

ОСОБЕННОСТИ ЮЗАБИЛИТИ ТЕСТИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Юзабилити программного обеспечения и юзабилити компьютерных игр имеют одну и ту же цель: создать максимально удобное приложение для использования его пользователем в заранее определенном контексте. Компьютерные игры разрабатываются прежде всего для развлечения пользователя, доставления ему удовольствия от использования продукта.

Удовлетворенность от игры тесно связана с ее сюжетом, графикой, звуком, балансом игровых параметров, управлением, и напрямую влияет на вовлеченность пользователя в игру.

Поиск параметров для определения количественной оценки качества игры позволит перейти от субъективной оценки компьютерной игры к объективной и даст возможность разрабатывать требования юзабилити, которые будут учитывать специфику видеоигр как отдельного вида программного обеспечения. При тестировании веб-сайтов и приложений есть стандартные цели, задачи и шаблоны, а в геймдеве нужно, в числе прочего, измерять удовольствие, которое получает игрок в процессе игры. Людям нравится получать уникальные, редкие впечатления. Хорошие впечатления – то, что заставляет людей вернуться снова к игре.

Дизайн пользовательского интерфейса (UI – User Interface) часто является одной из наиболее сложных частей разработки игры. Интуитивно понятный интерфейс позволяет игроку глубже погрузиться в геймплей. От качества интерфейса зависит количество удовольствия, которое получит пользователь во время игрового процесса. Важность интерфейса не вызывает сомнений у разработчиков. В интерфейсе игры, по существу, можно выделить две части. Первая – это интерфейс оболочки, который представляет собой набор различных меню: с его помощью настраивается изображение в игре, переопределяются клавиши управления, запускается сетевой режим, загружаются сохраненные игры, выполняется выход из игры и тому подобное. Вторая часть интерфейса – это внутриигровой интерфейс, то есть то, что отображается на экране во время игры. Большое значение имеет организация управления игрой. Случается, что игрок не может справиться с управлением персонажем или его не устраивают предлагаемые игрой поло-

жения камеры. Иногда управление хорошо организовано, но объекты на экране реагируют на команды игрока медленно или неточно.

На основании рекомендаций группы по тестированию компьютерных игр компании Microsoft к числу наиболее важных для пользователя выделяют следующие характеристики игрового ПО [1].

Простота использования. Данная характеристика принадлежит к числу основных при оценке пользователями любой компьютерной игры. Простота очень тесно связана с легкостью усвоения. Здесь необходимо рассматривать следующие вопросы.

Начало игры. Меню игры дает пользователю полную информацию о возможностях игры и позволяет пользователю управлять игровым процессом без проблем.

Обучающие уровни. Если игра включает обучающие уровни, то они должны быть органичной ее частью. Они должны быть как не слишком трудными, так и не слишком легкими. После прохождения обучающих уровней у пользователя должно возникнуть желание продолжать игру.

Интерфейс игры. Хороший интерфейс – это то, что позволяет игроку чувствовать себя персонажем на экране. Для достижения такого уровня погружения в игру, необходимо максимально упростить интерфейс, но без утраты им ключевых функций. Должен также соблюдаться баланс между требованиями по увеличению размера игрового окна и сохранением при этом доступа ко всем командам интерфейса.

Эстетика интерфейса. Визуально привлекательный интерфейс, анимация, выполняющая исключительно декоративные функции, необычное оформление меню – все это может способствовать погружению, затягиванию пользователя в игру и тем самым повышать степень его удовлетворенности.

Управление игрой с помощью элементов управления. Управление должно осуществляться «на автомате». Выбор кнопок и их функции должны удовлетворять удобству пользователя при игре.

Элементы, которые не относятся собственно к игре, не должны отвлекать от игрового процесса. Меню, сохранение уровней и т. п. – все это должно быть предельно простым и не занимать большую часть внимания пользователя.

Степень трудности игры. Это один из важных факторов, определяющих успешность игры. Игровой процесс необходимо организовать так, чтобы задачи, возникающие перед пользователем, были достаточно сложными, а сам процесс их решения был приятен и интересен для пользователя. Уровень трудности игры должен соответствовать уровню пользовательской компетенции. Необходимо рассматри-

вать такие критерии как интерактивность, сюжет, сложность, тип задачи, возможность компенсации.

Интерактивность. Смысл интерактивности состоит в создании у пользователя уверенности в том, что он управляет всем игровым процессом. Именно интерактивность игры вовлекает пользователя в совместную деятельность, когда он перестает быть просто пассивным наблюдателем и активно влияет на текущие события.

Сюжет. Захватывающий сюжет и увлекательный игровой процесс позволяет увеличить степень интеграции пользователя в игровой процесс. Сюжет приносит пользу лишь в том случае, если он может зацепить чувства игрока. Для этого ему необходима уникальность и правдоподобность; события должны происходить логично, при этом повествование может вестись не всегда линейно.

Сложность. Уровень сложности игры должен соответствовать уровню компетенции пользователя. В процессе игры решаемые задачи должны становиться более сложными.

Тип задачи. Тип решаемых задач также очень важен: так, в автомобильных гонках пользователь должен не угадывать, в какую сторону повернет автомобиль после нажатия той или иной кнопки, но научиться управлять автомобилем. Специфика игровых задач должна соответствовать общему контексту игры и отвечать ожиданиям пользователя.

Возможность компенсации. Часто на решение какой-либо игровой задачи затрачивается немало времени и сил. При организации игрового процесса необходимо предусматривать возможность компенсации усилий, направленных на преодоление трудностей.

При юзабилити тестировании изучается опыт взаимодействия пользователя с приложением через имитацию поведения пользователей. Каждому пользователю выдается тестовое задание, заключающееся в прохождении игры. В результате прохождения игры они должны ответить на одинаковый ряд определённых вопросов, которые должны быть адаптированы под конкретный тип игры.

Такой опрос формируется отдельно для каждого продукта, либо для каждой итерации в тестировании одного и того же продукта, и при этом он может состоять из разных вопросов в зависимости от цели тестирования. Для составления требований юзабилити нужно также принимать во внимание и жанр игры. Если необходимо узнать первое впечатление игрока от прохождения игры, и выявить то, насколько она им понравилась, вопросы могут быть следующие.

Навигация по приложению удобная?

Функционал игры не нуждается в изменениях?

Привлѐк ли вас дизайн продукта?

Легко ли было начать игру, не столкнулись ли вы с существенными трудностями?

Во время прохождения игры чувствовали ли вы себя уверенно?

Легко ли было понять, каким должен быть следующий шаг при прохождении игры?

Я бы хотел сыграть в игру ещё раз.

Мне не понадобится помощь, чтобы научиться управлять персонажем.

В игру интересно играть.

В игре мало несоответствий.

Понравился ли вам интерфейс игры.

Я был глубоко сконцентрирован в процессе игры.

Вы довольны игрой?

Посоветовали бы вы игру вашим знакомым?

Более подробное юзабилити-тестирование игры может проводиться с использованием тестовых вопросов по таким критериям как:

- *привлекательность графики и окружающего мира;*
- *простота использования;*
- *сюжет;*
- *увлекательность;*
- *баги, недочеты, пожелания.*

Каждый критерий оценивается по пятибалльной системе и результаты оформляются в виде таблицы.

По итогам выполненного тестирования анализируются полученные баллы и выявленные баги, недочеты и ошибки для их устранения и улучшения юзабилити интерфейса игры.

В ходе юзабилити-тестирования изучается, насколько хорошо пользователи выполняют конкретные игровые задачи и с какими проблемами они при этом сталкиваются. Результаты данного тестирования позволяют определить как проблемы, усложняющие понимание и применение продукта, так и удачные решения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Эргономика компьютерных игр. [Электронный ресурс] / Эмерик Тоа. – Режим доступа: <http://guimachine.ru/?p=974>.