

PLAYTESTING 2024

Persona:

Martin Mormák

21 rokov

Študent informatiky na katedre počítačov a informatiky Fakulty elektrotechniky a informatiky Technickej univerzity v Košiciach

Najčastejšie hrané žánre a tituly:

- Simulátory reálneho života
 - Farming Simulator
 - Euro Truck Simulator
 - American Truck Simulator
 - Flight Simulator
- Strategy
 - Hexcells
- RPG
 - Terraria
 - Stardew Valley

Playtesting hry SECTOR ZERO:

Odkaz na video:

https://youtu.be/h_AHfaMGARU

V hre bolo dosť ťažké rozohnať objekty od HEAVY LIQUID, resp. občas bolo niečo vidieť (zdalo sa to ako objekt, na ktorý je možné vstúpiť), no v skutočnosti to bol len tieň. Na druhej strane čiernobiela farebná škála pridáva tejto hre viac napätia vzhľadom na to, že je to hororová hra, čo je za mňa veľké plus. Osobne by som zmenil farebnú škálu resp. menej neónový vzhľad, ak hráč vstúpi do módu ovládania LASER TURENTS.

V čase 18.40 hod. sa obrazovka stmavila ako keby nebolo svetlo. Nebolo vidieť nič iba červené lúče laserov, no po chvíli už opäť svetlo naskočilo späť.

S objektami, ktoré sa dajú vziať do rúk / ťahať je dosť obťažne manipulovať. Možno by bolo vhodné vziať ich do ruky a hodiť. Ak by mal hráč v ruke nejaký objekt, nemohol by skákať alebo by nedokázal vyskočiť dostatočne vysoko. Aj keď tu by bolo ťažké manipulovať s tými objektami, ak sú ponorené do HEAVY LIQUID.

Nápovede by som možno nezobrazoval na objekty, ktoré má hráč nájsť a zobrazíť ich, až keď je relatívne blízko. Po určitom čase by som dal hráčovi možnosť zapnúť “navigáciu” pre aktuálne hľadaný objekt. Hráč by tak musel trochu premýšľať, čo je potrebné spraviť.