



# GAME EXPERIENCE

„OHNE POSITIVE GAME EXPERIENCE KEIN WIRTSCHAFTLICHER ERFOLG!“

Experience ist der zentrale Faktor an welchem der Erfolg eines Games gemessen wird. User Reviews in Digital Stores und Refund-Möglichkeiten stellen dabei eine besondere Herausforderung für den wirtschaftlichen Erfolg eines Spieletitels dar. Daher ist eine frühe Evaluation der Game Experience und richtiges Einbinden von SpielerInnen der Zielgruppe essentiell. Durch heuristische Evaluierung und Playtesting in unserem cutting edge User Experience Lab können Probleme im Gamedesign, Balancing, Usability und User Experience identifiziert werden.

Als ExpertInnen für Experience Design bieten wir wissenschaftlich fundierte Evaluierungen in allen Projektphasen der Spieleentwicklung: von der initialen Evaluierung der Spielidee und dem Vergleich potentieller Spielkonzepte über die Einbindung neuer, spannender Interaktionsformen bis hin zu Usability-, User- und Game Experience Playtesting von Spielen bzw. Spieleprototypen. Je nach Entwicklungsstand des Spiels und den kundenspezifischen Anforderungen können hierbei Fragen

beantwortet werden wie: Erzeugt das Spiel ein gutes Flow-Erlebnis bei den SpielerInnen? Wie werden Spielelemente von den SpielerInnen wahrgenommen bzw. akzeptiert? Wie hoch ist die „Willingness to pay“, und wie kann ich meine Monetarisierungsstrategie verbessern?

## DAS CENTER FOR TECHNOLOGY EXPERIENCE BIETET DAZU FOLGENDE MODULE AN:

### Gameplay Innovation Labs

Neue Spielideen können im Zuge unserer Gameplay Innovation Labs anhand fundierter wissenschaftlicher Methoden, wie Design Fictions (der Erstellung von Zukunftsszenarien als Diskussionsgrundlage) exploriert werden. Außerdem bieten wir Unterstützung bei der Entwicklung und Testung neuer Interaktionsformen in Spielen. Dies inkludiert neben dem Design neuer Gameplay-Interaktionen auch Virtual & Augmented Reality und Tangible Interfaces.

### Player Focus Groups

Um qualitatives Feedback zu Spielkomponenten zu erhalten werden Fokusgruppen eingesetzt. Dies kann z. B. in frühen Phasen des Spiels dienlich sein, um verschiedene Konzepte bzw. Spielelemente miteinander zu vergleichen. Hierbei wird

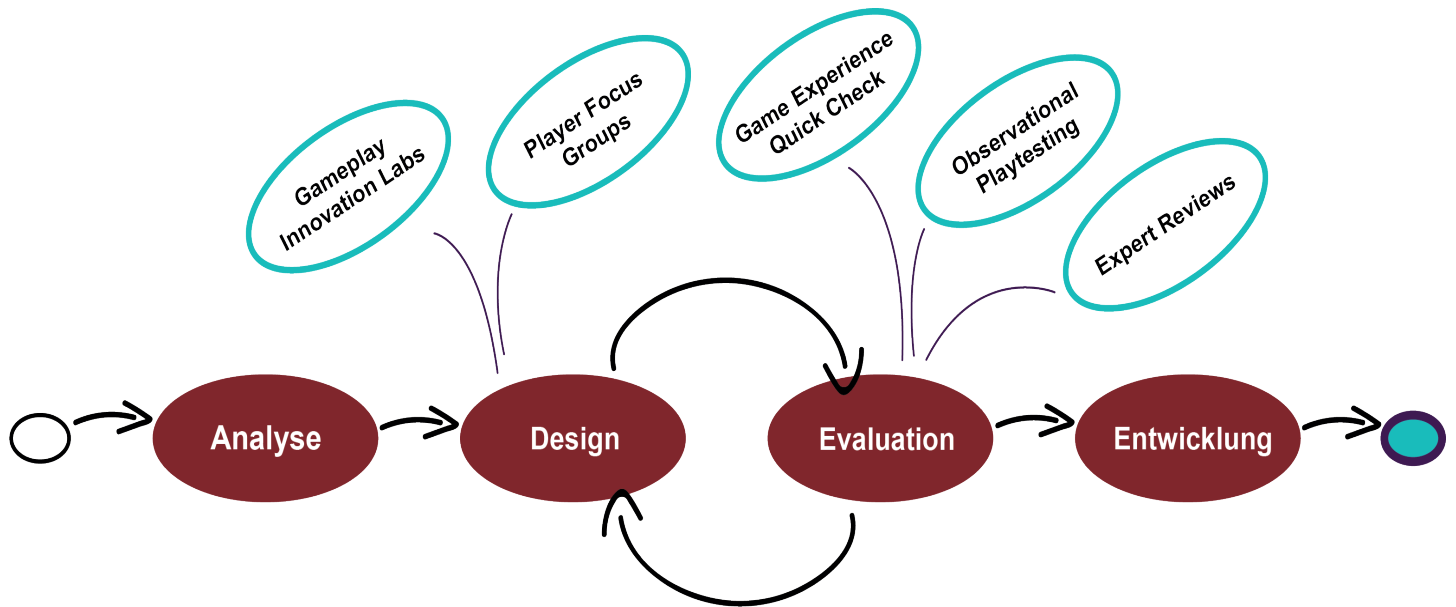


Abbildung: Experience im Game-Development Prozess

das Spiel anhand von Anschauungsmaterial (Videos, Concept Art oder Spieldemonstrationen) den Fokusgruppen präsentiert und in der Gruppe diskutiert. Die Erkenntnisse aus den Workshops werden in einem Bericht zusammengefasst und können so eine frühe Orientierungshilfe im Design-Prozess darstellen.

### Game Experience Quick Check

Dieses Service ist besonders dazu geeignet kostengünstig gezieltes Feedback in frühen Entwicklungsphasen zu einzelnen Aspekten eines Spiels zu erhalten (z.B. Kampfsystem, Charaktererstellung, Microtransactions, etc.). In NutzerInnenstudien mit kleiner Stichprobengröße und geringer Studierendauer können so rasch die wichtigsten User Experience Probleme identifiziert und in einem Kurzbericht veranschaulicht werden.

### Observational Playtesting

In unserem flexiblen Lab werden Playtesting-Studien, bei Bedarf unter Simulation verschiedener Kontexte (z.B. gemütliche Wohnzimmeratmosphäre für Konsolenspiele, Mobile Gaming Setups oder teambasierte E-Sports), durchgeführt. Zusätzlich zum klassischen Playtesting bietet die gleichzeitige Verhaltensbeobachtung durch ExpertInnen (sowie, falls gewünscht, zusätzliche technische Hilfsmittel wie Eye Tracking oder Face-Reader) die Möglichkeit, auch Missverständnisse

seitens der Spieler sowie unterbewusste Faktoren aufzudecken, welche die Experience beeinflussen. Die SpielerInnen werden von uns anhand der gewünschten Zielgruppe (Demographie, Spielerfahrung nach Genre etc.) rekrutiert. Ein für die Anforderungen optimierter Fragebogen und Interviews mit den SpielerInnen liefern zusätzliche Erkenntnisse, die nach fundierter wissenschaftlicher Methodik ausgewertet und in Form eines strukturierten Berichts konsolidiert aufbereitet werden.

### Expert Reviews

Für komplexe Problemstellungen, deren Evaluierung längere Spielzeit erfordern, bieten heuristische Evaluierungen (z.B. Cognitive Walkthroughs, Game Usability Heuristics) durch ExpertInnen des AIT ein geeignetes Mittel, um zeitnah fundiertes Feedback zu erhalten. Usability, Balancing und Game Experience Probleme werden hierbei durch systematisches Playtesting durch sogenannte Double Experts (ExpertInnen sowohl im Bereich User Experience als auch Game Design) analysiert, nach Schweregrad sortiert und in konkrete Design- und Handlungsempfehlungen überführt.

**Entsprechend Ihrer konkreten Fragestellungen und Zielsetzungen, die wir gerne gemeinsam mit Ihnen definieren, können unsere Servicemodule unterschiedlich kombiniert werden.**



**AIT AUSTRIAN INSTITUTE  
OF TECHNOLOGY GMBH**  
 Giefinggasse 2, 1210 Wien  
 DI, MBE Margherita Kramer  
 Tel +43(0) 50550 4598  
[margherita.kramer@ait.ac.at](mailto:margherita.kramer@ait.ac.at)  
[www.ait.ac.at](http://www.ait.ac.at)