

Pelitestauspalveluiden kehityshanke

Hankkeen taustaa

Pelien testaus on usein pelien kehittäjille pelikehitysprosessin haastavin ja tuntemattomin osa-alue. Onnistuneella pelitestauksella voi olla ratkaiseva merkitys sen suhteen, tuleeko pelistä menestyvä tuote. Pelitestauksen avulla saadaan tietoa esimerkiksi pelin käytettävyysongelmista ja pelin vetovoimaisuudesta eri kohderyhmissä. QA-testauksen (quality assurance) avulla taas saadaan esille pelissä olevat epäjohtonmukaisuudet ja virheet.

Kansainvälisiä pelitestauspalveluja tarjoavista yrityksistä vain muutamat hyödyntävät silmänliikemittausta (esim. Think ja Immersyve) sekä fysiologisia mittauksia, kuten sykemittausta. Fysiologisten mittausten hyödyntäminen pelien testauksessa on vielä vähäistä, vaikka niiden tarjoamat mahdollisuudet tunnistetaan jo useimmissa peliyrityksissä. Silmänliikemittauksen ja psykofysiologisten mittaustenyleistymistä pelitestaukseen hidastaa osaltaan kalliit tutkimuslaitteet sekä se, että mittausten tekemiseen ja erityisesti analysoimiseen tarvitaan erityisosaamista ja asiantuntemusta, jota löytyy pääasiassa yliopistoista ja tutkimuslaitoksista.

Suomalaisissa peliyrityksissä pelien testaaminen tapahtuu pääasiassa pelikehittäjien omien verkostojen kautta, yrityksen sisäisen testiryhmän toimesta ja/tai kansainvälisiä pelitestausyrityksiä hyödyntämällä. Pelkästään pelikehittäjien omista verkostoista pelin testaajajoukko sisältää usein vain erittäin kokeneita pelaajia. Heiltä saattaa jäädä huomaamatta seikkoja, joita esimerkiksi kokematon pelaaja kohtaa aloittaessaan uuden pelin pelaamisen. Yrityksen sisäinen testiryhmä voi puolestaan olla liian lähellä peliä huomatakseen joitakin virheitä ja käytettävyysongelmia. Selkeä tarve neutraalille, erilaisista kohderyhmistä koostuvalle pelien testaajaryhmälle, on olemassa.

Tavoitteet

Hankkeessa kehitetään kansainvälisille markkinoille tähtäävää palvelutoimintaa, joka pohjautuu hankkeessa tehtävään tutkimukseen, tutkimuksen pohjalta tuoteistettuihin palveluihin (proof-of-concept), kilpailijoiden kartoitukseen, yritysten tarpeiden selvittämiseen sekä liiketoimintastrategian suunnitteluun.

Hankkeessa kehitettävät testauspalvelut pohjautuvat vahvaan tutkimusosaamiseen, olemassa oleviin tutkimuslaitteisiin, perinteisten testausmenetelmien hyödyntämiseen sekä silmänliikeseurannan ja kaikkien yleisimpien fysiologisten mittausten hyödyntämiseen pelitestauksessa. Hankkeessa tehtävässä kehitystyössä selvitetään, mitkä mittaukset antavat parhaimman lopputuloksen esimerkiksi pelin käytettävyyden parantamiseen ja mitkä taas pelin vetovoimaisuuden arvioimiseen ja kehittämiseen. Hankkeen kautta syntyvän yrityksen tarjoamille testauspalveluille ei ole tällä hetkellä kilpailevaa toimintaa Suomessa. Yhtä monipuolisia mittauksia hyödyntäviä pelitestauspalveluja ei tällä hetkellä tarjoa yksikään tiedossa oleva pelitestauspalvelu.

Kohderyhmä

Rahoittajat

Tekes (EAKR-rahoitus), Supercell Oy, Lapin Kansa Oy, Tripworks Oy, Star Arcade Oy, Remedy Entertainment Oy, Kukouri Mobile Entertainment Oy, Cabals Oy, Mental Moustache Oy, Ruotantoyhtiö Tuokio Oy, Carrotia Oy

Toteuttamisaika

1.6.2012 - 31.12.2013

Yhteyshenkilöt

Projektijohtaja

Jari Kähkönen
Puh. (08) 6189 9303
GSM 0447101303
etunimi.sukunimi@kajak.fi

Projektipäällikkö

Veli-Matti Nurkkala
Puh.
GSM 044 383 0247