

Analysis

PACT

- People
 - Spielinteressierte
 - Timingbasierte Spiel-Enthusiasten
- Activities
 - Timing / Reaktionszeit testendes Spiel
- Context
 - Videospiel
 - im Web, allein
 - An der Arcade
- Technology
 - Godot → HTML5

Persona

Name: **Peter**

Alter: 32

Geschlecht: Männlich

Bildungsgrad: Ausbildung als Land-Baumaschinenmechatroniker

Familienstand: ledig

Besondere Fähigkeiten: Fingerfertigkeit

Hobby: Vorliebe für Arcades

Ziel: Entspannung durch Erfüllung von herausfordernden Aufgaben abseits der Arbeit

Spielpräferenzen: Anspruchsvolle Einzelspiele mit Fokus auf Rhythmus und Timing

Schmerzpunkt: Möchte nicht Zeit aufwenden um neue Spiele zu finden

Scenarios

Scenario 1: Hitting a note

- Peter plays at the arcade
- he waits for the indicator
- he hits the corresponding key/arrow/direction
- feedback is given from the game indicating a successful hit (or not)
- peter is waiting for the next indicator