

1 Objetivo

Evaluar el rendimiento de nuestro juego, así como ver posibles errores que encuentran los usuarios y los problemas que no les gusta del juego. Buscamos perfiles distintos pero que sean perfiles de posibles jugadores de nuestro juego.

Buenas, hoy va a probar nuestro juego, el objetivo que debes cumplir es pasarse las 3 pantallas que hay en nuestro nivel, en este juego eres un personaje que ha entrado en un laboratorio a robar el cual debe escapar evitando las trampas y saltando por plataformas.

2 Efectividad

2.1 Resultados de efectividad

	% de éxito
User 1	100
User 2	100
User 3	100
User 4	100
User 5	100
User 6	100
User 7	100

Hallazgos y problemas de efectividad para el videojuego:

User 1: El jugador se quedó pillado en un bug ya que no podía salir de la tierra y perdió mucho tiempo ahí. El usuario también perdió mucho tiempo en el nivel “tutorial” ya que veía las puertas por las que entrar y salir y se quedaba bugeado en ellas ya que hay una barrera invisible. Tampoco funcionaban las armas y estuvo probando mucho tiempo.

User 2: El jugador se encontró con algunos bugs al usar el dash. En las plataformas del final en el camino secundario hacia la derecha el punto de respawn está debajo de la plataforma y no se puede caer a niveles inferiores por lo que el jugador reaparece todo el rato en el aire. No se puede recoger ni cambiar de arma con mando. El jugador confundía caminos principales y secundarios (uso de colores para indicar, el usuario indica que es más intuitivo camino principal hacia la derecha). La selección de arma no se mantiene entre niveles.

User 3: Este usuario su mayor problema era que el personaje tenía arma pero no sabía como usarla y como recogerla, ya que no se puede recoger el arma con mando. También se quedó un rato pensando porque el personaje se quedaba pegado a las paredes.

User 4: El jugador se bugueo con el dash un par de veces teniendo que reiniciar el nivel una vez. Había veces que el jugador se quedaba pillado con las plataformas sintiendo frustración en el proceso.

User 5: El usuario encontró problemas con el dash, ya que atraviesa paredes y portales. También se ha salido del mapa en alguna ocasión y tras caerse al vacío y volver a regenerarse, se quedaba bugueado dentro de una pared hasta que saltaba.

Ha encontrado desagradable el quedarse pegado a las paredes al saltar, considera que esto sería mejor si se pudiera hacer un salto-pared que le de funcionalidad al error.

No le quedaron claros cuales eran los caminos principales y secundarios, llegando a un punto de no retorno en el nivel sin haber pasado por todas las zonas antes.

Considera que el doble salto salta demasiado y si pulsa la tecla de espacio repetidamente llegaba a salirse del mapa.

Cree que sería óptimo explicar los controles antes de empezar.

User 6: El usuario considera que el dash no está muy bien implementado ya que para que funcionara había que pulsar varias veces la tecla "E". Además podía atravesar paredes y portales, se salió del mapa en una ocasión.

También atravesó el suelo después de una caída vertical que provocó que tuviera que reiniciar el nivel.

Considera que hay algunos túneles demasiado estrechos que dificultan los saltos. Tampoco le quedó claro que la lava era peligrosa y no podía andar por encima.

Los saltos en rampa le resultaron complicados

User 7: El usuario está acostumbrado a jugar con las dos manos en el teclado, por lo que le resultó incómodo tener que estar pendiente del click.

No le prestó atención a los fragmentos y acabó saltándose ciertas zonas secundarias del mapa, lo que provocó que no consiguiera todos los fragmentos y no desbloquee el doble salto.

No ha detectado la lava como algo peligroso hasta que ha caído en ella.

3 Eficiencia

3.1 Resultados de eficiencia

	Tiempo	Tiempo óptimo
User 1	6.23	6
User 2	10	6
User 3	9	6
User 4	4.22	6
User 5	6.47	6
User 6	11.45	6
User 7	6.51	6

Hallazgos de eficiencia para el videojuego:

User 1: El usuario tardó un poco más que el tiempo óptimo ya que perdió mucho tiempo en varios bugs.

User 2: El usuario perdió bastante tiempo con bugs y tratando de recoger el arma

User 3: El usuario estuvo muchísimo tiempo con el problema del arma

User 4: El usuario encontró el camino correcto bastante rápido y pudo pasarse el nivel amplio en poco tiempo

User 5: El usuario tardó un poco en averiguar cómo conseguir el arma, le pareció poco intuitivo, pero una vez superado finalizó los niveles rápidamente.

User 6: El usuario tardó en averiguar cómo conseguir el arma, considera que en un plataformas no se debería usar ratón, ni para disparar. Tardó más de lo normal pero no porque le resultase difícil sino porque analizó todo concienzudamente.

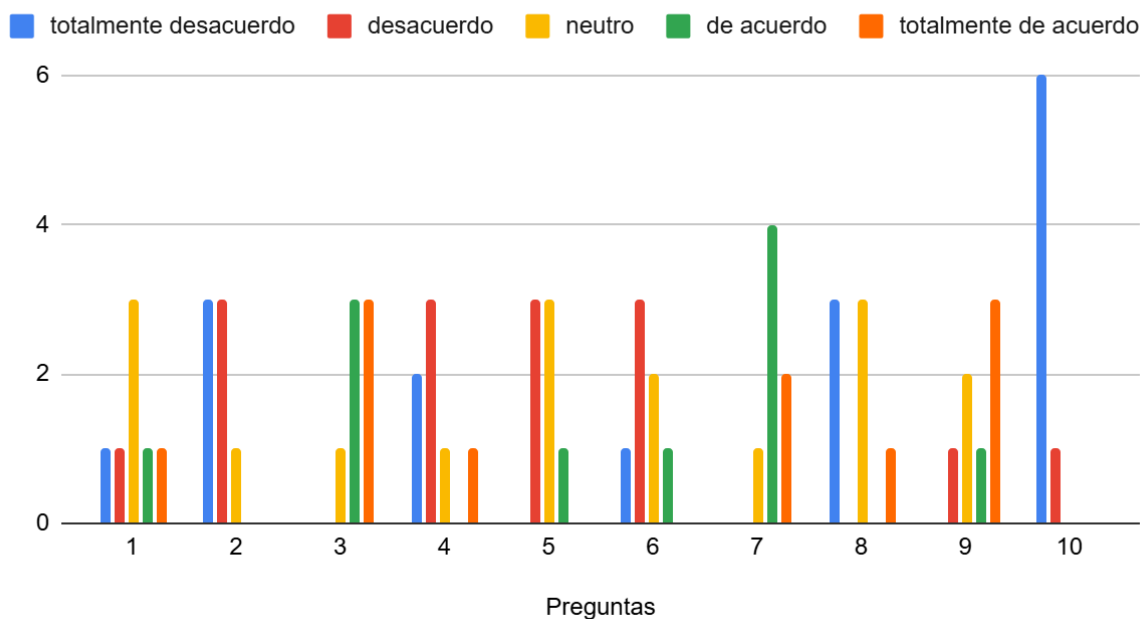
User 7: El usuario fue bastante rápido en la superación del nivel. Le costó un poco entender cómo obtener el arma.

4 Satisfacción: cuestionario SUS

4.1 Resultados SUS

Puntuación SUS: 65.7

RESULTADOS SUS



1. Creo que me gustaría jugar a este videojuego frecuentemente.
2. Encontré el videojuego innecesariamente complejo
3. Pensé que el videojuego era fácil de jugar
4. Creo que necesitaría ayuda externa para poder jugar al videojuego
5. Encontré que las funciones del videojuego estaban integradas adecuadamente
6. Creo que hay mucha inconsistencia en el videojuego
7. La mayoría de personas aprenderían a jugar a este videojuego rápidamente
8. Jugar al videojuego es muy confuso
9. Me sentí muy confiado jugando
10. Necesito aprender un montón de cosas antes de poder jugar apropiadamente al videojuego

Hallazgos del SUS para el prototipo de alta fidelidad:

Usuario 2 Comentarios del SUS:

1. falta algo que lo distinga, que lo haga único
2. el movimiento se siente fluido no exaspera
3. sí, de momento no he visto los enemigos
4. es intuitivo pero podría serlo un poco más (parte de tutorial) y guía para saber por donde ir en general
5. mucho bug de momento
6. no
7. creo que sí
8. no
9. soy gamer
10. no

Usuario 4

1. Repartir mejor el contenido, los 2 primeros niveles son muy cortos respecto al último
2. El movimiento es cómodo
3. Si
4. Es bastante intuitivo
5. En su mayoría si
6. El dash es inconsistente y pegarse a la pared es incomodo
7. Seguramente
8. No
9. Si
10. No

5 Impresiones generales de los participantes y resumen final:

Gracias a estos tests de usabilidad, hemos podido ver que nuestro juego tiene bastantes bugs que tienen que ser corregidos antes que se pueda, ya que afectan mucho a la jugabilidad haciéndola a veces muy frustrante para los usuarios. Lo más importante es el problema del arma ya que todos los usuarios se quejaban de lo mismo. Además, estaría bien hacer otros tests para cuando tengamos incluidos los enemigos en las escenas ya que son una parte importante del videojuego.