**Interview protocol**

(In dutch) “Nu dat jij klaar bent met het spelen van onze game, zouden wij graag een aantal vragen aan jou willen stellen. Wij zijn nieuwsgierig naar hoe jij onze game ervaarde. Je kan de vragen gewoon eerlijk beantwoorden, geen enkel antwoord is fout. Als iets niet duidelijk is, kan je het gerust laten weten.”

Indien de interviewee een slecht/onduidelijk antwoord geeft moet de interviewer daarop inspelen. Als het onduidelijk is of mogelijk meer informatie uit te halen valt, kan er bijvoorbeeld gevraagd worden “Zou jij daar een voorbeeld van kunnen noemen in het spel?” Of “Zou je dat wat uitgebreider kunnen beschrijven?”. Wanneer je tevreden bent met een antwoord, geef de interviewee een compliment, bijvoorbeeld “Dat klopt! Goed gezien!” Of “Heee, zo hadden wij het nog nooit bekeken, interessant!”. Zo motiveert de interviewee de interviewer goede antwoorden te geven. Daarnaast zal de interviewer niet de interviewee onderbreken of vaak proberen te verbeteren. De interviewer speelt een neutrale rol, die alleen maar naar informatie vraagt en niet zelf stuurt. Indien de interviewee een vraag niet (goed) kan beantwoorden, dan kan de interviewer hints geven over het spel.

**Interview questions**

Q1 Had je door dat de wereld veranderde tijdens het spelen van het spel?

* Wat? Waardoor? Effect? Rode tint.

Q2 Voelde de player character responsive aan voor jou?

* Knoppen, Jump distance, belemmering, reactie-tijd

Q3 Werden, voor jouw gevoel, jouw menselijke vaardigheden uitgedaagd tijdens het spelen van het spel? Bijvoorbeeld bij het verslaan van vijanden (Als de interviewee vraagt wat daaronder valt, noem bijvoorbeeld reageren, observeren, anticiperen etc.)

* Welke vaardigheden? Vraag voorbeelden? Noem situaties uit observatie en vraagt wat er toen gebeurde.
* Vond je dat je tactisch moest zijn?

Q4 Heb jij, tijdens het spelen, kennis gekregen over enemies en hun aanvallen? (...) Kon jij dan ook die kennis toepassen?

* Welke kennis? Vraag voorbeelden. Voorbeelden toepassen.

Q5 Was het spel voldoenend om te spelen? (antwoord) Wat maakte het voldoenend volgens jou? (antwoord)

* (Stel dat de interviewee niet de uitdaging noemt) En maakte de uitdaging het dan voldoenend voor jou? Hoezo wel/niet
* Voorbeelden, enemies, bosses

Q6 Had je het gevoel dat het een eerlijk spel was om te spelen?

* Wat maakte het eerlijk/oneerlijk

Q7 Heb je zelf nog opmerkingen over onze game die niet zijn behandeld ?

* Leuke dingen, tips
* Wat was iets dat je leuk vond waarvan we meer in het spell moeten stoppen(serendipitous)z