



SIG GAMES
PACOMONKEY

TESTING PACOMONKEY

ANÀLISI TESTS PRE-ALFA • ALFA

Testing del videojoc PacoMonkey,
analitzant les fases Pre-Alfa i Alfa.



SIG GAMES

Empresa *indie* catalana desenvolupadora de videojocs formada per un equip de 3 joves estudiants amb la voluntat d'aprendre i crear productes originals per la comunitat de jugadors.

WWW.SIGGAMES.CAT

Índex

Test Pre-Alfa-1	1
Enquesta.....	2
Perfil dels testers.....	6
Respostes	7
Conclusions.....	1
Anàlisi dels testers.....	1
Anàlisi Sprint i Pre-Alfa.....	2

Test Pre-Alfa-1

Una pre-alfa és una de les primeres etapes del desenvolupament, quan el projecte encara està en fase de construcció inicial. Aquesta etapa es troba abans de l'estat alfa i es caracteritza per ser una fase de prototipatge i experimentació. La pre-alfa no és una versió jugable o preparada per al públic, sinó d'una prova interna per definir, corregir i validar les bases del videojoc.

En el cas de la Pre-Alfa-1 es buscava posar a prova el disseny, les animacions i les mecàniques de moviment (*idle, walk, run, jump, crouch, hold*) dels personatges principals d'aquesta fase, la Micca-1 i la Micca-2.



Micca-1



Micca-2

La sessió de *testing* de la Pre-Alfa-1 es va dur a terme el dia 23 de desembre de 2024, de 19h a 21h, a casa d'un dels membres de l'equip de desenvolupament. Prèviament es va fer una crida a amics i familiars i se'ls va organitzar en franges horàries, assignant 15min per cada *tester*.

Tots els *testers* provaven el videojoc d'un en un, per a que tot l'equip pogués estar present, i separats de la resta, per intentar evitar barrejar opinions i percepcions.

Abans de que comencessin a provar la versió Pre-Alfa-1 de PacoMonkey se'ls explicava en què consistia una Pre-Alfa, què era el que l'equip de SIG Games buscava posar a prova i què demanàvem de cada *tester*. Un cop ho tenien tot clar, es recollia la informació personal de cada participant per, posteriorment, poder analitzar les dades i extreure'n conclusions més precises.

A continuació, s'oferia al participant escollir entre el comandament i el teclat i es deixava jugar durant uns 5 o 10 minuts, mentre aquest narrava totes les sensacions i pensaments que experimentava mentre l'equip els anotava. Després es repetia el mateix procediment utilitzant l'altre perifèric.

Finalment, se'ls llegia l'enquesta i es demanava als *testers* que responguessin amb total sinceritat mentre s'anotaven les seves respostes.

Enquesta

L'enquesta als *testers* es realitzava quan acabaven el nivell o quan paraven de jugar-lo.

L'enquesta està dividida en 6 seccions: presentació de la Pre-Alfa-1, dades dels testers, mecàniques, art, nivell i comentaris addicionals.

Pre-Alfa-1

Primer test realitzat pel videojoc PacoMonkey, on es volen analitzar diversos aspectes inicials com l'aspecte del personatge, la fluïdesa de les animacions i de les transicions de les mecàniques, la jugabilitat, els controls, detectar errors i *bugs*, etc.

Cal tenir present que aquest no és una part real del videojoc i, per tant, hi ha molts elements que no s'incorporaran al producte final i no volem testejar, com ara el paisatge o el disseny d'aquest nivell, entre altres.

Informació participant


Nom i Cognom *

La vostra resposta

Sexe *

- ☐ Home
- ☐ Dona

Data de naixement *

dd/mm/aaaa 

Experiència en videojocs *

- ☐ Inexpert (no he jugat mai a un videojoc)
- ☐ Principiant (he jugat poques vegades)
- ☐ Intermedi (tinc experiència jugant a jocs de manera ocasional)
- ☐ Avançat (jugo regularment a jocs i domino les mecàniques bàsiques)
- ☐ Expert (sé tot sobre el món dels videojocs, tant com a jugador com a desenvolupador)

Mecàniques videojoc

Com descriuries la fluïdesa del moviment "córrer" del personatge? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

Com descriuries la fluïdesa del moviment "caminar" del personatge? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

Com descriuries la fluïdesa del moviment "saltar" del personatge? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

Com descriuries la fluïdesa del moviment "acotxar-se" del personatge? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

Com descriuries la fluïdesa del moviment "agafar-se" del personatge? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

Quins problemes has detectat en la fluïdesa?

Text d'una resposta llarga

Has tingut algun problema per realitzar accions específiques (saltar, escalar, ajupir-se, etc.)? *

- ☐ Sí
- ☐ No

Si has respost que sí en la pregunta anterior, indica quin/s:

Text d'una resposta llarga

Estètica

Què et sembla el disseny visual del personatge (colors, proporcions, estil...)? *

	1	2	3	4	5	
Molt dolent	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Excel·lent

Diries que el disseny del personatge encaixa amb l'estil del joc (plataforma)? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Altres...

Com descriuries la fluïdesa de les animacions? *

	1	2	3	4	5	
Gens fluida	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt fluida

En algun moment les animacions no han anat sincronitzades amb les mecàniques? *

- ☐ Sí
- ☐ No

Si has respost que sí en la pregunta anterior, explica-ho:

Text d'una resposta llarga

Creus que les animacions són encertades per cada mecànica? *

	1	2	3	4	5	
Gens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

Per què?

Text d'una resposta llarga

Bugs i Disseny del nivell

Quins errors o bugs has trobat? *

Text d'una resposta llarga

Trobes que la dificultat del nivell ha estat adequada? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Regular

Trobes que el disseny del nivell ha estat adequat pel que es volia testejar? *

	1	2	3	4	5	
Gens	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Molt

Comentaris addicionals

Prefereixes jugar amb teclat o amb mando? *

- ☐ Teclat
- ☐ Mando
- ☐ Indiferent

Per què? *

Text d'una resposta llarga

Comentaris addicionals:

Text d'una resposta llarga

Perfil dels testers

Ordenats cronològicament segons la realització del test:



T-01

Adrià Fernández

Home – 15 anys
Avançat



T-02

Hamza Boulhani

Home – 22 anys
Avançat



T-03

Marta Salvia

Dona – 56 anys
Inexpert



T-04

Laia Soldevila

Dona – 17 anys
Principiant



T-05

Alba Solsona

Dona – 52 anys
Principiant



T-06

Joan Soldevila

Home – 24 anys
Intermedi



T-07

Jesús Nogales

Home – 56 anys
Inexpert



T-08

Jordi Nadal

Home – 21 anys
Avançat

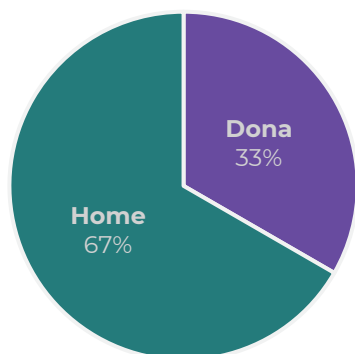


T-09

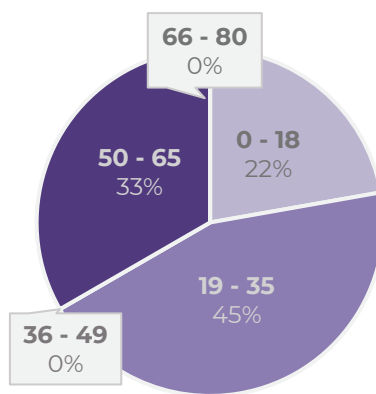
Oriol Soldevila

Home – 21 anys
Intermedi

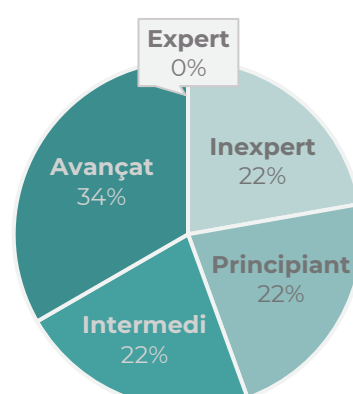
Sexe



Edat



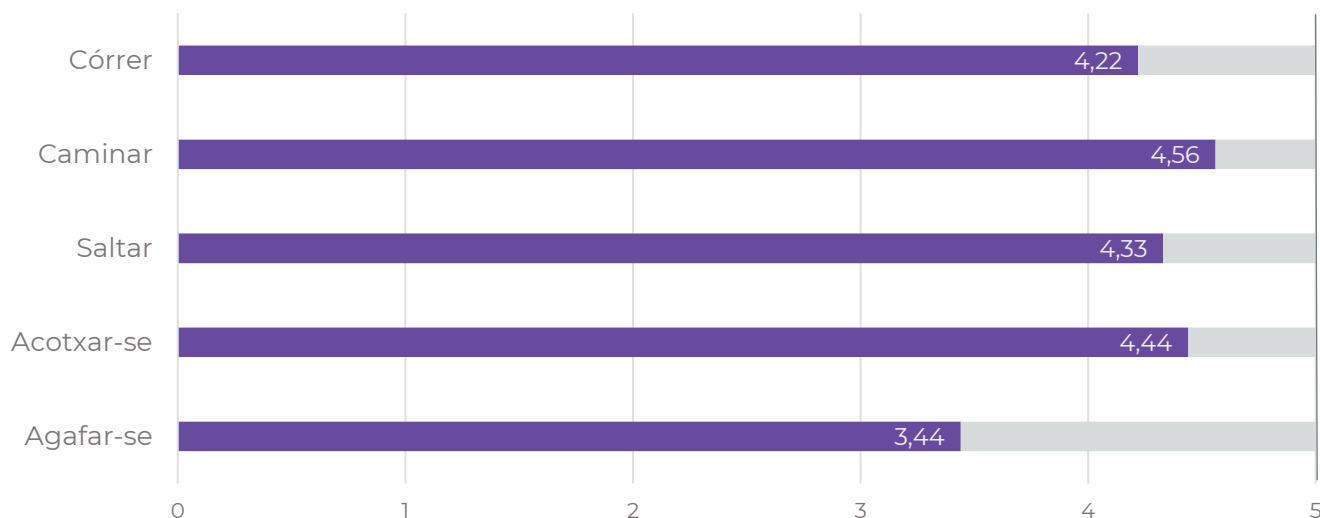
Experiència



Respostes

Valoració mitja de les respostes de l'enquesta.

Com descriuries la fluïdesa dels següents moviments?



Quins problemes has detectat en la fluïdesa?

Córrer:

- Patina al girar.

Caminar:

- Velocitat correcta però no va d'acord amb l'animació.
- Velocitat massa alta.

Saltar:

- Salt molt ben fet.
- Quan camina el salt es queda curt.
- La interacció amb l'entorn fa que el salt presenti *bugs*.
- S'hauria de poder controlar la intensitat del salt (no es pot fer "mini-salt").

Acotxar-se:

- Transició poc fluïda.
- Velocitat adequada.

Agafar-se:

- Sembla que es teletransporti al pujar.

- Falten *frames* en la transició de pujar.
- La càmera no s'hauria de moure.
- S'hauria de poder saltar mentre s'està agafat.

Comandament:

- Hauria de moure's amb la mateixa velocitat sempre, independentment de la inclinació del *joystick*.
- Està molt bé que es pugui controlar la velocitat amb el *joystick*.

Canvi direcció:

- Falten *frames*.

Nivell/Mapa:

- El nivell em fa estar perdut, ja que no se si he d'avançar, caure o continuar.

Assignació de tecles:

- No és intuïtiu que quan està agafat es pugui amb la W enlloc de l'espai.

Has tingut algun problema per realitzar accions específiques (saltar, escalar, ajupir-se, etc.)?

Sí : 5

No : 4

Només les persones menys experimentades eren les que no eren capaces d'identificar i detectar problemes.

Què et sembla el disseny visual del personatge (colors, proporcions, estil, animacions, fluïdesa...)?

8,5 / 10

Diries que el disseny del personatge encaixa amb l'estil del joc (plataforma)?

Sí : 7

Altres : 2

- Les proporcions són massa grans respecte l'escena.
- Si és un mono s'hauria de veure més bé que és un mono.
- Quan corre sembla un babuí, però un humà quan està quiet o camina.
- Quan corre sembla un gos, quan està quieta està massa dreta.
- El disseny és massa "humanoide".
- Falten animacions de transició entre mecàniques.
- Els braços no queden bé quan està quieta perquè no sembla un mono.
- Si només és aquest personatge el que té aquestes característiques (humanoide, monjo, tranquil, etc.) està bé.
- Quan es canvia ràpid d'animació es veu estrany i abrupte.

Quins errors o bugs has trobat?

- Quan intenta escalar, com que la implementació no està acabada, flota enlloc d'escalar.
- No es pot saltar estant al costat de la paret.
- Al principi del nivell no cau quan hauria.
- Quan s'activa saltar + acotxar-se fa coses rares.
- Quan s'activa pausa / menú el personatge es segueix movent.
- La *hitbox* del personatge i de les *tilles* no estan bé del tot.
- Quan puja a una plataforma quan esta agafat, el personatge queda mig a fora.
- A vegades l'animació de saltar no parava quan arribava al terra.

Trobes que la dificultat del nivell ha estat adequada?

Sí (100%)

Trobes que el disseny del nivell ha estat adequat pel que es volia testejar?

8,9 / 10

Prefereixes jugar amb teclat o amb mando?

Teclat : 2

Mando : 7

Per què?

Mando:

- (x4) Estic més acostumat.
- (x2) És més fàcil i intuïtiu.
- (x1) Em dona més confiança.

Teclat:

- (x1) El mando té massa sensibilitat.
- (x1) Costa agafar el mando i pressionar les tecles quan toca, ja que em confon les posicions dels dits.

Observacions i comentaris addicionals:

- Les animacions haurien de cancel·lar-se en alguns casos.
- Quan està quiet acotxat no es pot veure mai amb el mando.
- A tothom li agrada la voltereta del salt.
- Cal més contrast entre els colors, no s'aprecia bé la cara ni les ombres.
- El disseny del personatge i de les animacions estan molt bé, sobretot el disseny del salt (divertit que hi hagi volteretes) i d'agafar-se.
- Els monyos del pèl fa que semblin orelles i que sigui calba.
- La Micca-2 és més guai, mola més que la Micca-1, però la Micca-1 és molt mona.
- Li falta més definició, sembla que estigui pixelat.
- Estrany que al caminar tingui les mans plegades.
- El córrer es veu massa bidimensional. Com que no es veuen les potes de darrera sembla que falti alguna cosa.
- Les animacions haurien de tardar una mica més a activar-se, ja que quan s'activen moltes mecàniques alhora es veu estrany).
- La Micca sembla un avi amb pantalons.

Conclusions

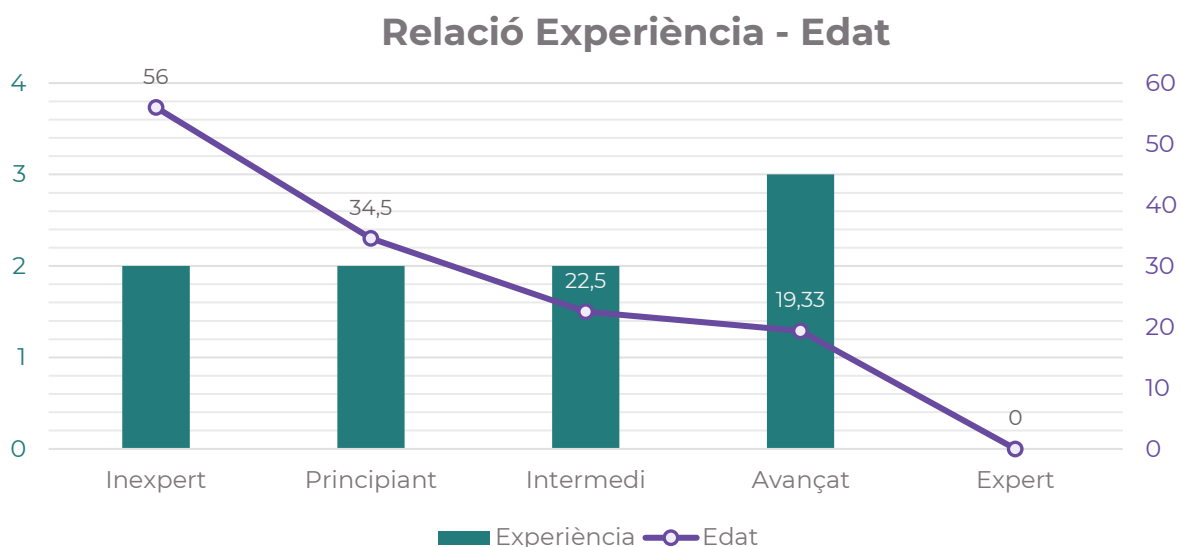
Anàlisi dels testers

Després de la Pre-Alfa-1, hem observat que gairebé qualsevol tipus de *tester* és beneficiós, ja que si és poc experimentat tendeix a fixar-se més en els detalls visuals i creatius (**T-03**, **T-07**), fent que sigui útil per l'equip artístic, i si té experiència com a jugador es fixa més en la jugabilitat, les mecàniques i els *bugs* (**T-01**, **T-08**), característica important per l'equip de programació.

A més, els *testers* inexperts o principiants (**T-05**) doten a l'equip de desenvolupament d'un nou punt de vista essencial en el món dels videojocs, “no donar res per suposat”, ja que tenen processos mentals molt diferents a l'hora d'intuir què s'espera d'ells, què pot passar quan es realitza una acció i quines són les causes darrere dels esdeveniments.

El perfil de *tester* que hem identificat que no és útil és aquell que no expressa el que pensa, ja sigui perquè no és capaç de criticar el videojoc i diu que està tot bé (**T-02**) o perquè és massa tímid com per estar parlant i explicant el que veu (**T-06**). Per tant, els més productius són aquells que comenten constantment tot el que se'ls hi passa pel cap sense filtres (**T-07**).

Faltava més varietat en els *testers*, ja que no hi havia perfils experts ni dones o persones grans experimentades. També faltaven més *testers* normals (**T-09**), és a dir, amb experiència intermèdia que actuïn com una mostra representativa de la població general.



Per la següent sessió, la Pre-Alfa-2, es repetiran els *testers* que han estat més útils i s'intentarà suplir les deficiències trobades en els perfils anteriors.

Anàlisi Sprint i Pre-Alfa

El nou enfocament de direcció i gestió escollit per aquesta iteració ha resultat molt positiu respecte les eleccions prèvies, ja que el fet d'incorporar un esdeveniment amb la pressió d'una data límit fixa com és la Pre-Alfa-1 i amb conseqüències reals i directes ha funcionat, ja que l'equip ha treballat més i ha presentat resultats "funcionals". A més, la presència més exigent, atenta i de lideratge del Project Manager ha permès identificar més ràpid els errors i els punts més lents del procés i corregir-los a temps.

Tot i així, és cert que al deixar de prendre decisions en funció del que contenta més al grup i fer-ho en funció del que es creu que es millor pel projecte, part de l'equip s'ha sentit insatisfet i descontent al haver decidit presentar la Pre-Alfa-1 sense tenir tots els errors corregits, ja que al mostrar una versió no finalitzada per falta de temps, els *testers* estaven distrets pels errors que l'equip ja coneixia i no es fixaven tant en identificar nous errors o punts a millorar. Per tant, no s'ha extret tota la informació que s'hagués pogut per falta de planificació i organització en la sessió de test, degut a la falta de temps comentada anteriorment.

Altres opinions de l'equip:

- Les dates entre la Pre-Alfa i la finalització del Sprint estaven massa juntes i no ha donat temps a l'equip de preparar-ho bé.
- La Pre-Alfa ha estat massa lenta. Massa temps invertit per persona *testejant* el joc.
- El nivell era massa llarg i innecessari, ja que es podien ficar 4 elements (tipus *playground*) i no calia dissenyar un entorn que simulés un nivell real.
- Presentació sobre què fer i què esperar pels testers molt correcta.
- Es notava molt la poca experiència en fer sessions de test. L'equip ha mostrat poca professionalitat davant dels testers (massa temps d'espera).

Finalment es pot concloure que, tot i que la Pre-Alfa-1 no es va poder presentar completament acabada, s'ha obtingut informació suficient per identificar i corregir errors de la versió actual del projecte. Això ha permès millorar la fluïdesa de les animacions del personatge, conèixer els aspectes més i menys ben valorats del videojoc, comprendre els coneixements dels testers per preparar millor les preguntes i el disseny del nivell, així com per identificar la necessitat de nous testers. Així mateix, s'ha pogut definir millor què millorar i què esperar per a la futura iteració de desenvolupament i per a la següent sessió de test, la Pre-Alfa-2.

105