

1 Transkript Bachelorarbeit – Person A

2 Einleitung

3 F: „So. Ich werde dieses Gespräch jetzt aufzeichnen, bist du damit einverstanden?“

4 A: „Ich bin einverstanden“

5 F: „Okay, super. Dann erstmal vorweg, wie alt bist du?“

6 A: „Ich bin 19.“

7 F: „Okay, nach welchem Geschlecht identifizierst du dich?“

8 A: „Weiblich.“

9

10

11 Aufwärmen

12 F: „Hast du bereits Erfahrungen in Videospielen?“

13 A: „Nein.“

14 F: „Die nächste Frage fällt damit auch weg. Hast du bereits RimWorld gespielt?“

15 A: „Nein.“

16 F: „Bevorzugst du Konsole oder Computer?“

17 A: „Computer.“

18 F: „Bevorzugst du Controller oder Tastatur und Maus?“

19 A: „Controller eigentlich“

20 F: „Okay. Du wirst nun einen Spieldurchlauf machen, aber ich darf dir nicht helfen. Wenn du also
21 Probleme hast, kann ich dir nicht helfen, das ist genau der Point davon“

22 A: „Okay. Soll ich anfangen?“

23 F: „Ja.“

24

25

26 Beobachtung

27 A: „Okay wo muss ich drücken? Ich drück einfach irgendwas.“

28 A ist sichtbar überfordert mit dem Startinterface und weiß nicht direkt, wie man ein neues Spiel
29 beginnt. Stattdessen versucht Person A ein bereits gespeichertes Spiel zu laden. Nach kurzer Zeit
30 findet sie den Button „New Colony“ und wird in den Anfangsbildschirm einer neuen Kolonie geladen.

31 A: „Okay, hier kann ich mir jemanden aussuchen.“

32 ...

33 Person A öffnet die Ansicht des Planeten, in welcher man die Startkachel auswählen kann.

34 A: „Kann ich hier irgendwie laufen?“

35 Person A scheint nicht zu begreifen, dass die Hexagone auswählbar sind oder irgendwie den
36 Startgrund für das Spielgeschehen bieten werden. Nach einigen Minuten wird von Person F darauf
37 hingewiesen, dass man die Hexagone anklicken kann und auch herein und heraus gescrolled werden
38 kann, um damit näher an die Oberfläche des Planeten zu gelangen.

39 A: „Ich verstehe gar nicht was ich hier gerade drücken muss. Kann ich da irgendwie hin zu diesen
40 Häusern?“

41 Person A referenziert auf die verschiedenen Standpunkte anderer Kolonien, welche
42 Computergesteuert sind und generiert werden. Nach dem gegebenen Hinweis, dass man nur weiter
43 kommt, wenn man nun auf einen bestimmten Knopf im Interface drückt, wurde relativ schnell der
44 Button „next“ gefunden, welcher den Spieler in den Bildschirm mit der Auswahl der Kolonisten
45 bringt. Person A nimmt sich nicht viel Zeit um sich mit dem Sichtbaren vertraut zu machen, Grund
46 dafür ist vermutlich die fehlende Lust sich mit mehr Informationen auseinander zu setzen und
47 möglichst schnell das Spiel zu starten. Das Spiel ist anschließend geladen und die Absturzsequenz des
48 Anfangs beginnt.

49 A: „Ich will nicht 10 Jahre warten müssen. Auf Deutsch gibt’s das nicht, oder?“

50 A: „Oh, ein Meerschweinchen, warum ist da ein Meerschweinchen?“

51 Person A ist sehr fixiert auf bekannte Objekte und beginnt damit, sich mit der Umgebung vertraut zu
52 machen.

53 A: „Ist das wie ein Abbauspiel? Also ich kann nicht rumlaufen?“

54 F: „Nein, du steuerst die.“

55 A: „Ichühl mich so lost. Warum übergibt der sich?“

56 Ein Kolonist hat Übelkeit von dem Absturz des Raumschiffes und übergibt sich in Folge dessen.

57 A: „Das ist so viel Text, ich bin ehrlich, das ist viel zu viel Text. Es nervt einfach.“

58 A: „Bestimmt wenn man es öfter mal gespielt hat wird es relativ einfach sein, aber...“

59 Person A seufzt und ist sichtlich überfordert, da keine klaren Aufgaben gegeben oder erkennbar sind.

60 F: „Was ist dein nächstes Ziel?“

61 A: „Wie ich die wieder gesund mache.“

62 Person A erkennt also offensichtlich an, dass die Kolonisten das höchste Gut im Spiel sind, und
63 versucht sinnvollerweise die Kolonisten am Leben zu erhalten.

64 A: „Ich weiß halt auch nicht wie ich die steuern soll.“

65 A: „Das Spiel nervt mich.“

66 Person A hat bereits zu diesem Zeitpunkt das Interesse daran verloren weiterzuspielen. Es sind 13
67 Minuten vergangen. Person F weist darauf hin, dass man die Geschwindigkeit verändern kann, doch
68 Person A sieht darin keinen Vorteil, warum man das machen sollte. Der Vorteil liegt darin, dass man
69 die Zeit pausieren kann, um sich einen ruhigeren Überblick zu verschaffen, da die Zeit gegen den
70 Spieler spielt. Dieses Problem ist dem Probanden noch unbekannt.

71 A: „Ich kann das ja nicht mal dahin bringen.“

72 Person A versucht, durch direkte Anweisungen die Medizin zu bewegen oder zu verwenden.

73 Person A versucht infolgedessen ein Tier zu zähmen (Megasloth), wobei das Spiel den Spieler warnt,
74 dass ein Kolonist, welcher versucht das Tier zu zähmen und dabei fehlschlägt, von dem Tier
75 angegriffen werden könnte.

76 A: „Ja na und? Ich möchte das ja trotzdem.“

77 F: „Du kannst das Spiel pausieren.“

78 A: „Warum sollte ich pausieren?“

79 F: „Damit die Zeit stehen bleibt und Kolonisten beispielsweise nicht hungern.“

80 A: „Dann sollen sie halt hungern, und wenn sie halt sterben, dann sterben sie.“

81 Person A hat, anders als zuvor angenommen, scheinbar doch keine Bindung zu den Kolonisten und
82 sieht kein Problem darin, dass diese sterben. Nachdem einige Zeit keine Aktion geschieht und Person
83 A hoffnungslos nach Möglichkeiten sucht, das Spiel zu spielen, weist Person F auf die Prioritätenliste
84 hin.

85 F: „Klick hier drauf, was denkst du, kann man hier machen?“

86 A: „Was die Leute halt tun.“

87 F: „Und wofür könnte diese Zahl stehen?“

88 A: „Dass sie das genau drei mal machen.“

89 Interessanterweise denkt Person A, dass die Priorität die Anzahl der durchzuführenden Aktionen der
90 jeweiligen Art darstellt. Nachdem Person A einige Zeit planlos zu sein scheint, gibt der Interviewer
91 den Tipp, das ein Arzt nur Kolonisten in einem Bett behandelt.

92 A: „Soll ich jetzt ein Bett bauen oder wie?“

93 Nach einiger Zeit findet A dann das Menü zum Bauen von Möbeln und platziert betten. Außerdem
94 wird Person A darauf hingewiesen, dass nicht genug Holz vorhanden ist, worauf hin A nach
95 Möglichkeiten sucht, Bäume zu fällen um Holz zu generieren. Der Vergleich mit dem Spiel
96 „Minecraft“ fällt.

97 A: „Wie lange schlafen die jetzt?“

98 A scheint stark frustriert darüber zu sein, nicht sehen zu können, wie lange die Kolonisten schlafen
99 und demnach nicht aktionsfähig sind, es scheint ein Gefühl der Machtlosigkeit zu sein, was sich als
100 besonders frustrierend herausstellt.

101 A: „Warum triffst du nicht?! Du verballerst doch die Munition!“

102 Person A regt sich darüber auf, dass ein Kolonist nicht trifft beim Jagen, findet jedoch keine Erklärung
103 dafür, weshalb er schlecht im Schießen ist. Außerdem wird die interessante Annahme von Munition
104 getroffen, welche überhaupt nicht existent ist. Diese Annahme basiert vermutlich auf flüchtigen
105 Kontakt mit Egoshootern und der Assoziation von Munition als primärer Ressource.

106 A: „Consume Guinea Pig, aber es ist doch noch roh!“

107 F: „Was könnte man da machen, wenn es noch roh ist?“

108 A: „Kochen!“
109 Folglich sucht A nach Möglichkeiten, etwas zu kochen. A versucht, einen Dekorationsgegenstand
110 (Brazier) als Kochstelle zu verwenden, scheitert jedoch und wird von F auf den Produktions-Tab im
111 Menü verwiesen, wo die Küche zu finden ist.
112 Die restliche Zeit versucht A das gestorbene Meerschweinchen zu lagern und zu kochen, scheitert
113 jedoch und bricht aus Frust das Experiment 5 Minuten vorzeitig ab, mit der Begründung es sei sinnlos
114 und frustrierend weiterzuspielen.

115

116

117 Abschluss

118 F: „Was hast du als gut empfunden?“
119 A: „Nichts, ich habe gar nichts gut gefunden.“
120 F: „Was hast du als schlecht empfunden?“
121 A: „Der Aufbau war schlecht.“
122 F: „Inwiefern Aufbau?“
123 A: „Ohne Tutorial ist es für Einsteiger unmöglich das Spiel zu verstehen. Außerdem war die Steuerung
124 schwierig, ich fand die Grafik nicht so toll, sehr simpel gestaltet, es war so trocken irgendwie. Also
125 alle Faktoren des Spiels haben mir nicht gefallen.“
126 F: „Wie findest du das indirekte Anweisen der Kolonisten?“
127 A: „Gut, ist mal was anderes, hat man nicht so oft. Fand ich ganz gut.“
128 F: „Was für ein Gefühl war es, die Kolonisten indirekt anzuweisen?“
129 A: „Ein bisschen machtlos, du hattest nicht zu 100% die Kontrolle irgendwie.“
130 F: „Was sagst du zur Ressourcenvielfalt?“
131 A: „War okay, nicht außerordentlich aber okay.“
132 Wichtig ist an dieser Stelle zu erwähnen, dass Person A in dieser kurzen Zeit nicht in der Lage war,
133 sich einen ausreichenden Überblick zu verschaffen.
134 F: „Was hältst du von dem Prioritätensystem?“
135 A: „Kompliziert, aber in einem positiven Sinne würde ich sagen.“
136 F: „Wieso positiv?“
137 A: „Mal was Neues, es wird nicht langweilig, du kannst deinen Willen etwas durchsetzen und
138 anpassen.“
139 F: „Wie findest du die vielen zufällig generierten Umstände?“
140 A: „Komisch.“
141 F: „Wieso?“

142 A: „Also klar, es wird nie langweilig, aber bis du den Dreh rauskriegst, das Gefühl zu haben du machst
143 alles Richtig, dauert lange. Aber auf lange Sicht ist es vielleicht ganz sinnvoll.“

144 F: „Hast du eventuell einen konkreten Verbesserungsvorschlag?“

145 A: „Auf jeden Fall Deutsch, das würde sehr helfen. Und einen simpleren Start ins Spiel, bis ich
146 loslegen konnte hat es viel zu lange gedauert.“

147 F: „Könntest du vielleicht etwas genauer auf die schlechten Dinge eingehen, oder Dinge die dich
148 verwirrt haben?“

149 A: „Diese komische Steuerung, ob links oder rechtsklick war sehr undurchsichtig.“

150 F: „Alles klar. Dann danke für das Interview.“