

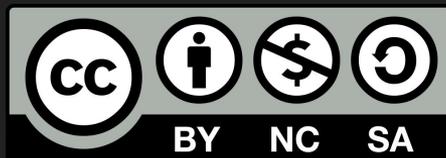
# Playtesting

Testando e obtendo feedback do seu jogo

Slides por:

Leonardo Tórtoro Pereira (leonardo.t.pereira13@gmail.com)





Este material é uma criação do  
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão  
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao  
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



## Dicas gerais [1]

- Não tenha medo de deixar outros jogarem
- Não rejeite nenhum feedback
  - ◆ Mesmo que você já planeje fazer isso
  - ◆ Mesmo que você já saiba que está errado
  - ◆ Deixe a pessoa falar
- Você pode achar que o usuário vai falar de um problema que já conhece, mas pode ser algo diferente



## Dicas gerais [1]

- Ordem do feedback é importante!
  - ◆ Mostra o que é mais importante para eles
  - ◆ E onde encontraram os problemas apresentados
- Pode ser que o elemento que você acha mais engajante do seu jogo não é o mesmo que os jogadores percebem



## Dicas gerais [1]

- Fale com seu jogador o mínimo possível
  - ◆ Evite enviá-lo
- Tente perceber quando o jogo faz os jogadores emitirem QUALQUER som
- Veja onde eles gastam mais tempo olhando o jogo
- Fazer um questionário com notas pode ajudar :)
  - ◆ Deixe espaço para comentários no fim!



## Dicas gerais [1]

- Evite ouvir apenas conclusões dos testadores
  - ◆ “Faltam powerups”
  - ◆ “Está muito difícil”
- Tente perguntar mais para entender as causas desses problemas
- Deixe seus testadores livres para desistir do jogo quando quiser, e evite pressioná-los para jogar



## Dicas gerais [1]

- Os desenvolvedores não são testadores!
  - ◆ Se a dificuldade está ok para você, está muito difícil
- Amigos e família também não é uma boa
  - ◆ Vão sempre elogiar
- Jogadores experientes muitas vezes já sabem como jogar por experiência prévia
- Jogadores com pouca experiência são os mais desejáveis



## O que você quer testar? [2]

- Experiência de baixar/executar, registrar/criar conta, jogar primeiros níveis?
- Tutorial, passo a passo e outras dicas e guias?
- Experiência da primeira vez do jogador e se ele entende os controles, interfaces, elementos de jogabilidade e sistema de níveis/recompensas?
- Quando e por que jogadores desistem do jogo?



# Diferenças entre testes *ad-hoc* e casos de teste [3]



## Testes *ad-hoc* [3]

- Testar intuitivamente coisas que um usuário pode fazer
- Testar possíveis problemas no jogo
- É necessário muita criatividade
- Não é garantido testar todas as funcionalidades
- Cada testador irá focar em sua área de preferência



## Casos de teste [3]

- Produzir lista de testes a serem realizados
  - ◆ Funções do produto
  - ◆ Quais funções interagem entre si
  - ◆ Quais parâmetros existem para cada função...
- Garantem que as ações mais comuns são amplamente testadas em cada parte do *software*
- É impossível testar todas as variações



## Teste de Caixa Preta [3]

- Pouca ou nenhuma informação sobre o funcionamento interno do jogo
- ◆ Build *beta* de um jogo num console de testes



## Teste de Caixa Branca [3]

- Usa funções internas ou uma ferramenta de *software* (normalmente um *debugger*) para encontrar erros durante a execução do código



## Tipos de teste de jogos [4]

- Fator de diversão
- Balanceamento
- Nível/mundo do jogo
- IA
- Multiplayer/networking
- Áudio
- Física
- Realismo
- API de modificações (mods)



## Emoções [5]

- Sempre procure saber como o jogador se sente ao jogar
- Aceite palavras de valor\*, mas vá adiante
  - ◆ \*"Bom", "ruim", "gostei", "não gostei"
- "O que você sentiu enquanto jogava?"
- "Quando você se sentiu assim?/O que te fez sentir isso?"
- "Que parte do jogo mais te fez sentir assim?"
- "Algo que os outros jogadores/o jogo fez aumentou esse sentimento?"



# Referências

1. <https://www.youtube.com/watch?v=on7endO4IPY>
2. <https://www.usertesting.com/blog/user-testing-games/>
3. [http://www.gamasutra.com/view/feature/132398/quality\\_quality\\_assurance\\_a\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/132398/quality_quality_assurance_a_php)
4. [http://www.gamasutra.com/blogs/JohanHoberg/20140721/221444/Differences\\_between\\_Software\\_Testing\\_and\\_Game\\_Testing.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JohanHoberg/20140721/221444/Differences_between_Software_Testing_and_Game_Testing.php)
5. [http://gamasutra.com/blogs/FilipWiltgren/20160217/265931/A\\_Simple\\_Way\\_to\\_get\\_Great\\_Playtesting\\_Feedback.php](http://gamasutra.com/blogs/FilipWiltgren/20160217/265931/A_Simple_Way_to_get_Great_Playtesting_Feedback.php)



## Extra

→ A vida de um *QA Tester*

- ◆ <https://kotaku.com/quality-assured-what-it-s-really-like-to-play-games-fo-1720053842>

