**GAM250 Playtest Report**

**Team : 99** **Project Name:** PooPooPiPe

**Date:** 4/3/20 **Project Version:** Pre-Alpha(v1.0)

**Playtest Goals**

* Ensure level difficulty is adequate and sufficient
* Ensure that the graphics and sounds of the game blend well with the concept of the game.
* 새로 생긴 UI 버튼들이 정상적으로 작동하는지 확인하기 위하여

**Playtest Notes**

**Test #1: Haegyeong Kim (yoho0538@naver.com)**

플레이 테스트는 금요일 저녁 시간에 진행되었다. 그녀는 나의 가족이기 때문에, 나의 집에서 나의 컴퓨터를 이용하였다. 나는 그녀가 이전까지 진행해왔던 플레이 테스트의 참여자들이나, 앞으로 참여할 사람들과는 다른 점이 많다는 것을 말하고 싶다. 그녀는 50대이고, 게임을 많이 해 본 경험이 없기 때문에 다양한 질문들을 많이 하였었다. 가장 처음 테스트를 시작하였을 때, 그녀는 영어를 잘 몰랐기 때문에 메인 메뉴에 있는 내용들을 읽어주었고, 튜토리얼이라는 단어에 대하여 설명을 하였다. 나는 그 모습을 보며, 이 게임이 한국어 버전으로 나오게 된다면 튜토리얼이 아닌 더 쉬운 단어로 번역을 해야할 것 같다는 생각을 하였다. 튜토리얼을 진행하면서, 그녀는 로테이션 하는 방법을 모르겠다고 하였고, 나는 그 부분에 대하여 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 된다고 알려주었다.

그녀는 게임을 처음부터 끝까지 플레이 하였는데, 약 25분 정도의 시간이 소요되었다. 그녀는 퍼즐 게임을 처음 접해보는 플레이어였기 때문인지, 우리 게임을 클리어 하는 방법을 이해하지 못하여서 1레벨에서 게임을 클리어 하는 방법에 대한 추가적인 설명을 요구하였다. 나는 그녀에게 이 게임을 처음 퍼즐에서 끝퍼즐까지 길을 맞추는 게임이라고 설명을 하였고, 그녀는 내 설명을 수긍하는 모습을 보였다. 또한, 그녀는 시작과 끝이 어디인지를 알려달라는 요청도 하였는데, 현재 퍼즐이 색깔로만 구분되어 있기 때문에 그러한 질문을 한 것 같다는 생각이 들었다. 처음 퍼즐과 끝 퍼즐에 대한 추가적인 설명이 필요할 것 같다는 생각 또한 들었다.

플레이 테스트가 끝난 후, 나는 그녀에게 게임이 어떠하였는지를 물었다. 그녀는 게임을 잘 해본 경험이 없기 때문에 처음에 이해하기가 어려웠지만, 그림이 귀여워서 그만두고 싶은 마음이 생기지는 않았다고 하였다. 또한, 게임 방법을 한 번 이해하고 나니 그 다음에는 플레이 하는데에 큰 어려움이 없었다고 말 하였다. 그녀는 튜토리얼에 추가적인 설명이 있으면 좋겠다는 말로 소감을 끝냈다.

플레이 테스트를 진행하면서 개인적인 소감은, 나의 많은 지인들은 한국인이기 때문에, 한국어로 된 설명이 필요할 것 같다는 것이다. 또한, 한국어로 번역을 할 때에도 tutorial을 튜토리얼로 적기보다는, ‘게임방법’등의 이해하기 쉬운 한국어로 번역을 해야겠다는 생각을 하였다. 게임을 많이 플레이 해 보는 사람들은 쉽게 이해할만한 단어이지만, 게임에 익숙하지 않은 사람들은 처음 보는 단어들을 최대한 적게 사용하여야 할 것 같다.

**Test #2: Son Seongjin**

플레이 테스트는 토요일 저녁 시간에 진행되었다. 그는 나의 가족이기 때문에, 나의 집에서 나의 컴퓨터를 이용하였다. 그는 50대 한국인이고, 영어를 잘 모르지만 World of Warcraft, starcraft와 같은 게임들을 많이 해 보았기 때문에 게임을 플레이 하는 데에 설명 때문에 많은 어려움을 겪지는 않았다. 그는 튜토리얼을 보지않고, 바로 플레이를 누르는 모습을 보여주었지만, 실제 게임에서 이해를 못하겠다고 하여서 다시 튜토리얼을 보여주어야만했다. 이 때, 우리 게임은 메인메뉴에서만 튜토리얼로 갈 수 있는데, 한 번 게임을 시작하면 끝날 때까지 메인메뉴로 돌아갈 수가 없기 때문에 게임을 껏다 켜야만 했다. 나는 게임을 시작했을 때에도 메인메뉴로 돌아갈 수 있는 기능을 만들어야겠다는 생각을 하였다.

그는 게임을 처음부터 끝까지 플레이 하였고, 플레이 타임은 약 20분이 소요되었다. 그는 가장 첫 번째 맵을 클리어하였지만, 클리어라는 글씨가 너무 작게 떠있었기 때문에 자신이 맵을 클리어하였다는 생각을 못 하고 있었다. 나는 그 모습을 보며, fail화면을 만든 것처럼 success화면도 만들어야 할 것 같다는 생각을 하게 되었다. 또한, 현재 우리 게임 속에는 스페이스를 누르면 다음 레벨로 넘어간다는 글이 있는데, 이것은 현재는 존재하지 않는 기능이기 때문에, 없어져야만 한다는 사실을 깨닫게 되었다. 그는 게임을 플레이 하던 중, 레벨 셀렉트 기능을 사용하 보았는데, 레벨 셀렉트는 레벨이 표시 되어 있지만, 실제 게임 내에는 레벨이 표시되지 않아서 불편하다는 의견을 말 하였다. 레벨 셀렉트에 레벨이 표시 되어 있어도 자신이 어디 레벨에 있는지를 모르기 때문에 불편하다는 것이 그의 생각이었다. 나는 그 의견에 수긍하였고, 다음에는 레벨을 표시하겠다고 그에게 의견을 전달하였다.

그는 게임을 플레이 한 후에 자신의 몇 가지 의견을 말 하였다. 그는 자신이 생각했던 게임보다 훨씬 더 많은 기능이 들어있어서 신기하였다는 말을 하였다. 그리고, 현재 존재하는 레벨이 너무 적어서 게임이 빨리 끝나는 것 같아 아쉬웠다는 말을 하였다. 그는 더 다양한 레벨이 있으면 좋겠다고 하였다. 마지막으로 그는 게임의 캐릭터가 귀여워서 플레이 할 때에 재미가 있었고, poopoo라는 주제가 조금 더러우면서도 귀엽다는 말을 해 주었다.

**Test #3: 손한별**

그녀는 일요일 오전에 플레이 테스트를 진행하였다. 플레이 테스트는 현재 코로나 19때문에 만나서 진행할 수 없었기 때문에, 줌을 사용하여 진행하였다. 그녀는 20대 한국인이고, 게임을 좋아하기 때문에 플레이 테스트를 할 때 게임UI에 관한 많은 부분에 관심을 갖는 모습을 보여주었다. 가장 먼저, 그녀는 배경음과 게임이 잘 어울린다고 하였다. 게임 그림이 귀엽고 발랄한 느낌인데, 배경음도 같은 느낌을 주기 때문에 플레이 하고 싶은 마음이 생긴다는 말을 하였다.

그녀는 게임을 처음부터 끝까지 플레이 하였으며, 총 15분 정도의 시간이 소요되었다. 그녀는 게임 중간중간 UI와 레벨 셀렉트에 대한 질문과 칭찬을 많이 하였는데, 가장 첫 번째로 UI에 마우스를 올리면 색이 변하는 것이 세심한 것 같다는 말을 하였다. 만약 색이 변하지 않는다면 알아보기 힘들었을 것이라는 말 또한 하였다. 하지만, 만약 버튼에 마우스를 올렸을 때 소리까지 나오는 기능이 있다면 더 좋을 것이라는 이야기를 하였다. 나는 그녀의 생각이 정말 괜찮다는 생각이 들었고, 팀원들과 회의를 통하여 기능을 추가하겠다는 말을 해 주었다. 그 다음, 그녀는 레벨 셀렉트에 들어가서 다른 레벨들로 이동을 해 보며 정말 좋은 아이디어라고 말을 하였다. 하지만, 적용이 정상적으로 되어있는 레벨과 그렇지 않은 레벨들이 있어서 그 부분에 더 신경을 쓰면 좋겠다는 이야기를 하였다.

플레이 테스트가 끝난 후, 그녀는 나에게 게임에 대한 총평을 말해주었다. 처음에 게임의 메인메뉴 화면이 나타났을 때, 노래와 게임이 너무 잘 어울려서 모바일 게임으로 나온다면 다운받고 싶다는 이야기를 해 주었다. 만약 게임에 더 많은 레벨이 존재한다면 정말 판매하는 게임 같을 것이라고도 말을 하였다. 하지만, 아직 개발단계인 게임이어서 그런지 실패를 하여도 fail이라는 화면이 안뜨는 에러가 존재하는 등 사소한 부분의 에러가 많은 것 같다는 말또한 해 주었다. 나는 그녀의 의견에 공감을 하였고, 사소한 부분에 조금 더 신경을 써야겠다는 생각을 하게 되었다.

**Playtest analysis**

1. **Lack of explanation about game play**

This is the first problem that most players in the play test say have to fix. Player said they didn't know how to operate mouse because there was too little explanation for how to operate it, especially for how to operate it for rotation. The poop button, which is required to play one game, makes sure all the puzzles are connected and allows player to move on to the next stage have to explanation in tutorial and the tutorial will also need a detailed explanation. We also received feedback that the trap was not fully explained. The lack of explanation for the trap meant that the players were trying to restart the game, but as we went through the play test, we realized that this was done well. However, player thinks we need a simple warning because there were players who were reluctant to start over unconditionally.1) Lack of explanation about game play

1. **The number of levels**

Currently, the PooPooPiPe has a total of 6 levels, excluding tutorials. In the original plan, there were supposed to be 5 levels, but the puzzle game had to be a lot of levels, so we added 1 more level and proceeded with the play test. However, players felt that they lacked 6 levels, and testers commonly said that they lacked the number of levels and played time was short. And since it's a puzzle game, tester think there should be more levels. They also said that there should be more unique traps for PooPooPiPe such as automatic rotation. Also, player said we need to add more traps and add more levels.

1. **UI buttons to help with the game and picture that are not diverse**

One of the factors that embarrassed players when they were conducting a play test was that they couldn't adjust the sound. Also, the absence of an exit or an option button in the middle of game was a factor that made players uncomfortable. In response, players said it would be better to create an option menu or an exit button in the blank space of the screen. The players were also satisfied with the overall picture, but they were told that they wanted to have more diverse background pictures. Since there are several levels, it would be nice to have different backgrounds according to them, and to divide the backgrounds by obstacles would be a good idea. There was also some feedback about the pipe picture, and I got feedback that it would be better if it was a more like real pipe picture like the name of the game is PooPooPiPe.