

3. Бета-тестування

- Після виходу бета-версії гри власник може запропонувати бажаючим безкоштовно отримати програму. Натомість тестери вказують на недоліки.
- Дозволяє перевірити реакцію кінцевого користувача до офіційного закінчення роботи над грою.
- Бета-тестери переважно є дуже досвідченими гравцями, тому їх зауваження об'єктивні і точні.
- Для невеликих і онлайн ігор можна запропонувати тестування відвідувачам тематичних форумів.

4. Тестування професійних тестерів



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

- Відмінність від вищеописаних методів полягає в багаторазовому проході кожного рівня, стандартизованих і розширених анкетах.
- **Такий вид тестування найбільш повно досліджує гру.**
- **Мотивація професійних тестерів і користувачів, які грають заради задоволення, сильно розрізняється.**
- **Професійне тестування істотно збільшує вартість випуску гри.**



G A M E H U B University Enterprises Cooperation
In Game Industry In **Ukraine**



- Анкетування і обговорення дозволяє виявити якісні проблеми ігор, проте будь-яка оцінка гри суб'єктивна.
- Конкретні чисельні метрики доводиться знаходити експериментально, що збільшує час і вартість роботи
- Тому прийнято записувати реакції гравця і за результатами їх аналізу коригувати чисельні параметри гри





Якість гри	Час, проведений користувачем за грою
Зрозумілість правил	<ol style="list-style-type: none">1. Швидкість проходження першого рівня по відношенню до еталонного проходження2. Кількість звернень до розділу допомоги
Складність рівня	<ol style="list-style-type: none">1. Час проходження рівня по відношенню до еталонного часу2. Кількість програних ігор, або рівнів
Коректність обраних інтервалів автоматичного збереження гри	Кількість збережень зроблених користувачем – наявність великої кількості збережень на певній ділянці гри говорить про те, що в цьому місці необхідно зберігати дані автоматично
Складність рівня по відношенню до інших	Порівняння параме





Залучення користувачів в гру	<ol style="list-style-type: none">1. Кількість користувачів, які пройшли більше за певну кількість рівнів2. Кількість користувачів що пройшли останній рівень3. Кількість призначених для користувача рівнів, які були створені
Якість звукового і музичного супроводу	Кількість користувачів, відключити звук або музику
Зручність управління, відповідність стандартам індустрії	Кількість користувачів змінили управління
Оптимальність кількості елементів управління	Середньоквадратичне відхилення процентних співвідношень використання управління

