

1) Co lubisz w kosmicznych grach strategicznych?

„Lubię swobodę, wielowymiarowość i długość rozgrywki.”

-Dużooo możliwości.

2) Czego najbardziej nie lubisz kosmicznych grach strategicznych?

„Nie gram zbyt dużo w gry kosmiczne, ale nie lubię tego, że są mało intuicyjne. W grach osadzonych w realich do czasów współczesnych wiem mniej więcej jak co działa i do czego służy, a w tych osadzonych w przyszłości muszę dostosować się do wyobraźni autora.”

- Problematycznego i nieintuicyjnego sterowania.
- Dziwne pomysły które bardziej przeszkadzają niż pomagają.

3) Czego oczekujesz od idealnej gry 4X?

„Właściwie, to od większości gier oczekuję tego samego, czyli rozbudowanej rozgrywki i dużej swobody.”

- ogromny świat
- duży wybór jednostek, budowli oraz technologii
- intuicyjne sterowanie

4) Co rozumiesz przez intuicyjne sterowanie?

„ To, że sterowanie jest dość podobne do innych gier danego typu i średnio ogarnięty gracz jest w stanie się połapać bez analizowania instrukcji.”

- wygodna i prosta w obsłudze kamera
- minimapa bądź sposób na nawigację w globalnej skali
- kontekstowe menu zależne od sytuacji
- przejrzyste i logicznie zorganizowane kategorie

5) Jakie kategorie powinny znaleźć się w interfejsie?

„Najlepszym rozwiązaniem byłaby możliwość dostosowania interfejsu według upodobań”

- zarządzanie planetami
- budowa jednostek
- sterowanie jednostkami
- rozwój technologii
- minimapa / nawigacja w globalnej skali

6) Czy uważasz jakieś funkcje za potrzebne?

- konfigurowalny interfejs
- skróty klawiszowe
- grupowanie jednostek
- kolejki zadań
- możliwość usuwania jednostek / budynków

Wnioski:

Gracze w kosmicznych grach strategicznych poszukują rozbudowanej i sandboxowej rozgrywki. Natomiast jeżeli chodzi o interfejs, powinien czerpać z rozwiązań istniejących w innych tytułach aby gracz potrafił łatwo go zrozumieć.