

Wie wird durch ein temporäres Upgrade-System die Langzeitmotivation in einem Action-Roguelike beeinflusst?

Game Studies

Betreuer

Kolja Bopp

Projektteilnehmer

Yannis Gräbert	Matrikelnummer: 2812933
Jaron Rieger	Matrikelnummer: 2812959
Joshua Behrens	Matrikelnummer: 2813307
Conrad Addamo	Matrikelnummer: 2812649

Playtesting Interview

Personenbezogen:

- Wie viel Erfahrung hast du mit Roguelikes?
- Gefällt dir das Genre allgemein?
- Was genau gefällt dir an dem Genre?
- Was hältst du von prozedural generierten Inhalten?

Inhaltlich:

- Welche Upgrades hast du gewählt? Warum?
- Würdest du nochmal einen neuen Run starten? Wenn ja, würdest du versuchen, andere Upgrades zu wählen als zuvor? Wenn nein, warum nicht?
- Würdest du das Spiel erneut spielen, nur um andere Upgrades auszuprobieren?
- Wie wichtig ist dir, außerhalb eines temporären Upgrade-Systems, ein weiteres statisches Upgrade-System?
- Glaubst du, dass es eine beste Strategie gibt, um das Spiel zu besiegen?
- Ist es dir wichtiger, das Spiel optimal zu spielen, oder willst du lieber Mechaniken erkunden, die dir Spaß machen?
- War etwas unklar bei der Funktion der Upgrades? Haben dir Informationen gefehlt? Was motiviert dich generell, ein Spiel weiterzuspielen oder lang dranzubleiben?
- Welche Verbesserungsvorschläge hast du für das Upgrade-System? Hat etwas gefehlt?

oder

Fragebogen

- Wie wichtig ist das Verändern von Gameplay durch Upgrades für dich?
- Fühlt sich die Veränderung durch anders im Spiel vorkommende Skills aufregend an?
- Interessiert es dich, ein Spiel auf verschiedene Arten durchzuspielen?
- Hast du das Gefühl, die Kontrolle über deinen Charakter (die Skills) zu behalten und wie wichtig ist es dir, diese Kontrolle (Skills) zu haben?
- Lieber ein prozedural generiertes Level mit mehr Vielfalt oder akribisch detailliertes Level?