Plano de Prototipagem e Testes

1. Dúvida de Prototipagem –

- O jogador não arrisca-se saltar fora do ecrã, ver que existe um preview e esse preview sair fora do ecrã?

- Se o jogador for demasiado rápido, será que ele ficará demasiado frustrado?

- Quando o jogador salta, salta de forma segura, não arriscando saltando na plataforma de cima, não percebendo que por baixo não tem colisão?

- O jogador percebe que se pode mexer quando salta?

1. Momentos Críticos –

- Quando um jogador descobrir novas mecânicas dentro do jogo, conseguirá aperceber-se como utilizar?

- O jogador apercebe-se da falta de colisão da plataforma se saltar por baixo dela?

- Saber se o jogador consegue reagir e enquanto está no meio dum salto, apercebendo-se dum perigo iminente.

1. Economia de Esforço –

- O protótipo serve só para experimentar as mecânicas e como o jogador reage a elas.

- Enquanto protótipo, só se utiliza quadrados como placeholders para assets, assim minimamente percebe-se o que são plataformas e o que é o jogador.

- Este protótipo utiliza só mecânicas importantes para o resto do jogo fora aquelas que poderão ser adquiridas. Como por exemplo o facto do jogador só se conseguir mover horizontalmente ao saltar, apesar de ser lento o movimento, pode-se modificar para melhorar o movimento.

1. Fator-chave e Esqueleto –

- O salto seria o mais importante dentro desta prototipagem e o mais inovador, deste salto existe a possibilidade de adicionar muitas mais coisas, como por exemplo o preview.

- E a câmara que segue o jogador por níveis de altitude.

1. Sinais do Teste –

- Como o teste seria curto, mais ou menos um minuto, pois o único objetivo é que o jogador salte para cima e anota mentalmente como interage com as a plataformas e quanto pode saltar e mover-se, seria até a plataforma grande no fim.

- A forma como se reinicia seria muito simples, fazer o jogador cair dentro dos buracos entre as a plataformas, mas não deve ser muito necessário sem ser a primeira plataforma, discutivelmente a mais importante porque logo que o jogador salta, ele vê que pode saltar por baixo das plataformas.

1. Perguntas Pré-teste –

- O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic

- O jogador conhece estes jogos?

- Que idade tem o jogador?

Qual é o sexo do jogador?

- Qual é a experiencia do jogador com jogos de plataformas.

1. Hipótese de Teste –

- No cenário que o jogador tenha um tempo bom, é capaz de orientar a personagem com facilidade, fazendo pequenos movimentos e saltos para ter uma posição melhor e que saiba até que ponto precisa de estar para conseguir chegar à nova plataforma.

- No cenário em que o jogador não tenha um tempo bom, possivelmente tem dificuldade a controlar a personagem, tem dificuldade com a velocidade e controlo, ficou aborrecido.

1. Critérios de Performance –

- Controlo da personagem

- Pode-se mover dentro dos saltos

- Quanto tempo demora a aperceber-se

- Quantas vezes salta para chegar às plataformas

- Quanto tempo demora por plataforma

- Se apercebeu-se da falta de colisão debaixo das plataformas

- E quanto tempo

- Quanto tempo demora a acabar o protótipo

- Quantas vezes o jogador caio nos buracos

1. Perguntas Pós-teste –

- O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas?

- Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma para plataforma?

- O salto sentia-se fácil de controlar?

- O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo?