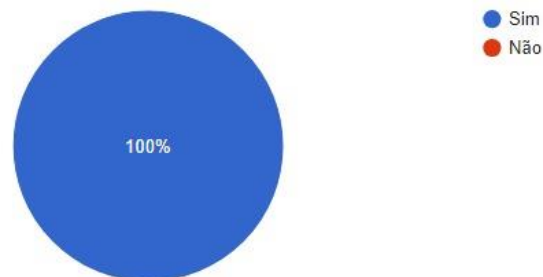


Feedback Playtest - Passos na Escuridão

Você entendeu a temática do jogo?

5 respostas

 Copiar gráfico



Espaço para comentário (opcional)

4 respostas

Tá muito lindo

Achei a ideia interessante a ideia do jogo

Pelo que entendi, a proposta do jogo é simular o dia a dia de uma pessoa com problemas de visão. Achei o tema bacana e com potencial para ser bem interessante, dependendo de como for abordado.

Pontos negativos:

demorei alguns minutos para saber como iniciar o jogo, achei inicialmente que era um jogo estilo troll face.

Aparentemente o botão play game não funciona, o que impede o início do jogo. Cliquei ele com o mouse e ele só fica pressionado, pelo menos foi o que aconteceu comigo.

Além disso, o jogo congela se você clicar fora da janela.

Tive que ajustar a tela do site porque a tela do jogo não se adapta ao tamanho do monitor

O jogo não apresenta um menu de controles ou qualquer orientação sobre como jogá-lo, tornando-o pouco intuitivo, especialmente para novos jogadores.

Uma introdução ou tutorial seria muito útil.

Uma coisa que incomodou é que quando você lê os textos, o contador da fase não para, impossibilitando uma leitura com calma.

Não consegui chegar no fim do jogo a tempo, o contador acabou antes, parei na parte de preparar o café.

Pontos positivos:

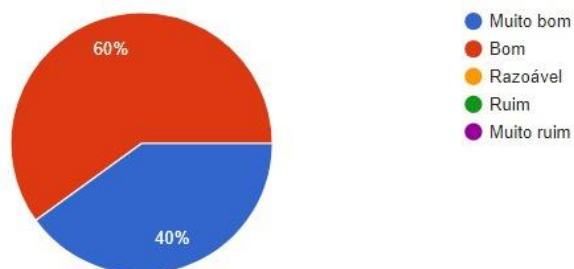
achei interessante a proposta, jogar com a visão afetada é realmente desesperador xD

Achei o mapa e o personagem bem feitos e bonitinhos, parabéns à equipe de desenvolvimento!

Como você avalia o estilo visual do jogo?

 Copiar gráfico

5 respostas



Espaço para comentários/ opinião (opcional)

4 respostas

Tem a disparidade de estilo artístico das interfaces

Achei a proposta do visual de acordo

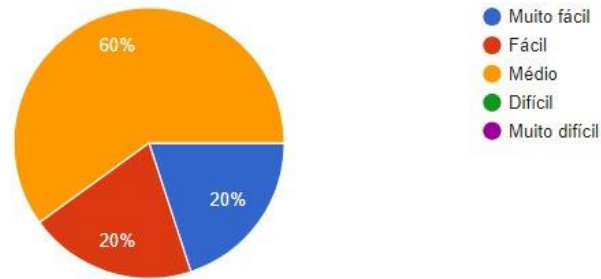
Gostei bastante do estilo de arte, ficou bem bonitinho, especialmente para um projeto ainda em desenvolvimento. Os pequenos detalhes dão um ar de "mundo vivo".

O cenário parece pequeno, mas como a tela do personagem é aproximada, dá a sensação de que a casa é enorme, gostei disso. Fizeram as animações muito bem feitas e o personagem parece cativante. Único problema que eu apontaria é a dificuldade de ler algumas palavras, especialmente porque se trata de um jogo de visão, então colocar uma letra mais simples, menos pixelizada. A parte dos diálogos também acho que poderia melhorar, principalmente os personagens, colocar algo mais vetorizado e uma imagem mesmo do Drauzio e do menino, como em Enigma do Medo, poderia ajudar na identificação. Gostei também das carinhas e easter eggs como a motivação do player a procurar os patinhos, confesso que gostaria coletá-los antes de prosseguir com a história!

O nível de dificuldade do jogo foi adequado?

 Copiar gráfico

5 respostas



Espaço para feedback (opcional)

4 respostas

Quando você conhece o conceito a dificuldade é ok. Se não conhece o conceito fica difícil de saber o que fazer

O jogo não tem desafios para o jogador

Eu cheguei na parte de "tome um café na sala" em menos de 5 minutos. Não sei se era a intenção, mas não consegui passar dessa parte, e recebi um "game over" ao final do tempo.

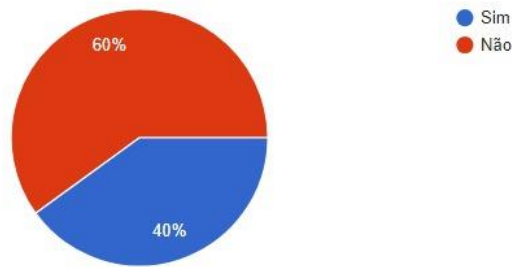
A única dificuldade do jogo foi andar pela casa sem conhecê-la, mas ainda assim não foi tão difícil.

Depende do nível de conhecimento que você tem do cenário, pra mim, que tive minha primeira experiência, achei médio, pois eu estava relendo em tudo pra me localizar. Agora, pra quem já sabe as localizações, vira algo muito fácil, pois você não tem que se preocupar com nada a não ser o tempo. Sei que o propósito do jogo não é esse, mas colocar um perseguidor genérico ou um fator de perigo poderia melhorar esse quesito.

Você percebeu algum problema ou bug durante o jogo?

 Copiar gráfico

5 respostas



Caso tenha respondido "Sim", descreva o problema/ bug

2 respostas

Contagem errada dos colecionáveis

A tela inicial o botão play game não funciona, clicar fora da tela congela o jogo. Considero um problema também não ter algo que pare o tempo quando o jogador lê as mensagens, pois pra mim isso era essencial ter.

Considerações Finais

Deixe aqui qualquer outro comentário ou sugestão que possa melhorar o jogo.

5 respostas

Nada, gostei muito

O que conversamos

Fica a sugestão para mudar o gato pelo cachorro e fazer esse cachorro aumentar a visão do player

Acredito que, por enquanto, o jogo tem mais um apelo educacional do que recreativo de fato. Com isso em mente, acho que o tema abordado é um ponto forte do jogo, e pode ter boas implicações em suas mecânicas e história.

Confesso que a gameplay de apenas andar até um ponto do mapa e segurar um botão não foi tão envolvente para mim, mas entendo que o jogo ainda está em desenvolvimento. O campo de visão limitado me causou um pouco de agonia – e acredito que essa seja a intenção. Isso dá uma identidade única ao jogo e faz total sentido com o tema.

O jogo tem bastante potencial, continuem!

Dr. Vausio Darela teve pouco tempo de tela mas já ganhou o título de melhor NPC dos jogos.

Gostei do jogo, achei calmante e informativo, me ensinou informações que eu desconhecia, o que considero um ponto positivo. A missão do jogo, até onde joguei, parece ser mais uma maneira de envolver o jogador do que um objetivo principal. O mais importante, na minha opinião, são as notas e informações que você encontra ao longo do jogo, o que torna a jogabilidade mais interessante e educativa. Uma sugestão importante seria a adição de um tutorial simples de controles. Isso ajudaria a tornar o jogo mais acessível, especialmente para aqueles que não estão familiarizados com a mecânica do jogo. Além disso, embora a missão seja interessante, achei que a parte educativa poderia ser mais destacada, permitindo que o jogador foque nas notas e informações sem pressa de completar a missão. Enfim, fiz outras críticas e sugestões nos outros formulários. Eu recomendaria esse jogo para uma criança ou alguém totalmente leigo o assunto, achei bem aqueles jogos do Discovery Kids. Acho que, com essas pequenas melhorias, o jogo poderia se tornar ainda mais agradável e educativo para todos os públicos.