

Guide til spiltestning ved Game Hub Denmark

Table of Contents

Spiltest ved Game Hub Denmark.....	1
Hvorfor teste sit spil.....	1
Hvem tester men sit spil med	1
Hvad skal man teste og hvornår	2
Hvor tester man	2
Hvordan kan man teste sit spil.....	3
Heuristisk evaluering.....	3
Tænke-højt tests	4
Metrikker	6
Behandling af test data	6
Bilag 1. Heuristik links	7
Bilag 2 Heuristikker	8
Bilag 3 Test manuskript.....	10

Spiltest ved Game Hub Denmark

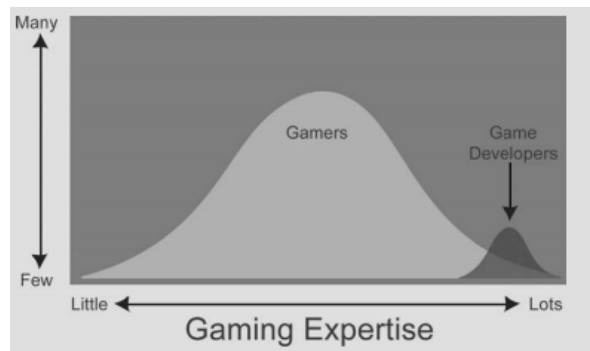
Dette er en guide til de metoder vi forventer at i kender og anvender til at teste jeres spil.

Guiden indeholder først en overordnet beskrivelse af spiltestning som disciplin samt en række tricks til på bedst muligt måde at få jeres spil testet så godt som muligt.

Sidst i guiden vil i finde de tre metoder som i bør være bekendte med

Hvorfor teste sit spil

Når man producere et spil, sidder man med det dag ud og dag ind. Hver gang der kommer en der bliver foretaget en lille ændring i spillet prøver man det først af på sig selv. Som udvikler af et spil kommer man til at kende alle spillets finesser og det betyder at man kommer til at sidde med en ekspertise som få spillere nogensinde vil opnå. (se figur 1) Det betyder ofte at man som udvikler vil opleve at ens spil er for svært til en almindelig bruger eller at spillere overser features, ikke kan regne et puzzle ud eller på anden måde handler anderledes end man havde regnet med. Den eneste måde man har til at finde disse problemer i sit spil er ved at få det testet med de personer man regner med faktisk kommer til at spille spillet efter udgivelse.



Figur 1 Udvikler ekspertise versus spiller ekspertise
--Game Design Workshop

Hvem tester man sit spil med

For at kunne finde frem til hvem man skal teste sit spil med er det nødvendigt at bryde udviklingen af et spil ned i to forskellige faser.

Den første fase er prototype fasen. Det er her hvor der ikke er noget der er endeligt endnu og vi bare har en lille fungerende bid af spillet. På dette tidspunkt er jeres spil ikke mere komplet end at i vil være nødt til at skulle forklare testere hvordan de spiller og hvad reglerne er.

Her begynder man at teste folk som i kender, meget gerne folk som også arbejder i branchen som er i stand til at abstrahere fra prototypens meget basale struktur og se potentiale i ideen.

I den anden fase er alt hvad der kommer efter det punkt hvor man kan sætte en person foran skærmen og med minimale instruktioner forvente at de kan spille spillet tilfredsstillende. Her er det vigtigt at vi får testere ind som repræsentere de personer der kommer til at købe spillet når det udkommer. Det er også vigtigt at i ikke i forvejen kender disse personer. Grunden til at vi vil teste med personer som vi ikke kender er fordi når vi tester med folk som vi kender påvirker vores relation til disse personer deres opfattelse og feedback. Dette kan betyde ofte at den feedback vi får er for positiv fordi personen gerne vil gøre os glad eller at kritikken er for hård fordi personen gerne vil undgå at være for blide ved os.

Når i mødes med personer der skal teste jeres spil så forsøg at få fat i så forskellige mennesker som muligt. Desto bredere en gruppe af personer i kan få fat i desto bedre informationer kan i få ud af testen. Det er også vigtigt at i finder folk der er gode til at udtrykke sig. Jo nemmere det er at holde en samtale med dem jo mere information kan i få ud af dem. På samme tid er det en fordel hvis de spiller en del spil der ligger i samme genre som jeres. Dette vil give dem et sammenligning grundlag

og kan være med til at fortælle jer noget om hvilke spil i måske burde kigge på for at få inspiration til at løse problemer med jeres spil.

Når man rekrutterer testpersoner leder man også ofte efter eksperter og nybegyndere. Vi vil gerne have folk der ligger i hvert sit ende af erfaringspektrumet. Dette kan nemlig være med til at bedømme hvor svært spillet skal være. Nybegynderne kan fortælle jer hvor let spillet skal være i starten og på det letteste niveau og de erfarne hardcore spillere kan fortælle jer hvordan det sværeste niveau skal være. Alle andre spillere bør falde et sted mellem disse to typer og ved at få defineret yderpunkterne bør en normal sværhedsgrad være relativt let at finde.

Hvad skal man teste og hvornår

Modsat hvad man nok skulle tro tester man ikke hele sit spil, i hvert fald ikke på en gang. Det man ønsker at gøre er at finde elementer der passer logisk sammen og teste dem som en samlet pakke. Dette kunne f.eks. være spilleravatarens evne til at hoppe og en bane hvor denne egenskab er central for gennemførelsen af banen. Når disse to elementer er færdige laves der et build. Dette testbuild bliver der så der gennemført test der fokuserer på spillerens oplevelse af at hoppe. Kan de finde ud af det, føles det rigtigt, er styringen responsiv nok, er det sjovt at hoppe rundt i banen osv. Dette betyder altså at hver gang udviklingen har nået et nyt punkt hvor det er muligt at skabe et fokus for en test bør der testes og hver gang der er en bane eller et område der er færdigt bør dette også testes.

Grunden til at man bryder spillet ned i mindre dele og skaber et testfokus er todelt. For det første har vi ikke meget tid med hver tester. Hverken jer eller jeres testperson ønsker at bruge en hel dag på at teste. I vil gerne have flere personer igennem jeres test for at få så mange forskellige personer til at teste spillet da hver person giver jer nyt indblik og jeres testperson har hevet tid ud af deres travle dag for at hjælpe jer.

Den anden grund er at det er nemmere for jer at indsamle god data hvis i kun skal fokusere på et specifikt område ad gangen. Uden fokus området risikerer i at bliver oversvømmet med informationer der peger i alle mulige retninger og risikere derfor at overse et problem eller der er så meget at snakke med testpersonen om efter selve testen at i ikke kan nå at komme ind på det hele. Dette betyder selvfølgelig ikke at i skal ignorere problemer som i opdager som ligger uden for jeres testfokus.

Test tidligt, test ofte er et af de bedste stykker af råd der kan gives omkring spiltests. Desto tidligere et problem kan opdages desto nemmere er det at fikse det uden at det påvirker alt for mange andre systemer i spillet. På samme måde handler det om at teste ofte. Hvis i havde god respons på jeres sidste test, jeres testere kunne rigtigt godt lide jeres spil, og jeres næste test har ti nye features og jeres testere kan ikke lide jeres spil kan det pludseligt være svært at finde frem til hvilken af de nye features eller kombination af features som ødelægger brugeroplevelsen.

Hvor tester man

Det ideale sted at teste ville være der hvor jeres bruger kommer til at spille jeres spil, uden i er tilstede. Dette kan naturligvis ikke lade sig gøre. Så i stedet må vi gøre det så godt som vi nu kan. Om jeres testere kommer til jer eller om i tager et sted hen og stiller en laptop med jeres spil op er næsten ligegyldigt. Der kan være en fordel ved at have testeren til at komme til jer da i der sandsynligvis har bedre muligheder for at kontrollere jeres omgivelser og for at optage sessionen. Det vigtigste ved at vælge en location til jeres test er dog at det foregår et sted hvor testpersonen ikke bliver distraheret af omgivelserne. Så det er en god ide at søge for at der ikke er nogen der

kommer ind i lokalet mens i tester eller at der er vinduer placeret så testpersonens opmærksomhed kan blive afledt af noget der foregår udenfor.

Det er også en fordel hvis i kan mindske antallet af folk der er tilstede under en test. Desto færre mennesker testpersonen skal forholde sig til og som ser på hvad de laver desto mere tilbøjelige vil de være til at opfører sig naturligt og desto mindre chance vil der være for at de for præstations angst.

Hvordan kan man teste sit spil

Der findes en del forskellige metoder til at teste sit spil på og hver metode indebærer forskellige ulemper og fordele og egner sig bedst til forskellige tidpunkter i udviklingen. Som nævnt præsentere vi her tre metoder til at teste jeres spil. Tidligt i processen er den heuristiske evaluering god. Der efter bør i gå over til tænke højt tests. Begynd på disse lige så snart i har en prototype. Til sidst når i begynder at lave polish på jeres spil gå så over til at anvende metrikker til at indsamle jeres data og få de sidste elementer på plads.

Heuristisk evaluering

En heuristisk evaluering er en metode hvor man gennemgår spillet og forsøger at identificere problemer ud fra en liste der indeholder en række principper som et spil bør overholde.

Fordelen ved denne metode er at den ikke kræver at i har adgang til en bruger. Det betyder at i kan anvende denne metode når som helst. Den næste fordel ved denne metode er at den kan anvendes inden i der findes et eneste stykke kode. Derfor kan denne metode anvendes til at vurdere og fange problemer inden i får brugt tid på at implementere dem.

Problemerne ved denne metode er til gengæld at de skal anvendes lidt forsigtige. Det er principper eller sagt med andre ord tommelfinger regler som ikke altid tæller for alle spil og kan ikke fange nogen af de problemer der er specifikke til jeres spil. Dette betyder at i kan ikke udelukkende kan bruge denne metode til at teste jeres spil.

Denne metode anvendes bedst tidligt i udviklingen så i kan fange potentielle problemer inden i bruger tid på at implementere dem. Senere i udviklingen vil værdien af denne metode falde drastisk da i vil være nødt til at forholde jer mere til hvordan jeres testpersoner faktisk oplever spillet.

Måden denne type evaluering udføres på er ved først at finde en liste med heuristikker som i vurdere passer til jeres spil. Det findes en del udemærkede heuristikker på frit tilgængelige på internettet og i kan også finde links under bilag 1 samt en fuld heuristisk liste under bilag 2.

Normalt vil man vælge tre personer til at gå igennem denne type af test. Jo mere forskellige fagligheder disse personer har desto bedre da forskellige fagligheder vil være tilbøjelige til at opdage forskellige problematikker. En person der tester hele spillet vil ikke fange alle fejl og antallet af ekstra problemer i vil finde med per person efter den tredje vil falde drastisk.

Disse personer vil så med listen i hånden gennem gå spilkonceptet og se om alle heuristikkerne bliver overholdt på alle punkter i spillet.

Et eksempel på en heuristik kunne f.eks. være: Det stilles minimale krav til belastningen af spillerens hukommelse. Med denne sætning i hånden ville vi så kigge på alle steder i spillet hvor det kunne forekomme at det var nødvendigt for spilleren at huske specifik information og sørge så sikre os at der ikke er noget tidspunkt hvor de krav vi stiller til spilleren ikke er for store. (Husk nu at i er eksperter så i kan ikke forvente at spilleren kan gøre det lige så godt som jer.)

Tænke-højt tests

Tænke-højt testen er det der oftest forbindes med og anvendes når vi taler spiltestning. Her sidder en bruger og prøver spillet men en observatør står og tager noter om hvordan spilleren agerer i spillet.

Processen ved denne type test starter med at i identificere de områder i vil have undersøgt. Så får i arrangeret de praktiske elementer ved at få lavet et build der er dedikeret til denne test, finder lokaler, testpersoner, får sikret jer at buildet kører på jeres maskine og at alt jeres hardware fungerer. Det er en rigtig god ide lige at kører testen med en kollega inden i kører testen med en ekstern person så i sikre jer at alt fungerer og er klart. Inden i inviterer jeg testperson velkommen bør i også have lavet et lille manuskript. Dette er en lille guide så i kan sikre jer at i altid giver jeres testpersoner den samme introduktion til spillet og der derfor ikke er forskel på den viden som jeres testpersoner går ind til spillet med. Er det muligt for jeg kan det også være en fordel at optage sessionen således at i kan se den bagefter for at se om der var noget i overså under testen eller kigge nærmere på områder af testen som var interessante. Optimalt ville man optage testpersonens ansigt for at kunne ligge mærke til ansigtsudtryk der kunne fortælle noget om deres følelsesmæssige tilstand under testen. Man ville optage deres handlen med interaktionsmetoden f.eks. optage der hænder og se på hvordan de interagerer med tastatur og mus, for at se om der var nogle problemer der. Til sidst og nok det vigtigste ville man optage således så man kan se hvad der foregår på skærmen så man kan gennemgå dette igen bagefter. Det er selvfølgelig også vigtigt at få optaget brugerens kommentarer således at det brugeren fortæller kan gennemgås igen efter testen.

Når alle forberedelser er foretaget er i klar til at få testpersonen ind og prøve jeres spil. En testsession vil forløbe på denne måde.

1. I vil lave en kort introduktion til testen. I fortæller hvem i er, om i optager personen osv. To ting der altid er meget vigtig at få fortalt jeres bruger her er at det i tester er spillet og ikke brugeren. Deres evner til at spillet jeres spil er ikke det i er der for at undersøge men og spillet fungerer. Det andet der er vigtigt at få fortalt spilleren er at i er der for at finde problemer så jo flere i kan finde af dem desto bedre. Begge disse udtalelser har til formål at få testpersonen til at slappe af og spille naturligt. Denne fase tager normalt 2-3 minutter.
2. Den næste fase er den opvarmende samtale hvor i stiller testpersonen nogle spørgsmål om sig selv. Formålet med denne fase er todelt. Det handler om at få testpersonen til at åbne op og blive komfortable med at snakke til jer og i får mulighed for at finde ud af noget om hvor denne testperson befinder sig henne i forhold til jeres målgruppe. Spørgsmål i kunne stille i denne fase er sådan noget som hvilke spil plejer du at spille? Hvor ofte spiller du spil som dette her? Hvilket spil har du sidst købt? Hvor meget spiller du? Osv. Brug fem minutter på denne fase
3. Selve spiltesten er den næste del af fasen. I forklarer spilleren det denne skal vide om spillet for at kunne spille det hvis i ikke allerede har gjort dette og beder spilleren om at sætte sig til computeren. Herfra har i to valgmuligheder. I kan bede testpersonen om at forsøge og tænke højt. Altså forklare hvad de tænker mens de spiller og forklare de valg de træffer eller kan lade være med at bede testpersonen om at tænke højt. Der er fordele og ulemper ved begge dele. Når vi beder nogen om at tænke højt er det for bedre at kunne forstå hvorfor testpersonen handler som den gør og hvad de oplever. Problemet med dette er at det er meget unaturligt for os at skulle forklare vores tanke proces men vi er i gang med at handle. Det kan derfor virke forstyrrende for testpersonen og påvirke testen. (Det påvirker næppe testen i en voldsom grad og spilleren vil være mere tilbøjelig til at glemme og tænke højt hvis de kommer til et punkt der kræver meget opmærksomhed.) Beder vi derimod ikke

testpersonen om at tænke højt påvirker vi ikke testen så meget men vi går glip spillerens umiddelbare tankegang. Vi kan selvfølgelig spørge ind til hvorfor spilleren valgte at handle som den gjorde efter spillet er færdigt men det kan være svært at huske præcist de tanker der lå bag handlingerne så lang tid efter.

Den person som er tilstede (moderatoren) og overværer testen skal nu sørge for at observere testpersonen mens denne spiller. Se på hvad testpersonen gør i spillet, hvordan den interagerer med controlleren osv. Det er også vigtigt at moderatoren stiller uddybende spørgsmål til testpersonen under sessionen for hele tiden at få dem til at tænke højt og for at få uddybet deres tanker.

Moderatoren må aldrig guide testpersonen med mindre denne sidder hjælpeløst fast. I følger ikke med spillet når det udkommer, i kan ikke sidde bagved alle jeres købere og svare på deres spørgsmål så det må i heller ikke her. Stil i stedet spørgsmålet hvad tror du løsningen er. Dette giver jer et indblik i hvordan jeres spiller forventer at spillet fungerer og hvis det er bred enighed om hvordan spillerne forventer at løse en opgave har i fået serveret en løsning på et sølvfad.

Denne fase bør tage max 30 minutter.

4. Efter denne fase sætter i jer igen ned med testpersonen og stiller spørgsmål ind til deres oplevelse. Dette inkludere både nogle generelle spørgsmål som i altid stiller, så som hvad syntes du om spillet, de spørgsmål som i har forberedt på forhånd specifikt til denne test og uddybende spørgsmål til de observationer som i har gjort jer under testen.

Tag denne fase som en almindelig samtale så sørg for at der også er tid til at testpersonen kan komme til at stille de spørgsmål som de måtte sidde med.

Dette tager den tid det nu en gang tager men sigt efter 15-20 minutter.

5. Til sidst siger i pænt farvel. Sørg for at have testpersonen kontakt informationer så i kan informere dem når spillet kommer ud osv.

Et element der er meget vigtig under hele denne proces er at ikke må forsvare jeres spil. Jeres spil er på dette tidspunkt noget som i har investeret en masse tid i og det vil falde jer naturligt at forklare jeres designvalg over for jeres testperson. Dette er dog en fælde. I er der for at lære hvad jeres spillere ikke kan finde ud af eller lide ved jeres spil og begynder i at forsvare jeres valg over for testpersonen vil de være mindre tilbøjelige til at give jer den kritik som i har brug for.

I skal også være forsigtige med den type af spørgsmål som i stiller jeres testere. I skal passe på ikke at stille ledende spørgsmål, dvs. spørgsmål der antyder at der er et korrekt svar. Vi er som mennesker tilbøjelige til at gerne ville glæde andre og kan vi mærke på nogen at de leder efter et specifikt svar er vi meget tilbøjelige til at svare dette også selv om at vi kun er moderat enige i det. I vil sikker også komme ud for at jeres testpersoner vil komme med forslag til jer omkring forskellige elementer i jeres spil. Noter dem og overvej dem men husk at det er jer der er de professionelle og jeres testpersoner har kun prøvet en lille del af jeres spil. En feature som de har foreslået passe måske ikke ordentligt ind i resten af spillet eller ødelægger oplevelsen andre steder. Vær altid varsom med den type råd og ønsker fra testere.

Efter testen er gennemført sætter i op så i er klar til at modtage den næste tester eller pakker ned og begynder at analysere jeres fund. Det ideale antal testpersoner per test er ca. 5. Efter dette falde fundet af nye problematikker drastisk.

Metrikker

Metrikker er kvantitativ dataindsamling og er derfor lidt anderledes end de andre to metoder. Dette foregår ved at der indsamles data fra folk der spiller jeres spil. Dette kan inkludere data såsom hvor i banen de dør, hvor meget skade de i gennemsnit giver, deres kill-ratio er. Ved at sammenligne disse data for en større mængde spillere burde der vise sig forskellige tendenser. Tager vi for eksempel data fra hundrede spillere og ser hvor de dør i en bane kan dette enten være lidt over det hele eller det kan være samlet på specifikke punkter. Er der et sted i en bane hvor der er meget spillere der dør kan det være et tegn på at der er et problem dette sted i banen og udfordringen på det givne sted er for svær. På denne måde kan vi gå ind og rette nogle småting for at få den sidste balance med ind.

Denne metode bruges oftest i når spillet kommer i en beta udgivelse og til at få lavet den sidste balancering af spillet.

Der findes en del værktøjer til dette. F.eks. har Unity 3D indbygget Unity Analytics som kan bruges til denne type af indsamling.

Behandling af test data

Gennem jeres tests skulle i gerne have fundet nogle punkter hvor jeres spil har problemer eller kan forbedres.

Den bedste måde at få behandlet jeres fund er ved at systematisk at indfører dem i et dokument hvor i har et over blik over hvilke problemer der skal behandles.

Måden dette gøre bedst på er ved at bruge følgende skabelon til hvert problem.

Problem	Dette felt beskriver kort problemet
Alvorlighed	Dette felt beskriver hvor vigtigt det er at få løst dette problem
Beskrivelse	Dette er en uddybende beskrivelse af problemet, giver kontekst til problemet og beskriver hvorfor det er et problem
Løsning	Dette felt bruges til at beskrive potentielle løsninger på problemet

Ved at bruge denne skabelon burde det være let for jer at finde ud af om i allerede har observeret dette problem og finde frem til de problemer som er mest essentielle at få løst

Bilag 1. Heuristik links

Game Usability Heuristics (PLAY) For Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration
Af Heather Desurvire og Charlotte Wiberg

<http://bit.ly/21UkSaL>

Heuristics for Usability in Games White Paper
Af Noah Schaffer

<http://bit.ly/1rSGt6D>

Bilag 2 Heuristikker

a.	Game Interface	Controls should be customizable and default to industry standard settings	(Bickford, 1997; Sanchez-Crespo Dalmau, 1999)
b.	Game Interface	The interface should be as non-intrusive as possible	(Sanchez-Crespo Dalmau, 1999)
c.	Game Interface	A player should always be able to identify their score/status in the game	(Malone, 1982; Shneiderman, 1992)
d.	Game Interface	Follow the trends set by the gaming community to shorten the learning curve	(Sanchez-Crespo Dalmau, 1999)
e.	Game Interface	Interfaces should be consistent in control, color, typography, and dialog design	(Sanchez-Crespo Dalmau, 1999)
f.	Game Interface	For PC games, consider hiding the main computer interface during game play	(Bickford, 1997)
g.	Game Interface	Minimize the menu layers of an interface	(Shelley, 2001)
h.	Game Interface	Minimize control options	(Shelley, 2001)
i.	Game Interface	Use sound to provide meaningful feedback	(Norman, 1990)
j.	Game Interface	Do not expect the user to read a manual	(Norman, 1990)
k.	Game Mechanics	Feedback should be given immediately to display user control	(Bickford, 1997; Malone, 1982; Sanchez-Crespo Dalmau, 1999)
l.	Game Mechanics and Play	Get the player involved quickly and easily	(Bickford, 1997; Clanton, 1998; Sanchez-Crespo Dalmau, 1999; Shelley, 2001)
m.	Game Play	There should be a clear overriding goal of the game presented early	(Clanton, 1998; Malone, 1982)
n.	Game Play	There should be variable difficulty level	(Malone, 1980; Norman, 1990; Shneiderman, 1997)
o.	Game Play	There should be multiple goals on each level	(Malone, 1982)
p.	Game Play	“A good game should be easy to learn and hard to master” (Nolan Bushnell)	(Crawford, 1982; Malone, 1982)
q.	Game Play	The game should have an unexpected outcome	(Malone, 1982)
r.	Game Play	Artificial intelligence should be reasonable yet unpredictable	(Bickford, 1997; Crawford, 1982)
s.	Game Play	Game play should be balanced so that there is no definite way to win	(Crawford, 1982; Malone, 1982)

t.	Game Play	The game must maintain an illusion of winnability	(Crawford, 1982)
u.	Game Play	Play should be fair	(Clanton, 1998)
v.	Game Play	The game should give hints, but not too many	(Clanton, 1998)
w.	Game Play	The game should give rewards	(Bickford, 1997; Clanton, 1998; Shelley, 2001; Shneiderman, 1992)
x.	Game Play	Pace the game to apply pressure to, but not frustrate the player	(Clanton, 1998; Shelley, 2001)
y.	Game Play	Provide an interesting and absorbing tutorial	(Shelley, 2001)
z.	Game Play	Allow players to build content	(Shelley, 2001)
aa.	Game Play	Make the game replayable	(Shelley, 2001)
bb.	Game Play	Create a great storyline	(Shelley, 2001)
cc.	Game Play	There must not be any single optimal winning strategy	(Shelley, 2001)
dd.	Game Play	Should use visual and audio effects to arouse interest	(Bickford, 1997; Malone, 1982; Shelley, 2001)

Figur 2 Melissa Federoffs heuristikker

fra - http://ocw.metu.edu.tr/file.php/85/ceit706_2/10/MelissaFederoff_Heuristics.pdf

9.10 Observations and Playtester Comments

IN-GAME OBSERVATIONS

[Your thoughts as you watch the testers play]

IN-GAME QUESTIONS

[Questions you ask the testers as they play]

1. Why did you make that choice?
2. Does that rule seem confusing?
3. What did you think that would do?
4. What is confusing you?

POSTGAME QUESTIONS

[Questions you ask the testers after they have played]

General questions

1. What was your first impression?
2. How did that impression change as you played?
3. Was there anything you found frustrating?
4. Did the game drag at any point?
5. Were there particular aspects that you found satisfying?
6. What was the most exciting moment in the game?
7. Did the game feel too long, too short, or just about right?

Formal elements

1. Describe the objective of the game.
2. Was the objective clear at all times?
3. What types of choices did you make during the game?
4. What was the most important decision you made?
5. What was your strategy for winning?
6. Did you find any loopholes in the system?
7. How would you describe the conflict?
8. In what way did you interact with other players?
9. Do you prefer to play alone or with human opponents?
10. What elements do you think could be improved?

Dramatic elements

1. Was the game's premise appealing to you?
2. Did the story enhance or detract from the game?
3. As you played, did the story evolve with the game?
4. Is this game appropriate for the target audience?
5. On a piece of paper, graph your emotional involvement over the course of the game.
6. Did you feel a sense of dramatic climax as the game progressed?
7. How would you make the story and game work better as a whole?

Procedures, rules, interface, and controls

1. Were the procedures and rules easy to understand?
2. How did the controls feel? Did they make sense?
3. Could you find the information you needed on the interface?
4. Was there anything about the interface you would change?
5. Did anything feel clunky, awkward, or confusing?
6. Are there any controls or interface features you would like to see added?

End of session

1. Overall, how would you describe this game's appeal?
2. Would you purchase this game?
3. What elements of the game attracted you?
4. What was missing from the game?
5. If you could change just one thing, what would it be?
6. Who do you think is the target audience for this game?
7. If you were to give this game as a gift, who would you give it to?

REVISION IDEAS

[Ideas you have for improving the game]

Figur 3 Eksempel på test manuskript
Fra – Game Design Workshop