

Universidad Nacional Autónoma de México.
2023-2 Diseño y programación de videojuegos.

Proyecto:
Videojuego

Blasted.



Alumno: José David García Díaz

Fecha: 16/06/2023

Tabla de Contenidos

Blasted.....	1
Diseño inicial del juego.....	3
Proceso creativo para crear la historia.	3
Proceso creativo para crear la jugabilidad.....	4
Jugadores.	4
Objetivo.	4
Procedimientos.....	5
Limitaciones del jugador.	5
Armas.	5
Enemigos.....	6
Niveles.....	6
Modificaciones al diseño inicial durante la implementación.	7
Cambios en la historia.	7
Cambios en la jugabilidad.	7
Enemigos.....	7
Armas	8
Historial de avances en la implementación.	9
Entrega de avances 1.	9
Entrega de Avances 2.....	9
Entrega de Avances 3.....	10
Entrega de avances 4.	11
Versión alfa.	12
Playtesting de la versión Alfa.	13
Metodología.	13
Encuesta dada a los sujetos de prueba para su evaluación.	13
Respuestas.	14
Análisis de resultados.....	16
Análisis de la sesión presencial.	16
Cambio sugeridos por los jugadores.	17
Conclusiones del playtesting.....	17
Cambios de la versión final.	17

Diseño inicial del juego.

El diseño inicial del juego (en papel) se trabajo en equipo con los siguientes compañeros, a los cuales les corresponde parte del crédito de este proyecto:

Cruz Maya Marco Antonio
Corona Peña Gala Mercedes
Juan Yair Chiu Valderrama
García Díaz José David

Proceso creativo para crear la historia.

Para crear la historia se realizó la siguiente dinámica:

- Cada miembro del equipo anoto 10 palabras al azar.

David	Gala	Yair	Marco
Mago.	Verde	laboratorio	Dungeon
Caballo.	Universo	lugar	Magia
Explorar.	Estrellas	movimiento	Gotico
Llave.	Tristeza	disparar	Gore
Celular.	Estrellas	enemigos	Armaduras
Galaxia.	Dolor	alto	Rayos
Robot.	Camino	caer	caballeros
Flores.	Montaña	transportarse	oscuro
Hotel.	RÍO	cura	laberinto
Televisión.		encontrar	atrapado
			tenso

- Se construyó la historia por turnos. En cada turno un miembro del equipo seleccionaba una de las 10 palabras que escribió y construía una parte de la historia; en el siguiente turno otro miembro del equipo elegía otra palabra y continuaba construyendo la historia; y así sucesivamente.
- Después de 11 turnos se concluyó con la actividad y se generó la siguiente historia:

Era en un **laboratorio**, una persona curiosa se fue a **investigar**. Dado las circunstancias en las que se encontraba el mundo el laboratorio era un lugar hostil rodeado muchos entes peligrosos, parecía como si fuese un **calabozo** de los videojuegos de antaño. El laboratorio de 6 pisos y construido bajo tierra tenía en el piso más cercano a la superficie un **robot** vigía. En la superficie la luz de las **estrellas** en el cielo indican la época en la que la historia ocurre, aquel lugar donde llega a ocurrir un evento más donde la misma historia llegaría a repetirse. En este lugar ocurrió un evento que haría que **los rayos** de las estrellas fuese lo único que alumbrara en las noches, no es como los faros de luz de los que hablan generaciones anteriores. Las personas victimas de la maldición solían destruir toda fuente de luz, aquella persona se había cansado de vivir en el viejo **hotel** además de que cada día se sentía menos segura ahí, hace mucho tiempo había escuchado sobre el laboratorio y creía que con suerte podría ser su nuevo hogar. El dolor y la tristeza hacía que las personas pensarán en la existencia de un **universo** o más donde el color verde de la naturaleza aún existiera. Insatisfecho con la situación actual se propone a **encontrar** un camino para llegar al lugar

que pueda llamar paraíso. Pensaba que en el laboratorio se encontraría algo que lo salvara del mundo. Ya estando en el laboratorio, el robot vigía le comento que le ayudaría en darle información respecto a lo que se encontraría en el laboratorio a cambio de monedas que pueden ser intercambiadas por su combustible. También le comento que requeriría de una armadura especial para poder moverse con facilidad en el laboratorio. Además de la armadura especial, el robot le proporcionó algunas armas pues el laboratorio estaba infestado de entes malditos y la llave para una mejor vida se encontraba varios kilómetros bajo tierra en el piso mas profundo del laboratorio. Una vez teniendo la llave en sus manos se necesita subir a la montaña más alta de mundo, aquella que está rodeada de nubes y enemigos que harán que el camino sea el más oscuro por recorrer para poder abrir el camino que cura el mundo actual y restaurará al mundo a un estado donde la paz se reitera a como solía ser antes de la oscuridad excesiva nocturna.

Proceso creativo para crear la jugabilidad.

Se hizo una lluvia de ideas para seleccionar las mecánicas del juego, es decir lo que puede hacer el jugador, considerando las siguientes ideas:

- Saltar, caminar, correr.
- Puede ser invisible.
- Que puede cambiar entre 4 personajes.
- Tiene 3 ataques, ligero, heavy y especial.
- Puede saltar de las paredes.
- Se haga chiquito y acelere.
- No tener una forma convencional de saltar. Las armas interactúan con el movimiento del personaje.
- Puedes matar a los enemigos disparándoles o cayéndoles encima.
- Lance balas y te puedas teletransportar a las balas.
- Colectar monedas.
 - Para tener mayor puntaje
- Colectar objetos para avanzar en el nivel.
- Colectar poderes para tu arma.

Jugadores.

El videojuego es para un solo jugador.

Objetivo.

La finalidad del viaje del protagonista es encontrar una respuesta a su agonizante realidad; la respuesta a todo tal vez se encuentre al fondo donde todo empezó. Y por eso se tiene que navegar por el enigmático y oscuro laboratorio que está dividido en niveles, cada nivel está diseñado con distintas amenazas para retar a aquel que quiera llegar al fondo del laboratorio. Usa las armas para abrirte paso en cada nivel. También se tiene en su disposición una armadura especial, la armadura es la diferencia entre la vida y muerte, por lo tanto hay que cuidarla.

Procedimientos.

El jugador puede caminar, correr y saltar. La arma puede utilizarse para matar enemigos y en su uso tiene un efecto en el movimiento del jugador. El arma puede cambiarse por otra a lo largo de los niveles.

Limitaciones del jugador.

- El jugador tiene una barra de resistencia de la armadura y al ser atacado por enemigos esta baja y la armadura se rompe.
- Cuando la armadura se rompe el jugador queda vulnerable a morir con un solo golpe al igual que con un cohete del lanzacohetes.
- Al morir se reinicia el nivel.
- El jugador puede recoger pedazos de armadura, estos se encuentran repartidos en los niveles o pueden aparecer al azar al derrotar un enemigo. Los pedazos de armadura restauran la armadura.
- Solo se puede sostener un arma a la vez, pero se pueden cambiar en cualquier momento.
- Las armas tienen munición infinita, pero tienen un cargador finito. Si el cargador se acaba se tiene que recargar el arma y solo se puede recargar al tocar suelo.
- El jugador sólo puede apuntar en ángulos determinados.

Armas.

Las armas mueven al jugador en la dirección opuesta a la que apunta y la magnitud en la que lo mueve es proporcional al daño del arma.

- Lanzallamas:
Descripción corta: Un arma para mantenerse suspendido en el aire por unos momentos hasta que su munición se agote:
 - Rango: Corto
 - Daño: Alto
 - Daño por segundo y en área.
 - Duración del cargador: Por segundos.
 - Tiempo de recarga: Media.
- Lanzacohetes:
Descripción corta: Un arma poderosa que puede mandarte muy lejos por el aire, solo tiene un disparo por recarga
 - Rango: Medio
 - Daño: Alto.
 - Daño por impacto y en área.
 - Duración del cargador: Por cohete.
 - Recarga: Lenta.
- Pistola:
Descripción corta: Arma inicial para levantarse del suelo y moverse limitadamente por el aire por un número limitado de disparos por recarga
 - Rango: Alto
 - Daño: bajo
 - Daño por impacto.

- Duración del cargador: Por cantidad de balas.
- Recarga: rápida

Enemigos

Los enemigos tienen movimientos, resistencias variables y hit boxes distintos.

- Enemigo pesado vulnerable al fuego. (Demonio del inframundo).
 - Resistente al lanzacohetes y a la pistola.
 - Rango de ataque: bajo.
 - Daño: alto.
 - Velocidad: baja.
- Escudero (Enemigo con escudo enfrente)
 - Es invulnerable a ser atacado enfrente
 - Rango de ataque: bajo
 - Daño: medio
 - Velocidad: baja
- Enemigo común
 - Vulnerable a cualquier forma de ataque
 - Rango de ataque: corto
 - Daño: depende del nivel donde se encuentre
 - Velocidad: baja

Niveles.

Los niveles son escenas en 3D vistas desde arriba, al estilo de juegos como Zelda: Links Awakening o Zelda Phantom Hourglass. En estas escenas los objetos del juego tales como: el jugador, los enemigos, los objetos coleccionables, plataformas en movimiento, etc.

Lo que se busca es que los niveles se vean un tanto tétricos (terroríficos). Esto mismo nos hizo recordar assets y locaciones que se encuentran en los juegos de resident evil. También un aspecto importante es que entre más profundo se encuentre uno en el laboratorio se profundice el aspecto tétrico.



Modificaciones al diseño inicial durante la implementación.

Cambios en la historia.

- Se centró la historia en el puro laboratorio debido a la falta de tiempo para desarrollar la parte de la montaña.
- Se añadió que en el laboratorio se realizaban experimentos para crear un portal entre la vida y la muerte. La historia lleva al jugador a alcanzar ese portal.
- La historia se cuenta a través de notas repartidas por el laboratorio.
- Se le dieron nombres a algunos personajes, se introduce el personaje de la doctora Sharon Valenwood encargada de las investigaciones realizadas en el laboratorio la cual deja pistas de lo que ocurrió.
- La armadura dejó de tener un papel en la historia y en la jugabilidad.



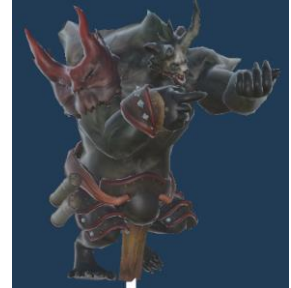
Cambios en la jugabilidad.

- Se estableció que el jugador caminara dando click hacia el lugar que quería caminar y que disparara hacia el lugar donde tuviera el mouse.
- Se eliminó el salto como movimiento del jugador, pues se buscó implementar un combate con armas bien hecho en vez de añadir elementos de un juego de plataformas.
- La armadura se cambió por una barra de vida, más simple de implementar, la cuál al perderse el jugador muere.
- Las armas se dejaron con munición infinita pero sin cargadores, pues cada arma ya tenía sus propias limitantes sin necesidad de ponerle un cargador.
- Se eliminó la característica de que el jugador solo pudiera disparar en ángulos determinados y se dejó que pueda disparar en cualquier dirección, ya que de esta forma se sentía mejor el control.






Enemigos.

Se desechó la idea del enemigo escudero por falta de tiempo para su implementación, siguiendo las ideas del diseño original se implementaron en el juego tres enemigos diferentes:

	<p>Zombie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No porta un arma, hace daño en área. • Se mueve rápido. • Persigue al jugador.
	<p>Demonio con armadura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porta un lanza llamas. • Se mueve rápido. • Tiene poco rango y daño alto. • Persigue y dispara hasta que el jugador está en rango.
	<p>Demonio del inframundo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Porta una pistola con alto rango. • Camina hacia el jugador y luego dispara.

Armas

Se desechó la idea de que las armas afectaran tan drásticamente el movimiento del jugador, en vez de eso se hizo que al disparar el jugador se moviera ligeramente en la dirección opuesta.

		
Pistola:	Lanzacohetes:	Lanzallamas:

<ul style="list-style-type: none"> • Daño muy bajo. • Largo alcance. • Recarga rápida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daño medio. • Largo alcance. • Recarga lenta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Daño alto. • Corto alcance. • Alto retroceso.
---	---	---

Historial de avances en la implementación.

Entrega de avances 1.

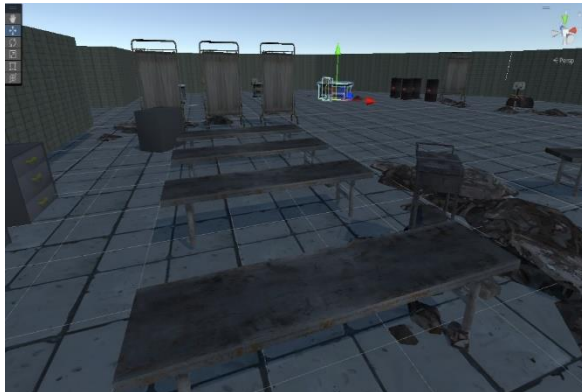
05/05/2023

Debido a problemas de salud no se realizó esta entrega.

Entrega de Avances 2.

12/05/2023

- Se añadieron 11 modelos de objetos que se pueden encontrar en un laboratorio u hospital para la ambientación de los niveles.



- Se añadió la clase Char que es la clase base de los personajes dentro del juego, tanto el jugador, como enemigos, a partir de extender esta clase se formaran los enemigos.
- Los personajes(Char) tienen una maquina de estados que regula el movimiento del personaje, para el movimiento del personaje se agregaron estados de "Idle", "Moving" y "Shooting".
- Se añadió el código para el movimiento del personaje.
 - El personaje se mueve en línea recta hacia el lugar donde se le dé click.
 - El personaje principal puede disparar dando click, el disparo saldrá en la dirección a la que se encuentre el mouse, dependiendo del rango de la bala esta

desaparecerá luego de determinada distancia recorrida.



- Se añadió un script para mantener la cámara a la misma altura en un plano, siguiendo al personaje.

Entrega de Avances 3.

19/05/2023

- Se terminó de implementar las 3 armas principales:
 - Lanza llamas: Lanza muchas llamas en un rango muy corto pero con mucho daño, las llamas pueden atravesar paredes.



- Pistola: Lanza proyectiles con un alto rango pero poco daño, estos proyectiles también pueden atravesar paredes.



- Lanza Cohetes: Lanza un cohete que explota al tocar cualquier otro objeto o desaparece después de un tiempo determinado.



- El jugador puede cambiar de arma utilizando A y D, para la siguiente y anterior arma respectivamente.

- Se añadieron botones que son activados con distintos tipos de armas.
 - Botón verde: Se activa disparando con la pistola.
 - Botón azul: Se activa disparando con el lanza cohetes.
 - Botón naranja: Se activa disparando con el lanza llamas.
- Se añadieron puertas al escenario.
- Se añadió la clase Puzzle y un tipo de puzzle que consiste en activar botones en un orden determinado.



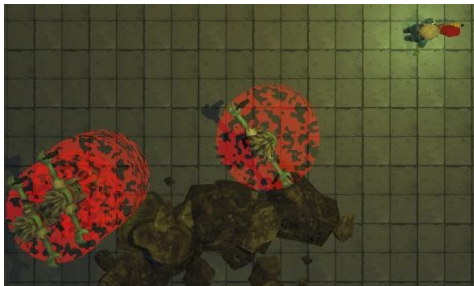
Entrega de avances 4.

26/05/2023

- Se añadió una barra de vida que muestra la armadura actual .



- Se añadieron dos tipos de enemigos:
 - Zombie(Enemigo común): se acerca al jugador y hace daño en área.



- Demonio del inframundo: se acerca al jugador y dispara, repitiendo este comportamiento, el jugador tiene una bonificación de daño al atacarlo con el lanzallamas.



- Los enemigos solo atacan al jugador cuando este se encuentra en su área de patrullaje.
- Se añadió el objeto “paquete de salud” el cual restaura la armadura del jugador.



- Al morir los enemigos pueden tirar un paquete de salud con 1/10 de probabilidad.
- Se le añadió la característica a las armas de que empujan al jugador en dirección contraria a la que dispara.
- Se implementó la característica de cuando el jugador muere se reinicia el nivel.
- Se añadió el puzzle de que las puertas sólo se abren al derrotar a determinados enemigos.

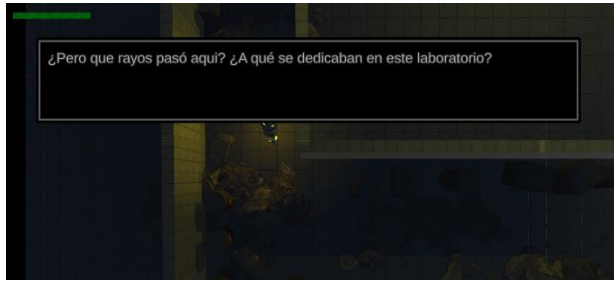
Versión alfa.

02/06/2023

- Se cambiaron los modelos de los enemigos y se le agregaron animaciones al caminar tanto a los enemigos como al personaje principal.
- Se agrego un tercer tipo de enemigo que porta un lanzallamas y es vulnerable al lanza cohetes.



- Se agregaron 5 niveles y se retrabajaron los 2 que ya se tenían hechos de manera que el juego cuenta con 7 niveles.
- Se añadieron efectos de sonido a los disparos de todos los personajes y un efecto de sonido cuando los enemigos reciben daño.
- Se añadió música de fondo a cada nivel.
- Se añadieron textos al juego en forma de monólogos del personaje principal y notas repartidas por los niveles que cuentan la historia del laboratorio.



- Se añadió un anuncio de Game Over cuando el jugador muere y se reinicia el nivel.



- Se añadió una pantalla de título y una pantalla final al juego.



Playtesting de la versión Alfa.

Metodología.

Se contactó con 4 personas conocidas, a las cuales se les pidió mucha sinceridad a la hora de evaluar el juego. A 3 de las 4 personas se les envió un archivo .zip con el juego y se les dio una encuesta de Google Forms para que detallaran su experiencia. La persona restante pudo hacer la prueba de manera presencial y se pudo observar su reacción ante las distintas etapas del juego.

A los sujetos de prueba solo se les dio la explicación de cómo ejecutar el juego y se les pidió que su sesión durara por lo menos 10 minutos.

Encuesta dada a los sujetos de prueba para su evaluación.

Descripción.

Gracias por participar en esta prueba.

Por favor responda este cuestionario luego de haber jugado por lo menos 10 minutos (puede jugar el tiempo que desee). Sea sincero con sus respuestas, eso nos ayudará a mejorar el juego. No se busca calificar su habilidad en el juego, se busca calificar el juego.

Conocimiento del jugador.

1. Nombre:
2. Ocupación:
3. Edad:

4. ¿En promedio cuantas horas a la semana dedicas a jugar videojuegos?
5. ¿Cuáles son algunos de tus juegos favoritos?

Elementos formales.

6. ¿El objetivo del juego fue claro?
7. ¿Encontraste algún error en el juego?¿Cual?
8. ¿Cómo calificarías la dificultad del juego?

Controles.

9. ¿Los controles del juego fueron claros?
10. ¿Hay alguna información que habría sido útil saber antes de empezar a jugar?
11. ¿Crees que los controles puedan ser más cómodos? ¿De qué manera?

Elementos dramáticos.

12. ¿Te llamó la atención la historia del juego?
13. ¿Te habría gustado que la historia del juego se contara de otra manera?
14. ¿Crees que la ambientación del juego es adecuada para su historia?
15. ¿Cómo evaluarías los gráficos y el arte del juego?

Preguntas generales.

16. En general, ¿Qué tan divertido te pareció el juego?
17. ¿Qué piensas que le falta al juego?
18. ¿A quién le recomendarías este juego?
19. ¿Cuál fue el aspecto que más te gusto del juego?

Respuestas.

Pregunta	Respuesta Sujeto 1.	Respuesta Sujeto 2.	Respuesta Sujeto 3.	Respuesta Sujeto 4.
1.Nombre	Ana María García Díaz	Juan Carlos Velázquez Chávez	Karina Montserrat Pardo Ricalday	Joaquín calderón.
2.Ocupación	Estudiante y ama de casa	Estudiante	Estudiante de posgrado	trabajador.
3. Edad	33	26	28	27.
4. ¿En promedio cuantas horas a la semana dedicas a jugar videojuegos?	5	10	15	5 horas.
5. ¿Cuáles son algunos de tus juegos favoritos?	League of legends, gears of war, minecraft, skyrim, etc.	Zelda, league of legends, final fantasy, chrono trigger, smash bros, enter the gungeon	Nihilumbra, resident evil, proyect zero	wild rift.
6. ¿El objetivo del juego fue claro?	Si	Así es	Si	si.
7. ¿Encontraste algún error en el juego?¿Cual?	No	Hay un error ortografico al dar la clave de colores en el piso 6, hay algunas colisiones que no me parecieron muy claras y mori un par	No	no ningún error.

		de veces por ellas y no se podían leer nuevamente las notas si se cerraron por error		
8. ¿Cómo calificarías la dificultad del juego?	Difícil a muy difícil	Muy buena, 10 de 10, morí varias veces en el ultimo nivel y fue progresiva segun se avanzaba	Media	muy difícil, se ocupa bastante movilidad.
9. ¿Los controles del juego fueron claros?	Si	así es	Si	si muy claros.
10. ¿Hay alguna información que habría sido útil saber antes de empezar a jugar?	No, creo que conforme avanza el juego se explica fluidamente todo	No, todo se explica claramente	Tal vez recomendar el uso de mouse	tal vez un poco de que trata el juego, pero con el tiempo te vas dando cuenta.
11. ¿Crees que los controles puedan ser más cómodos? ¿De qué manera?	Tal vez si la cámara pudiera moverse para ver un poco mas allá del pasillo donde estoy	al principio considere que detenerse para disparar era incomodo, sin embargo, a medida que progrese le agregaba una dificultad agregada que me agrado	Estan perfecto	cambiando la manera de mover al personaje, seria mas fácil con el teclado.
12. ¿Te llamó la atención la historia del juego?	Si, me gustaría saber que pasa después de entrar al portal	Así es, sin embargo en algunas ocasiones cerre la caja de dialogo y me perdi algunas notas por error	Si	si, me pareció algo original a otros juegos, y la temática de diez.
13. ¿Te habría gustado que la historia del juego se contara de otra manera?	Tal vez agregando alguna imagen al costado del texto	Con personajes NPC se daría cierto dinamismo y algunas "cinematicas" usando la misma perspectiva	No, me gusta la intriga con la que inicia	la verdad no, la manera en que se desenlaza la historia le da un toque.
14. ¿Crees que la ambientación del juego es adecuada para su historia?	Si	Sí, la inmersión estuvo increíble	Completamente	si en efecto.
15. ¿Cómo evaluarías los gráficos y el arte del juego?	Es tenebroso, son buenos los gráficos	Me agrado mucho, solamente le agregaría más nitidez en los obstaculos ya que no me quedaba claro cuales tendrían colisión	Muy buenos	le doy un 9, puede tener un poco mas de arte el juego y los gráficos están bien
16. En general, ¿Qué tan	Es divertido y adictivo	Me encanto, pase un muy buen rato	Bastante	me pareció bastante

divertido te pareció el juego?				entretenido, me hizo sudar de la dificultad que tiene, por lo tanto me pareció bastante divertido ya que los juegos con cierta dificultad atraen mas.
17. ¿Qué piensas que le falta al juego?	Mas historia después	Me gustaría más escenarios, mounstros jefe con barra de vida y cinematicas que narraran la historia más dinamicamente	Tal vez algunos archivos mas que te introduzcan mas a la historia	le falta un poco mas de arte que se vea mejor detallado, y mas texto sobre la historia y un jefe que derrotar al final quedaría genial.
18. ¿A quién le recomendarías este juego?	Adolescentes y adultos	A mis amigos que también les gusta jugar	Familiares y amigos mayores de 16 años	a chicos mayores que le encanten los juegos de dificultad.
19.¿Cuál fue el aspecto que más te gusto del juego?	La dificultad y los acertijos	La dificultad, no acostumbro los juegos shooter pero este juego se sintio muy bien	La manera en que se lleva la historia y el ambiente	me gusto la ambientación, el tipo de banda sonora le da un toque muy especial.

Análisis de resultados.

- 2 de los jugadores calificaron el juego como difícil y esto les gustó del juego, mientras que otro calificó la dificultad como media. Uno de los jugadores mencionó que la dificultad progresa bien.
- Todos los jugadores consideran que los controles fueron claros, pero 3 de ellos consideran que los controles podrían mejorar.
- La evaluación de los elementos dramáticos en general recibió comentarios positivos por parte de 3 personas. El jugador restante sugirió más dinamismo con NPCs y cinemáticas.
- Todos jugadores sugirieron que al juego le falta más historia.
- Todos los jugadores pensaron que este juego se puede recomendar para adolescentes y adultos.
- Los gráficos le agradaron a todos los jugadores.
- Un jugador mencionó que el tipo de banda sonora le da un toque muy especial.

Análisis de la sesión presencial.

Como se mencionó anteriormente fue posible realizar una sesión de playtesting de manera presencial con uno de los jugadores, se observó lo siguiente en la experiencia del jugador:

- Nunca terminó de entender como funcionaban los botones que se activaban con diferentes armas, por lo que tardó demasiado tiempo para abrir algunas puertas, hecho que le frustraba mucho.
- Cuando activaba un interruptor en ocasiones no se daba cuenta que puerta había abierto.

- La primera impresión al ver un barril fue tratar de explotarlo con el lanzallamas y se decepcionó al ver que no explotaba.
- Recurría mucho a la estrategia de entrar a un cuarto, disparar un poco y salirse para que los enemigos no lo persiguieran.
- Derrotar al primer demonio del inframundo le llevó más de 20 intentos.
- Al leer los textos el jugador no se mostraba muy interesado por la historia.

Cambio sugeridos por los jugadores.

- Que la cámara permita ver más allá del pasillo donde se encuentra el jugador (por 1 jugador)..
- Manejar al jugador con el teclado para mayor comodidad (por 1 jugador).
- Que haya personajes NPC y cinemáticas (por 1 jugador).
- Que se puedan volver a leer las notas por si se saltaron por error (por 1 jugador)..
- Agregar mas nitidez a algunos obstáculos, pues no queda claro su colisión (por 1 jugador)..
- Agregar más historia al juego (por 4 jugadores).
- Que se explique que pasa al final (por 1 jugador).

Conclusiones del playtesting.

Todos los jugadores comentaron que hacía falta agregar historia, también es posible que haga falta retocar la forma en que se narra, un cambio importante que se puede hacer es que las notas que narran la historia no desaparezcan por si se quieren volver a leer. También sería bueno añadir una cinemática al final, ya que el juego carece de un buen final. A todos les parecieron claros los controles pero se mencionan un par de incomodidades a la hora de disparar y de visualizar los pasillos. Se señaló de manera puntual un error de ortografía y que las colisiones de algunos objetos no quedan claras algo que puede ser retocado fácilmente.

Faltó incluir en la encuesta preguntas relacionadas con el audio del juego, al no existir sólo un jugador llegó a comentar algo de esta parte de la experiencia.

En términos generales la retroalimentación fue muy positiva, todos indicaron que les pareció divertido el juego, les agradó la dificultad algo elevada y recomendarían el juego a jugadores experimentados. Probablemente sea bueno hacer más sesiones de playtesting con personas que no sean conocidas para recibir retroalimentación algo más negativa y con una encuesta más completa que incluya la parte del audio.

Cambios de la versión final.

Tomando en cuenta la retroalimentación de la versión alfa y el playtesting, se hicieron los siguientes cambios y añadidos al juego:

- Se añadió que el personaje deje de caminar al salir de un texto.
- Se añadió un efecto de sonido cuando se muestra un dialogo.
- Se añadió un efecto de sonido cuando el jugador recibe daño.
- El paquete de salud ya no estorba a los enemigos para caminar.
- Se añadió sonido cuando se toma un paquete de salud.

- Se añadió sonido cuando las puertas se abren.
- Se añadió sonido de explosión cuando el cohete explota.
- Se añadieron partículas cuando un enemigo muere.
- Se añadieron partículas de explosión cuando la roca explota,
- Los barriles explotan al dispararles con un cohete.
- Las notas que relatan la historia ya no desaparecen cuando las agarras.
- Se corrigió que se pueda cancelar la recarga del lanzacohetes cambiando de arma rápidamente.
- Ahora el zombie permanece sin moverse cuando no persigue al jugador.
- Se añadió un efecto de partículas al portal final.
- Se añadió una escena final que explica mejor el final del juego.