

### **Szenario 1:**

Tim war schon immer ein begeisterter Brettspieler, aber in letzter Zeit hatte er Schwierigkeiten, Personen zu finden, die seine Leidenschaft für Spiele teilten. Seine Freunde hatten entweder keine Zeit oder andere Interessen, was dazu führte, dass seine Brettspielabende seltener wurden. Eines Tages entschied er sich, eine App zu verwenden, um Mitspieler für seine Brettspielabende zu finden.

Er stieß auf eine App, die Spieler basierend auf ihren Lieblingsspielen, Verfügbarkeit und Standort verbindet. Tim fand das Konzept faszinierend und lädt die App herunter. Er meldete sich an und erstellte eine Anzeige, um Mitspieler für seine Brettspielabende zu bewerben.

Nach einiger Zeit bekam Tim mehrere Benachrichtigungen für Personen, die an Tims Spieleabend interessiert waren und sich bei ihm meldeten.

Zu seiner Überraschung entdeckte er viele Menschen in seiner Gegend, die genauso wie er Spiele liebten. Er begann mit ihnen zu chatten und Spieleabende zu planen. Manche bevorzugten klassische Brettspiele, andere interessierten sich für Strategiespiele oder Kartenspiele. Schließlich organisierte er regelmäßige Treffen in Cafés oder Gemeinschaftszentren, um gemeinsam zu spielen. Die App half ihm, eine tolle Gruppe von Brettspielern aufzubauen, mit denen er seine Leidenschaft teilen konnte.

### **Szenario 2:**

Lisa und Nick lieben Brettspiele und haben an ihrem selbst entwickelten Brettspiel gearbeitet. Nachdem sie den Prototypen fertiggestellt hatten, standen sie vor einem Problem: Sie brauchten dringend Tester, um das Spiel zu überprüfen und Feedback zu erhalten, bevor sie es weiter verbessern konnten. Sie haben den Prototypen zunächst in ihren Freundeskreisen vorgestellt und getestet, aber Lisa und Nick wünschten sich eine breitere Masse an Testern, die Erfahrungen mit Brettspielen haben und konstruktive Kritik geben können.

Nachdem sie verschiedene Methoden ausprobiert hatten, um Tester zu finden, stießen sie auf eine App, um Mitspieler für Brettspiele zu finden.

Lisa und Nick erstellten ein Profil auf der App, formulierten eine Spielersuche und markierten es als Test eines Prototyps. Sie beschrieben das Spiel, um anderen Spielern eine Vorstellung davon zu geben, worum es ging. Die App ermöglicht es ihnen auch, bestimmte Kriterien für Tester festzulegen, wie Erfahrung mit komplexen Spielen oder Interesse an bestimmten Spielgenres.

Daraufhin bekamen die beiden viele Nachrichten von Interessierten, die Fragen zu den Prototypen stellten und freiwillige Personen, die das Spiel testen wollten. Die App ermöglichte es ihnen, gezielt nach Spielern zu suchen, die ihren Kriterien entsprechen und bereit waren, konstruktives Feedback zu geben.

Lisa und Nick organisierten Testrunden über die App, luden die ausgewählten Tester ein und führten Spieletests durch. Durch die App können sie auch die Meinungen der Spieler protokollieren, Fragen stellen und Diskussionen über verschiedene Aspekte ihres Spiels führen.

Mit Hilfe der App erhalten sie wertvolles Feedback von einer breiten Palette an Spielern mit unterschiedlichen Perspektiven und Spielstilen. Sie konnten das Spiel verbessern und anpassen, basierend auf den Rückmeldungen, die sie durch die App erhalten hatten.

### **Szenario 3:**

Dennis ist ein leidenschaftlicher Brettspieler, aber er hatte Schwierigkeiten, eine Spielgruppe zu finden, die seine spezifischen Interessen teilte. Sein Geschmack für komplexe Strategiespiele und anspruchsvolle Herausforderungen machte es schwer, Gleichgesinnte in seinem Umfeld zu finden, die dieselben Spiele mochten.

Weil er sich mit seinen Freunden vor allem nur für allgemeinere oder simplere Spiele traf, entschied er sich, eine App zu nutzen, um nach Spielgruppen basierend auf seinen Vorlieben zu suchen.

Dennis erstellte sein Profil auf der App und beantwortete Fragen zu seinen Brettspielvorlieben. Er konnte unter anderem angeben, welche Spielgenres er bevorzugte, wie viel Zeit er für Spieleabende aufbringen konnte und ob er eher kompetitive oder kooperative Spiele bevorzugte. Die App nutzte diese Informationen, um ihm passende Spielgruppen vorzuschlagen.

Nachdem er seine Vorlieben eingestellt hatte, präsentierte ihm die App Spielgruppen in seiner Nähe, die seinen Kriterien entsprachen. Er konnte sich die Beschreibungen der Gruppen ansehen, ihre Spielvorlieben, Treffzeiten und Standorte überprüfen. Einige Gruppen spielten genau die Art von Spielen, nach denen er gesucht hatte.

Dennis meldete sich bei einer Gruppe, die ihm interessant erschien, schloss sich ihnen an und begann, an ihren Spieleabenden teilzunehmen.

Anhand der Vorlieben von Dennis werden ihm nun auch Inhalte passend zu seinen Interessensgebieten von der App vorgeschlagen. Dennis erfährt dadurch schnell Neuigkeiten von Events oder Spielen, die ihn interessieren.

### **Szenario 4:**

Jasmin hatte die App für die Mitspieler-Suche bereits eine Weile genutzt und hat viele positive Erfahrungen gemacht. Sie hat interessante Leute getroffen, tolle Spiele gespielt und eine kleine, freundliche Gruppe aufgebaut. Doch bei einer ihrer letzten Nutzung der App stieß sie auf einen Nutzer, der im Chat unangemessene und beleidigende Sprache verwendete. Jasmin war verwundert und besorgt über die Art und Weise, wie dieser Nutzer mit anderen kommunizierte. Sie wusste, dass solches Verhalten nicht akzeptabel war und dass es die positive Erfahrung anderer Nutzer beeinträchtigen könnte. Die App hat dafür eine Meldefunktion, die es den Nutzern ermöglicht, problematische Interaktionen zu melden.

Jasmin entschied sich, den beleidigenden Nutzer zu melden. Sie suchte nach der entsprechenden Funktion in der App, die es ihr ermöglichte, ein Ticket über das unangemessene Verhalten abzugeben. Sie konnte den Chatverlauf und die spezifischen Nachrichten melden, die gegen die Nutzungsrichtlinien der App verstoßen hatten.

Die App hat klare Richtlinien gegen belästigendes Verhalten und unangemessene Sprache. Nachdem Jasmin den Vorfall gemeldet hatte, erhielt sie eine Bestätigung von der App, dass das Ticket eingegangen war und es geprüft wurde.

Wenig später erhielt Jasmin eine weitere Nachricht von der App, in der stand, dass der gemeldete Nutzer aufgrund seiner Verstöße gegen die Nutzungsrichtlinien gesperrt wurde. Jasmin war erleichtert, dass die App schnell und effektiv auf ihre Meldung reagiert hatte. Mit einem sicheren Gefühl setzte sie ihre Suche nach Spielern fort und genoss weiterhin ihre Zeit in der App.