

1 Transkript Bachelorarbeit – Person D

2 Hauptteil

3 F: „So, fangen wir an direkt. Leg einfach mal los“

4 Proband D klickt direkt auf den Button mit „New Game“ und hat keine Probleme damit, sich im
5 Startbildschirm zurechtzufinden.

6 D: „So... wie bewege ich nun die Kamera? Ah, gefunden.“

7 Nach sehr kurzer Zeit findet D die Möglichkeit, über die Pfeiltasten die Kamera zu bewegen. Auch das
8 Rein- und Rauszoomen wird intuitiv entdeckt.

9 D: „Okay, ich soll jetzt einfach spielen oder wie?“

10 F: „Naja, viel ‚spielen‘ kann man nicht, aber die Idee ist, dass du den Prototypen siehst, einen
11 Eindruck davon hast, wie es aussehen könnte und die Spielwelt generell siehst, das Interface, wo
12 welche Sachen zu finden sind etc.“

13 F: „Dann wäre die erste Frage, wie findest du das Farbschema? Diese Blau-Orange Palette?“

14 D: „Finde ich gut. Sehr schön, passt sehr schön.“

15 F: „Wie findest du den Aufbau der Karte? Und die einzelnen Hexagone?“

16 D: „Passt sehr gut.“

17 F: „Wieso?“

18 D: „Ist ein Bienenspiel, irgendwie passt das.“

19 F: „Findest du das User Interface übersichtlich?“

20 D: „übersichtlich?“

21 F: „Ja, also verstehst du, was hier überall angezeigt wird?“

22 D: „Ich schau mal.“

23 F: „Gehen wir es einfach mal durch, was denkst du ist oben links?“

24 D: „Zeigt an, wie viele Bienen ich habe.“

25 F: „Okay, oben rechts?“

26 D: „Deine Reserven, also wie viel du von was hast.“

27 F: „Unten links?“

28 D: „Das switched in die Bienenwabe rein, und damit kann man was abbauen, also Eier legen und so.
29 Also quasi die Bienen steuern, was sie tun sollen.“

30 F: „Ist die Zeit gut erkennbar?“

31 D: „Ja, ja das passt so. Ist gut.“

32 F: „Ist dir der Sinn der Zeitsteuerung klar?“

33 D: „Was meinst du?“

34 F: „Da wo man die Zeit manipulieren kann. Ist dir der Sinn davon klar?“

35 D: „Ja kurz auf Pause machen, kurz Überlegen, hier damit es schneller voran geht.“

36 F: „Findest du es sinnvoll, dass Bienenstock und Außenwelt getrennt sind?“

37 D: „Ja, macht Sinn. Ich fände es schöner, wenn es Außen noch einen Bienenstock gäbe. Das komplett
38 zu trennen macht keinen Sinn.“

39 F: „Doch keinen Sinn?“

40 D: „Jetzt wo ich drüber nachdenke irgendwie nicht. Ich würds schöner finden, wenn man so
41 reinfliegen könnte.“

42 F: „Ja das ist genau die Idee. Das man Außen in einem Baum einen Bienenstock hat, und wenn die
43 Biene von Außen in den Stock fliegen möchte, dass sie erst zu der Kachel mit dem Stock fliegt und
44 dann reinkommt.“

45 F: „Wie findest du die Auswahl der Ressourcen?“

46 D: „Honig, Wachs, ...“

47 F: „Nein.“

48 D: „Na, das ist Honig.“

49 F: „Ne, Nektar.“

50 D: „Okay, Nektar, Wachs, Pollen, Honig, und..“

51 F: „Ah, das Icon ist falsch, aber das sollte Royal Jelly darstellen.“

52 F: „Denkst du diese Ressourcen passen zu dem Spiel?“

53 D: „Ja klar.“

54 F: „Zum Gameplay, die Idee ist, dass man Bienen heranzieht und dafür sorgt dass die Überleben. Es
55 wird zwischen vier Jahreszeiten unterschieden, wo verschiedene Events passieren können, und man
56 versucht den Winter zu überleben und Honig herstellt. Die Schwierigkeit soll dabei immer ein Stück
57 weiter ansteigen. Wie findest du das?“

58 D: „Finde ich gut.“

59 F: „Irgendwelche Anregungen dazu?“

60 D: „Nichts wirklich, aber ich würde es schön finden, wenn etwas mehr Detail im Spiel wäre. Zum
61 Beispiel Fressfeinde, wie Bären, die an den Honig gehen wollen. So was halt, mehr Detail. Und die
62 Bäume sind gleichgroß wie die Blumen, das matched nicht. Vom rein optischen passt das nicht.“

63 F: „Denkst du, wenn das Spiel fertig implementiert wäre, dass es einen gewissen Spaßfaktor und eine
64 Langzeitmotivation hätte?“

65 D: „Joa, ich zocke zwar nicht oft, habe keine Erfahrung, aber alleine der Fakt dass ich so schnell
66 reinkomme und die Steuerung verstehe zeigt, dass ich das Spiel mag. Und ich denke, wenn da mehr
67 Detail wäre und mehr Action dann wäre da schon ein gewisser Überlebenswille den man dann hat.“

68 F: „Irgendwelche abschließenden Sachen?“

69 D: „Lass mich nachdenken... Ich finde die Steuerung sehr gut. Und die Schnelligkeit. Das wars.“

