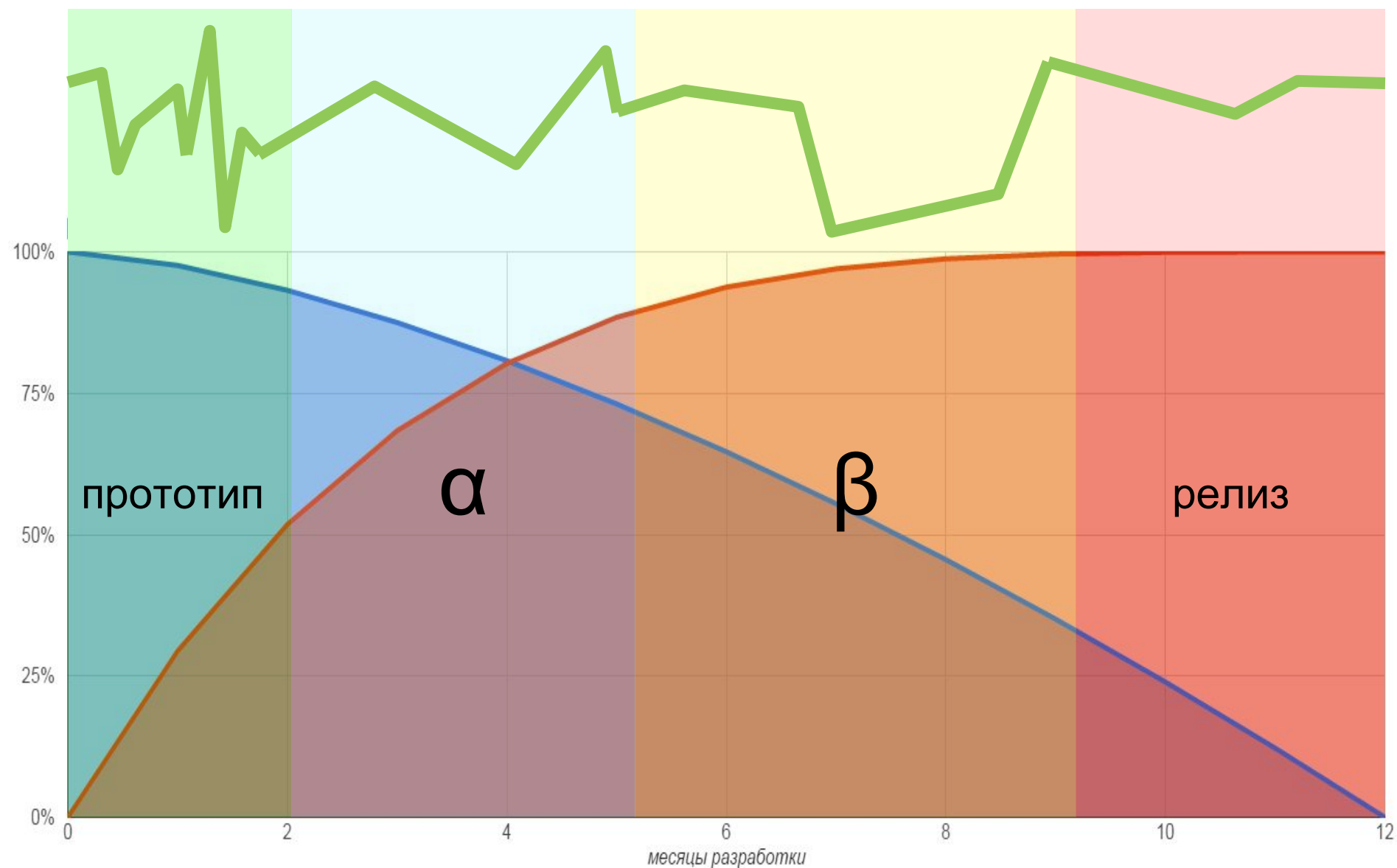


# Пользовательское тестирование игр: пошаговая инструкция проведения

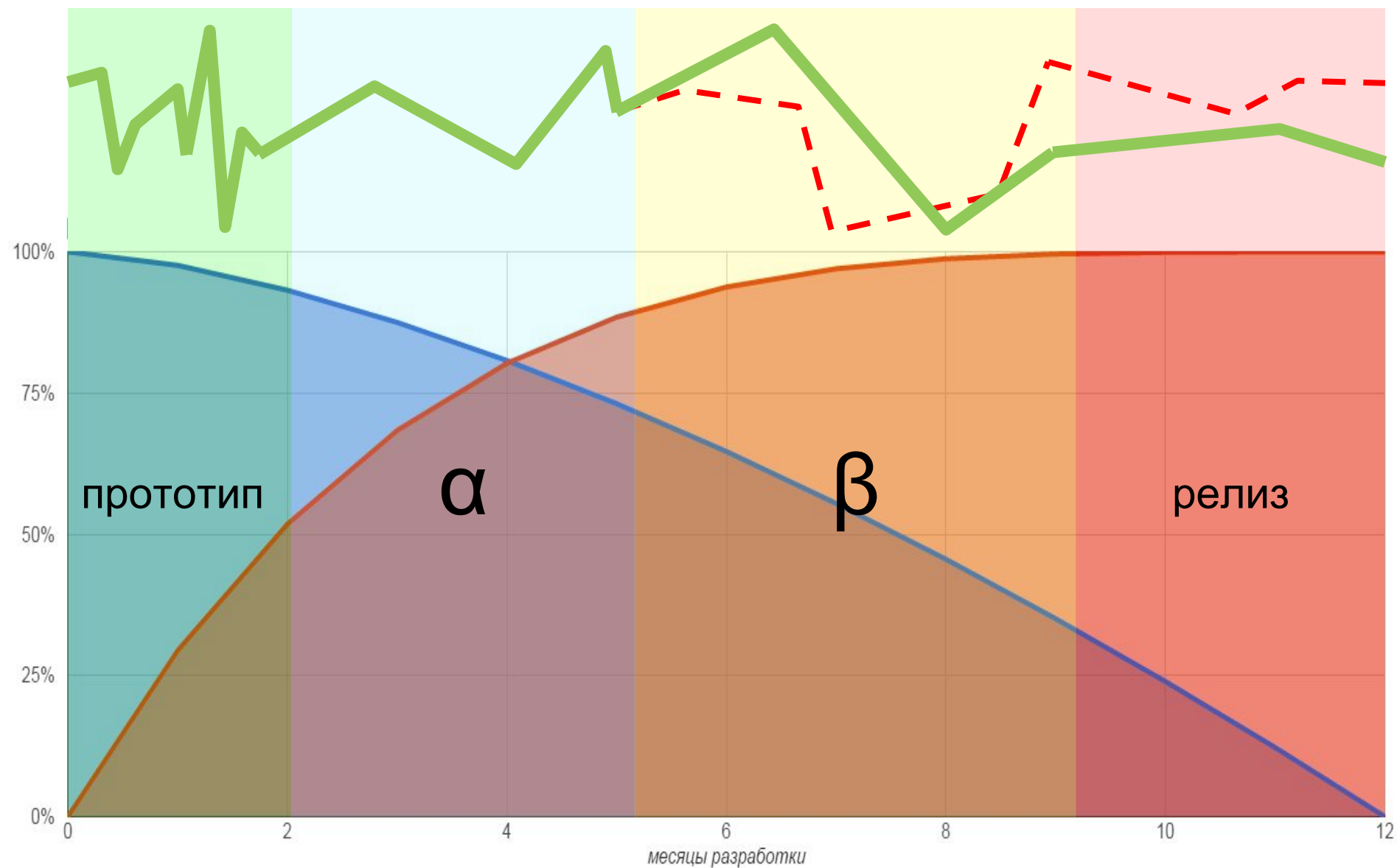


**PLAYTESTIX**  
Helping great games happen



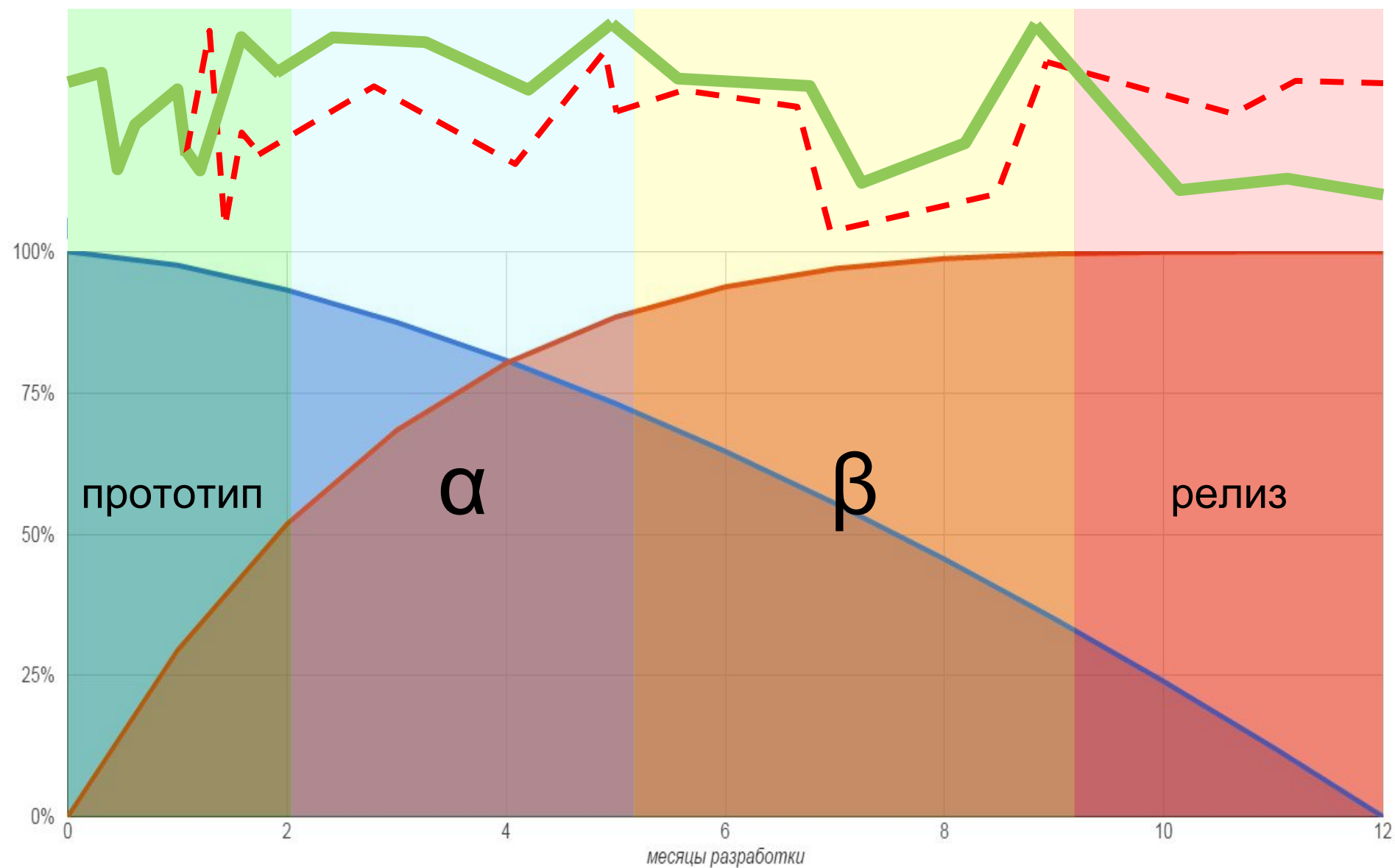
- бюджет
- готовность игры
- развитие проекта, решение

**Обычная игра**  
12 месяцев разработки  
\$120.000 бюджета



- бюджет
- готовность игры
- развитие проекта, решение

**Обычная игра**  
12 месяцев разработки  
\$120.000 бюджета



**бюджет**  
**готовность игры**  
**развитие проекта, решение**

**Обычная игра**  
12 месяцев разработки  
\$120.000 бюджета





**4% игр  
зарабатывают**

**Electronic Entertainment  
Design and Research  
Geoffrey Zatkin,  
president**



**60% бюджета  
тратится на  
переделки**

**Electronic Entertainment  
Design and Research  
Geoffrey Zatkin,  
president**





**эффективные  
вложения**

**Встреча с  
реальностью  
неизбежна**





**Бизнес - это  
клиенты.**

**Вы  
спрашиваете  
их мнение?**



Да все  
делают  
ЭТО!



Sony  
Entertainment  
Network



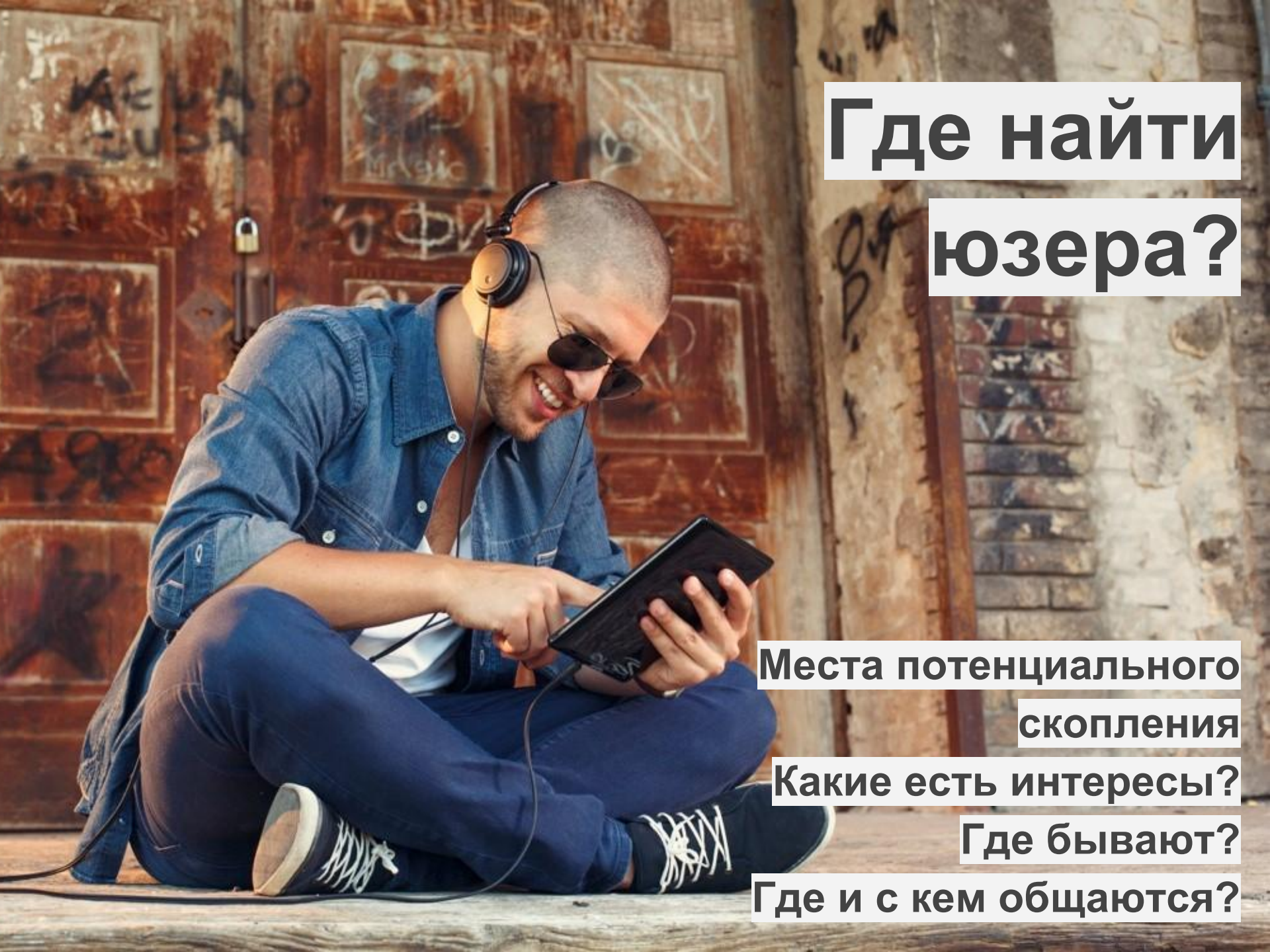
UBISOFT® WARGAMING.NET



**Спроси  
у юзера!**







# Где найти юзера?

Места потенциального  
скопления

Какие есть интересы?

Где бывают?

Где и с кем общаются?

# Планирование проекта

## Исследование рынка

A close-up photograph of a man with a beard looking through a pair of black binoculars. His mouth is slightly open in an 'O' shape, suggesting surprise or intense focus. The background is a plain, light-colored wall.

Выбор ЦА игры

Потребительские практики

Каналы информирования

Референтные группы

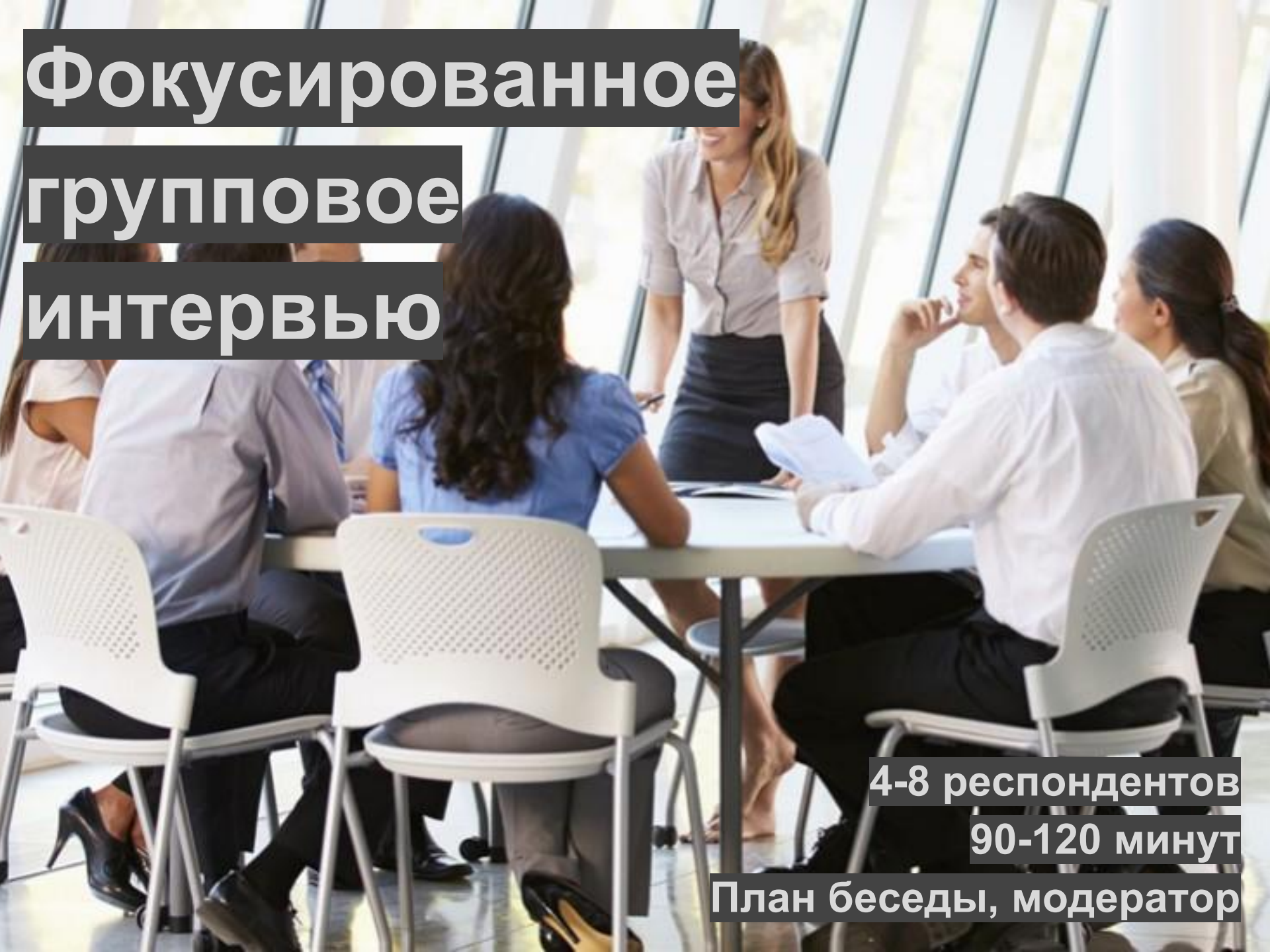
Оценка и выбор игры

Драйверы, триггеры, барьеры

Видение идеальной игры



# Фокусированное групповое интервью

A group of business professionals are gathered around a white table in a modern office with large windows. A woman in a light blue shirt and dark skirt stands and speaks to a group of people seated around the table. The seated individuals, including a man in a white shirt and a woman in a blue shirt, are listening attentively. The scene is brightly lit by natural light from the windows.

4-8 респондентов

90-120 минут

План беседы, модератор

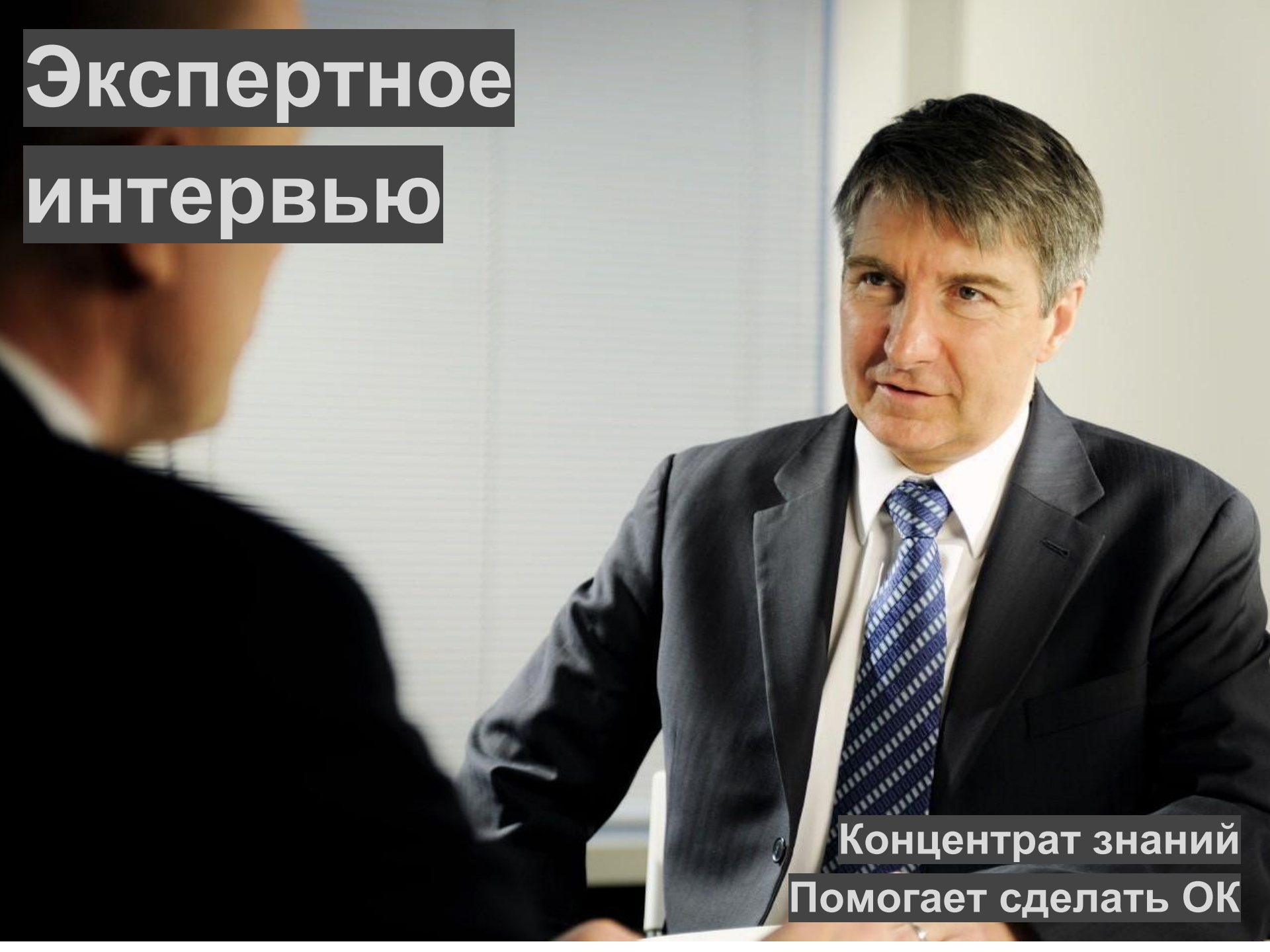
# Экспресс-интервью (массовый опрос)



от 200 респондентов  
замер качественных показателей



# Экспертное интервью

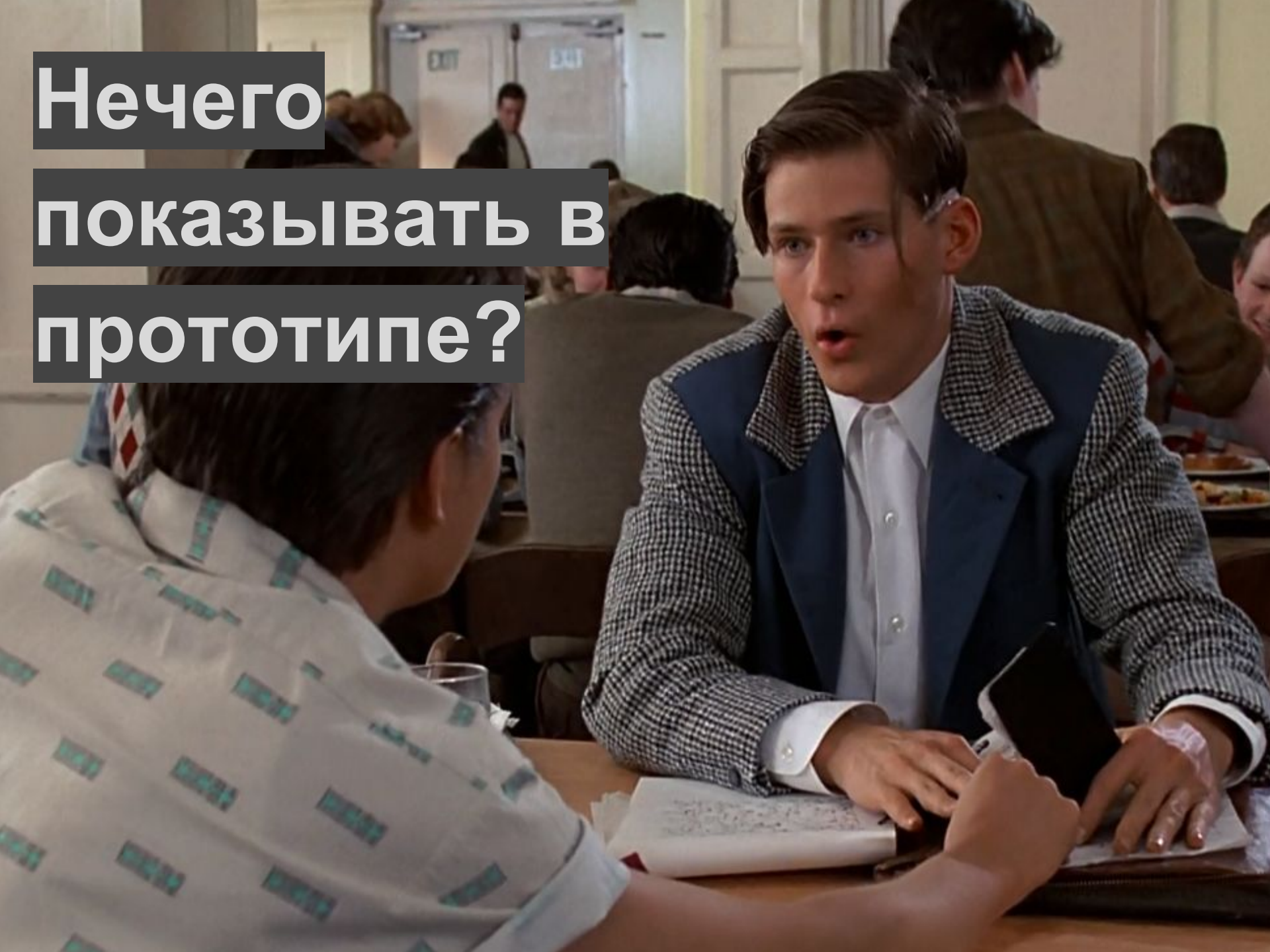


Концентрат знаний  
Помогает сделать ОК

Нечего

показывать в

прототипе?





# Стратегические решения приняты

Идея игры

Основная механика

Игровые цели

Модель управления

Идея сеттинга

Эмоции

Манера взаимодействия



# **α, β, релиз**



**Геймплей**

**Графика**

**Звук, арт**

**Навигация**

**Управление**

**Сеттинг**

**Прогноз ретеншн**

**Монетизация**





**Плейтест**

**- замер оценок ЦА**

# Форматы плейтеста

A man with short brown hair, wearing a dark brown button-down shirt and blue jeans, is sitting on a white leather sofa. He is looking down at a silver laptop on his lap. A Siamese cat is sitting on the sofa next to him. The room has a red brick wall. On the wall, there is a round black clock with white numbers. To the right of the clock, there is a dark wooden shelf with some electronic equipment. A small dark wooden coffee table is in front of the sofa. The floor is made of light-colored wood.

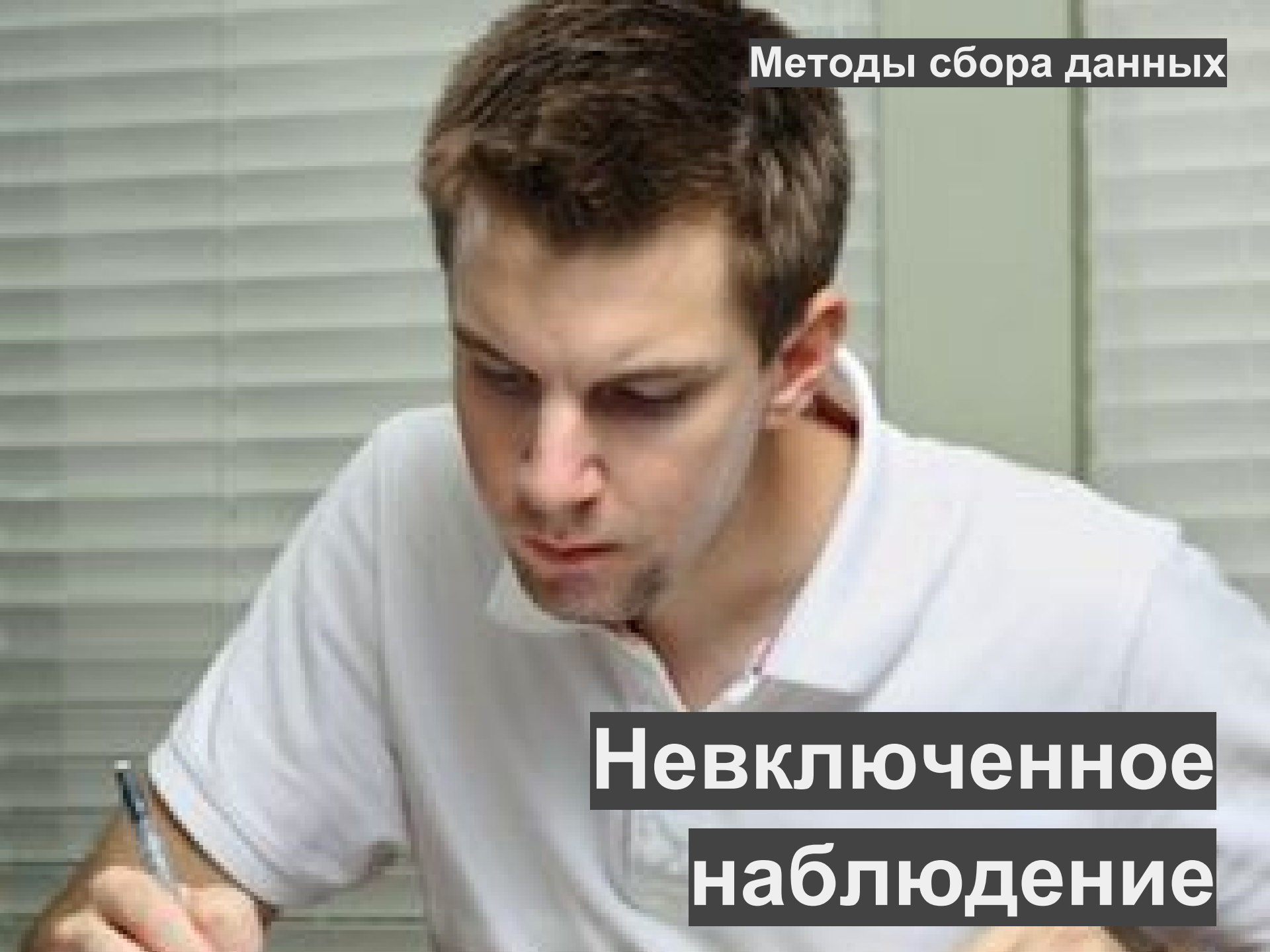
Холл-тест

Хоум-тест

Методы сбора данных

Анкетирование





Методы сбора данных

**Невключенное  
наблюдение**



**Методы сбора данных**



**Интервьюирование**

**Методы сбора данных**



**Мысли вслух**



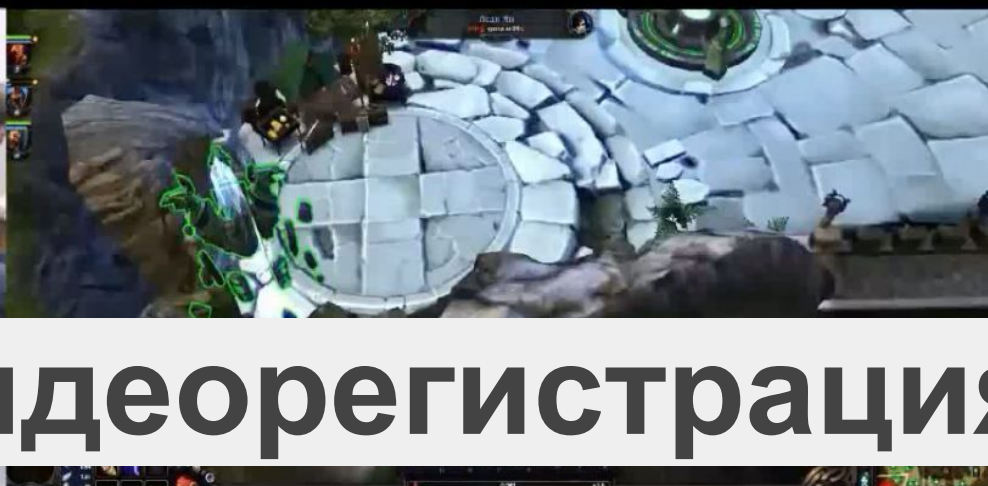
Методы сбора данных

Ранжирование





Методы сбора данных



Видеорегистрация





**Ограничения методики**

**-не ожидать идей**

**-длительность до 2 часов**

**-оценивать только увиденное**



**Ограничения методики**

**Без ТЗ - результат ХЗ**

# Техническое задание

The background of the slide is a vibrant, cartoonish illustration of several Angry Birds characters. In the center is a large, red, round bird with a white belly and a black, angry expression. To its left is a smaller, yellow bird with a black beak and a determined look. To the right of the red bird is a blue bird with a yellow beak and a wide, open-mouthed expression. In the bottom left corner, there is a grey bird with a black beak and a serious expression. The word 'ANGRY' is written in large, white, blocky letters with a black outline, partially obscured by the birds. The background is a bright blue sky with white clouds and a sunburst effect in the top right corner.

Пример задачи

Оценка рекламных материалов для Appstore  
(какие ожидания формируют)

Определить, насколько полезен tutorial игры  
(дает ли понимание игровых целей,  
управления, игровых механик)

Выявить драйверы и барьеры 1-ой игровой сессии

Оценка игроками арта игры

# Логика построения анкеты

| Игровое время | Этап формирования опыта  | О чем спрашиваем                                                                                                                                                                               |
|---------------|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 минут       | Отсутствует              | Данные респондента (фамилия, имя, возраст, пол, игровые жанры, прочее)                                                                                                                         |
| 0 минут       | Ожидания                 | Желание установить игру, начать играть, ожидания от игры (жанр, история, механики, цели, для кого). Сформированные маркетинговыми материалами - иконка, название, описание в сторе, скриншоты. |
| 2 минуты      | Первый опыт              | Разобрался ли с игровыми целями, удобное ли управлением (коротко). Тьюториал. Насколько оправдались ожидания от игры.                                                                          |
| 10 минут      | Первый значительный опыт | Комфорт управления. Привыкание к управлению. Азарт, эмоциональность, графика, музыка.                                                                                                          |
| 30 минут      | Значительный опыт        | Баланс сложности. Качество реализации задумки. Оценка позитивных и негативных героев (харизматичность, качества, баланс), главного героя. Скорость увеличения сложности.                       |
| 60 минут      | Полный опыт              | Главные вопросы, вынесенные на плейтест. Готовность рекомендовать друзьям, соревноваться, делиться в соц.сетях. Желание вернуться в игру. Монетизация.                                         |



# Типы вопросов

## Закрытые вопросы

дают возможность получить количественную оценку определенному свойству изучаемого объекта

- Номинальные шкалы
  - с выбором одной альтернативы
  - с множественным выбором альтернатив
- Порядковые (или ранговые) шкалы
- Метрические шкалы

## Открытые вопросы

место для развернутого комментария; хороший способ получить интересные мысли, идеи

# Только открытые вопросы - зло



- Игрок не ограничивается в высказываниях
- Легче готовить инструментарий



- Тяжело формулировать мысли
- Тяжело обрабатывать данные, нужно кодировать
- Тяжело получить количественные показатели
- Тяжело сравнивать ответы разных респондентов
- Много игроков ленятся писать, ответы из одного слова

# Номинальные шкалы

С выбором одной альтернативы

В Google Forms тип вопроса - один из списка, сетка

Какая из птиц, по вашему мнению, обладает наиболее полезной спецспособностью?

- ☐ Красная птица (Рэд)
- ☐ Синие птицы (Джей, Джейк и Джим)
- ☐ Жёлтая птица (Чак)
- ☐ Чёрная птица (Бомб)
- ☐ Белая птица (Матильда)
- ☐ Зелёная птица (Хэл)
- ☐ Затрудняюсь ответить

# Номинальные шкалы

## С множественным выбором альтернатив

В Google Forms тип вопроса - множественный выбор

Что из перечисленного значительно повысило удовольствие от игрового процесса?\*

- ☐ Легкая в обучении
- ☐ Интуитивно понятное управление
- ☐ Привлекательные персонажи
- ☐ Реалистичная физика разрушений
- ☐ Разнообразные уровни
- ☐ Визуально привлекательная карта
- ☐ Привлекательная графика уровней
- ☐ Понятность целей и задач
- ☐ Спецспособности каждой из птиц
- ☐ Ничего из перечисленного
- ☐ Другое:



# Порядковые (ранговые) шкалы

Ответы в данной шкале ранжированы по определенному критерию

В Google Forms тип вопроса - один из списка, шкала, сетка

**Оцените насколько Вы удовлетворены форматом обучения в игре:\***

- ☐ Полностью удовлетворен
- ☐ Скорее удовлетворен
- ☐ Скорее не удовлетворен
- ☐ Совсем не удовлетворен

# Метод семантического дифференциала

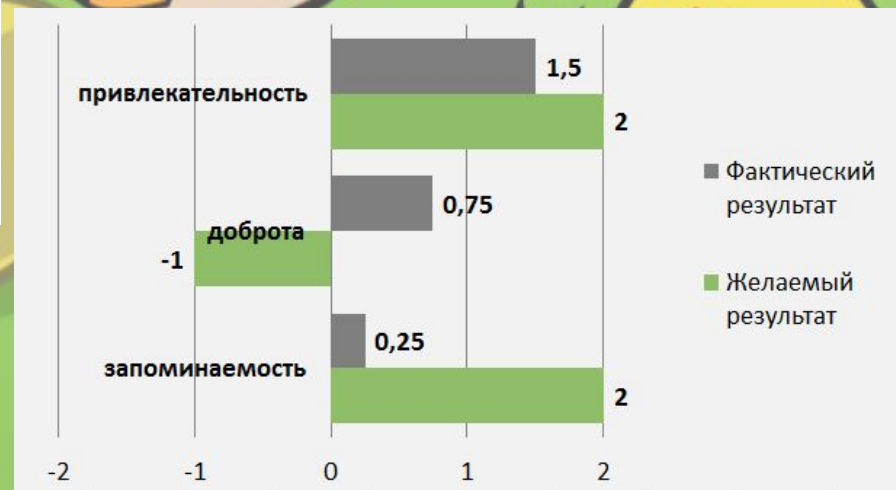
## Биполярная оценочная шкала с градациями

В Google Forms тип вопроса - шкала, сетка



Дайте оценку каждой из характеристик персонажа Рэд (красная птица):

|                             |     |    |   |   |   |                 |
|-----------------------------|-----|----|---|---|---|-----------------|
| непривлекательный           | - 2 | -1 | 0 | 1 | 2 | привлекательный |
| злой                        | - 2 | -1 | 0 | 1 | 2 | добрый          |
| совершенно незапоминающийся | - 2 | -1 | 0 | 1 | 2 | запоминающийся  |



# Ранжирование

Вариант порядковой шкалы, в которой для каждого объекта сравнения игроку важно определить ранг по интенсивности какой-либо характеристики

В Google Forms тип вопроса - шкала, сетка

**Проранжируйте персонажей игры от наименее привлекательного (1) к наиболее привлекательному (5):\***

**ВНИМАНИЕ!** Каждому персонажу может быть присвоен только одно место в ранге, и каждому месту должен соответствовать только один персонаж.

|                                        | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
|----------------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Красная птица<br>(Ред)                 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Синие птицы<br>(Джей, Джейк и<br>Джим) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Жёлтая птица<br>(Чак)                  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Чёрная птица<br>(Бомб)                 | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Белая птица<br>(Матильда)              | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

# Основные правила формулировки вопросов

Однозначность формулировки вопросов

Один вопрос за раз

Нейтральность вопросов

Уточняющие вопросы





# Однозначность

## формулировки вопросов

Респондент должен точно знать, о чем именно вы спрашиваете

- Насколько понятна для Вас специфика использования Желтой птицы (Чак)?

*О чем именно мы спрашиваем?*

- *О его специальной способности?*

- *О том, какие блоки он разрушает?*

# Один вопрос за раз

**Оцените управление рогаткой:\***

- ☐ Понятное и удобное
- ☐ Понятное, но неудобное
- ☐ Непонятное и неудобное

# Вопрос необходимо разделить на два вопроса

Оцените удобство управления рогаткой:

- ☐ Удобно
- ☐ Возникали определенные неудобства
- ☐ Совсем неудобно

Оцените насколько понятным является управление рогаткой:\*

- ☐ Все понятно
- ☐ В целом понятно, но есть вопросы
- ☐ Многое непонятно
- ☐ Совсем не разобрался

# Нейтральность вопросов

Нужно избегать вопросов, склоняющих респондента к определенным ответам. Формулировки вопросов должны быть нейтральными.

- Оцените, насколько Вам нравится игра?
- + Дайте вашу оценку игре
- Интересно было бы вступать в клан с другими игроками?
- + Выберите из списка возможных апдейтов один, наиболее критичный на ваш взгляд





# Уточняющие вопросы

**Важные вопросы следует перепроверить на внимательность и правду**

Оцените насколько понятной является для Вас механика начисления бонусных карт?\*

- ☐ Все понятно
- ☐ Не уверен, что правильно понял
- ☐ Не понял эту механику

**Переспрашиваем, используем “ловушки”**

От чего зависит появление бонусных карточек птиц во время прохождения уровня?\*

- ☐ Переход к следующей части уровня
- ☐ Заполнение шкалы разрушений
- ☐ Карточки появляются через определенное время
- ☐ Не разобрался с этим

**Форма для заполнения**

**<http://tinyurl.com/play-form21112015>**

**Ответы**

**<http://tinyurl.com/play-data21112015>**

**Статистика**

**<http://tinyurl.com/play-stat21112015>**

**Некоторые наши Клиенты**





# KEEP CALM AND DO PLAYTEST

Alexander Dzyuba  
[alexander.d@playtestix.com](mailto:alexander.d@playtestix.com)  
[www.playtestix.com](http://www.playtestix.com)

