Spieltestplan für „Der verzauberte Hut“

Datum: 13/19.10.26 Spieltestmanager: Paul Kriegler, Matthias Sack/Monika Fröh (Durchführung) Protokollantin: Angelina Grambow (Notizbuch, Beobachtung, Zeitmessung) Prototyp: 1. Version

Ziel des Tests & Forschungsfragen

Wir wollen herausfinden, ob „Der verzauberte Hut" verständlich, spielbar und Spaß macht. Der Fokus liegt auf dem ersten Spielen ohne fremde Hilfe: Verstehen die Tester die Regeln, finden sie selbstständig in den Zugablauf, und erleben sie die besonderen Felder und Karten als verständlich und spannend?

Drei klar definierte Forschungsfragen:

1. Sind die Regeln so verständlich, dass Tester ohne Nachfragen spielen können? → Anzahl der Regelrückfragen aller Tester. (Zählung durch Protokollant:in)

1. Playtest

Die Regeln wurden von einigen Spielern als zu komplex empfunden. Ein weiterer Grund für die Ablehnung war die Größe des Spiels. Unsere Tester bevorzugten entweder sehr kurze, einfache Spiele oder sehr lange, komplexe. Es gab jedoch auch positives Feedback: Mit der Zeit verbessere sich das Spielverständnis und das Lernen durch Ausprobieren mache Spaß. Zwischendurch wurden jedoch kurzzeitig Inhalte aus den Spielregeln vergessen, und unsere Tester waren nicht bereit, noch einmal nachzulesen.

2. Playtest

Die Regeln waren diesmal etwas verständlicher, obwohl es noch einige Punkte gibt, die Fragen aufwerfen, wie zum Beispiel die Definition eines weißen Feldes und die Vorgehensweise nach dem Erscheinen der Leiter. Diese Fragen können jedoch durch eine klarere Beschreibung in den Regeln geklärt werden. Die Tester gaben außerdem an, dass man das Spiel beim zweiten Mal bereits ohne Anleitung spielen könnte.

2. Ist der Einstieg (Charakterwahl → erster eigener Zug) zu komplex? → Zeit vom Beginn der Regelerklärung bis zum ersten abgeschlossenen eigenen Zug (Stoppuhr)

1. Playtest

Der Einstieg ist unkompliziert. Es sollte jedoch klargestellt werden, dass die Charaktere sich nicht gegenseitig schlagen dürfen und es kein Problem ist, wenn man auf demselben Spielfeld beginnt.

2. Playtest

Auch diesmal empfanden die Tester den Einstieg nicht als zu komplex. Sie befürworteten die Auswahl der verschiedenen Charaktere, verstanden die Spielrichtung intuitiv und erlebten einen flüssigen Ablauf.

3. Wo versagt die Regelstruktur im Spiel? → Anzahl der Regelverstöße (unbeabsichtigt falsch gespielte Züge, vom Protokollanten bemerkt) Testskript qualitative und quantitative

1. Playtest

Es wurden keine Regeln verletzt, alle Regeln wurden eingehalten.

2. Playtest

Es wurden keine Regeln verletzt, alle Regeln wurden eingehalten.

Rekrutierung der Spieltester

- **Anzahl pro Sitzung:** 3-4 Tester (das Spiel ist für 3-4 Spieler ausgelegt); insgesamt streben wir [z. B. 4] Tester an
- **Zielgruppe:** Gelegenheits- und Familienspieler ab ca. 12 Jahren, die regelmäßig Gesellschaftsspiele spielen
- **Gewinnung:** Freunde, Kommilitonen werden persönlich gefragt
- **Motivation:** Einblick in Spielentwicklung, Spaß am Spielen

Wir versuchen Tester mit unterschiedlicher Spielerfahrung zu gewinnen (gelegentlich / häufig / Vielspieler), damit wir das Erfahrungsniveau im Bericht vergleichen können.

Testskript

Willkommen

(wörtlich vorlesen)
Hallo [Name], vielen Dank, dass du an unserem Spieltest für unser Brettspiel „Der verzauberte Hut" mitmachst. Wir heißen jedes Feedback willkommen, um unser Spiel verbessern zu können.
Bei unserem Spiel geht es darum: Der Zauberer hat seine Freunde zu einem Fest eingeladen. Doch bei einem missglückten Zauber geht alles schief: Alle Gäste werden winzig klein und landen auf seinem riesigen Zauberhut! Um wieder groß zu werden, müssen sie die Spitze des Hutes erreichen und auf dem Weg Zauberkristalle sammeln. Wer am Ende die meisten Zauberkristalle besitzt, wird zum stärksten Zauberer und erhält genug Energie, um seine ursprüngliche Größe anzunehmen.
Bei diesem Test wollen wir die Spielbarkeit und Verständlichkeit des Spiels prüfen. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Es kommt uns darauf an, dass alles gut spielbar und verständlich ist.
So wird es ablaufen: Ich stelle dir zuerst ein paar Fragen, dann gebe ich dir die 5 Spielaufgaben nacheinander. Bevor wir fertig sind, kommen noch ein paar Fragen zur Bearbeitung der Aufgaben.
Denk daran, dass es sich um einen Prototyp handelt: Das Regelwerk ist noch nicht final und einzelne Materialien sind provisorisch.
Während des Testens wäre es gut, wenn du beim Spielen laut denkst. Zum Beispiel: „Ich überlege, ob ich den Kristall einsammeln soll oder weiter zur Spitze laufe."
Wichtig: Ich darf dir während des Spiels keine Tipps geben und keine Fragen beantworten, die die Regeln betreffen. Wenn du nicht weiterweißt, sag es einfach auch das ist wertvolles Feedback für uns und kein Versagen.
Dürfen wir das Spielen und das Gespräch mit dem Handy aufzeichnen? [Einverständnis einholen]

Einleitende Fragen

Die Fragen sind da, um zu schauen, ob die Probanden in unsere Zielgruppe eingeordnet werden können. Deshalb stellen wir Ihnen Fragen zu ihrer Spielerfahrung.

Gruppe 1

Wie oft im Jahr spielst du Brettspiele?
- 20mal
- 50mal
- 10mal
- 20mal

Wie gerne spielst du Brettspiele?
- Die Person vergab 9,5 von 10 Punkten für Brettspiele
- Ich spiele gerne bekannte Spiele und bin darin mittelmäßig gut.
- Ich spiele auch gerne Brettspiele

Gibt es eine Kategorie von Brettspielen, die du bevorzugst - und was gefällt dir daran am besten?
- Ich bevorzuge Kartenspiele, weil sie leicht zu transportieren sind und man sie fast überall findet
- Fantasiespiele sind mein absoluter Favorit
- Ich mag nur kurze oder lange Spiele, nichts dazwischen, wie zum Beispiel Stadt-Land-Fluss

Was motiviert dich, Brettspiele zu spielen?
- Ich genieße die Geselligkeit und den Nervenkitzel des Gewinnens
- Damit vertreibe ich gerne die Langeweile
- Damit überbrücke ich auch gerne Zeit

Was war das letzte Brettspiel, das du gespielt oder gekauft hast?
- Letztens habe ich Durak in der Auszeit gespielt
- Kürzlich habe ich mir ein Uno-Kartenspiel gekauft
- Das letzte Spiel, das ich gespielt habe, war Stadt-Land-Fluss.

Gruppe 2

Wie oft im Jahr spielst du Brettspiele?

- 5-10mal
- 0-5mal

Wie gerne spielst du Brettspiele?

- Ich spiele sie sehr gerne, finde aber leider nur selten die Zeit dafür
- Ich spiele auch gerne Brettspiele

Gibt es eine Kategorie von Brettspielen, die du bevorzugst - und was gefällt dir daran am besten?

- Gruppenspiele wie Uno sind meiner Meinung nach die besten, da man sie gemeinsam spielen kann
- Kartenspiele sind meine Favoriten, da sie meist unkompliziert sind und sich hervorragend für Gesellschaftsspiele eignen

Was motiviert dich, Brettspiele zu spielen?

- Ich liebe die Gesellschaft und den Adrenalinschub, den ein Gewinn mit sich bringt
- Ich schätze die Gesellschaft meiner Mitspieler

Was war das letzte Brettspiel, das du gespielt oder gekauft hast?

- Zuletzt habe ich Uno gespielt
- Das letzte Spiel, das ich gespielt habe, war Durak

Beschreibung der Kontrollen/Regeln

6-seitiger Bewegungswürfel	Zu Beginn jedes Zuges werfen; die Augenzahl = Anzahl der Felder in vorgegebener Richtung	Bestimmt das Tempo eines Spielzugs; sorgt für Chancengleichheit
12-seitiger Startwürfel	Einmal zu Beginn; 1-4/5-8/9-12 bestimmt die Startzone	Verteilt die Spieler zufällig auf die Startzonen
Besondere Felder (Kristall, Chaos, Bewegung, Interaktion)	Landet man darauf, zieht man eine Karte des passenden Stapels und führt die Aktion aus	Bringt Abwechslung, Kristalle und Interaktion ins Spiel
Magie-Anzeige	Jede Landung auf einem besonderen Feld füllt ein Segment; ist sie voll, erscheint am Ende der Runde eine Leiter auf einem ausgewürfelten Feld	Treibt das Spiel voran und öffnet den Weg nach oben
Leiter	Erscheint auf dem Feld, das der Summe der gewürfelten Würfe entspricht; erst nach Ende der laufenden Runde	Ermöglicht den Aufstieg auf die nächste Ebene
Magieverlust	3 Runden nach Erscheinen der Leiter werden die Felder der unteren Ebene deaktiviert	Erzeugt Zeitdruck, schneller nach oben zu wollen

Tor zur Hutspitze	Nur mit mindestens 5 Kristallen passierbar; wer zuerst die Spitze erreicht, bekommt 3 Zusatzkristalle und beendet das Spiel	Verknüpft die beiden Spielziele (aufsteigen + sammeln) miteinander
Figuren-Fähigkeiten	Jede Figur hat eine eigene Sonderfähigkeit (z. B. Wurfergebnis =1, Positionstausch)	Gibt jedem Spieler eine individuelle Strategie

Hauptszenario (wörtlich vorlesen):
Stell dir vor, du bist beim Fest des Zauberers dabei. Ein Blitz macht dich winzig klein und du landest auf seinem riesigen Zauberhut. Deine einzige Chance, wieder groß zu werden: Erreiche die Spitze des Hutes und sammle unterwegs so viele Zauberkristalle wie möglich.

Aufgabe 1- Spielbeginn
Wähle deine Figur und finde heraus, in welcher Startzone du beginnst.
Erwartete Lösung: Figur aus der Tabelle wählen → Fähigkeit lesen → einmal mit dem 12-seitigen Würfel werfen → Wurf in der Tabelle (1-4/5-8/9-12) der Startzone zuordnen → Figur auf Startzone stellen.
Beobachtung: Wird die Fähigkeit der Figur verstanden? Wird die Startzonen-Tabelle richtig gelesen?

Aufgabe 2 - Ein Spielzug
Führe einen kompletten Spielzug aus.
Erwartete Lösung: 6-seitigen Würfel werfen → Figur entsprechend der Augenzahl in vorgegebener Richtung ziehen → prüfen, ob es ein besonderes Feld ist → wenn ja, Karte ziehen und Aktion ausführen → Zug beenden, nächster Spieler.
Beobachtung: Wird die Reihenfolge (Würfeln → Bewegen → Auswerten → Beenden) eingehalten? Wird die vorgegebene Bewegungsrichtung verstanden?

Aufgabe 3 - Besonderes Feld & Karte anwenden
Du landest auf einem Kristallfeld. Was machst du?
Erwartete Lösung: Kristall-Karte vom Stapel ziehen → Effekt vorlesen → ausführen (z. B. „Versteckter Kristall"' = +1 Kristall; „Zerbrochener Kristall" = würfeln; „Dunkler Kristall" = Zug aussetzen) → Kristalle am eigenen Platz ablegen.
Beobachtung: Werden die Karten-Effekte ohne Nachfragen korrekt angewendet? Besonders: Wird bei „Dunkler Kristall" und „Glücksspiel des Zauberers" der Nachteil verstanden und akzeptiert?

Aufgabe 4 - Magie-Anzeige & Leiter
Die Magie-Anzeige ist gerade voll geworden. Was passiert jetzt?
Erwartete Lösung: Es wird 4-mal gewürfelt (bei 4 Spielern: jeder einmal) → Summe bildet das Feld, auf dem die Leiter erscheint → dies passiert am Ende des Zuges.
Beobachtung: Wird die 4-Würfel-Regel korrekt umgesetzt? Und wird die Leiter korrekt platziert?

Aufgabe 5 - Das Tor zur Hutspitze
Du stehst vor dem Tor zur Hutspitze und hast 5 Zauberkristalle. Was tust du?
Erwartete Lösung: Tor kann nicht passiert werden, Spieler muss weiter Kristalle sammeln.

Beobachtung: Wird die 5-Kristall-Regel und der Endpunkt des Spiels verstanden? Wird klar, dass das Spiel mit dem ersten Spieler an der Spitze endet?

4:58	1. Aufgabe	Die Spieler haben sich ihre Figuren ausgesucht und auf ihren jeweiligen Feldern platziert. Sie haben beschlossen, dass der älteste Spieler beginnt. Sollten zwei Figuren auf einem Feld landen, muss der Spieler, dessen Figur dort zuerst stand, nichts tun. Niemand scheidet aus.	Die Frage, ob etwas passiert, wenn man mit einem anderen Spieler auf demselben Feld steht, und wer den Zug beginnt.
0:32	2. Aufgabe	Der Würfel wurde korrekt gewürfelt, die Spielfigur in die vorgeschriebene Richtung bewegt und eine Karte gezogen, deren Anweisungen befolgt wurden.	Die Magieleiste wurde versehentlich leer gelassen.
0:25	3. Aufgabe	Die Karte wurde gezogen und die entsprechende Aktion ausgeführt.	Nein
1:25	4. Aufgabe	Die Position der Leiter wurde durch Würfeln bestimmt, das Summenprinzip wurde verstanden und die Leiter wurde aufgestellt.	Nein
0:35	5. Aufgabe	Das Spiel endete, als das Tor mit fünf Kristallen bestritten war. Der Spieler mit den meisten Kristallen ging als Sieger hervor.	Die Spieler hatten nicht viele Kristalle, was es schwierig machte, die Hürde zu überwinden. Es könnte sinnvoll sein, die Anzahl der benötigten Kristalle auf drei zu senken.

Zeit	Aufgabe	Was ist passiert?	Problem? (ja/nein)
2:55	1. Aufgabe	Die Spieler haben sich ihre Figuren ausgesucht und sich auf ihre Felder gestellt. Wer anfängt, wurde einfach untereinander ausgehandelt.	Nein

2:23	2. Aufgabe & 3. Aufgabe	Es wurde mit dem richtigen Würfel gewürfelt, dann wurde der Pfeil entdeckt, somit wussten die Spieler in welche Richtung sie müssen, dann wurde eine Karte entsprechend dem Feld gezogen. Die Karte wurde entsprechend ausgeführt. Und dann wurde die Karte in die Anzeige gelegt.	Die Kristalle waren kurz verwirrend, es hat etwas gedauert, dass die Karte exakt verstanden wurde außerdem wurde nicht ganz verstanden sofort, dass die Karten in die Anzeige gelegt werden sollen.
0:50	4. Aufgabe	Die Spieler bemerkten, dass die Anzeige voll war, und beschlossen, mit dem 6er Würfel viermal zu würfeln und die Leiter an der richtigen Stelle aufzustellen.	Die Leiter wurde direkt an der Stelle platziert, an der bereits ein Charakter stand. Nach einer erneuten Durchsicht der Spielregeln wurde klar, dass die Leiter erst nach dem nächsten Wurf verwendet werden durfte.
10s	5. Aufgabe	Der Spieler würfelte und landete auf dem Tor. Daraufhin setzte er seine Figur auf den Stern und sammelte seine drei Kristalle ein. Damit beendete er das Spiel.	Nein

Nachgespräch

(Das Nachgespräch fand ausschließlich mit der zweiten Playtest-Gruppe statt, da unsere Runde mit der ersten Gruppe aufgrund eines Feueralarms abgebrochen wurde und den Testern anschließend keine Zeit mehr zur Verfügung stand.)

1. Gab es Momente, in denen du nicht wusstest, wie es weitergeht?

Bei den weißen Feldern und den besonderen Feldern waren wir uns zunächst unsicher, was sie bewirken. Wir haben es jedoch schnell herausgefunden, indem wir nachgelesen oder es uns selbst erschlossen haben.

2. War eine Regel unklar, widersprüchlich oder hast du sie erst im Nachhinein verstanden?

Wir waren uns unsicher, wie man die Leitern platziert und wo genau man auf der nächsten Ebene des Spielfeldes landet.

3. Hat dir etwas besonders gut oder besonders schlecht gefallen?

Die Regeln sind zwar lang, aber das Spiel wird interessanter, je mehr man spielt. Das Design ist großartig, und sowohl die Stufen als auch die Batterien sind gut durchdacht. Das Comeback ist gut balanciert, und das Spiel macht mit mehr Spielern noch mehr Spaß.

4. Wie hat sich das Spiel angefühlt, eher flüssig oder eher stockend?

Das Spiel wirkte flüssig.

5. Hat alles so funktioniert, wie du es erwartet hast?

Ja, aber was passiert, wenn die Leiter dort platziert wird, wo bereits ein Spieler auf dem Feld steht? Das war der einzige Fall, in dem etwas nicht ganz wie erwartet funktioniert hat.

6. Was hälst du von den Figuren-Fähigkeiten, hast du deine genutzt?
Die Charaktere sollten im Spiel bleiben, obwohl ihre Fähigkeiten nicht genutzt wurden. Eine kleine Karte, die den Spielern die Eigenschaften und Fähigkeiten der Charaktere erklärt, wäre eine Verbesserung.

7. Wie fandest du das Tempo (Magie-Anzeige, Leiter, Magieverlust)?
Das Spiel hatte ein angenehmes Tempo, weder zu lang noch zu kurz.

8. Würdest du das Spiel noch einmal spielen? Warum (nicht)?
Ich würde gerne nochmal spielen, aber mit mehr Leuten.

9. Wenn du eine Sache am Spiel ändern könntest, was wäre es?
Ich würde die Schriftart der Karten ändern, um die Lesbarkeit zu verbessern.

Playtest Bericht

1. Playtest	
Anzahl der Spieltester	4
Erfahrungsniveau der Tester	Erfahrener Spieler, Fortgeschrittener, Gelegenheitspieler und Gelegenheitsspielerin
Gespielter Teil des Spieles	Etwas bis zur Mitte des Spiels und ein simulierter Test vom Ende des Spiels, um die letzte Aufgabe machen zu können.
Metrik F1 (Regelrückfragen)	6
Metrik F2 (Zeit bis zum ersten Zug)	9:48
Metrik F3 (Regelverstoße)	0
Empfehlungen zur Änderung des Spieles	Keine

2. Playtest	
Anzahl der Spieltester	2
Erfahrungsniveau der Tester	Gelegenheitsspielerinnen
Gespielter Teil des Spieles	Das gesamte Spiel wurde gespielt
Metrik F1 (Regelrückfragen)	22
Metrik F2 (Zeit bis zum ersten Zug)	10:13
Metrik F3 (Regelverstoße)	0
Empfehlungen zur Änderung des Spieles	Ändern der Schriftart auf der Karte, um die Lesbarkeit zu verbessern.