

1 Transkript Bachelorarbeit – Person B

2 Einleitung

3 F: „Also... beginnen wir mit einer kleinen Einleitung.“

4 F: „Das Gespräch wird aufgezeichnet, bist du damit einverstanden?“

5 B: „Ja, ich bin damit einverstanden.“

6 F: „Wie alt bist du?“

7 B: „23.“

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

9 B: „Männlich.“

10

11

12 Aufwärmen

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

14 B: „Ja, habe ich.“

15 F: „Hast du bereits Erfahrungen in Resource Management Games?“

16 B: „Ja, aber nur sehr wenig.“

17 F: „Was zum Beispiel?“

18 B: „Oxygen not included hab ich gespielt, ich habe die Roller Coaster Tycoon Spiele gespielt, Sim City,
19 ab und zu ein paar andere Spiele, aber ganz wenig Erfahrung.“

20 F: „Also auch bereits Colony Management Erfahrung durch Oxygen not included.“

21 B: „Ja genau.“

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

23 B: „Nope.“

24

25

26 Beobachtung

27 F: „Gut. Dann ist RimWorld jetzt geöffnet und du bist nun frei zu starten. Ich versuche dir keine Tipps
28 zu geben aber im äußersten Notfall werde ich einschreiten.“

29 B findet direkt den richtigen Button im Menü und geht zum Erstellen einer neuen Kolonie über. B
30 wählt das Standardszenario mit den drei Schiffsbrüchigen aus und gelangt in die Auswahl des AI
31 Storytellers.

32 F: „Was glaubst du hier vorzufinden?“

33 B: „Je nach dem welchen Storyteller ich auswähle können verschiedene Events passieren? Ah, das ist
34 cool, also nicht nur stumpf aufbauen, sondern auch mit Events? Also hat das Replayability drinne!“

35 B besitzt bereits Erfahrung in Videospielen, was man anhand dieser Aussage deutlich erkennen kann.
36 Es wird die Schlussfolgerung der Replayability gezogen durch den Einsatz von zufälligen Events.
37 Anschließend gelangt B in die Auswahl der world generation und schreitet recht selbstsicher voran.

38 B: „Okay, direkt überfordert.“

39 B ist scheinbar etwas erschlagen von der generierten Welt. Dies kann als positiv und negativ zugleich
40 aufgefasst werden für einen Spieler mit einiger Erfahrung. B beginnt direkt zu scrollen und sich die
41 Welt genauer anzuschauen, was ebenfalls von Erfahrung in Gaming zeugt.

42 F: „Was denkst du sind diese Symbole auf der Karte?“

43 B: „Die Fraktionen?“

44 F: „Also?“

45 B: „Verschiedene Siedlungen?“

46 B versteht direkt, welche Informationen die verschiedenen Symbole auf der Weltkarte offenbaren,
47 versucht jedoch durch die Auswahl einer solchen Fraktion das Spiel zu starten, was offensichtlich
48 nicht funktioniert. Hierbei muss der Spieler eine leere Kachel als Startkachel auswählen, und keine
49 bereits durch eine Fraktion belegte.

50 F: „Was ist jetzt gerade dein Ziel?“

51 B: „Einen Standpunkt aussuchen?“

52 B versucht erneut eine Fraktion als Startpunkt auszuwählen und scheitert.

53 F: „Was denkst du ist gerade das Problem?“

54 B: „Dass ich etwas falsches auswähle? Ahh“

55 B klickt infolgedessen auf eine leere Kachel und klickt auf next.

56 F: „Wieso hast du dich für diese Kachel entschieden?“

57 B: „Weil diese möglichst nah dran ist an einer anderen Fraktion.“

58 F: „Und das ist etwas gutes?“

59 B: „Ich hoffe.“

60 B gelangt mit der Auswahl der Kachel nun in die Auswahl der Kolonisten.

61 F: „Was siehst du gerade?“

62 B: „Ich sehe verschiedene Charaktere mit verschiedenen Eigenschaften, ein bisschen wie in Oxygen
63 not included, also manche Charaktere haben eine Stärke für Medizin, manche sind eher
64 Wissenschaftler, manche eher Farmer, manche eher Arbeiter.“

65 F: „Und was sind so intuitiv, da du ja bereits solche Spiele gespielt hast, die drei wichtigsten
66 Eigenschaften wo du denkst, dass die gegeben sein sollten?“

67 B: „Da es ein Aufbauspiel ist Construction, dann Nahrung generieren und dann Wissenschaft um
68 voran zu kommen, alles andere kommt danach. Artistisches hält vielleicht die Moral hoch, aber ist für

69 den Start nicht ganz so wichtig. Am Anfang erstmal aufbauen, und dann mit mehr Leuten kann man
70 das Spiel einfacher machen. Also erstmal Aufbauen, Nahrung sichern und Wissenschaft
71 voranbringen.“

72 B findet infolgedessen den Knopf zur Neugenerierung von Kolonisten und randomisiert so lange
73 Kolonisten neu, bis die genannten wichtigen Eigenschaften gegeben sind.

74 B: „Medieval Farmer, Logger, ah okay. Es gibt auch noch extra Eigenschaften... Boah okay. Hm. Es ist
75 erstmal overwhelming, sich zu viele Gedanken drüber zu machen, aber ich glaube man muss einfach
76 anfangen.“

77 B: „Also das Spiel scheint sehr kompliziert zu sein wenn es bereits so viele Traits hat...“

78 B startet nun das Spiel und macht sich als erstes mit dem Interface vertraut. Es fällt zuerst der rechte
79 Teil auf, in welchem die aktuellen Warnungen und Bedürfnisse der Kolonisten veranschaulicht
80 werden. Außerdem findet B direkt die Steuerung für Zeit und pausiert direkt. B hat scheinbar erfasst,
81 dass die Zeit gegen den Spieler läuft und nutzt die Steuerung zu seinem Vorteil.

82 B: „Ich bin froh dass es hier Tipps gibt.“

83 B geht jedes einzelne Interface Element auf dem Bildschirm durch und macht sich mit jeglichem Tab
84 vertraut. Person B beginnt, die Sachen welche am Anfang der Kolonie gestellt werden freizugeben
85 und verteilt direkt recht effizient die Aufgaben.

86 B: „Einer soll die Büsche wegmachen, so dass ich Platz habe.“

87 F: „Was ist nun dein Ziel?“

88 B: „Eine Basis zu bauen. Und die Sachen die hier rumliegen sollen aufgesammelt werden.“

89 Es ist für B nicht ersichtlich, dass Dinge erst gelagert werden wenn der Spieler eine dafür
90 vorgegebene Zone erstellt. Nach einigen Minuten wird von F der Hinweis auf die sprachliche Barriere
91 gegeben, und dass „Stockpile“ so viel bedeutet wie „Lagerplatz“. Infolgedessen war es für B ein
92 leichtes, eine Zone zu ziehen und zu sehen, dass die Kolonisten beginnen, Dinge zu lagern.

93 B: „Ahh, das links habe ich gar nicht gesehen! Das sind meine Ressourcen.“

94 B fällt erst nach 30 Minuten auf, dass links oben die Ressourcen dem Spieler dargestellt werden.

95 B: „Gibt es eine Uhrzeit die ich sehen kann?“

96 F: „Ja, die wird angezeigt zwischen anderen dargestellten Informationen und befindet sich jetzt
97 gerade auf dem Bildschirm.“

98 B: „6 Stunden, also 6 Uhr? Und 10°C, interessant, dass es sogar Temperatur gibt.“

99 B: „Hunter lacks ranged weapon... Okay also ich müsste dafür sorgen, dass jemand Jagen kann, ich
100 brauche einen Lagerplatz dafür, den ich bereits habe... aber ich bräuchte vermutlich noch einen Ort
101 an dem ich das dann zubereiten kann.“

102 Erneut zeigt sich die Erfahrung in solchen Spielen, da direkt die Vermutung aufgestellt wird, man
103 müsse die gejagte Ressource in eine bessere Ressource konvertieren, welche den Kolonisten dann als
104 Nahrung dient.

105 F: „Also... was ist gerade dein Ziel?“

106 B: „Betten? Damit die nicht mehr auf dem Boden schlafen müssen.“

107 Infolgedessen geht B durch alle möglichen Strukturen durch und findet den Butcher Table. Außerdem
108 macht sich B mit etwas weiterführenden Strukturen vertraut und entdeckt, dass teilweise Elektrizität
109 gebraucht wird.

110 B: „Ah hier ist der Butcher Table, da kann ich vermutlich dann mein gejagtes weiterverarbeiten.“

111 F: „Was ist nun dein Ziel?“

112 B: „Mein Ziel... keine Ahnung. Meine Nahrung wird niedriger, ich sollte vermutlich etwas jagen.“

113 B geht erneut alle möglichen Strukturen durch und findet den Research Table und baut diesen.

114 B: „Okay ich habe gerade den Research Tree entdeckt und der ist auch überfordernd, wie der Rest
115 des Spiels.“

116 B scheint leicht frustriert, aber nicht entmutigt, darüber, wie komplex das Spiel ist. Wenig später
117 erscheint ein Pop-Up mit der Meldung, dass Besucher (Visitors) um Erlaubnis bitten, das Territorium
118 betreten zu dürfen. In dem Pop-Up steht außerdem, dass diese Besucher verunsichert sind, da keine
119 Gästebetten verfügbar wären.

120 B: „Warte, ich habe keine Gästebetten, und deshalb invaden die mich?! What?!“

121 B macht den Fehler die Information falsch zu verstehen und nimmt direkt an, es handle sich um
122 einen Raid beziehungsweise einen invasiven Angriff. Erst nach dem Hinweis von Person F, dass
123 „Visitor“ lediglich Besucher, und nicht „Eindringling“ bedeutet, fällt B auf, dass es kein negatives,
124 sondern ein neutrales bis positives Event ist.

125 B: „Boah dieses Spiel überfordert mich, Schedules und Prioritäten.“

126 F: „Was siehst du hier?“

127 B hat soeben die Ansicht der Prioritäten geöffnet.

128 B: „Hier ist aufgelistet, wer was ist, wer was machen kann und wer was nicht machen will.“

129 F: „So... die Stunde ist nun um, ich habe noch ein paar abschließende Fragen.“

130

131

132 Abschluss

133 F: „Was hast du als gut empfunden?“

134 B: „Hmm... ich war sehr positiv überrascht vom Loading Screen und dem Artstyle, die Figuren im Spiel
135 sind etwas enttäuschend, aber ich verstehe, wieso das so gemacht wurde. Außerdem hat das Spiel
136 eine gute Darstellung, so dass man versteht was was ist. Also wenn ich eine Tanne sehe, weiß ich, das
137 ist ein Baum. Wenn ich einen braunen Block sehe, weiß ich, das ist eine Wand. Also eine sehr gute
138 Erkennbarkeit.“

139 F: „Vielleicht noch etwas zu den Mechaniken?“

140 B: „Also das UI ist eigentlich recht übersichtlich. Du hast unten halt eine Leiste in der alles verfügbar
141 ist, du hast deine Quests, deine Map etc., also theoretisch ist alles übersichtlich und auf einen Blick
142 da, man muss aber wissen was man wissen braucht.“

143 F: „Okay, was hast du als schlecht empfunden?“

144 B: „Dass ich das Tutorial nicht machen sollte. Ich denke, wenn man das Tutorial spielt, hat man einen
145 besseren Überblick. Aber es hat mir geholfen, dass ich bereits ähnliche Spiele gespielt habe.“

146 F: „Okay aber was hast du jetzt im Spiel als schlecht empfunden?“

147 B: „Es wird einem nicht wirklich gesagt, was man direkt machen muss.“

148 F: „Obwohl dort rechts am Rand Informationen genau dazu stehen?“

149 B: „Ja, aber halt... was ist das Endziel des Spiels, was machen diese Fraktionen, es ist viel Information
150 gegeben aber nicht direkt gezeigt, und das stört mich ein bisschen.“

151 F: „Wie findest du das indirekte Anweisen, also dass du die Aufgaben angibst, aber nicht wer sie tut?“

152 B: „Ich finds okay, ich hoffe das Spiel macht es so schlau, dass der beste Charakter dann auch die
153 Aufgabe erledigt.“

154 F: „Dafür ja die Prioritäten.“

155 B: „Ja also ich find das ganz gut.“

156 F: „Was würdest du sagen gibt das für ein Gefühl? Also verglichen mit direkter Steuerung wie in Age
157 of Empires, ist das hier besser oder schlechter?“

158 B: „Ich würde sagen, so wie es hier ist ist es besser.“

159 F: „Wieso?“

160 B: „Man kann sich auf andere Sachen konzentrieren, man kann die nötigen Aufgaben zuweisen und
161 bereits die nächsten Schritte planen, ohne alle Einheiten einzeln anweisen zu müssen.“

162 F: „Würdest du sagen es gibt dir ein Gefühl von Machtlosigkeit?“

163 B: „Nein, eher von mehr Kontrolle tatsächlich.“

164 F: „Was sagst du zur Ressourcenvielfalt?“

165 B: „Ich habe halt nur die Basics mitbekommen. Es gibt wahrscheinlich noch Luxusgüter oder spezielle
166 Sachen, ganz neu erfundene Ressourcen. Wenn ich das gesehen hätte, würde ich es sehr sehr gut
167 finden, aber bis jetzt bin ich auch sehr zufrieden mit dem was ich gesehen habe.“

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

169 B: „Ich find's gut, man muss halt schauen, dass man die richtigen Charaktere findet. Man muss halt
170 schauen, dass nicht alle Charaktere auf eine bestimmte Sache keinen Bock haben, und man wartet,
171 bis eine neue Person dazukommt. Aber das sind halt die Schwierigkeiten, aber auch die Vorteile des
172 Spiels.“

173 F: „Und wie findest du die vielen zufällig generierten Umstände?“

174 B: „Ich find's sehr gut, es gibt sehr viel Replayability. Und durch die verschiedenen Startpunkte, durch
175 die verschiedenen Charaktere wird es nie langweilig in dem Sinne.“

176 F: „Super, dann haben wir es geschafft. Danke für das Interview.“