

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



Session 16

Playtesting

18.02.202+

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 15:40	Design Übung
15:45 - 16:25	Playtesting
16.25 - 16.45	Pause
16: 45 - 18:15	Prototyping
18:15 - 18:30	Abschluss

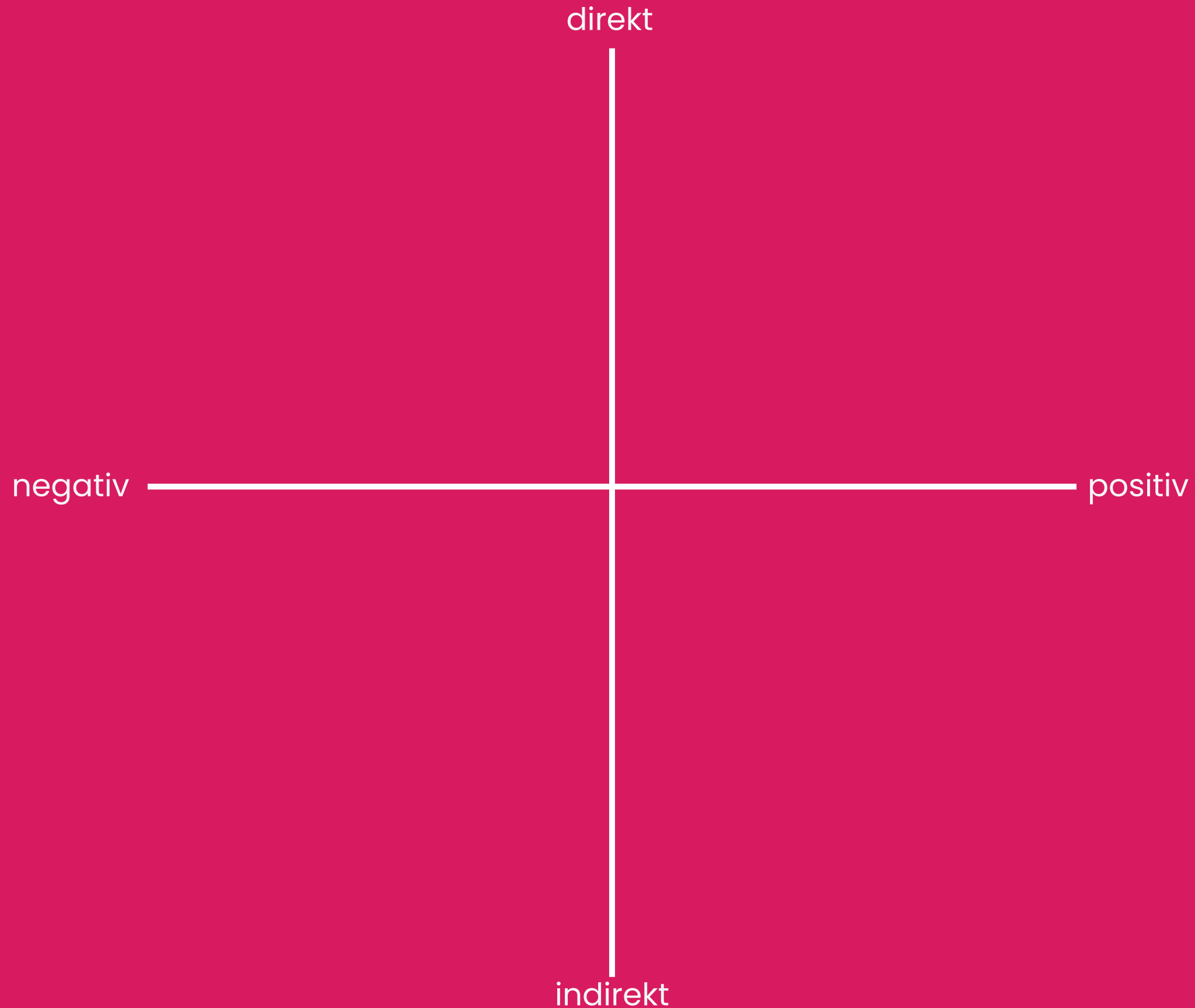
CHECK-IN

Wann ist euch Interaktion in einem Spiel besonders positiv/negativ aufgefallen?

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange hexagons are scattered across the upper half. A diagonal line separates the pink upper section from a solid orange lower section. The word "SPIELEN" is centered in a white, pixelated font.

SPIELEN

Dimensionen von Interaktion



The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A diagonal line separates the pink upper section from a solid orange lower section.

PLAYTESTING

Arten von Playtest

Solotests

- teste alleine einzelne Aspekte oder simuliere mehrere Spielende

Newcomer

- Testspielende spielen zum ersten Mal

Wiedehrolende Tests

- Testgruppe kennt bereits verschiedene Versionen

Blindtests:

- erkläre nichts, Gruppe liest selbst Regeln und spielt alleine

Kreativtests

Extreme

- z.B. Doppelt so viele Ressourcen & halb so viele Aktionen, mit Echtzeit,

Was wäre wenn... Tests

- z.B. was passiert ohne diese Regel?

Echtzeit

- kann man das Spiel unter Zeitdruck spielen?

Aufgaben beim Playtesten

Funktionalität des Spiels

Regelerklärung

Spielüberwachung

Verhaltensforschung

Analysen



Auswertung

Qualitativ Analysen

- Feedback verstehen

Quantiative Analysen

- zu Zügen, Ergebnissen, Regeln

Quantiative Analysen

Games		Actions					Prestige						VP							
		Build	Conveyor Belts	Trading	Mechs	Send Taqanium	Craft	Engineer	Trade	Mech Techs	Prestige Total	Prestige Gain	Final VP	Craft	Engineer	Trade	Mech Techs	Final Mechs	In game VP	S U
Game 1																				
Player <u>Purple</u>	1	1	0	2	1	0	0	0	4	1	5	4	75	4	2	45	6	10	8	
	2	2	0	1	1	0	1	0	4	1	6	1								
	3	0	1	2	1	0	1	0	4	1	6	0								
	4	1	0	2	0	1	1	0	10	1	12	6								
	5	0	1	2	0	1	1	1	13	1	16	4								
Player <u>Silver</u>	1	1	1	1	1	1	0	0	0	3	3	2	85	3	10	6	45	12	9	
	2	2	0	0	2	2	0	0	0	4	4	1								
	3	1	1	0	2	2	0	0	0	7	7	3								
	4	1	0	2	1	1	0	0	0	10	10	3								
	5	0	1	1	2	2	0	3	5	13	21	11								
Game 2		*Key instead of 2 VP as Round Bonus																		
Player <u>Blue</u>	1	2	1	1	0	0	1	2	0	0	3	2	71	15	36	8	4	0	8	
	2	2	1	0	1	0	3	4	0	0	7	4								
	3	2	1	0	1	0	3	4	0	0	7	0								
	4	1	2	1	0	0	5	8	1	0	14	7								
	5	3	0	0	1	0	6	11	3	1	21	7								
Player <u>Brown</u>	1	2	1	0	1	0	2	1	0	0	3	2	68	40	14	0	5	8	1	
	2	2	0	0	1	1	5	1	0	0	6	3								
	3	1	1	1	1	0	6	1	0	0	7	1								
	4	2	2	0	0	0	8	4	0	0	12	5								
	5	1	1	2	0	0	13	4	0	1	18	6								
Game 3																				
Player <u>Blue</u>	1	2	0	1	1	0	1	3	0	0	4	3	46	6	15	10	4	0	11	
	2	1	1	1	1	0	1	6	0	0	7	3								
	3	2	1	1	0	0	2	6	0	0	8	1								
	4	0	1	1	1	1	4	6	0	0	10	2								
	5	1	0	1	0	2	4	7	3	2	16	6								
Player <u>Purple</u>	1	1	0	1	1	1	1	0	4	0	5	4	64	6	0	32	4	10	12	
	2	1	1	2	0	0	1	0	4	0	5	0								
	3	1	0	2	1	0	1	0	4	0	5	0								
	4	0	1	1	1	1	3	0	6	0	9	4								

Results		Build	Conveyor Belts	Trading	Mechs	Send Taqanium	Craft	Engineer	Trade	Mech Techs	Prestige Total	Average Prestige Gain	Final VP	Craft	Engineer	Trade	Mech Techs	Final Mechs	In game VP	
Average		1,25	0,85	0,72	0,80	0,54	2,51	2,62	2,02	1,94	9,08		65,77	11,08	10,69	13,77	15,15	6,00	15,85	
Sum		81	55	47	52	35	163	170	131	126	590		855	144	139	179	197	78	206	
						Final Round	4,85	5,08	4,54	4,00	18,46									
							Average Total Prestige per Round			1	3,5	2,5								
										2	5,3	1,8								
										3	6,7	1,4								
										4	11,4	4,7								
										5	18,5	7,1								

Iteration



The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'ABSCHLUSS RUNDE' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

ABSCHLUSS RUNDE