

BETATEST

VON TOBIAS GLÄSER UND LARS SCHRÖER

Der Betatest ist ein Werkzeug in der Softwareentwicklung, mit dem ein Produkt im Hinblick auf seine Praxistauglichkeit getestet wird. In der Spiele-Entwicklung haben Betatests eine große Bedeutung. Im Zuge der steigenden Komplexität der Spiele profitieren Entwickler und Publisher vom Feedback einer breiten Spielerschaft, mit einer Vielzahl individueller Computerkonfigurationen:

Beta testing should be a big part of the QA [quality assurance] process on a strong PC title; it is probably the most rigorous way to identify design flaws, compatibility problems, and outright bugs.¹

Bei der Durchführung eines geschlossenen Betatests wird einer ausgesuchten Anzahl von Testern eine Vorabversion zur Verfügung gestellt.² Die Tester tauschen sich über Fehler und Eigenheiten des Spiels mit den Entwicklern und dem Publisher aus. Die resultierende Diskussion über Aspekte des Spiels vereinfacht es den Entwicklern, eine andere Perspektive zu ihrem Werk einzunehmen.

Diese Diskussion wird im Wesentlichen über die vom Publisher bereitgestellten Kommunikationsplattformen, ein Bugtracking-System und ein nicht-öffentliches Forum, geführt. Jedoch besteht oft auch die Möglichkeit, privat mit dem Support des Publishers per E-Mail oder telefonisch Kontakt aufzunehmen, um einen Sachverhalt deutlicher zu schildern. Die Quantität und Qualität der geführten Gespräche wirkt sich auf den Erfolg der Betaphase und damit auf die Güte des Endprodukts aus.

KOMMUNIKATIONSABLAUF DES BETATESTS VON TWO WORLDS II

An einem Betatest sind mehrere verschiedene Aktanten beteiligt. Hauptverantwortlich für die Durchführung des Betatests ist der Publisher, welcher die Beta-tester administrativ betreut und die Kommunikationsplattformen zur Verfügung stellt. Diese administrativen Aufgaben beinhalten die persönliche Betreuung der Betatester, die ständige Kommunikation mit dem Entwickler-Team, den technischen Support und das Marketing.

Auch die Auswahl der Betatester erfolgt durch den Publisher. Bevorzugt werden Einladungen an Personen verschickt, welche schon bei vorherigen Spielen positiv als Betatester aufgefallen sind. Interessenten, welche sich initiativ beim Publisher für einen Betazugang beworben haben, werden ebenfalls berücksichtigt.

1 Bethke: Game Development and Production, S. 196.

2 Vgl. Noah/Isbister: Game Usability, S. 52.

Alle Betatester müssen eine Vertraulichkeitsvereinbarung unterzeichnen, bevor sie Zugang zur Betaversion des Spiels erhalten.

Die Kommunikation zwischen Publisher und Betatester ist meistens sehr direkt, telefonisch oder per E-Mail. Der Publisher hat generell ein offenes Ohr für die Sorgen und Anregungen der Betatester und ist für deren Motivierung und Organisation zuständig.

Die zweite am Betatest beteiligte Gruppe bildet das Entwickler-Team. Das von ihnen entwickelte Spiel wird auf ›Herz und Nieren‹ geprüft. Sie sind dafür zuständig, Verbesserungsvorschläge programmiertechnisch umzusetzen.

Beim Betatest von TWO WORLDS II (Reality Pump, 2010) fand auch eine persönliche Kommunikation zwischen den Entwicklern und den Betatestern statt. Es wurden ›Vor-Ort-Tests‹ durchgeführt. Hierzu hat man die Tester in die Räumlichkeiten des Entwicklerstudios von Reality Pump nach Krakau eingeladen. Bei diesem international durchgeführten Betatest erfolgte die Kommunikation über die gemeinsamen Kommunikationsplattformen: Die Betatester tragen selbständig Fehler und Verbesserungswünsche in das elektronische Bugtracking-System ein und beteiligen sich an Diskussionen im Forum. Sie verpflichten sich durch die Teilnahme am Betatest, das Spiel unter den Gesichtspunkten der Qualitätssicherung und -steigerung zu betrachten. Dies beinhaltet, zu jedem gefundenen Fehler eine detaillierte Beschreibung im Bugtracking-System zu hinterlegen, gegebenenfalls Ursachen anzugeben und Lösungsvorschläge zu unterbreiten.

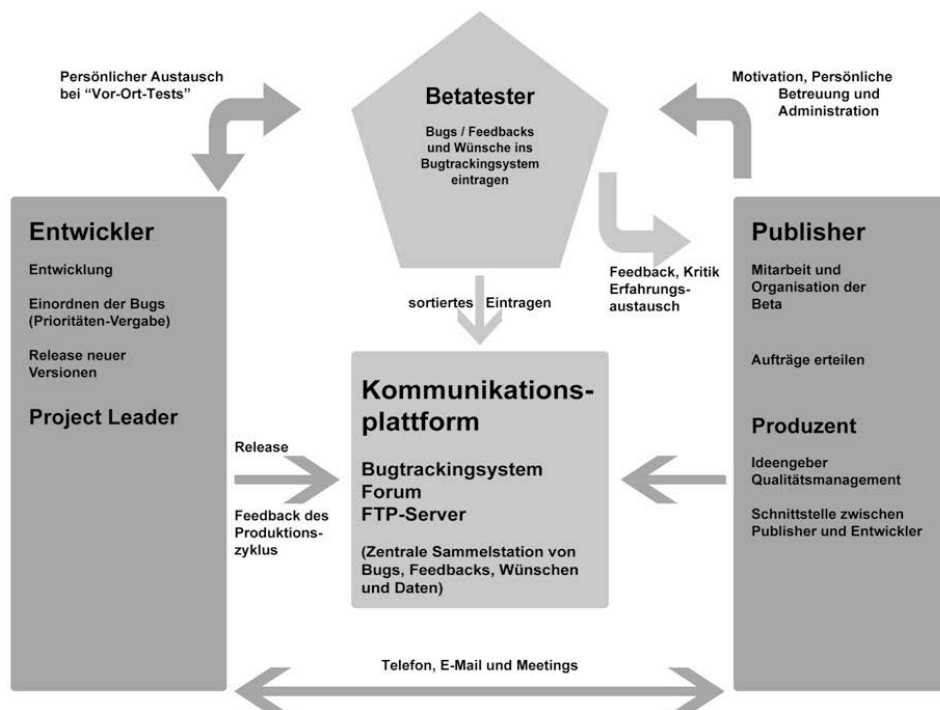


Abb. 1: Kommunikationswege während eines Betatestes am Beispiel von TWO WORLD II.

Die Einträge werden vom Project-Leader gesichtet, priorisiert und an den zuständigen Entwickler weitergeleitet. Die Entwickler integrieren die Änderungsvorschläge in eine neue Betaversion, welche den Testern und dem Publisher zur erneuten Überprüfung vorgelegt werden. Der Publisher begutachtet den Fortschritt des Projekts und kann gegebenenfalls in den Entwicklungsprozess eingreifen.

Zusätzlich ermöglicht ein nicht-öffentliches Forum eine Interaktion zwischen allen drei beteiligten Gruppen. Die zeitversetzte Kommunikationsform innerhalb eines Forums bietet den Vorteil, dass Beiträge unmittelbar nach dem Auffinden eines Fehlers verfasst werden können. Unabhängig voneinander werden andere Teilnehmer den Fehler bestätigen oder auf die Computerkonfiguration des Beitragerstellers zurückführen.



Abb. 2: Illustration der Wellenhöhen in einer Betaversion (links) und der finalen Version (rechts) von TWO WORLDS II.

Ein anschauliches Beispiel für die Kommunikationsabläufe während des Betatests von TWO WORLDS II stellen die Anpassungen der Wellenhöhe in der Spielwelt dar:

Das läuft folgendermaßen ab: Der Fehler wird zunächst im Bugtrackingsystem eingetragen. Daraufhin wird er in diesem Fall vom Project-Leader aufgenommen, er macht eine Vorauswahl – ob es ein entscheidender technischer Bug, ein wichtiger Bug oder ein Bug ist, der zurückgestellt werden kann. Wenn er in die höchste Rubrik eingestuft wird, wird im Prinzip direkt daran gearbeitet. Sprich, derjenige, der beim Entwicklerstudio für die Wellen verantwortlich ist, bekommt direkt eine Mitteilung. Er programmiert den entsprechenden Spielcode und dieser fließt in die nächste Spielversion mit ein. Bei solchen Dingen bleibt der Publisher erstmal außen vor. [...]

Plötzlich waren fast gar keine Wellen mehr da, das war nun das andere Extrem. In diesen Fällen kommt der Producer wieder ins Spiel. Teilweise werden diese Mängel von den Betatestern genannt und von den Entwicklern zu extrem verbessert. Da haben wir als Publisher das letzte Wort und der Producer, der bei uns sitzt, bringt ein nivellierendes Element ein. Wir sehen, dass die Entwickler die Wellen geändert

haben, und untersuchen das Spiel im Hinblick darauf erneut. Dann waren die Wellen zwar geändert, aber wirklich gut waren sie immer noch nicht. Und dadurch ist eben der Kontakt gegeben, so dass der Producer beim Entwickler nachhakt. Da lassen wir die Dinge lieber zweimal überprüfen, bevor sie gar nicht gemacht werden.³

NACH DEM TEST – VOR DEM SPIEL

Jeder Entwickler hat den Anspruch, ein Spiel rauszubringen, das möglichst fehlerfrei läuft. Es geht da nicht nur um einzelne Spiele, es färbt auch einfach auf den Publisher ab. Da muss man immer auf die Außenwirkung achten.⁴

Die Durchführung eines Betatests ist für die Entwickler und den Publisher ein sehr großer zeitlicher Aufwand. Unter den geschilderten Gesichtspunkten der Qualitätssicherung und -steigerung wird das Produkt stark beeinflusst. Spieler assoziieren mit den Entwicklernamen verschiedene Spieleigenschaften. Ein besonders bugfreies Spiel wird von der Spielerschaft und der Fachpresse besonders positiv wahrgenommen. Dafür sprechen am deutlichsten hohe Verkaufszahlen und positive Testberichte.

LITERATURVERZEICHNIS

Bethke, Erik: Game Development and Production, Plano 2003.

Schaffer, Noah/Isbister, Katharina: Game Usability: Advancing the Player Experience, Amsterdam u.a. 2008.

3 Jörg Schindler, PR Director, Zuxxez Entertainment. Interview, geführt von Tobias Gläser und Lars Schröer, Karlsruhe, 13.01.2011.

4 Ebd.