

## Allgemeine Informationen

### Alter

23

### Geschlecht

- ☐ Männlich
- ☒ Weiblich
- ☐ Divers
- ☐ Keine Angabe

### Erfahrung im Bereich Gaming (in Jahren)

15 Jahre

### Kenntnisse im Bereich UML-Diagramme

- ☒ Gar nicht vertraut
- ☐ Grundkenntnisse
- ☐ Fortgeschritten
- ☐ Experte

## Erwartungshaltung

### Wie wichtig sind folgende Aspekte in einem Spiel?

#### Grafik

Sehr Unwichtig | Unwichtig | **Neutral** | Wichtig | Sehr Wichtig

#### Spielmechanik

Sehr Unwichtig | Unwichtig | Neutral | **Wichtig** | Sehr Wichtig

#### Lernkurve

Sehr Unwichtig | Unwichtig | Neutral | **Wichtig** | Sehr Wichtig

#### Herausforderung

Sehr Unwichtig | Unwichtig | Neutral | Wichtig | **Sehr Wichtig**

### Welche Erwartungen haben Sie an das Spiel?

- ☐ Einfache Handhabung
- ☒ Tieferes Verständnis von UML
- ☐ Herausforderung und Anreize zur Weiterentwicklung
- ☒ Kombination von Spaß und Lernen
- ☒ Wissen was UML ist

### Auf einer Skala von 1 bis 5, wie vertraut fühlen Sie sich mit dem Konzept eines Spiels, das auf UML-Ablaufdiagrammen basiert?

1

### Kennen Sie andere Rätselspiele, bei denen man die Bewegung eines Charakters im Voraus planen muss? Wenn ja, welche?

Nur normale Rätselspiele wie Professor Layton