NO
7. Es muy difícil matarlo, pero a su vez esta equilibrado entre lo que dispara y se proteje, por lo que yo creo que es una buena experiencia jugarlo.
8. No
9. Se quedaba un poco bloqueado si le atacabas por la cola, no era capaz o le costaba mucho darse la vuelta y atacarte
10. nada
11. No me ha quedado claro cuando podía dañar al boss después de romper todas las partes verdes
12. Mas desafiante que el original y tiene movimientos que no hacia el original como por ejemplo coletazos que te despiden hacia atras
13. Más que un boss difícil, lo considero injusto. Un boss puede ser muy difícil, pero a la vez ser justo en su gameplay. En este caso, el boss es muy rápido para su tamaño, lo que hace que bloquee los proyectiles con la cabeza y no pueda dar a los puntos débiles.
14. Me he perdido por el mapa. (Por curioso)
15. Es realmente complicado terminar de matarlo
16. El nivel del boss me ha parecido el más complicado de todos y supone un reto para el jugador.
17. Movimientos del boss sin sentido. Parece que el boss esta roto.

#### DEVELOPERS

1. "El boss parece un Vermis con mutaciones. Los comportamientos son similares y la estructura también, aunque añade más partes, más armas... Hay algún casco que tiene la movilidad limitada y eso hace que, llegado al límite de torsión, vibre y quede feo. El resultado es más difícil que Vermis, requiere más cuidado y más atención. Me gusta jugar una demo así que te lanza un boss que no has probado nunca y tienes que descubrirlo según lo juegas. Me sugiere que sería interesante un juego que sólo haga eso, lanzarte bosses creados proceduralmente y tú tengas que aprender a derrotarlo. Muy interesante."
2. Me ha parecido una buena manera de hacer un boss, porque tiene una parte conocida para el jugador y le has añadido algo nuevo que hace que cambie su jugabilidad. Sí que tenía algún movimiento errático que parecía un bug pero el resto me ha gustado. Como la vermis te obliga a moverte para acertar y como es más dificil que la vermis y se mueve más te obliga tambien a usar el disparo secundario.
3. Era mucho más interesante que el boss de PCG, pero era muchísimo más difícil que ese o el original debido a que tenía ciertos puntos débiles muy difíciles de alcanzar debido a las adiciones con respecto al original. Aún así no era imposible, he estado ambas veces bastante cerca de ganar, pero sí que puede llegar a ser algo frustrante.
4. "Muero la primera. Es muy dificil. Se cubre mejor que los anteriores y no hay manera de acercarse a él. Es mas parecido al primero, tiene ""avance"" y tengo que ir destruyendo poco a poco, pero la cabeza es mas gorda y no se deja pillar los puntos débiles. Tengo que enfrentarme a él desde demasiado lejos y eso es menos divertido... además no consigo darle en los puntos débiles (el anterior si podía destruirlo desde lejos). muerto a la segunda y tercera. No hay manera de acercarse. a la cuarta lo mato."
5. Me ha gustado más este boss que el jugado en segundo lugar y creo que su comportamiento / balance de dificultad / estética es muy similar al que he jugado en primer lugar (Vertis creo recordar)
6. Este boss estaba a la altura del primero (ORIGINAL)

## COMENTARIOS PCG

## Grupo A

#### PLAYERS

1. no
2. Nothing
3. Ha sido un boss muy corto y fácil de vencer, tanto que en comparación con los otros, decepciona el poco nivel.
4. No
5. Me parece un boss que no se movía demasiado y solo tenía armas. Lo único que tuve que hacer es moverme en diagonal constamente y seguir disparando con la escopeta y metralladora hasta que se murió.
6. Muy facil de derrotar, no ha durando casi nada en comparacion con los dos anteriores
7. no
8. It was very easy. I was surprised when I won
9. Me ha parecido demasiado fácil. aunque mandaba muchos proyectiles, eran fácilmente esquivables.
10. More focused on dodging projectiles but faster to beat as we dont need to break the shields
11. no.
12. Demasiado fácil. Los dos primeros jefes tenían un sistema de puntos débiles y tenían bastante vida una vez vulnerables (solo en la cabeza). Este es vulnerable todo el rato (y en todas partes o en un área más grande) y además tiene muy poca vida. Ha sido demasiado rápido.
13. Parecía un boss en el que han juntado muchas piezas para hacerlo grande y que dispare sin parar. Ha resultado el mas sencillo de matar.
14. Comparado con los otros este no tiene nada de interesante y he dejado de jugarlo por falta de interés
15. El boss es sencillo, cambia la mecanica de shooter a bullet hell, pero con muy mala movilidad, se vuelve blanco facil en las distancias largas
16. Bastante fácil, muy poca vida
17. nada

#### DEVELOPERS

1. Este boss no me ha gustado mucho, en que le he ganado ya no quería seguir jugando (en el PCT si que seguiría jugando, aunque no le he ganado) no hay mucha estrategia posible ya que dispara demasiado así que no se puede esquivar, es ir a dispararle (en el ojo creo) todo lo posible a ver quien muere antes
2. Me parece una idea interesante que sea tan agresivo, pero no encaja muy bien debido a la poca vida que tiene. No me ha representado un desafío, más allá del primer susto por ver tantos proyectiles acercándose, pero nada que un turbo no pueda evitar. Por eso mismo, le habría venido bien tener más vida, para que cometer algún error te pusiese en un apuro más grande. Jugar este boss me ha hecho apreciar más el anterior, me parece que encajaba más a pesar de sus comportamientos erráticos. Este me ha parecido más simple y poco interesante. En resumen, me ha parecido el más soso y aburrido.
3. Me ha parecido extremadamente difícil. Muy bien integrado parecía un boss final. El problema es que no veía ninguna posibilidad de ganar ni aunque lo intentase 100 veces más. Así que resulta frustrante y no me apetece volver a enfrentarme a este boss. es el jefe que esperaría ver hacia el final de un juego, cuando el jugador controle muy bien los mandos.
4. Los movimientos eran erraticos para una masa tan grande, el numero de balas era alto pero no injusto aunque los movimientos dificultaban su lectura. Tenia muy poca vida y era un "glass cannon" como se conoce en la industria pero sus movimientos no eran acordes al ambiente del juego.
5. Este boss no tiene sentido alguno. Es una amalgama sin forma que no tiene mecánicas más allá de los disparos y de dispararle. Claramente no está generado por humanos. Estaba deseando que se terminara la partida, no por difícil sino por aburrimiento. De hecho, me he dedicado a explorar el entorno en mi segunda partida (aún así, he ganado sin que el boss me hiciera daño). En definitiva, la calidad del contenido me parece mínima e inaceptable en un juego comercial, por lo que no debería bajo ningún concepto aparecer en la versión final del juego.

## Grupo B

#### PLAYERS

1. Es un boss extraño, los movimientos no parecen de un boss
2. Es un buen boss pero es demasiado complejo entender por donde dispara, pero esta complejidad lo hace entretenido
3. no
4. Usando el turbo para alejarse y disparar desde lejos no supone prácticamente ningún reto.
5. NO
6. No
7. Me ha gustado mas el anterior, este se hacia casi imposible jugar, te disparaba mucho y prácticamente era imposible aguantar, pero por suerte esconderse detrás de los edificios ha sido la mejor jugada que he podido hacer para derrotarlo 3 veces.
8. No
9. El boss no tenia ninguna dificultad, solo esquivar los proyectiles y dispararle constantemente, se ha eliminado facilmente. Se ha perdido la primera partida por ser la primera toma de contacto con el boss
10. nada
11. El boss se quedaba bloqueado con una estructura, tiene mucho ataque lanzando cosas pero como es tan grande es muy facil de matarlo ya que apenas se mueve si disparas todo el rato y no paras de moverte es muy facil acabar con el
12. Fue derrotado demasiado facil, la última partida duró 30 segundos
13. Es una esponja de balas que no hace mucho más que disparar, no me ha obligado a intentar buscar una estrategía como en el boss original.
14. No
15. Es sólamente ir hacia él y mantener los dos botones apretados de disparar, lo matas antes de que te pueda quitar todos los escudos, como mucho esquivas un par de veces
16. Pondría alguna protección al boss para incrementar la dificultad.
17. Fácil y soso cuando averiguas como matarlo

#### DEVELOPERS

1. Es un boss muy simple, sin puntos débiles, y muy rígido. Sería más interesante con partes móviles, con puntos débiles y con varias "fases". Tal y como está diría que es más un semijefe, un enemigo grande que no es realmente un boss.
2. La vez que he muerto es porque he decidido ir a por el boss de cerca aun sabiendo que era más dificil así porque dispara mucho. El boss es trivial en cuanto te das cuenta de que si te alejas constantemente de él es muy dificil que acierte mientras que tú le haces daño en todo el cuerpo y así es muy facil acertarle.
3. La principal razón por la que no me ha gustado es que no requería comprender cómo luchar contra él, sólo había que disparar esquivando lo que te lanzaba. También puede ser interesante anotar que he acabado con notablemente menos vida que contra el original, aunque haya sido un combate mucho más corto.
4. demasiadas balas, me daba por todos los lados y no me dejaba parar de moverme (y aun así me daba todo el rato). No he podido "bailar" con el como si podia con el gusano. No he sentido avance en ningun momento, disparaba desde muy lejos y no he ido "destruyendo poco a poco" al enemigo (como si he hecho con el gusano). Al principio parecia mas complejo y agresivo que el anterior. Pero me ha resultado más "corto" y sencillo de matar (ha explotado de repente, no me lo esperaba).
5. El boss me parece menos conseguido e integrado en el juego que el "inicial". Estéticamente me parece menos logrado, la dificultad me parece más elevada (me "mata" mucho antes y no veo posibilidad de ganarle) y recibo menos feedback cuando le "hago daño"
6. El movimiento del boss era errático, y la cantidad de proyectiles que lanzaba muy desproporcionada. Además, parece que no tenía ningún tipo de escudo. Me ha resultado muy sencillo ganar. La primera vez, la cantidad de proyectiles te sorprende y no sabes de dónde vienen; pero en las siguientes, enseguida aprendes a esquivarlos. Las partidas han sido muy cortas.

## COMENTARIOS FINALES

## Grupo A

#### PLAYERS

1. no
2. El último de todos ha sido muy complicado y me ha quitado todos los escudos la primera vez.
3. No hay mucho contexto de como es el juego en general. El tutorial se tendría que mejorar porque es poco intuitivo ver donde aparecen los controles mientras se enseñan los movimientos
4. No
5. Me gustaría que los power apps o potenciadores, estuvieran más a la vista y no que tenga que ir purulando para buscar porque realmente no me han hecho falta para ningun boss
6. No se me ocurre ningun tipo de dificultad.
7. no entender como acabar con el boss
8. The last boss was complete different. The first two bosser were similar.
9. Tal vez hay veces que la música taladra la cabeza.
10. Nothing
11. Al principio no se descargaban los archivos
12. Mi proceso ha sido jugar hasta vencer a todos los jefes. El primero ha costado porque no te explican cómo vencerlo, pero tras un poco de práctica ya he entendido cómo funciona y qué he de hacer y lo he conseguido vencer. Los otros dos, al ser similares han sido más directos. He hecho especial énfasis en el proceso a seguir para derrotarlo y el comportamiento del jefe en mi análisis y me he centrado poco en el apartado visual o sonoro.
13. No
14. Me ha parecido correcto
15. En boses como este, la dificultad reside sobre todo en la movilidad y dificultad de dañarlo, un boss lento es blanco facil, mientras que si le aumentas la movilidad, aunque dispare menos es mas complejo de matar.
16. El boss original estaba mas guay
17. el ultimo boss PCG poco movimiento y demasiados misiles a la vez

#### DEVELOPERS

1. Al no haber jugado antes, he tenido dificultad al evaluar el original ya que no tenía con que comparar, he puesto que era bastante difícil pero en realidad comparado con los 2 siguientes no lo era.
2. Nunca había jugado Kromaia, el primer boss me ha parecido muy interesante. Y el gameplay super original y satisfactorio, la nave hace exactamente lo que quieres una vez te ajustas a los controles. Los bosses generados han sido un poco extraños, no ha habido ninguno que alcance una experiencia del original. Tal vez el PCT lo vería como parte de un modo ultra difícil una vez se puliese ya que parece una evolución del original, de hecho, cada vez que pienso en el PCG más me gusta el PCT, ya que el PCG no creo que encaje nada en la experiencia de Kromaia. Aunque estuviese hecho a mala leche, el PCT cuando me ha matado la primera vez ha hecho que me ponga más serio y que de verdad me centre, lo cual es bueno en un juego así.
3. "Acercarme mucho al boss para intentar acertar, aunque tampoco he sabido muy bien alejarme cuando quería. Prefiero los juegos de puzles donde no se requiera habilidad con teclado, ratón, o joystick. Prácticamente nunca juego a videojuegos que requieran controles de movimiento."
4. "Considero que el Original esta muy bien integrado respecto a como se maneja, mueve y ataca. PCT es dificil, mas que cualquiera de los otros dos y los movimientos erraticos no ayudan para nada pues dificulta su lectura. PCG es facil y sus movimientos erraticos es lo unico que lo dificulta. "
5. Habría estado bien tener un pequeño vídeo explicativo sobre las características de los bosses y sus capacidades, armamento, puntos débiles, etc. para tener una idea de qué hacer en la primera partida.

## Grupo B

#### PLAYERS

1. Un poco de dificultad para entender cómo derrotarlos
2. los boses del gusano son bastante raros y dificiles de seguir pero son entretenidos. El boss con forma de estrella es muy sencillo
3. Creo que el diseño del boss 3 no es muy bueno, ya que muchos hemos pensado que estaba "bugueado" al llevar en la cabeza la estación espacial internacional. Creo que la dificultad es muy alta y no está balanceado, además, no está claro como conseguir los bonus por el mapa.
4. Como alguien que no ha jugado Kromaia, no sé cómo el el resto del juego, cómo están integrados los bosses con el resto del gameplay, así que es un poco complicado evaluar la dificultad o cómo de bien se integran con el resto del juego.
5. Sin comentarios
6. Ninguno
7. Nada mas que comentar
8. I think boss 3 was really hard and 4 was the easiest one.
9. hay muchos proyectiles que no ves a la hora de moverte y te los acabas comiendo si vas con el propulsor atras o los lados
10. Bastante dificil
11. Me gustaría que hubiese una UI que para ayudar al jugador un poco por que es fácil perderse en el juego.
12. Los bosses en general tienen movimiento un tanto raro y el control de la nave no es del todo cómodo pero al final es divertido y desafiente en algunos de ellos.
13. Creo que lo mostrado en el exerimento no le hace justicia al juego original, así que solo con lo experimetnado en esta demo creo que no recomendaría demasiado.
14. Por lo menos en la demo no se explica el propósito del juego mas alla de derrotar al boss. Pero si das vueltas por el mapa puedes encontrar power ups y coleccionables, dado que es una demo no me quejo.
15. Nada que añadir
16. La única dificultad ha sido poder descargarme la demo pero en cuanto al proceso de evaluación no ha habido ningún obstáculo.
17. El movimiento de la nave no me acaba de convencer. Puede que se deba a que no he jugado con los periféricos con los que estoy acostumbrado.

#### DEVELOPERS

1. Tal vez sería interesante permitir que la gente lo juegue usando la nave verde que usa misiles dirigidos y creo que es más "asequible" para "novatos".
2. Para evaluar de verdad un boss necesitaría saber cual es el objetivo de ese boss hacia el jugador. Es decir, detrás del diseño de un juego hay un diseñador que tiene una visión de la experiencia que quiere transmitir al jugador, si realmente el diseñador quiere que el boss sea muy fácil porque es un boss del principio del juego cambia mucho la evaluación si el diseñador quiere que sea difícil porque es el último boss del juego.
3. Todo ha estado muy bien explicado y claro. Considero que el entrenamiento es una muy buena forma de hacer "arrancar" a los jugadores.
4. Una vez le pillas el truco es agradable y divertido. Me hubiese gustado subir la sensibilidad al ratón. Los bosses alargados tienen unos movimientos muy naturales y que aumentan la complejidad (se enrollan sobre sí mismos protegiendo los puntos débiles). El boss grande era muy vulnerable, solo hace falta alejarse un poco para ir dando balazos.
5. Como no juego a este tipo de juegos la mayor dificultad para mi no está en el boss coo tal. la dificultad la encuentro en los controles /movimientos
6. Si no conoces o has oído hablar del juego puede resultar complicado empezar a evaluar los bosses.