

## 1.1 Transkript Gruppendiskussion (25.06.2019)

TN / Geschlecht	Ausbildungsjahr	Beruf
1 / m	1	Werkzeugmechaniker
2 / m	1	Werkzeugmechaniker
3 / w	2	Industriekauffrau
4 / m	3	Werkzeugmechaniker
5 / m	2	Fachinformatiker/-in Anwendungsentwicklung

Prosodische Merkmale	Erklärung
(1) (2) (3)	Pause mit Sekundenlänge
[ahja] [mhm]	Redewendungen, die innerhalb des Kommunikationsbeitrags sind
{gleichzeitig}	Gleichzeitige Rede
TN 1	Teilnehmer und seine Nummer
M	Moderatorin
?	Steigende Endintonation (Frage)
.	Fallende Endintonation
<lacht>, <hustet>	Außersprachliche Handlungen
(unv)	Unverständlich

Allgemeine Gestaltung	Allgemeine Gestaltung
Avatar	Avatar
Grafik	Grafik
Levels	Levels
Kontrolle	Kontrolle
Genre	Genre
Erstmal ohne Kategorie	Erstmal ohne Kategorie

- 1 (M): Herzlich willkommen zur Gruppendiskussion. Wie ich schon erwähnt habe – die Teilnahme an
- 2 der Gruppendiskussion ist freiwillig, vielen Dank, dass ihr euch angemeldet habt. Meine erste Frage
- 3 wäre [mhm] wenn ihr an das coolste digitale Spiel denkt, was wäre das Spiel? Vielleicht das Spiel, das
- 4 ihr als Kinder gespielt habt, oder jetzt gespielt habt, oder könnt ihr einfach Beispiele nennen?
- 5 (TN): <lacht> ja (1) FIFA.
- 6 (M): ja, cool. Warum magst du das Spiel?
- 7 (TN): <lacht> weil es so **realistisch ist**.
- 8 (TN): ja ich spiele das Spiel auch super gerne, weil es so ziemlich **realitätsnah ist**.
- 9 (M): Okay, **realitätsnah** (1) was heißt es für euch? Heißt es die Grafik ist real?
- 10 (TN): ja also ich (unv) **die Grafik ist schon ziemlich real**, aber das Beste ist das man **selbst die**
- 11 **Verantwortung übernimmt** und besser wird (2) das ist ganz cool.
- 12 (M): okay, verstehe. **Also, das heißt, man kriegt so eine Herausforderung und gleichzeitig man kann**
- 13 **sich im Spiel weiter entwickeln**.

14 (TN): (unv)

15 (M): ja (1) Was meinstest du genau mit Verantwortung übernehmen?

16 (TN): also bei FIFA (1) ja (2) es gibt keine richtigen Levels

17 (TN): ja doch so eine Art der Levels

18 (TN): ja (2) ja also (1) es ist so, je länger man (1) je aktiver man spielt, umso besser man wird.

19 (TN): ja es ist wenn man gerne Fußball spielt, dann hat man Interesse am Spiel, da gibt es auch die  
20 ganzen Mannschaften dabei, die man so kennt (unv).

21 (M): ja (1) also, könnt ihr mir bitte über das Spiel kurz erzählen? Ich weiß zwar was FIFA ist, aber ich  
22 würde euch bitten, darüber zu sprechen, weil wenn wir über etwas sprechen, dann werden uns die  
23 Sachen auch bewusst. Also, man muss sich im Spiel entwickeln, das heißt man kriegt eine Aufgabe  
24 oder Herausforderung und entwickelt sich dementsprechend weiter?

25 (TN): Ja genau, also nach der Zeit wird man auch besser und besser, man fängt mit ziemlich schlechten  
26 Leuten an, und es dauert bis man gute Spieler bekommt ja (2)

27 (TN): ja man spielt ja auch gegen andere (1) Ja allein schon gegen andere zu spielen, das macht Spaß.

28 (M): Okay, also das heißt ich kann meinen Avatar oder meine Figur (1) auswählen und gegen andere  
29 spielen, oder wie jetzt?

30 (TN): ja dadurch, dass man seine Mannschaft selber zusammen stellt, ja (1) okay den, den und den  
31 Fußballer kann man auswählen und in die Mannschaft hinzufügen.

32 (M): ja, alles klar (1) Vielen Dank für das Beispiel. Was sagen die andere? Gibt es etwas was ihr gerne  
33 spielt? Keine Ahnung (2) Angry Birds? Candy Crush (2) Keine Ahnung (1) Was euch vielleicht Spaß  
34 macht (1) Oder Gesellschaftsspiele. Digitale Spiele basieren sich ja auf den Prinzipien von digitalen  
35 Spielen,

36 (TN)): also ich finde die Spiele gut, in den dem Spieler frei Raum gelassen wird (1) so (2) open Worlds  
37 (1)

38 (M): ja, wo man Missionen bekommt?

39 (TN): ja, Missionen (2) aber Spiele wo es frei gespielt wird, die fand ich immer am besten, weil da halt  
40 auch immer auf unterschiedliche Art und Weise man die Probleme im Spiel lösen kann.

41 (TN)): ja ich bin tatsächlich aktuell sehr angetan von Witcher 3 (2) ich habe die ersten 2 Teile nicht  
42 gespielt. Und hier finde ich halt den Spieleinstieg super.

43 (M): ja (2) cool. Erzähle mal darüber. Ich kenne nicht mal das Spiel.

44 (TN): Ja (1) Es ist komplett anders zu FIFA (1) es ist (1) man wird in so eine Fantasie-Welt  
45 reingeschmießen quasi. Sehr düster, finde ich (1) Also tatsächlich auch ab 18. Also und das ist meiner  
46 Meinung nach ist schon berechtigt ab 18. Ich habe schon die Spiele ab 18 gespielt, da habe ich mich  
47 gefragt, warum ist ein 12-jähriger das Spiel nicht spielen darf?

48 (M): okay

49 (TN): ich glaube, das was mich von Anfang an am meisten gepackt hat ist die Story. Es geht quasi  
50 darum, dass die Hauptfigur seine Tochter sucht (2) aber (2) Die man bis jetzt soweit ich gespielt habe,  
51 man überhaupt nicht zu fassen kriegt. Die ist quasi eine Nase länger voraus. Und man jagt die hinterher  
52 und kriegt sie eigentlich nicht. Und merkt, dass sie verfolgt wird von komischen bösen Kreaturen (2)

53 die sind irgendwie ja auch immer da. Ja, es ist immer spannend zu gucken am Ende, wenn man sie  
54 findet, worauf das Spiel hinausläuft. Was passiert?

55 (M): okay

56 (TN): also, ich zum Beispiel mag auch Spiele nicht so gerne, die keine gute Story haben. Manchmal  
57 schon so (1) wenn man so sich langweilt und einfach irgendwas machen möchte und gerade keine Story  
58 will, aber ansonsten ist es gar nicht meins, deswegen hat mich das Spiel schon ziemlich gefesselt.

59 (M): okay, das heißt, so wie ich es verstanden habe, deine Genre wäre eher so Adventure Games oder  
60 (1)

61 (TN): ja Adventure schon und auch vielleicht eher so was wie mitspielbare Filme.

62 (M): okay, das heißt die Beispiel für uns wären jetzt FIFA und Witcher 3 (1) Was macht ein digitales  
63 Spiel noch interessant für mich? Warum würde ich das Spiel stundenlang spielen wollen?

64 (TN): Ja (1) mittlerweile werden die Spiele zurzeit mehr und mehr realistisch. Also wenn man sich  
65 FIFA anschaut, wie es vor 18 Jahren aussah (2) oder vor 5 Jahren und wenn man es jetzt guckt, das ist  
66 schon wie fast real Fernseher gucken gefühlt (2) Das macht schon eine Menge aus. Und dann halt je  
67 nach dem was man mag (1) wenn man so eine Story mag (1) oder wenn man so Sachen selber (1) so (2)  
68 World (2) (unv)

69 (M): Okay. Was könnt ihr bezüglich Genres im Spiel sagen?

70 (TN): Ja am besten ist es wenn ich verschiedene Missionen (1) also verschiedene Aufgaben hat, dann  
71 wird das Spiel nicht langweilig.

72 (TN): ja wenn die Aufgaben oder Missionen so abwechslungsreich sind, dann hat man Spaß die zu  
73 lösen.

74 (TN): ja ich zum Beispiel mag Multiplayer-Spiele (1) und ich habe es wenig erlebt, dass ich wirklich  
75 zwei oder drei Male nach einander verschiedene Taktiken oder so was (1) einfach nur weil (1)

76 (TN): ja jetzt geht's los (1) ja einige Spiele gibt es nur online. Bei einigen spielen gibt es keine Story so  
77 sondern einfach fünf gegen fünf.

78 (M): ja okay

79 (TN): ja und dann kann so Ranking machen, kompetitiv nach einander. So was macht Spaß.

80 (TN): Aber kennt ihr das Spiel „Choices“? Da gibt es gewisse Situationen und man hat so  
81 Antwortmöglichkeiten und das Spiel ändert sich indem man (2)

82 (TN): ja ich kenne das Spiel also man klickt auf die Antwort so zu sagen und das Spiel ändert sich  
83 entsprechend (2) ja so Schmetterlingseffekt (1)

84 (TN): ja so wie Heavy Rain ich kenne es

85 (M): ja genau.

86 (TN): ja aber das Problem bei diesem Spiel ist es das in dem Fall man schon wieder limitiert wird (2)  
87 Man kann nur links oder rechts klicken (1) man muss es auch mögen.

88 (M): ja

89 (TN5): ja bei Heavy Rain kriegt man trotzdem so eine Vorgabe, was man so wählen muss, man kann  
90 sich gar nicht frei entscheiden. Ja je nachdem wie das Spiel aufgebaut ist, hat man eine Möglichkeit  
91 wieder anders Ende vom Spiel zu erreichen.

92 (M): ja, genau es gibt Möglichkeiten das Spiel so, so und so zu enden. Also drei oder vier Möglichkeiten  
93 insgesamt, aber es gibt nicht unendlich (1) unendliche Möglichkeiten.

94 (TN1): ja theoretisch kann man sechs Male durchspielen.

95 (M): ja genau (1) aber es wäre schon viel sage ich jetzt mal <lacht> für unser Thema.

96 (T1) <lacht> ja

97 (M) okay (2) habt ihr noch was zum Thema „Genre“ zu sagen? Was mögt ihr am meisten? Was macht  
98 euch am Meisten Spaß? Was mögt ihr überhaupt nicht, vielleicht?

99 (TN5): ja es ist immer so eine Geschmacksache, ich weiß nicht (2) Fantasie und so was wäre ja gar  
100 nicht meins (2) ja

101 (M): okay, ich habe eine kurze Frage. Also, was heißt Fantasie für dich? Ist es so was wie Fantasie-  
102 Welt oder Fantasie Figuren oder Fantasie-Grafik?

103 (TN1): ja das geht immer alles an einander über

104 (TN3): ja

105 (TN5) ja und man kann Fantasie Figuren nicht so realistisch machen lassen, wenn man so gar kein Bild  
106 zu hat. Ja, also Fantasie ist für mich gemeint indem man so Gegner aus irgendwelchen alten Sargen hat  
107 oder Figuren aus irgendwelchen Mythologien so was. Oder halt frei erfunden.

108 (M): okay ja. Aber du sagtest so du magst realistische Spiele.

109 (TN5): ja zum Beispiel auf Battlefield (1) ja zum Beispiel realistisch heißt also die Story (1) ja es geht  
110 darum, dass im Spiel sind die Sachen abgebildet, die schon passiert sind.

111 (TN2): ja es war ja so

112 (TN5): genau und darunter kann man sich was vorstellen. Jeder interpretiert vielleicht Dracula anders  
113 (uvs)

114 (M): ne, ist ein gutes Beispiel ja

115 (TN5): ja jeder hat ein anders Bild dazu, es ist so wenn ich sage, ja Gott sieht so aus.

116 (M): ja genau okay.

117 (TN2): ja also, ich kann so sagen, also der Entwickler bei einem Fantasiespiel kann sich ein bisschen  
118 mehr frei Raum lassen und das ist natürlich ein Vorteil aber manche mögen (uvs) wenn es im Spiel eine  
119 reale Geschichte abgebildet wird.

120 (M): okay, und was sagen die anderen?

121 (TN3): ja, doch kommt schon eigentlich relativ gut hin. Ich war schon immer ein Fantasielästiger-  
122 Mensch. Als ob meine Bücher waren als ob meine Spiele waren. Was ich zum Beispiel gar nicht mag,  
123 sind solche Spiele, wie „Buttlefield“ oder „Call of duty“. Ja, solche Spiele, die genau in die andere  
124 Richtung gehen. Kann natürlich daran liegen, dass ich ein Mädchen bin, aber mich spricht (1) einfach  
125 dieses Schießen überhaupt nicht an (1) ich bin auch extrem schlecht dadrin. Das einzige was ich  
126 geschafft habe war (1) in die tiefgelegene Zone zu schießen, und dann habe ich mal Gegner getötet und  
127 das war so ja suboptimal.

128 (M) ja

129 (TN3): oder ich habe gar nicht getroffen (2) Ja an FIFA habe ich mich auch mal versucht, war jetzt auch  
130 weiß nicht (2) irgendwie kriege ich es nicht hin (2) außerdem ins Gesicht zu schießen ist jetzt auch nicht  
131 so toll. Also spricht mich überhaupt nicht an, wenn es die Fantasie Richtung dann es ist tatsächlich so  
132 was wie mitspielbare Filme um einfach (2) ja wie es schon andere gesagt haben mich interessiert es  
133 dann auch wenn ich (1) die Entscheidung anders treffe wie mein Ende anders aussieht. Also ich habe  
134 tatsächlich mit „Untill dawn“ (1) weil ich den Erfolg unbedingt haben wollte am Ende so gespielt, dass  
135 alle meine Charaktere, die ich hatte überlebt haben, da ich wissen wollte, was sie so am Ende zu erzählen  
136 haben, es gibt immer am Ende (1) so ein Film, und ich wollte wissen was sie so am Ende erzählen. Und  
137 ich wollte unbedingt diesen Erfolg unbedingt haben und erleben (2) das ich es Mal geschafft habe. Was  
138 noch interessant ist, dass am Ende habe ich auch so oh vielleicht hätte ich den doch lieber untergehen  
139 lassen sollen.

140 (M) ja

141 (T1): ja dieses Fantasie ist es gar nichts für mich (1) also ich mag Spiele die realitätsnah sind (uvs) ja  
142 also es gar nicht meins. Null Komma Null.

143 (M): ja. Okay. Aber was sagt ihr dazu. Ich habe das Thema „Informationssicherheit“. Und ich habe mir  
144 so überlegt, dass man einmal also (1) dass es zwei Möglichkeiten gibt, entweder man spielt so einen  
145 guten Herr Müller sage ich jetzt Mal oder andere Seite man spielt einen Social Engineer. Und Social  
146 Engineer versucht halt zu hacken und Herr Müller versucht sich zu schützen. Ich kann das super schlecht  
147 in eine Fantasiewelt reinpacken, weil es ja um Arbeitsinhalte bzw. Informationssicherheit geht. Das ist  
148 jetzt ja nicht so ein super-fantasie lästiges Thema. Aber was sagt ihr dazu, dass man zwei Perspektiven  
149 hat und auch gleichzeitig Entscheidungen treffen kann.

150 (T1): Auf der Seite des Hackers oder auf der Seite (uvs)

151 (M): ja

152 {gleichzeitig} das kann man wählen.

153 (M): genau das kann man wählen.

154 (TN3): ja es ist cool, also das finde ich interessant.

155 (TN1): ja wir hatten doch irgendwas zum Thema Datenschutz geguckt.

156 (M): ja, Herr Müller findet einen USB Stick

157 (TN2): Ja dein Spiel kann man interessanter machen indem man aktiver wird, als in diesem WBT,  
158 indem man selber was sucht und zum Beispiel durch Büros geht oder irgendwo in der Spielwelt sich  
159 frei bewegen kann.

160 (TN3): ja, finde ich auch. Dass man nicht nur so im Büro auf den Bildschirm guckt, sondern dass man  
161 Sachen anklicken kann.

162 (TN4): ja man muss aber aufpassen, nicht dass man in so einem Kreislauf läuft, weil einige können  
163 einfach im Kreis laufen und quasi „fertig“ mit dem Spiel sein. Ja am besten machst das Spiel so, dass  
164 man „fertig“ ist indem man gewissen Punktenanzahl erreicht hat. Unabhängig von den Themen.

165 (TN1): ich glaube hier muss man aufpassen, dass wenn man kein Bock auf Arbeiten hat, fängt man an  
166 zu spielen und spielt, statt zu arbeiten.

167 (M): ja, das wäre ein Zeichen, dass das Spiel gut geworden ist. Das wäre mein Ziel <lacht> Das wäre  
168 mein Ziel, dass die Leute spielen und Bock auf das Spiel haben.

169 (TN1): <lacht> ja achso <lacht> Was mir noch einfällt, ist wenn man so Hacker ist und tatsächlich ein  
170 USB Stick gefunden oder geklaut hat (1) das man dann für die Aufgabe irgendwie 2 Minuten hat oder  
171 so

172 (M): ja klar. Also du meinst jetzt Zeitdruck im Spiel (1) ja klar. Das ist auch so eine Sache (1) das  
173 motiviert ja auch, wenn man weißt, okay in 20 oder 15 Sekunden läuft der Timer ab und du bist raus  
174 aus dem Level oder so was. <lacht> Ja klar, bei meinem Spiel wäre es ein bisschen kompliziert zu  
175 realisieren, aber man würde dann irgendeine Möglichkeit verlieren oder Punktzahl verlieren oder so  
176 was.

177 (TN1): ja

178 (M): okay also so wie ich jetzt verstanden habe, am besten haben wir Genre Vielfalt im Spiel, möglichst  
179 realistische Grafik und eine Story zum Anfang (2) ja gut. Ich komme dann zu der nächsten Frage.  
180 Hauptfigur. Avatar. Was denkt ihr? Ist es wichtig? In wie fern muss ich mich mit der Hauptfigur  
181 assoziieren? Wie soll meine Hauptfigur aussehen? Soll ich eine Möglichkeit haben, Haarfarbe,  
182 Hautfarbe, Geschlecht usw. auswählen können?

183 (TN5): also, das ist eigentlich egal, ich muss mich nur mit der Hauptfigur mich irgendwie assoziieren  
184 können. Jetzt ein Beispiel. Also, wenn ich jetzt es auf andere Spiele beziehe (1) Man fesselt an einer  
185 Hauptfigur (1) Also, Story hinter der Person.

186 (M): aha, okay. Das heißt ich muss mich mit dem guten Herrn Müller assoziieren, der auch wie ich  
187 jeden Tag zur Arbeit geht und seinen Job gut macht oder eben mit dem Hacker, der auch mal

188 (TN1): ja, mit dem jugendlichen Hacker, der zum Beispiel auch bei Volkswagen eingestellt ist und ja  
189 (2)

190 (M): ja das wäre durchaus möglich und interessant eigentlich. Ich bin mir ziemlich sicher, dass die  
191 meisten würden dann den Hacker auswählen.

192 (TN1): genau, und indem was so Hacker macht, kann man sich auch vorstellen, was passiert, wenn man

193 (M): ja eben, genau, das wäre eben mein Plan, dass man weißt, okay, das geht ja ziemlich easy zum  
194 Beispiel ins Büro reinzukommen (2) gut, also, bezüglich der Hauptfigur ich muss mich eben mit dem  
195 Avatar assoziieren können, und ich muss gute Hintergrundgeschichte dazu haben. Also, ist es für euch  
196 dann egal, welche Haare und Augenfarbe euer Avatar hat? Was sagt ihr?

197 (T3): doch, also, ich mag es zwar gerne, wenn ein Spiel mir es bittet, aber ich muss nicht (1) also, wenn  
198 der vorgegebene Charakter mich einfach anspricht, bzw. mich interessiert, was seine Vorgeschichte  
199 war, wo sich es für ihn weiter hin entwickelt, dann kann es von mir aus, so ein vorgegebener Avatar  
200 sein.

201 (T2): ja, genau, also ich muss seine Vorgeschichte wissen, und der Rest mir ist eigentlich egal.

202 (M): okay. Ja. Habt ihr noch was zum Thema zu sagen?

203 (TN3): nein

204 (M): okay, gut, dann meine letzte Frage wäre, warum würdet ihr ein Spiel stundenlang spielen wollen?  
205 Ja, ihr könnt euch es so vorstellen, ihr müsst nicht zu der Arbeit, ihr müsst nicht zu der Schule, ihr könnt  
206 wenn ihr wollt Computerspiele spielen, welche wären es? Und warum?

207 (TN1): das ist eine gute Frage. Ja, ich würde das Spiel spielen wollen, das mir Spaß macht.

208 (M): kannst du es irgendwie beschreiben? Oder detaillierter erklären? (2) Würdest du FIFA stundenlang  
209 spielen wollen?

210 (TN1) und (TN2) {gleichzeitig}: ja  
211 (TN5): ich nicht.  
212 (M): was würdest du stundenlang spielen wollen?  
213 (TN5): ja ist eine gute Frage. Also ich würde dann (2) ja weiß ich selber nicht, es ist schon lange her,  
214 dass ich irgendwas so stundenlang spielen wollte.  
215 (M): ja aber kannst du vielleicht ein Beispiel aus deiner Vergangenheit nennen?  
216 (TN5): ja weiß ich selber nicht (2) was ich in der Vergangenheit gespielt habe, war GTA 5. Aber ist  
217 schon lange her. Ist ja kein Strategiespiel, aber mehr so ein Adventurespiel.  
218 (TN1): ja also was noch wichtig ist, dass ich ein mittelmäßiges Spiel spielen kann, wenn ich einfach  
219 Zeit verbringen will, und gerade nichts zu tun habe. Aber wenn ich gefesselt von dem Spiel bin und ich  
220 es durchgespielt habe, dann möchte ich wissen, wie es weiter geht. Dann möchte ich wissen, ob es ein  
221 End-Spiel gibt.  
222 (TN3): ja. Genau. Wenn ich jetzt gucke, wie lange ich mich schon mit meinem WOW (2) eingelogg  
223 habe, weil es übelst lange gedauert hat, bis man irgendwas (2) bis irgendwas passiert ist (1) ich stehe  
224 an der Stelle wo ich gar nicht mehr voran komme, schmeiße ich es dann auch in die Ecke.  
225 (M): ja, also das heißt das Spiel muss mich nicht überfordern, weil ansonsten (2)  
226 (TN3): ja, aber auch nicht unterfordern.  
227 (TN2): ja bei mir war es so, ich habe früher jeden Tag 10 oder 12 Stunden gespielt. Das hat Spaß  
228 gemacht, im Spiel da gab es Levels und man könnte Missionen erledigen dafür Geld verdienen, und  
229 sich zum Beispiel eine Ausrüstung kaufen. Heute gibt es nicht mehr. Man kann das Ganze einfach so  
230 kaufen, ohne viel Zeit ins Spiel investieren müssen. Du kannst es online kaufen, und muss nicht  
231 monatelang irgendwelche Levels oder Missionen machen. Das unterfordert ja einen. Und deswegen  
232 habe ich dann aufgehört.  
233 (M): okay, alles klar. Also man muss schon klar definierte Ziele bzw. Levels haben. Jetzt in Bezug auf  
234 mein Spiel. Sowohl Herr Müller als auch ein Social Engineer sollen klar definierte Ziele haben. Also,  
235 entweder ein System bei VW zu schützen oder eben zu hacken.  
236 (TN3): ja das wäre so ein langfristiges Ziel. Und dazwischen immer Etappen am besten.  
237 (M): genau. Und das ist so gedacht, dass keiner mir es sagt, ich muss es alleine herausfinden, indem ich  
238 zum Beispiel Sachen zu anklicken habe etc.  
239 (TN1): ja, auch am besten hat mein einen Plan, wo drauf steht, okay man hat diesen und diesen Level,  
240 die und die Ziele sind zu erreichen. Zum Beispiel im Büro reinzukommen soll ich keine Ahnung, Strom  
241 ausschalten, dafür muss ich ins Kraftwerk keine Ahnung <lacht>  
242 (TN3): ja, cool wäre wenn man so einen Gegner hat. Vielleicht als PvP oder vorprogrammierter  
243 Systemgegner.  
244 (M): ja das wäre cool.  
245 (TN3): ja. Hauptsache, man hat das Gefühl, dass man einen hypothetischen Gegner hat.  
246 (TN1), (TN2), (TN5): {gleichzeitig}: ja  
247 (TN4): ja besonders wenn man so in dieser bösen Rolle ist, macht es natürlich besonders Spaß so diesen  
248 typischen guten einfach bis zum Ende auszuziehen.

249 (TN3): ja, ich finde er muss dann besonders gute KI besitzen, weil ich sags mal (uvs) wenn ich ihm so  
250 richtig vor der Nase rumtanze und richtig offensichtlich was mache, was ich nicht machen soll und er  
251 reagiert nicht (2) dann habe ich keine Herausforderung. Es muss schon so sein, wenn ich den Fehler  
252 mache, der offensichtlich genug ist um erwischt zu werden, müsste der Gegner auch dann einschreiten,  
253 der muss es sehen. Oder je nachdem wie er aufgebaut ist, muss er das vielleicht (2) dass er vielleicht  
254 mit uns auf einem Level ist. Keine Ahnung.

255 (TN2): naja es muss trotzdem umsetzbar sein. Also mit unseren Systemen.

256 (M): ja, aber ich glaube, die Sachen, die wir schon heute besprochen haben, wären möglich. Vor allem  
257 das mit dem vorprogrammierten Systemgegner. Ja, das wäre dann kein Multiple-Player Game, sondern  
258 einfach ein vorprogrammiertes System. Und irgendein Büro Flur mit irgendwelchen anklick-Sachen zu  
259 programmieren wäre nicht das Problem. Ich glaube „Herr Müller“ hat den USB Stick verloren (1) da in  
260 dem Spiel gab es ja auch. Und ich glaube, wenn ich im Spiel so einen Gegner hätte und wenn die Grafik  
261 ein bisschen besser wäre, dann würde es noch mehr Spaß machen, oder?

262 (TN1): ja, auf jeden Fall das wäre besser, als ein Video.

263 (M): okay, habt ihr noch was zu dem Thema, was ihr so mitteilen wollt? Oder könnt?

264 (TN5): ja, also ich finde es halt sehr wichtig, dass beide Figuren ihren Reiz haben. Also, dem bösen zu  
265 sympathisieren, weil man einfach in 80% der Spielen auf der guten Seite ist und man möchte einfach  
266 das Gegenteil machen. Und man möchte einfach der Antagonist sein. Trotzdem sollte aber der (1) der  
267 Protagonist sein Reiz haben, dass man sagt, okay, ich habe das jetzt mit dem Bösen durchgespielt, jetzt  
268 mache ich wirklich die andere Seite. Und auch am Anfang des Spiels soll geklärt werden (2) damit  
269 keine offene Fragen bleiben, okay, was mache ich jetzt, wofür ist das Spiel jetzt.

270 (TN) {gleichzeitig} Ja.

271 (M): okay, habt ihr noch was zum Thema?

272 (TN): nein.

273 (M): okay, dann vielen Dank für die Gruppendiskussion. Vielen Dank für eure Meinungen.