Relatório de Testes

|  |  |
| --- | --- |
| Jogador 1 | |
| Perguntas Pré-teste | Respostas Pré-teste |
| O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic? | Já jogou Sonic. |
| O jogador conhece estes jogos? | Apenas Sonic. |
| Que idade tem o jogador? | 19 anos. |
| Qual é o sexo do jogador? | Masculino |
| Qual é a experiência do jogador com jogos de plataformas. | Joga maioritariamente jogos 3D, mas já jogou jogos de plataformas. |
| O jogador joga em plataforma mobile? | Sim. |
| Perguntas Pós-teste | Respostas Pós-teste |
| O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas? | Sim, desde o início. |
| Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma  para plataforma? | Não. |
| O salto sentia-se fácil de controlar? | Foi problemático ao início. |
| O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo? | Não. |

|  |  |
| --- | --- |
| Jogador 2 | |
| Perguntas Pré-teste | Respostas Pré-teste |
| O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic? | Não. |
| O jogador conhece estes jogos? | Sonic. |
| Que idade tem o jogador? | 18 anos. |
| Qual é o sexo do jogador? | Masculino. |
| Qual é a experiência do jogador com jogos de plataformas. | Já jogou Mario e Jetpack Joyride. |
| O jogador joga em plataforma mobile? | Sim. |
| Perguntas Pós-teste | Respostas Pós-teste |
| O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas? | Sim, é comum em jogos plataforma. |
| Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma  para plataforma? | Não, foi simples após os primeiros saltos. |
| O salto sentia-se fácil de controlar? | Sim. |
| O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo? | Sim, após alguns saltos ficou parcialmente viciante. |

|  |  |
| --- | --- |
| Jogador 3 | |
| Perguntas Pré-teste | Respostas Pré-teste |
| O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic? | Sim. |
| O jogador conhece estes jogos? | Sim apenas Sonic. |
| Que idade tem o jogador? | 22. |
| Qual é o sexo do jogador? | Masculino. |
| Qual é a experiência do jogador com jogos de plataformas. | Jogou Terraria. |
| O jogador joga em plataforma mobile? | Sim. |
| Perguntas Pós-teste | Respostas Pós-teste |
| O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas? | Sim. |
| Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma  para plataforma? | Não. |
| O salto sentia-se fácil de controlar? | Sim. |
| O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo? | Pouco. |

|  |  |
| --- | --- |
| Jogador 4 | |
| Perguntas Pré-teste | Respostas Pré-teste |
| O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic? | Não. |
| O jogador conhece estes jogos? | Sonic. |
| Que idade tem o jogador? | 18 |
| Qual é o sexo do jogador? | Feminino. |
| Qual é a experiência do jogador com jogos de plataformas. | Pouco, sabe o básico. |
| O jogador joga em plataforma mobile? | Sim. |
| Perguntas Pós-teste | Respostas Pós-teste |
| O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas? | Inicialmente não, pensou que ia bater com a cabeça. |
| Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma  para plataforma? | Foi confuso no início. |
| O salto sentia-se fácil de controlar? | Foi ficando mais fácil. |
| O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo? | Sim, pela dificuldade. |

|  |  |
| --- | --- |
| Jogador 5 | |
| Perguntas Pré-teste | Respostas Pré-teste |
| O jogador já tinha jogado Jump Knight ou Sonic? | Sonic. |
| O jogador conhece estes jogos? | Sonic. |
| Que idade tem o jogador? | 23 |
| Qual é o sexo do jogador? | Masculino. |
| Qual é a experiência do jogador com jogos de plataformas. | Jogou Sonic e Mario. |
| O jogador joga em plataforma mobile? | Sim. |
| Perguntas Pós-teste | Respostas Pós-teste |
| O jogador notou que poderia ir por baixo de plataformas? | Sim, por ser trivial em jogos de plataforma. |
| Teve dificuldades a conseguir ir de plataforma  para plataforma? | Não depois de perceber oque fazer. |
| O salto sentia-se fácil de controlar? | Sim, após certo ponto. |
| O jogador sentiu-se imerso dentro do jogo? | Pouco imersivo. |

O jogo provou-se inovador pois os jogadores, na sua maioria, mostraram-se impressionados pelo facto de o personagem não se conseguir movimentar sem usar o salto, todos os jogadores, exceto os que não estão acostumados a jogar jogos de plataformas, assumiram que era possível passar por plataformas a partir de baixo.

Os jogadores perceberam também após saltar algumas vezes que durante o salto era possível controlar o personagem.

É necessário adicionar as mecânicas em “ficha de design” como o salto pequeno e grande (controlo de salto), upgrades, sistema de medalhas etc, para futuros testes e fazer o jogo mais imersivo.