Test#1 이철승(fpsemfaos@gmail.com) – sophomore

플레이테스트는 7월 13일 월요일 오후 3시에 진행되었다. 그는 처음 뜨는 로고 화면을 보고 디지펜 로고와 에프모드 로고의 크기가 더 컸으면 좋겠다고 바로 피드백 해주었다. 프롤로그 컷신을 보며 마지막 컷신의 장면과 효과음을 듣고 재미있어 했다. 메인 메뉴로 넘어가서 옵션과 튜토리얼, 크레딧등을 보며 우리가 아직 추가하지 못한 부분과 놓치고 있던 부분에 대해서 지적해주었다. 튜토리얼의 조작감이 불편하다고 했다. 게임 플레이에서는 조작감을 편하게 고쳐서 넣어놨지만 튜토리얼에 적용하는 것은 잊고있었는데 그의 피드백으로 고칠 수 있었다. 또한, esc키를 통해 옵션으로 들어갔을 때 기능이 제대로 작동되지 않는 것도 찾아내 주었다.

그가 레벨1부터 10까지 플레이하는 데에 총 7분이 걸렸다. 그는 게임을 플레이 하면서 UI소리에 만족했지만 더 다양한 소리가 게임내에 포함되어 있었으면 좋겠다고 했다. 또한 로테이션할 때 나는 코인 소리도 어울리긴 하지만 더 메탈 같은 소리가 났으면 좋겠다고 했다. 또한 드래그 앤 드랍이 있는 퍼즐은 쉽게 풀었는 반면, 노란 퍼즐이 나왔을 때 여러 번 이해하지 못하고 주춤했다. 경고음과 컷신, 게임화면 중에 ‘컬러파이프에 주의하세요!’라는 문구를 봤지만 이해를 잘 못하는 듯 보였다. 그렇지만 4번의 시도 끝에 이해하고 해결했다. 원격 퍼즐인 빨간 퍼즐을 보고는 신박한 아이디어를 칭찬해주었다. 파이프 길이 전체가 원격 파이프인 레벨에서는 조금 쉬운 감이 있어서 로테이트 횟수를 제한하는 것도 추천해 주었다. 또한 옵션에 들어갔을 때 배경음이 pause되는 것은 맞지만 효과음은 나게 했으면 더 재미있었을 것 같다고 하였다.

플레이테스트가 끝나고, 그는 esc를 이용해서 옵션메뉴에 들어갔을 때 기능이 되지않는 점과, 튜토리얼에서의 불편함 조작감, 옵션에서의 효과음이 안나오는 부분에 대한 피드백을 해주었다, 그의 피드백을 토대로, 코드를 보니 esc를 이용해 옵션메뉴에 가는 경우는 팀원간의 코드가 꼬여서 난 실수였다. 코드를 고쳐서 이제 정상적인 기능이 작동할 수 있게되었다. 두번째 피드백에 대해서는, 게임 레벨에 적용된 인풋과 같이 튜토리얼에도 적용했다. 마지막 피드백을 통해, 옵션을 pause menu로 쓰는 우리게임에서 배경음은 pause가 되지만 효과음은 계속 나오도록 사운드엔진을 고쳐서 옵션에서의 UI들과 콜리션 했을 때, 소리가 나도록 고쳤고, 사운드 컨트롤 부분에서 효과음을 더해 소리가 조절되는 것을 플레이어가 들을 수 있도록 했다.