

Playtest Quack Invasion

26.06.2024

—

Renan Fernandes
RF Consulting

Test Specs:

OS Name: Microsoft Windows 11 Pro 23H2

Version: 10.0.22631 Build 22631

BaseBoard Manufacturer: ASUSTeK COMPUTER INC.

BaseBoard Product: TUF GAMING B550M-PLUS

BIOS Mode: UEFI

BIOS Version/Date: American Megatrends Inc. 3205, 8/14/2023

Processor: AMD Ryzen 9 5900X 12-Core Processor, 3701 Mhz, 12 Core(s), 24 Logical Processor(s)

Video Adapter Description: NVIDIA GeForce RTX 3060

Adapter RAM: 1,048,576 bytes

Resolution: 1920 x 1080 x 75 hertz

Input: DS4 controller via steam driver

Input type: Bluetooth

Issue List

Abertura/Display Management

1. Seleção de Display Incorreta ao Iniciar App - Reprodução 5/5

A aplicação abre no monitor principal por 1 frame, e depois vai direto pro monitor secundário, mesmo settings estando corretos no windows; Atalho WIN+SHIFT + Arrow colocou no monitor principal, mas o jogo fica no display por 1 frame e depois desaparece completamente, reaparecendo apenas se voltá-lo para o monitor secundário-;

O erro foi corrigido reconectando o display secundário, mas ao reabrir o jogo, o problema retorna.

2. Problema de Tabbing ou Desktop Shortcut (Win+D) - Reprodução 5/5

Ao minimizar a aplicação através de tabbing ou desktop shortcut, o jogo abre ao clicar com o botão direito do mouse no desktop, mesmo resetando o foco para a taskbar.

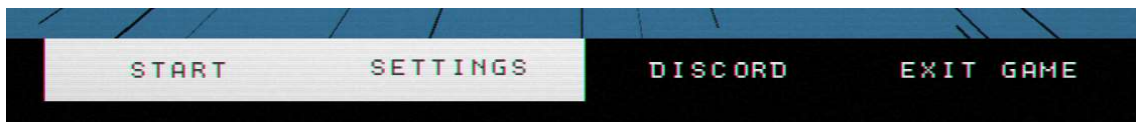
3. Áudio do Jogo Permanece Ativo Durante o Tab - Reprodução 5/5

Não necessariamente é uma issue, mas se for possível modificar sem um prejuízo de tempo grande, eu recomendaria.

Menu Principal

1. Possível selecionar múltiplas opções de Menu utilizando Mouse e Controle/Teclado - Reprodução 5/5

O evento "onmouseover" no menu principal permanece habilitado mesmo quando outras formas de input são acionadas, fazendo com que seja possível a múltipla seleção de itens no menu (apenas visual).



Análise de Gameplay - 3 horas contando testes iniciais

Aspectos Gerais

O jogo tem uma base excelente e apresenta MUITO potencial:

- Sistema de stats bem desenhado, e com balanceamento bem interessante (apesar de não ser perfeito). Foi possível concluir diversas runs na dificuldade “Experienced Player” com estratégias diferentes;
- Hitboxes e hurtboxes absolutamente bem desenhadas (tanto do player, quanto todos os quacks), todas as vezes que eu tomei hit, eu senti que foi culpa minha;
- Os controles são extremamente responsivos, e eu particularmente gostei de haver um delay entre imputar a mudança de direção e a direção ocorrer in-game, não sendo possível fazer mouse flickering para rapidamente mudar de direção ou atirar em diversas direções simultaneamente com uma frequência de tiro elevada. Isso faz com que seja necessária maior atenção e planejamento por parte do player;
- Apesar da pequena variedade de inimigos no momento, é possível sentir a urgência de focar determinados tipos para facilitar a mobilidade e o kiting no mapa;
- As animações de transição do mapa são MUITO legais, e não atrapalham na visibilidade dos inimigos e projéteis. Eu não reparei se elas ocorrem com o tempo, ou com quantidade de inimigos exterminados, mas achei muito maneiro, ainda mais se esse conceito for expandido posteriormente, alterando também o terreno do mapa ou spawnando bosses/minibosses;
- Gostei muito de ter morte por queda nos cantos do mapa, geralmente os mapas desses jogos são infinitos ou ficam te teleportando cardinalmente pro outro lado. A minha primeira morte foi caindo e eu achei muito daora porque eu tava totalmente entretido com os mobs enquanto tentava entender as mecânicas de reload e dash, isso enquanto o mapa ainda estava escuro, só fui de arrasta pra cima;

Performance

O jogo não apresentou nenhum problema de performance, a única queda de FPS verificada foi durante os loadings, o que é totalmente normal. E mesmo assim a queda de FPS foi bem pequena.

Dificuldade

Pode parecer engraçado, mas eu achei as dificuldades “Beginner” e “Experienced Player” praticamente idênticas. A única coisa que reparei foi a quantidade de mob spawn um pouco reduzida no “Beginner”, mas como o scaling do player tá todo atrelado a matar inimigos, quanto menos inimigos, mais lentamente é a progressão também, e como o tempo é o mesmo pra finalizar o level, ficou meio que elas por elas;

Eu achei a dificuldade “Beginner” difícil demais pra justificar sua existência pra players mais casuais. Se eles não conseguirem jogar na “Experienced Player”, certamente não conseguirão na “Beginner” também, principalmente se o player tiver algum tipo de limitação ou deficiência;

Já a dificuldade “Experienced Player” é bem interessante, quantidade bem balanceada de mobs e o scaling é bem balanceado, a dificuldade também é bem dependente do design dos mapas, uma vez que o player aprende o mapa, fica bem mais fácil de conseguir ser bem sucedido em outras runs mesmo com drops e builds não ideais, e mesmo assim ainda é possível perder, a dificuldade do jogo é muito boa, nem muito fácil, nem um soulslike, apesar de que o jogo permitiria virar um roguelike-soulslike no futuro uma vez que já tem um dash invulnerável, mecânica de tiro complexa (pra um rogue-like) e potencial de bosses interessantes.

Upgrades

Gostei bastante dos stats disponíveis pra upgrade, tem uma boa variação de builds viáveis e fortes pro clear do level:

- Mobilidade (redução de reload, velocidade de movimento)
- DPS (+Ammo, velocidade de ataque/damage boost)
- Waveclear (Multi projétil/Tiro perfurante, damage boost)
- XP Boost (XP Range, XP Boost - early game)

- Kiting (velocidade de movimento, damage boost)
- Stall (HP, velocidade de movimento)

Uma vez que para concluir o level é necessário apenas sobreviver, e não tem um boss/mob que exige DPS muito elevado ou que precise morrer para que haja progressão, os mobs mais “perigosos”, na minha opinião, são os ranged (a maior parte do dano que eu tomei foi deles), eu acredito que as builds mais fortes são as baseadas em Mobilidade e Kiting, uma vez que redução de reload é um drop MUITO comum e consistente, dá pra fazer em quase todas as runs, não depende de nenhum drop raro. Sem contar que ao mesmo tempo que dá mobilidade, também dá DPS, dado que o tempo de recarga do reload é praticamente zero depois de uns 5-6 upgrades.

Mas eu pude concluir o level pelo menos com 3-4 builds diferentes, então a variedade tá bacana, apesar de algumas serem mais viáveis por exigirem drops mais comuns.

Mechas

É o tipo de upgrade que mais define gameplay, o efeito dela é super imediato, mais ainda que um drop raro (+++- ou ++), e ainda dá um waveclear no momento da seleção, o que é muito forte. Pra mim, quanto mais rápido for o mecha, melhor. Então fast mecha (wall-e) > mecha amarelo > tank.

O tank é pra mim é o pior, não achei HP um fator tão relevante no jogo. Sem mobilidade, é muito difícil conseguir sobreviver mesmo com muita vida. Então eu só costumo pegar esse mecha se ele aparecer muito no comecinho da run. Eu não consegui ganhar uma run com ele. Certamente um bom candidato a buffs ou modificações, dado que velocidade de movimento é um dos melhores stats do jogo, trocar isso por qualquer coisa geralmente não vale a pena, a não ser que a run forneça muita velocidade de movimento em outros upgrades.

Items

Pra mim, a única mecânica que eu realmente desgostei do jogo. Todos os meus clears foram feitos sem utilizar nenhum item. Eu senti que não valia a pena trocar algum stat importante por um pouco de wave clear (geralmente desnecessário). De longe o pior item é a incendiary/fire grenade, ela causa um mal MUITO maior do que bem. Eu não pude acreditar que tomei dano

quando pisei no fogo, simplesmente o DoT do item é muito baixo pra justificar a utilização, mesmo se o fogo pegasse de um mob pra outro, o DoT é baixo demais, de longe o pior item do jogo. Eu diminuiria o tempo ativo do fogo no chão e aumentaria o DoT consideravelmente ou removeria totalmente o dano ao player. E isso pode decepcionar alguns players porque é um dos únicos itens que altera o mapa, né? Então acho uma mudança necessária.

Também achei a variedade inicial de itens muito pequena e pouco impactante. Mas eu também testei poucas vezes, posso estar equivocado aqui.

Visuais

Gostei muito de todos os visuais, animações e efeitos do jogo. A única coisa que eu destacaria seria a cor do projétil do quack ranged. Tiveram situações que tinham muitas esferas de XP no chão, e eu acabei tomando tiros que passaram por cima da XP (que também é roxa), e olha que eu não sou colorblind, mas simplesmente não vi e tomei alguns.

Mas como o tiro tem um sprite/animação bem diferente do XP, pode ser que vocês tenha deixado intencionalmente na mesma cor pra aumentar um pouco a dificuldade e exigir mais atenção do player, o que também é ótimo, depois de um tempo eu me adaptei, aumentei a atenção e não tomei mais. Sem contar que faz sentido o quack atirar daquela cor e dropar loot da mesma cor, é meio que a “energia” dele.

HUD

Gostei bastante do estilo da HUD e da seleção de upgrades, meio “Terminator”, “Alien Isolation”, bem estilosa.

Tem 3 coisas que eu mudaria, apenas:

- Quando o Mecha Tank é selecionado, a cor do HP do topo e da barra de Ammo muda, e isso me atrapalhou demais na run. Eu até imaginei que eu tivesse algum tipo de armadura, escudo, munição infinita temporária para justificar a mudança de cor, mas no final só me atrapalhou. Eu recomendaria alterar para cor normal a não ser que tenha alguma mecânica diferente.

- No momento de seleção de upgrades, não é possível ver o HP, e isso atrapalha na decisão de, por exemplo, trocar de mecha ou pegar um upgrade de HP. Eu recomendaria deixar o HP e todos os stats presentes durante a seleção de upgrades.
- Colocaria linhas na barra de Ammo para mais precisamente saber quantos tiros eu tenho disponíveis, mas como isso deve dar muito trabalho por conta dos upgrades, dá pra deixar passar por enquanto, é muito tempo gasto para pouco retorno.

Considerações Finais

Apesar de geralmente jogar “Rogue-likes” diferentes de Vampire Survivors (prefiro Hades, Gunfire Reborn etc.), eu me diverti MUITO com o Quack Invasion! A gameplay é bem precisa; os visuais são muito bonitos (eu adorei o estilo de arte do jogo, tá LINDO!); e os controles são muito bons e altamente responsivos; as animações correspondem fielmente aos hitboxes/hurtboxes dos ataques.

Eu demorei só algumas runs pra descobrir e me adaptar a todas as mecânicas e controles sem ler a lista de comandos, o que demonstra um jogo super intuitivo com uma base excelente.

Eu mal posso esperar pra jogar novamente quando o jogo tiver mais maduro, com mais conteúdos, bosses, mecânicas, upgrades.

Eu tenho certeza que muitas coisas que citei vocês já tem conhecimento, e que provavelmente só não tiveram tempo suficiente para implementação. Game dev é uma arte extremamente difícil, trabalhosa e que demanda muito tempo, ainda mais numa engine open source emergente como a GADOT com uma equipe pequena.

Eu estou muito feliz por ter tido o privilégio de jogar o jogo de vocês, achei excelente MESMO, vou recomendar pra todos meus amigos aqui no release! Tem um potencial absurdo.

Me desculpem por qualquer equívoco ou ideia errada que eu peguei do game com tão pouca gameplay.

Grande abraço e sucesso, amigos!