

Relatório sobre os testes com os utilizadores

Grupo 2

Protótipo Desenvolvido:

O protótipo de baixa fidelidade foi desenvolvido em papel, sendo constituído por 7 áreas (folhas A4). Destas 7 áreas: 2 são puzzles, 3 neutras, 1 com boss e desbloqueio de skill e 1 para a skill tree.

O layout para os testes estava estruturado da seguinte maneira: A secção inicial era uma simples secção de platforming, com um tesouro alcançável utilizando a habilidade de double jump. Em frente a esta área tínhamos a área seguinte constituída por uma parede demasiado alta para saltar, realçada com pedras para dar a entender que dava para subir com a habilidade “climb walls”. No topo desta parede situava-se um inimigo com um escudo que só conseguia ser derrotado após partir o escudo utilizando a outra personalidade do panda e umas rachas no chão que após utilizar a habilidade “ground pound”, levavam a uma área escondida. Em frente ao inimigo situava-se uma descida com umas armadilhas na parede em frente e no chão.

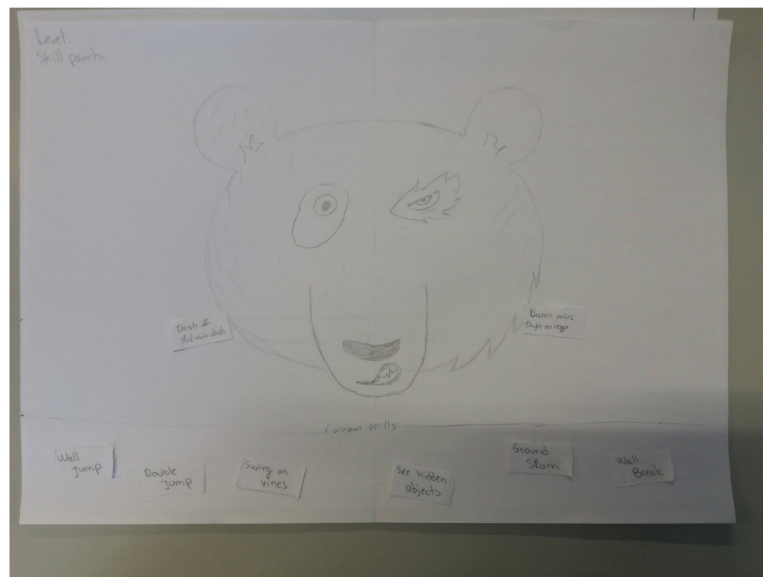
Esta área estava conectada a 3 outras áreas, uma acima, uma abaixo e uma em frente.

- A área acima era alcançável utilizando a habilidade wall jump na parede atrás do inimigo. Esta área apresentava um simples puzzle com 3 pilares com símbolos que alternavam quando o jogador interagía com estes. Os símbolos necessários estavam realçados na plataforma abaixo de cada pilar. Após os 3 símbolos serem corretamente selecionados, um tesouro aparecia no centro, recompensando o jogador com experiência.
- A área abaixo era alcançável utilizando a habilidade “ground pound” nas rachas no chão previamente referidas, abrindo um buraco no chão que leva a uma nova área. Esta nova área apresentava um desafio de platforming. Existiam 2 plataformas em movimento e uma parede a frente da primeira plataforma. O utilizador teria de saltar na primeira plataforma, mudar de modos do panda, partir a parede em frente que continha um tesouro que recompensava o jogador com experiência. Após partir a parede o utilizador conseguia também chegar a um ponto mais alto que lhe permitia saltar para a segunda plataforma em movimento. A partir da segunda plataforma para voltar à área anterior era necessário utilizar a habilidade “wall jump” para ir saltando entre as paredes do túnel onde caiu pela primeira vez.
- A área em frente era a área do boss. Devido à natureza dos testes o combate com o boss foi limitado, sendo apenas necessário utilizar uma habilidade de ataque para o derrotar. Após derrotar o boss o pódio anteriormente vazio agora revelava um tesouro que desbloqueava uma nova habilidade, a de ver objetos escondidos. É de notar que esta habilidade era fulcral para resolver o próximo puzzle. Sendo assim, podemos verificar se o utilizador reconhece a necessidade de utilizar as ferramentas adquiridas para resolver novos problemas.

A última área desenvolvida situava-se em frente à secção do boss e apresentava um perigo na forma de água poluída/tóxica, com uma árvore em frente e um tesouro atrás da

árvore. Nesta área era necessário o utilizador usar a habilidade recém adquirida de revelar objetos escondidos, que revelaria plataformas flutuantes onde o panda conseguia saltar, levando-o atrás da árvore para obter o tesouro que o recompensava novamente com experiência.

Para além das áreas desenvolvemos também uma skill tree. Esta tinha uma cara desenhada no meio da página, onde metade da cara representa o panda no seu modo normal e a outra metade representa a outra personalidade. Em cada lado há dois tipos de habilidades. As habilidades que são desbloqueáveis por pontos, que são obtidos ao passar de nível, e as habilidades que são obtidas ao atingir certos pontos específicos do jogo, tais como passar de nível. Neste protótipo, como representava já uma fase avançada do jogo, o jogador já tinha algumas habilidades. Com o decorrer do protótipo o jogador acabava por receber experiência suficiente para passar de nível e receber um ponto. Neste momento o jogador tinha de escolher qual habilidade desbloquear, evoluindo assim uma personalidade mais que a outra.



Escolha de utilizadores

A escolha das pessoas foi feita com base nas personas definidas no primeiro relatório. Definir o tipo de jogador que correspondia a cada um dos contactados não foi fácil porque os 3 utilizadores acabavam por apresentar características de vários tipos de jogador ao mesmo tempo. No entanto, acabámos por perguntar se só pudessem jogar um jogo qual seria e com base na resposta definimos o tipo.

A primeira pessoa que contactámos gostava de jogos que tinham um ritmo rápido e que precisavam de estratégia e jogo em equipa. Também disse que à algum tempo atrás gostava de jogar competitivamente, mas que nos dias de hoje não tinha tanto tempo para jogar e já não prestava muita atenção a isso. O jogo que ela escolheu era o Rocket League. Achámos que se enquadrava no perfil de daredevil visto que gosta de jogos sem tempos mortos.

A segunda pessoa, disse que um dos jogos que tinha gostado bastante de jogar era o bloodborne e que estava ansiosa por experimentar o novo jogo da mesma empresa

Sekiro: Shadows Die Twice. O jogo que ela escolheu foi o Player unknown's battleground. Tendo em conta que este jogador apreciava desafios e de jogar competitivamente classificámo-la como um conqueror.

A última pessoa que testou o nosso protótipo gostava mais de jogos na switch e que tivessem mundos visualmente interessantes e mecânicas divertidas que dessem para passar o tempo e relaxar. O jogo que escolheu foi o Zelda Breath of the Wild porque achava que poderia ficar a explorar o mundo para sempre. Tendo em conta o seu perfil achámos que era uma seeker.

Realização dos testes

Os testes com os utilizadores foram realizados num laboratório do IST sendo que, os testes foram realizados com os 3 utilizadores diferentes descritos acima. Cada teste demorou cerca de 10 a 15 minutos. Este tempo é referente ao enquadramento do utilizador com a história do Panda, a sua doença, uma referência ao facto de que o protótipo não se trata do primeiro nível do jogo mais sim um momento mais avançado e pelo que já teria várias habilidades desbloqueadas e uma breve explicação de mecânicas de jogo.

Durante a realização de cada teste a área onde o panda se situava era colocada em frente ao utilizador por um dos membros, sendo as restantes áreas retiradas. Não eram colocadas restrições sobre a ordem de áreas seguidas e o jogador podia explorar livremente. Nas situações onde era necessário interação por parte do utilizador (puzzle dos pilares) e nas situações onde o cenário era dinâmico (plataformas em movimento) os elementos do grupo representavam essa interação.

Após ganhar experiência suficiente para subir de nível, um dos membros mostrava a skill tree e perguntava qual habilidade que o utilizador queria desbloquear.

Durante o teste, tentamos interagir o mínimo possível com o utilizador, para não influenciar as suas decisões. Enquanto um membro tirava notas de tudo o que o utilizador fazia e dizia, outro ia tirando fotos, com a autorização dos utilizadores. Os outros dois interagiam com o utilizador quando este fazia algo impossível, por exemplo saltar mais do que o permitido.

No final questionamos a opinião do utilizador relativamente às mecânicas apresentadas e respetivas melhorias.

Na realização destes testes com os utilizadores os principais objetivos foram:

- Testar se os puzzles concebidos se adequam ao tipo de jogo, com foco particular na sua dificuldade e categoria (quebra-cabeças, baseado em reações, etc...).
- Testar se a alteração de modos era intuitiva e dinâmica, se os utilizadores compreendiam os benefícios e limitações de cada modo e quando os usar.
- Testar se as habilidades desenvolvidas se adequam ao tipo de jogo e se eram fáceis e intuitivas de utilizar.

Conjunto de questões realizadas e respetivo feedback:

1. Os puzzles adequam-se ao tipo de jogo?

Os utilizadores gostaram dos puzzles e disseram que poderiam ser mais complexos. O facto de os utilizadores terem que resolver os puzzles com as habilidades que tem desbloqueadas teve um impacto positivo e o feedback foi para fazermos os futuros igual.

2. O uso das habilidades é adequado para cada modo?

Os utilizadores não tiveram grande problema a perceber as diferenças entre os dois modos e as respectivas habilidades. O feedback foi positivo relativamente às habilidades de cada modo não havendo sugestões de melhorias.

3. A necessidade de alternar entre os dois modos do panda para progredir no jogo era reconhecido pelo utilizador?

Embora uma coisa difícil de testar com um protótipo de baixa fidelidade conseguimos com a ajuda de indicações verbais como “Isso não fez nada” verificar que o utilizador sentia a necessidade de trocar de modo para poder usar outra habilidade já que a que utilizou não teve efeito pretendido.

Veio-se depois a confirmar o referido acima com os próprios utilizadores.

4. Sentiu-se incentivado a explorar?

Dos 3 testes feitos nenhum dos utilizadores explorou caminhos alternativos. Limitaram-se a seguir em frente e tendo encontrado o boss e tê-lo matado seguiam em frente. Pelo que foi necessário retroceder com o utilizador atrás e pedir-lhe para explorar eventuais caminhos alternativos para podermos testá-los.

Quando confrontados com esta pergunta os utilizadores disseram que não sentiram a necessidade de voltar atrás ou de explorar uma vez que matar o boss foi fácil pelo que seguiram o caminho mais óbvio que era em frente.

Anotações finais

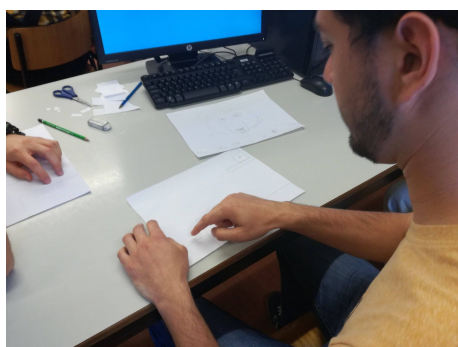
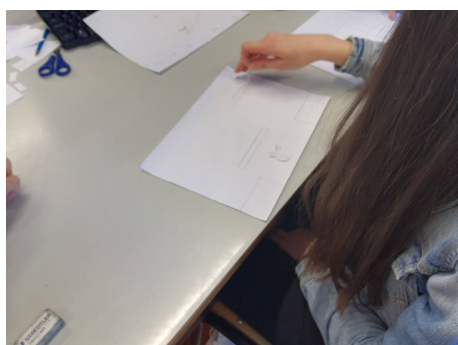
No final, para além das questões concretas também incentivamos os utilizadores a darem feedback geral em relação à ideia e às mecânicas. Um aspecto proeminente era o de gostarem que a alteração de modos fosse mais dinâmica. Um dos utilizadores referiu o aspeto de poder misturar-se ambos os modos de modo a conseguir utilizar uma habilidade (o exemplo exato dado foi o de utilizar-se duplo salto no modo normal, ativar o modo secundário no meio do ar e utilizar ground pound de modo a partir obstáculos ou derrotar inimigos). Outro utilizador deu exemplos de cenários de luta com bosses onde seria interessante estar-se a alterar entre os vários modos frequentemente e dinamicamente.

Achamos o feedback interessante e pertinente e vamos investigar maneiras de tornar a jogabilidade utilizando os modos mais dinâmica.

Conclusão

Depois de realizados os testes com os utilizadores podemos concluir que estamos a seguir num caminho que se alinha com os interesses do nosso grupo de foco, conseguimos obter um bom feedback por parte dos utilizadores, o qual iremos usar de forma a melhorar o nosso jogo e ir ainda mais ao encontro dos interesses do nosso grupo de foco. Ao realizarmos este relatório ficamos com uma ideia mais clara do que resulta, do que não resulta e quais os pontos mais importantes nos quais nos temos que focar.

Anexo:



Protótipo:

