

# Playtesting 101

Del 1

Praktiska metoder och verktyg



# Vem och vad

- Åsa Roos, speldesigner sedan 2000 och spelaficionado sedan mitten på 80-talet
- Föreläsningen handlar om speltestande och de olika varianter som finns
- Föreläsningen bygger på Tracy Fullertons Game Design Workshop och Microsoft Game Studios usability workshop från GDC 2007



# Att reda ut begreppen

- Internal Design Review
- Quality Assurance Testing
- Focus Group Testing
- Usability Testing
- Playtesting



# Vilka områden?

- (Internal Design Review)
- Quality Assurance Testing
- Usability Testing
- Playtesting



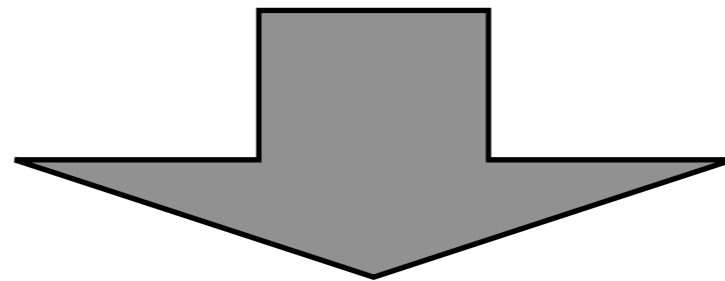
# Varför dessa?

- De områden ni (troligtvis) kommer i kontakt med i arbetslivet
- Mest användbara för era yrkesroller



# Vad innehåller kursen?

- 3 föreläsningar
- Speltest av existerande spel
- Utrymme att påbörja egen testplan inför Spelprojekt 4
- Börja samla speltestare

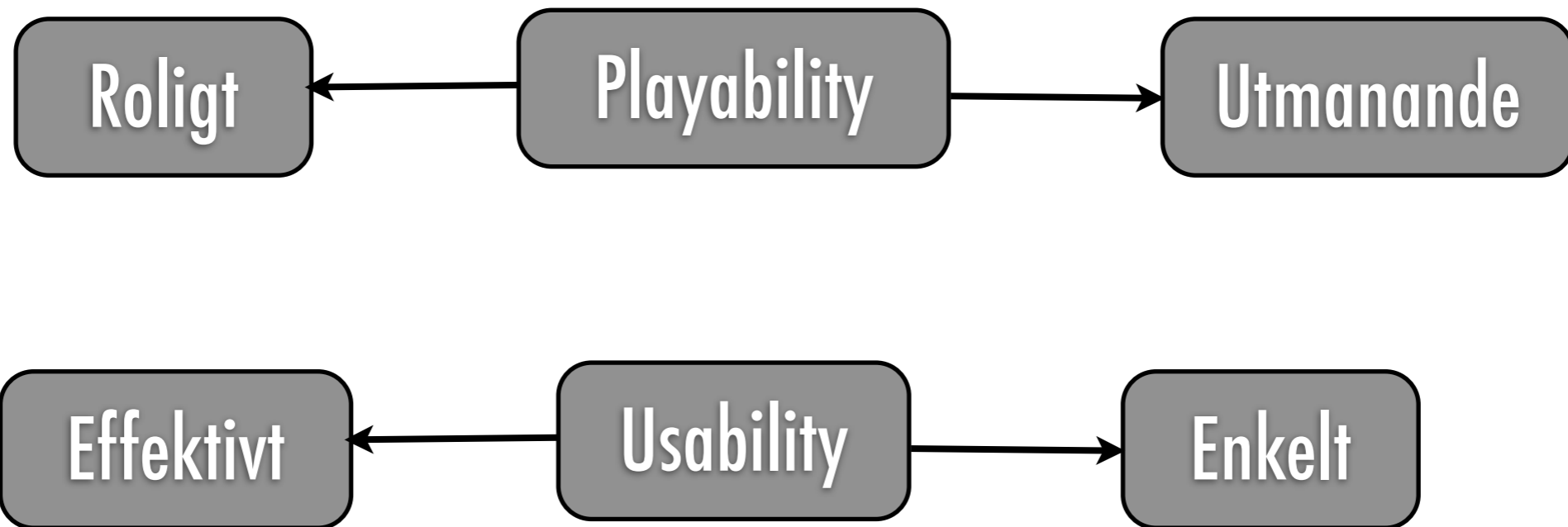


**Eget speltest**

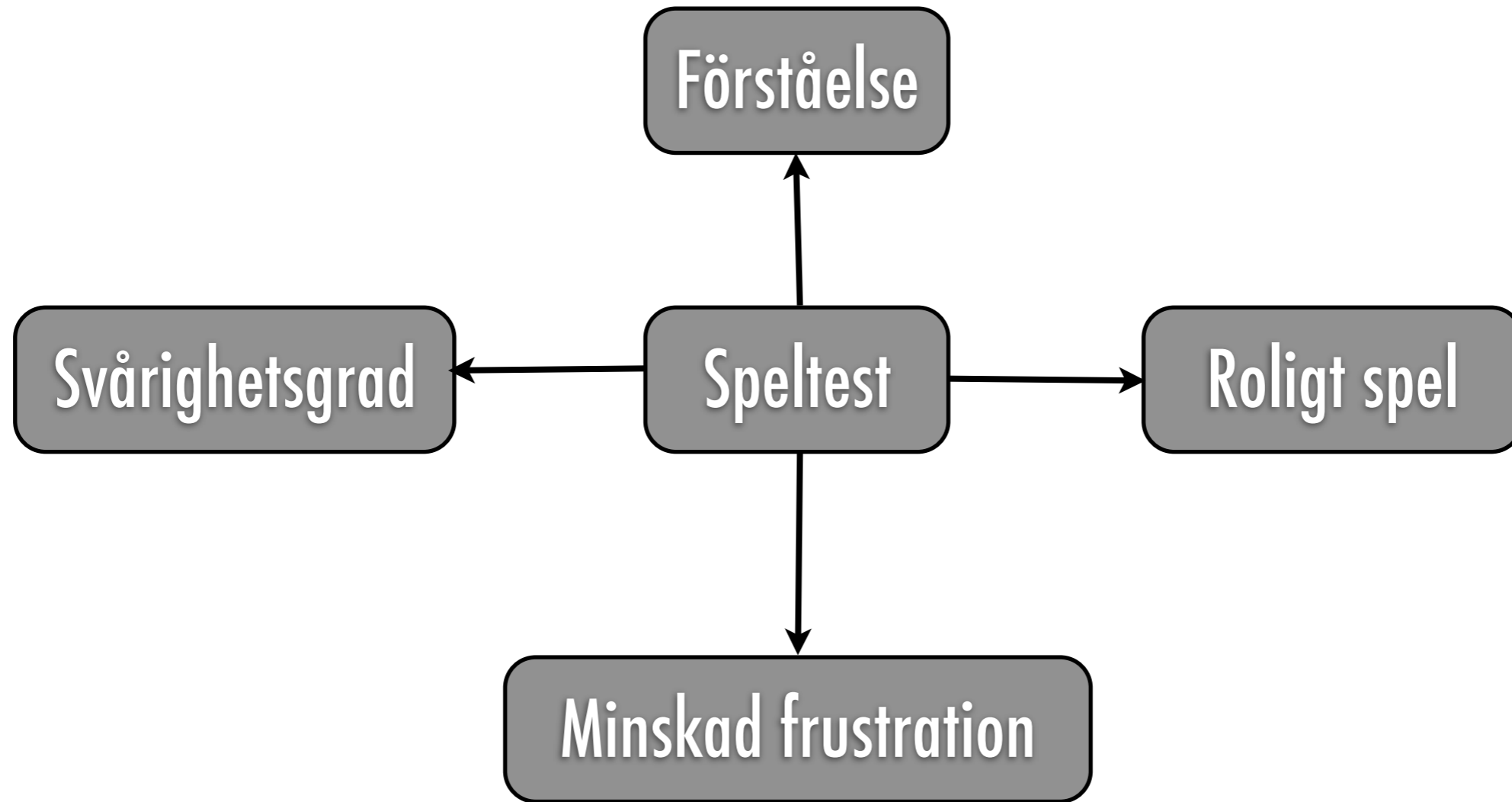


# Skillnaden mellan playability och usability

Fiero!



# Usability + spel = ?



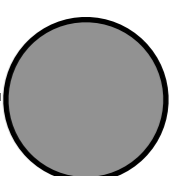
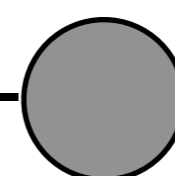
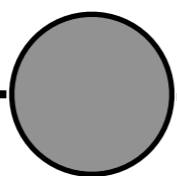
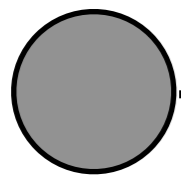
# Identifikation

Grundläggande design

Funktionalitet

Polering/ finslip

Beta



Interntest

Expert speltest

Externt Speltest

Betatest

Pappersproto

Gameplay proto

Builds av spelet

UI-proto

Digital grovskiss



# Vad kan/ ska man testa?

Utgångspunkt

Uppfyller spelet sitt **syfte**?

Usabilityperspektiv

Läsbarhet • Effektivitet • Hågkomst • Felfrekvens • Nöje

Spelperspektiv

Features används • Svårighetsgrad • Förståelse • Felfrekvens • Nöje



- **Börja med att identifiera huvudelementen i ditt spel**
- **Vilka kärnelement gör spelet roligt att spela?**
- **Exempel: Huvudelementen i ett RPG kan vara utforskning, strid, uppdrag, inventarie etc.**



- **Avgränsa antal huvudelement:**
  - **Vilka element är viktiga för ditt spel?**
  - **Vilka element finns tillgängliga att testa?**
  - **Vilka element tror du spelarna kommer att få problem med?**
  - **Exempel: En viktig del i ett RPG är uppdrag: huvuduppdrag, bonusuppdrag, sidouppdrag och minispel**



- **Lista huvudaspekterna i varje element**
  - **Vad behöver spelarna göra?**
  - **Vad behöver spelarna förstå?**
- **Exempel: Vi tar huvuduppdrag som det element vi vill testa. I det här fallet behöver spelarna kunna:**
  - **Förstå skillnaden mellan huvuduppdrag och sidoupdrag, kunna hitta ett uppdrag, kunna acceptera ett uppdrag osv.**



- **Identifiera beteenden**
  - Hur kan du förstå om en spelare förstår vad hon skall göra?
  - Hur kan du förstå om en spelare kan göra det han skall göra?
  - Identifiera beteenden som indikerar att spelaren förstår
    - Ex. Förstår:
      - Hitta listan med uppdrag
      - Titta igenom och förstå listan
      - Välja passande uppdrag



- **Identifiera beteenden som indikerar att spelaren inte förstår**
  - **Ex. Förstår inte:**
    - **Kan inte hitta listan med uppdrag**
    - **Förstår inte listan**
    - **Försöker välja låsta uppdrag**
    - **Förstår inte hur man låser upp uppdrag**



# Övning 1

- Tänk ut ett par spel du spelat som har bra respektive dålig playability eller usability. Varför hade spelen det? Vilka områden av spelen rörde bristerna?
- Ni får 20 minuter att fundera på, sedan går vi igenom de exempel ni har. Diskutera i grupper om 2 - 3 personer



# Övning 2

- Vi går igenom ett spel och ser vilka aspekter av spelet vi vill testa
- Vi skriver en featurelista med testområden



# Övning 3

- Sitt i grupper och definiera tillsammans hur en användare betar sig när de förstått/ inte förstått en feature
- Vi går igenom testlista tillsammans



# Till på onsdag

- Skriv en lista på de områden ni vill testa i era egna spel
- Vilka element behöver ni få mer feedback på?
- Definiera utifrån listan med element förstår/ förstår inte beteenden
- Läs gärna Tracy Fullertons kapitel om speltest samt de papper ni fått under dagen



**Frågor, funderingar och beställningar?  
Kontakta Åsa Roos på [info@discordia.se](mailto:info@discordia.se)**

