

Datos iniciales

DATOS DEL SUPERVISOR			
Nombre y Apellidos:	<i>Nombre Apellido 1 Apellido 2</i>		
DATOS DEL TESTER			
Nombre y Apellidos:	<i>Nombre Apellido 1 Apellido 2</i>		
Edad:			
Género:	<ul style="list-style-type: none"> • Hombre • Mujer • Otro 		
Experiencia con Roguelike y/o bullet hell	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DATOS GENERALES			
Fechas de la realización de las pruebas:			

Comprobaciones previas

Indicaciones iniciales	<input checked="" type="checkbox"/>
Se puede grabar correctamente el juego desde OBS (con sonido del juego y cursor)	<input type="checkbox"/>
El entorno de la realización de la prueba es la adecuada	<input type="checkbox"/>
Se le ha explicado al tester el objetivo del plan de pruebas y se le ha pedido que juegue sin presión	<input type="checkbox"/>
El tester tiene claro que debe responder algunas preguntas de un cuestionario	<input type="checkbox"/>

Pruebas

GRABACIÓN - CUESTIONARIO - SUPERVISIÓN - SIN ESPECIFICAR

PRUEBA 1: Un primer contacto con el juego			
Nº PREG	PREGUNTAS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1	Duración de la partida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Se queda atascado en algún punto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Plantilla de Pruebas para TimeLessDeck - Es Tiempo

3.1	Uso básico de las cartas	•	•
3.2	Uso de las habilidades de las cartas	•	•
4	Dificultad de la partida		
5	Le parecen intuitivos los controles	•	•
6	Ha entendido la interfaz de combate	•	•
7	Ha entendido el mapa de nodos	•	•

GRABACIÓN - CUESTIONARIO - SUPERVISIÓN - SIN ESPECIFICAR

PRUEBA 2: La escena de combate			
Nº PREG	PREGUNTAS	✓	✗
1	Se muere en la prueba	•	•
2	La prueba de combate dura aprox. 90 segundos	•	•
3	Se desenvuelve en la prueba	•	•
4	Ha entendido el ciclaje de las cartas	•	•
5	Le ha parecido injusta su muerte	•	•
6	Le parece alguna carta mejor que otra	•	•

PRUEBA 3: Escenas cofre, tienda e inventario			
Nº PREG	PREGUNTAS	✓	✗
1	Lleva a cabo las acciones principales de cada escena	•	•
2	Escena Inventario: Entiende las acciones que puede realizar en ella	•	•
3	Escena Inventario: Entiende la información que se le presenta	•	•
4	Escena Cofre: Entiende lo que ocurre al abrir un cofre	•	•
5	Escena Inventario: Entiende que se le ha añadido el objeto	•	•
6	Escena Tienda: Entiende que ha comprado una/s carta/s y le ha disminuido el dinero	•	•
7	Escena Inventario: Entiende que la/s carta/s se le han añadido	•	•

GRABACIÓN - CUESTIONARIO - SUPERVISIÓN - SIN ESPECIFICAR

PRUEBA 4: Conteo					
Nº PREG	PREGUNTAS	Nº DE VECES		✓	✗
1	Muere / Juega de nuevo				
2 y 3	CARTAS	BÁSICOS	HABILIDADES		
	Pistola				
	Espada				
	Antorcha				
	Gafas Láser				
	Arco				
	Pulga				
	Lanza				
	SMG				
	Rifle de Asalto				
	Rifle de Luz				
	Megáfono				
	Escudo Antidisturbios				
	Cheat Gun				
	Hacha Ritual				
4	Gestiona el mazo desde el inventario			•	•
5	Pausa el juego			•	•
6	En cada partida tarda más en morir			•	•
7.1	Spamea clic izquierdo			•	•
7.2	Spamea clic derecho			•	•

Conclusiones del supervisor