

# Playtesting 101

Del 2

Praktiska metoder och verktyg



# Vem och vad

- Åsa Roos, speldesigner sedan 2000 och spelaficionado sedan mitten på 80-talet
- Föreläsningen handlar om hur man sätter upp och sköter en testsession
- Föreläsningen bygger på Tracy Fullertons Game Design Workshop och Microsoft Game Studios usability workshop från GDC 2007



# Testmanus



# Testmanus

## Varför testmanus?



# Testmanus

## Varför testmanus?

- För att fokusera spelaren på det område du vill testa



# Testmanus

## Varför testmanus?

- För att fokusera spelaren på det område du vill testa
- Att vänta på att spelaren skall göra det du vill tar tid



# Skriv testmanus



# Skriv testmanus

- Använd "förstår" / "förstår inte"-listan



# Skriv testmanus

- Använd "förstår" / "förstår inte"-listan
- Skapa uppgifter utifrån listan



# Skriv testmanus

- Använd "förstår" / "förstår inte"-listan
- Skapa uppgifter utifrån listan

Exempel - RPG: Du har startat spelet för första gången.  
Du vill göra ett uppdrag. Gör ett uppdrag.  
Uppgiften fångar in dels hur man får quests, dels hur man löser quests.



# Testsessionen



# Testsessionen

Do's:



# Testsessionen

**Do's:**

**Don'ts:**



# Testsessionen

**Do's:**      Skriv ett manus för hur **hela** sessionen skall se ut  
- det blir lättare att hantera många spelargrupper

**Don'ts:**



# Testsessionen

**Do's:** Skriv ett manus för hur **hela** sessionen skall se ut  
- det blir lättare att hantera många spelargrupper

**Don'ts:** Berätta **inte** om ditt spel!  
Du följer inte med spelet hem.



# Hur ser en testsession ut?

- **Introduktion (3 - 5 min)**
  - Presentera dig/ er
  - Välkomna speltestarna
  - (Be dem skriva på NDA)
  - Berätta kort om testet - spelar ni in? Hur lång tid är beräknad? Vem sköter testet? Hur går det till?
  - (Läs upp välkomstmanus)



- **Välkomstmanus (5 - 10 min)**
- Ger alla testare samma introduktion till testet
- Förenklar för dig - du vet vad du skall säga
- Du missar ingen viktig information



- **Uppvärmningsprat (5 min)**
- Berätta om spel de spelat
- Vad tyckte de om?
- Hur hittar de nya spel?
- Vilket spel spelade de senast?



- **Testsessionen (15 - 20 min)**
- Sitt med spelaren - en person är testledare och en person antecknar eller spelar in samtalet, dvs agerar observatör
- Uppmana spelaren att tänka högt
- Anteckna **allt** inte bara de områden som bekräftar vad du tidigare trott



- **Diskussion av spelupplevelsen (10 - 15 min)**

- Knyt ihop spelsessionen med ett par allmänna frågor:

- Vad tyckte du om spelet?

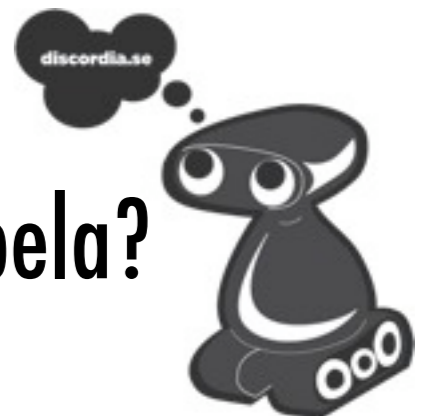
- Vad tyckte du om spelmekaniken?

- Var spelet svårt eller lätt att lära sig?

- Vad var målet med spelet?

- Hur skulle du beskriva spelet för någon som aldrig spelat det? Vad skulle du säga till dem?

- Finns det något vi borde berättat innan du började spela?



- **Avslut (5 min)**
- Tacka spelaren för medverkan
- Fråga om spelaren kan tänka sig att bli kontaktad för andra tester (samla en testbas)



# Recap

- **Introduktion (3 - 5 minuter)**
- **Välkomstmanus (kan vara en del av introt) (5 - 10 min)**
- **Uppvärmningsprat (5 min)**
- **Testsession (15 - 20 min)**
- **Diskussion av spelupplevelsen (10 - 15 min)**
- **Avslut (5 min)**



# Diskussionsverktyg

- **Allmänna riktlinjer för testledaren**
- Var försiktig när du etablerar social dynamik (skämta och skoja inte, avslöja inget om spelet i förhand osv. Förhåll dig professionell)
- Ge inte deltagarna förutfattade meningar
- Undvik interaktioner som växlar fokus från speltest till speldesign
- Bli inte otålig
- Försök förhålla dig neutral - till och med när spelet blir kritiserat



- **Hur man får spelaren att tänka högt**
- Led till svar
  - Fokusera på uppgift, inte mekanik
  - Fokusera på svaret, inte frågan
- Undersök hur användaren tänker på ett neutralt sätt
  - Förutsätt inte för snabbt att spelaren har problem
  - Fråga inte vad problemet är utan vad spelaren vill uppnå



- **Hur man får ... forts**
- Undvik att avslöja ditt intresse (eller ointresse)
- Lista på bra, spelarfokuserade frågor:
  - Vad är ditt mål?
  - Vad förväntade du dig skulle hända när du gjorde så?
  - Hur förväntade du dig att det skulle fungera?
  - Kan du berätta vad du tänker?
  - Vad vill du åstadkomma?
  - Beskriv stegen du går igenom här?



- **Hur man får ... forts**
  - Hur känner du inför den processen
  - Berätta vad du tänker här?
  - Vad förväntade du dig skulle hända när du ...?
- Att använda sig av eko
  - Repetera spelarnas egna ord som en fråga
  - Lägg inte ord i munnen på spelaren, tolka heller inte spelarens ord
  - Signalera att du lyssnar



- **Hur man får ... forts**
- Du kan också låta dina uttalanden avslutas med frågebetoning
  - Och du förväntade dig...?
  - Och ditt mål är...?
- Signalera att du finns där
- Tala mjukt



# Diskussionsverktyg

## Spelmatrix

	Skicklighet	Slump
Mental utmaning		
Fysisk utmaning		

Var hamnar ditt spel?



# Övning 1

- I den här övningen skall ni lära er att ta fram uppgifter som leder fram till den typen av beteenden ni vill få bekräftade med testet
- Utifrån det spel som valts skriver ni en eller fler uppgifter som ni tror kommer att resultera i "förstår" / "förstår inte" beteenden



# Övning 2

- I den här övningen kommer ni att lära er att sköta en playabilitytestsession med redan existerande spel
- Klassen delas in i två grupper. En grupp spelar Zuma på PC och en grupp spelar Marble Blast Ultra på Xbox Live
- I gruppen finns tre olika roller, testledare, observatör och speltestare



# Övning 2

- Till er hjälp har ni:
  - Testuppgifter för de olika spelen
  - En testlista där ni kan föra in resultaten



# Övning 2

Deltagare	Uppgift	Observerat beteende/ deltagarkommentarer	Kodat
Spelare 1	Berätta för mig hur poängställningen står och vem som vinner	Jag är inte säker, jag tror jag är den blå killen	
		Deltagaren vet inte vem han är i spelet	observatörs kommentar
		Förlorar jag eller vinner jag?	Förstår inte



# Till på fredag

- Skriv ett testmanus utifrån de features du vill testa i ditt eget spel
- Använd listan med features som du skrev till idag för att ha något att utgå ifrån
- Kom ihåg att listan är öppen för revision om det är fler i er projektgrupp som vill testa andra saker
- Listan kommer att ligga till grund för examination - jag måste utöver den även få tillgång till era speldemos





