

A large, dense pile of various board game components, including cards, tokens, and dice, scattered across the frame. The components are colorful and feature various illustrations, text, and symbols. The text "Board Game Lab" is overlaid in large white letters in the center.

Board Game Lab

9 | Pelitestaamisen perusteet

Sisältö

Alustus

1. Pelitestaamisen perusteet
2. Testaamisen menetelmiä

Työskentelyä

- Testaussuunnitelma omalle (PoC) pelille

Pelitestaaamisen perusteet

**Testaa paljon, mahdollisimman
varhain ja monipuolisesti.**

Pelitestauamisen merkitys

Testaaminen kannattaa ja on pakollista.

Kaikki pelin kehittäminen perustuu suunnitelman testaamiseen ja sen paranteluun.

Ensimmäisen (eikä toisen) prototyypin tarvitse olla hyvä eikä edes toimiva.

- Kerää kokemuksia ja palautetta
- Todista hypoteesit ja olettamukset oikeaksi tai vääräksi
- Todellisuudentajun lisääminen

Peli on joka tapauksessa rikki useammalla kuin yhdellä tavalla.

Se ei tarkoita, etteikö siinä olisi hyvä idea tai potentiaalia. Se pitää vain kehittää kuntoon. Kehittäminen on rankkaa.

Nopea ja halpa on hyvä ohjenuora prototyypeille.

Etsi vastauksia ainakin näihin

Alkuvaihe →

- Tuntuuko peli hauskalta? Miksi? Miksi ei?
- Mikä pelissä on parasta tai edes toimivaa?
- Mikä ei oikein toimi?
- Tuntuiko teema ja mekaniikka sopivan yhteen?
- Oliko peli sopivan mittainen?
- Jaksoiko peli kiinnostaa koko ajan?
- Onko pelin narratiivi sellainen kuin sinä ja pelaajat haluavat?
- Oliko peli tasapainoinen?
- Oliko mielekkäitä vaihtoehtoja tarjolla riittävästi?
- Onko peli ymmärrettävä (strategisesti, mekaanisesti ym.)?
- Tuntuuko peli valmiilta?

← loppuvaihe

Testattavia asioita

- Interaktion määrä ja laatu
- Tuuri vs. taito (sattuma)
- Valintojen merkitys ja mielekkyys
- Strategiat ja pelityylit
- Tasapaino
- Pelin kulku (nopeus, vaiheet, draaman kaari) ja päättyminen
- Voittaminen ja pelissä pärjääminen
- Teeman ja mekaniikan yhteensopivuus
- Pelin sisäinen yhtenäisyys ja loogisuus
- Kognitiivinen kuorma ja ns. eleganssi

Vältettävät asiat

King-making, run-away leader, pelaajien eliminointi, odotteluaika, nollapäätökset ym.

Miten paljon kannattaa testata?

Vastaus: **paljon**.

Muutama sata kertaa antaa hyvän käsityksen pelistä ja auttaa kehittämään sitä.

- Maksaako vaivan?
- Onko peli niin hyvä? Tuleeko pelistä hyvä?

Tunnin pelin kohdalla tarkoittaa esim. 300 tuntia testaamista ja valmisteluita

Mutta ei loputtomasti. Pelin on valmistuttava joskus.

Testaamisen menetelmiä

Testaussuunnitelma

Suunnittele, miten testaat ainakin...

- Eri pelaajamäärät (min - max)
- Eri alkuasetelmat ja -valinnat (hahmot, kansat ym.)
- Tärkeimmät toiminnot eri pelin vaiheissa

Kenen kanssa testaat?

- Testaa etenkin kohdeyleisön edustajien kanssa
- Testaa myös muiden pelintekijöiden ja teema-asiantuntijoiden kanssa

Muita kysymyksiä

- Miten organisoit pelitestauksen?
- Kuka jaksaa testata kymmeniä pelikertoja? Palkitsetko jotenkin?

Muistiinpanot

Dokumentoi pelikerrat

- Milloin pelattu
- Mikä versio pelistä

Mitattavia asioita ovat mm.

- Pelaajamäärä
- Pelin kesto
- Voittaja (ei henkilö) ja pisteet tms.
- Pelisession yleiskuva ja eteneminen (mitä tapahtui, mitä valintoja pelaajat tekivät, mitä siitä seurasi, miten voittaja ratkaistiin ym.)
- Mahdolliset hutilyönnit (epäselvyydet, epätasapaino jne.)
- Vapaat kommentit

Voit ehkä nauhoittaa pelin tai pyytää kaikkia dokumentoimaan toimintansa.

Testaamisen vaiheita

1. **Yksin testaaminen**
2. **Hiljainen testaaminen** (tutussa porukassa, kahdestaan)
3. **Yhteistestaaminen** (tutussa porukassa)
4. **Sokkotestaaminen** (ulkoinen)
5. **Muut loppuvaiheen prototyypit ja demot** (ulkoinen)

Tunnista, kun testaamista ja kehittämistä on tehty riittävästi.

Kun testaaminen ei enää tuo mitään uutta tietoa tai vaikuta pelin kehittämiseen.

Olet itse tärkein testaaja

Testaa aina ensin itse

- 1) pelisi konseptia, ydintä ja jokaista prototyyppiä
- 2) jokaista uutta muutosta

Yksin testaaminen on nopeaa ja monipuolista

- Simuloi muita pelaajia
- Kehitä erilaisia persoonia, kenen kautta pelaat
- Kokeile erilaisia strategioita ja valintoja
- Yritä saada peli rikki ja löytää porsaanreikiä

Ole rehellinen itsellesi! Älä masennu.

Testaaminen tutussa porukassa

Testipeli yhden tai useamman pelaajan kanssa

- Oma havainnointi ja pelin seuraaminen keskiössä
- Muut pelaajat eivät testaa (vaan tarjoavat realistisemmat testiolosuhteet)

Yhteinen pelitestausta

- Rehellinen ja rakentava opponointi
- Kaikki pelaajat tekevät havaintoja
- Keskustelu ja purkaminen

Muut suunnittelijat ja kehittäjät ovat arvokkaita testiryhmiä.

Keskitytään siihen PoC-vaiheessa.

Varhaisen vaiheen prototyypit

1. Proof of concept

- Useita versioita
- Halpoja, rumia ja nopeita (geneeriset komponentit)
- Kokeile konseptia ja pelin ydintä
- Reality check (kannattaako jatkaa?)

2. Toiminnallinen prototyyppi

- Alustavat säännöt
- Prototyyppi pelikomponenteista
- Helposti muokattavissa testaamisen edetessä
- Ei väliä ulkoasulla, mutta pyrkii jo välittämään teemaa
- Hyödynnä digitaalisia työkaluja
- Suunnan ja sisällön etsiminen/varmistaminen

Kokeileminen

Kokeileminen on tekemällä oppimista

1. Kokeiluasetelma (hypoteesi, lähtökohdat, konteksti)
2. Toteutus (mittaaminen, havainnointi)
3. Oppiminen (tulosten analysointi, reflektointi)

Hyvä kokeilu tuottaa vastauksia, ei tuloksia.

1. Määrittele kokeilulle, mitä haluat oppia
2. Pyri suunnittelemaan asetelma niin, että voit oppia sen mahdollisimman nopeasti ja halvalla
3. Kokeile ja opi

Esim. Kokeilen tehdä hyvän pelin. Ei haittaa, jos siitä tulee huono. Se on vain kokeilu.

Esim. Kokeilen pelini ideaa oppiakseni, mitä valintoja se tarjoaa ja miten siinä voittaa.

Myöhemmät prototyypit

3. Toiminnalliset prototyypit

- Kehitetään jossain määrin lukittua konseptia
- Tasapainottaminen
- Sääntöjen kehittäminen (vrt. kognitiivinen kuorma)
- Porsaanreikien tunnistaminen ja tukkiminen

4. Visuaalinen prototyyppi

- Muotoilu ja taitto keskeisessä asemassa
- Toimivuus ja ymmärrettävyys
- Teeman ja sen sävyn välittyminen
- Visuaalisuus
- Komponentit
- Säännöt ja muu kieliasu

Sokkotestaaminen

Yksinkertainen sokkotestaaminen

- Pelaajat pelaavat peliä ilman suunnittelijan ohjeistusta
- Opettelu sääntökirjan varassa
- Pelaavat itsenäisesti (niin kuin mitä tahansa peliä)
- Suunnittelija on salaa yksi pelaajista ja havainnoin tilannetta

Kaksinkertainen sokkotestaaminen

- Sama kuin edellinen, mutta...
- Suunnittelija ei ole mukana pelissä
- Palaute kerätään esim. anonyymisti, lomakkeilla tai muuten

Muutama vinkki loppuun

Valmistelu ja ympäristö

- Älä opeta pelin strategioita, opeta säännöt
- Muiden testaajien palautteet eivät saisi vaikuttaa toisiinsa

Testiasetelma

- Mieti, mitä testataan ja miten?
- Kannattaako pelata koko 2h peli, jos haluat testata vain loppuvaihetta?

Huomioi testaajat ja viihde

- Tee testaamisesta niin mukavaa kuin mahdollista
- Peli itsessään ei ehkä ole vielä viihdyttävä
- Testaamisen avulla siitä kehitetään viihdyttävä ja kiinnostava

Muista testisuunnitelma ja dokumentointi!

**Ainoa tapa epäonnistua
pelitestaamisessa on, jos et opi
siitä mitään.**

Työskentelyä

Testaamissuunnitelma

Vapaaehtoinen kotitehtävä

Suunnittele oman pelikonseptin testaaminen

- Mitä haluan testata?
- Miten opin pelistä testaamisen kautta?
- Mitä asioita mittaan? Miten?
- Millaisen testiasetelman tarvitsen?
- Mitä tarvitset testaamiseen? Aikaa, tarvikkeita, pelaajia ym.

Varaa aika pelitestaukseen

([linkki Slackissa](#))