

**SIG GAMES**

PACOMONKEY

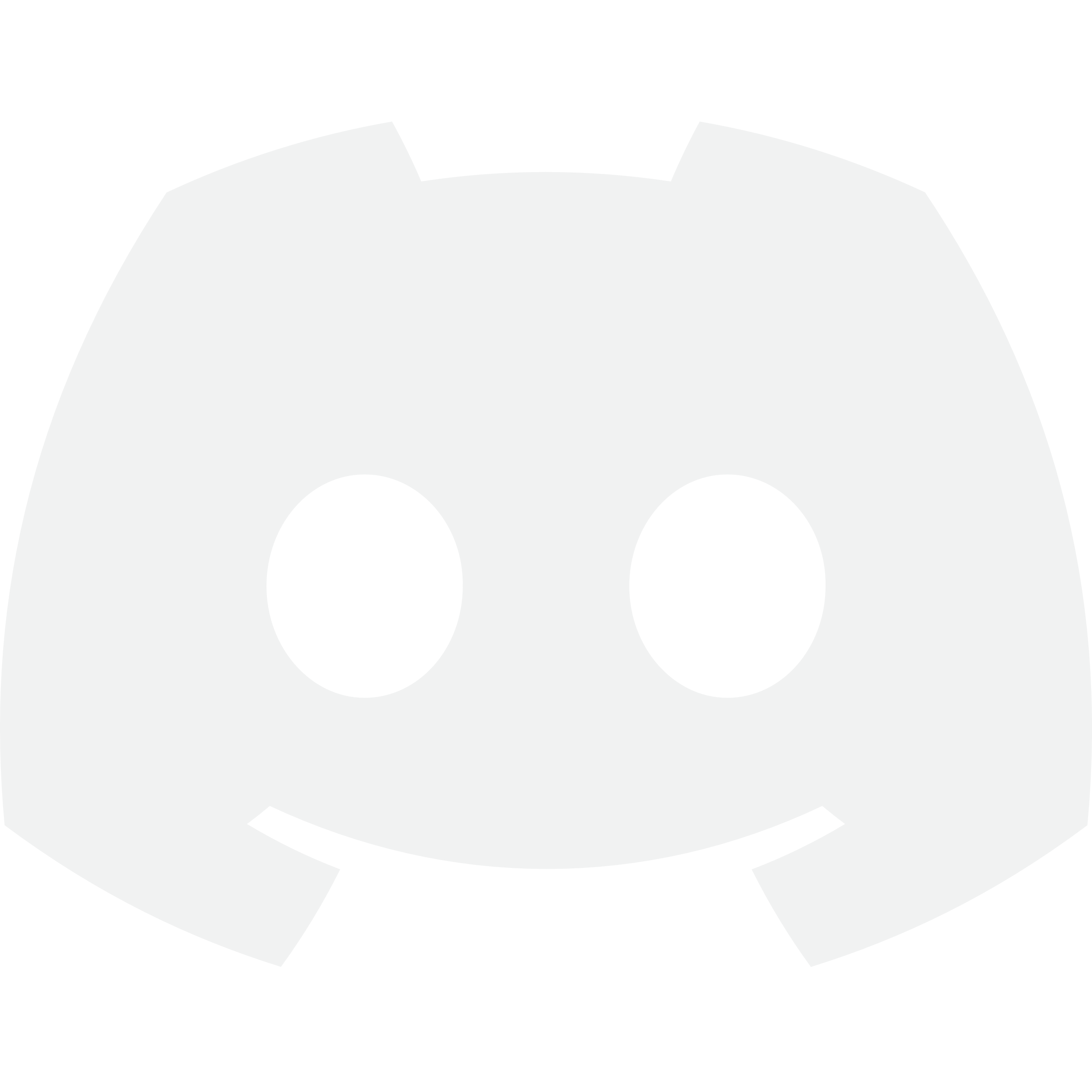
PACOMONKEY

**TESTING**

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

**ANÀLISI TESTS**

**PRE-ALFA · ALFA**



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**

**SIG GAMES**

Índex

[**Test Pre-Alfa-1** 1](#_Toc188302157)

[Enquesta 2](#_Toc188302158)

[Perfil dels testers 6](#_Toc188302159)

[Respostes 7](#_Toc188302160)

[Conclusions 1](#_Toc188302161)

[Anàlisi dels testers 1](#_Toc188302162)

[Anàlisi Sprint i Pre-Alfa 2](#_Toc188302163)

# **Test Pre-Alfa**

El test pre-alfa és una de les primeres etapes del desenvolupament d’un videojoc. Aquesta fase es situa abans de l'estadi alfa, i es caracteritza per ser un període de construcció, experimentació i validació de conceptes bàsics.

Les característiques principals d’una Pre-Alfa són:

* Accés limitat: només els desenvolupadors i els *testers* interns poden provar aquesta versió, ja que no es tracta d'una *demo* pública ni d’una beta oberta.
* Qualitat Gràfica i Tècnica en Desenvolupament: els gràfics i dissenys de l’entorn són temporals i l’optimització no és una prioritat, ja que l’enfocament està en provar funcionalitats i dissenys artístics dins del joc.
* Proves d'Estabilitat i Mecàniques: es busca comprovar si els sistemes i les mecàniques funcionen correctament, sense importar que l’estètica o la narrativa no estiguin completament implementades.
* Experimentació i Iteració: a partir del *feedback* rebut, l’equip de desenvolupament estudia les crítiques i propostes i aplica els canvis i correccions necessàries. Aquesta fase té múltiples versions on es proven diferents aspectes del videojoc fins trobar una base estable per avançar cap a l’alfa.

L’objectiu d’aquesta fase és assegurar-se que el videojoc té una estructura sòlida abans d’afegir-hi més contingut. Els punts més importants a validar són:

* La jugabilitat bàsica i l’estètica és coherent, funcional i atractiva.
* Els sistemes clau (física, combat, interaccions, col·lisions, IA) responen correctament.
* No hi ha errors crítics que impedeixin el desenvolupament posterior.
* S'identifiquen i solucionen problemes del videojoc abans de continuar amb el desenvolupament.

[PENDENT: Fotografies sessió *testing*]

## Pre-Alfa-1

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 | | **Calendario giratorio con relleno sólido** |  |  |
|  |  | | | |  |
|  | **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 | |  |  |  |  |  | Molt fluida |  |
|  |  | | | | | | | |  |
|  | **Com descriuries la fluïdesa del moviment “caminar” del personatge?**  \* | | | | | | | |  |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
|  | Gens fluida | |  |  |  |  |  | Molt fluida |  |
|  |  | | | | | | | |  |
|  | **Com descriuries la fluïdesa del moviment “saltar” del personatge?**  \* | | | | | | | |  |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
|  | Gens fluida | |  |  |  |  |  | Molt fluida |  |
|  |  | | | | | | | |  |
|  | **Com descriuries la fluïdesa del moviment “acotxar-se” del personatge?**  \* | | | | | | | |  |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
|  | Gens fluida | |  |  |  |  |  | Molt fluida |  |
|  |  | | | | | | | |  |
|  | **Com descriuries la fluïdesa del moviment “agafar-se” del personatge?**  \* | | | | | | | |  |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |
|  | Gens fluida | |  |  |  |  |  | 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 | |  |  |  |  |  | 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 | |  |  |  |  |  | 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 | |  |  |  |  |  | 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 | |  |  |  |  |  | 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:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perfil de hombre con relleno sólido  **T-01** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-02** | Perfil de mujer con relleno sólido  **T-03** |
| **Adrià Fernández**  Home – 15 anys  Avançat | **Hamza Boulhani**  Home – 22 anys  Avançat | **Marta Salvia**  Dona – 56 anys  Inexpert |
|  |  |  |
| Perfil de mujer con relleno sólido  **T-04** | Perfil de mujer con relleno sólido  **T-05** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-06** |
| **Laia Soldevila**  Dona – 17 anys  Principiant | **Alba Solsona**  Dona – 52 anys  Principiant | **Joan Soldevila**  Home – 24 anys  Intermedi |
|  |  |  |
| Perfil de hombre con relleno sólido  **T-07** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-08** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-09** |
| **Jesús Nogales**  Home – 56 anys  Inexpert | **Jordi Nadal**  Home – 21 anys  Avançat | **Oriol Soldevila**  Home – 21 anys  Intermedi |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

### 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 inten-sitat 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 pugi amb la W enlloc de l’espai.

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

*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, anima-cions, fluïdesa...)?**

8,5 / 10

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

* 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 *tiles* 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?**

**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.

## Pre-Alfa-2

En el cas de la Pre-Alfa-2 es buscava posar a prova el disseny, les animacions i les mecàniques de combat (*idle*, *melee-attack*, *ranged-attack*) del personatge principal i dels enemics d’aquesta fase: la Micca-2, l’enemic minion-melee i l’enemic minion-ranged, juntament amb la mecànica de moviment *climb* que va quedar pendent en l’anterior iteració.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Icono  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. |  |  |
| *Micca-2* | *minion-melee* | *minion-ranged* |

La sessió de *testing* de la Pre-Alfa-2 es va dur a terme el dia 17 de febrer de 2025, de 18h 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 20min 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-2 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*,destacant la importància de la seva sinceritat. 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 se’l deixava jugar durant uns 5 o 10 minuts, mentre aquest narrava totes les sensacions i pensaments que experimentava i l’equip els anotava en el qüestionari (Part 1). Després es repetia el mateix procediment utilitzant l’altre perifèric.

Un cop estaven anotades totes les respostes de la primera part del formulari, se’ls enviava a una altra sala on responien sols la part 2, que recopilava totes les preguntes que no requerien estar davant de l’ordinador per respondre-les amb seguretat.

### Enquesta

L’enquesta als *testers* es realitzava mentre avançaven en el nivell, parant-los després de completar cada fase per interrogar-los sobre el tema que acabaven de jugar.

L’enquesta està dividida en dues parts:

* + **Part 1:** aspectes de jugabilitat i mecàniques del sistema de combat.
    - Mecànica i animació d’escalar
    - Mecàniques de combat
    - Errors, problemes i bugs
    - Controls i perifèrics
  + **Part 2:** aspectes estètics i de disseny del sistema de combat i del nivell de prova.
    - Estètica
    - Disseny de nivell
    - Problemes i punts de millora

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |  |
|  | **Test PacoMonkey (Pre-Alfa-2) – Part 1**  Primera part (de dues) del qüestionari sobre la sessió de testing del videojoc PacoMonkey.  En aquesta part es vol analitzar diversos aspectes de **jugabilitat** del **sistema de combat**, com les transicions de mecàniques, els controls, detectar errors i bugs, etc.  Cal tenir present que aquesta 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. | | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Nom i Cognom**  \* | | | |  |
|  | La vostra resposta | | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Hora d’arribada?**  \* *Hora a la que has arribat a la sessió de testing* | | | |  |
|  | hh : mm | |  |  |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Hora d’inici?**  \* *Hora a la que has començat la sessió de testing* | | | |  |
|  | hh : mm | |  |  |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Experiència en videojocs**  \* | | | |  |
|  |  | Inexpert (no he jugat mai a un videojoc) | | |  |
|  |  | Principiant (he jugat poques vegades) | | |  |
|  |  | Intermedi (tinc experiència jugant de manera ocasional i/o només jugo a 1 videojoc) | | |  |
|  |  | 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 i animacions d’escalar**  Preguntes sobre les mecàniques i animacions de moviment que van quedar pendents de testejar en la sessió de testing anterior (Pre-Alfa-1). | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Com puntuaries la fluïdesa de la mecànica del moviment escalar (*climb*) del personatge?**  \* | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | 1 | | 2 | 3 | 4 | | | 5 | | |  |  |
|  |  |  | |  |  |  | | |  | | |  |  |
|  |  | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Comentaris sobre la mecànica de moviment escalar (*climb*)** | | | | | | | | |  | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | | |  | | | |
|  |  | | | | | | | | |  | | | |
|  | **Com puntuaries la fluïdesa de l’animació del moviment escalar (*climb*) del personatge?**  \* | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | | | | | | | | | | | |  |
|  | |  | | | | | | | |  | |
|  | | | | | | | | | | | |
|  |  | 1 | | 2 | 3 | 4 | | | 5 | | |  |  |
|  |  |  | |  |  |  | | |  | | |  |  |
|  |  | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Comentaris sobre l’animació de moviment escalar (*climb*)** | | | | | | |  | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | |  | | | | | |
|  |  | | | | | | |  | | | | | |
|  | **Com puntuaries la fluïdesa genèrica de les mecàniques de moviment escalar?**  \* *(córrer, saltar, acotxar-se, etc.)* | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | 1 | | 2 | 3 | 4 | | | 5 | | |  |  |
|  |  |  | |  |  |  | | |  | | |  |  |
|  |  | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Comentaris genèrics sobre les mecàniques de moviment** | | | | | |  | | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Mecàniques de combat**  Per puntuar les mecàniques cal tenir present que es busca saber com és la jugabilitat deixant totalment de banda l'àmbit visual, és a dir, ignorant el disseny de personatge i animacions i centrant-se únicament en l'execució de la mecànica de combat (el dany, la velocitat, el rang, etc.). | | | | | | | | | |  |
|  | **Com puntuaries la jugabilitat de la mecànica atac cos a cos (*melee-attack*) de la Micca?** \* | | | | | | | | |  | |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre la mecànica atac cos a cos (*melee-attack*) de la Micca** | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | |  | | |
|  | **Comentaris sobre la mecànica atac cos a cos (*melee-attack*) de l’enemic 1** | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | |  | | |
|  | **Com puntuaries la jugabilitat de la mecànica atac a distància (*ranged-attack*) de la Micca?**\* | | | | | | | | |  | |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre la mecànica atac a distància (*ranged-attack*) de la Micca** | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | |  | | |
|  | **Comentaris sobre la mecànica atac a distància (*ranged-attack*) de l’enemic 2** | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | |  | | |
|  | **Com puntuaries la jugabilitat general de les mecàniques de combat?** \* | | | | | | | | |  | |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  | |
|  |  |  |  |  |  |  | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre la jugabilitat general del combat** | | | | | |  | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Errors, problemes i *bugs***  Secció dedicada a identificar, comentar i proposar solucions i/o millores per als problemes trobats durant la sessió de *testing* del videojoc. | |  |
|  | **Has trobat algun error o *bug* en el videojoc?** \* | |  |
|  |  | Sí |  |
|  |  | No |  |
|  |  | |  |
|  | **Si has respost que sí, descriu tots els errors identificats:** | |  |
|  | Text d’una resposta llarga | |  |
|  |  | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Controls i perifèrics** | | | | | |  |
|  | **Prefereixes jugar amb teclat o amb mando?** \* | | | | | |  |
|  |  | Teclat | | | | |  |
|  |  | Mando | | | | |  |
|  |  | Indiferent | | | | |  |
|  |  | | | | | |  |
|  | **Per què?**  \* | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | |  | | |
|  |  | | | |  | | |
|  | **Què opines de l’assignació de tecles?**  \* *Melee-Attack =* [ 🇯 ] *o* (◻️) *; Ranged-Attack =* [ 🇰 ] *o* (⚪) | | | | |  | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | |  | |
|  |  | | | | |  | |
|  | **Hora de finalització del *testing*?**  \* *Hora a la que has acabat la sessió de testing* | | | | | |  |
|  | hh : mm | |  |  | | |  |
|  |  | | | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | | |  |
|  | **Test PacoMonkey (Pre-Alfa-2) – Part 2**  Segona part del qüestionari sobre la sessió de testing del videojoc PacoMonkey.  En aquesta part es vol analitzar diversos aspectes estètitcs i de disseny del sistema de combat i del nivell de prova, com l'aspecte i animacions dels enemics i del personatge principal, entre altres. | | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Nom i Cognoms**  \* | | | |  |
|  | La vostra resposta | | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Sexe** \* | | | |  |
|  |  | Home | | |  |
|  |  | Dona | | |  |
|  |  | | | |  |
|  | **Data de naixement**  \* | | | |  |
|  | dd/mm/aaaa | | **Calendario giratorio con relleno sólido** |  |  |
|  |  | | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Estètica**  Per puntuar l'estètica cal tenir present que es busca saber com és el disseny i l'animació deixant totalment de banda l'àmbit mecànic, és a dir, ignorant la jugabilitat i centrant-se únicament en l'aspecte dels personatges i de les seves habilitats. | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Com puntuaries el disseny visual dels enemics (idea, colors, proporcions, detalls...)?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre el disseny d’enemics** | | | | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | | | | |  | | |
|  | **Com puntuaries l’animació de l’atac cos a cos (*melee-attack*) de la Micca?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre l’animació cos a cos de la Micca** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | | | | | | |  | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | | | | |  | | |
|  |  | | | | | | | | | | |  | | |
|  | **Com puntuaries l’animació de l’atac cos a cos (*melee-attack*) de l’enemic?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre l’animació cos a cos de l’enemic** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | | | | |  | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | | |  | | | | |
|  |  | | | | | | | | |  | | | | |
|  | **Com puntuaries l’animació de l’atac a distància (*ranged-attack*) de la Micca?** \*  Forma  El contenido generado por IA puede ser incorrecto. | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre l’animació a distància de la Micca** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | |  | | | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | | | | |
|  | **Com puntuaries l’animació de l’atac a distància (*ranged-attack*) de l’enemic?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre l’animació a distància de l’enemic** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | |  | | | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | | | | |
|  | **Com puntuaries l’animació d’impacte (*knockback*) de la Micca?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre l’animació impacte** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | |  | | | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | | | | |
|  | **Com puntuaries l’animació de mort (*death*) de la Micca?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris sobre la mort** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | | | | |  | | | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | | | | | |
|  |  | | | | | |  | | | | | | | |
|  | **Què opines de que aparegui sang al videojoc?** \* | | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | M’agrada | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | No m’agrada | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | Indiferent | | | | | | | | | | | |  |
|  |  | | | | | | | | | | | | |  |
|  | **Justifica la teva resposta** *Per què t’agrada (o no) que es mostri sang en el videojoc?* | | | | | | | |  | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | | | | |
|  |  | | | | | | | |  | | | | | |
|  | **Com puntuaries el disseny general de les animacions de combat?** \* | | | | | | | | | | | |  | |
|  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | | |  | |  | |
|  |  | |  |  |  |  | |  | | |  | |  | |
|  |  | | | | | | | | | | | |  | |
|  | **Comentaris generals sobre les animacions de combat** | | | | | | | |  | | | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | | | |  | | | | | |
|  |  | | | | | | | |  | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Disseny de nivell**  Breu secció per rebre feedback sobre el disseny del nivell de la Pre-Alfa-2 (dificultat, durada, adequació, etc.). | | | | | | | |  | |
|  | **Creus que el disseny del nivell ha estat adequat pel que es volia *testejar* (sistema de combat i escalada)?**  \*  *(1) Gens = no tenia res a veure*  *(5) Totalment = hi havia tots els elements justos i necessaris per comprovar-ho* | | | | | | | | |  |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  |
|  | Gens |  |  |  |  |  | | Totalment | |  |
|  |  | | | | | | | | |  |
|  | **Creus que la dificultat del nivell ha estat adequada?**  \*  *(1) Gens = massa fàcil/difícil, impedia intentar testejar qualsevol mecànica*  *(5) Totalment = dificultat molt adequada i accessible per testejar qualsevol mecànica* | | | | | | | | |  |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  |
|  | Gens |  |  |  |  |  | | Totalment | |  |
|  |  | | | | | | | | |  |
|  | **Creus que la durada del nivell ha estat adequada?**  \*  *(1) Gens = massa curta (no ha donat temps de res) o massa llarga (després de testejar tot, encara ha tardat molt més a acabar)*  *(5) Totalment = quan havia acabat de testejar-ho tot s'ha acabat el nivell* | | | | | | | | |  |
|  |  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |  | |  |
|  | Gens |  |  |  |  |  | | Totalment | |  |
|  |  | | | | | | | | |  |
|  | **Comentaris sobre el disseny del nivell** | | | | | |  | | | |
|  | Text d’una resposta llarga | | | | | |  | | | |
|  |  | | | | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Problemes i punts de millora**  Secció dedicada a identificar, comentar i proposar solucions i/o millores per als problemes trobats durant la sessió de testing del videojoc. | |  | |
|  | **Proposa punts de millora (com a mínim 1) per les pròximes iteracions del videojoc** \**(A part dels bugs o problemes indicats en anteriors preguntes)* | | |  |
|  | Text d’una resposta llarga | | |  |
|  |  | | |  |
|  | **Has experimentat algun problema durant la sessió de testing?** \*  *(molt temps d’espera, tasca a realitzar poc clara o mal explicada, qüestionari massa llarg i/o repetitiu, personal desagradable....)* | | |  |
|  |  | Sí | |  |
|  |  | No | |  |
|  |  | | |  |
|  | **Si en l’anterior pregunta has respost afirmativament, explica-ho:** *Per exemple: l’animació és encertada per la mecànica?* | | |  |
|  | Text d’una resposta llarga | | |  |
|  |  | | |  |
|  | **Comentaris addicionals** *Espai per afegir comentaris sobre temes que no s’han preguntat* | | |  |
|  | Text d’una resposta llarga | | |  |
|  |  | | |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Gràcies**  Moltes gràcies per participar com a *tester* en la sessió Pre-Alfa-2 del videojoc PacoMonkey 🥰 | | | |  | | |
|  | **T’agradaria tornar a participar com a *tester* en futures sessions?** \* | | | | |  | |
|  |  | Sí | | | |  | |
|  |  | No | | | |  | |
|  |  | | | | |  | |
|  | **Voldries rebre al teu correu la *newsletter* mensual sobre el desenvolupament del projecte?**\* | | | | |  | |
|  |  | Sí | | | |  | |
|  |  | No | | | |  | |
|  |  | | | | |  | |
|  | **Si has respost que sí, escriu aquí el teu correu electrònic:** | | | | |  | |
|  | correu electrònic | | | | |  | |
|  |  | | | | |  | |
|  | **Hora de finalització del qüestionari?**  \* *Hora a la que has acabat d’omplir aquest qüestionari* | | | | |  |
|  | hh : mm | |  |  | |  |
|  |  | | | | |  |

### Perfil dels testers

Ordenats cronològicament segons l’hora assignada per fer el test:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Perfil de hombre con relleno sólido  **T-01** | Perfil de mujer con relleno sólido  **T-02** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-03** |
| **Oriol Soldevila**  Home – 21 anys  Intermedi | **Alba Solsona**  Dona – 52 anys  Principiant | **Marc Martín**  Home – 25 anys  Expert |
|  |  |  |
| Perfil de hombre con relleno sólido  **T-04** | Perfil de mujer con relleno sólido  **T-05** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-06** |
| **Adrià Fernández**  Home – 16 anys  Avançat | **Azahara Larrull**  Dona – 23 anys  Avançat | **Dídac Montanera**  Home – 21 anys  Avançat |
|  |  |  |
| Perfil de hombre con relleno sólido  **T-07** | Perfil de hombre con relleno sólido  **T-08** | Perfil de mujer con relleno sólido  **T-09** |
| **Jesús Nogales**  Home – 56 anys  Inexpert | **Jordi Nadal**  Home – 21 anys  Avançat | **Elena Viñarta**  Dona – 20 anys  Intermedi |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

### Respostes

Valoració mitja de les respostes de l’enquesta.

**Com puntuaries la fluïdesa de les següents mecàniques de la Micca?**

**Quins problemes/encerts has detectat en les mecàniques de la Micca?**

Escalar:

* S’hauria d’agafar sense [W] al saltar, i amb [W] al no saltar.
* Fàcil i ràpid d’executar.
* Estrany quedar-se agafat sense lliscar (gravetat).

Agafar-se:

* S’hauria de poder fer el mateix que en “climb” (saltar, moure’s amunt i avall).

Moviment:

* Hauria d’anar més fluid en velocitat de resposta al clicar tecles molt ràpid.
* Sensació de lliscar al caminar acotxat.

Atac cos a cos (*melee*):

* L’execució ha de ser més ràpida i *cooldown* massa elevat.
* Lent al canviar de direcció.
* Massa dany als enemics.
* *Hitbox* massa gran i no encaixa amb l’animació.

Atac a distància (*range*):

* Amb la [K] pressionada hauria d’agafar el projectil i al soltar disparar (permet més mobilitat).
* Pressionar seguit no hauria de reiniciar l’execució de l’atac sense arribar a disparar.
* Projectil massa lent.
* Projectil té massa rang.

**Quins problemes/encerts has detectat en les mecàniques dels enemics?**

Melee-minion:

* Espenteja massa al pegar.
* Agrada que desplaci al jugador.
* *Hitbox* enorme, no encaixa amb l’animació.
* *Cooldown* massa baix.
* Pega sense gairebé avís.
* T’hauria de detectar al pegar-lo.
* Que el peguin no hauria de cancel·lar el seu atac.
* Hauria de tenir col·lisió.

Ranged-minion:

* Molt poca vida.
* No hauria de buscar ficar-se a melé tota l’estona si és de rang.
* Falta velocitat d’atac i del projectil.
* *Cooldown* massa alt.
* T’hauria de detectar al pegar-lo.
* Agrada que disparin en totes les direccions on estàs i no només recte.
* Que el peguin no hauria de cancel·lar el seu atac.
* Hauria de tenir col·lisió.

**Com descriuries la jugabilitat general de les mecàniques de combat?**

3,78 / 5

* Tenir 2 tipus d’atacs (melé i rang) fa que sigui molt complet.
* Costa saber si he impactat l’enemic, animació rara.
* La barra de vida surt tard i és incorrecta (visualment cada impacte redueix a la meitat la vida actual).
* Molt poc fluid.
* Perduda en el combat, no queda clar qui pega a qui.

**Quins errors o *bugs* has trobat?**

* Els personatges entren dins de les parets i del terra.
* A vegades els controls s’inverteixen (pega i corre enrere).
* “Hold” deixa de funcionar, no s’activa l’animació o el personatge no es pot moure més.
* Al entrar dins d’una paret a vegades puja per aquesta per si sol (ascensor).
* A vegades la Micca no es pot moure.
* Es veu la pota de la Micca dins de la paret.
* El *melee-minion* no espenteja si el jugador s’està movent.
* Si s’acotxa pot travessar el terra i caure.
* A vegades permet fer doble salt.
* En algunes seccions del mapa no permetia disparar.
* Enemics flotaven.
* A vegades no pegava quan s’activava la mecànica.
* El personatge es moria a l’aire.
* No es pot saltar a una plataforma on hi ha un enemic just a sobre/davant.
* Els enemics floten enlloc de caure.
* *Glitch* de les animacions dels enemics.
* El mando no funcionava correctament amb l’activació d’algunes mecàniques.
* La mida dels prismàtics no correspon amb la realitat.
* Les animacions “idle” són massa accelerades.

**Prefereixes jugar amb teclat o amb mando?**

**Per què?**

|  |  |
| --- | --- |
| Mando:   * Més fàcil perquè té menys botons i fa que sigui més intuïtiu. * Estic més acostumat. * És més còmode. * El tacte és més agradable. * És millor per jocs de plataformes. | Teclat:   * Mecàniques fàcils de memoritzar i d’utilitzar. * Fàcil si hi ha poques tecles. * Estic més acostumat. * Més complicat perquè cal coordinar més. |

**Què opines de l’assignació de tecles?**

* Molt correcta (tant per mando com per teclat), segueix el patró de la majoria de jocs.
* Indiferent, correcte, t’adaptes fàcil.
* (Teclat) Agrada que el moviment estigui a l’esquerra i l’atac a la dreta.
* (Teclat) Agrada que es pugui arribar fàcilment a l’espai tocant totes les tecles.
* (Teclat) Preferiria tenir els dits més separats pels atacs (per exemple: J i P).
* (Mando) Preferiria R2 i R1 per l’atac.

**Com puntuaries les animacions de la Micca?**

**Com puntuaries les animacions (i disseny visual) dels enemics?**

**Què opines de que aparegui sang al videojoc?**

* Genera sentiment d’epicitat.
* Agrada que es mostri sang sense ser massa explícit.
* No em sembla sang excessiva i representa bé el mal que s’ha fet el personatge.
* Seria massa “light” si no hagués sang.
* Depèn del to del videojoc dir si és encertat o no.
* Fa que sigui més realista.

**Quins problemes/encerts has detectat en les animacions de la Micca?**

Escalar:

* Falta animació que permeti escalar més ràpid.
* Funcional però massa senzilla.
* Recorda a com escalen els simis.

Moviment:

* Falta més realisme en la caiguda del salt (menys recte i més panxa i plecs).
* Sensació de lliscar al caminar acotxat.

Atac cos a cos (*melee*) - Micca:

* Animació satisfactòria.

Atac a distància (*ranged*) - Micca:

* Idea disseny agrada (collar).
* La bola podria caure al final.
* Falta velocitat a la pedra.
* Molt ben aconseguit.
* No té sentit que tingui perles infinites al collar.

Impacte:

* La sang hauria de sortir de la zona on rep el cop, no entenc que surti de l’esquena.
* La cara desapareix.
* Agrada que es torni roja i sagni.
* Falta un *frame* de transició (recuperació) per retornar a la posició inicial.

Mort:

* Hauria de tenir diferents animacions de mort segons la causa.
* La forma de la cara es queda plana.
* Agrada i és molt visual.

**Quins problemes/encerts has detectat en les animacions dels enemics?**

General:

* Són massa foscos i no s’aprecien els detalls.
* Proporcions correctes.
* Dissenys originals.

Melé:

* Falta que ataqui de dalt cap a baix i a l’inrevés.
* Els passets finals sobren, queda estrany.
* L’animació només té sentit si falla el cop, sembla que hagi de caure de cul a terra mentre avança.
* Molt *goofy*, sembla que balli sardanes.
* Cal revisar els píxels de l’esquena.

Rang:

* Hauria de ser més baixet.
* Els prismàtics no es veuen clarament, semblen llibres.
* Voltereta molt artificial.
* Massa llarga i/o lenta.

**Com puntuaries el disseny del nivell segons...?**

* Millor dividir-ho per seccions per provar les diferents coses.
* Ha estat molt encertat i deixa amb ganes de seguir jugant.
* Es necessitaria més temps jugant per poder practicar més.
* No l’he pogut acabar per falta de temps i *bugs*.
* La secció de l’escalada molt bé.
* Algunes seccions eren difícils de superar.
* Ben ajustat, dona temps a provar totes les habilitats.

**Propostes de punts de millora?**

* Que els formularis siguin més curts.
* El fons hauria de ser més real (arquitectònic, colors, pedres, herbes, plantes enfiladisses, etc.), no tan simple.
* Falten més enemics, barreres o làsers que si els toques et treguin vida.
* Afegir més temps en el *testing*.
* No arreglar *bugs* mentre es fa el test.
* Poder moure la càmera en diagonal.

**T’agradaria tornar a participar com a *tester* en futures sessions?**

**Durada mitja de la sessió de testing:**

* Part 1:18,75 minuts
* Part 2:14,25 minuts

### 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.

[Icono

Descripción generada automáticamente](http://www.siggames.cat)