



PLAYTESTS

Games basieren auf individuellen, subjektiven Erfahrungen. Deshalb sind "Play Tests" (Spiele-Tests) ein wichtiger Bestandteil des Game-Designs. Play Tests werden durchgeführt, um Spielenden-Feedback einzuholen, aber auch, um ein Spiel an eine bestimmte Nutzungsgruppe anzupassen. Plattformere Games werden oft von sogenannten "Casual Gamern" gespielt. Casual Games beschreiben einfache elektronische Spiele, die sich durch eine besonders leichte Zugänglichkeit, intuitive Eingabemethoden, das kooperative Gameplay sowie schnelle Erfolgserlebnisse auszeichnen. Aber was als leicht oder schwer zu spielen empfunden wird, hängt von persönlichen Vorlieben und Vorerfahrungen der Spielenden ab.

In den meisten Games mit mittlerem bis großem Budget gibt es vor der Veröffentlichung Tests mit sogenannten Spieltester*innen. In der Spielwissenschaft nutzen wir meist eine Handvoll unterschiedlicher Methoden, um User-Feedback in den Design-Prozess einzubetten. Die naheliegendste Methode ist, direkt mit den Spieler*innen zu sprechen. Wir stellen Gruppen zusammen, die das Spiel spielen, bevor es fertig ist – und sprechen dann mit ihnen über ihre Erfahrungen. Genau das ist Playtesting. Jedoch muss man hierbei auch bedenken, dass User*innen sich längst nicht an jede Spielsituation erinnern und auch nicht immer in der Lage, ihr Feedback hinreichend zu kommunizieren. Deshalb empfehlen wir, ihr, beobachtet die Tester*innen auch beim Spielen und notiert euch, was euch auffällt. Ist das Spiel gut darin, die Regeln zu vermitteln? Meistern SpielerInnen die Steuerung? Beobachtung ist ein gutes Gegengewicht zum mündlichen Feedback, das die Tester*innen liefern.