Intervjuud kasutajatega

Põhiliseks sihtgrupiks on lapsed, noored ja täiskasvanud vanuses 8-30 eluaastat.

Esimeses intervjuus intervjueerin oma venda kes on 15 aastane.

Süsteemiks on telefoni mäng

Intervjuu (KARL-ERIK KÕIVUPUU):

**Tervist, minu nimi on Karl-Erik Kõivupuu ning intervjueerin teid täna, et saada paremat ülevaadet teie harjumustest ja eelistustest telefoni mängude osas. Intervjuu ei tohiks kesta üle 10 minuti ning intervjuu lõpuks, peaks käes olema suhteliselt põhjalik ülevaade teie eelistustest ja kogemustest telefoni mängude suhtes. Kas olete nõus alustama?**

Rudolf: Jah olen valmis alustama!

**Esimeseks küsimuseks olekski siis kohe, et mida arvate teie telefoni mängudest ning kui tihti te neid mängite?**

Rudolf: Minu arust on telefonimängud mõnes mõttes vajalikud, neid saab mängida kui on igav ja pole näiteks internetti ning mõned mängud arendavad ka su mõtlemist ja iq taset. Mina mängin telefonimänge harva ja ei ole ka väga huvitatud kuna need on liiga lühikesed ja on olemas ka arvuti.

**Mis on teie jaoks kõige olulisem telefoni mängude juures?**

Rudolf: Kõige olulisem telefonimängude juures on see, et mäng oleks läbi tehtav/mängitav ilma midagi ostmata/raha kulutamata.

**Kas teie jaoks on oluline, et telefoni mäng oleks tasuta?**

Rudolf: Minu arvates peaks olema iga telefonimäng tasuta.

**Kas otsite tänapäeva telefoni mängude juures pigem lihtsat ülesehitust (mängus ei toimu liiga palju korraga ning on kerge aru saada nagu näiteks flappy bird, doodle jump jne.)?**

Rudolf: Mina otsin pigem mängude juures raskemat ülesehitust, kuna mulle meeldivad olukorrad kus ma ei oska midagi teha ja pean mõtlema.

**Kui tihti ostate (kui üldse ostate) mängu siseseid asju (valuuta/boostid/itemid jne)?**

Rudolf: Ma ei osta peaaegu mitte kunagi mängu siseseid asju kuna see on minu arust kõige mõttetum tegu mida teha annab ja see on raha raiskamine.

**Mis on teie jaoks üks suurimaid probleeme tänapäeva telefoni mängude juures? Miks?**

Rudolf: Tänapäeva mängude juures on kõige suurem probleem see, et sa pead mängu nautimiseks kulutama raha ja mängud ei ole enam rasked.

**Mille järgi te otsustate mis mängu alla laadida ning mis mängu mitte? Võimalusel nimetage üks aspekt, mis teile esimese asjana silma torkab hea mängu juures.**

Rudolf: Mulle meeldib alla tõmmata raskeid ja nuputamisega seotud mänge. Mulle üldse ei meeldi tulistamisega seotud mängud ega ka mingid titadele mõeldud mängud. Kui ma tõmban alla mingi mängu siis ma enamasti vaatan kommentaare ja mängu treilerit, et teada millest see mäng on ja mida teised arvavad. Esimese asjana torkab mul hea mängu puhul silma kiri “download” nupu all, “no in-app purchases”, sest see näitab, et omanikud pole rasked.

**Kas te eelistate pigem mänge, kus ei pea väga palju mõtlema ning põhiliseks eesmärgiks on *high score*’de püstitamine või eelistate pigem mänge, kus erinevate asjade tegemiseks läheb aega ja mõtlemist (strateegia mängud näiteks)?**

Rudolf: Nagu ma olen juba eelnevalt öelnud, ma eelistan alati raskeid ja nuputamisega seotud mänge.

**Kas te eelistate pigem värvikat ja paljude võimalustega UI’d(user interface) või eelistate lihtsat, ühe eesmärgiga UI’d (näiteks flappy bird, kus ainuke funktsioon oli hüppamine)?**

Rudolf: Eelistan ikkagi mänge, kus on palju võimalusi ja erinevaid asju mida teha, kuna muidu muutub mäng igavaks.

**Äkki soovite lisada midagi? Midagi millest soovisite rääkida aga ei olnud võimalust?**

Rudolf: Enam ei olegi mul soovi midagi lisada, sest ma ei veeda nii kaua aega telefonis ja ei ole ka nii huvitatud.

**Suur tänu teile, et nõustusite sellest intervjuust osa võtmast, sain teada palju uut ja huvitavat. Loodan, et kohtume jälle!**

RAUL::

Mida arvate teie telefoni mängudest ning kui tihti te neid mängite?

Kuna ma olen need mängud endale tõmmanud siis meeldivad need mulle. Mängin neid siis kui tuju tuleb, mõnda rohkem ja mõnda vähem.

Mis on teie jaoks kõige olulisem telefoni mängude juures?

Kas mäng on kaasahaarav või mitte.

Kas teie jaoks on oluline, et telefoni mäng oleks tasuta?

Kindlasti, telefoni mängud on minu arvates asjad, mille eest ei tohiks raha võtta kuna need on ajaviiteks mõeldud. (Kuidas kellegile)

Kas otsite tänapäeva telefoni mängude juures pigem lihtsat ülesehitust mängus ei toimu liiga palju korraga ning on kerge aru saada nagu näiteks flappy bird, doodle jump jne.)?

See oleneb, mäng ei tohiks liiga igav olla. Natukene põnevust võiks ikka olla.

Kui tihti ostate (kui üldse ostate) mängu siseseid asju (valuuta/boostid/itemid jne)? miks?

Ei osta kuna nagu varem öeldud sai, siis on mängud ajaviiteks ning ei näe põhjust.

Mis on teie jaoks üks suurimaid probleeme tänapäeva telefoni mängude juures? Miks?

Üsna paljud mängud, mida reklaamitakse on tegelikult maksmist vajavad, kuigi seda pole kuskil kirjas ning VÄGA häirivad mind need reklaamid, mis mängude/levelite vahele tulevad.

Mille järgi te otsustate mis mängu alla laadida ning mis mängu mitte? Võimalusel nimetage üks aspekt, mis teile esimese asjana silma torkab hea mängu juures.

Vahel kuskil sotsiaalmeedias tulevad mängud ette reklaamidega või laen need alla lihtsalt vaadates, et tundub huvitav. Hakkan proovima ja kui ei meeldi, siis eemaldan need.

Kas te eelistate pigem mänge, kus eesmärgiks on *high score*de püstitamine või eelistate pigem mänge, kus erinevate asjade tegemiseks läheb aega ja mõtlemist (strateegia mängud näiteks)?

Isiklikult eelistan erinevaid mänge, ei oska sellele küsimusele nii vastata.

Kas te eelistate pigem värvikat ja paljude võimalustega UI’d(user interface) või eelistate lihtsat, ühe eesmärgiga UI’d (näiteks flappy bird, kus ainuke funktsioon oli hüppamine)?

See jällegi oleneb mängust kuid rohkem meeldiks Värvikamad ja paljude võimalustega mänge

Kas soovite midagi lisada, millest ei rääkinud ja tahaksite kommenteerida midagi?

Ei soovi.

Intervjuu (Intervjueerija Nikita Kudryashov):

Tervist, minu nimi on Nikita Kudryashov ning intervjueerin teid täna, et saada paremat ülevaadet teie harjumustest ja eelistustest telefoni mängude osas. Intervjuu ei tohiks kesta üle 10 minuti ning intervjuu lõpuks, peaks käes olema suhteliselt põhjalik ülevaade teie eelistustest ja kogemustest telefoni mängude suhtes. Kas olete nõus alustama?

Jana: Jah, alustame!

Esimeseks küsimuseks olekski siis kohe, et mida arvate teie telefoni mängudest ning kui tihti te neid mängite?

Jana: Mängin suhteliselt tihti, enamasti õppeasutuses ja siis, kui pole midagi teha.

Mis on teie jaoks kõige olulisem telefoni mängude juures?

Jana: Minu jaoks on kõige olulisem see, et mäng oleks kaasahaarav ja huvitav. Eelistan strateegia mänge, kus tegu on nuputamisega ja aktiivse mõtlemisega.

Kas teie jaoks on oluline, et telefoni mäng oleks tasuta?

Jana: Jah, mängin ainult tasuta mänge.

Kas otsite tänapäeva telefoni mängude juures pigem lihtsat ülesehitust (mängus ei toimu liiga palju korraga ning on kerge aru saada nagu näiteks flappy bird, doodle jump jne.)?

Jana: Nagu eelnevalt mainitud, meeldivad mulle mõtlemist vajavat mängud. Aega kulutamiseks aga sobivad lihtsamad lahendused. Lihtsamad mängud on huvitavad selle poolest, et võib oma sõpradega nö oma tulemusi võrrelda (kellel on parem rekord vms).

Kui tihti ostate (kui üldse ostate) mängu siseseid asju (valuuta/boostid/itemid jne)?

Jana: See oleneb mängust. Mõned mängud on ehitatud nii, et vaatamata nende tasuta mängimisele, nad sunnivad osta upgrade(vms), et tagada kiiremat progressi. Mõnda aega tagasi kulutasin esimest korda mängu-siseste eeliste ostmiseks, enne seda pole sellega kokku puutunud.

Mis on teie jaoks üks suurimaid probleeme tänapäeva telefoni mängude juures? Miks?

Jana: Tänapäeva mängude juures on kõige kurvem see, et esineb liiga palju reklaami. Hiljuti mängisin mängu, kus näidati reklaami kaks korda järjest lühikese aja jooksul.

Mille järgi te otsustate mis mängu alla laadida ning mis mängu mitte? Võimalusel nimetage üks aspekt, mis teile esimese asjana silma torkab hea mängu juures.

Jana: Enamasti mängin mänge, mida soovitavad sõbrad või on populaarsed ja tunduvad huvitavad. Hea mängu juures torkab esimesena selle mängu logo ja kujundus.

Kas te eelistate pigem mänge, kus ei pea väga palju mõtlema ning põhiliseks eesmärgiks on high score’de püstitamine või eelistate pigem mänge, kus erinevate asjade tegemiseks läheb aega ja mõtlemist (strateegia mängud näiteks)?

Jana: Nagu eelnevalt öelnud, oleneb milleks mul seda mängu vaja on. Aja raiskamiseks sobivad ka lihtsamad mängud, kuid ise eelistan pigem raskemaid, mis vajavad nuputamist.

Kas te eelistate pigem värvikat ja paljude võimalustega UI’d(user interface) või eelistate lihtsat, ühe eesmärgiga UI’d (näiteks flappy bird, kus ainuke funktsioon oli hüppamine)?

Jana: Eelistan hästi disainituid UI, mis ei ole igav ega ülekoormatud informatsiooniga (millest kohe aru ei saa).

Äkki soovite lisada midagi? Midagi millest soovisite rääkida aga ei olnud võimalust?

Jana: Kahjuks ei oska midagi lisada.

Suur tänu teile, et nõustusite sellest intervjuust osa võtmast, sain teada palju uut ja huvitavat. Loodan, et kohtume jälle!