

Laura Bergmann



„Nach einem langen Arbeitstag
brauche ich etwas, das mich fordert
– aber auch entspannt.“

Alter: 34

Beruf: Marketing Managerin

Familie: Verheiratet, kinderlos

Wohnort: Leipzig

Typ: Genießerin

Ziele

- Wichtige Infos (Ressourcen, Fortschritt, Ziele) sofort sichtbar.
- Stetige Steigerung der Komplexität, ohne Überforderung am Anfang.
- Schnelles Gefühl von Fortschritt ohne große Hürden.

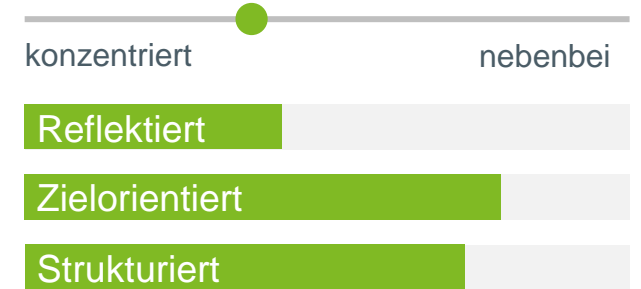
Frustrationen

- Schwer verständliche Steuerung oder verwirrende HUDs.
- Keine klare Anleitung, was zu tun ist.
- Lange, langweilige Einführungen oder Cutscenes.

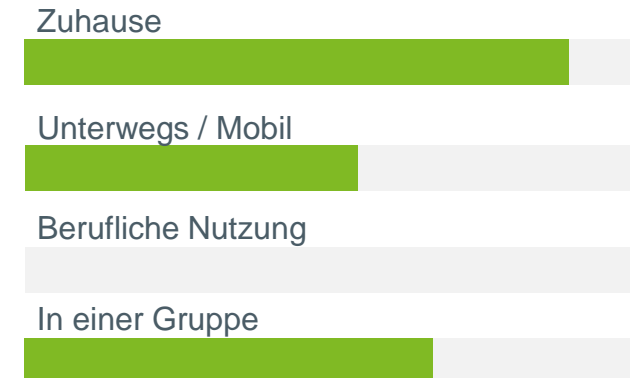
Bio / Story

Laura ist im Berufsleben hoch engagiert und schätzt in ihrer Freizeit gezielt Aktivitäten, die sie mental auflockern, aber nicht unterfordern. Spiele dienen ihr als angenehme Möglichkeit, einen produktiven Ausgleich zum Arbeitsalltag zu finden, bei dem sie sich gleichzeitig entspannen und geistig beschäftigen kann.

Motivation / Nutzungsverfassung



Typischer Nutzungskontext



Daniel Schreiber



„Ich liebe Spiele, die mich fordern,
ohne mich zu überfordern.“

Alter: 37

Beruf: Softwareentwickler

Familie: Verheiratet, ein Kind

Wohnort: Nürnberg

Typ: Taktiker

Ziele

- Klar verständliche Rückmeldungen zu Handlungen im Spiel.
- Ein klare Anzeige von Ressourcen
- Kontinuierliche Verbesserung und erkennbare Fortschritte

Frustrationen

- Zu leichter Schwierigkeitsgrad
- Unklare Auswirkungen von Entscheidungen
- Fehlende Anpassungsmöglichkeiten für Spielstil

Bio / Story

Daniel liebt es, Strukturen zu optimieren – im Job und im Spiel. In seiner Freizeit taucht er gerne in Spiele ein, die ihm eine Kombination aus Ruhe und Herausforderung bieten. Anspruchsvolle Aufgaben, bei denen er seine analytischen Stärken einsetzen kann, machen für ihn den besonderen Reiz an einem Spiel aus.

Motivation / Nutzungsverfassung

konzentriert  nebenbei

Analytisch 

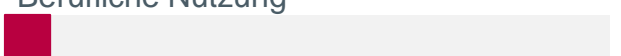
Strategisch 

Rational 

Typischer Nutzungskontext

Zuhause 

Unterwegs / Mobil 

Berufliche Nutzung 

In einer Gruppe 