

Playtesting Tracker

NAME

ART DES SPIELS

PROTOTYP RATING



ANZAHL SPIELTESTS

			★				★						★						★
--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---

ANZAHL UNTERSCHIEDLICHE TESTSPIELENDE

				★								★							★
--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

REGELÄNDERUNGEN EINGETRAGEN

	★				★					★									★
--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

BEOBACHTUNGEN EINGETRAGEN

			★						★										★
--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

STRATEGIE EINGETRAGEN

			★							★									★
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

TIPP GENUTZT

	★					★						★							★
--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---

Playtest



Spiel: _____

DATUM: _____ VERSION: _____ PLAYTEST NR: _____

PERSONEN

REGELNÄNDERUNGEN

- _____
- _____
- _____

TESTZIELE / HYPOTHESEN

- _____
- _____
- _____

BEOBACHTUNGEN

- _____
- _____

STRATEGIEN

- _____
- _____

WAS LIEF GUT?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

VERBESSERUNGEN?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Tipps

Prototyping & Playtests

play
Forward!



DEIN SPIEL

- Verbringe nicht zu viel Zeit mit der Erstellung deines ersten Prototyps - es wird sich noch viel ändern.
- Teste so früh es geht. Sobald einzelne Elemente testbar sind, probiere es aus.
- Prototyp möglichst inklusiv gestalten (Schriftgrößen, Farbenblindheit, Spielhilfen).
- Vor jedem Test bewusst machen: Was will ich herausfinden? (Funktion, Balancing, Interaktion, Verständlichkeit, Downtime ...)
- Formuliere vorher Hypothesen (z.B. „A ist zu stark“).
- Teste möglichst viele Varianten. Es ist wichtig, Dinge ausschließen zu können.
- Kenne dein Spiel: Du selbst musst Profi sein. Lerne aus Playtests.
- Trau dich, Spiele abubrechen, wenn es nicht funktioniert o. die Motivation fehlt.
- Kill your darlings!

MECHANIK

- Wenn es langsam startet: weiter vorne beginnen (Startressourcen/-gebäude).
- Immer wenn du eine Regel zum Spiel hinzufügst: Prüfe, ob sie mehr Spielreiz bringt und nicht mehr Kompliziertheit.
- Aktionen mit negativen Effekten werden häufig vergessen – streiche sie oder verknüpfe sie mit etwas z.B. dem Einkommen
- Wie endet das Spiel? Abrupt, mit Klimax oder zieht es sich in die Länge?
- Wie oft treffen Spielende bedeutungsvolle Entscheidungen?

TIPPS FÜR SELBSTMANAGEMENT

- Teste kleine Fortschritte.
- Dokumentiere Versionen.
- Mach Fotos von jedem Prototyp-Stand.
- Halte fest, warum du Dinge geändert hast.
- Feiere Version 10, 20, 50.

BEOBACHTUNGEN & FEEDBACK

- Nicht zu früh korrigierend eingreifen.
- Finde heraus, warum sie es tun wollen und überprüfe, ob es im Spiel fehlt.
- Hinter Lösungsvorschlägen das eigentliche Problem erkennen.
- Bei nicht-optimalen Entscheidungen nach dem Warum fragen.
- Körpersprache und Stimmung beobachten.
- Welche Regeln werden häufig nachgefragt? Wo ist etwas unintuitiv?
- Sind Entscheidungen interessant, riskant, überfordernd, offensichtlich oder egal?
- Wie viel Zeit verbringen Spielende mit Überlegen, Warten, Nachschlagen?
- Welche ungültigen Züge wollen Spielende machen – und warum? Implementierbar?
- Auch negative Emotionen können gut sein in Spielen, z.B. positive Frustration.
- Was machen die Spielenden in der Downtime? Sind sie involviert in die Züge der anderen?
- Gibt es Aufgabemomente oder das Gefühl, nicht gewinnen zu können?
- Wie reagieren Spielende auf Bestrafungen?
- Was macht Spaß?
- Beobachte, wie Spielende mit Komponenten interagieren: Manchmal könnte das eine neue Spielidee sein.
- Feedback sortieren: Du entscheidest, was umgesetzt wird.
- Feedback ernst nehmen, nicht persönlich.

DU SELBST

- Durchhaltevermögen ist wichtig: Solange du die Kapazitäten hast & du an das Spiel glaubst, versuche dabei zu bleiben.
- Finde Wege motiviert zu bleiben: Arbeite in Teams, setze dir Ziele, gehe zu Spieletreffs.

TYPISCHE FEHLER

- Zu viel erklären.
- Verteidigen statt zuhören.
- Einzelmeinungen überbewerten.
- Zu lange an einer Version festhalten.
- Mit der falschen Zielgruppe testen.