

1 Transkript Bachelorarbeit – Person C

2 Einleitung

3 F: „Ich nehme das jetzt hier auf, ist das für dich in Ordnung?“

4 C: „Ja, das ist für mich in Ordnung.“

5 F: „Dann erstmal ein paar grundlegende Fragen, wie alt bist du?“

6 C: „Ich bin jetzt 24 Jahre alt.“

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

8 C: „männlich.“

9

10

11 Aufwärmen

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

13 C: „Ein wenig.“

14 F: „Was heißt ‚ein wenig‘?“

15 C: „20 Jahre.“

16 F: „Hast du bereits Erfahrung in Resource Management Games?“

17 C: „Sowas wie RimWorld meinst du?“

18 F: „Ja.“

19 C: „Ja, möchtest du Beispiele hören?“

20 F: „Ja.“

21 C: „Zum Beispiel ‚Surviving the aftermath‘, ‚Frost Punk‘, sowas immer hin und wieder.“

22 F: „Hast du du RimWorld bereits zuvor gespielt?“

23 C: „Ja, 112 Stunden, um genau zu sein.“

24 F: „Okay, das ist ganz interessant. Ich werde nun eine Beobachterrolle einnehmen und du sollst nun
25 eine Stunde spielen, ich schau was du so machst und ich stelle Fragen, was dein Ziel ist, was du
26 gerade tust, und am Ende gibt es ein paar abschließende Fragen.“

27 C besitzt bereits eine große Menge an Erfahrung mit dem Spiel. Daher ist zu erwarten, dass absolut
28 keine Verwirrung mit dem Interface oder den Spielelementen herrschen wird. C klickt auf den Knopf
29 um ein neues Spiel zu beginnen.

30

31

32

33 Beobachtung

34 C: „Soll ich irgendetwas vordefiniertes nehmen? Oder soll ich das anpassen?“

35 F: „Wie du möchtest.“

36 C: „Ich mach mal den Standard.“

37 C: „Normalerweise spiele ich gerne ohne Insekten, ist immer sehr anstrengend.“

38 C verwendet den Weltengenerator bereits mit Erfahrung und weiß daher, welche Dinge angepasst
39 werden müssen, um den Spaß zu optimieren. C stellt außerdem die Größe der Karte auf die größte
40 Einstellung.

41 F: „Warum machst du das?“

42 C: „Einfach damit man mehr Ressourcen hat, mehr Platz, dass die Raids einfacher sind.“

43 C: „Jetzt guck ich hier bei den Startkacheln wie die Growing Periods (Anbauzeiten) sind, und suche
44 etwas wo das ganzjährig ist, so wie hier. Am besten auch irgendwas mit viel Stein und sowas.“

45 F: „Jetzt bist du in der Auswahl der Kolonisten, was machst du?“

46 C: „Ich schaue als erstes darauf, dass keiner den Pyromanen-Trait besitzt, weil man am Anfang alles
47 aus Holz baut, das ist anstrengend dann.“

48 C: „Jetzt schaue ich darauf, dass ich die wichtigsten Sachen erfülle, am Anfang ist sowas wie Pflanzen
49 und Mining und Construction recht wichtig.“

50 C: „Du willst auch im besten Fall keine Drogenabhängigen haben, da die sonst einen Mood Malus
51 haben (negativer Effekt auf die Stimmung), wenn die ihre Drogen nicht kriegen.“

52 C zeigt, dass recht viel Erfahrung vorhanden ist, und dazu führt, dass genau bewusst ist, welche Dinge
53 sich positiv oder negativ auswirken. Nach dem Klick auf Next lädt die Karte.

54 F: „Okay, was ist das erste, dass du jetzt machst?“

55 C: „Ich schaue mich genau um, unten hier sind viele Berge, da könnte man sich einbauen, aber das ist
56 zu nah am Rand, weshalb die Raids direkt dahin kommen. Präferiert direkt in der Mitte. Hier ist auch
57 einigermaßen guter Boden zum Anbauen. Ich setze also erstmal eine Growing Zone und pflanze Reis,
58 weil es eine kleine Anbauzeit hat. Außerdem setze ich Lagerzonen.“

59 C: „Außerdem ist es immer sinnvoll, sich die Prioritäten anzuschauen. Meistens passt das schon ganz
60 gut, aber es ist besser das selber zu kontrollieren.“

61 F: „Was ist jetzt dein nächstes Ziel?“

62 C: „Als erstes ein Haus bauen, die haben zwar einen anfänglichen Mood Bonus, aber der geht schnell
63 weg.“

64 C verwendet stetig die Prioritätenliste und passt die Aufgaben je nach Bedarf kontinuierlich an.
65 Außerdem wird ständig die Map erkundet und geschaut, welche Ressourcen gebraucht werden.

66 C: „Silber abbauen tue ich nicht, weil wenn die Kolonie zu reich wird, werde ich überfallen von
67 krasseren Leuten.“

68 C: „Die haben zwei linke Hände, ganz schwierige Entscheidung.“

69 Die Kolonisten von C haben kein hohes Level in Construction, weshalb öfter mal Strukturen nicht
70 gebaut werden können. Es ist offensichtlich erkennbar, dass C die Entscheidung der gewählten
71 Kolonisten überdenkt und bereut.

72 C: „Musst halt einsparen, es ist auch wichtig dass jemand kochen kann, sonst bekommen alle
73 Lebensmittelvergiftungen.“

74 C: „Mit dem einen Mod (Ideology) kann man auch einstellen, dass Kannibalismus in Ordnung ist, weil
75 sonst sind die immer übel sad wenn Menschen geschlachtet werden.“

76 F: „Wieso ‚schlachtest‘ du Menschen?“

77 C: „Naja wenn die Raider kommen müssen die halt verwertet werden. Weil Reis braucht halt etwas
78 Zeit zum Anpflanzen. Raider sind bereits ausgewachsen.“

79 C: „Das witzige an dem Spiel ist halt, dass Moral einstellbar ist und nicht vorgegeben.“

80 F: „Was ist gerade dein nächstes Ziel?“

81 C: „Das Zimmer fertig machen, Holzböden bauen für Mood Bonus und Stahl beschaffen für Forschung
82 und schnell Kühlung bekommen wegen dem Essen.“

83 Einige Besucher kommen die Kolonie besichtigen, das lässt C unkommentiert, da dieses Event bereits
84 normal ist durch die hohe Anzahl an Spielstunden. Allerdings lassen diese ein Geschenk in Form von
85 etwas Gold da.

86 C: „Ah scheiße, die haben meinen Reichtum erhöht.“

87 Auch hier zeigt sich erneut die Erfahrung. Wo ein relativ neuer Spieler sich vielleicht freuen würde,
88 Gold geschenkt bekommen zu haben, ist C bewusst, was für Folgen das für die Berechnungen im
89 Hintergrund und der möglichen Schwere der kommenden Angriffe haben könnte.

90 C: „Mit so viel Bullshit musste ich schon lange nicht mehr spielen.“

91 C zeigt auf, dass einige Mods, welche von jedem Spieler nach Belieben individuell ergänzt werden
92 können, einen sehr positiven Einfluss auf das Spiel haben können.

93 C: „Es gibt halt sowas wie Smarter Construction, die nichts Großes hinzufügen, aber einfach dafür da
94 sind, damit das Game an sich besser funktioniert.“

95 C: „Es geht einfach nicht, lol.“

96 C versucht, Gegenstände aneinander zu platzieren, welche in der normalen, modfreien Version von
97 RimWorld nicht aneinander platziert werden können. Durch die konstante Benutzung von Mods und
98 Ergänzungen des Spiels haben sich die Wahrnehmung auf das Spiel und die möglichen Strategien
99 drastisch geändert, womit C ein wenig zu kämpfen scheint.

100

101

102 Abschluss

103 F: „So, die Stunde ist um, dann hätte ich noch ein paar abschließende Fragen.“

104 F: „Was hast du als gut empfunden? Also was findest du outstandingly gut?“

105 C: „Generell, oder in meinem Play-through (Spieldurchlauf)?“

106 F: „Generell, also das Spiel an sich?“

107 C: „Du kannst deine Fraktion so gestalten, oder eine Geschichte so kreieren, wie du es spannend
108 findest. Du hast nicht so, sag ich mal, gesellschaftliche moralische Rahmenbedingungen, sondern
109 auch Fraktionen machen, die auch Organhandel betreibt oder Leute versklavt.“

110 C: „Ich hab ja auch ‚Surviving the Aftermath‘ oder ‚Foundation‘ gespielt, und da ist es halt so, dass du
111 primär versuchst, das Dorf am Leben zu halten und du hast ein festes Setting, aber hier ist es durch
112 die verschiedenen Erzählern so, dass du durch Mods auch in verschiedenen Zeitaltern spielen
113 kannst.“

114 F: „Was hast du als schlecht empfunden, also was würdest du sagen macht RimWorld schlecht?“

115 C: „Ich empfinde es als sehr nervig, dass die Schwierigkeit so stark anzieht, du bist halt nie an dem
116 Punkt, wo du sagst du hast jetzt dein Haus gebaut und du willst kurz chillen und schauen, wie sich
117 alles entwickelt, sondern du kommst halt nie aus dieser Drucksituation heraus, weil immer fünf
118 Sachen gleichzeitig schlecht laufen. Manche Leute lieben das, aber wenn ich das halt 2 3 Stunden am
119 Stück spiele will auch etwas chillen. Diese Raider ziehen halt auch richtig stark an.“

120 F: „Wie findest du dieses indirekte Anweisen der Kolonisten? Verglichen mit Age of Empires, wo das
121 Anweisen eher direkt ist.“

122 C: „Ist schon cool, weil du dich als Spieler distanzierst von den Charakteren, wie in WoW, wo man
123 sich mit dem Charakter identifiziert, aber hier ist es so wie als ob du deinem Ameisenstamm von
124 außen zuschaust, und das ist ganz cool.“

125 F: „Was sagst du zur Ressourcenvielfalt?“

126 C: „Ist krass, ich hab immer viel mit Stahl und Holz gearbeitet, Plasteel habe ich nie benutzt, Gold
127 habe ich nie wirklich benutzt, kann viel wirken wenn man später ein Lager hat, aber ich kann das
128 nach 100 Stunden eigentlich recht gut einschätzen, wofür man welche Sachen braucht.“

129 F: „Was hältst du von dem Prioritätensystem?“

130 C: „Finde ich gut, ich habe das von Anfang an direkt manuell gemacht, weil ich kein Fan davon bin das
131 so zu lassen wie das System es vorgibt. Nach dem Raid habe ich ja das Verarzten priorisiert, oder
132 wenn ich genug Stahl hatte aber niemanden zum Bauen musste ich halt die Prioritäten anpassen.“

133 F: „Okay und wie findest du die vielen zufällig generierten Umstände in RimWorld?“

134 C: „Es trägt halt zur Geschichtenerzählung bei und wie inhaltsreich diese sein kann. Ich habe auch
135 schonmal eine Kolonie am Nordpol gemacht, weil die Gegner dort unterkühlen wodurch diese
136 leichter zu töten sind. Man kann halt die Umgebung sehr gut nutzen für den eigenen Spielstil.“

137 F: „Wie findest du das Interface von RimWorld?“

138 C: „Geht, am Anfang hat man ja keinen Vergleich und man versucht sich zurechtzufinden. Am Anfang
139 kam ich glaube ich gar nicht damit klar, ich benutze aber eigentlich auch einen Mod, der das Interface
140 etwas optimiert.“

141 F: „Was wäre so eine konkrete Sache die du am Interface verbessern würdest?“

142 C: „Ich glaube man könnte highlighten, wo die Stärken von den Kolonisten sind. Zum Beispiel der ist
143 so gut in Fernkampf und Mining, so dass man so drei Prios hat, drei Sachen die angezeigt werden,
144 worin der Kolonist sehr gut ist. Mit mehr Kolonisten verliert man recht schnell den Überblick wer was
145 macht.“

146 F: „Gut, dann haben wir es geschafft. Ich bedanke mich, und stoppe die Aufnahme jetzt.“