

Warm Up Fragen

- Ziel des Projekts vorstellen
- Intention und ungefähre Dauer des Interviews erklären
- Nachfragen, ob wir das Gespräch aufzeichnen dürfen

- **Machst du gerade eine Ausbildung oder ein Studium?**
- **Wo und in welchem Bereich arbeitest du?**

- **Fühlst du dich während du arbeitest manchmal gestresst?**
- **Was machst du während deiner Arbeitszeit, um Stress abzubauen?**
- **Hilft dir körperliche Betätigung, um den Kopf wieder frei zu bekommen?**

- **Verbringst du deine Pausen lieber alleine oder zusammen mit anderen?**
- **Was machst du für gewöhnlich in deinen Pausen und wo verbringst du diese?**

- **Wünschst du dir während deiner Arbeit oder in deinen Pausen mehr Ablenkungsmöglichkeiten?**

• Grundidee und Interaktionsmöglichkeiten von Public Displays vorstellen

- Hast du schon Erfahrungen mit interaktiven Public Displays?
- Hast du schon mal ein anderes motion-sensing System benutzt (Nintendo Wii, Playstation Move etc.)?

- Macht dir Spielen Spaß und wie oft spielst du?
- Welche Art von Spielen spielst du am liebsten?
- Spielst du lieber lange und herausfordernde oder kurze und einfache Spiele?

- Hilft dir Spielen, Stress abzubauen/gegen Langeweile/um zu relaxen?
- Spielst du lieber alleine oder zusammen mit anderen?

- Könntest du dir vorstellen, auf einem interaktivem Public Display zu spielen?
- Würdest du ein solches System auch an einem öffentlichen Ort (z.B. in der Bibliothek) benutzen?

Feature Fragen

- Vor bzw. während der folgenden Fragen das Storyboard erklären
- Hättest du lieber eine Energieleiste oder würdest du lieber gegen die Zeit spielen?
- Sollte das Spiel ein geschlossenes Level-System haben?
- Sollte das Spiel nur einen einheitlichen Schwierigkeitsgrad besitzen?
- Sollte der Schwierigkeitsgrad dann im Verlauf des Spiels immer stärker ansteigen?
- Sollte der Schwierigkeitsgrad sich im Verlauf automatisch den Fähigkeiten der Spieler anpassen?
- Sollte der Spieler zu Beginn verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl haben?
- Welchen Schwierigkeitsgrad (Easy/Medium/Hard) würdest du auswählen, wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst?
- Würde dich das freischalten von sonstigen Achievements (verschiedene Abilities – z.B.

Blocken, Boxhandschuhe etc. – oder von kleinen Mini-Spielen) zum Spielen animieren?

• Würdest du neben deinen Beinen auch deine Arme und Hände benutzen wollen, z.B. um herunterfallende Gegenstände abzuwehren oder aufzuheben?

• Sollte das Spiel ein festes Spielende haben?

• Wie könntest du dir dieses Ende vorstellen (z.B. Prinzessin wird gerettet) ?

• Wie würdest du gerne deine Punkte sammeln (z.B. Wegschlagen/Einsammeln von Gegenständen, schlichtes Überleben)?

• Möchtest du am Spielende eine Erfolgsbewertung, z.B. in Form einer Punktzahl und Highscore-Liste bekommen?

• Würde dich eine Highscore-Liste dazu animieren, deine Spielleistung immer weiter zu verbessern?

• Möchtest du ein Benutzerprofil anlegen, um z.B. ein Foto von dir in der Highscore-Liste zu hinterlegen?

• **Findest du es wichtig, dass außer dem (Hoch-)Haus auch andere Schauplätze oder Zeitepochen zur Auswahl stehen?**

• **Gefällt dir die Idee, dass der Affe durch Stampfen versucht das Gebäude zum Einsturz bringen?**

• **Würdest du lieber einen Affen oder einen menschlichen Avatar auf dem Bildschirm sehen wollen?**

• **Findest du, dass das Interface Design (Bananen als Energieleiste, Bedeutung der Gegenstände etc.) und das grundsätzliche Spielprinzip ohne größere Instruktionen verständlich sind?**

Cool Off Fragen

- **Findest du, dass dieses Spiel eine tiefere Story haben sollte?**

- **Könntest du dir vorstellen, dieses Spiel an deinem Arbeitsplatz zu benutzen (wann und mit wem)?**
- **Glaubst du, es würde Spaß machen, anderen beim Spielen zuzuschauen?**
- **Was gefällt dir nicht und welche Verbesserungsvorschläge hast du?**

- **Würdest du das Spiel lieber alleine oder mit mehreren Personen spielen?**
- **Wie könntest du dir die Kollaboration mit anderen Spielern vorstellen?**

Geschlecht

Alter

- **Sonstige Anmerkungen**