



# *PANDAMONIUM*

PLAYTESTING PLAN

Grupo 4:

Denis Voicu N°: 83443

João Henriques N° 81633

Mário Cardoso N° 83523

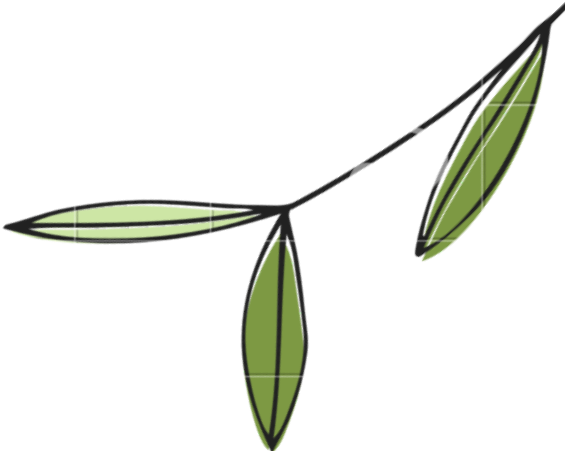
João Cardoso N° 81361





# GAME CONCEPT

## QUESTÕES

Com a realização do playtest durante a MOJO queremos saber como estão os nossos puzzles em termos de diversão/dificuldade, como o jogador se sente durante o jogo( frustrado, aborrecido,etc.) e sabermos se as novas optimizações introduzidas no boss desde o ultimo user feedback melhoraram a jogabilidade e termos um último feedback se o boss é divertido ou se ainda está demasiado difícil. Uma vez que o nosso jogo tem habilidades que são usadas ao longo do jogo e 2 modos onde essas habilidades são usadas, também queremos saber se o os 2 modos estão equilibrados ou não.



Para sabermos o referido anteriormente seleccionamos algumas perguntas que queremos que o utilizador responda num quiz depois de jogar o nosso jogo.(As respostas irão do discordo plenamente até concordo plenamente, exceto a penúltima questão que terá uma componente de resposta aberta.)

- 
- Os puzzles são divertidos.
  - Os puzzles são difíceis.
  - O nível do boss é difícil.
  - Sentiu-se frustrado/aborrecido enquanto estava a jogar. Se sim, quando e que atividade estava a fazer?
  - Sentiu-se que os dois modos do panda(range e normal) são equilibrados ao longo do nível. Se não, qual é o melhor modo.
- 

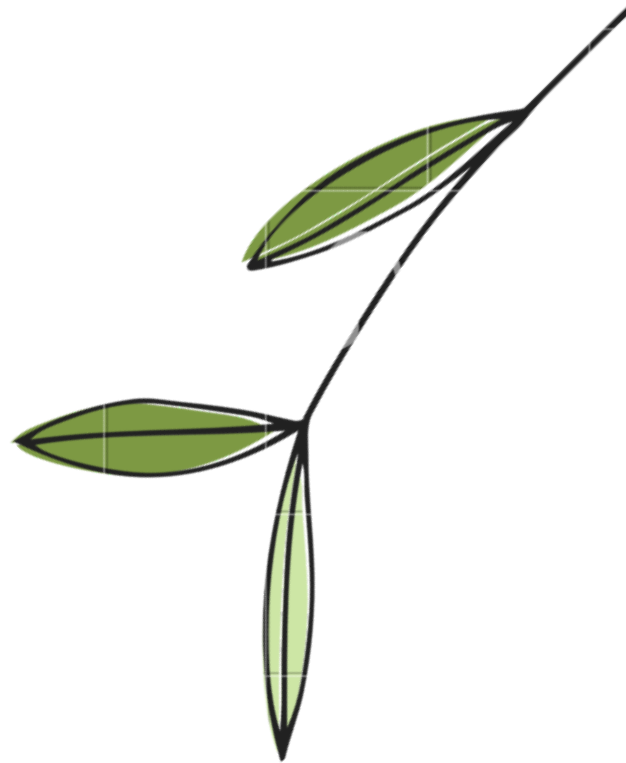


Durante as sessões de jogo iremos também recolher dados automáticos à medida que o jogador joga. Com os dados colectados queremos responder às seguintes questões:

- **O rage mode foi usado mais do que 4 vezes?** - queremos saber a resposta a esta pergunta para verificar se o player usa o rage mode para avançar no nível mais rápido ou não. Uma vez que o player terá que mudar para o rage mode, no mínimo, 2 vezes para poder resolver os puzzles e dando uma margem de mais 2 utilizações caso se engane ou use o rage para matar algum monstro, então o resto seria durante a batalha com o boss. Quantos mais vezes for utilizado o rage mode durante a batalha mais rápido se mata o boss.

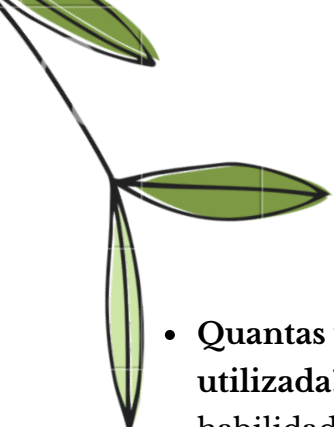



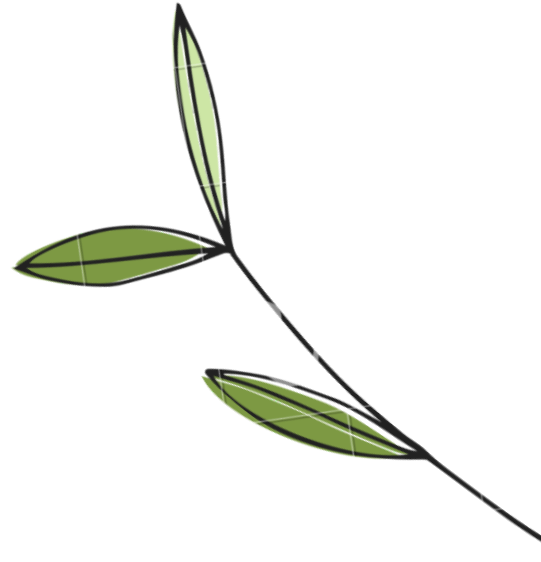
- **Todas as áreas foram visitadas?** - embora o jogador não seja obrigado a visitar todas as áreas do nível, queremos saber se os jogadores se sentem motivados a explorar o nível.



- **Quantas vezes o jogador morre?** - a resposta a esta pergunta permitirá-nos saber se a dificuldade do boss e dos inimigos se adequa. Menos de 4 mortes seria o ideal. Uma/ duas mortes a lutar com os monstros e/ou cair para dentro de um poço. E as outras 2 mortes para o boss.



- 
- **Quantas vezes é que cada skill foi utilizada?** - sendo que temos habilidades de movimento( double jump, wall jump, dash) e habilidades de ataque ( wall break, ground slam) queremos prioritariamente saber quantas vezes o wall jump é utilizado. Um número demasiado elevado significaria que há alguma dificuldade na execução da skill tendo em conta o tamanho do nível e o tempo de gameplay. Queremos também saber que habilidades de ataque são mais usadas, para perceber as preferências dos utilizadores. Queremos no entanto observar os valores finais de cada skill e analisá-los para possíveis anomalias.

- **Quanto tempo demora cada jogador a completar o nível?**- O nosso nível foi desenhado para ser terminado em 10 minutos, no entanto, gostaríamos de ver o tempo que os utilizadores demoram.
- 
- 




# TÉCNICAS DE RECOLHA DE DADOS

Antes do playtest:


- Iremos apresentar ao jogador um questionário que nos permitirá enquadrar os dados que obtivermos. Desta forma conseguiremos explicar possíveis anomalias que possam surgir (e.g. jogadores que não estão habituados a jogar jogos irão, com uma probabilidade elevada, demorar mais tempo a concluir o nível que o esperado

Durante o jogo:

- Pretendemos gravar o ecrã do computador durante cada uma das sessões de jogo(**Gravação indireta de dados**).
- Apontar as notas que forem importantes enquanto se observa o jogador a jogar(**Gravação direta de dados**).
- Logs Interativos(**Gravação direta de dados**).
- Pedir ao utilizador para falar alto enquanto jogo(**Técnica de Observação "Think Aloud" - Concurrent**) ou então falar depois de jogar ("**Think Aloud**" - **Retrospective**).




Depois do jogo:

- Questionário realizado pelo jogador com foco na jogabilidade.
- 



# PROCEDIMENTO

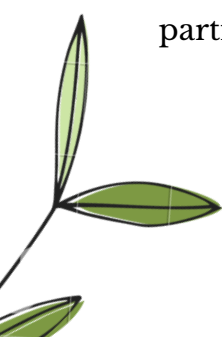
Pedir ao utilizador para preencher o primeiro questionário. De seguida, entregar-lhe a "**quick start sheet**" para o jogador ler e depois tirar eventuais dúvidas e questões que possa ter.




Depois, assim que inicializarmos a captura de ecrã, deixar o utilizador jogar o jogo durante os 10 minutos sendo que o utilizador pode continuar a jogar caso queira acabar o nível se ainda não acabou.

Iremos pedir aos utilizadores para falarem enquanto jogam, dizer o que pensam, o que estão a tentar fazer, ou seja, vamos usar o método "Think Aloud"

Vamos também anotar outras acontecimentos relevantes. Como por exemplo, bugs, acções inesperadas, momentos importantes do jogo que sejam relevantes para a discussão com o jogador depois do jogo.



No fim, pedir ao utilizador para realizar o último questionário e parabenizá-lo pela participação oferecendo-lhe um brinde pela valiosa participação.






# MÉTODOS DE ANÁLISE DE DADOS

Com base nas nossas técnicas de recolha de dados pretendemos usar gráficos para analisar os dados recolhidos pelos logs e usar estatística qualitativa para tudo o resto.



## AMOSTRA

O teste vai ser realizado no Taguspark, com as pessoas que forem à MOJO e que quiserem testar o nosso jogo.



O nosso questionário pode ser acedido através deste link:  
[https://docs.google.com/forms/d/1eYF-pM7iZmF3CpfBNoVGJ\\_88RD-a\\_VO34qm9pQacdV0/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1eYF-pM7iZmF3CpfBNoVGJ_88RD-a_VO34qm9pQacdV0/edit?usp=sharing)