



Entwicklung von Computerspielen: Playtesting

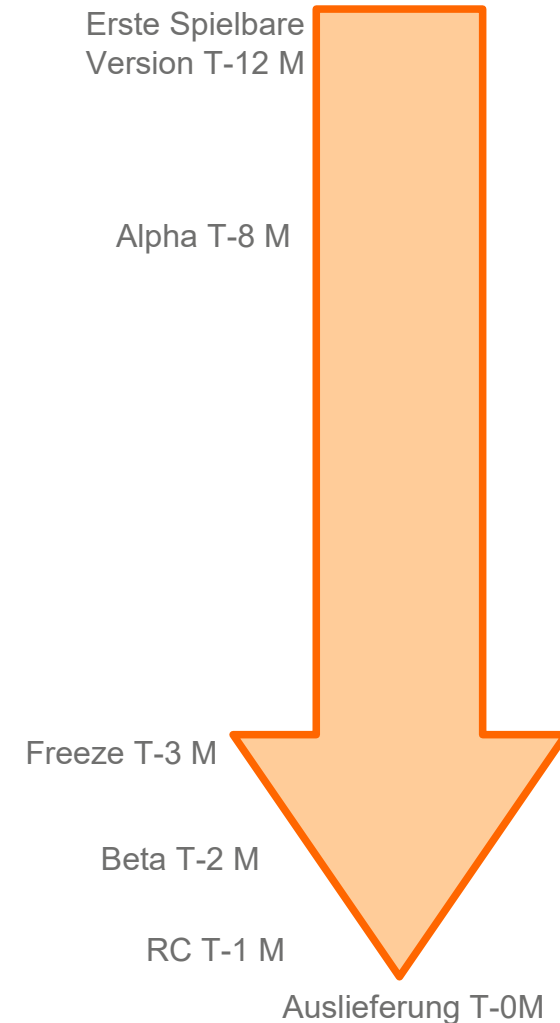
Fakultät Informatik
FWPM

2 Jahre Entwicklungszeit

Playtesting

Übersicht Entwicklungsprozess

- **Erste spielbare Version**
 - Oft basierend auf einem Protypen (nicht immer sinnvoll)
- **Alpha**
 - Schlüsselfunktionalität implementiert
 - Inhalt zu ca. 40 – 50% vollständig
 - Feature können sich noch stark ändern → Testergebnisse
- **Code Freeze**
 - Code Fertig, nur noch Fehlersuche
 - Keine neuen Features
- **Beta**
 - Spiel/Inhalte fertig
 - Nur noch behebung identifizierter Fehler
 - Kein neuer Code, keine Änderung von Features oder Inhalten (außer bei Fehlern)
- **Release Candidate**
 - Spiel aus Sicht der Entwickler fertig
 - Test und Behebung kritischer Fehler

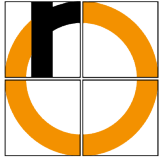




Playtesting

Arten von Tests für die Spieleentwicklung

- Übliche Testprozesse für Software → SW- Engineering
Fehlersuche – nicht: macht das Spiel Spaß?
- Usability Test
Interface einfach/intuitiv benutzbar?
Notwendig für ein Spiel, das Spaß macht – aber nicht hinreichend
- Spieltest
Das Spiel wird gespielt
Ziel: Herausfinden, ob tatsächlich das vom Design beabsichtigte
Spielerlebnis entsteht



Playtesting

Spieltest – Warum?

- **Spieltest ist ein Prototyp** des Spielerlebnisses
- Wichtig: Ziel eines Spieltests muss klar definiert sein
- Beispiele:
 - Spielen Männer und Frauen das Spiel auf verschiedene Art?
 - Mögen Kinder das Spiel lieber als Erwachsene?
 - Verstehen die Spieler, wie das Spiel geht?
 - Möchten die Spieler ein zweites Mal spielen? Ein 3./4./5. Mal? Warum?
 - Finden die Spieler das Spiel fair?
 - Sind Spieler jemals gelangweilt/ verwirrt/ frustriert?
 - Gibt es dominante Strategien oder Hintertürchen?
 - Hat das Spiel versteckte Fehler?



Playtesting

Spieltest – Warum?

➤ Weitere Beispiele:

Welche Spielstrategien finden Spieler ohne Hinweise heraus?

Welche Teile machen am meisten/ wenigsten Spaß?

Soll Knopf „A“ oder „B“ zum Springen verwendet werden?

Ist ein Level zu Kurz / Lang?

Ist ein Rätsel zu schwer / leicht?



Playtesting

Spieltest – Wer?

- Abhängig vom Ziel des Spieltests
- Typischerweise Personen aus der Zielgruppe

- Entwickler

Vorteile

- Sind sowieso da
- Viel wertvolles Feedback
- Keine Probleme mit Geheimhaltung

Nachteile

- Stecken viel zu tief in den Details des Spiels/ kennen es zu gut
- Verzerrt oft die Sicht auf das Spiel

Playtesting

Spieltest – Wer?

➤ Freunde

Vorteile

Gute/ schnelle Verfügbarkeit

Gewohnt mit Designer zu reden

Ideen können auch nach Ende des Tests noch kommuniziert werden

Nachteile

Freunde und Familie wollen Ihre Gefühle nicht verletzen

Wahrheit wird verdreht, wenn sie etwas nicht mögen

Voreingenommen: sie mögen Sie bereits, und **wollen** daher das Spiel gut finden

Playtesting

Spieltest – Wer?

➤ Experten – Hardcore Spieler

Vorteile

Kommen typischerweise gerne zu Spieltests

Haben bereits viele/ alle Spiele gespielt, die Ihrem Spiel ähnlich sind.

Können detaillierte Rückmeldung und gezielte Beispiele geben, wo ihr Spiel im Vergleich zu anderen steht.

Nachteile

Nur ein kleiner Teil ihrer Zielgruppe wird ein Experte sein

Wollen meist komplexere und schwierigere Herausforderungen als der durchschnittliche Spieler

Playtesting

Spieltest – Wer?

➤ „Unbefleckte / Unbedarfte“ Spieler

Vorteile

Sehen das Spiel mit völlig neuen Augen

Bemerken Dinge, an die Sie sich bereits gewöhnt haben

Ideal für Usability Tests

Nachteile

Spiele werden meist mehrmals oder über längere Zeit gespielt

Spiel könnte für Anfänger sehr attraktiv sein, aber nach mehrmaligem

Spiel langweilig werden



Playtesting

Spieltest – Wo?

➤ In ihrer Firma

Vorteile

Sehr bequem – alle relevanten Personen/ Hardware sind bereits da

Nachteile

Spieltester fühlen sich evtl. nicht ganz wohl

(ungewohnte Umgebung, andere Leute arbeiten, ...)

➤ Spieltest-Labor

Spezieller Raum für Spieltests (evtl. extern)

Vorteile

Ausgestattet mit allem, was benötigt wird (Rechnern, Kameras, halbdurchsichtige Spiegel)

Nachteile

teuer



Playtesting

Spieltest – Wo?

➤ Öffentliche Plätze

Einkaufszentrum, Hochschulcampus...

Vorteil

Oft günstig

Am richtigen Ort viele verschiedene Testpersonen verfügbar

Nachteil

Tester aus Zielgruppe zu finden kann schwierig sein

Tester könnten abgelenkt sein

➤ Zu Hause beim Spieltester

Vorteil

Beobachtung der Spieler in ihrer „natürlichen Umgebung“ möglich

Dort wird das Spiel nach dem Kauf auch gespielt

Nachteil

Evtl. nur eingeschränkte Tests möglich

Nur kleine Anzahl an Testern

Nur kleine Anzahl Designer/ Entwickler

Playtesting

Spieltest – Wo?

➤ Internet

Vorteil

Sehr viele Leute können das Spiel testen

Daher auch viel verschiedene Hardware/ verschiedene konfigurationen

Ideal für Stresstests oder Spiele, die eine große Spielerschaft erfordern (MMOGs)

Nachteil

Quantität geht auf Kosten der Qualität

Man ist nicht mit den Testern in einem Raum

Geheimhaltung praktisch nicht möglich



Playtesting **Nach dem Spieltest**

- Während des Tests: Beobachtung der Spieler
- Nachher:
 - Fragebögen
 - Direkte Befragung



Playtesting

Fragebögen – Hinweise

- Verwenden Sie wann immer möglich Bilder
Damit der Tester genau weiß, über welche Szene / welches Spielelement Sie reden
- Verwenden Sie keine Bewertungsskala von 1-10
Besser: 1-5, klar gekennzeichnet,
z.B: fürchterlich, zeimlich schlecht, geht so, gut, hervorragend
- Nicht zu viele Fragen
Wenn es den Testern zu viel wird, sind die Ergebnisse nichts wert
- Lassen sie den Fragebogen direkt nach dem Spiel ausfüllen
- Es sollte jemand da sein, der Fragen zum Bewertungsbogen
- Alter und Geschlecht sind wichtig
Damit man herausfinden kann, ob bestimmte Meinungen damit korrelieren



Playtesting

Direkte Befragung - Hinweise

- Ideal für Fragen, die für einen Fragebogen zu komplex sind
- Erstellen Sie vorher eine Liste von Fragen
- Befragen Sie die Tester wenn möglich unter 4 Augen
 - Ehrlichere Antworten, als wenn noch weitere Personen anwesend sind (besonders wenn der Tester diese kennt)
 - Gruppeninterviews erst nach dem 4-Augen-Gespräch
- Spieltester möchten Ihre Gefühle nicht verletzen
 - Insbesondere, wenn sie wissen, dass sie an der Entwicklung beteiligt sind
 - Oft hilft ein Hinweis: „Wir brauchen Ihre Hilfe. Wir haben ernste Probleme, aber wir wissen nicht genau, wo sie liegen“
- Nehmen sie Feedback entgegen. Nicht gegen Feedback argumentieren, nicht verteidigen. Entgegennehmen, neutral bleiben, Auswerten und Archivieren.
Meist schwierig, aber notwendig.



Playtesting

Direkte Befragung - Hinweise

- Keine Tests aus dem Gedächtnis
 - „als sie nach dem 3. Zaun den Apfel aufgehoben haben, sind sie nach rechts statt nach links gelaufen, warum haben sie das gemacht?“
 - Der Spieler war mit dem Spielen beschäftigt – und merkt sich meist Dinge nicht, die nicht direkt mit dem Ziel des Spiels zu tun haben
 - Stellen Sie solche Fragen direkt während des Spiels
- Fragen Sie nach mehr Informationen als Sie benötigen
 - Statt: „Welcher Teil des Spiels war für sie am schlechtesten?“
 - Besser: „Was waren die 3 schlechtesten Teile des Spiels“
 - Mehr Daten, priorisiert
- Und nochmal, weil es so wichtig ist: Lassen Sie ihr Ego draußen
 - Sobald man den Tester bedrängt/ gegen diesen Argumentiert wird das Ergebnis verfälscht. Auch wenn der Tester sehr „emotional“ wird, sollte das Feedback entgegengenommen werden.
 - Verteidigung des Spiels ist in einer Ermittlung der Schwächen kontraproduktiv