

Erfahrungsbericht und Live-Demo.

Vom analogen Spiel zum digitalen Systemtest

Unser Weg zum Spiel.
Eine Kurzanleitung zum Spielentwurf.
Ralf Somplatzki, GEBIT Solutions GmbH



GEBIT Solutions GmbH © 2026 | Berlin - Düsseldorf - Leipzig - Lissabon - Stuttgart

1

„Die wollen doch nur spielen“

Warum eigentlich Gamification?



- ✓ Weil es Spaß macht
- ✓ Weil es alle können
- ✓ Weil es verbindet
- ✓ Weil neue Impulse entstehen



2 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

2

Der Weg zum Ziel



Wie kommen wir zu einem Spiel?

- ✓ Ziel formulieren. Kernfrage: Was wollen wir eigentlich?
 - Ein Spiel, aus dem konkrete und vielfältige Testfälle der Fachlichkeit "herauspurzeln".
 - Unser heutiges Beispiel: Varianten finden für Kassivorgänge am POS (Point of Sale)
- ✓ Was soll das für ein Spiel sein?
 - Auf jeden Fall soll es analog sein
 - Und wenig Zeit kosten (schnell und einfach zu lernen und zu spielen)
- ✓ Erfolgskriterien prüfen
 - Das Spiel ist kein Selbstzweck / Es dient zum Testen



3 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

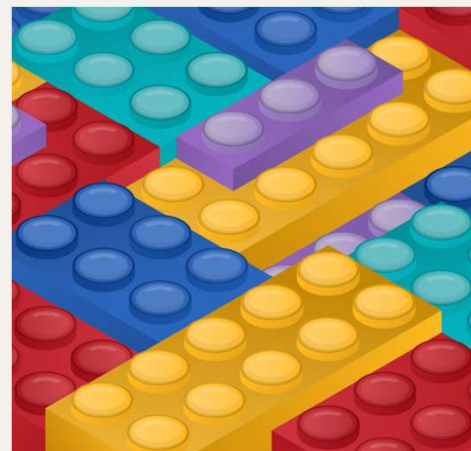
3

Grundlagen analoger Spieleentwurf



Fünf Schritte von der Idee zum fertigen Spiel ^[01pia16]

- ✓ Idee entwickeln
- ✓ Spielelemente identifizieren
- ✓ Spielmechanik entwickeln
- ✓ Spielmodell "basteln"
- ✓ Spiel testen und verbessern



4 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

© Image by alvaro_cabrera on Freepik

4

Erfolgsfaktoren (Strategische Ziele)



Wie gewinnen wir unsere Zielgruppe?

- ✓ Muss Spaß machen
- ✓ Schnell zu lernen
 - Einfache Regeln
 - Vertraute Muster
 - Vertraute Materie
 - Kompakte Spielbeschreibung
- ✓ Soll gerne wieder gespielt werden



5 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

© Image by standret on Freepik

5

Gamification and Software Testing [03mod15]



Klare Zielvorstellungen helfen in der Entwurfsphase

- ✓ Mission
- ✓ Rules
- ✓ Competition
- ✓ Rewards



6 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

6

Etappe 1: Ideen und Zielfindung



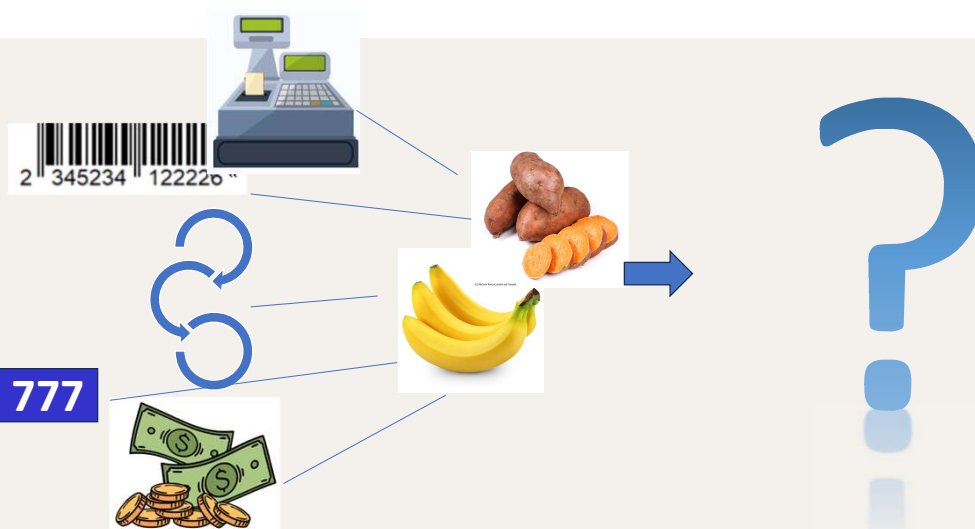
- ✓ Elementar wichtige Messlatte: Unsere Testziele
- ✓ Input von Spiele-Erfindern und -Herstellern
- ✓ Impulse von Stakeholdern
- ✓ „Lieblingsspiele“ der Stakeholder und Kollegen
- ✓ Brainstorming in unserer Community of Practice
- ✓ Spielmaterialien sammeln, leihen, kaufen → Inspiration
- ✓ Kunden- und Projektalltag

7 | GEBIT Solutions GmbH © 2026



7

Ausgangspunkt: Testkriterien

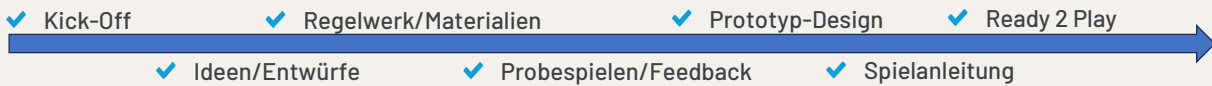


8 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

8

Etappe 2: Klausur-Setting

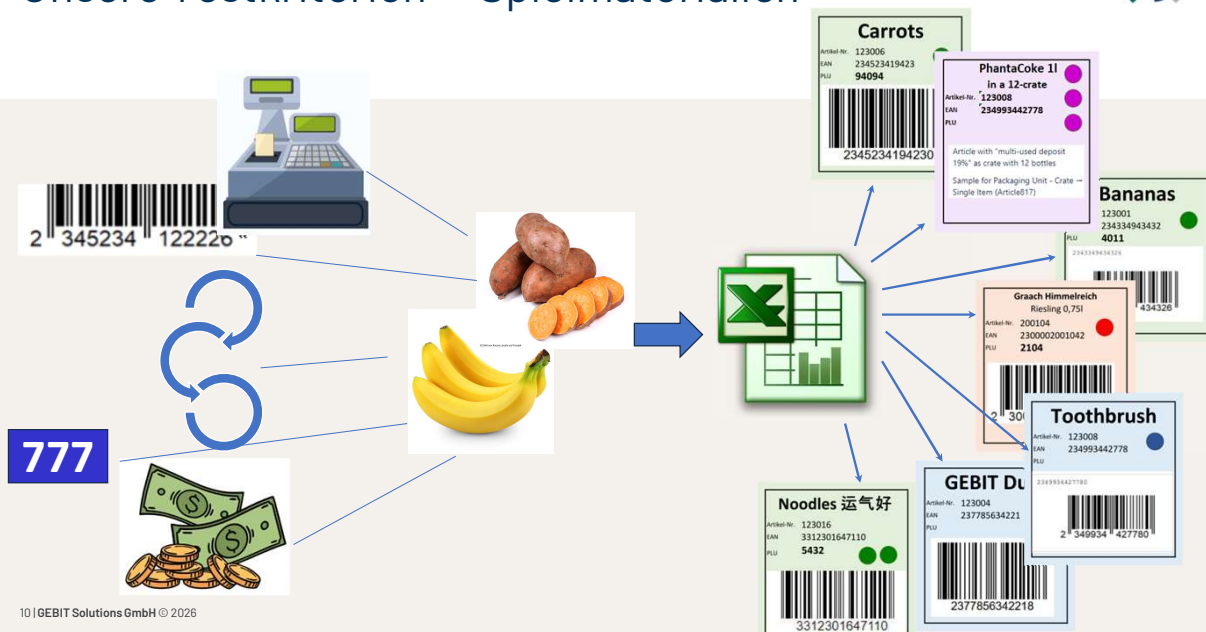
Ideensammlung → Spielentwurf → Roadmap



9 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

9

Unsere Testkriterien = "Spielmaterialien"



10 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

10

Piloteinsatz und Feedback



- ✓ Die Pilot-Testphase
 - ✓ Suchen nach Interessenten (Mitarbeiter, Freunde und Familie)
 - ✓ Probespielen
- ✓ Ergebnisse
 - ✓ Regeln weiter vereinfachen
 - ✓ Regeln schlüssiger machen
 - ✓ Beispiele hinzufügen
 - ✓ Neugierde wecken und Fans gewinnen
 - ✓ Begleitende Manuelle Tests in der Testumgebung



11 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

11

Fazit / "Learnings"



- ✓ Gemeinsam Neues schaffen (Team-Building)
- ✓ Neues Lernen: Spiele entwickeln
- ✓ Interdisziplinäres Arbeiten: Neue Perspektiven kennen lernen
- ✓ Moderation & Steuerung nicht unterschätzen
 - ✓ Ziel im Auge behalten
 - ✓ Weniger ist mehr
 - ✓ Erreichtes verbessern und nicht von Neuem beginnen
- ✓ Es war mehr als Spieldesign → Testanalyse
- ✓ Eine unterhaltsame Methode gefunden, um "zufällige" und unerwartete Testfälle zu finden
- ✓ Gleich als Kundenbindungsmodell genutzt (Logo, Layout, Testdaten → zeigt Wertschätzung)



12 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

12

Vielen Dank für das aufmerksame „Mitreisen“



Noch Fragen?



Kontakt: www.linkedin.com/in/ralf-somplatzki/

13 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

13

Und jetzt: „Hands on!“



Let's Play!

16 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

16

Quellennachweise



[01pia16] Wie ein Brettspiel entsteht

<https://www.piatnik.com/magazin/wie-ein-brettspiel-entsteht-7-schritte-von-der-idee-zum-fertigen-spiel>

[02lam23] Gamification of Software Testing

Prashant Hedge

<https://www.lambdatest.com/blog/gamification-of-software-testing/>

[03mot15] Gamification and Software

Nicola Sedgewick

https://www.ministryoftesting.com/articles/gamification-and-software-testing?s_id=16544059

17 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

17

Weiterführende Informationen



Software-Testen neu denken

[11sei24] Agile revolutioniert Software-Testing

[Agile revolutioniert Software-Testing - Richard Seidl](#)

[12sei23] Gamification im Test (Podcast mit Dehla

Sokenou, Baris Güldali)

Interaktive Methoden und Spaß für mehr Qualität

[Gamification im Test - Richard Seidl](#)

[13alx13] What Agile Teams Can Learn From World of Warcraft

['What Agile Teams can Learn from World of Warcraft' by Alexandra Schladebeck | PPT](#)

Analoge Spieleentwicklung

[21rav22] Brettspiele gestalten und drucken

[Brettspiele mit Fotos gestalten und drucken - MeinSpiel.de](#)

[22hba22] Spiele selber machen: Tipps, Spielideen & Anleitungen

[Spiele selber machen: Ideen & Anleitungen » HABA](#)

18 | GEBIT Solutions GmbH © 2026

18