

Sokkelo, pelitestaus, testauskerran testaus- raportti, perinteinen käytettävyystestaus

4.2.2021, versio 1.1.0, julkinen

Heidi Tonteri, `heidi.e.tonteri@student.jyu.fi`

Ohjelmistotestaus, Jyväskylän yliopisto, informaatioteknologian tiedekunta

Sisällysluettelo

1	Testauskerran yksilöintitiedot	2
2	Testauskerran havainnoista kirjattavat tiedot.....	2
2.1	Alkuhaastattelu	2
2.2	Pelitilanteen havainnot.....	3
2.3	Loppuhaastattelu	4
3	Testauskerran yhteenvedotiedot.....	5
	Lähteet	6

1 Testauskerran yksilöintitiedot

Testauskerta suoritetaan testauskerran testaussuunnitelman (Helander, 2020) mukaisesti. Testauskerran yksilöintitiedot ovat seuraavat:

Ohjelmisto ja versio: Shh 1.0

Käyttöjärjestelmä ja versio: Windows 10

Laitekokoonpano: Acer Aspire A315-42 8GB RAM

Testauksen suorittaja: Heidi Tonteri

Testauksen suoritusajankohta: 21.12.2021 13:30–14:00

Testauksen suorituspaikka: Rajakatu 20 B 19 Jyväskylä

2 Testauskerran havainnoista kirjattavat tiedot

Testauskerta sisältää alkuhaastattelun, pelitilanteen sekä loppuhaastattelun.

2.1 Alkuhaastattelu

Alkuhaastattelun aikana tuli ilmi, että koehenkilö edusti toivottua kohderyhmää, sillä pelikokemusta löytyi monen vuoden edestä ja koehenkilön pelaamat pelit ovat lähes aina kauhupelejä.

Testauskerran aluksi koehenkilöltä kysyttiin kysymyksiä liittyen pelitottumuksiin (su-
luissa testaajan omia huomioita):

1. Kuinka paljon pelaat viikossa?

Keskimäärin kahdesta kolmeen tuntia viikossa.

2. Kuinka pitkään olet aktiivisesti pelannut?

20 vuoden ajan, on ollut osa tietokoneen käyttöä alusta alkaen.

3. Millä laitteistolla pelaat?

Tietokoneella ja PlayStationilla.

4. Kuinka usein pelaat kauhupelejä?

Aina (naurua).

5. Kuinka usein pelaat ensimmäisen persoonan pelejä?

Melko usein. Kysyttäessä tarkemmin vastaukseksi muodostuu 70 %:lla ker-
roista.

2.2 Pelitilanteen havainnot

Pelitilanteesta tehtiin yhteensä kymmenen erilaista havaintoa.

1. kontrollit, opittavuus, toimiva, Koehenkilö oppi kontrollien sekoamisen liian voimakkaan puheen seurauksena melko välittömästi.
2. kontrollit, intuitiivisuus, toimiva, Koehenkilö omaksui WASD-näppäinten käytön välittömästi.
3. opastus, opittavuus, **huomattava**, Koehenkilö ei omaksunut alkuinfon tietoa siitä, että itkevä vauva on sylissä ja koitti pelin aikana etsiä vauvaa.
4. labyrinthi, opittavuus, **huomattava**, Koehenkilöllä on vaikeuksia hahmottaa labyrinthin reittejä, sillä yhden pelikerran kesto jää keskimäärin 15 sekuntiin ja turhautuminen näkyy koehenkilön eleissä huokauksena ja keskittyneenä ilmeenä aloittaessa uuden pelikerran.
5. labyrinthi, intuitiivisuus, **kohtalainen**, Koehenkilö koittaa hypätä, jotta pääsisi kiipeämään seinien päälle ja mainitsee pelin aikana, kuinka monissa muissa peleissä kyseinen mekaniikka on mahdollinen. Koehenkilö yrittää tätä koetilanteen loppuvaiheessa.
6. äänet, intuitiivisuus, toimiva, Koehenkilö säikähtää ensimmäisillä pelikerroilla hirviön ääniä ja koko koetilanteen ajan reagoi, kun ääni alkaa kuulua lähempää indikoiden hirviön lähestymistä.
7. äänet, opittavuus, **kohtalainen**, Koehenkilön oman puheen voimakkuudessa on hakemista koko pelin ajan. Koehenkilö ajattelee ääneen ja saattaa olla, että tämä on hänelle ominainen pelityyli ilman koetilannettakin.
8. äänet, opittavuus, **ei arvioitu**, Itkevän vauvan äänet eivät kuulu ulkoisen mikrofonikuuloketta käytettäessä ja tästä johtuen vauvan itkun tyyntymisen opittavuutta ei voitu arvioida.
9. juoni, intuitiivisuus, toimiva, Koehenkilö oivaltaa heti ensimmäisellä kerralla nähdessään avaimen, että se tulee poimia käymällä riittävän lähellä avainta ja pelaaminen jatkuu välittömästi ilman keskeytyksiä.

10. juoni, intuitiivisuus, **ei arvioitu**, Koehenkilö ei saa voitettua kertaakaan pelin aikana, joten ei voitu arvioida koehenkilöön vaikuttaa useamman avaimen kerääminen ja millaista lukumäärää avaimia koehenkilö mahdollisesti tavoittelee intuitiivisesti.

2.3 Loppuhaastattelu

Loppuhaastattelussa koehenkilöltä kysyttiin seuraavat kysymykset:

1. **Kuinka hyvin koet osaavasi pelata peliä ja miksi?** En hyvin. Perusjutut osasin. Ymmärsin kyllä tavoitteen kerätä avaimia, mutta epäonnistuin silti. Vauvan itkusta ei tullut ollenkaan palautetta.
2. **Mitkä toiminnot koit helpoiksi oppia ja miksi?** Peruskontrollit ja perusidea. Hirviö reagoi puheenvoimakkuuteen ja siihen, mikä oli sopiva voimakkuus oppi pelin aikana.
3. **Mitkä toiminnot koit vaikeiksi oppia ja miksi?** Hirviö löysi todella nopeasti. Kenttä oli pieni, joten reittejä oli vain muutama. Palaute vauvasta ei ollut intuitiivisinta.
4. **Kuinka paljon kontrollit vastasivat mahdollista aiempaa kokemustasi (kauhu)pelien kanssa?** Vastasivat aiemmin koettua, hyvin yleisiä.
5. **Kuinka paljon ohjeistus vastasivat mahdollista aiempaa kokemustasi (kauhu)pelien kanssa?** Joo, perus pikkukauhupeli. Ennen vastausta koehenkilö pitää pienen tauon.
6. **Kuinka paljon pelattavuus vastasi mahdollista aiempaa kokemustasi (kauhu)pelien kanssa?** Miettii hetken. Äänensyöttö on erilainen kuin normaalisti, mutta yksi vastustaja ja asioiden keräämistä on hyvin usein tämän konseptin peleissä.
7. **Kuinka paljon mikrofonin käyttö vastasi mahdollista aiempaa kokemustasi (kauhu)pelien kanssa?** Ei kovin yleistä.

3 Testauskerran yhteenvetotiedot

Havainnot jakautuivat ominaisuuksien ja vakavuusluokkien kesken melko tasaisesti. Minkään ominaisuuden kohdalla vakavuusluokka ei ollut kuitenkaan kriittinen. Testauskerran yhteenvetotiedot pelitilanteesta kirjataan taulukkoon tiivistettyyn muotoon. Testauskerta sisälsi muutamia poikkeuksia testaussuunnitelmaan nähden.

Koetilanteen kesto: alkuhaastattelu 5 min + pelaaminen 14 min + loppuhaastattelu 5 min

Koehenkilön häviöt: 39

Koehenkilön voitot: 0

Poikkeamat testaussuunnitelmasta: Testauskerran yhteenvetotietojen esitystapaan valittiin lista, jota ei ollut mainittu testauskerran suunnitelmassa. Testauskerran kesto kirjattiin ylös suunnitelmasta poiketen. Loppuhaastattelun kysymyksiä muotoiltiin hieman tilanteeseen paremmin soveltuvammaksi. Haastattelussa ei kysytty tarkentavaa ”Mitä tarkoittit?” -kysymystä.

Testauskerran pelitilanteen havaintoja yhteenvetotiedot ovat seuraavassa taulukossa.

	Toimiva		Vähäinen		Kohtalainen		Huomattava		Kriittinen		Ei arvioitu		Yht.	
	O	I	O	I	O	I	O	I	O	I	O	I	O	I
Kontrollit	1	1											1	1
Opastus							1						1	0
Labyrintti						1	1						1	1
Äänet		1			1						1		2	1
Juoni		1										1	0	2
Yhteensä	1	3	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	6	5

Suosituksset ohjelmiston muutoksiin:

- Pelin alkuinfoa tulee muokata selkeämmäksi ulkoasun ja sisällön puolesta niin, että pelaaja omaksuu kaiken tarvittavan informaation ennen pelin aloitusta. Ohjelmisto on julkaistavissa ja korjaukset ehtivät seuraavaankin versioon.

Suosituksat testaukerran suunnitelman muutoksiin:

- Tullee lisätä ohjeistus, miten alku- ja loppuhaastattelun kysymykset ja vastaukset tullee esittää testaukerran testausraportissa.
- Ohjeistus, miten kahdelta eri videolta (kuvataan pelaajaa sekä ruutukaappausvideo) löytyviä suunnitelmassa mainitut yksityiskohdat ja samankaltaisuudet tullee esittää testaukerran testausraportissa.

Lähteet

Helander, J. (2020). *Sokkelo, Perinteisen käytettävyytestauksen testausuunnitelma. v. 0.2.0* Ohjelmistotestaus-kurssi, Jyväskylän yliopisto, informaatioteknologian tiedekunta.