

1. JUNI 2022

4. SEMESTER - INDIMEDIA (CAND. IT) VED AAU:
KANDIDATSPECIALE



Road to Valhalla

EN 3D, THIRD-PERSON PLATFORMER TIL HARDCORE GAMERS

OPGAVENS OMFANG

ANSLAG:	473.796
NORMALSIDER:	197,4
BILAG:	15
SIDER BILAG:	431

UDARBEJDET AF: ANDREAS OTTOSEN, GUSTAV SCHRØDER,
HENRIK GAMBORG, HENRIETTE MEERSON & SIMON DANNEVANG

VEJLEDER: DAVID JAKOBSEN

Abstract

This master's thesis was written by five students from Interactive, Digital Media at Aalborg University. The paper focuses on Game Design – specifically how you may design a 3D, third-person platforming videogame targeted towards hardcore gamers.

Based on Tracy Fullertons (2019) playcentric approach to game design – as well as Schell (2015) and Salen & Zimmerman (2010) – we developed a digital prototype. This prototype was created with inspiration from videogames such as Jump King (Nexile, 2019b), ALTF4 (PUMPKIM, 2021) and Getting Over It (Foddy, 2017). Furthermore, we utilized a systematic review on player enjoyment in games by Lillia et. al. (2022). Lillia et al. (2022) proposes these three main theories as vital components for player enjoyment in games: flow (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014; Chen, 2006; Martin, 2018), Self-determination theory (Lillia et al., 2022) and Perceived Enjoyment (Lillia et al., 2022). Furthermore, we include theory on player types (Marczewski, 2015) and difficulty adjustment in games (Alexander, Sear & Oikonomou, 2013; Schmierbach, Chung, Wu & Kim, 2014; Qin, Rau & Salvendy, 2009).

Initially, we formulated a total of eight player experience goals – which Fullerton (2019) defines as the experience which we as designers hope to provide to our players. Based on these player experience goals, we formalized a total of three concepts: a) Pharaoh's Tomb, b) Small Dude, Big World and c) Road to Valhalla. Through semi-structured interviews with a total of 13 informants (codenamed T1 - T13) – as well as the 3D-model for strategic design thinking by Vistisen (2014) – we decided to pursue Road to Valhalla as our concept. The reason for this was due to interest shown by informants as well as the technical and resource based feasibility of the concept to be prototyped digitally over a period of five weeks in march and april of 2022. Based on the initial concept one-pager, Road to Valhalla was to be a 3D, third-person platformer set in the afterlife of nordic mythology. You play as an old viking who has to face a number of challenges in Niflheim, Muspelheim and Helheim in order to prove yourself worthy for Valhalla. Through paper prototyping (Fullerton, 2019) and by utilizing the MoSCoW-method (Benyon, 2010), we brainstormed and prioritized a number of functionalities and features: various traps and challenges for the player, the players movement options (walking, sprinting, jumping and rolling in a 3D environment) and controls as well as a total of five levels: 1) Tutorial, 2) Hub Area, 3) Niflheim, 4) Helheim and 5) Muspelheim. This resulted in a playable, digital prototype for the PC, which was created using the game engine known as Unreal 5.

By playtesting the digital prototype of Road to Valhalla with a total of eight playtesters (codenamed PP, PA, PB, PC, PD, PE, PH and PI), we identified a total of 69 insights, where 30 (insight #A.1 - #A.30) were positive experiences. 39 of these insights (#B.1 - #B.10 and #C.1 - #C.28) were, however, either mixed or negative experiences which either detracted from the playtesters overall enjoyment or worked against our player experience goals. These mixed or negative insights proved to be useful in identifying opportunities for us to improve the overall experience of playing Road to Valhalla. An example of one such opportunity for future iterations can be seen in relation to insight #C.25, where playtesters requested a “*(...)double-jump(...)*” (PB, 2022, 20:21) or a similar kind of “*(...)skill-based safety mechanic(...)*” (PB, 2022, 20:40). Based on the qualitative analysis of our playtesting data using the KJ-metoden as defined by Scupin (1997), we concluded that the digital prototype for Road to Valhalla currently accomplishes two of our player experience goals – specifically by offering difficult challenges and a simple narrative. In order to successfully accomplish the rest of our player experience goals, we need to complete further iterations on the digital prototype of Road to Valhalla.

When considering future iterations on Road to Valhalla, it is imperative that we consider these 69 insights, as we need to be able to maintain what works (insight #A.1 - #A.30) and change what doesn't (#B.1 - #B.10 and #C.1 - #C.28). Furthermore, since Fullertons (2019) iterative design process (and playcentric approach) yielded great results, we should continue to utilize this tool in future iterations. When we can no longer identify critical problems – and simultaneously accomplish all of our player experience goals – it will be possible to begin production of Road to Valhalla as a fully fledged videogame that may be released on the PC with the target audience consisting mainly of hardcore gamers (and midcore gamers to a certain extent). As such, we only follow Fullertons (2019) process from step 1 (brainstorming) to step 4 (digital prototyping), while we have yet to attempt step 5, 6 and 7 – which relate to full scale project planning, documentation, production and quality assurance of a final product.

Forord

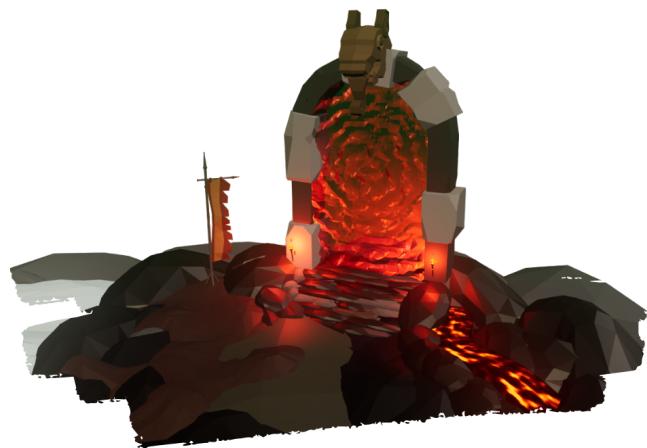
I forbindelse med dette speciale har vi udviklet en digital prototype for en 3D, third-person platformer ved navn *Road to Valhalla*. Bilag 14 indebærer en trin-for-trin guide til, hvordan du kan installere og spille den digitale prototype på egen PC. Ved at scanne QR-koden på forsiden af specialerapporten kan du også gå direkte til vores hjemmeside, runerock.dk, hvorfra du kan downloade den digitale prototype for Road to Valhalla.

Vi vil desuden benytte denne lejlighed til at give Thessa Jensen en stor tak for al den støtte, hun har vist os de sidste to år ved kandidaten i Interaktive Digitale Medier ved Aalborg Universitet. Uden hendes velvilje og standhaftige ping-pong var vi aldrig nået så langt, og så godt.

Tak Thessa ❤

God læselyst!

– Med venlig hilsen Gustav, Simon, Henriette, Henrik og Andreas.



Indhold

Indledning	3
Flow som Player Experience	4
Anxiety, Boredom og Flow i Hardcore Games.....	9
2.1: Dark Souls: The Northern Undead Asylum.....	9
Problemformulering	19
Sektion A: Forståelsesramme og Metoder	20
A1: Research Through Design.....	20
A2: Strategisk Designtænkning.....	25
A:2.1 Wicked Problems.....	25
A:2.2 3D-Modellen som referenceramme for vores designvalg	28
A.2.3: Behov, muligheder og levedygtighed.....	30
A:3 Game Design	51
A3.1: Definitioner af game design	51
A3.2: Meaningful Play	51
A:3.3 Building blocks for creating enjoyable games.....	56
A:3.4 Den iterative designproces	59
A:4 Dataindsamling, -behandling og markedsanalyse	61
A4.1 Marketing Research	63
A:5 Vores erfaringer fra DADIU	66
A:5.1 KJ-metoden som analytisk rammeværktøj	66
A5.2: Retrospektiv data process af DADIU 2021 forløbet.....	67
A5.2: Vores 10 retningslinjer – en gruppekontrakt	69
Sektion A: Afrunding.....	70
SEKTION B: Vores designproces	72
B1: Den konceptuelle Fase	72
B1.1: Vores Marketing Research	72
B1.2: Brainstorming player experience goals & Personaer.....	84
B1.3: Konceptgenerering	93
B1.4: Physical Prototype.....	108
B2: Spiludvikling & Projektledelse.....	122
B2.1: Scrum & MoSCoW-metoden	122
B2.2: Vores udviklingsmiljø for software prototyping	124
B3: Vores endelige software prototype	125

B3.1: Den digitale prototypes formelle og dramatiske elementer.....	126
B3.2: Den digitale prototypes fem levels.....	133
SEKTION C: KRITISK REFLEKSION	244
C1: Kritisk Refleksion over Player Experience Goals	244
#1 Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)	245
#2 Udfordringen skal gerne være tilpasset vores målgruppe og derved øge chancen for en flow oplevelse	247
#3 Spilleren har fuld kontrol over spillets tempo, dog vil spillere som klarer sig hurtigere gennem de forskellige segmenter blive belønnet.	247
#4 Spilleren vil kunne finde extrinsic rewards gennem de forskellige segmenter, disse belønninger er forbundet med udfordringer og spillerens kreativitet i spillet.	248
#5 Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ inden for de rammer, som spillet sætter.....	249
#6 Spillets mekanikker vil være svære (men fair).....	249
#7 Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.	255
#8 Spilleren skal kunne klare spillets udfordringer på forskellige måder. Disse valgmuligheder skal være balanceret i forhold til at højere sværhedsgrad giver højere belønninger og vice versa.	256
Yderligere indsigt, der ikke relaterer sig direkte til vores PXG'er.....	256
Afrunding på kritisk refleksion over vores Player Experience Goals	260
C2: Kritisk Refleksion over de 10 retningslinjer – vores erfaringer fra DADIU	262
C3: Kritisk Refleksion over Marketing Research.....	265
C4: Kritisk Refleksion over vores proces	266
Konklusion.....	267

Indledning

Som studerende på 4. semester ved kandidaten i Interaktive Digitale Medier er vi dybt interesserede i det digitale medies potentiale – herunder dets iboende muligheder for fascinerende oplevelser, som findes i computerspil. Især game design som problemfelt er af stor interesse for os, da vi deltog ved DADIU sidste semester – et 30-ECT points semester, der primært fokuserer på spiludvikling i praksis (AAU, 2022). I denne afhandling har vi valgt at designe et computerspil af genren 3D, third-person platformer, der tiltaler *hardcore gamers* – forstået som spillere, der nyder en høj grad af udfordring, hvor de er nødt til at tilegne sig en høj grad af evne til at håndtere denne udfordring (Chen, 2007). Midcore og casual gamere er derimod kendtegnet ved, at de foretrækker en gradvist lavere udfordring (Chen, 2007). En spillertype, som Marchewski (2015) kalder for *achievers*. Fullerton (2019) definerer dertil *Third-Person View* som følger:

“Directly related to the side view but in three dimensions, the third-person view generally follows a character closely, but it does not put the player directly inside the character’s view. Adventure games, sports games, and other games that depend on a more detailed control of character actions tend to use this viewpoint. Games that use the third person allow for a sense of empathy to develop with our player character that may be greater than that developed through other viewpoints” (Fullerton, 2019, s. 262)

Netop *detailed control of character actions* virker fordelagtig i forhold til at tiltale hardcore gamers, som er motiveret af Mastery (Marchewski, 2015) – altså at mestre kontrollen over deres karakter i spillet. En platformer indebærer ifølge iD Tech (2012):

“A platformer, or platform video game, is one (...) in which players control characters who jump or climb between different platforms on the screen. It’s a subgenre of the Action category, which is one of the many different types of video games” (iD Tech, 2012, s. 1).

A. J. Maciejewski (2019) – forfatter for Versus og ejer af Videochums.com – stiller 2D platformers i forhold til 3D platformers, hvor han understreger, at 2D platformers – den ældste variant af genren platformers – typisk udfordrer spillerens reflekser, mens 3D platformers typisk fokuserer mere på afslappende udforskning end de mere hardcore udfordringer, der findes i 2D platformers.

Der er således et interessant vidensbidrag i at designe en 3D platformer, som tiltaler hardcore gamers, da dette ifølge Maciejewski (2019) sjældent er tilfældet. Luke Hinton (2021) – freelance journalist for Fandom.com – giver dog et eksempel på en 3D, third-person platformer, som muligvis tiltaler hardcore gamers: *“Despite the fluffy, colorful appearance of a children’s game, Crash Bandicoot is one of the most punishingly difficult platforming franchises in gaming.”* (Hinton, 2021, s. 1).

Men nu, når vi er interesseret i at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers, så er der især ét spørgsmål, der forunder os:

Hvordan kan dét at spille noget være en fornøjelse?

Flow er ifølge Salen & Zimmerman (2010) blot ét ud af flere mulige svar på dette spørgsmål. De inddrager specifikt flow i forhold til begrebet *autotelic experience* – altså oplevelser, som

mennesket søger grundet oplevelsens egen iboende værdi – en *intrinsic reward* (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014; Salen & Zimmerman, 2010).

“Most things in life are exotelic. We do them not because we enjoy them but to achieve some goal. Some activities such as art, music, sports, and games are usually autotelic: There is no reason for doing them except to enjoy the experience they provide.” (Fullerton, 2019, s. 101)

Play og *Gameplay* – herunder oplevelsen af flow – argumenterer Salen & Zimmerman (2010) netop for som værende autotelic. Fullerton (2019) og Schell (2015) anser her flow for at være én måde, hvorpå man kan forstå *player experience* – specifikt set i forhold til balancen mellem *Perceived Challenge* og *Existing Abilities*. Da vi netop er interesseret i at skabe en hardcore udfordring, giver det umiddelbart mening for os at tage udgangspunkt i flow.

Flow som Player Experience

Mihaly Csikszentmihalyi definerede første gang flow-begrebet i 1975, hvilket han efterfølgende uddybede sammen med Nakamura i *‘The Concept of Flow’* i *‘The Handbook of Positive Psychology’*, original fra 2002 (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014). Csikszentmihalyi, der er psykolog og Professor of Psychology and Management ved Claremont Graduate University i USA, beskæftiger sig med *positive psychology*, hvilket er en forskningsdisciplin, der undersøger, hvad der udgør et godt liv – forstået som forskning i de oplevelser, som bidrager til, at man som menneske har det godt (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014). Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) definerer flow som værende *optimal experience* – altså en oplevelse, hvor man er fuldt ud tilstede i de handlinger, man foretager sig.

Flow-begrebet definerede Csikszentmihalyi (1975) originalt ved at interviewe en række individer såsom skakspillere, bjergbestigere, kirurger, dansere, m.v., som uddybes herunder:

“Respondents used the metaphor of a current that carried them along effortlessly. Flow is a subjective state that people report when they are completely involved in something to the point of forgetting time, fatigue, and everything else but the activity itself. (...). The defining feature of flow is intense experiential involvement in moment-to-moment activity. Attention is fully invested in the task at hand, and the person functions at his or her fullest capacity.” (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 230).

Hertil defineres følgende betingelser og karakteristika for, at man kan indtræde i flow:

Betingelser for Flow

1. "Perceived challenges, or opportunities for action, that stretch (neither overmatching nor underutilizing) existing skills; a sense that one is engaging challenges at a level appropriate to one's capacities
2. Clear proximal goals and immediate feedback about the progress that is being made."



Mihaly Csikszentmihalyi



Jeanne Nakamura

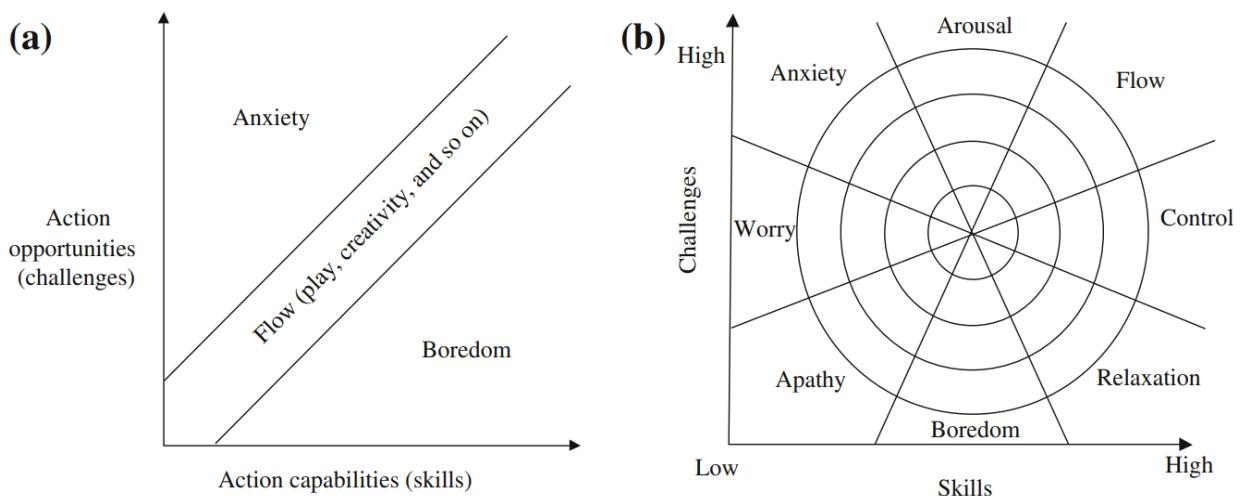
Karakteristika ved flow

- a) "Intense and focused concentration on what one is doing in the present moment"
- b) Merging of action and awareness
- c) Loss of reflective self-consciousness (i.e., loss of awareness of oneself as a social actor)
- d) A sense that one can control one's actions; that is, a sense that one can in principle deal with the situation because one knows how to respond to whatever happens next
- e) Distortion of temporal experience (typically, a sense that time has passed faster than normal)
- f) Experience of the activity as intrinsically rewarding, such that often the end goal is just an excuse for the process."

Figur 1 Betingelser og Karakteristika ved flow
(Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 240)

I de følgende afsnit har vi til hensigt at uddybe hver af disse underpunkter i forhold til Csikszentmihalyi & Nakamuras (2014) definition, hvortil vi løbende inddrager litteratur om Game Design (Fullerton, 2019; Schell, 2015, Salen & Zimmerman, 2010), hvor flow-begrebet anvendes i konteksten af spiludvikling.

Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) illustrerer desuden betingelse #1 omkring *perceived challenges* overfor *existing skills* med følgende to modeller:



Figur 2 - Den originale flow-model a vs. den nuværende flow-model b
(Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 248)

Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) understreger her udviklingen i flow modellen fra dens originale definition (Csikszentmihalyi, 1975; 2000) til dens nuværende form (Csikszentmihalyi, 1997). Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) beskriver forskellen mellem de to modeller således:

a The original model of the flow state.	b The current model of the flow state.
<i>Flow is experienced when perceived opportunities for action are in balance with the actor's perceived skills. Adapted from Csikszentmihalyi (1975/2000)</i>	<i>Flow is experienced when perceived challenges and skills are above the actor's average levels; when they are below, apathy is experienced. Intensity of experience increases with distance from the actor's average levels of challenge and skill, as shown by the concentric rings. Adapted from Csikszentmihalyi (1997)"</i>

Tabel 1 - Forskellen på den originale flow model a vs. den nuværende flow model b
(Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 248)

Revideringen af den originale flow-model a bygger ifølge Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) på en undersøgelse, som blev udført ved hjælp af *The Experience Sampling Method* (ESM). ESM indbærer, at man giver informanter en pager, hvorigenmed informanterne løbende bliver opfordret – typisk et par gange om dagen – til at besvare et spørgeskema, hvorved de rapporterer deres seneste flow oplevelser (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014). Csikszentmihalyis (1975) originale flow-model var, som tidligere nævnt, i stedet baseret på en række kvalitative interviews med skakspillere, bjergbestigere, dansere, kirurger, m.v.. På baggrund af denne data identificerede Csikszentmihalyi (1975):

"(...)three regions of experience: a flow channel along which challenges and skills matched; a region of boredom, as opportunities for action relative to skills dropped off; and a region of anxiety, as challenges increasingly exceeded capacities for action." (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 247)

Disse tre *regions of experience* ses visualiseret i figur 2, hvor Csikszentmihalyis (1975) flow-model **a** fremgår. Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) understreger dog hertil, at ESM data talte imod den originale flow-model **a**:

"Initial analyses of ESM data were not consistent with this mapping, however. Simply balancing challenges and skills did not optimize the quality of experience. As Massimini and his colleagues clarified, inherent in the flow concept is the notion of skill stretching. Activities providing minimal opportunities for action do not lead to flow, regardless of whether the actor experiences a balance between perceived challenge and skill. (...). Operationally, the Milan group redefined flow as the balance of challenges and skills when both are above average levels for the individual."

(Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 247)

Mens flow-model **a** lagde vægt på en balance mellem *percieved challenges* (udfordringer) og en aktørs *existing skills* (evner), lægger flow-model **b** netop vægt på, at flow kun indtræder, hvis udfordringerne – og de evner, der kræves for at håndtere dem – begge er over det gennemsnitlige niveau for individet. Ergo er flow kun en tilstand, man opnår, hvis man netop bliver udfordret, hvilket Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) kalder *skill stretching*. Hvor flow-model **a** illustrerer flow som værende aktuelt både for low-challenge vs. low-skill og high-challenge vs. high-skill, så illustrerer flow-model **b**, at flow kun gør sig gældende ved high-challenge vs. high-skill. Ved low-challenge vs. low-skill er der i flow-model **b** nu kun følelsen af *apathy* – en følelse af, at det man foretager sig føles ligegyldigt eller meningsløst.

Csikszentmihalyi & Nakamura's (2014) betingelser og karakteristika for flow ses dog bredt anvendt i litteratur om flow i Game Design (Fullerton 2019, Salen & Zimmerman, 2010, Chen, 2006).

Eksempelvis udlægger Fullerton (2019) betingelse #1 for flow omkring *perceived challenges* overfor *existing skills* således:

"Based on his findings, Csikszentmihalyi created a theory called 'flow,'... When a person begins performing an activity, they usually have a low level of ability. If the challenge of the activity is too high, they will become frustrated. As they continue on, their ability rises, however, and if the challenge level stays the same, they will become bored." (Fullerton, 2019, s. 98)

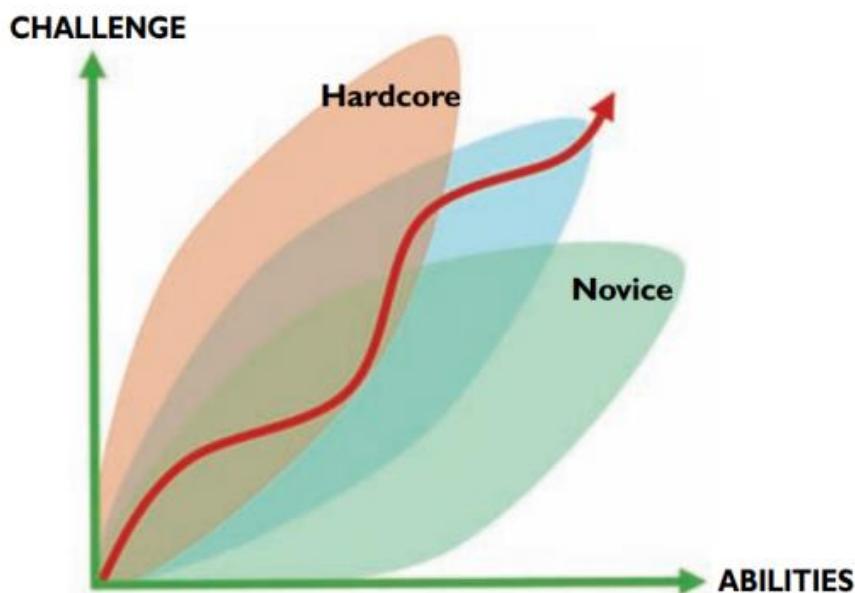
Fullerton (2019) og Salen & Zimmerman (2010) bidrager hertil med to nyttige afrunderinger, som eksemplificerer den måde, hvorpå vi forstår flow i forhold til Game Design:

<p><i>"These elements of enjoyment are not a step-by-step guide to creating enjoyable, challenging game experiences; you need to work out for yourself what these ideas mean in the context of your own games. But the focus that Csikszentmihalyi places on goal oriented, rule-driven activities with clear focus and feedback are clues that might point you in a beneficial direction"</i></p>	<p><i>"Although flow is a useful conceptual tool for creating pleasure in games, it is but one of many possible tools. Flow offers a rigorous investigation into one kind of meaningful engagement, even if it doesn't represent a universal state of mind and even if it isn't completely unique to games."</i></p>
<p>(Fullerton, 2019, s. 101).</p>	<p>(Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 12)</p>

Tabel 2 - Flow i forhold til Game Design (Fullerton, 2019; Salen & Zimmerman, 2010)

Flow er, ifølge Fullerton (2019) samt Salen & Zimmerman (2010), kort sagt, et konceptuelt redskab, der er nyttigt, når man udfører Game Design, da der er en række begreber, der står i dyb relation til de elementer, der udgør et spil: herunder regler, klare mål, tydelig feedback og passende udfordringer set i forhold til spillernes evner.

Chen (2006) understreger dog, at forskellige typer af spillere vil have forskellige Flow Zones, samt sætter Csikszentmihalyis (1975) flow-model **a** i forhold til Game Design:



Figur 3 - "Different players (Chen 2006, p. 32) have different Flow zones."

Chen (2006) illustrerer, at *Hardcore*, *Midcore* og *Novice* spillere vil foretrække forskellige flow-zones. En hardcore spiller er her forstået som en spiller, der foretrækker en større udfordring i forhold til deres evner, mens en midcore spiller vil foretrække en gennemsnitslige udfordring i forhold til evne. En novice spiller vil her foretrække en lavere udfordring i forhold til deres evner. Den røde pil i midten illustrerer den vekselvirken mellem challenge og abilities, som computerspil bør følge – altså en lav challenge i starten, som øges i trit med, at spilleren bliver bedre til spillet (Chen, 2006; Fullerton, 2019; Schell, 2015; Salen & Zimmerman, 2010).

Men det er præcis her, at vi har endnu en forundring:

Hvis flow forstås som en mulig måde at forstå nydelse i spil på, hvordan kan det så være, at nogle hardcore spil direkte modsiger den kronologiske vekselvirken, som Chen (2006), Fullerton (2019), Schell (2015), Salen & Zimmerman (2010) – og endda Csikzentmihalyi & Nakamura (2014) – understreger som værende nødvendig for, at en spiller kan indtræde i flow.

Anxiety, Boredom og Flow i Hardcore Games

Tag for eksempel et spil som Dark Souls (FromSoftware, 2011). Her ses der et eksempel på, hvordan flow netop brydes for at tiltale den hardcore spillere, der søger en drastisk udfordring – hvilket virker kontraintuitivt i forhold til, at Csikzentmihalyi & Nakamura (2014) understreger, at individet altid: 1) vil søge mod flow og 2) vil mistrives, hvis de rammer anxiety eller boredom. I det følgende afsnit har vi forsøgt at illustrere netop hvordan Dark Souls udnytter anxiety i spillets start område: *The Northern Undead Asylum* (FromSoftware, 2011).

2.1: Dark Souls: The Northern Undead Asylum

I dette afsnit tager vi udgangspunkt i to *Blind Playthroughs* fra Youtube af henholdsvis Mapocolops (2021) og Aaron (2020) samt *Dark Souls Wiki* (2021). Et blind playthrough indebærer ifølge Mapocolops, at man som spiller: a) ikke har spillet det pågældende spil før og b) ikke har læst op på, hvordan man spiller det i forvejen, f.eks. ved at læse en wiki for spillet.

I det første område af Dark Souls bliver spilleren først mødt af et par korte tekster – kaldet <i>Messages</i> (FromSoftware, 2011) – som introducerer spillets <i>controls</i> ; altså den måde, hvorpå spilleren, via deres controller, kan lave inputs, som får deres karakter til at udføre diverse angreb, handlinger, m.v..	 Screenshot #1 fra Mapocolops (2021)
Spilleren møder få fjender, som ikke angriber dem tilbage, hvis man slår dem. Spilleren starter med lidt udstyr, herunder lidt rustning og et <i>Broken Shortsword</i> , der er et af spillets værste våben (FromSoftware, 2011). Ikke desto mindre dør fjenderne på ét slag og er derfor lette at dræbe.	 Screenshot #2 fra Mapocolops (2021)

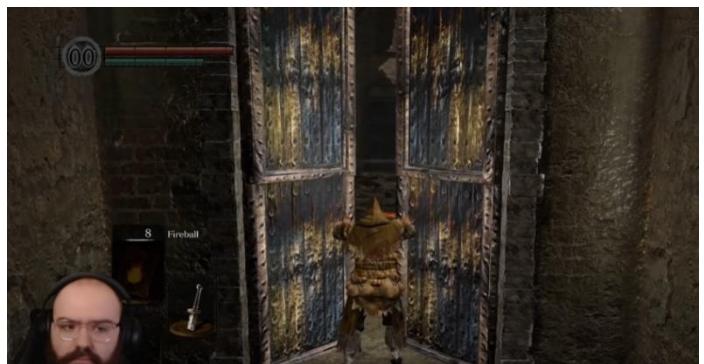
Spilleren når derefter til et *Bonfire* – et check-point, hvor de vil blive genfødt, hvis de dør (FromSoftware, 2011).

Som man kan se øverst i billedet til højre er der herefter en dør, som spilleren er nødt til at åbne for at bevæge sig videre til det næste område.



Screenshot #3 fra Mapocolops (2021)

Døren til det næste område er tung og tager ca. 5 sekunder at åbne.



Screenshot #4 fra Mapocolops (2021)

Kort tid efter, at spilleren har bevæget sig ind i rummet, falder en kæmpe demon ved navn *Asylum Demon* ned fra loftet (FromSoftware, 2011).

Asylum Demon har en del livspoint, som kan ses i den røde bar forneden. Hvis spilleren slår demonen, vil de se, at deres Broken Shortsword kun skader 2 ud af i alt 825 livspoint – ca. 0,24% af dens totale livspoint. Alt imens, at dæmonen skader nok til at dræbe spilleren på 3 slag, hvis de ikke undgår dens angreb ved enten at rulle rundt om eller løbe fra dens angreb.



Screenshot #5 fra Mapocolops (2021)

Hvis spilleren forsøger at gå tilbage af den vej, de kom fra, vil de finde ud af, at døren er blevet låst bag ved dem.



Screenshot #6 fra Mapocolops (2021)

Hvis spilleren ikke giver op, kan der ske en af 3 ting:

- 1) Spilleren dør, bliver genfødt uden for døren ved deres seneste Bonfire (et checkpoint) og prøver igen.



Screenshot #1 fra Aaron (2020)

- 2) Spilleren finder ud af, at der er en dør, hvor Asylum Demon ikke kan følge efter dem. De stikker af og overlever.



Screenshot #7 fra Mapocolops (2021)

3) Spilleren lykkedes at dræbe Asylum Demon på trods af, at de kun har et Broken Shortsword. Hvis dette sker, får spilleren et unikt våben: *Demon's Great Hammer*. Derudover får spilleren *Big Pilgrim's Key*, som er nøglen til døren, der bringer dem til det næste område i spillet: *Firelink Shrine*.



Screenshot #1 fra Dark Souls Wiki (2021)

Hvis spilleren stak af, finder de et nyt våben og en *Estus Flask* – en elixir, man kan drikke for at få Healthpoints “liv” tilbage. Man fylder den op igen ved et Bonfire.

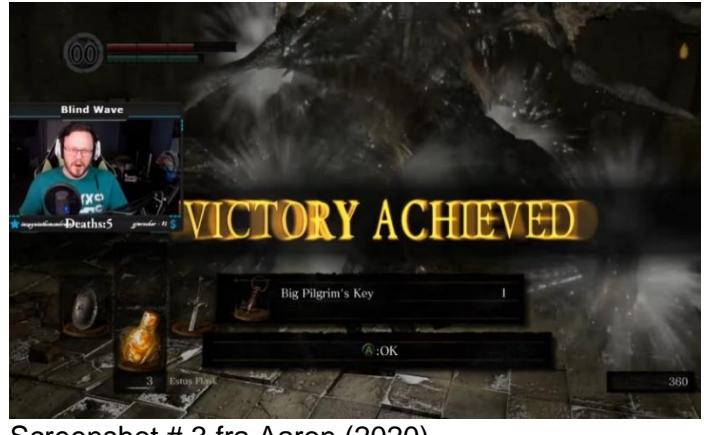
I området efter Abyssal Demon (hvis man stak af), vil der være fjender, som forsøger at dræbe spilleren. Disse kræver dog kun 3-5 slag at dræbe med ens nye våben.



Screenshot # 2 fra Aaron (2020)

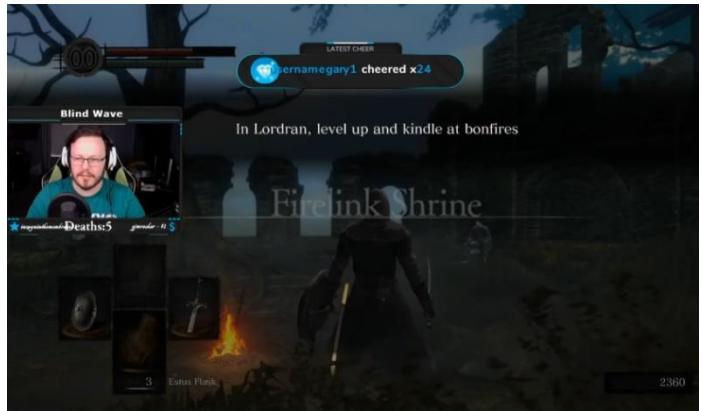
Hvis spilleren stak af, kommer de igen til at kæmpe mod Abyssal Demon – denne gang har de dog et nyt våben samt deres *Estus Flask* til rådighed.

Abyssal Demon tager en del mere skade fra det nye våben, og dør på markant færre slag end før. Spillerens karakter er blevet stærkere samtidig med, at spilleren har haft mulighed for at øve sig mod de lettere fjender på vej tilbage til kampen mod Abyssal Demon.



Screenshot # 3 fra Aaron (2020)

Ved hjælp af Big Pilgrim's Key kan spilleren nu bevæge sig til Firelink Shrine – et område, der har et areal, som er frit for fjender.



Screenshot # 4 fra Aaron (2020)

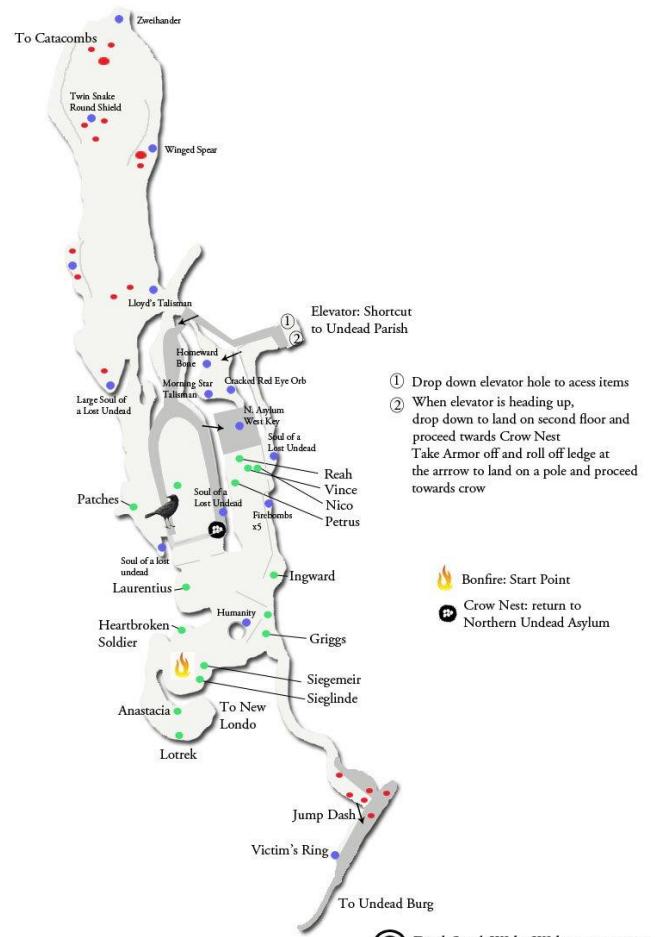
Fra Firelink Shrine (som set på kortet til højre) kan spilleren vælge at bevæge sig videre til 3 nye områder:

1) *Undead Burg*

2) *Catacombs*

Eller 3) *New Londo*

Typisk anbefales Undead Burg som det næste område, da de to andre er betydeligt sværere for en spiller med udstyr, der endnu ikke er opgraderet (DarkSoulsWiki.Wikispaces.com, uå).



“Firelink Shrine Map” (DarkSoulsWiki, 2021, s.1)

Tabel 3 – en gennemgang af Northern Undead Asylum

The Northern Undead Asylum i Dark Souls tilbyder altså Mapocolops (2021) og Aaron (2020) en oplevelse, der kan sættes i forhold til flow således:

A – START SPILLET

CHALLENGE

A

ABILITIES

B – DRÆB FJENDER PÅ VEJ TIL FØRSTE BONFIRE

CHALLENGE

B

ABILITIES

C – FØRSTE KAMP MOD ABYSSAL DEMON

CHALLENGE

C

ABILITIES

D – (Hvis man stikker af) NYT VÅBEN + ESTUS FLASK



Screenshot #7 fra Mapocolops (2021)

CHALLENGE

d

ABILITIES

E – DRÆB FJENDER PÅ VEJ TIL ANDEN KAMP MOD ABYSSAL DEMON



Screenshot # 2 fra Aaron (2020)

CHALLENGE

e

ABILITIES

F – ANDEN KAMP MOD ABYSSAL DEMON

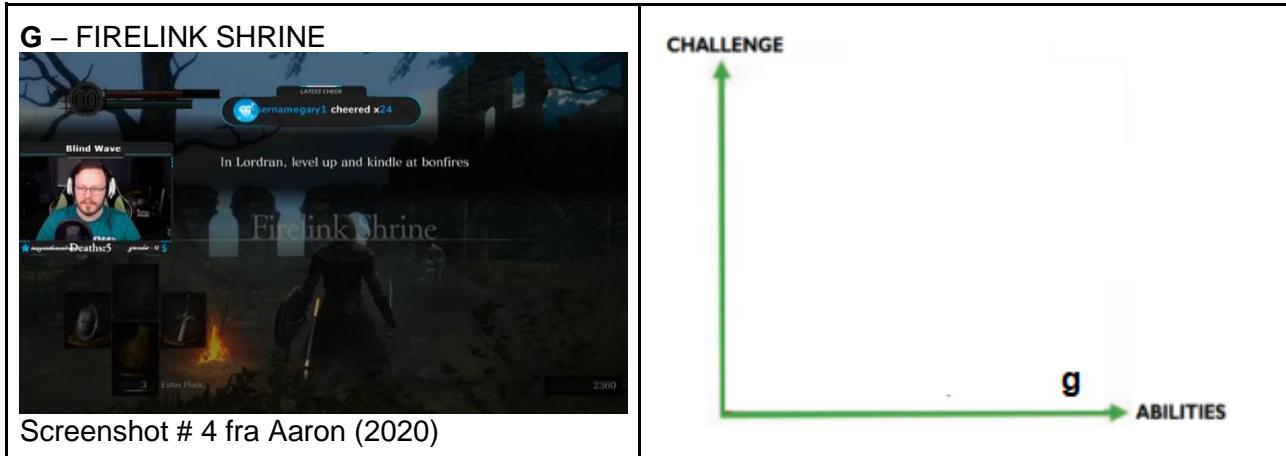


Screenshot # 3 fra Aaron (2020)

CHALLENGE

f

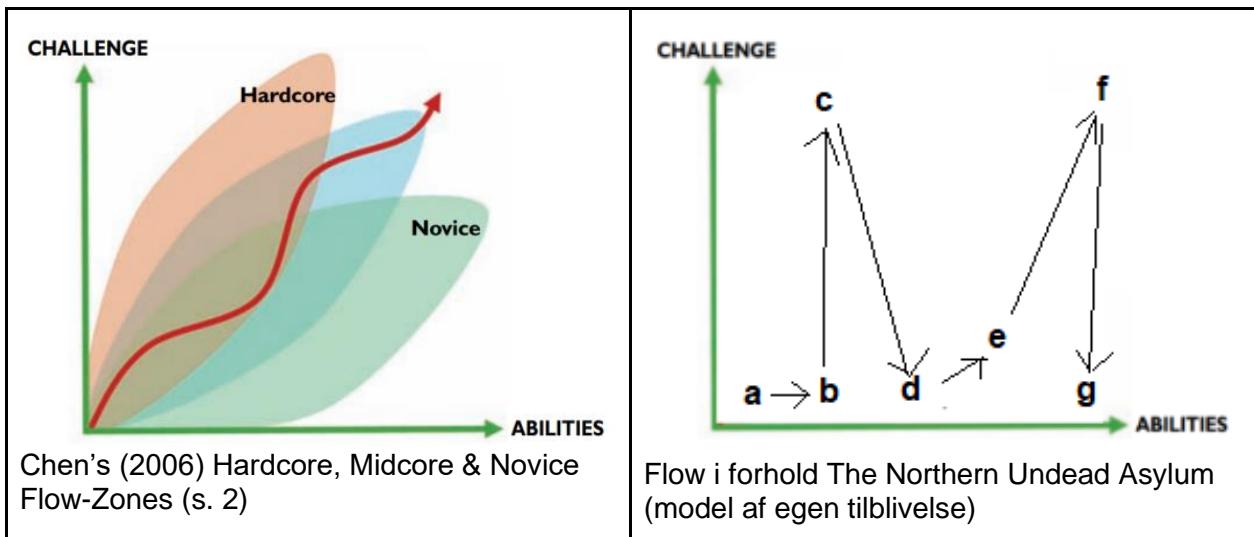
ABILITIES



Tabel 4 - Spillers oplevelse af flow i Dark Souls

Starten af Dark Souls 1 – et spil, der ofte refereres til som værende *Hardcore* (Wikipedia, uåa) – tilbyder altså Aaron (2020) og Mapocolops (2021) en oplevelse, hvor der løbende vekselvirkes mellem forskellige forhold mellem challenge og abilities. Anxiety udnyttes i forhold til det første møde med Asylum Demon, hvorefter spilleren ankommer til Firelink Shrine – et område, hvor de ikke udfordres, men i stedet får mulighed for at slappe af efter den intense kamp mod Asylum Demon.

Hvis man hertil sætter Chen's (2006) iteration på flow model **a** i forhold til den oplevelse, som Mapocolops (2021) og Aaron (2020) havde i The Northern Undead Asylum, så vil sammenligningen se således ud:



Figur 5 - Sammenligning af Chens (2006) flow model og vores analyse af flow i Dark Souls

Det er netop her, at vi kan visualisere vores primære forundring i dette speciale; vores problem.

Dark Souls netop er netop hardcore ved, at man kaster spilleren ud i en høj grad af challenge (Abyssal Demon) overfor en ekstrem lav grad af abilities (Broken Shortsword, ingen Estus Flask) – hvorefter man tillader, at spilleren bliver stærkere, så de kan håndtere den pågældende challenge (Abyssal Demon) med de øgede abilities (Nyt våben, Estus Flasks og mulighed for at øve sig mod svagere fjender). Denne oplevelse følger netop ikke den flow-model, som Chen (2006), Fullerton

(2019), Schell (2015) og Salen & Zimmerman (2010) inddrager – altså flow-model **a**. Ej heller Chen's (2006) Hardcore Flow-Zone stemmer overens med Dark Souls' startområde.

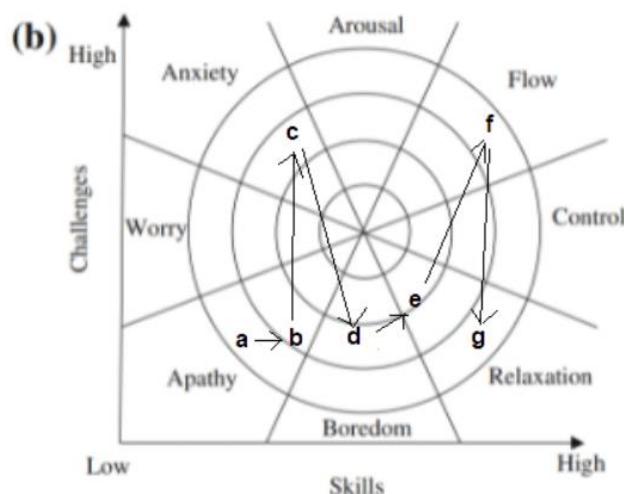
Salen & Zimmerman (2010) understreger desuden følgende i forhold til flow:

“Challenge is an important way to shape player pleasure. If the challenge of a game is too high for a player's skills, anxiety results. If there is not enough challenge, boredom results. Ideally, games provide a balanced challenge at all moments.” (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 33).

Dette citat sætter vores problem på spidsen – især den sidste linje: “*Ideally, games provide a balanced challenge at all moments.*” (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 33). For hvis det er ideelt, at spil tilbyder en balanceret udfordring i hvert eneste øjeblik, hvordan kan det så være, at selv hardcore spil som Dark Souls har områder som Firelink Shrine, hvor spilleren netop *ikke* bliver udfordret – men i stedet får mulighed for at slappe af efter en intens kamp mod Abyssal Demon?

Hvis man følger flow-model **a**, vil man desuden gå ud fra, at spilleren starter i flow, så snart de begynder at spille et nyt spil – altså når de har en lav grad af evner overfor en lav grad af udfordring. Dette giver dog ifølge Csikzentmihalyi & Nakamura (2014) ikke mening, da senere ESM-målinger viste, at low challenge vs. low skill blot gav anledning til en følelse af apathy.

Men hvad der yderligere er interessant for os, er, at The Northern Undead Asylum ej heller giver mening i forhold til Csikzentmihalyi & Nakamura's (2014) flow-model **b**:



Figur 4 - The Northern Undead Asylum vs. Flow-model **b**
(baseret på Csikzentmihalyi & Nakamura, 2014)

For hvis vi tager udgangspunkt i den ovenforstående model, så må en ny spiller i The Northern Undead Asylum formodentlig føle apathy, efterfulgt af anxiety (når spilleren kæmper mod Asylum Demon for første gang), så boredom/relaxation igen – for så at inddræde i flow kortvarigt – og dernæst vende tilbage til relaxation, når spilleren ankommer til Firelink Shrine. Dette giver dog ikke

mening, da spillere hverken er ligeglade (apathetic) med The Northern Undead Asylum eller keder sig, f.eks. som følgende reddit opslag giver udtryk for:

“Dark Souls’ Undead Asylum tutorial is brilliant” (u/MetricGuard, 2019, s. 1)

“I’m such a grumpy old curmudgeon now that I have quit games mid forced-unskippable tutorial. Dark Souls gets it just right.” (u/Gamergeek, 2019, s. 1)

“Looking back yeah it’s nice. They laid it out for you really, at least the basics.” (u/Ryan770, 2019, s. 1)

Der er således noget kontraintuitivt i forhold til flow i og med, at flow-model **a** visualiserer, at spilleren konstant bør være i flow til trods for, at der tydeligvis er områder i selv hardcore spil som Dark Souls, hvor spilleren netop ikke bliver udfordret. Chen (2006), Fullerton (2019), Schell (2015) og Salen & Zimmerman (2010) understreger dog, at et spil løbende bør tilbyde sværere og sværere udfordringer i trit med, at spilleren bliver bedre og får øgede evner; f.eks. et stærkere våben eller et dobbelt-hop. Dette giver fortsat mening for os – men idéen om, at spilleren *konstant* bør være i flow; det er specifikt dét aspekt af flow, der for os ikke giver mening.

Vi er altså nødt til at inddrage noget mere end bare en forståelse for flow, hvis vi vil designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers. Flow set i forhold til hardcore games virker kontraintuitivt. Derfor ser vi, at der er et signifikant vidensbidrag i at eksplorere en designproces, hvorved vi skaber et computerspil af en specifik genre, der taler til en specifik type spiller – altså en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers.

Helt konkret har vi til hensigt at anvende *Research-through-design* (Frayling, 1993) som vores forskningstilgang, hvorved vi designer vores 3D, third-person platformer. *Research through design*, også kaldet *Constructive Design Research* (Koskinen et al., 2011) eller *Design-based Research* (Reeves, 2008) kan overordnet beskrives således:

“[It] refers to design research in which construction – be it product, system, space or media [i specialets tilfælde computerspil] – takes center place and becomes the key means in constructing knowledge”. (Koskinen et al., 2011, s. 5).

Research through design er, kort sagt, en kobling mellem forskning og design. Helt konkret indebærer det, at man som forsker er interesseret i at anvende designprocesser, -metoder og -principper til at udføre et konkret design, hvorigennem man forsøger at undersøge et konkret emne.

Alt dette leder os frem til følgende problemformulering:

Problemformulering

Hvordan kan vi designe en 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers É forstået som spillere, der er motiveret af Mastery (altså Achievers)?

Vi er således interesseret i at designe en 3D, third-person platformer på baggrund af:

- eksisterende litteratur om game design, da vi netop er interesseret i at bidrage til game design som problemfelt; specifikt relevante og nødvendige begreber for at kunne designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers.
- vores erfaringer fra DADIU, da vi er interesseret i at trække på tidlige erfaringer med spiludvikling i praksis, når vi designer, producere og udvikler det eksperimentelle computerspil i forbindelse med denne specialeafhandling.

Speciale afhandlingens struktur er derfor som følger:

SEKTION A: FORSTÅELSESRAMME & METODER	
A1	En introduktion af research-through-design som forskningstilgang, samt hvordan denne tilgang kommer til udtryk i specialeafhandlingen.
A2	Hvordan vi anvender strategisk designtænkning (Vistisen, 2014) i forhold til designprocessen af de ressourcemæssige, teknologiske og menneskeorienterede valg, vi er nødt til at træffe for at kunne besvare på vores problemformulering.
A3	En introduktion af de elementer fra Game Design, som vi tager udgangspunkt i ift. vores designproces, herunder Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010).
A4	Et overblik over de metoder, som vi anvender til test af vores koncept og prototype. Her tager vi eksempelvis udgangspunkt i Games User Research (Drachen et al., 2018) og KJ-metoden (Scupin, 1997).
A5	En kvalitativ analyse og syntese af vores erfaringer fra DADIU, som vi har til hensigt at anvende i forbindelse med designprocessen.

SEKTION B: VORES DESIGNPROCES	
B1	Den konceptuelle fase, hvor vi udfører Marketing Research og gennemgår Fullertons (2019) step 1: Brainstorming og step 2: Physical Prototype. Via step 1 formulerer vi i alt otte player experience goals samt tre koncept one-pagers, som hver især blev testet via semi-strukturerede interviews af i alt 13 informanter. Vi vælger her at arbejde videre med konceptet ved navn 'Road to Valhalla', som vi efterfølgende udarbejder to brætspilsprototyper for (kaldet v1 og v2).
B2	Spiludvikling & Projektledelse, hvor vi beskriver den måde, hvorpå vi udvalgte og prioriterede arbejdsopgaver i forbindelse med udviklingen af vores digitale prototype.

B3	Vores endelige software prototype. I dette afsnit beskriver vi den digitale prototype (afsnit B3.1 og B3.2), hvorefter vi udfører playtesting med i alt otte playtesters. Her identificerer vi i alt 69 indsigtter, som relaterer sig til den digitale prototype.
----	---

SEKTION C: KRITISK REFLEKSION	
C1	I dette afsnit reflekterer vi kritisk over vores otte player experience goals. Vi vurderer kort sagt, om vi opnår dem via den digitale prototype, hvor vi kan konkludere, at vi opnår to ud af de otte player experience goals. Vi reflekterer hertil over, hvordan vi kan opnå de resterende player experience goals i fremtidige iterationer på den digitale prototype.
C2	I dette afsnit reflekterer vi kritisk over de 10 retningslinjer, som vi formulerede på baggrund af vores erfaringer fra DADIU.
C3	I dette afsnit reflekterer vi kritisk over den måde, hvorpå vi anvendte Marketing Research til at drage inspiration fra eksisterende computerspil i genren platformer.
C4	I dette afsnit reflekterer vi kritisk over vores designproces som helhed.
C5	Konklusion

Tabel 5 – Rapport struktur

Sektion A: Forståelsesramme og Metoder

I denne sektion definerer vi vores forståelsesramme for specialet samt de metoder, vi anvender til henholdsvis dataindsamling og databehandling. Derudover inddrager vi vores erfaringer fra DADIU vedrørende spiludvikling i praksis, da vi er interesserede i at drage på disse erfaringer i vores designproces. Fokus for Sektion A er kort sagt, at vi opstiller det teoretiske rammeværk, som vi anvender i vores design process (jf. Sektion B).

A1: Research Through Design

I dette afsnit definerer vi projektets undersøgelsesdesign: *Research through design*. Denne tilgang anvender vi til at specificere den måde, hvorpå vi forsøger at udforme og underbygge specialets vidensbidrag.

Research through design (RtD) – også kaldet *Design-based Research* (Amiel & Reeves, 2008) og *Constructive Design Research* (Koskinen et al., 2013) – blev først defineret af Frayling (1993). Én måde, han definerer research through design på, er: “*How can I tell what I think till I see what I make and do?*” (Frayling, 1993, s. 8). RtD er, kort sagt, en mulig tilgang til snitfeltet mellem *Research* og *Design*. Stappers & Giaccardi (uå) bidrager hertil med deres egne definitioner af henholdsvis research og design:

“*Doing Research: Work done with the intention to produce knowledge for use by others.*
Doing Design: Work done with the intention to produce a feasible solution to improve a given situation” (Stappers & Giaccardi, uå, s. 1).

Man kan altså argumentere for, at RtD indebærer:

1. at producere en mulig løsning til en given situation (design)
2. hvilket udføres med en intention om at skabe viden, der kan anvendes af andre (research)

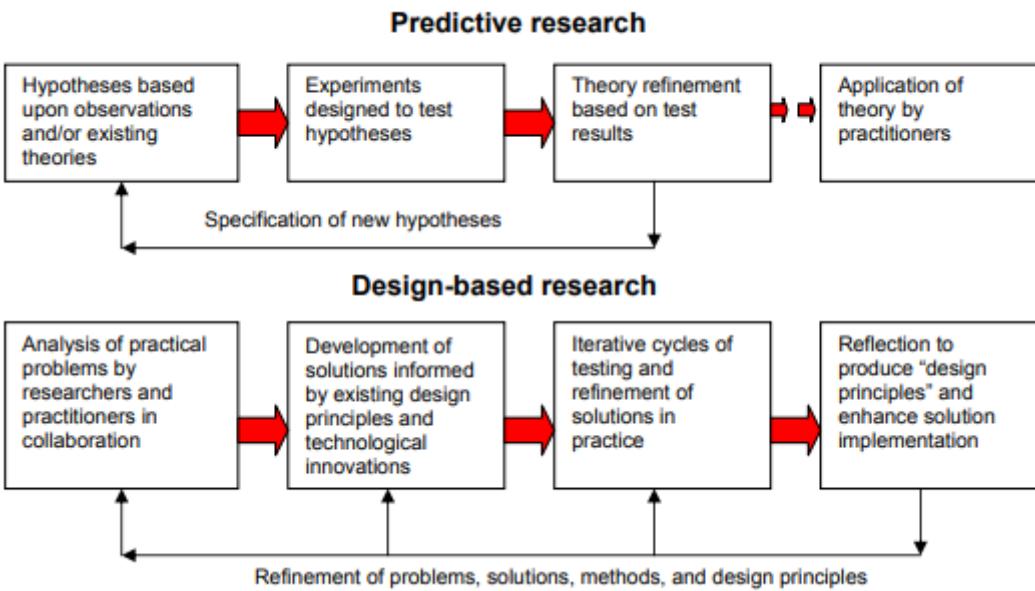
Netop på baggrund af denne indledende forståelse for RtD kan vi se en anvendelighed i forhold til at besvare vores problemformulering, da vi netop er interesseret i at producere en mulig løsning til en given situation – specifikt i form af et computerspil af genren 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers. Dette design har dernæst til formål at skabe viden omkring designvalg og principper, der tiltaler netop denne type af spiller. RtD virker derfor oplagt at tage udgangspunkt i, når vi vil sikre, at specialet udgør et signifikant vidensbidrag.

Koskinen et al. (2013) understreger yderligere, at selve *konstruktionen* af noget er dét, der er essentielt for RtD – hvorfor de foretrækker begrebet *Constructive Design Research*. Vi har dog valgt at holde fast i RtD, da det fortsat anvendes bredt. Ikke desto mindre er det stadig interessant at inddrage Koskinen et al. (2013) og deres definition af Constructive Design Research. Vi finder det akademisk relevant at konstruere et computerspil på baggrund af eksisterende litteratur om Game Design samt vores erfaringer fra DADIU således, at selve designprocessen bliver nøglen til at skabe ny viden.

Matthews & Wensveen (2015) bidrager hertil med følgende citat: “*The main contribution of constructive design research is the prototype and the frameworks that explain it.*” (s. 15). Det er ikke blot vores designproces, men også vores endelige prototype (altså selve computerspillet) samt den måde, hvorpå vi forsøger at forklare og forstå prototypen, som er en del af vores vidensbidrag. Gaver (2012) bidrager yderligere med følgende citat: “*(...)the goal of conceptual work in research through design is not to develop theories that are never wrong, it is to create theories that are sometimes right*” (s. 1). Hvorfor vores bidrag er: a) vores prototype, b) processen og principper bag prototypen og c) en kritisk refleksion over vores designproces – altså et teoretisk bidrag, som *muligvis* eller *i nogle tilfælde* kan være rigtigt.

Men hvordan kan RtD så helt konkret bidrage med et rammeværktøj for vores vidensbidrag?

Amiel & Reeves (2008) visualiserer forskellen mellem *predictive* og *Design-based research*:



Figur 5 - "Predictive Research versus Design-based Research" (Reeves, 2008, s. 34).

Amiel & Reeves (2008) argumenterer for, at der er fundamentale forskelle mellem den proces, som traditionel forskning underlægger sig, og den proces, som Design-Based research (herunder RtD) orienterer sig imod. Dette speciale er netop interesseret i at følge processen bag design-based research, da vi er interesseret i at reflektere over spiludvikling i praksis; hvad Amiel & Reeves (2008) kalder "*Refinement of problems, solutions, methods, and design principles*" (s. 34). Det konkrete computerspil – og dertilhørende artefakter såsom sketches, prototyper, m.v. – bliver derved et essentielt værktøj i vores refleksive tænkning; heraf vores endelige vidensbidrag til feltet, der er spiludvikling.

I den følgende tabel har vi visualiseret, hvordan vi, i dette speciale, helt konkret følger design-based research processen:

Faser i Design-based Research (herunder RtD)	Hvordan den pågældende fase kommer til udtryk i speciale
Analysis of practical problems by researchers and practitioners in collaboration	<p>I forhold til denne fase inddrager vi eksisterende metoder og teori fra spiludvikling som felt. Disse eksisterende metoder og teori udspringer af analyser, der er foretaget af forskere og de praktiserende inden for spiludvikling.</p> <p>Her inddrager vi eksempelvis følgende litteratur:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. '<i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>' af Tracy Fullerton (2019) 2. '<i>The Art of Game Design</i>' af Jesse Schell (2015) 3. '<i>Rules of Play</i>' af Salen & Zimmerman (2010).

<p>Development of solutions informed by existing design principles and technological innovations</p>	<p>I forhold til denne fase udvikler vi et konkret computerspil på baggrund af følgende elementer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Den inddragede litteratur, herunder Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010). 2. Vores undervisning og erfaringer fra DADIU. 3. En refleksion over samspillet mellem menneske, teknologi og forretning ved hjælp af 3D-modellen af Peter Vistisen (2014).
<p>Iterative cycles of testing and refinement of solutions in practice</p>	<p>I sektion B, hvor vi har dokumenteret vores designproces, fremgår en række iterationer, test og videreudvikling på vores konkrete computerspil. Denne sektion visualiserer og forklarer således de løsninger (dvs., computerspillet), som vi udarbejdede i praksis.</p>
<p>Reflection to produce "design principles" and enhance solution implementation</p>	<p>I sektion C har vi således en række refleksioner over vores produktionsforløb med det formål at producere følgende som vores akademiske vidensbidrag:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kritisk refleksion over de inddragede metoder og teori om spiludvikling, herunder Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010) 2. Nye designprincipper på baggrund af vores praktiske erfaringer med spiludvikling.

Tabel 6 – Gennemgang af de forskellige trin i Design-based research (Reeves, 2008, s. 34).

Amiel & Reeves' (2008) model for Design-based Research indfrier derved de trin, som Stappers & Giaccardi (uå) tildeler henholdsvis design og research: at man producere en mulig løsning til en given situation (design), hvilket udføres med en intention om at skabe viden, der kan anvendes af andre (research). Ifølge Amiel & Reeves (2008) er det kort sagt essentielt, at den mulige løsning til den givne situation designes på baggrund af en analyse af eksisterende, praktiske problemer samt løsninger, der er informeret af eksisterende designprincipper og teknologiske innovationer. Ergo er vi eksempelvis interesseret i at inddrage eksisterende litteratur om spiludvikling (Fullerton, 2019; Schell, 2015; Salen & Zimmerman, 2010).

Hvad vi dog yderligere bør inddrage, er John Zimmerman, Jodi Forlizzi & Shelley Evensons (2007) forskningsartikel '*Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI*'. Her definerer Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) nemlig RtD som en metode indenfor Interaction Design Research i Human-Computer Interaction (HCI). RtD indebærer ifølge Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) nogle helt særlige evalueringsskriterier, som de beskriver således:

“To help formalize this research method, we propose a set of criteria, or four lenses for evaluating an interaction design research contribution: process, invention, relevance, and extensibility.” (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s. 499).

Disse fire evalueringskriterier for RtD (som metode indenfor Interaction Design Research) defineres af Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) som følger:

Process	Når en Interaction Design Researcher dokumenterer deres bidrag, er de nødt til at inddrage nok detaljer til, at designprocessen kan gentages. Dertil er det essentielt, at grundlaget for deres valgte metoder eksplisiteres.
Invention	Bidraget skal udgøre en signifikant opfindelse. Det vil sige, at en Interaction Design Researcher er nødt til at demonstrere, at de har produceret en integration af diverse emner, teorier og metoder i en specifik situation. Hertil er det essentielt, at bidraget situeres i forhold til eksisterende litteratur via et Literature Review, som demonstrerer, hvordan bidraget tiltaler eller viderefører “ <i>(...)the current state of the art in the research community</i> ” (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s. 499).
Relevance	Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) argumenterer for, at <i>validity</i> ikke er et muligt evalueringskriterier for Interaction Design Research: <i>“There can be no expectation that two designers given the same problem, or even the same problem framing, will produce identical or even similar artifacts.”</i> (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s. 499).
Extensibility	I stedet argumenterer Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) for, at en Interaction Design Researcher er nødt til at kunne eksplisitere, hvad deres design forsøger at opnå – altså den <i>preferred state</i> , som man forsøger at opnå ved at designe et konkret artifikat eller en prototype. Dertil er det nødvendigt, at en Interaction Design Researcher kan argumentere for hvorfor, at deres preferred state faktisk er <i>preferred</i> .

Tabel 8 – Evalueringskriterier for RtD (Zimmerman, Forlizzi, & Evenson, 2007)

I forhold til dette speciale har vi et eksplisit fokus på at begrunde, dokumentere og reflektere kritisk over designprocessen bag vores konkrete computerspil – altså vores prototype og bidrag. Dermed forsøger vi at opnå kriteriet om *process*.

I forhold til *invention* jf. specialelets indledning er dette speciale situeret som værende en signifikant opfindelse i forhold til, hvordan man kan designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers. Ergo forsøger vi herved at opnå kriteriet om *invention*.

I forhold til *relevance* definerer vi i afsnit A2.2, hvordan specifikke spillertyper har specifikke behov – hvoraf vi opnår en forståelse for den *preferred state*, som vi forsøger at opnå gennem vores 3D, third-person platformer.

I forhold til *extensibility* opstiller vi en mulig designproces i udviklingen af en 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers. Denne designproces kan forhåbentlig anvendes af andre forskere såvel som designere – samt kritiseres og justeres. Derved forsøger vi at skabe et bidrag, der kan bygges videre på; ergo opnår vi extensibility.

På baggrund af Frayling (1993), Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007), Amiel & Reeves (2008), Gaver (2012), Koskinen et al. (2013), Matthews & Wensveen (2015) samt Stappers & Giaccardi (uå) har vi nu situeret specialet som del af interaction design research – specifikt via RtD som vores undersøgelsesdesign, hvorved vi har til hensigt at begrunde og dokumentere vores proces samt reflektere kritisk over processen og vores prototype.

I det følgende afsnit vil vi yderligere uddybe *designtænkning* – hvad Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) definerer som den måde, hvorpå designere løser problemer.

A2: Strategisk Designtænkning

I dette afsnit definerer vi en række begreber og en model indenfor *Strategisk Designtænkning*. Aalborg Universitet beskriver strategisk design således i studieordningen: “(...) *strategisk design, forstået som kombinationen af teknologiske, brugerorienterede og forretningsmæssige aspekter.*” (AAU, 2021, s. 11). Via en forståelse for *Wicked Problems* samt *3D-modellen*, som begge bliver beskrevet yderligere i de næste to afsnit, har vi altså til hensigt at rammesætte vores innovationspotentiale indenfor de teknologiske, brugerorienterede og forretningsmæssige begrænsninger, som gør sig gældende for det computerspil, vi udvikler i forbindelse med specialet.

A:2.1 Wicked Problems

Jf. afsnit A1 understreger Zimmerman, Forlizzi, & Stolterman (2007) dertil, at RtD har en styrke i og med, at tilgangen tillader forskere at håndtere og undersøge wicked problems.

Men hvad vil det sige, at noget er et *wicked problem*?

Wicked problems stammer fra Rittel & Webbers (1973) forskning i sociale problematikker og dilemmaer. De beskriver, at mange af samfundets problemer er så store og komplekse, at de bliver til wicked problems. wicked problems indebærer ifølge Rittel & Webbers (1973) en række karakteristika:

1. Definationen af wicked problem er ikke definitiv
2. wicked problems har ikke en regel for hvornår forskning bør stoppes
3. Løsningerne til et wicked problem er hverken sande eller falske, men gode og dårlige
4. Der er ikke en umiddelbar og ultimativ test af løsningerne til et wicked problem
5. Alle løsninger til et wicked problem er en “one-shot operation”, da det ikke er muligt at lære gennem fejl. Alle forsøg har en væsentlig betydning.
6. wicked problems har ikke talrige (eller udtømmende) mulige løsninger, ej et sæt af velbeskrevne tilladte operationer, der kan inkorporeres i planen
7. Hvert wicked problem er dybest set unikke
8. Ethvert wicked problem kan blive anset som værende et symptom af et andet problem

9. Eksistensen af en uoverensstemmelse, der repræsenterer et wicked problem, kan forklares på mange måder. Valget af forklaring bestemmer arten af problemets løsning
10. Personen der planlægger har ikke ret til at tage fejl
(Rittel & Webber, 1973)

Rittel & Webber (1973) har således lagt et grundlag for at definere wicked problems, dog med henblik på problematikker som opstår i samfundet. Vores designproblem kan dog alligevel anses for at være et wicked problem, da de ovenstående 10 karakteristika stadig gøre sig gældende. Især punkt #3 er et kendetegn ved vores design problem, da vi jf. RtD ikke kan argumentere for, at vi laver den *rigtige* løsning. At vi laver den eneste korrekte løsning på, hvordan man kan design en 3D, third-person platformer ville ifølge Gaver (2012) være forkert at hævde, da formålet med RtD som metode netop er at formulere gode løsninger til konkrete designproblemer – og altså ikke den eneste rigtige løsning.

Design aspektet af udvikling af underholdnings produkter, indebærer dog uden tvivl mere afgrænsede og knap så samfundskritiske problematikker. Til at få et dybere indblik i wicked problems indenfor design drager vi på på Richard Buchanans arbejde med "*Wicked Problems in Design Thinking*" (Buchanan, 1992).

Buchanan (1992) argumenterer for, at alt *Design* kan beskrives som et wicked problem. Belægget for dette kommer af, at løsningen på et designproblem ikke kun har ét resultat, som man kan sætte to streger under, og at vedkommende, som arbejder på et givet designprojekt, ikke ved hvornår det er færdigt, da der hele tiden kan itereres (Buchanan, 1992). På dette område kan wicked problems indenfor design sammenlignes med den process kunstnere gennemgår; eksempelvis er et maleri først færdigt idet, at maleren er tilfreds med det endelige resultat. Her kan vi sammenligne med vores problemformulering, hvor vi netop er interesseret i at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers. Per definitionen af et wicked problem kan vi iterere uendeligt på vores design uden, at vi når til den eneste rigtige løsning. Her finder vi det relevant at inddrage Vistisen (2014), som definerer 3D-modellen netop med det formål at muliggøre en diskussion af design problemer på baggrund af tre domæner: *Menneske, Teknologi og Forretning*. Enhver løsning på et designproblem må nødvendigvis være afgrænset af et kompromis mellem disse tre domæner, da man derved sikrer, at det pågældende design er: a) *relevant*, b) *teknologisk muligt* og c) *lønsomt*.

For at få bedre indsigt i hvordan wicked problems spiller en rolle i Game Design, er det nødvendigt for os at inddrage eksisterende litteratur, som specifikt relaterer sig til de problematikker, der kan opstå under udvikling af et computerspil. Her inddrager vi Michael Mateas og Andrew Stern, som i 2005 udarbejde *Façade*; et interaktivt drama, hvor man som spiller interagere med Trip og Grace (jf. Figur 6).



Figur 6 - Façade (Mateas & Stern, 2005)

Det unikke ved Façade er, at man som spiller skriver dialog direkte ind i spillet via en chat, hvilket giver spilleren stor frihed i forhold til at styre spillets narrativ.

Processen, som Mateas og Stern (2005) har fulgt, og de problematikker, de er stødt på, er beskrevet i deres konference bidrag som omhandler Ludology og Narratology (Mateas & Stern, 2005). Mataes & Stern (2005) understreger følgende i forhold til innovation i Game Design:

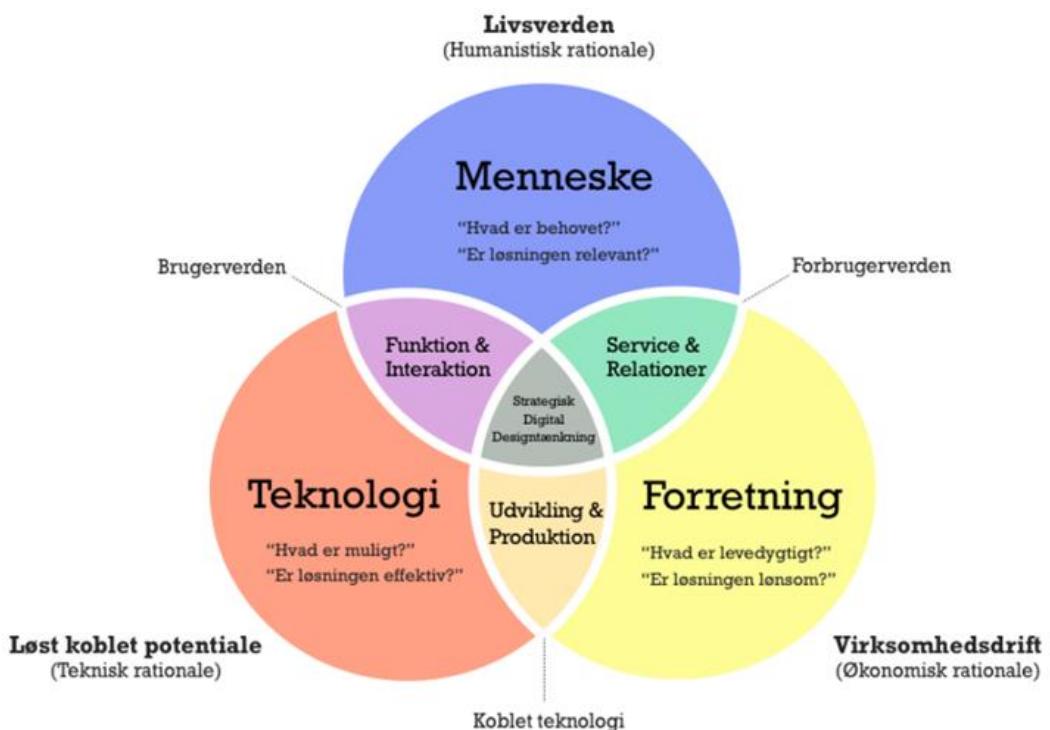
"Like any craft practice, game design makes use of rule of thumb, case studies, and best practices as a way to manage the complexity of local regions of design space. (...). The Study of existing games tells you little about the vast, unexplored regions of this space" (Mateas & Stern, 2005, s. 8-9)

Mataes & Stern (2005) gør opmærksom på, at hvis man indenfor en realistisk tidsramme skal overkomme minimumsgrænsen for at kunne fremstille et fuldendt produkt, er man nødt til, som spildesigner, at drage på de erfaringer som designere på tidligere spil og design projekter har opnået. Dog understreger de, at en undersøgelse af eksisterende spil ikke vil kunne vise, hvad der på nuværende tidspunkt endnu ikke er udforsket i forhold til mulige design (Mataes & Stern, 2005). Denne pointé understreger yderligere styrken ved, at vi, i dette speciale, anvender RtD som undersøgelsesdesign, da vi netop har mulighed for at udforske mulige designløsninger til en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers.

Med en forståelse for wicked problems og deres relation til designtænkning – samt et eksempel fra Facade (2005) – vil vi i det følgende afsnit inddrage 3D-modellen som et design redskab, hvorigennem vi har til hensigt at rammesætte vores praktiske råderum i forhold til designet af vores 3D, third-person platformer.

A:2.2 3D-Modellen som referenceramme for vores designvalg

Hvad er muligt for os at designe inden for specialets rammer? Jf. det tidligere afsnit om wicked problems finder vi det relevant at inddrage Peter Vistisens (2014) 3D-model, hvilket er et rammeværktøj indenfor *Strategisk designtænkning* (jf. Figur 7).



Figur 7 – 3D-modellen (Vistisen, 2014, s. 42)

Med 3D-modellen (også kaldet Tre Domæнер Modellen) diskuterer vi tre vidensdomæner, der hver især er relevante for udviklingen af vores digitale design – en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers. De tre vidensdomæner er som følger: *Menneske*, *Teknologi* og *Forretning*. Vistisen (2014) argumenterer for, at strategisk designtænkning netop har “(...)potentialet for at anspore til nye innovative samspil mellem menneske og teknologi, der potentielt kan forbedre betingelserne for brugerne i kontekst (...)” (Vistisen, 2014, s. 2). Citatet kan f.eks. tolkes, som det sammenspil der er mellem menneske og teknologi for at skabe et bedre brugeroplevelse, eller skabe et fundament for det potentielle produkt, eller service der udvikles. Det er specifikt potentialet i koblingen mellem de tre domæner, som vi er interesseret i at inddrage i forhold til vores konkrete design problem:

Hvordan kan vi designe en 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers É forstået som spillere, der er motiveret af Mastery (altså Achievers)?

I forhold til hvert af de tre domæner opstiller Vistisen (2014) i alt to spørgsmål. Disse spørgsmål har til formål at skabe en *horisontsammensmelting* mellem de to pågældende domæner således, at man som designer kan eksplisitere meningen bag den konkrete kobling. Dette visualiserer Vistisen (2014) med følgende to versioner af 3D-modellen:

<p>Figur 9 – “Der spørges udefra domænernes delmængder og ind mod deres respektive overlapp. Spørgsmålet skal således besvares gennem dets to koblinger.” (Vistisen, 2014, s. 48).</p>	<p>Figur 10 – “Spørgsmålene udspringer fra den etablerede kobling og pege mod sine to respektive domæners delmængde, hvor delmængderne skal besvare spørgsmålet.” (Vistisen, 2014, s. 49).</p>

Tabel 8 – Oversigt af de forskellige domæner (Vistisen, 2014)

I forhold til vores projekt har vi dog en anderledes forståelse for, hvorvidt en løsning på vores design problem er lønsomt eller ej. I forhold til Vistisens (2014) 3D-model forstås lønsomt nemlig som værende dét, at den pågældende virksomhed eksempelvis kan opnå en indtjening, der gør, at løsningen er lønsom – altså at virksomheden fortsat er levedygtig. I forhold til dette speciale forstår vi i stedet levedygtighed og lønsomhed på følgende to måder:

- Løsningen på vores design problem er levedygtig, hvis vi, inden for specialets tidsmæssige rammer, kan nå at designe den pågældende løsning. Det vil altså sige, at vi er nødt til at anvende teknologi, som vi har til rådighed OG evnerne til at anvende. Levedygtighed skal således forstås ved, at vi kan nå at design en løsning, som kan besvare vores problemformulering.
- Løsningen på vores design problem er lønsom, hvis vi formår at udvikle en prototype, der udgør et vidensbidrag til Game Design som felt. Vi er således *ikke* motiveret af økonomisk indtjening – i stedet er vi motiverede af at skabe en prototype, som vi på baggrund af kan reflektere kritisk over og formulere designprincipper, retningslinjer, m.v., som kan understøtte fremtidig udvikling af denne type computerspil (jf. Design-based Research, afsnit A1).

Vistisen (2014) siger følgende om 3D-modellen (som er centralt for den måde, hvorpå vi har til hensigt at anvende 3D-modellen i dette speciale):

“(...)3-D modellen ikke bare rummer muligheden for at forklare aspekter af praksis, men også har potentialet for at indgå som metoderetorik for praksisoperationaliseringen af strategisk designtænkning. Ved at fungere dels som referenceramme for domænespecifikke teorier og metoder, samtidigt med i sig selv at stille spørgsmål til både situationsanalyse og udformning af strategi, gør modellen det muligt at italesætte praksis på et helhedsorienteret plan.” (Vistisen, 2014, s. 50).

Det er således *praksisoperationaliseringen* af strategisk designtænkning, som vi er interesserede i at anvende; altså anvender vi 3D-modellen som en referenceramme, hvorfra vi kan argumentere for anvendelsen af (eller afgrænsning fra) konkrete teorier og metoder, som virker fordelagtige i forhold til besvarelsen af vores problemformulering. Praksisoperationaliseringen af strategisk designtænkning kan eksempelvis ses i forhold til afsnit B1.3, hvor vi på baggrund af 3D-modellens delmængder vurderer og vælger hvilket koncept, vi arbejder videre med og skaber prototyper på baggrund af.

Jf. processen for Design-based Research (afsnit A1) er vi således på nuværende tidspunkt interesseret i at spørge fra domænernes delmængder og ind mod deres respektive overlap: Hvilke behov har hardcore gamers? Hvad er teknologisk muligt for os at designe? Og hvad er levedygtigt inden for specialets rammer? Svarene på disse spørgsmål udgør den afgrænsning og det kompromi, som vi udvikler vores prototype på baggrund af.

I forhold til vores senere kritiske refleksion over vores prototype, designprocessen og de teorier, metoder og designprincipper, vi inddrog, giver det dernæst mening at spørge fra den etablerede kobling mellem domænerne: Endte vores 3D, third-person platformer med at tiltale hardcore gamers (var den relevant)? Var vores 3D, third-person platformer effektiv? Viste vores 3D, third-person platformer sig at være lønsom; altså kan vi besvare vores problemformulering? For at kunne besvare de spørgsmål, vil der på baggrund af 3D-modellens domæner eksplíciteres koblingerne for at identificere de design problemer som skal tackles.

A.2.3: Behov, muligheder og levedygtighed

I dette afsnit vil vi forsøge at eksplícitere de koblinger, som vi identificerer mellem menneske, teknologi og forretning – specifikt set i forhold til vores problemformulering og dét design problem, som vi har til hensigt at formulere mulige løsninger til.

For at genopfriske hukommelsen lyder vores problemformulering således:

Hvordan kan vi designe en 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers É forstået som spillere, der er motiveret af Mastery (altså Achievers)?

På baggrund af den ovenforstående problemformulering samt Vistisens (2014) 3D-model er vi således interesserede i at besvare følgende spørgsmål inden, vi begynder designarbejdet:

1) Hvilke behov har hardcore gamers?	2) Hvad er teknologisk muligt for os at designe?	3) Hvad er levedygtigt inden for specialets rammer?
--------------------------------------	--	---

I de følgende under afsnit vil vi besvare disse tre spørgsmål således, at vi kan opnå et kompromis, som inden for strategisk design tænkning er nødvendigt for, at vi kan tackle vores design problem.

Hvilke behov har hardcore gamers?

I forhold til dette spørgsmål er det relevant at inddrage Andrzej Marczewskis (2015) ‘User Types HEXAD’. Denne tekst fokuserer på *gamification*, hvilket ifølge Marczewksi (2015) indbærer, at man som designer inddrager elementer fra spil i designet af systemer, der ikke har underholdning som deres primære formål – f.eks. spil til anvendelse i undervisning. Ikke desto mindre finder vi den anvendelig i forhold til at definere de behov, som hardcore gamers har.

User Types: The Achiever

Her definerer Marczewski (2015) i alt fire *intrinsic user types* og i alt fire *extrinsic user types*. Disse User Types bliver sat i forhold til deres interesse, i forhold til at udføre handlinger indenfor det pågældende system (et spil, f.eks.), interagere med det pågældende system, udføre handlinger med andre brugere eller interagere med andre brugere (jf. Figur 8 og figur 9).



Figur 8 - Intrinsic User Types (Marczewski 2015)

Figur 9 - Extrinsic User Types (Marczewski 2015)

Vi er interesseret i at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler achievers – hvilke Marczewksi (2015) definerer som følger:

“Achievers are motivated by Mastery. They are looking to gain knowledge, learn new skills and improve themselves. They want challenges to overcome.”
(Marczewski, 2015, s. 8-9)

En achiever er altså interesseret i udfordringer, der kræver, at de er nødt til at tilegne sig ny viden og nye evner – samt at de løbende kan øve og forbedre deres evner. Marczewski (2015) er dog hverken specifik omkring de typer af *challenges* eller *skills*, som er relevante for Game Design.

Challenges, Skills & Difficulty

Marczewski (2015) understreger som sagt, at en Achiever er motiveret af Mastery. Lilia et. al. (2022) argumenterer ligeledes for, i deres litteratur review af *enjoyment* i spil, at challenges og progression er centrale for player enjoyment. Martin (2018) bidrager hertil med begrebet fiero ud fra en analyse af spiller motivation og spiller følelser, som han definerer som:

“Player motivation, by means of “immersion,” is more likely to be sustained when difficulty levels are raised not continuously, but in up-and-down patterns. (...). One the one hand, it unlocks the emotion of “fiero,” the overwhelming feeling of accomplishment that includes emotions like triumph, pride, or relief, which can only be experienced when, at the beginning of the task, the difficulty level is perceptibly above the player’s current skill level.” (Martin, 2018, s. 2)

På baggrund af det ovenforstående citat kan vi genkende den oplevelse, som Mapocolops (2021) og Aaron (2020) tydeligvis havde, da det mødte – og senere besejrede – Abyssal Demon i Dark Souls (jf. Indledning). Dark Souls introducerer jf. Specialets indledning Abyssal Demon på sådan en facon, at spilleren bliver vist, at fjendens pågældende *difficulty level* tilsyneladende er over spillerens nuværende evner. Den senere kamp mod Abyssal Demon må dertil give følelsen af fiero, da det netop lykkedes Mapocolops (2021) og Aaron (2020) at besejre Abyssal Demon i deres næste møde med denne fjende. Her finder vi en konkret definition af den type udfordring (challenge) som en achiever er motiveret af: en udfordring, hvor man først får achieveren til at tro, at sværhedsgraden er betydeligt over deres niveau – hvorefter man klæder achieveren på til at kunne tackle denne store udfordring ved hjælp af deres egne evner. Sejren skal altså føles fortjent ved, at achieveren: 1) øvede deres evner og 2) lykkedes i at besejre den udfordring, som tidligere følte umulig. Denne slags udfordring vil ifølge Martin (2018) resultere i følelsen af fiero – hvad Marczewski (2015) ville kalde en følelse af *Mastery*.

Martin (2018) understreger dog, at der efterfølgende fiero bør være segmenter, hvor spilleren får lov til at slappe af:

“On the other hand, the player can find relief in between and enjoy hard-won increments in proficiency by falling back to “control” and then to “relaxation.” Both control and relaxation, for a time, are perceived as positive experiences by players, particularly at higher skill levels.” (Martin, 2018, s. 2)

Dette stemmer næsten overens med den oplevelse, som Mapocolops (2021) og Aaron (2020) havde i starten af Dark Souls – dog med den undtagelse, at Firelink Shrine (området efter Abyssal Demon) overhovedet ikke udfordrer spillerens evner. I stedet er der en form for safe-zone, hvor spilleren får lov til at slappe af. Denne form for afslapning er dog ikke den samme, som Martin (2018) omtaler. Han baserer nemlig hans forståelse af afslapning på Csikzentmihalyis (1997) definition af *relaxation* og *control*, hvor spilleren stadig udfordres – bare med en lavere grad af udfordring set i forhold til spillerens evner. Dette stemmer fortsat ikke overens med den oplevelse, vi tydeligvis kan identificere i hardcore spil såsom Dark Souls.

Alexander, Sear & Okinomuo (2013) samt Qin, Rau & Salvendy (2009) understreger ligeledes, at det ikke er alle, der konstant vil udfordres på det højeste niveau af deres evner – hvad Csikzentmihalyi & Nakamura (2014) kalder *skill stretching*; et nøglebegreb i flow. Faktisk understreger Qin, Rau & Salvendy (2009), at en spiller “(...)’become physically and/ or mentally tired after sustained play” (s. 238). Ikke desto mindre er måden hvorpå man, via Game Design, kan

fremme følelsen af fiero fortsat relevant for os at inddrage – ligeledes idéen om, at spillets sværhedsgrad bør følge et “*(...)up and down pattern(...)*” (Martin, 2018, s. 2) for øget *player motivation*.

Man kan dog understreger, at der i Action Games er nødt til at være en balance mellem områder, hvor man aktivt søger at udfordre spilleren (f.eks. ved en *boss fight* såsom Abyssal Demon) og områder, hvor man forsøger at undgå, at spilleren bliver fysisk eller mentalt træt efter *sustained play* (Qin, Rau & Salvendy, 2009; Alexander, Sear & Okinomuo, 2013; Martin, 2018). Da vi i dette speciale specifikt er interesseret i at tiltale hardcore gamers, så er det i vores interesse at designe udfordringer via levels og mechanics, der i deres sammenspil formår at danne rammerne for, at en spiller kan føle fiero – altså følelsen af Mastery. Hvis vi i stedet var interesseret i at tiltale casual gamers – forstået som spillere, der søger en lavere grad af udfordring i forhold til deres evner (Chen, 2006) – så ville følelsen af fiero formodentlig være uopnåelig, da en casual spiller, per definition, vil give op, hvis de bliver mødt af en udfordring, der lader til at være mere, end de kan håndtere.

Hvis man desuden er interesseret i at designe (og kontrollere) et spils sværhedsgrad, understreger Martin (2018), at der er behov for at have forståelse for i alt seks betingelser, som definerer spillerens *learning experiences*. Disse betingelser er som følger: *Skill spectrum, skill threshold, skill maximum, skill progression, difficulty preferences* og *density preferences*.

Skill Spectrum

1. Skill spectrum – “*(...)defines what the player needs to learn over the course of the game in terms of skill, knowledge, understanding, and attitude*” (Martin, 2018, s. 3)

I forhold til skill spectrum er vi nødt til at definere, hvad spilleren er nødt til at lære i forhold til *skill, knowledge, understanding* og *attitude*, når de spiller vores 3D, third-person platformer. Her forstår Martin (2018) skill som værende en handling, som kan gentages, observeres og vurderes. Knowledge forstår Martin (2018) dertil som værende evnen til at kunne huske fakta og procedure. Understanding definerer Martin (2018) dertil som evnen til at forstå abstrakte koncepter, komplicerede processer og evnen til at anvende viden (knowledge) i nye og anderledes omstændigheder. Attitude definerer Martin (2018) til sidst som værende evnen til at ændre eller tilvirke ens egen adfærd. Her kan vi argumentere for, at vi netop er interesseret i at skabe udfordringer, der kræver, at vores målgruppe – altså hardcore gamers/Achievers – tilegner sig både skills, knowledge, understanding og en specifik form for attitude.

Martin (2018) opdeler dog yderligere udfordring i forhold til i alt tre kategorier: *Physical, Cognitive* og *Empathic*. Martins (2018) definition kan findes i figur 10 herunder:



Figur 10 - Physical, Cognitive & Empathetic skills
(baseret på Martin, 2018, s. 6)

Når Marczewski (2015) understreger, at en achiever er motiveret af Mastery; altså at de er interesseret i at tilegne sig skills, der gør, at de kan håndtere en given udfordring – så tilføjer Martin (2018), at disse udfordringer kan befinde sig inden for disse tre kategorier. I en 3D, third-person platformer – hvilket er en sub-genre af Action Games (Fullerton, 2019; iD Tech, 2012) – kan vi argumentere for, at det primært er physical og cognitive tasks, som vi er interesseret i at designe, når vi vil tiltale hardcore gamers indenfor platformer genren.

Empathetic skills er eksempelvis i stedet i højsædet i Dating Simulators såsom *Doki Doki Literature Club* (2022) og *Dream Daddy* (Game Grumps, 2017), hvor målet er at forstå spillets karaktere, deres portrættede følelser – for så derved at flirte med og/eller bejle spillets NPC'er (Non Player Characters).

Skill threshold & Skill maximum

Ifølge Martin (2018) er skill threshold, et term som bruges til at forklare et spils minimumskrav, for spillerens evne som bliver kaldt skill floor, hvilket hentyder til, hvor svært det er for en spiller at starte og nyde spillet. Skill threshold er derfor forbundet med spillets udfordring, hvor Martin (2018) tilføjer, at de udfordringer ikke kan løses for alle potentielle spillere i målgruppen, og man skal derfor som designer ikke skal regne med, at det kan balanceres til alle bruger.

Skill maximum (eller skill ceiling) er ifølge Martin (2018), er en term der bruges til at beskrive om, hvorvidt en spiller kan fortsætte med at lære og blive bedre til spillet, eller nå til et punkt, hvor ens færdighedsniveau ikke kan blive bedre.

I forhold til skill threshold er vi nødt til at definere, hvad spilleren som minimum er nødt til at lære af skills før, at de kan begynde vores 3D, third-person platformer. Skill maximum, derimod, indebærer, hvor høj grad af mastery, vi tilbyder spilleren. Da vi netop er interesseret i at tiltale hardcore gamers, der har erfaring med 3D, third-person platforms, er vi interesserede i at have et lavt skill floor, hvilket betyder at spillet er let at sætte sig ned og spille, men at spillet har et højt skill ceiling, hvor spilleren over tid bliver bedre. Desurvire & Wiberg (2009) understreger ligeledes, at et spil bør være "*Easy to learn, hard to master*" (s. 560). Argumentet for dette er, at vi er interesserede i at lade så mange spillere som muligt begynde at spille vores 3D, third-person platformer. Her bør vi dog understreger, at vi ikke er interesserede i at have et skill floor, der er så lavt, at en hardcore gamer vil blive frustreret – f.eks. som følgende bruger gav udtryk for på Reddit:

"I'm such a grumpy old curmudgeon now that I have quit games mid forced-unskippable tutorial. Dark Souls gets it just right." (u/Gamergeek, 2019, s. 1).

Der skal altså være en balance mellem, at vi gør det muligt for nye spillere at lære, hvordan man spiller vores 3D, third-person platformer – men at vi samtidig gør det med et tilpas højt skill floor til, at hardcore gamers såsom u/Gamergeek (2019) ikke føler, at vi f.eks. tvinger dem igennem en (for dem med erfaring i 3D, third-person platforms) unødvendig tutorial. Dark Souls har eksempelvis et kort segment inden det første møde med Abyssal Demon, hvor spilleren kortvarigt bliver lært hvordan man angriber, ruller, tænder et bonfire (en form for safe-zone), m.v. (FromSoftware, 2011). Hvad vi dernæst er interesseret i, er, at vores spil netop bliver *hard to master* – at vores målgruppe føler, at vores spil tilbyder et højt skill ceiling og dermed en høj grad af mastery.

Skill Progression

1. *Skill progression – “(...)distributes difficulty levels over the course of the game and its dramatic units, from the skill threshold to the skill maximum, if there is one”* (Martin, 2018, s. 3)

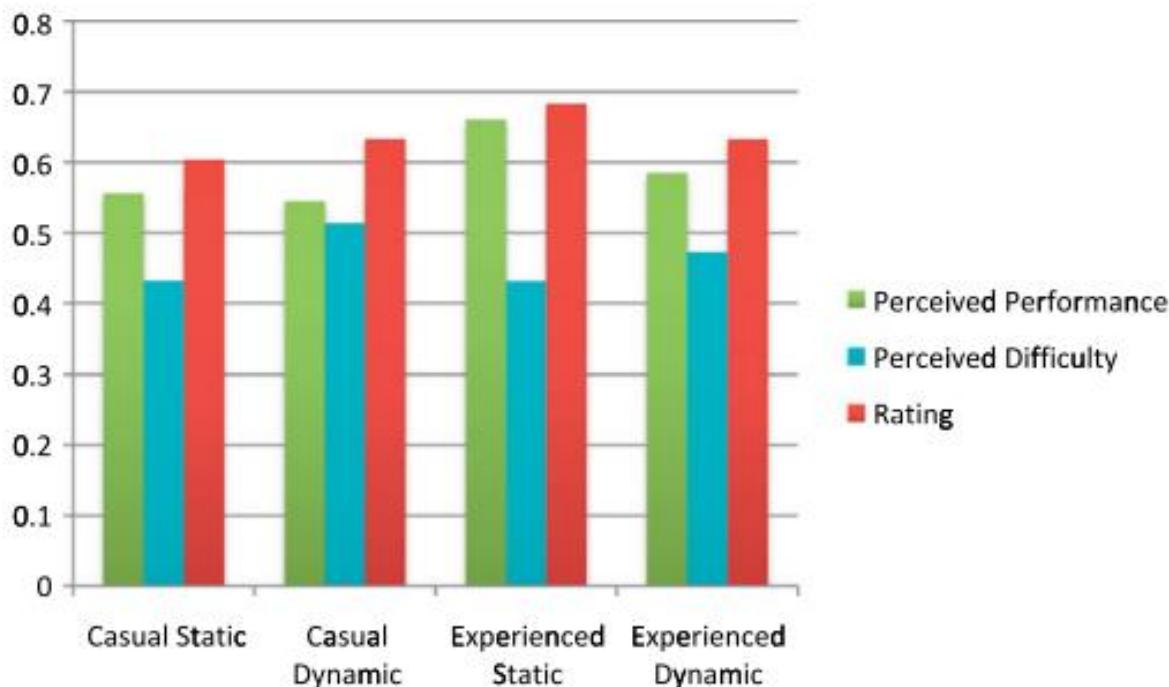
På baggrund af betingelse – skill progression – er vi nødt til at balancere vores levels på sådan en facon, at spilleren har mulighed for at bevæge sig fra vores 3D, third-person platforms skill floor til dets skill ceiling. Altså bør vi have levels, der løbende tilbyder en øget grad af udfordring i forhold til spillerens evne (jf. Martin, 2018) – dog med områder, hvor spilleren ikke nødvendigvis bliver udfordret (jf. Qin, Rau & Salvendy, 2009).

Difficulty preferences

1. *Difficulty preferences – “(...)defines if, how, and at which degrees of freedom players can select, adjust, and actively pursue different levels of difficulty—both as presets and through actions and decisions during gameplay, both with or without dynamic difficulty adjustment”* (Martin, 2018, s. 3)

Denne betingelse – difficulty preferences – er interessant at se på i forhold til Alexander, Sear & Oikonomou (2013) undersøgelse af *Game Difficulty*. Alexander, Sear & Oikonomuo (2013)

konkluderede blandt andet, at *experienced players* – altså spillere, der søger en høj grad af udfordring – giver udtryk for højere nydelse, hvis et spil: a) kun har én sværhedsgrad og b) anvender *Static Game Difficulty* (SGD). Vi bør her understrege, at vi anser Alexander, Sear & Oikonomou (2013) definition af experienced players for at være identisk med vores forståelse for hardcore gamers og Marczewskis (2015) definition af achievers. Alexander, Sear & Okinomuo (2013) definerer nemlig experienced players som værende spillere, der har en høj grad af evne og nyder en større udfordring. Achievers definerer Marczewski (2015) ligeledes som værende spillere, der har en høj grad af evne og nyder en større udfordring – hvilket er den definition på hardcore gamers, som vi anvender i dette speciale.



Figur 11 - "Comparisons of casual and experienced player's ratings" (Alexander, Sear & Oikonomou, 2013, s. 60)

Chen (2006) argumenter for, at *Dynamic Difficulty Adjustment* (DDA) medvirker, at flere typer af spillere har mulighed for at nyde et spil. Alexander, Sear & Oikonomou (2013) argumenterer jf. Figur 11 derimod for, at Casual Players nyder DDA mere end SGD, mens Experienced Players nyder SGD mere end DDA. I forhold til difficulty preferences, må static game difficulty – enten med én eller flere sværhedsgrader – være at foretrække, hvis vi vil tiltale hardcore gamers (aka. Experienced Players & achievers).

Density preferences

1. Density preferences – “(...)determine how many challenges the player will be confronted with at any one time. Besides other design strategies, this condition is often adjusted in consonance with actual player behavior during gameplay” (Martin, 2018, s. 3)

På baggrund af Martin (2018) bør der, i vores levels, løbende være en øget density preference i trit med, at spilleren bliver bedre til spillet. På baggrund af Qin, Rau & Salvendys (2009) argument bør vi have afbræk i løbet af spillet, der sørger for, at spilleren ikke bliver alt for fysisk og mentalt udmattet. Yderligere på baggrund af Martin (2018) bør vi løbende playteste vores spil således, at

vores levels' density preferences giver mening i forhold til “(...)actual player behavior during gameplay” (Martin, 2018, s. 3). Her inddrager vi bl.a. *Games User Research* af Drachen et al. (2018), hvilket vi vil vende tilbage til i afsnit A4.

User Types: The Consumer

Marczewski (2015) understreger, at man som Game Designer, bør designe elementer der tiltaler den relaterede extrinsic user type, til den pågældende intrinsic user type. I forbindelse med, hvad han kalder *the onboarding process of a game*, er det nødvendigt at tilbyde extrinsic rewards, som over tid kan motiveret en spiller til at indtræde i rollen som en intrinsic user type: “*The trick is to try to convert them from being reward oriented into intrinsically motivated users (Socialiser, Free Spirit, Achiever, and Philanthropist).*” (Marczewski, 2015, s. 11). Her finder vi det yderligere relevant at inddrage spillertypen *consumer* og deres behov, da Marczewski (2015) understreger, at man som designer bør tiltale både extrinsic og intrinsic types. Marczewski (2015) definerer en consumer som følger:

“*Consumers will modify their behaviours to get rewards. If that requires them to learn new skills or take on challenges, like an Achiever, then they will do it.*” (Marczewski, 2015, s. 10).

En consumer er således primært motiveret af extrinsic rewards. Marczewski (2015) definerer dog ikke disse typer af rewards særligt specifikt – “(...)certificates and badges(...)” (s. 8) – hvorfor vi finder det relevant at inddrage yderligere litteratur i forhold til extrinsic rewards i Game Design.

Rewards i Game Design

Salen & Zimmerman (2010) inddrager *operant conditioning* som værende ét af flere virkemidler, som spil kan anvende for at skabe nydelse for spillere. I forhold til rewards understreger Lilia et al. (2022) ligeledes, at rewards er en central del af player enjoyment. Operant conditioning – først defineret af psykolog B. F. Skinner (Salen & Zimmerman, 2010) – indebærer, at individer har en bestemt adfærd, fordi den adfærd tidligere er blevet belønnet. Salen & Zimmerman (2010) fremhæver i alt tre begreber inden for operant conditioning: *positive reinforcement* (en positive belønning, f.eks. når man får noget godt for en korrekt handling), *negative reinforcement* (fjernelsen af noget ubehageligt, f.eks. hvis man skruer ned for en larmende lyd, når man har udført en korrekt handling) og *punishments* (at man bliver straffet med noget ubehageligt, hvis man gør noget forkert).

“*In games, these kind of non-bio-logical reinforcements as the outcome of a game choice are common. For example, positive reinforcement in a game might involve giving a player bonus points or an extra life; a negative reinforcement might be eliminating a debilitating disease from a game character; a punishment might be a damaging attack on a player's character.*” (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 18)

På baggrund af det ovenforstående citat er der jf. Marczewski (2015) et behov for, at vi netop udnytter de tre begreber indenfor operant conditioning i forhold til vores 3D, third-person platformer. Hvis vi vil tiltale hardcore gamers forstået som achievers, må vi jf. Marczewski (2015) også tiltale consumers. Consumers må specifikt være interesseret i den form for nydelse, som disse former for rewards (reinforcements og punishment) bidrager til.

Salen & Zimmerman (2010) beskriver hertil Halford & Halfords fire typer af rewards:



Figur 12 - "What kinds of rewards can games offer players?"
(baseret på Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 18)

 Rewards of Glory	<p>Rewards of Glory indebærer alle de ting, man giver spilleren, som ikke har nogen form for påvirkning på spillets <i>game play</i> – forstået som spillets mekanikker og den måde, hvorpå spilleren kan interagere med spillet, foretage valg, udføre handlinger, m.v. (Salen & Zimmerman, 2010). Rewards of Glory “...)<i>includes winning the game by getting all the way to the end, completing a particularly difficult side quest, or defeating the plot of evil monsters.</i>”</p> <p>(Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 18)</p>
 Rewards of Sustenance	<p>Rewards of Sustenance indebærer alle de ting, som kan vedligeholde spillerens status quo og muligvis også de ting, de har skaffet i spillet.</p> <p>“...)[Rewards of Sustenance] <i>might include health packs that heal injuries, mana potions that increase a player's magical abilities, high-tech armor that shields a player from e-mag radiation, robots that remove curses or diseases, or even storage boxes or beasts of burden that allow a player's avatar to carry more resources along with them</i>”</p> <p>(Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 19)</p>

 <p>Rewards of Access</p>	<p><i>Rewards of Access</i> indebærer, ifølge Salen & Zimmerman (2010), tre karakteristika: 1) de giver spilleren adgang til en ny lokation eller ressourcer, som de ikke havde adgang til før, 2) ethvert Reward of Access bliver typisk kun brugt én gang og 3) de har ikke længere en værdi efter, at de er blevet brugt: “<i>Keys, picklocks, and passwords are typical examples of this kind of reward</i>” (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 19)</p>
 <p>Rewards of Facility</p>	<p><i>Rewards of Facility</i> gør, at spillerens avatar kan gøre ting eller foretage handlinger, som de ikke kunne før (Salen & Zimmerman, 2010). Denne slags belønning forstærker eller udvider spillerens evner. Et godt Reward of Facility bør øge mængden af strategier eller muligheder, som spilleren har til rådighed for at klare spillet.</p> <p><i>“A good example of a facility reward might be a magic orb that lets an avatar walk through a stone wall or a cybernetic software upgrade that lets them shut down enemy gun turrets from a distance.”</i> (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 19)</p>

Tabel – 9 Gennemgang af de forskellige rewards (Salen & Zimmerman, 2010)

Salen & Zimmerman (2010) understreger hertil, at man enten kan anvende *fixed reinforcement* eller *variable reinforcement*, når man giver en spiller en belønning:

Fixed Reinforcement	Variable Reinforcement
<p><i>“Fixed reinforcement means that rewards or punishments are occurring at a steady, continuous rate.”</i> (kapitel 24, s. 19)</p>	<p><i>“With variable reinforcement, the rewards and punishments are coming at irregular intervals.”</i> (kapitel 24, s. 19)</p>

Disse to former for *reinforcement schedules* har hver deres styrke. Både Salen & Zimmerman (2010) og Schell (2015) argumenterer eksempelvis for, at et variable ratio reinforcement schedule er bedst til at fastholde spillerens interesse, da overraskelsen af en belønning efter en tilfældig mængde forsøg muliggør en højere grad af nydelse end et fixed ratio reinforcement schedule. En enarmet tyveknægt i et casino bygger eksempelvis på et variable ratio reinforcement schedule, hvor der er en chance for at få en gevinst ved hver runde. Salen & Zimmerman (2010) argumenterer dog for, at man som Game Designer bør vurdere og balancere anvendelsen af disse to former for reinforcement schedules: hvornår giver det mening i det pågældende spil, at spilleren bliver belønnet? Hvornår øger det nydelsen, at der er et variable eller fixed reinforcement schedule? Disse spørgsmål er centrale, når vi vil inddrage belønninger i vores 3D, third-person platformer.

Vi kan eksempelvis allerede nu argumentere for, at da en achiever primært er motiveret af mastery – altså dét at besejre en udfordring ved hjælp af ens egne evner – så bør vi passe på med at

anvende variable reinforcement. Det må ikke føles tilfældigt, at spilleren klarer et level i vores spil – det ville formodentlig være afskrækende for en achiever, da der i dette tilfælde er tale om held fremfor evne. Men ikke desto mindre kan vi dog fortsat anvende et variable reinforcement schedule, hvis vi eksempelvis vil give spilleren en chance for at genvinde tabte livspoint, hvis de udfører en specifik handling korrekt. Denne form for belønning vil stamme fra spillerens egne evner – og derved stadig tiltale en achiever. Hvad vi herefter er nødt til at overveje i vores konkrete designvalg, er, hvornår vi vil give spilleren Rewards of Glory, Rewards of Sustenance, Rewards of Access og Rewards of Facility. Alle fire typer af belønninger er uden tvivl anvendelige i forhold til den type spiller, vi er interesseret i at tiltale – både hardcore gamers forstået som achievers og forstået som consumers.

Schell (2015) introducerer ligeledes en række rewards: “*There are several common types of rewards that games tend to give. Each is different, but they all have one thing in common—they fulfill the player’s desires*” (Schell, 2015, s. 220). Schells (2015) rewards er som følger:

Praise	Denne type reward er ifølge Schell (2015) en af de simpleste – det er enhver form for feedback, hvor spillerne får at vide, at de gjorde det godt. Det kan være noget så simpelt som en special sound-effect – f.eks. lyden af at stige et level i World of Warcraft (Blizzard, 2022) – eller en in-game karakter, der taler til spilleren. En slags Reward of Glory.
Points	Når man siger spil, er der garanteret mange, der tænker point (Schell, 2015). Point har det formål at visualisere spillerens succes og er dermed en form for reward. En slags Reward of Glory.
Prolonged Play	Denne type reward er sammenlignelig med Rewards of Sustenance – <i>prolonged play</i> rewards indebærer nemlig, at spillerens status quo bliver vedligeholdt; specifikt ved, at spilleren eksempelvis får et ekstra liv, eller noget ekstra energi, som gør, at de kan fortsætte med at spille.
A gateway	Denne type reward er næsten synonym med Salen & Zimmersmans (2010) Rewards of Access. En <i>gateway</i> indebærer, at man giver spilleren adgang til nye områder.
Spectacle	“ <i>We like to enjoy beautiful and interesting things. Often, games will play music or show animations as a simple reward</i> ” (Schell, 2015, s. 220) Et <i>spectacle</i> kan, på baggrund af dette citat, klassificeres som en måde at visualisere et reward på.
Expression	Denne type reward indebærer, at man giver spilleren mulighed for at udtrykke sig selv i spillet – eksempelvis via tøj eller dekorationer, som de kan bruge til at tilpasse deres avatar eller endda spillets verden. Sims (2022) er et eksempel på et spil, der i den grad udnytter denne form for belønning.
Powers	Denne type reward er synonym for Salen & Zimmersmans (2010) Rewards of Facility – de gør spillerens avatar stærkere, og tillader spilleren at udføre nye

	eller stærkere handlinger end før: “ <i>The thing all powers have in common is that they give you a way to reach your goal more quickly than you could before</i> ” (Schell, 2015, s. 221)
Resources	Ressourcer indebærer eksempelvis spillerens livspoint, energi eller in-game valuta. En belønning af denne slags vil, i Salen & Zimmermans (2010) øjne, være Rewards of Sustenance. Nogle spil tillader dog, at man bruger virkelige penge på virtuelle penge i spillet (Schell, 2015).
Status	“ <i>High leaderboard rankings, special achievements, or anything else that gives a player higher status in the community of players can be very desirable award, especially to competitive players</i> ” (Schell, 2015, s. 221). Denne belønning er især relevant for os at inddrage, da vi netop er interesseret i at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler achievers – spillere, som er motiveret af mastery, og derved muligvis er interesserede i at sammenligne sig med deres venner og andre.
Completion	Ifølge Schell (2015) er dette til tider den ultimative belønning. <i>Completion</i> indebærer, at spilleren klarer spillet, hvortil han understreger: “ <i>Completing all the goals in a game gives a special feeling of closure to players that they seldom get from solving problems in real life</i> ” (s. 221).

Tabel – 9 Rewards (Schell, 2015)

Schell (2015) afrunder med følgende spørgsmål (jf. figur 13), som han understreger, at man bør overveje som Game Designer, hvis man er interesseret i at inddrage rewards:

Lens #46: The Lens of Reward

Everyone likes to be told they are doing a good job. Ask these questions to determine if your game is giving out the right rewards in the right amounts at the right times:

- What rewards is my game giving out now? Can it give out others as well?
- Are players excited when they get rewards in my game, or are they bored by them? Why?
- Getting a reward you don't understand is like getting no reward at all. Do my players understand the rewards they are getting?
- Are the rewards my game gives out too regular? Can they be given out in a more variable way?
- How are my rewards related to one another? Is there a way that they could be better connected?
- How are my rewards building? Too fast, too slow, or just right?

Balancing rewards is different for every game. Not only does a designer have to worry about giving out the right ones, but he have to worry about giving them at the right times in the right amounts. This can only be determined through trial and error—even then, it probably won't be right for everyone. When trying to balance rewards, it is hard to be perfect—you often have to settle for “good enough.”

Figur 13 - “Lens #46: The Lens of Reward” (Schell, 2015, s. 222)

Hertil kan vi inddrage Fullerton (2019), som understreger følgende:

"When you develop your rewards system, use the following guidelines:

1. *Rewards that are useful in obtaining victory carry greater weight.*
 2. *Rewards that have a romantic association, like magic weapons or gold, appear to be more valuable.*
 3. *Rewards that are tied into the storyline of the game have an added impact."*
- (Fullerton, 2019, s. 363).

Vi har, kort sagt, et tilstrækkeligt teoretisk ståsted i forhold til at kunne design et spil, der tiltaler en consumer via diverse former for rewards, som hver især kan placeres på enten et fixed eller variable reward schedule. Denne forståelse for Challenge, Difficulty, Skills og Rewards er således vores svar på spørgsmålet:

Hvilke behov har hardcore gamers?

For at genopfriske hukommelsen lyder vores problemformulering således:

Hvordan kan vi designe en 3D, third-person platformer, som tiltaler hardcore gamers É forst et som spillere, der er motiveret af Mastery (alts  Achievers)?

P  baggrund af den ovenforst  ende problemformulering samt Vistsens (2014) 3D-model er vi således interesserede i at besvare f lgende sp rgsm l inden, vi begynder designarbejdet:

1) Hvilke behov har hardcore gamers?	2) Hvad er teknologisk muligt for os at designe?	3) Hvad er levedygtigt inden for specialets rammer?
--------------------------------------	--	---

Vi har nu besvaret sp rgsm l #1, hvorfor vi i det f lgende afsnit vil fors ge at besvare sp rgsm l #2.

Hvad er teknologisk muligt for os at designe?

I forhold til dette sp rgsm l tager vi udgangspunkt i vores kompetencer indenfor udviklingen af spil. For at kunne besvare sp rgsm let finder vi det relevant f rst at beskrive, hvorfor vi valgte at benyttet Unreal Engine 5(UE5) i forhold til konkurrenterne og hvad, der er teknologisk muligt for os at designe i projektgruppen.

Game engines

N r der arbejdes med producering af software beskriver Schell (2015) det som processen af at bage et br d. Schell (2015) forklarer processen således, at der f rst bliver lavet noget kode, hvorefter det bliver kombineret og testede i en iterativ proces indtil det har opn et tilfredsstillelse. Hertil forklarer Schell (2015), at hvis man ikke opn r tilfredsstillende resultater i processen, skal der foretages yderligere iterationer, hvilket kan tage lang tid. Hertil kan man benytte en *game engine* – et system der underst tter den process, hvor man kan lave  ndringer i spillets kode. Fullerton (2019) argumenterer ogs  for, at muligheden ved at benytte en game engine kan hj lpe med at spare tid i produceringen af prototyper. Fullerton (2019) forklare dog ogs , at game engines kan

tvinge en udvikler til at lave designbeslutninger på baggrund af, hvad der kan udføres i den pågældende game engine.

Ved at anvende en game engine kan man spare en del ressourcer og tid i forbindelse med producering af spil (Schell, 2015; Fullerton, 2019). Der kan dog være en risiko i at vælge en specifik engine, da dette kan have indflydelse på, hvordan spillet kan designs. Derfor undersøgte vi indledende, i dette speciale, game engines: Unity (Unity Technologies, uå) og Unreal Engine (Epic Games, 2019). Disse game engines har vi tidligere stiftet kendskab med i forbindelse med vores 3. semester på DADIU – Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning.

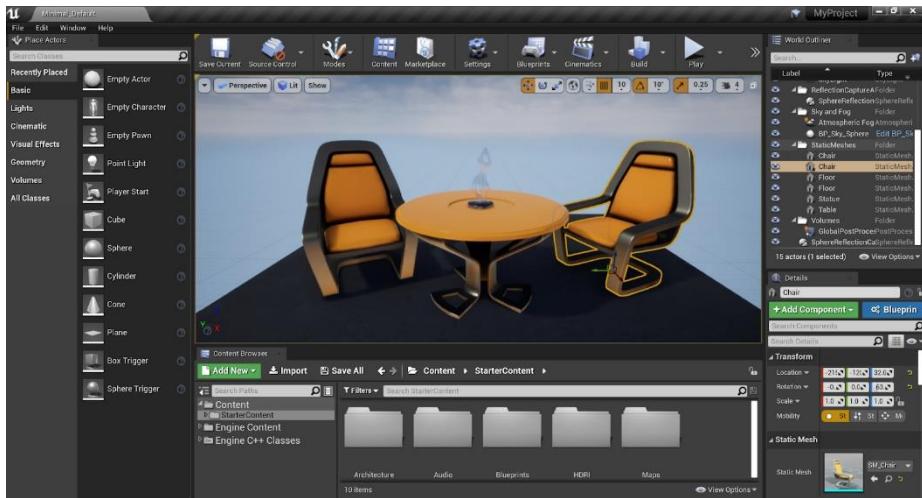
Unity og Unreal Engine 5

Unity og Unreal Engine er game engines, som blandt andet bruges i udviklingen af computer-, konsol- og mobil spil (Unity Technologies, uå; Unreal Engine, 2022). Disse game engines giver mulighed for at udvikle spillet *in-engine*, hvilket betyder, at man løbende kan se spillets indhold visualiseret, mens man arbejder på spillet (jf. Figur 14) (Fullerton, 2019).



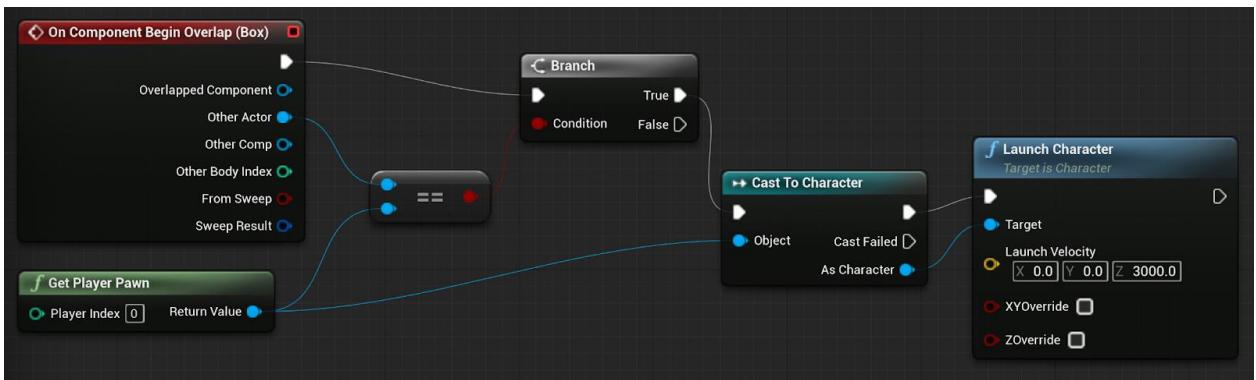
Figur 14 - Unity Editor (Unity Technologies, uå, s. 1)

Unity gør brug af to programmeringssprog; C# og JavaScript, til at udvikle de forskellige funktioner til spillet (Unity Technologies, uå). Ligeledes har Unreal Engine de samme funktioner som Unity, dog med et fokus på programmeringssproget C++ og *blueprints* (Epic Games, 2019).



Figur 15 - Unreal Editor (Unreal Engine, 2022)

Unreal Engines blueprint er en måde at programmere på, hvor man som udvikler har mulighed for at anvende en række funktioner (kasser, der repræsenterer specifikke kodeelementer), der kan knyttes til hinanden via links, der udgør spillets kode. Det er en visuel måde at programmere på, som tillader, at selv de af projektgruppen, der ikke har erfaring med programmeringssproget C++ har mulighed for at bidrage til kodning af spillet. Et eksempel på Unreal Engines blueprint ses nedenfor i figur 16.



Figur 16 - blueprints (Unreal Engine, 2022)

For at finde ud af hvilken game engine, vi havde til hensigt at anvende i dette speciale, diskuterede vi internt i projektgruppen en række fordele og ulemper ved de to game engines. Denne diskussion fandt sted på baggrund af vores tidligere erfaringer med henholdsvis UE5 og Unity. Denne diskussion var på baggrund af: 1) hvad vi i forvejen har prøvet at arbejde med og 2) hvad vi kunne tænke os at lære mere om. Vi har eksempelvis mere erfaring med at arbejde i Unity, men vi kunne godt tænke os at lære at arbejde i UE5, da flere virksomheder såsom Slipgate Ironworks (2022) og CD Project Red (Unreal Engine, 2022), har nye projekter der udarbejdes i netop denne engine. I tabellerne nedenfor har vi opridset disse fordele og ulemper.

Unity

Fordele	Ulemper
---------	---------

Unity bruger C#, hvilket vi har erfaring med i projektgruppen.	Flere funktioner i Unity mangler dokumentation – dvs. en detaljeret gennemgang fra udviklerne af Unity.
Unity har en del eksisterende tutorials på blandt andet LinkedIn Learning (Henri, 2021) og Youtube (Imphenzia, 2020).	<i>Terræn Motoren</i> – et værktøj til at redigere det digitale, 3D landskab i ens spil, med få funktioner, som skal laves med andre værktøjer (Imphenzia, 2020).
Unity har en <i>asset store</i> , hvor man kan købe animationer og modeller til brug i ens spil – hvilket sparer tid og kan understøtte tidlige prototyper.	Der er ingen blueprints, hvilket kræver, at man har en forståelse for C# for at kunne programmere i Unity.
Unity bliver anvendt bredt i den danske spilindustri (Wittorff, 2022)	Unity har sample scenes, men er ikke nært så integreret eller tilgængeligt som i Unreal Engine

Tabel – 10 Unity fordele og ulemper

UE5

Fordele	Ulemper
UE5 har nogle rigtig gode <i>Sample scenes</i> , som er gode at bruge som springbræt i projektet. Disse sample scenes er en form for 3D miljø, hvor man allerede har et afgrænset område, hvor man kan teste spillets tidlige funktioner.	I den nyeste (på daværende tidspunkt) version – UE5, Preview 2 – kan der opstå problemer, da denne version er under udvikling.
UE5 har et brugervenligt User Interface samt en Terræn Motor, der fungerer godt og er let at lære.	Blueprints kan ende med at være en ulempe, da vi ikke har erfaring med disse.
Kode kan laves visuelt, så folk uden den store viden om kodning kan bidrage til kodning af spillet.	UE5 er en forholdsvis ny game engine – hvorfor der eksister færre tutorials.
UE5 har mange gratis assets(assets er alle de objekter som vi har adgang til i forbindelse med udvikling af vores prototype) og en inkorporeret asset store, hvor man kan købe animationer og modeller til brug i ens spil – hvilket sparer tid og kan understøtte tidlige prototyper.	Projektgruppens medlemmer har ikke prøvet at arbejde i Unreal Engine før.

Tabel – 11 UE5 fordele og ulemper

På baggrund af de opstillede fordele og ulemper, var en af vores primære argumenter, som havde stor indflydelse på valg af engine, at vores projektgruppe ikke besidder stærke programmeringskompetencer. Simon, Andreas og Henrik har hver især erfaring med programmering fra tidligere semestre, mens Gustav og Henriette har forholdsvis lav erfaring med dette. Da Unreal Engine tilbyder blueprints, som er baseret på et visuelt interface, der ikke kræver, at man går i dybden af C++ kodning - er denne et godt valg i forhold til at inddrage alle projektmedlemmer i udviklingen af vores digitale prototype. Ydermere, havde alle

gruppemedlemmer en interesse i at lære Unreal Engine at kende, samt at opbygge erfaring med at udvikle spil via dette digitale værktøj. Vi valgte derfor at arbejde i UE5 frem for Unity. UE5 gør det således teknologisk muligt for os at producere en digital prototype af vores computerspil.

På baggrund af problemformulering samt Vistisens (2014) 3D-model er vi således interesserede i at besvare følgende spørgsmål inden, vi begynder designarbejdet:

1) Hvilke behov har hardcore gamers?	2) Hvad er teknologisk muligt for os at designe?	3) Hvad er levedygtigt inden for specialets rammer?
--------------------------------------	--	---

Vi har nu besvaret både spørgsmål #1 og #2, hvorfor vi i det følgende afsnit vil forsøge at besvare spørgsmål #3.

Hvad er levedygtigt inden for specialets rammer?

I forhold til dette spørgsmål tages der udgangspunkt i, hvad der er levedygtigt for projektet inden for specialets rammer, når der arbejdes med udviklingen af vores digitale prototype og rapport. For at kunne besvare dette spørgsmål er det relevant at beskrive hvordan projektets tidsramme vil blive planlagt, i forhold til studieordningen - med fokus på den agile arbejdsmetode scrum (Schwaber, 2014).

I dette speciale forsøger vi først at opridse vores forståelsesramme, hvorefter vi påbegynder arbejdet på vores prototype, hvorved vi har til hensigt at udforme en kritisk refleksion over vores designprocess. For at kunne formå at nå de forskellige punkter, er vi nødt til at lave en tidsplan for specialet. Derfor planlagde vi tidligt i projektføløbet en overordnet tidsplan (jf. bilag 11).

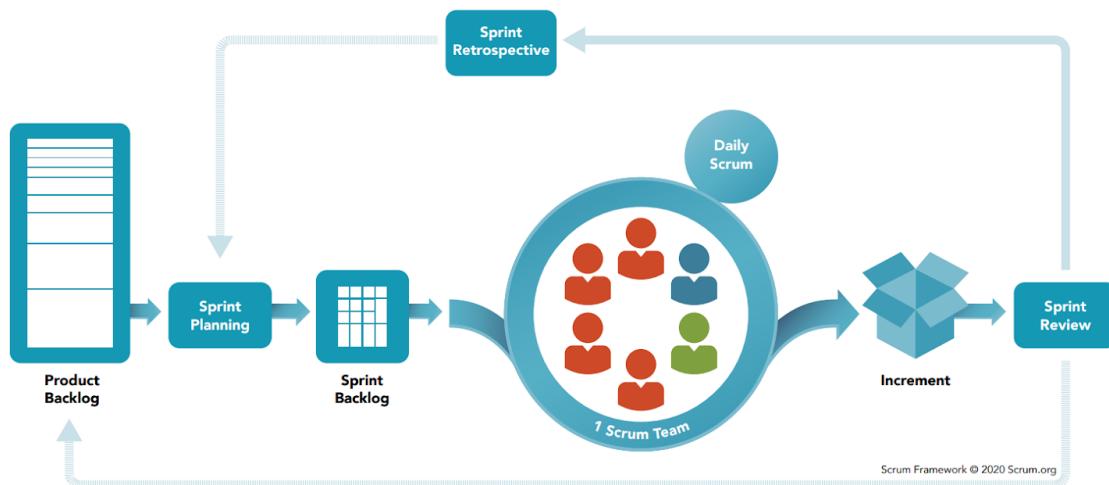
Tidsplanen hjælper dermed at sikre, at projektet ikke overskider opsatte deadlines for både udviklingen af vores digitale prototype, samt rapporten. For at gøre projektet levedygtigt – forstået ved, at vi kan nå at udfærdige både prototype, rapport og deraf vidensbidrag – anvendte vi Scrum (Schwaber, 2014) som rammeværktøj for projektledelse. Ved hjælp af eksempelvis *Daily Scrum Meetings*, *Sprints* og en *Product Backlog* diskuterede vi løbende, hvad der var levedygtigt inden for de ressourcer og rammer, som specialet befinner sig indenfor.

Scrum

Schwaber, (2014) beskriver scrum som et rammeværktøj for projektledelse, der har fokus på den iterative proces. Den iterative proces foregår ved, at projektholdet først finder ud af, hvad projektets mål er (i specialets tilfælde vores problemformulering) – efterfulgt af en udledning af hvornår den pågældende funktion eller software kan være færdig. I vores tilfælde er vi interesserede i at udvikle en digitale prototype for en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers – hvorfor vi finder scrum anvendeligt som rammeværktøj for vores proces.

Fullerton (2019) understreger ligeledes, at agile metoder som scrum er fordelagtige i forhold til game design, da game design har den iterative proces i fokus. Dette vil vi komme nærmere ind på i afsnit A3. Schwaber (2014) forklarer, at der i hjertet af scrum udføres iterationer, hvor produktionsholdet opsætter krav og muligheder for opgaven, hvor holdet derefter arbejder på funktionen eller softwaren. Scrum.org (2020) visualiserer scrum som følger:

SCRUM FRAMEWORK



Figur 17 - “What is Scrum?” (Scrum.org, 2020, s. 1)

Scrum indebærer i alt tre roller: *Product Owner*, *Team* og *Scrum Master*, hvor projektledelsen er delt mellem rollerne. Schwaber (2014) beskriver de tre roller som følgende:

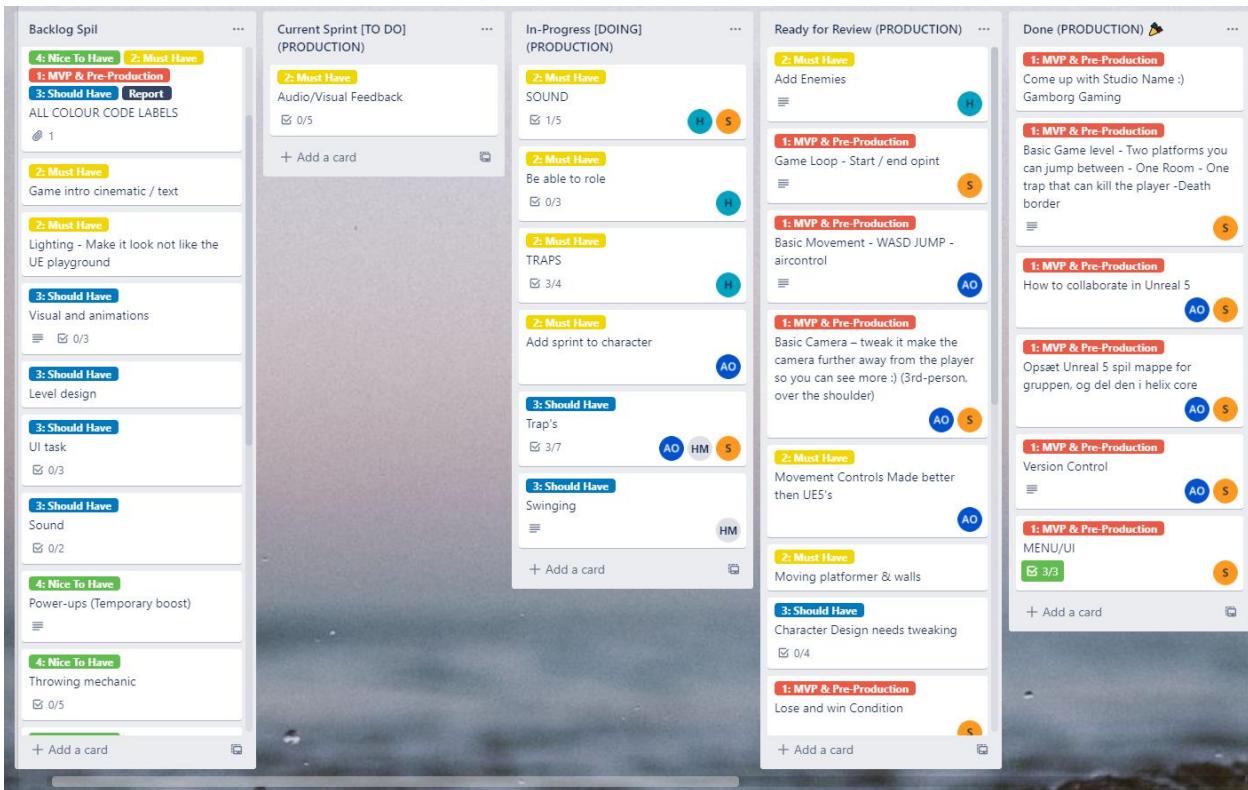
Product Owner	Product owner er ansvarlig for at opretholde projektet ved at have styr på de forskellige produktionsfunktioner i forhold til en prioriteret liste. Listen skal forholde sig til projektets opgaver, hvor product owner giver opgaverne en prioritering, så udvælgelsen af opgaver for en såkaldt <i>sprint</i> kan lykkes (sprints vender vi tilbage til senere). Projektejeren er også ansvarlig for de økonomiske aspekter af softwareudvikling. Prioriteringslisten bliver kaldt <i>Product Backlog</i> , som sørger for, at de vigtigste opgaver får den korrekte prioriteringen. Et scrum team har således ansvaret for at udvikling funktionaliteten af projektet, hvor de arbejder sammen for at levere på de ønskede opgaver fra product backlog. Product owner blev i dette speciale til en fælles rolle, hvor vi løbende diskuterede tidsplan og prioriterede projektets opgaver.
Scrum Team	Et scrum team er opsat på en sådan måde at de individuelle medlemmer kan kontrollere deres egne opgaver i organisationen. Teamet har til opgave at benytte product backlog til at prioritere hvilke opgaver den næste iteration skal fokuseres på. Teamet er derfor selv ansvarlige for, at deres opgaver bliver løst. I vores speciale indgik vi alle i dette scrum team, hvor vi løbende uddelegerede og kollaborerede på arbejdsopgaver fra vores product backlog.
Scrum Master	Scrum master har til opgave at hjælpe teamet med at benytte scrum principperne og produktionen – eksempelvis ved at lære holdet, hvordan scrum bør implementeres. Scrum master har også til ansvar, at sørge for at scrum bliver implementeret i organisationen på en måde der passer til holdets kultur, så opgaver kan afleveres til tiden. Ligeledes product owner rollen, var scrum master en rolle, som vi var fælles om i vores projektgruppe. Hver uge roterede vi således, at alle prøvede kræfter med at være scrum master i løbet af specialet. I vores speciale havde ugens scrum master eksempelvis ansvaret for at være ordfører og facilitator på vores daglige <i>stand-up møder</i> og ugentlige sprints. Disse to elementer vender vi tilbage til senere i dette afsnit.

Tabel – 12 Scrum roller

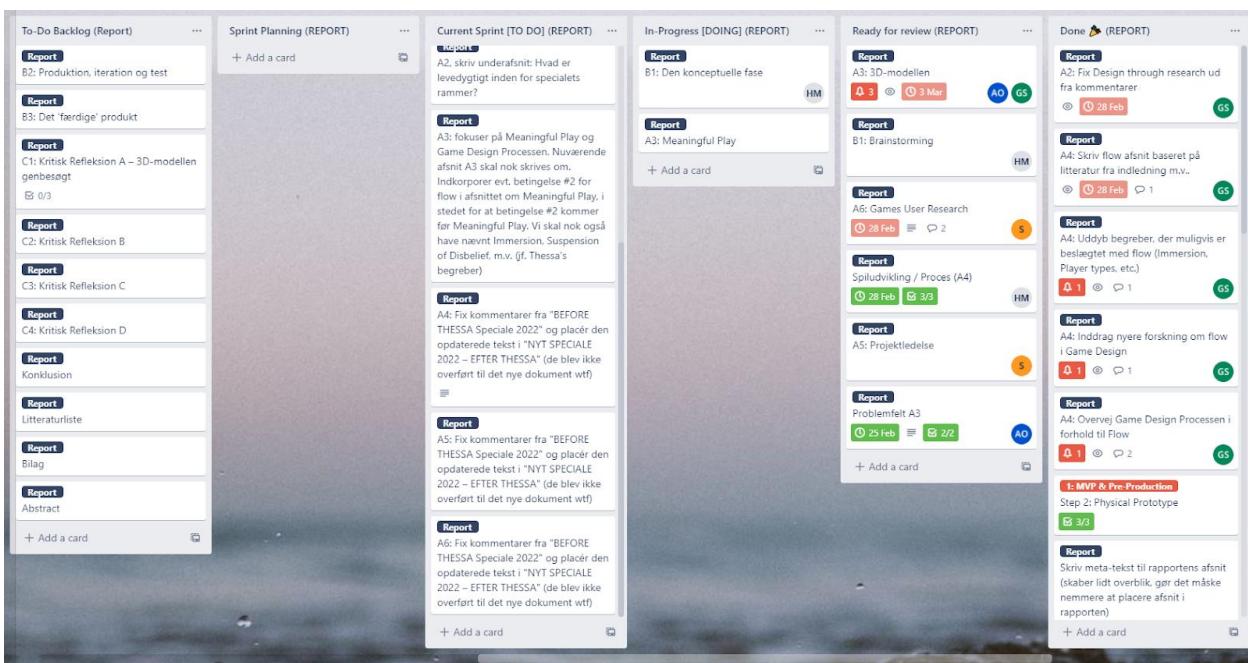
Et scrum projektet er typisk præget af, at der først bliver undersøgt, hvilket system eller løsning der bør udvikles – efterfulgt af udfærdigelsen af en product backlog som product owner producerer (Schwaber 2014). Schwaber (2014) beskriver product backlog, som en prioriteret liste af krav, der opsættes i et projekt for at løse et problem eller en opgave.

I specialeprojektet blev der taget udgangspunkt i product backlog gennem projektet, hvor to lister blev lavet: 1) En liste, der blev dedikeret til den skriftlige specialerapport og 2) En liste, der blev dedikeret til udviklingen af vores digitale prototype (figur 18 og figur 19).

Vi skabte disse to product backlogs, da vi havde behov for at overskueliggøre vores opgaver inden for disse to fokusområder. Vi anvendte her *Trello* – et digitalt værktøj, der tillader, at man skaber overblik over arbejdsopgaver ved hjælp af individuelle kort, der kan trækkes fra én navngivet bjælke til en anden.



Figur 18 - Scrum board backlog for vores 3D, third-person platformer



Figur 19 - Scrum board backlog for specialerapporten (screenshots taget den 23-03-2022).

Når product backlog er på plads, skal arbejdet sættes i dét Schwaber (2014) kalder *Sprints*. Sprint er et forløb af opgaver, som skal løses inden for en given tidsgrænse. Sprint er præget af, at der først bliver lavet et sprint møde, hvor holdet mødes og planlægger, hvad det næste sprint skal indeholde. Et sprint bliver udvalgt ud fra den opstillede product backlog og prioriteringsliste.

Teamet vil have en diskussion om, hvor lang tid der bør dedikeres til løsningen af de valgte opgaver. I specialeprojektet blev der derfor opstillet opgaver i sprint med en fast tidsramme, som blev itereret på hver uge (jf. Figur 18 og figur 19 på den tidligere side).

Når et givent sprint er på plads, kan produktionen gå i gang. Under produktionen vil der være daglige scrum møder, også kaldt *Daily Scrum* (eller stand-up møder), hvor formålet er at besvare tre spørgsmål (Schwaber, 2014):

1. Hvad har du lavet i projektet siden sidste daglige scrum møde?
2. Hvad har du planlagt at lave på projektet mellem denne og næste scrum møde?
3. Hvilke problemer står der i vejen for dine opgaver for at nå dine mål i dette sprint og projekt?

Schwaber (2014) forklarer, at idéen med daglige møder er, at holdet har mulighed for at forstå deres opgaver og diskutere eventuelle problemer. For vores speciale anvendte vi daglige møder, hvor de første 30-60 minutter af dagen blev brugt til at gennemgå opgaver og eventuelle problematikker.

I slutningen af et sprint udførte vi et *Sprint Review*, hvor indholdet fra den forudgående sprint blev gennemgået og præsenteret. Et sprint review er en gennemgang af sprint opgaver, som har til formål at give holdet mulighed for at reflektere over hvad der er blevet lavet af opgaver, så de næste opgaver kan opstilles (Schwaber, 2014). Når reviewet er på plads, holdes der et *Sprint Retrospective* møde med holdet, hvor der reflekteres over processen, med det formål at finde ud af, hvad der kan gøres mere effektivt i holdets næste sprint.

Projektet følger scrum metoden, da metoden hjalp med, at overskueliggøre udviklingen af spillet, samtidig med at vi skrev specialerapporten sideløbende. Scrum var derfor et rammeværktøj, der hjalp med at strukturer projektledelsen, ved at nedbryde diverse arbejdsopgaver opstillet i backloggen. Scrum blev yderligere, anvendt til at etablere en struktur for rapporten og spiludviklings processen, som der løbende blev forholdt sig til ved brug af de daglige sprint møder og ugentlige statusmøder.

Vi har nu besvaret både spørgsmål #1, #2 og 3, hvorfor vi i det følgende afsnit vil bevæge os videre til definere de yderligere aspekter af Game Design – herunder selve designprocessen – som vi har til hensigt at anvende, når vi designer vores 3D, third-person platformer.

1) Hvilke behov har hardcore gamers?	2) Hvad er teknologisk muligt for os at designe?	3) Hvad er levedygtigt inden for specialets rammer?
--------------------------------------	--	---

A:3 Game Design

I dette afsnit udfolder vi vores forståelse for Game Design, som vi tager udgangspunkt i, i forhold til vores designproces – herunder Lilia et al. (2022), Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010).

A3.1: Definitioner af game design

Hvad er *game design*? Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010) bidrager med følgende definitioner af game design:

“Whether we are talking about folk games, board games, arcade games, or massively multiplayer online games, the art of game design has always been to create that elusive combination of challenge, competition, and interaction that players just call ‘fun.’”
(Fullerton, 2019, s. XXXI)

“Game design is the act of deciding what a game should be. That’s it.”
(Schell, 2015, s. XXXVIII)

“The focus of a game designer is designing game play, conceiving and designing rules and structures that result in an experience for players.” (Salen & Zimmerman, 2010, s. 1)

Game Design indebære, kort sagt, en proces hvori man bestemmer indholdet af et givent spil med det formål, at skabe et produkt der kan opleves, samt integreres med, af den endelige bruger. Man designer game play, regler og en struktur, som resulterer i en oplevelse for potentielle spillere. Fullerton (2019) lægger her en eksplisit fokus på udfordring, konkurrence og interaktion. Schell (2015) understreger dog yderligere, at man som game designer ikke designer selve oplevelsen, som en given spiller potentielt har. I stedet designer man et artefakt – et spil – som tillader, at en række oplevelse kan realiseres, når en person sætter sig ned og spiller det pågældende spil. Game Design omhandler altså design af et artefakt – et spil – som via regler, struktur og gameplay tilbyde en skare af oplevelser alt efter hvem, man er som person, og den attitude, man bringer med sig. Salen & Zimmerman (2010) inddrager her følgende citat fra Johann Huizinga (1955) i *‘Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture’*: *“All play means something”* (kapitel 3, s. 1). Men hvad betyder *play*? Hertil udfolder Salen & Zimmerman (2010) deres eget begreb: *Meaningful play*. Game Design omhandler først og fremmest at designe meaningful play (Salen & Zimmerman, 2010).

I det følgende afsnit vil vi derfor indledende inddrage: 1) Salen & Zimmermans (2010) definition af meaningful play, hvorefter vi inddrager 2) Lilia et al. (2022) og deres systematiske review af *Player Enjoyment*. Dernæst inddrager vi: 3) Fullertons (2019) designproces for innovative spil, som vi tager udgangspunkt i, når vi udvikler vores 3D, third-person platformer, som har til hensigt at tiltale hardcore gamers.

A3.2: Meaningful Play

Salen & Zimmerman (2010) påpeger, at en af de vigtigste mål i game design er, hvilken mening, man formår at understøtte via ens spil. Det er dog vigtigt, at man som designer, hver denne

mening i en retning, som påvirker spilleren på den måde, man som designer har til sinde. For at kunne gøre dette er det vigtigt at forstå præcis hvor, at meaningful play giver sig til kende. I følge Salen & Zimmerman (2010), finder man udfoldelsen af meaningful play i interaktionen mellem spilleren, og det formelle system som spillet opstiller. Helt konkret beskriver Salen & Zimmerman (2010) hvad meaningful play er på følgende måde:

“Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of the game. Creating meaningful play is the goal of successful game design.” (kapitel 3, s. 4)

Salen og Zimmerman (2010), argumenterer således for at meaningful play er essentielt for at opnå et succesfuldt spildesign. Men hvad betyder det at *“Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are (...) discernable...”* (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 3, s. 4). Her tales der om den feedback som spillet giver til spilleren i deres interaktion med spillet. At spillet giver spilleren information om at de gjorde noget der havde en effekt i spillet, og hvad denne effekt er fremadrettet. Et eksempel på dette kunne være spillet Doom(id Software, 1993). I figur 20 kan man se flere forskellige former for visuel feedback.



Figur 20 - Billedet viser et snapshot fra spillet Doom, som var en stor success tilbage i 1995(id Software, 1995)

Dette snapshot er taget i det øjeblik hvor spilleren vælger at klikke på museknappen for at skyde. Spillet kunne vælge bare at fjerne liv fra det mål som spilleren kigger imod, men dette ville ikke give nogen form for feedback og dermed fjerne den mening som spillet giver. På billedet kan man se at våbnet har en flamme effekt som viser at en aktion er taget af spilleren. Monsteret viser en animation som er en reaktion på at noget har interageret med det, derved forstår spilleren at de har formået at interagere med dette mål i spillet. Der er blod på monsteret som fortæller spilleren at de har ramt dette mål og at det har haft en effekt på spillet fremadrettet, da disse blodpletter fortæller spilleren at de har skadet målet. Disse tre ting er kun nogle af de visuelle feedbacks som finder sted på figur 20. Ud over visuelle feedbacks, er det også muligt at lave auditoriske feedbacks og haptisk feedback. En auditorisk feedback ville være lyden af våbnet som skyder, reaktions lyden

fra monsteret når spilleren interagere med dem og lyden af monsteret når de bliver fjernet fra spillets verden. Haptisk feedback finder oftest sted i konsolspil, hvor den controller man styre spillet med kan ryste og derved give haptisk feedback. Et eksempel på haptisk feedback, ville være at informere spilleren om at de har taget skade i spillet, som ville blive oversat ved at kontrolleren ryster i det øjeblik de tager skade. Disse forskellige former for feedback til spilleren er en af de ting som ligger i centrum for at et spil er meningsfuldt.

Hvad menes der når Salen & Zimmerman siger "*Meaningful play occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are (...) integrated into the larger context of the game.*" (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 3, s. 4). Her er det vigtigt at spillerens aktioner har en effekt på spillets verden. Omfanget af denne effekt kan varierer. Som nævnt tidligere, giver Doom (id Software, 1993) et visuel og auditorisk feedback på, når et monster bliver fjernet fra spillets verden. Dette sker på baggrund af spillerens interaktion med spillet, og vil have en effekt på spillets verden som en helhed. Altså, der er nu ét monster mindre i denne verden. Andre spil giver spilleren mulighed for at have en større effekt på spillets fremgang. I spillet Fable (Big Blue Box Studios, 2004) har spilleren mulighed for at tage beslutninger som bliver vejet til at være gode eller onde beslutninger. Hvis spilleren tager for mange onde beslutninger i spillet, har dette en effekt på spillet som en helhed. På samme måde har det en effekt på spillet hvis spilleren foretager sig gode handlinger. Spillet giver spilleren visuelt feedback ved at ændre spillerens karakter løbende. Som set på figur 21, vil spillerens karakter ændre udseende i løbet af spillet alt efter hvilke handlinger spilleren foretager sig.



Figur 21 - Karakter udvikling i spillet Fable(The Fable Wiki, n.d)

Spillets fremgang vil blive påvirket, på baggrund af de valg spilleren foretager sig igennem spillet. Disse valg har yderligere en effekt på spillerens status igennem spillet. Disse eksempler på spillerens påvirkning af verden er to ekstremer. Der er mange variationer imellem disse to som også kan ses i figur 21. I forhold til Salen & Zimmersens forståelse af meaningful play, er det dog vigtigt at spilleren generelt har en effekt på spillets verden.

I forhold til betingelse #2 (jf. flow som player experience), hvor Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) forklarer, at *Proximal Goals* er essentielt for, at et individ kan indtræde i en flow oplevelse:

"First, flow tends to occur when the activity one engages in contains a clear set of goals. These goals serve to add direction and purpose to behavior. Their value lies in their

capacity to structure experience by channeling attention rather than being ends in themselves" (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 232)

Disse mål er altså nødt til at være tydelige således, at en spildesigner formår at strukturere en given oplevelse ved at tillade, at individet kan fokusere deres opmærksomhed på den konkrete aktivitet. Målene er dermed ikke selve *målet* med aktiviteten, men snarere bidrager disse mål til den fornødne struktur således at individet kan indtræde i flow.

Csikszentmihalyi & Nakamura (2014) understreger ligeledes, at *Clear and Immediate Feedback* er en essentiel betingelse for flow:

"Finally, flow is dependent on the presence of clear and immediate feedback. The individual needs to negotiate the continually changing environmental demands that are part of all experientially involving activity (Reser and Scherl 1988). Immediate feedback serves this purpose: It informs the individual how well he or she is progressing in the activity, and dictates whether to adjust or maintain the present course of action. It leaves the individual with little doubt about what to do next" (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 232)

Fullerton (2019) understreger, i forhold til denne betingelse, at spil netop bør indebære tydeligt definerede mål – f.eks. hvad spilleren skal gøre for at: 1) vinde, 2) nå til det næste level, 3) nå til næste del af deres strategi, m.v.. Når en spiller udfører en handling, f.eks. når de skyder en fjende i et skydespil, bør de dernæst få tydeligt og direkte feedback på, hvorvidt deres handling bragte dem tættere på deres mål.

I forhold til "Clear Goals and Feedback" (Salen & Zimmerman, 2010, kapitel 24, s. 9) understreger Salen & Zimmerman (2010), at det netop her giver mening at inddrage en forståelse for meaningful play. Salen & Zimmerman (2010) understreger hertil følgende: *"If your aim is to create a flow state for your players, we can summarize our advice quite simply: design meaningful play"* (kapitel 24, s. 10). Csikszentmihalyis & Nakamuras (2014) betingelser for flow er således tæt beslægtet med Salen & Zimmermans (2010) definition af meaningful play. Derfor egner spil sig særligt godt til at understøtte en flowoplevelse.

Vi bør dog forholde os kritisk over for Salen & Zimmermans (2010) definition af meaningful play. Sidhu & Carter(2021) påpeger at denne udgave af termet ikke tager højde for det som sker uden for spillet. Altså den effekt spillet har på spilleren efter spillet er overstået. Dette gør sig gældende i følgende citat:

"Our key critique of meaningful play... ...is that this definition does not consider play to be meaningful outside the context of the game. Salen and Zimmerman's (2004) work brings attention to the importance of successful player-centric game design but meaning experienced outside or after the game is beyond their scope." (Sidhu & Carter, 2021)

Sidhu & Carter(2021) fremstiller en nødvendighed for at udvide forståelsen af meaningful play. I forsøget på at udvide denne forståelse, benyttes fire nye termer. Intrameaningful Play, den mening som findes inde i spillet, altså det som Salen & Zimmerman benytter i deres beskrivelse af termet

meaningful play. Intermeaningful play, den mening som sker mellem spil. Altså den mening som findes når en spiller går fra at spille f.eks Doom(id Software, 1993) og over til Quake(id Software, 1996). Extrameaningful play, den mening som finder sted ud over Intermeaningful play og Intrameaningful play. Sidste term som Sidhu & Carter(2021) introducerer, er deres udvidet syn på meaningful play som de navngiver pivotal play. De definere pivotal play således:

“...appealing, memorable, and transformative play moments that can facilitate player reflection, learning, or greater meaning taken from play, both inside and beyond the game’s context”(Sidhu & Carter, 2021)

Da det er vigtigt som designer at tage højde for, hvilken effekt man har på spilleren uden for spillet, kan vi konstatere at den udvidede definition Pivotal Play, er en relevant udvidelse af meaningful play. Det kan dog hurtigt blive forvirrende når man prøver at definere forskellige former for meaningful play, som Salen & Zimmerman også påpeger:

“Meaning, meaning, meaning. If you repeat the word enough, you can almost coax it into the realm of pure non-sense. (Salen & Zimmerman, s. 48, 2010)

På baggrund af dette, afgrænser vi os til følgende forståelse af meaningful play:

1. Feedback så spilleren ved at deres aktioner har haft en effekt på spillet.
2. Spillerens aktioner har en effekt på spillets verden.
3. Spillet kan have en forbindelse til andre spil. F.eks. sammenlignelige kontolskemaer.
4. Den effekt spillet har på spilleren. Dette kan både være positiv eller negativ effekt.

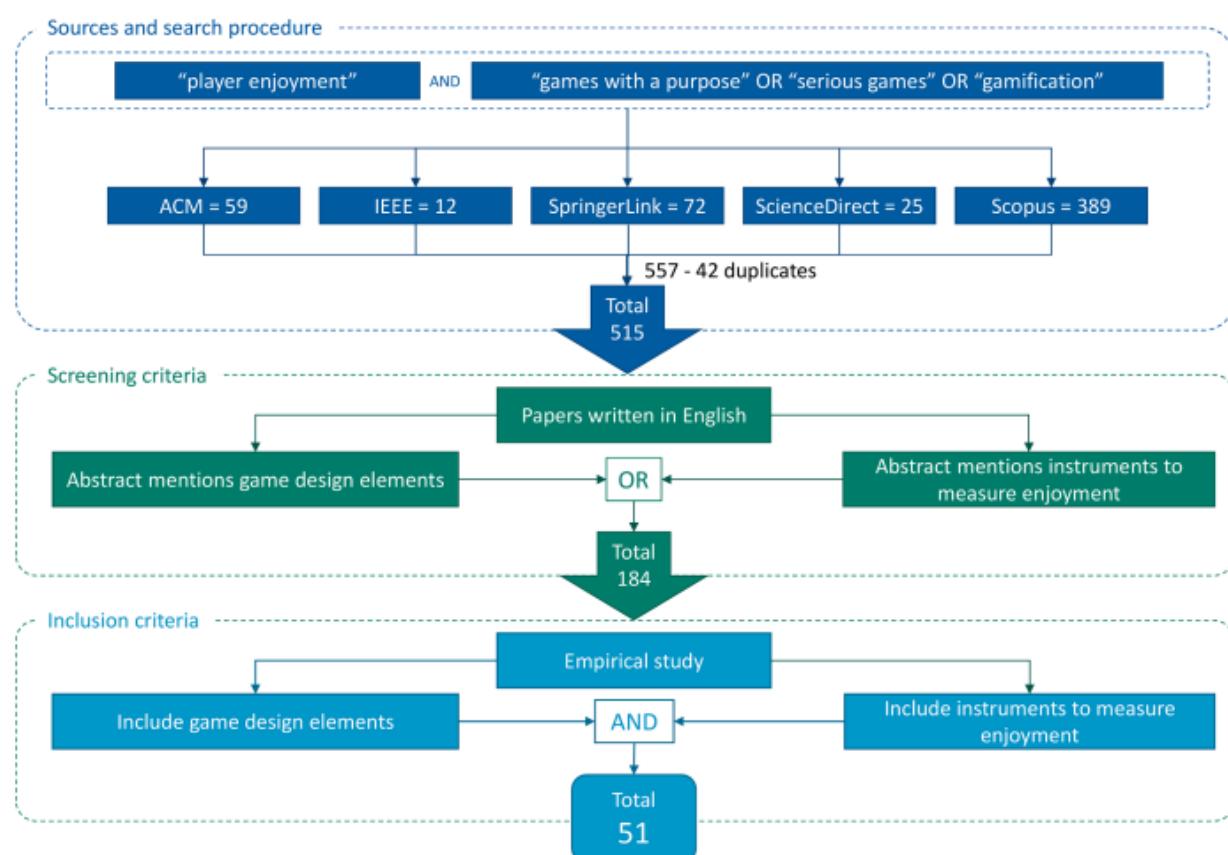
Disse elementer inddrager vi løbende i Sektion B, hvor vores egen designproces fremgår. I det følgende afsnit vil vi inddrage Lilia et al. (2022) og deres systematiske litteraturreview af Player Enjoyment.

A:3.3 Building blocks for creating enjoyable games

"Enjoyment is tied to emotional experience and is associated with positive player reactions throughout a gameplay session" (Lilia et al., 2022)

Sådan indleder Lilia et al. (2022) deres systematisk litteraturreview af *Player Enjoyment* – forstået som de former for nydelse, som et individ kan få ud af spil.

Deres litteratursøgningsproces illustrerer de medfølgende flow-chart (figur 22):



Figur 22 - "Systematic paper selection process including sources, search procedure, screening and inclusion criteria." (Lilia et al., 2022, s. 4)

På baggrund af den ovenforstående process fandt Lilia et al. (2022) frem til i alt 51 forskningsartikler, som fokuserer på *Game design elements* (GDE) samt hvordan dette kan øge player enjoyment. På baggrund af disse 51 forskningsartikler udlægger Lilia et al. (2022) tre overordnede teorier, som udgør forskellige måder at forstå player enjoyment på:

1. Self-Determination Theory (SDT)
2. **Flow Theory (FT)**
3. Perceived Enjoyment (PE)

Derudover inddrager Lilia et al. (2022) eksempelvis Bartles Player Types (1996) – en kategorisering af forskellige typer af spillere. Marczewski (2015) er netop en videreudvikling af Bartles originale definition. Dog er det primært SDT, FT og PE, som Lilia et al. (2022) fokuserer på. Flow har vi allerede defineret tidligere i specialets indledning – hvorfor vi i de følgende to underafsnit kort vil udlægge Lilia et al. (2022) og deres definition af SDT samt PE. Dog bør det understreges, at Lilia et al. (2022) inddrager Csikzentmihalyis (1996) originale definition af flow – altså flow-model **a**, der illustrerer, at flow er betinget af en balance mellem existing skills og perceived challenges. Vores indledende forundring omkring flow gør sig således fortsat gældende, selv hvis man tager Lilia et al. (2022) i betragtning. Vores indledende forundring omkring flow var: 1) at en hardcore oplevelse tilsyneladende har en anderledes balance mellem challenge og skill end flow-model **a** og **b** visualiserer og 2) at selv i hardcore games er spillere såsom Mapocolops (2021) og Aaron (2020) kun kortvarigt inden for det område, som flow-model **a** og **b** visualiserer som værende flow.

Self-Determination Theory

“SDT considers that satisfying human needs for competence (i.e. the sense of having the skills to accomplish what one is doing), relatedness (i.e. the social connection with others), and autonomy (i.e. feeling in control of the decisions one makes) also leads to enjoyment (Ryan and Deci, 2000).” (Lilia et al., 2022, s. 5)

SDT indebærer således tre facetter, som udgør den nydelse, som et individ har behov for, for at opnå *enjoyment*. Ifølge Lilia et al. (2022) er der rig mulighed for at opnå en følelse af *competence*, *relatedness* og *autonomy* i computerspil. Lilia et al. (2022) inddrager yderligere to facetter, der er centrale for *enjoyment* i spil:

“In this regard, Ryan et al. (2006) proposes an extended model with two more human needs to assess enjoyment in games: presence (i.e. feeling like you are part of the game) and intuitive control (i.e. ease to master the game).” (Lilia et al., 2022, s. 5)

Ud over competence, relatedness og autonomy er et givent spil altså ligeledes nødt til at fremme *presence* – at man føler at man er del af spillet – og *intuitive control* – at det er muligt at mestre spillet. Her kan man dog argumentere for, at Desurvire & Wiberg (2009) tilsyneladende er uenige med Ryan et al. (2006), da de argumenterer for, at et spil bør være *“Easy to learn, hard to master”* (Desurvire & Wiberg, 2009, s. 560). Intuitive control bør herved forstås som værende, at et givent spil er tilgængeligt og let at lære, men svært at mestre.

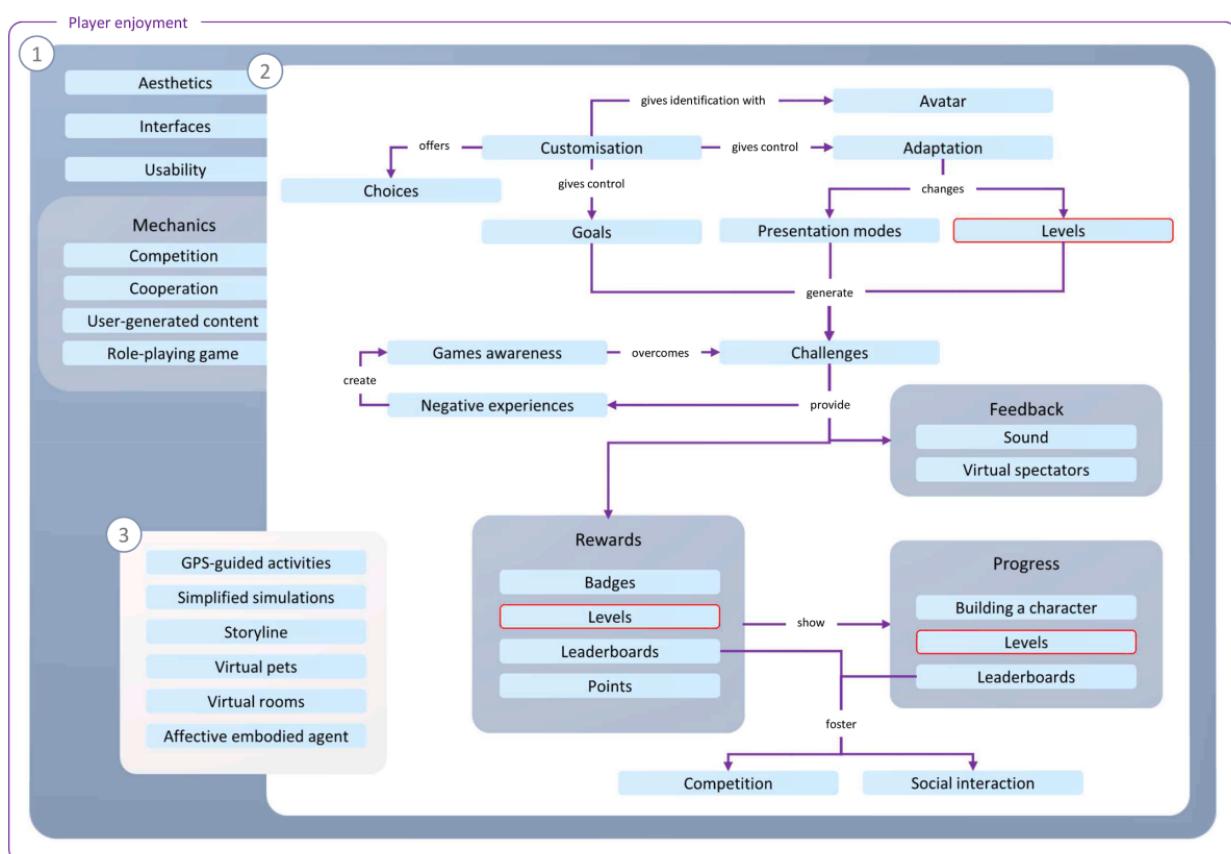
Perceived Enjoyment (PE)

“Perceived Enjoyment (PE) (...) is defined as the extent to which performing an activity is considered enjoyable in its own right. PE suggests that enjoyment is a complex construct that can be captured through three dimensions, namely affective (emotional experiences),

cognitive (evaluative judgements related to gameplay), and behavioural ones (level of involvement or immersion during gameplay)." (Lilia et al., 2022, s. 6)

Lilia et al. (2022) udlægger her *Perceived Enjoyment* (PE). Indenfor PE er der i alt tre dimensioner, som udgør player enjoyment: *Affective*, *Cognitive* og *Behavioural*.

Lilia et al. (2022) inddrager yderligere følgende oversigt, der illustrerer, hvordan deres 33 Game Design elementer relaterer sig til hinanden:



Figur 23 - "Connections between game design element to enhance player enjoyment. Some elements incorporate other components, while others are the effect of

Jf. afsnit A2 argumenterede vi eksempelvis for, at en achiever er motiveret af *mastery*. På baggrund af Lilia et al. (2022) ville det være fordelagtigt at designe et spil hvor følgende game design elementer anvendes: 1) Levels, 2) Challenges, 3) Negative Experiences, 4) Game Awareness, 5) Rewards, 6) Progress, 7) Leaderboards og 8) Points. Disse otte elementer udgør nemlig både udfordring – som en achiever er motiveret af (Marczewski, 2015) – og belønning, som en consumer er motiveret af (Marczewski, 2015); begge typer af spillere, som vi vil tiltale.

En mulig struktur for vores spil kan på baggrund af Lilia et al. (2022) derfor være som følger:

Spillet tilbyder Levels, der udgør Challenges, som i første omgang resulterer i en Negative Experiences, der til gengæld skaber Game awareness, hvilket tillader, at en spiller kan besejre de pågældende Challenges. Disse Challenges bør resultere i Rewards, som illustrerer Progress – eksempelvis ved, at spilleren bevæger sig til andre Levels, kommer på et Leaderboard eller evt. får Points. Derved skaber vi player enjoyment.

De game design elements, som vi anvender i vores designproces – det vil sige den måde, hvorpå vi søger at skabe player enjoyment – fremhæver vi således løbende i Sektion B, hvor vi eksplicker vores konkrete designproces.

I det følgende afsnit introducerer vi Tracy Fullertons (2019) *Playcentric Design Process*, som vi har til hensigt at tage udgangspunkt i, når vi udvikler vores 3D, third-person platformer.

A:3.4 Den iterative designproces

Jf. afsnit A3 har vi i dette afsnit til hensigt at eksplitere den designproces, som vi tager udgangspunkt i, når vi designer vores 3D, third-person platformer, der har til hensigt at tiltale hardcore gamers.

I denne afhandling arbejder vi, som tidligere beskrevet, med *Research-through-design*, for at opnå et konkret design baseret på allerede eksisterende forskning, -metoder, -designprocesser, og -principper indenfor feltet. Under designprocessen tager vi udgangspunkt i henholdsvis Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010), dog primært Fullerton (2019). Disse giver os et varieret grundlag for vores designproces, hvori udviklingen af vores artefakt kan finde sted.

Salen og Zimmerman (2010) beskriver den iterative metode som en metode "*in which design decisions are made based on the experience of playing a game while it is in development*" (kapitel 2, s. 1). Denne proces kalder Fullerton (2019) for *the playcentric approach*. Ydermere fremhæver hun de enkelte trin for denne proces. Dette giver os mulighed for at følge denne metode, og se hvordan denne udspiller sig i praksis.

Først vil spildesigneren designe en række *player experiences*, som skal være i centrum under hele produktionen. Dette betyder, blandt andet, at spillerne bliver integreret i processen i præproduktionen, da dette kan give spil designeren en tydeligere ide, om hvorvidt ens nuværende ide er gennemførlig, samt attraktiv for spilleren (Fullerton, 2019). Fullerton (2019), samt Schell (2015) og Drachen (2018) understreger at, som game designer, vil man, før eller senere, nå til at punkt hvor ens syn på produktet vil blive påvirket, i en sådan grad, at man kan miste ens perspektiv. I tilfælde som disse, som vil ske, fremhæver Fullerton (2019) vigtigheden af spil-testere, da disse kommer med et klart syn, samt ingen viden om produktionen. Dette giver spildesigneren en fordel, da de nu har mulighed for at observerer, hvordan en ekstern spiltester opfatter og interagerer med ens produkt. Det er, med inspiration fra denne proces, vi planlægger at udvikle et spilkoncept.

Fullertons (2019) playcentric approach består af 7 trin, som har til formål at opstille de forskellige stadier i spiludviklingen, hvor der arbejdes i interaktioner, hvor der designes og testes løbende. I dette speciale anvender vi dog kun trin 1, 2 og 4 fra Fullertons (2019) proces, da vi ikke er interesserede i at: a) søge investering, hvilke trin 3 omhandler og b) færdiggøre et fuldt produkt, hvilket trin 5, 6 og 7 omhandler. I det følgende har vi derfor udelukkende udlagt trin 1, 2 og 4, da det kun er disse trin, vi følger i dette projekt.

Step 1: Brainstorming

- ⟨ Sæt player experience goals(PXG) op for spillet.
- ⟨ Lav en liste med forskellige spilkoncepter og mekanikker som du tror vil besvare dine PXG
- ⟨ Der skal derefter udvælges tre koncepter til viderebearbejdelse
- ⟨ Lav en kort et sides forklaring af de forskellige koncepter indhold
- ⟨ Test dine koncepter mod den potentielle målgruppe, for at danne en ide, om hvilke spilkoncept der skal fortsættes med

Step 2: Physical Prototype

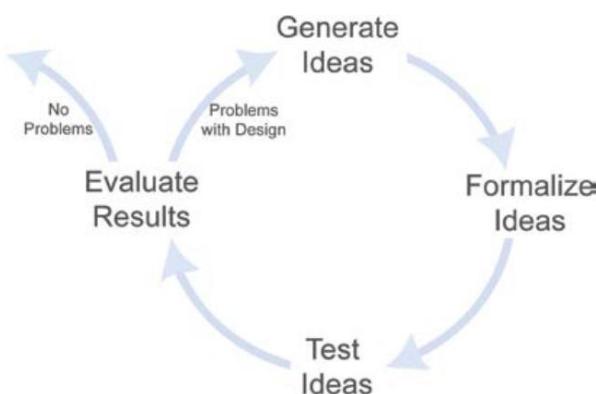
- ⟨ Lav papirprototype af spilkonceptet
- ⟨ Test den fysiske prototype
- ⟨ Når prototypen demonstrerer at spillet kan spilles og opfylder PXG - laves der et seks siders spildesign dokumentet som beskriver spillet.

Step 4: Software Prototype(s)

- ⟨ Når produktion holdet er på plads, er det tid til at lave en overordnet digital model af spillets kerne mekanikker. Her bliver der ofte lave flere forskellige prototyper som arbejder med deres del af spillet.
- ⟨ Når prototyperne er nået til et stadie, hvor der kan testes, skal der ved brug af forskellige metoder inkorporeres spiltest.
- ⟨ Når spillets prototype demonstrerer, at det kan, spilles og opfylder vores PXG, skal udviklingen flyttes til en plan, hvor der laves en komplet liste af mekanikker og level design.

Den sidste del af trin 4 – specifikt dét, at lave en plan med en komplet liste af mekanikker og level design til det fulde produkt – har vi ligeledes afgrænset os fra, da vi udelukkende er interesserede i at producere en digital prototype inden for dette speciale emnefelt.

Fullertons (2019) playcentric designproces er fordelagtigt at anvende, da spilleren inddrages i de tidlige designfaser. Salen og Zimmerman (2010), understreger at det er umuligt at forudse spiller oplevelser, uden at bringe en spiller ind, allerede under prototype fasen. En prototype skal ikke være æstetisk, eller på nogen måde vise ens visuelle ide, men skal i stedet fremhæve spillets fundamentale regler og mekanikker (Salen og Zimmerman, 2010). Det er, ydermere, vigtigt at understrege, at denne proces ikke er lineær. Salen og Zimmerman (2010) understreger netop, at iterativ game design arbejder med, hvad de kalder *cyclic process*. Denne proces veksler mellem at lave eller justere prototyper, spil-teste, evaluere, for til sidst at forbedre og justere ens prototype igen. Denne metode visualiserer Fullerton (2019), hvilket kan ses i figur 24 nedenfor.



Figur 24 - Iterative Process Diagram (Fullerton, 2019, s. 17)

Schell (2015) har en lignende metode, der også omhandler at gå tilbage og lave iterationer på ens design. Denne underbygger han med en regel han kalder for the rule of the loop, hvilket han beskriver således: *"The more times you test and improve your design, the better your game will be"* (Schell, 2015, s. 94). Denne regel er god at have med sig, i den iterative proces og underbygger desuden både Fullertons (2019) og Salen og Zimmersmans (2010) forklaring på, hvordan denne proces burde udføres. Dog understreger Schell (2015) at denne metode er tidkrævende og ofte vil det ikke være muligt at kunne udnytte denne til fulde. Dette ses ofte i især, videospil produktioner, grundet det økonomiske samt tidsmæssige aspekt. Schell (2015) forslår, af denne grund, at man bør stille sig selv to spørgsmål:

- *Loop question 1: How can I make every loop count?*
- *Loop question 2: How can I loop as fast as possible? (Schell, 2015, s. 94)*

Med disse spørgsmål kan man imødegå problematikker der måtte opstå under produktionen, samt at undgå alvorlige tilbagefald.

A:4 Dataindsamling, -behandling og markedsanalyse

I dette afsnit vil vi skabe et overblik over de dataindsamlings- og databehandlingsmetoder, som vi har til hensigt at anvende i forbindelse med vores designproces. Til dette formål tager vi udgangspunkt i 'Games User Research' af Anders Drachen et al. (2018), 'Video Game Marketing' af Zackariasson og Dymek (2017), 'Principles of Marketing' af Kotler et al. (2005)

Games user research (GUR), er et term der bruges, når der skal skabes en forståelse for undersøgelser skabt omkring player experience og spildesign. Vi har i forhold til 'Games User Research' af Drachen et al. (2018) og 'Video Game Marketing' af Zackariasson og Dymek (2017) forholdt os til konkrete dataindsamlinger og analysemetoder omkring test og research i spiludvikling. Der vil derfor, i denne sektion, først skabes en forståelse GUR efterfulgt af, hvordan marketing og testing er planlagt for projektet. Feltet Game user research er ifølge Drachen et al. (2018) defineret som:

"Games User Research (GUR) is an interdisciplinary field of practice and research concerned with ensuring the optimal quality of usability and user experience (UX) in video games. (...). Essentially, any aspect of a video game that influences the user's experience and perception of that game is of concern for an investigative GUR practice" (s. 26).

GUR beskæftiger sig derfor med alle spil elementer i computerspil, der har noget at gøre med UX og kvalitet. Drachen et al. (2018) beskriver game development i form af design pæle - design, grafik og programmering - hvor der mellem pælene er understøttende pæle som er med til, at få spil processen i gang. GUR har funktionen, at støtte processen gennem hele udviklingen og sørger for at forholde de forskellige aspekter af video spillet i forhold til spillerens brugeroplevelse. (Drachen et al., 2018).

Når der skabes overvejelser omkring, hvilken GUR-metode der skal anvendes i projektet, er det vigtigt at tænke på, hvilket spørgsmål du gerne vil have svar på, og hvordan valget af metode og analyse kan have effekt på dette. Drachen et al. (2018) beskriver en liste af spørgsmål, som er centreret omkring behovet for undersøgelser - hvad skal produktet være, hvad skal vores forretningsmodel være og hvordan skal produktet udvikles. Der vil derfor i denne sektion beskrives hvilke metoder vi anvender til at besvarer spørgsmål om koncept, brugeroplevelse og spillets indhold Drachen et al. (2018).

I projektet har fokusset for vores GUR derfor været på at definere persona for vores målgruppe, lave market research, udføre interview gennem processen og udføre en spiltest, for at få information om prototypen.

Personas beskriver en fiktiv person der rummer karakteristika for vores målgruppe. Vi anvender personas til få indblik i hvordan vi kan skabe den bedste oplevelse for vores målgruppe. Desuden, kan vi yderligere formulere personaer som ligger udenfor målgruppen for yderligere at styrke de designvalg som tiltaler vores målgruppe (Drachen et al. 2018, s.104).

Market segmentering er en undersøgelses tilgang der skaber et indblik i markedet. Vi kan gøre os overvejelser vedrørende de normer andre spil har indenfor samme genre typisk har, og derefter se hvilke karakteristika brugere foretrækker fra disse spil. (Drachen et al. 2018, s.103).

Interview er godt i forbindelse med Personas og Market Segmentering, da vi, ved at anvende de ovenstående metoder, kan indsnævre vores målgruppe i en sådan grad at vi ville kunne identificere individer, som er gode kandidater til at interviewe, vi inkludere vores interviews i vores spiltests for at komme dybere ind i emnet.

Playtests giver os information om vores prototype, samt hvordan vi har formået at opfylde vores PXG. Vi inkluderer interviews i forbindelse med playtest for at skabe så solidt et datagrundlag som muligt, playtests lægger desuden grundlag for potentielle ændringer vi foretager senere i udviklingen af vores prototype.

GUR har dertil det formål at give information fra analyse resultater fra test, som er med til at forbedre brugeroplevelsen i forskellige felter i spillet, såsom design, grafik eller interaktion med systemet. De processer som bliver anvendt i forbindelse med vores GUR-undersøgelse, lægger vægt på ovenstående metoder og processer fra Drachen et al. (2018), i forhold til hans model omkring almindelige GUR-spørgsmål, samt Zackariasson og Dymek (2017): *Marketing Research (UX), Marketing Information System, Marketing intelligence, Koncept Test, Interview, Play Test*. Disse metoder vil blive beskrevet yderligere, samt med eksempler i deres respektive afsnit.

Yderligere vil vi benytte os af marketing research, marketing information system og intelligence teoretiske forudsætning, hvilket vil blive beskrevet yderligere i en undersektion i Game User Research, hvorefter marketing research vil benyttes i sektionen B1.1. I Marketing sektionen vil vi skabe en analyse af konceptets konkurrenter og finde ud af, om det er fordelagtigt at udvikle spillet i markedet. Ved at undersøge markedet i den konceptuelle fase, kan det være med til at mindske risikoene, at der udvikles et spil i et overdrevet markedet, hvilket er et marked, hvor der er mange af de samme spil eller konkurrenter.

Dernæst vil der i anvendelsen og dokumentationen af konceptet beskrives, hvordan interviews blev struktureret for de konceptuelle tests, der blev udført og dokumenterede i afsnit B1.3.

For at kunne skabe et overblik over GUR og de anvendte metoder i spiludviklingen, skal der først formuleres en process der formår at fastholde en høj kvalitet af test og analysemetoder, med en udvikling som har intense tidspres (Drachen et al., 2018). Drachen et al. (2018) forklarer vigtigheden i, at have en velformet trin for trin process som kan følges, for at skabe struktur og hjælpe med at overholde deadlines.

Når processen i spiludviklingen er på plads, er det næste trin, at analysere markedet. Marketing research har det formål at skabe belæg for de beslutninger, der bliver taget i forhold til spillet. Her er fokus på at finde ud af, om genren giver mulighed for positive fremtidige salg. Drachen et al. (2018) og Zackariasson og Dymek (2017), beskriver marketing research som et vigtigt trin i spiludvikling, som bliver anvendt i pre-produktion, post-produktion, samt i forhold til målgruppen og konkurrenter på markedet.

For at opnå en fyldestgørende marketing research, for netop dette projekt, er fokus på at dokumentere hvilke aspekter i undersøgelsen, der er fokuseret på indenfor spiludvikling. Hertil er

det vigtigt for undersøgelsen, at der er en generel forståelse for, hvilken brugergruppe eller spiltyper der er fokus på - for at specificere hvilke behov brugerne har. Yderligere, bliver der argumenteret for, at der bør udføres en undersøgelse på konkurrenterne i den samme spil genre - for at identificere hvad de gjorde og gør for at deres spil har en aktiv spillerbase med gode indtjening (Zackariasson og Dymek, 2017).

A4.1 Marketing Research

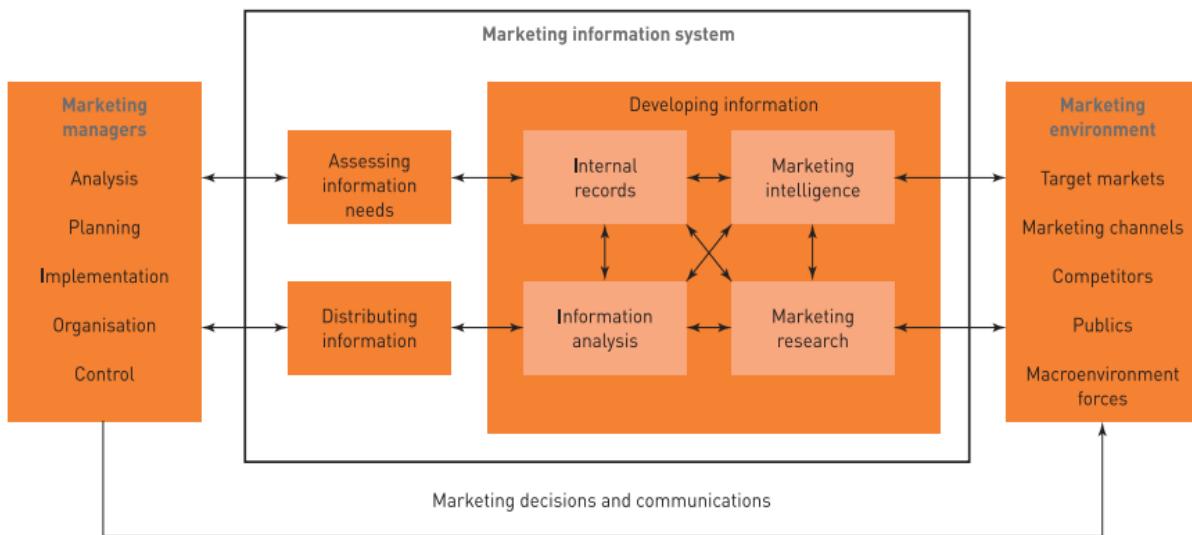
Marketing research bør udføres igennem hele ens produktionsforløb, for at opnå et fyldestgørende resultat. Zackariasson og Dymek (2017) har, til dette formål, sat et rammeværktøj op, der bør følges, netop for at skabe de mest optimale rammer for ens produktion. Dette følger produktion gennem tre stadier; 1) pre-produktion, 2) produktion og 3) post-mortem. Da vi, i dette projekt, specifikt arbejde på en digital prototype, var fokus primært på det første stадie, altså pre-produktionen. I denne vil man først skulle opstille en undersøgelsesplan.

Før der kan opstilles en undersøgelse plan, er det dog væsentligt at dokumenterer, hvad marketing research i spiludvikling er, og hvordan det har relevans i forhold til projektet. Zackariasson og Dymek (2017) definere marketing research undersøgelser i forhold til spiludvikling således:

“Marketing research is a process that aims to support decision making in game development in order to facilitate increased market share, positive brand exposure, positive future sales or any other effect you want to achieve. It is not only about generating data about the consumer in order to know how to sell; it is also about generating data in order to build a long- term sustainable game” (s. 86).

Zackariasson og Dymek (2017) forklarer i ovenstående citat, at marketing research kan hjælpe med, at faciliterer en spiludvikling, der udnytter data fra brugere og konkurrenter, for at skabe et bærdygtigt spil, der har en lang levetid. I informationsalderen er marketing research, desuden, mere tilgængelig. Dette gør det muligt, at genererer store mængder af data som kan dannes på baggrund af ens eget spil, men også om ens konkurrenter. Dertil er der analytiske værktøjer, samt programmer som kan håndtere den slags data, ligegyldigt hvor stort et spil firmaet producerer. Analysering af data har til formål at hjælpe med forståelsen af markedet, forbrugerne og konkurrenter. Formålet med marketing research, for dette projekt, er at generere data til udviklingen af vores digitale prototype, for at forstå hvordan der laves en platformer, som tiltaler den hardcore spiller

Zackariasson og Dymek (2017) tager udgangspunkt i Kotler et al., (2005) model omkring marketing information system (figur 25), for at demonstrere den informationsdeling, der sker, når der laves marketing research i et projekt.



Figur 25 - Marketing information system (Kotler et al., 2005, p. 338)

Kotler et al. (2005) beskriver modellen som et netværk der indeholder de processer, der foregår hos en marketing manager der producerer, indsamler, sorterer, analyserer, og evaluerer den nødvendige information til marketings beslutningerne - kort sagt er det den behandling af undersøgelser og dataindsamling, der står mellem en udvikler og det marked, man vil undersøge. Kotler et al. (2005) forklarer hvordan de fire punkter 1) *internal database*, 2) *marketing intelligence*, 3) *marketing research* og 4) *information analysis* er med til, at udvikle indsamling af information på baggrund af de fire punkter. Dette resulterer i at der er data at analysere, der derefter kan benyttes i projektet. Vi vil, i dette projekt, følge formatet af de fire punkter (Kotler et al.). For at kunne undersøge markedet og forstå hvilken data der søges, bør de fire punkter først og fremmest uddybes.

Internal database

Den interne database indeholder en samling af data, der forekommer i den interne produktion af spillet, som stammer fra de økonomiske valg til persondata. Indsamling af intern data har til formål, at det kan benyttes i fremtidsbeslutninger. Kort sagt, at man tager beslutninger udfra et gennemarbejdet datagrundlag (Zackariasson & Dymek, 2017). Den interne database vil i projektet benyttes til håndteringen af det interne personale data, hvilket for vores projekt var data i forhold til tidsorganisering og de opstillede arbejdsopgaver, som blev anvendt i vores scrum opsætning jf. afsnit B.2.1.

Marketing intelligence

Markedet for spiludvikling spænder bredt, og afhænger af hvilket spil og marked, man gerne vil undersøge. Zackariasson og Dymek (2017) forklarer, at der er generelle informationer som bør undersøges, såsom konkurrenters spil, deres salgstal og aktive spillerbase samt, hvilke nye spil der på vej til at blive udgivet i den genre du bearbejder. Ydermere, bør holdet holde sig opdateret på nyt teknologisk udvikling indenfor feltet, netop for at være up-to date på nye spil features, der måtte være relevante.

Marketing research & Information analysis

Marketing research processen har, modsat intern- og intelligence research, ikke fokus på at finde information omkring spillets konkurrenter og interne data, men har i stedet fokus på at skabe

forståelse for spillets brugerbase. Zackariasson og Dymek (2017) forklarer at det er her, hvor man ofte bruger mest tid i både pre-produktion, produktion og post-mortem produktion.

Under pre-produktionen i marketing research er formålet at finde ud af information omhandlende hvilken slags målgruppe ens produkt henvender sig til, samt at undersøge hvad målgruppens behov og ideer er (Zackariasson & Dymek, 2017). Zackariasson og Dymek (2017) understreger vigtigheden i, at undersøge, samt at finde så meget information som muligt, før der startes på produktionen og udviklingen af spillet. Årsagen til dette er, at desto mere information man får samlet før man begynder produktionen, desto mere sikkerhed har man i at udvikle et spil, som henvender sig til en givent målgruppe. Pre-marketing researcher kan, ifølge Zackariasson & Dymek (2017), omhandle mange ting fra at identificere målgrupper til strategiske implikationer. I dette projekt er fokus på data fra tidligere spiludviklings produktioner (jf. afsnit A5) samt et fokus på brugernes behov og interesser.

Under produktion vil fokus være på at generere viden omkring brugerne af ens produkt, samt at holde sig opdateret med markedet, blandt andet for at se hvad ens konkurrenter arbejder på. Ydermere, vil der være fokus på hvordan marketing strategien løbende ændre sig. Bruger tests igennem alpha og beta versioner af ens produktion vil, under produktionen, være med til at generere data i form af feedback, samt spiller opførsel. Dog bør det understreges at, under produktionen er der ikke mulighed for at tage store valg, i forhold til den strategiske retning i forbindelse med marketing strategien. Årsag til dette er at marketing strategien der følges under produktionen er baseret på det data der er blevet generet under pre-produktionen (Zackariasson & Dymek, 2017)

Under post-mortem er fokus på at generere viden omkring en produktion, efter det er nået til afslutning på dens levetid. Dette giver et studie mulighed for at analysere komplette bruger og marked data, der ellers ikke ville være tilgængelige. Disse data vil derefter kunne bruges til at planlægge pre-produktionen for deres næste produktion. Yderligere, bruges disse data til at forbedre det næste produkt. (Zackariasson & Dymek, 2017)

Dette projekt vil dog ikke fokusere på produktionen og post-mortem, da vi udvikler en prototype. For at kunne dokumenter og benytte den data vi finder frem til, skal dette analyseres. Dette kan gøres på adskillige måder. Kotler et al. (2005) forklarer, at den indsamlede information fra markedet ofte kræver, at man analyserer det, for at dette kan bruges til at håndtere marketing problemer, samt beslutninger. Information kan analyseres ved brug af statistikker, hvilke kan hjælpe med, at fremhæve relationer indenfor datablade, der ikke nødvendigvis ville være blevet fundet normalt, hvis ikke disse var blevet analysere dem sammen. Denne metode blev anvendt under vores produktion, hvor vi krydstjekkede aktive spillerbase, pris og indkomst ved spillets competitors (jf. afsnit B1.1). Altså blev marketing research brugt til at finde information til vores spiludvikling. I det følgende afsnit, vil tidligere erfaringer fra vores respektive forløb på DADIU, blive fremlagt og analyseret.

A:5 Vores erfaringer fra DADIU

I dette afsnit udfører vi en kvalitativ analyse og syntese af vores erfaringer fra DADIU, som vi anvender som gruppekontrakt for vores designproces. DADIU (2022) er et semester på kandidatniveau, som blev etableret i 2005 for at samle forskellige spiludviklings færdigheder på et fælles semester mellem 10 uddannelser fra forskellige universiteter. Praktikforløbet strækker sig over et semester, hvor de studerende udvikler i alt tre spil med forskellige tidsrammer og emner. Studerende, der deltager ved DADIU, kommer blandt andet fra Aarhus Universitet, Aalborg Universitet, Danmarks Tekniske Universitet, Den Danske Filmskole og Truemax Academy, m.v..

Vores erfaringer fra DADIU omhandler således spiludvikling i praksis – specifikt om de elementer, vi kunne tænke os at gøre anderledes i forbindelse med dette speciale samt de værktøjer, vi kunne tænke os at anvende igen. For at analysere disse erfaringer tages der inspiration fra *Agile Manifesto* af Beck et al. (2001) samt *Sprint Retrospective* af Schwaber, (2014). En af punkterne fra det agile manifesto er, at man bør reflektere over ens udviklingsproces. Beck et al. (2001) udtales hertil: “*At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly*” (s.1). I det følgende afsnit reflekterer vi således over, hvordan vi kan arbejde mere effektivt i forbindelse med dette speciale på baggrund af de erfaringer, som hver af projektgruppens medlemmer har taget med sig fra deres tid ved DADIU på deres 9. semester. For at analysere disse erfaringer anvender vi KJ-metoden som defineret af Scupin (1997), da denne metode kan anvendes til at identificere overordnede temaer og indsigtter for kompleks, kvalitativ data.

A:5.1 KJ-metoden som analytisk rammeværktøj

Ved hjælp af KJ-metoden er det muligt at bearbejde kompleks, kvalitativ data og finde mønstre således, at meningsdannelser kan skabes på baggrund af empirien (Scupin, 1997). KJ-metoden består essentielt af fire trin, der ifølge Scupin (1997) er: “1) *label making*, 2) *label grouping*, 3) *chart making* og 4) *written or verbal explanation*” (s. 235). Den udvidede dokumentation af KJ-metoden kan ses i skemaet nedenfor. Skemaet inkluderer en forklaring af KJ-metodens individuelle trin.

KJ-metodens fire trin	Forklaring af de fire trin
1. Label making	Det første trin er at skrive individuelle informationer ned i noteform på post-it notes. Scupin (1997) understreger vigtigheden i, at man kun notere én information ned per note.
1. Label grouping	Trin to involverer en grupperingen af noterne i det, Scupin (1997) kalder grupper. Her bliver noterne fra første trin grupperet, så der skabes indsigtter på tværs af de individuelle labels. Dette er en gentagende process indtil, at alle noter er grupperet.
1. Chart making	I det tredje trin skabes relationer mellem de forskellige grupperinger. Her forsøger man at formulere overordnede temaer for de identificerede indsigtter (Scupin, 1997).
1. written or verbal explanation	Det sidste trin indebærer, at det færdige KJ-chart forklares – enten skriftligt eller verbalt (Scupin, 1997). Her skabes der en sammenhæng

	mellem information og fortolkningsprocessen, så det skabte KJ-chart kan læses (Scupin, 1997).
--	---

Tabel 13 - KJ-metodens trin

Hvordan vi helt konkret udfører disse trin i analysen af vores erfaringer fra DADIU fremgår i det følgende underafsnit.

A5.2: Retrospektiv data process af DADIU 2021 forløbet.

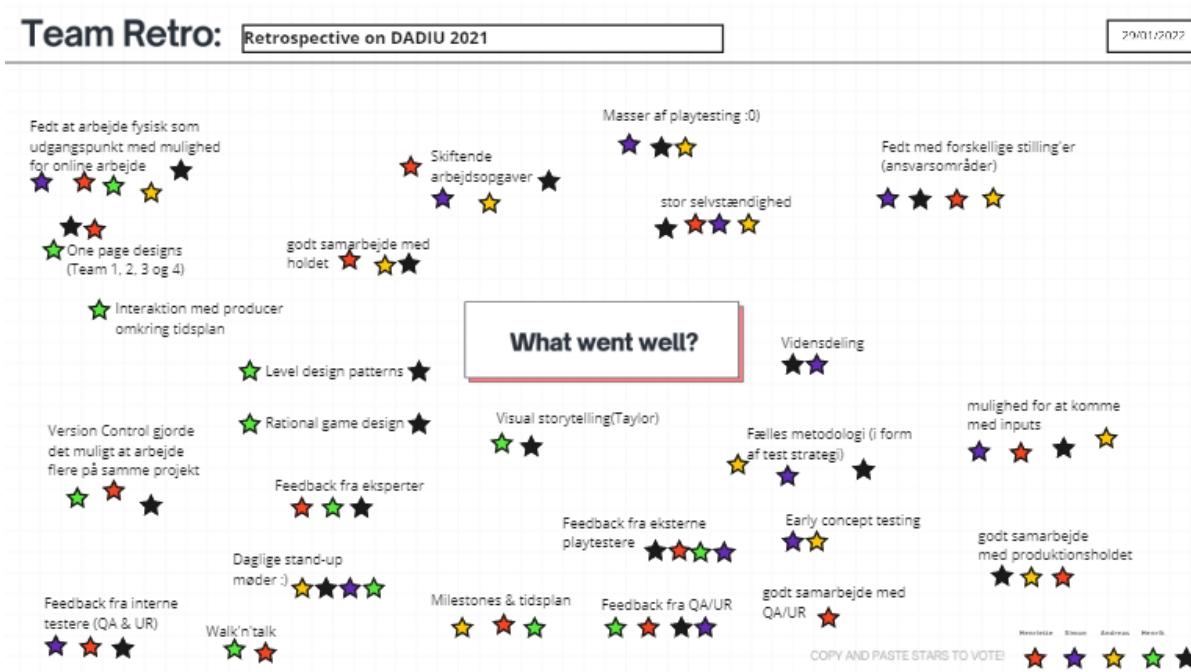
I det følgende afsnit analyserer vi vores erfaringer fra DADIU. For at dokumentere denne proces inddrages der eksempler fra vores anvendelse af KJ-metoden, hvor der illustreres, hvordan indsigtene og grupperne blev lavet.

I udførelsen af KJ-metoden blev der først nedskrevet kommentarer til disse tre spørgsmål for at finde ud af hvilke erfaringer, vi kan tage med videre:

- ⟨ Hvad gik godt?
- ⟨ Hvad gik ikke så godt?
- ⟨ Hvad skal vi gøre anderledes?

Disse spørgsmål blev opdelt i deres egne bokse, hvor hvert enkelt medlem af gruppen fik tid til at reflektere over og dernæst nedskrive deres holdninger og kommentarer til forløbet. Kommentarer blev derefter givet en stjerne fra hvert gruppemedlem, hvis der var enighed i holdningen. Dette gjorde det lettere at se hvilke holdninger, der var mere generelle end andre.

Et eksempel på datasættet fra spørgsmålet "Hvad gik godt?" kan ses i figur 26 herunder:



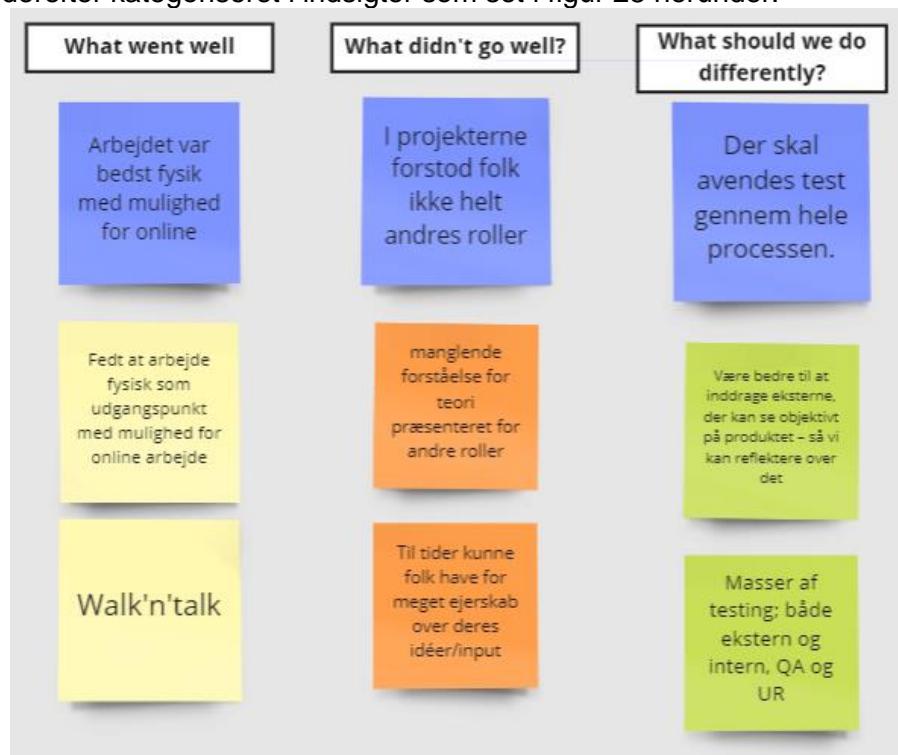
Figur 26 - Kommentar fra sprintretorspektiven om hvad der ikke gik godt

Citaterne blev derefter løbende grupperet i indsigtter ved at finde ligheder i vores labels. Dette kan for eksempel ses i figur 27, hvor fire citater omhandlede, vi følte, at det var vigtigt at få feedback på vores arbejde:



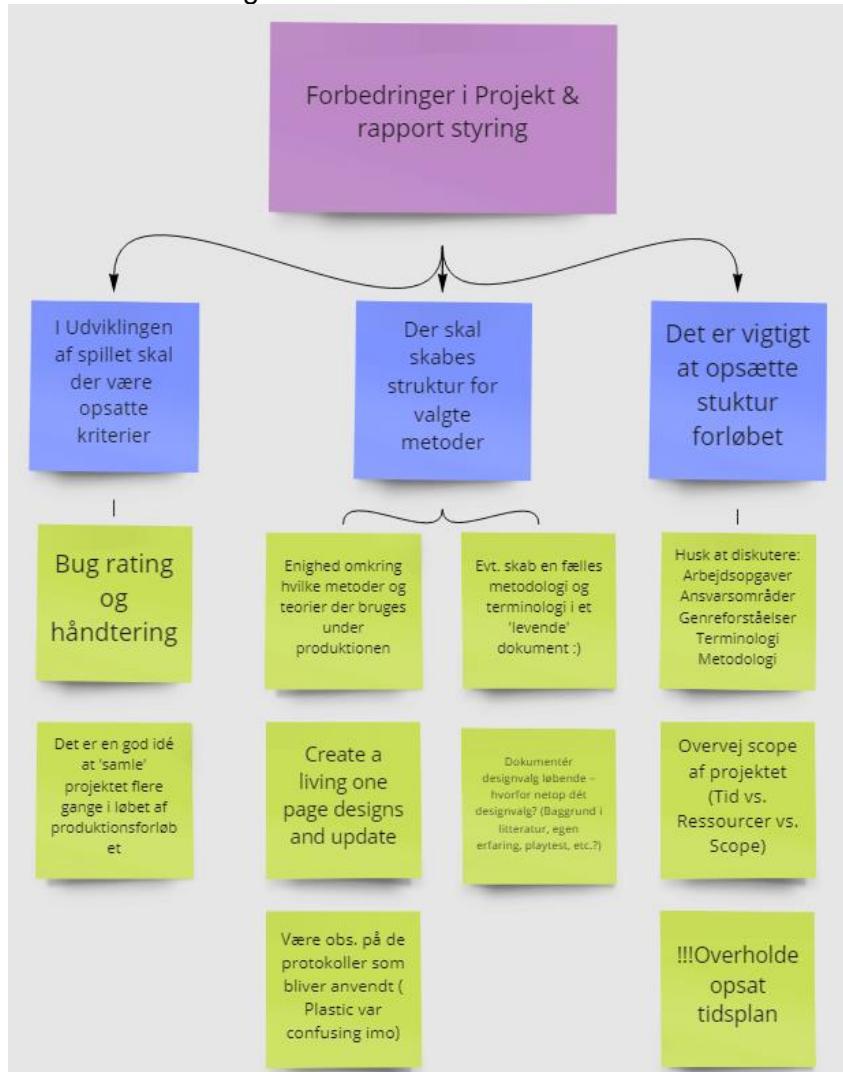
Figur 27 - Citater til indsigtter fra vores KJ-chart

Efter nedskrivning af citaterne blev de farvekodet i forhold til, hvilken spørgsmål de besvarer. Citaterne blev derefter kategoriseret i indsigtter som set i figur 28 herunder:



Figur 28 - Indsigter fra KJ-metode og farvekodning

‘Der skal skabes struktur for valgte metoder’ er et eksempel på, hvad der kan gøres anderledes i løbet af et projektforløb som vist i figur 29 herunder:



Figur 29 - Indsigter der blev kategoriseret i temaer

Vi skabte, overordnet set, indsigter på baggrund af, hvad gav mening, når vi kombinerede relaterede citater. Da indsigterne var på plads, blev der skabt overordnet temae, hvor grupperinger af indsigterne blev tilføjet til, hvilket kan ses i figur 29 herover. I bilag 3 opsummerer vi vores indsigter fra de tre KJ-charts samt forklarer disse skriftligt. I det følgende underafsnit fremgår de i alt 10 retningslinjer, som vi i projektgruppen er blevet enige om at følge i dette speciale på baggrund af vores indsigter fra KJ-metoden på vores erfaringer fra DADIU.

A5.2: Vores 10 retningslinjer Æ en gruppekontrakt

På baggrund af vores KJ-chart af vores erfaringer fra DADIU kan vi formulere i alt 10 retningslinjer, som udgør en gruppekontrakt for dette speciale. På den måde har vi mulighed for at skabe et bedre udviklingsforløb i forhold til, hvad der skabte problemer for os på DADIU.

Vores 10 retningslinjer er som følger:

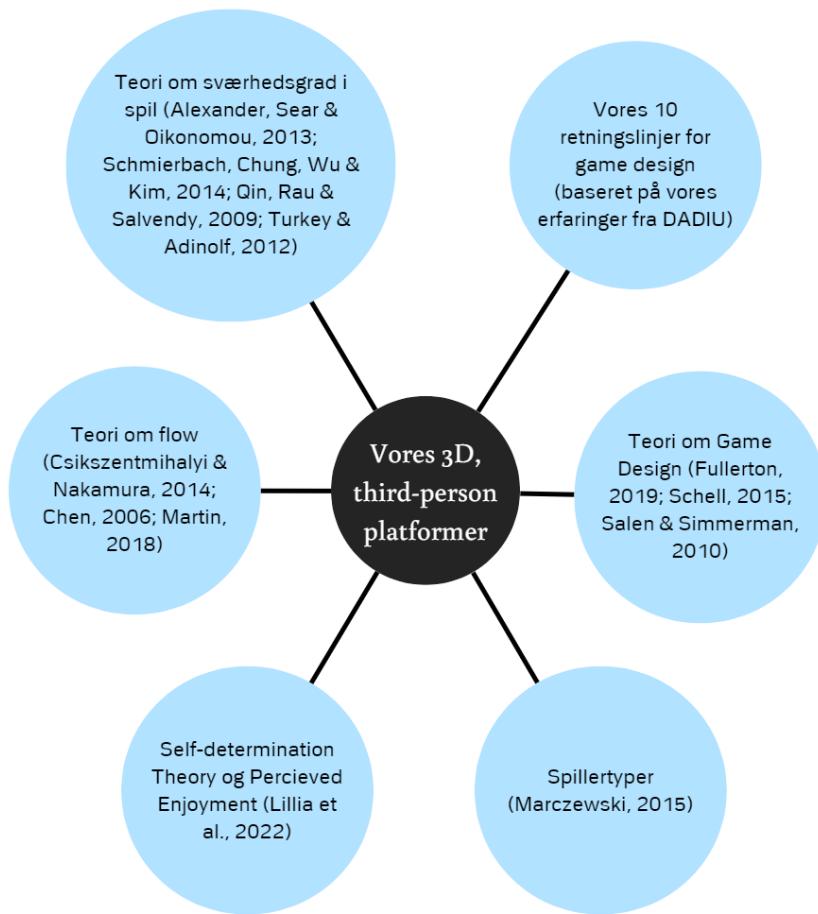
1: Arbejd mere fysisk end online	2: Skab fælles protokoller & struktur for valgte metoder
3: Der bør være frihed i valget af vores individuelle arbejdsopgaver	4: Giv hinanden feedback løbende
5: Fokuser på test i forskellige faser af projektet	6: Lav et dokument, der introducerer spillet og dens mekanikker
7: Opsæt kriterier for spillet, så du ved, hvad der skal prioriteres	8: Der er et behov for at skabe et klart scope for projektet
9: Det er vigtigt, at vi kommunikerer klart og tydeligt omkring vores arbejdsopgaver	10: Spillet skal samles og åbnes flere gange løbende i processen, så vi sikrer, at det fungerer

Tabel 14 - de 10 retningslinjer, som vi forsøger at følge i dette speciale

Disse retningslinjer tager vi således udgangspunkt i løbende under udfærdigelsen af dette speciale. I Sektion C inkluderer vi en refleksion over disse 10 retningslinjer – specifikt hvordan de påvirkede vores designproces samt en uddybning af retningslinjernes betydning.

Sektion A: Afrunding

Vores forståelsesramme for game design, herunder designprocessen og andet teori – samt vores egne erfaringer fra DADIU – er nu på plads. Figur X herunder er et forsøg på at visualisere det grundlag, som vi designer vores 3D, third-person platformer på baggrund af:



Figur 30 - vores indledende forståelsesramme (egen model)

Udover denne forståelsesramme har vi også opridset metoder, som vi anvender i forbindelse med designprocessen. Disse metoder hører under Scrum (Schwaber, 2014), Games User Research (Drachen et al., 2018) og Marketing Research (Zackariasson & Dymek, 2017).

I den næste sektion af specialet, Sektion B, gennemgår vi således den designproces, som medførte, at vi udviklede vores 3D, third-person platformer. Løbende i Sektion B inddrager vi elementer fra vores indledende forståelsesramme.

SEKTION B: Vores designproces

I denne sektion har vi til hensigt at eksplicitere den designproces, som er grundlaget for vores 3D, third-person platformer: *Road to Valhalla*. Vi inddrager en række begreber og koncepter fra Sektion A, mens vi løbende introducerer og ekspliciterer de metoder, som vi har anvendt i forbindelse med vores designproces. Jf. afsnit A3 og A4 har vi skabt et overblik over disse metoder, som i Sektion B løbende ekspliciteres. Derudover forklarer vi vores endelige digitale prototype, som vi i afsnit B3.3 tester ved hjælp af i alt otte frivillige playtestere.

B1: Den konceptuelle Fase

I dette afsnit fremgår det arbejde vi udførte i forbindelse med den konceptuelle fase, herunder: a) Marketing Research, b) Brainstorming c) Koncept Test & Analyse og d) Physical Prototype. Denne indledende, konceptuelle fase danner grundlaget for afsnit B2 og B3, hvor vi går i dybden med, hvordan vi strukturerede spiludviklingen og den efterfølgende software prototype samt dokumentation for *Road to Valhalla*.

B1.1: Vores Marketing Research

Vores marketing research havde til formål at assisterer os under processen i at vælge et overordnet koncept, som er fordelagtig i relation til det eksisterende marked. Ydermere, var der fokus på at finde frem til allerede udgivede spil, der tiltalte vores problemformulering. Disse blev anvendt som inspiration til, udviklingen af vores eget koncept. Marketing researchen er lavet på baggrund af Kotler et al. (2005) og deres model omkring marketing information, hvor der tages udgangspunkt i marketing research og marketing intelligence. Formålet med researchen sættes i forbindelse med Fullertons (2019) playcentric approach, hvilket ikke benytter sig af marketing research, men i stedet starter med, at finde de PXG brugerne ønsker. Dog ser vi dette som en mulighed for at udvide på Fullertons process, altså at bruge marketing research, som trin 0 i Fullertons (2019) proces.

Kotler et al. (2005) forklare, hvordan det er fordelagtigt at benytte marketing research i den konceptuelle fase, da det kan mindske risikoen af, at man udvikler et spil i et marked, hvor der enten er en mangel på interesse eller en overdreven mængde af de samme spil. Grundlaget for vores indledende marketing research var ideen bag, at der skulle udvikles et spil, til typen af spiller der nyder en udfordring i deres spil i genren platformspil. Spil der tilhører platformer kategorien stammer helt tilbage til 1981 med de første spil såsom *Donkey Kong* (1981), hvor spil primært var 2D platformers (Hosch, 2018). Markedet for platformspil, stammer derfor helt tilbage til de første computerspil og disse spil er i dag, stadig ekstremt populære. For at undgå at konkurrerer med spil indenfor 2D platform genren vil der i projektet blive fokuseret på 3D third-person platformer i stedet. Marketing research for dette projekt blev derfor opdelt i tre trin:

1. Identificer om spil konceptet ligger i et konkurrencepræget marked
2. Identificer generelle informationer om konkurrenter, aktiv spillerbase og finansiel succes
3. Identificer de direkte konkurrenter af vores spil

For at identificere om vores koncept ligger i et konkurrencepræget marked, anvendte vi hjemmesiden SteamSpy (Galyonkin, 2015) og butikssiden Steam (Valve, 2003), for at finde spil der relaterede sig til konceptet, udfordrende platformer. For at kunne identificere spillene, anvendte vi tags, hvilket essentielt er ord der relaterer sig til et givent produkt og dets indhold. Under

gennemgangen af denne proces, opsatte vi et krav; at spillene skulle indeholde tre overordnede tags: **singleplayer**, **udfordrende** og **platformer**. Søgning blev gjort på denne måde, for at give plads til at udbrede søgefeltet, men stadig forsikre at vi identificerer de korrekte konkurrenter. Med den forståelse blev der i søgning også benyttet de følgende tags Single player, 3D, Difficult, Survival, Platformer, Precision, Third Person, Action, Souls-like, Adventure og Permadeath.

I søgningen identificerede vi 42 spil i steams database som inkluderede de tre overordnede tags. Fra de 42 identificeret spil reducerede vi listen ned til de syv som vist i tabel 15. Dette blev gjort ved først at fjerne spil der stadig var i alfa og beta fasen, altså stadig under produktion. Derefter blev spil som var lavet til andre systemer såsom virtual reality, fjernet. Afslutningsvist blev spil der indeholdt tags som ikke var i fokus for undersøgelsen fjernet. Ved at fjerne de spil som ikke stemte overens med vores målgruppe og koncept, blev listen kortet ned til syv spil (tabel 15)

Spil og Genre	Tags
ALTF4 (PUMPKIM, 2021) Perma-Death Runner Game	Third-Person, 3D, Platform, Single player Exploration, Arcade, Survival, Hard
Phantom Abyss (Devolver Digital, 2021) Adventure Runner Game	First-Person, Action, Platformer, Hard, Single player, 3D
Toree 2 (Siactro, 2021) Action Precision Platformer	Third-Person, Action, Adventure, Platformer, Precision, 3D Platformer, Hard, Single player,
Jump King (Nexile, 2019b) Precision Platformer	2D, Precision, Platformer, Single player, Hard, Adventure,
Getting Over It (Foddy, 2017) Psychological Horror platformer	2D, Single player, Hard, Precision Platformer, Psychological Horror
Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (Activision, 2018) 3D-Platformer	Third-Person, Single player, Hard, Action, Classic, Platformer, Cute, Souls-like, 3D
Air Bounce Parkour (EpiXR Games UG, 2020) 3D-Platformer	Third-Person, 3D platformer, Runner, Parkour, Precision Platformer, Roguelite, Hard, Single player

Table 15: Spil der lå indenfor genren singleplayer, svært platformer.

I marketing researchen var fokus på at finde spil, der var designet til third-person platformer. Dog blev der undersøgt yderligere tags, for netop ikke at minimere vores datasæt. Resultatet af vores market research viste at der kun var fem spil, der både relaterer sig til de anvendte tags, og var lavet til at kunne spilles i third-person. Af de syv endelige spil i tabel 15, er det Jump King og Getting Over It, der udskiller sig, da disse er 2D, frem for 3D. Spillene bliver dog stadig anvendt i vores research, da deres spilkoncept, indhold og tags stemte overens med vores forståelse for, hvad det betyder at lave et udfordrende platformspil. Marketing researchen viser sålede at selve spilmarkedet for 3D, third-person platformspil ikke er overdrevet.

I trin to anvendte vi marketing intelligence. Dette indebære at finde generelle informationer om konkurrenternes spil. Under denne proces vil man se på konkurrenternes salgspriser, udgivelsesdato og aktive spillerbase. Dette hjælper med at identificere, om spillet havde en aktiv spillerbase, samt hvor succesfuld den generelle omsætning var. Marketing intelligence bliver, i dette projekt anvendt til, at identificere vores nuværende konkurrenter for at give en forståelse for, hvordan vores spil burde prisreguleres (tabel 15). Marketing intelligence blev yderligere anvendt til at identificere, hvilke spil, af de syv ovenstående (tabel 16) der var vores direkte konkurrenter. For at kunne finde data omkring den aktive spillerbase, pris og salg blev SteamSpy (Galyonkin, 2015) data for vore syv konkurrenter kan ses i tabel 16:

Spil	Aktive Spiller den 24-04-22	Pris og Salg
ALTF4 (PUMPKIM, 2021) Nov 12, 2021	55+	Pris: \$2.99 Salg: 200 til 500 Tusind kopier
Phantom Abyss (Devolver Digital, 2021) Jun 21, 2021	25+	Pris: \$24.99 Salg: 200 til 500 Tusind kopier
Toree 2 (Siactro, 2021) Apr 9, 2021	5+	Pris: \$0.99 Salg: 100 til 200 Tusind kopier
Jump King (Nexile, 2019a) May 3, 2019	247+	Pris: \$12.99 Salg: 500 T til 1 mil kopier
Getting Over It (Foddy, 2017) Dec 6. 2017	900+	Pris: \$7.99 Salg: 2 til 5 mil kopier
Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (Activision, 2018) Jun 29, 2018	250+	Pris: \$39.99 Salg: 500 T til 1 mil kopier
Air Bounce (EpiXR Games UG, 2020) Dec 21, 2020	0+	Pris: \$5 Salg: 10 til 20 Tusind kopier

Tabel 16: Konkurrent liste med aktive spiller, pris og salg

Data fra tabel 16 giver et overordnet syn på, hvornår spillene blev produceret, samt om de stadig har en aktiv spillerbase. I tabel 16 kan vi se, at spillene har solgt flere tusind kopier, hvor ALTF4, Jump King og Getting Over IT er blandt de spil med største playerbaser. Yderligere, har de solgt imellem end 200.000 og 5 million kopier, med den fællesnævner at spillene alle koster under 13\$. Dog kan dette datasæt ikke fortælle os om disse tre spil har haft en længerevarende finansiell succes, da der er en mangel på data om, udviklingstid, samt antal af ansatte på de forskellige produktioner. Efter at have undersøgt den generelle data, er det relevant at kigge på hvilke af disse

syv spil (tabel 15 og tabel 16), der er vores direkte konkurrenter, altså spil der minder mest om vores produkt, baseret på en række krav. Disse vil blive gennemgået nedenfor.

For at identificere vores direkte konkurrenter, blandt de syv (tabel 15 og tabel 16), blev der holdt en intern diskussion. Her blev dataene fra marketing researchen og marketing intelligence diskuteret, for at klargøre, hvilke spil er vores direkte konkurrenter. I diskussion blev der argumenteret for, hvorfor nogle spil var en mere direkte konkurrent i forhold til den anden. Valget af direkte konkurrenter blev taget på baggrund af en række krav, baseret på analysen af tidligere nævnte data (tabel 16). Disse krav lyder således:

1. Spillet skal til tale Achiever player type (Marczewski, 2015)
2. Spillet skal vise en nuværende eller tidligere aktiv spillerbase
3. Spillet skal vise en nuværende eller tidligere success i deres salg af spillet

Kravene var med til at indsænære de direkte konkurrenter på markedet således at vores spil produktion, havde en række spil vi kunne sammenlignes med. Ved brug af de opsatte krav, blev listen af syv spil reduceret til fire direkte konkurrenter.

1. ALTF4
2. Jump King
3. Getting Over it
4. Crash Bandicoot N.Sane Trilogy

De ovenstående spil blev udvalgt på baggrund af tags, spillenes koncepter og om hvorvidt disse stemte overens med vores marketing research, og at spillene var designet til at være en udfordrende platform oplevelse, som til tider kan være meget straffende. Det skal dog nævnes, at Crash Bandicoot adskiller sig fra de andre, da spillet ikke, i ligeså høj en grad, er super straffende. Dog er det opbygget med samme struktur, som vores spiludvikling og er derfor en af vores direkte konkurrenter.

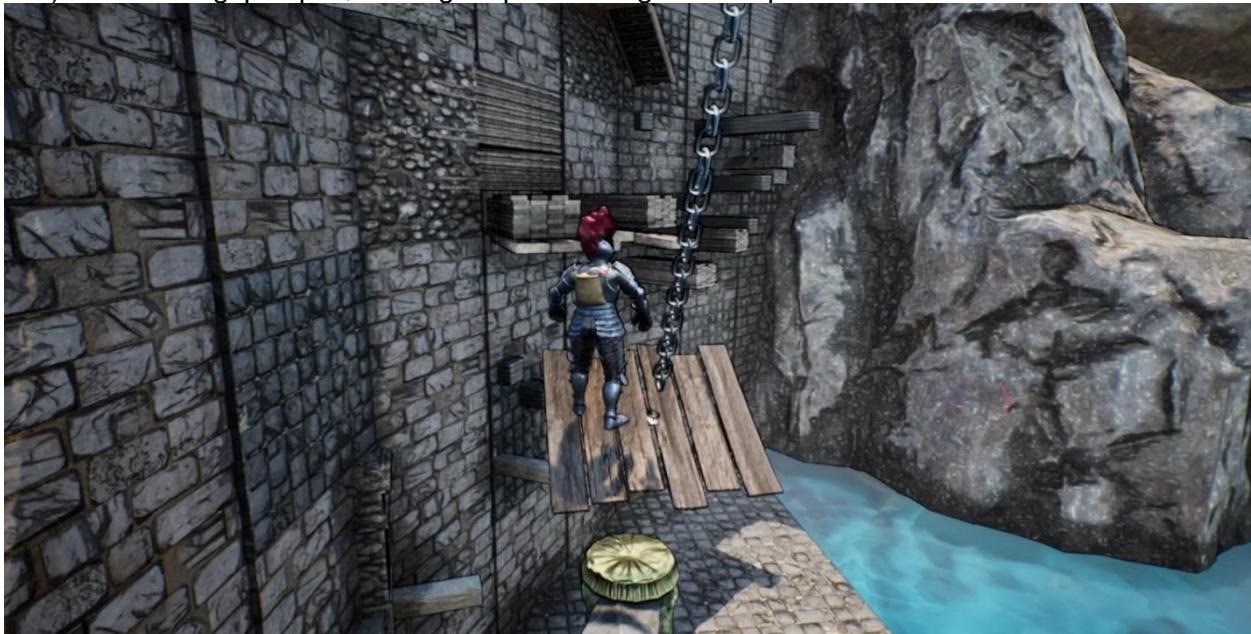
Konkurrenters spil og deres succeskriterier

For at kunne danne et overblik, over vores konkurrenter, er det vigtigt at skabe sig en viden omkring disse, netop for at finde ud af, hvad de gjorde for at opretholde en aktiv spiller base, samt hvad der spiller ind i deres finansielle succes. For at undersøge konkurrenternes spil, blev der set på videoer af spillet. Dette gav os mulighed for at se indholdet i spillet og for at identificere, hvad der gjorde disse spil unikke i forhold til konkurrenterne. Videoerne der blev anvendt som materiale var fra youtube kanalerne CJ (2021), Northernlion (2021), Souky (2021), Keronari (2018), Ludophiles (2018) og FA GAMEZ (2021).

ALTF4

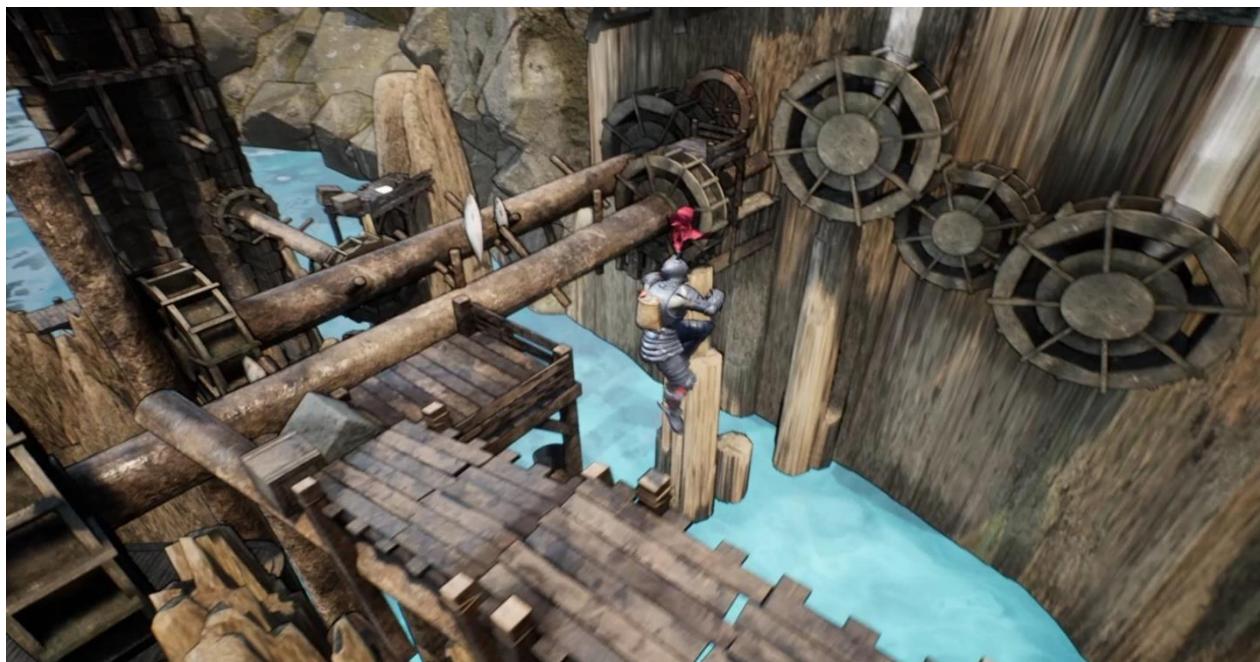
ALTF4 (PUMPKIM, 2021) er et single player, 3D, third-person, platformer spil, som er designet med en udfordrende spiloplevelse i fokus, hvor spilleren ikke har noget save point. ALTF4 beskriver deres spil som en Third person death runner, hvor man spiller som en ridder, der skal overkomme fælder og forhindringer indtil man når slutningen. ALTF4 er bygget omkring forskellige levels med mange forskellige assets, hvilket giver spilleren følelsen af, at man ofte er i nye

områder. Spillet blev udgivet i 2021 og har solgt mellem 200 og 500 tusind kopier (Galyonkin, 2015) med en salgspris på \$2.99 og en positiv bruger score på 83%.



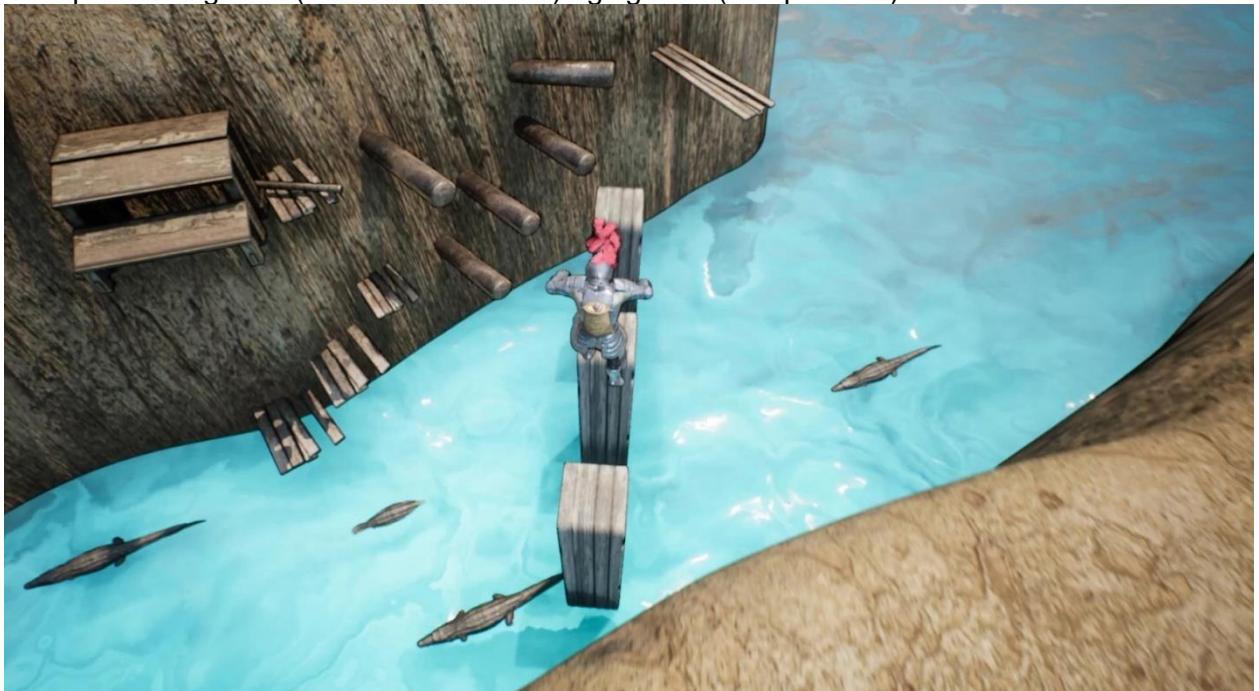
Figur 31 - ALTF4 slot platform segment (CJ 2021)

Spillet er designet til at være let at lære og mekanisk nemt at mestre, men udfordringen ligger i, at man som spiller skal overkomme fælder og udfordringer, der har den effekt at hvis man fejler skal man starte forfra (Gaming Beasts, 2022). ALTF4 gør brug af forskellige levels som formår at give spilleren en fornemmelsen af, at der altid er en ny udfordring.

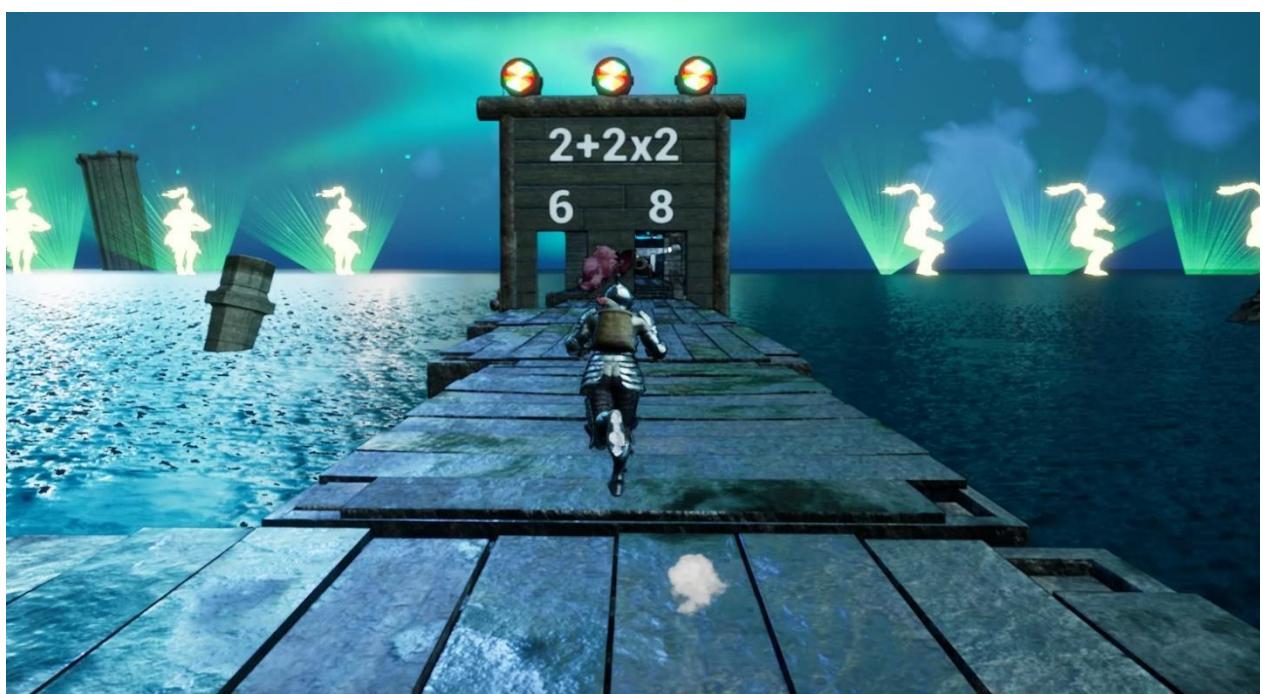


Figur 32 - ALTF4, platform segment med flere muligheder (CJ 2021)

ALTF4 benytter sig, desuden, af forskellige platform segmenter, med ændring i miljøet, hvilket gør det interessant at spille igennem. De varierede platformsegmente er en del af spillets styrke, konstant variation gør, at man som spiller hele tiden skal overkomme nye ting, det kan for eksempel ses i figur 33 (vand med enemies) og figur 34 (mat platform).



Figur 33 - ALTF4 af platform segment med fjender CJ (2012)



Figur 34 - ALTF4 platform segment, hvor spillene skal vælge den korrekte dør (PUMPKIM, 2021)

Under vores produktion, tager vi inspiration fra ALTF4, og deres anvendelse af level design. Dette variere ofte i både miljø, men også ved at skabe forskellige platform segmenter, netop for at skabe en spændende og ny oplevelse hele vejen igennem spillet.

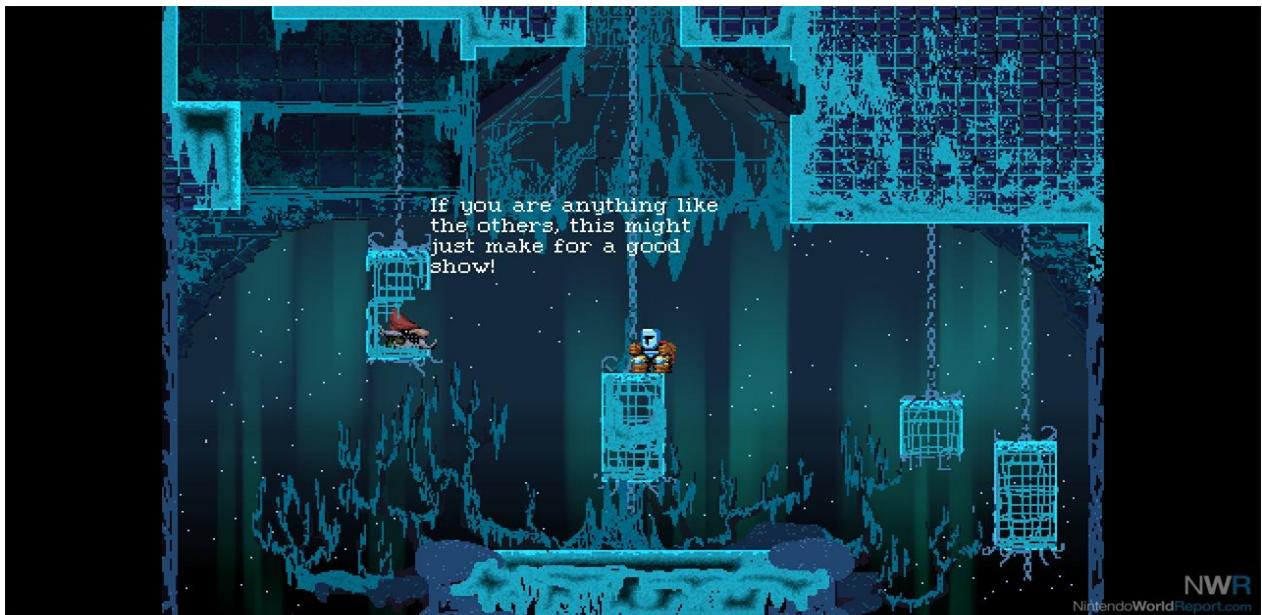
Jump King

Jump King (Nexile, 2019b) er et single player, 2D, platform spil, som er designet til spilleren som gerne vil tage udfordringen op i et højspændt platform action spil. Jump King beskrives som et spil, der er utroligt udfordrende hvor spilleren skal hoppe fra platform til platform med en høj risiko for at falde ned til starten igen, hvor målet er at besejre tårnet og redde prinsessen (Nexile, 2019a). Spillet blev udgivet i 2019 med flere visioner og har solgt mellem 500.000 og 1.000.000 kopier med en salgspris på \$12.99 og en positiv bruger scorer på 90% ifølge SteamSpy (Galyonkin, 2015).



Figur 35 - Jump King screenshot af start lokation (Nexile, 2019b)

Spillet blev anset som en konkurrent fordi, den er designet med en frustrerende platform oplevelse i fokus, hvor spilleren skal udfordrer sig selv (Nexile, 2019b). Jump King benytter sig også af forskellige miljøer, igennem spillet, mens en spilleren bestiger tårnet. Alt imens spilleren bevæger sig igennem tårnet, skifter miljøet og giver fornemmelsen af progression i spillet (figur 36 og figur 35)



Figur 36 - Jump King screenshot af start lokation (Nexile, 2019b)

Jump King er simpelt, men ikonisk opbygget, og benytter sig af en hoppe mekanik, hvor udfordringen er, at man skal time sine hop og være præcis i sine inputs (Nexile, 2019a). En yderligere udfordring er, at man skal time sine hop til varierende platformsegmenter, hvor styrken af ens hop ikke bliver visuelt kommunikeret, men er noget som spilleren selv skal føle sig frem til. Platform segmenterne bliver desuden påvirket af miljøet, ved, blandt andet, at gøre platformene glatte eller besværlige at hoppe på. Denne form for design i spillet, giver spilleren en fornemmelse af, at der altid er noget nyt i det næste miljø (Nexile, 2019a).



Figur 37 - Jump King screenshot af start lokation (Nexile, 2019b)

Jump Kings level design er opbygget på en sådan måde, at der er forskellige udfaldsmuligheder for spillerens aktioner i spillet. Enten misser spillerne en platform og falder helt ned til bunden, hvilket vi definerer som en *"Hard Failure"*, hvor en anden mulighed er at spillerens fremskridt reduceres, ved at de falde ned til en anden platform, hvilket vi definere som en *"Soft Failure"*. Jump

King er designet på den måde for at give spilleren en form for afstraffelse. Der er, derfor, specifikke områder, hvor en spillers handlinger kan medføre enten en hard failure eller soft failure. Et eksempel på dette kan ses i figur 37, hvor spilleren oplever hard failure, ved at ramme de skrå sider.

Under vores produktion, tager vi inspiration fra Jump Kings simple leve design, samt den måde hvorpå de formår, at gøre spiloplevelsen udfordrende og straffende. Yderligere tages også inspiration fra spillets soft failure design, hvilket gør at man som spiller ikke føler at spillet er uretfærdigt designet, hvis man misser en platform.

Getting Over It

Getting Over It (Foddy, 2017) er et udfordrende singleplayer spil lavet i 2D, hvor man spiller som en mand, der sidder i en tønde. Målet med dette spil er at bestige en masse forskellige objekter med en forhammer. Getting Over It, arbejder ligeledes Jump King, med hard failures og soft failures. Der hvor spillet adskiller sig fra de andre konkurrenter er, tilstedeværelsen af en fortæller som snakker til spilleren igennem spillet (Foddy, 2017). Spillet blev udgivet i 2017 og har solgt mellem 2 og 5 millioner kopier med en salgspris på \$7.99 og har stadig en aktive spiller base på omkring 1000 spiller om dagen, med en positiv bruger score på 82% ifølge SteamSpy (Galyonkin, 2015).



Figur 38 - Getting Over It Screenshot af start lokation (Foddy, 2017)

Under vores produktion, to vi inspiration fra Getting Over It, i form af at spillet præsenterer spilleren for udfordrende opgaver som kan være straffende. Dertil er der også fokus på en narrativ fortælling, hvilket skiller sig ud fra de andre konkurrenter.



Figur 39 - viser en sektion af banen i spillet (Foddy, 2017)

Som tidligere nævnt, benytter Getting Over It sig af hard failure og soft failure design, for at gøre deres spil udfordrende. Dette resulterer ofte i at spilleren kan ende med at skulle starte forfra. Et eksempel på, hvordan spillet tager disse muligheder i brug, kan ses i figur 39. Her ville en soft failure være at falde ned fra træ gelænderet, til den svævende spand. Spilleren er her reduceret en smule i deres fremskridt, men ikke sat tilbage til starten. Hvis spilleren dog formår at svinge hammeren rundt om "Slangen" som er placeret ved det orange skilt, vil spilleren blive sendt ned til starten af spillet igen, altså vil de opleve en hard failure.



Figur 40 - *Getting Over It*, snakkede voice over i spillet (Ludophiles 2018)

Det som også gør *Getting over It* unikt, er deres brug af en fortæller som snakker til spilleren, mens de prøver at overkomme de forskellige platformssektioner. Fortælleren er med, til at skabe en stemning i spillet, men agerer også som et irritationsmoment for spilleren, når de falder ned, for derefter at være tvunget til at høre på en fortæller der opfører sig som en filosof.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

Crash Bandicoot (Vicarious Visions, Iron Galaxy, 2018) er en single-player, 3D, third person, platformer, som er designet til at være en mere familievenlig spiloplevelse. *Crash Bandicoot* er et spil, hvor man spiller som karakteren Crash, som skal igennem forskellige levels, med det formål at, til sidst, besejre Doctor Neo Cortex. Spillet er opsat til at være en simpel farverig platform spil, hvor man hopper og slår igennem forskellige fjender og objekter (Vicarious Visions, Iron Galaxy, 2018). N. Sane Trilogien blev udgivet i 2018 og har solgt mellem 500.000 og 1.000.000 kopier med en pris på \$39.99 og en positiv bruger score på 92%, ifølge SteamSpy (Galyonkin, 2015).

Spillet ses som en direkte til konkurrent, da spillets level design og mekanikker matcher det spilkoncept, vi ønsker at udvikle. Det som gør *Crash Bandicoot* unikt, er progressionen gennem spillet. Level set-uppet adskiller sig fra de andre konkurrenter, da der rent faktisk er en level-selecter, hvor de andre spil ikke har denne feature. Levelsen har deres egne singulære miljøer og forskellige mekanikker, der skaber unikke oplevelser for spilleren. Ydermere, er disse levels også mere tilgivende en de andre konkurrenters spil.



Figur 41 - Crash Bandicoot Jungle level fra playthroughen i (FA GAMEZ 2021)



Figur 42 - Crash Bandicoot Fremtidig by level fra playthrough i (FA GAMEZ 2021)

Figur 41 og figur 42 viser eksempler på to forskellige levels. Det som adskiller dem fra hinanden er, at de har forskellige miljøer og spil designet skaber en individuel oplevelse. Dette kommer til udtryk ved introduktionen af objekter og mekanikker, der passer til den individuelle tiltænkte oplevelse, spilleren skal opleve, hvilket er en styrke i Crash Bandicoot spillene. Denne måde at designe spil på, giver spilleren en aktiv rolle, således at de selv kan tage et valg om hvilke miljøer de ønsker at udforske.



Figur 43 - Crash Bandicoot startområde (Vicarious Visions, Iron Galaxy, 2018).

Crash Bandicoot anvender et startområde (figur 43), hvor du som spiller har mulighed for at vælge det level, du gerne vil starte ud med. Ydermere åbner flere levels op, i trit med spillerens progression i spillet. Crash Bandicoots design er unikt i og med at der er meget variation i deres levels, samt er der et narrativ, der giver spilleren et klart mål.

Under vores produktion, har vi tagte inspiration fra Crash Bandicoots level select mekanik. Spilleren er præsenteret med tre mulige levels, og bliver således tildelt en aktiv rolle, i valg af, hvilket miljø de ønsker at udforske.

I vores analyse af markedet, har vi identificeret at genren er atypisk og at der ofte ikke bliver udviklet nye spil i genren. Fra de eksisterende konkurrenter kan der drages inspiration til vores spiludvikling på baggrund af deres succes, samt design valg. Ved afklaring af vores marketing research kan vi nu fortsætte med konceptudviklingen, hvor vi først lavede en brainstorm med konkurrenter som referencer.

B1.2: Brainstorming player experience goals & Personaer

I dette afsnit eksplickerer vi den brainstorming-proces, som vi indledningsvist udførte i forbindelse med den konceptuelle fase af vores designproces, efter at have lavet vores research på markedet. Denne brainstorming fase medførte, at vi fastlagde os på et konkret koncept – en 3D, third-person platformer, som fokuserer på en udfordrende spiloplevelse.

Vores produktionsforløb startede ud med, at vi som hold satte os sammen og begyndte at brainstorne Player Experience Goals (PXG) som beskrevet af Fullerton (2019):

“Player experience goals are just what they sound like: goals that the game designer sets for the type of experience that players will have during the game.” (Fullerton, 2019, s. 209)

Brainstorming processen er lavet ud fra Fullertons (2019) playcentric design process, hvor trin et først omhandler opsætningen af PXG, hvorefter de resterende punkter i trin et vil blive forklaret jf. afsnit B1.3:

Step 1: Brainstorming

- Set player experience goals.
 - Come up with game concepts or mechanics that you think might achieve your player experience goals.
 - Narrow the list down to the top three.
 - Write up a short, one-page description for each of these ideas, sometimes called a treatment or concept document.

Figur 44 - "Step 1: Brainstorming"

PXG beskriver de oplevelser vi som udviklere ønsker at brugeren skal opleve, idet de spiller vores prototype. I vores tilfælde udvikler vi et spil til specifikke spillere, som leder efter svære udfordringerne. Yderligere har vi identificeret et marked for spil som har et mix af humor og afstraffende gameplay jf. afsnit B1.1. Men før processen bag vores PXG'er samt resultatet heraf introduceres, vil vi først introducere personaer for vores målgruppe: hardcore gamers (forstået som achievers). På baggrund af Drachen et al. (2018) besluttede vi os for at konkretisere vores målgruppe via personaer, da dette kan bidrage til en lettere beslutningsproces tidligt i designforløbet – hvilket er essentielt, når vi fastlægger os på vores PXG'er. På baggrund af en diskussion internt i projektgruppen kom vi på i alt tre personaer: Persona 1: Lars, Persona 2: Jens og Persona 3: Birger.

Persona 1: Lars (hardcore gamer)



Figur 45 - Persona 1: Lars (egen model)

I forhold til vores tre personaer, er det klart Lars, som er vores primære målgruppe, da han er hardcore gamer. Lars foretrækker, hvad Martin (2018) ville kalde et højt skill spectrum – altså at et givent spil tilbyder udfordringer og muligheder for spilleren, der indebærer, at de skal mestre en stor grad af evne for at besejre spillet. Lars kan dog blive frustreret, hvis de spil, han spiller, har et skill floor, der er så lavt, at en hardcore gamer vil blive frustreret – f.eks. som følgende bruger gav udtryk for på Reddit:

"I'm such a grumpy old curmudgeon now that I have quit games mid forced-unskippable tutorial. Dark Souls gets it just right." (u/Gamergeek, 2019, s. 1).

Samtidig foretrækker Lars spil, der tilbyder et højt skill ceiling – altså at han over en længere periode kan føle, at han bliver bedre til spillet, og at der går længere tid, før han når et punkt, hvor hans færdighedsniveau ikke længere kan stige. Lars foretrækker klart static game difficulty over dynamic difficulty adjustment. Samtidig har Lars en høj density preference, da han godt kan lide at tackle en meget svær udfordring. Lars er fan af svære platformere og elsker at sammenligne sig med hans venner, da han godt kan lide følelsen af at være den bedste. I forhold til platformere har Lars måske spillet ALTF4 (PUMPKIM, 2021), Jump King (Nexile, 2019b) eller Getting Over It (Foddy, 2017) – og han er stor fan af disse spil.

Persona 2: Jens (midcore gamer)



Figur 46 - Persona 2: Jens (egen model)

Selvom, at Jens er midcore gamer, kan han stadig godt lide et højt skill spectrum. Jens foretrækker dog et lavere skill floor, da han kan have svært ved at begynde på spil, der er for svære at lære. Jens foretrækker også et højere skill ceiling, da han ligesom Lars godt kan lide følelsen af, at han løbende bliver bedre til de spil, han spiller. Jens foretrækker dog dynamic difficulty adjustment og har en lavere density preference, da han godt kan lide en udfordring – men hvis denne er for frustrerende, så er Jens tilbøjelig til at give op.

Jens er fan af platformer og elsker at sammenligne sig med sine venner, da han godt kan lide følelsen af at spille med andre. Jens behøver ikke føle, at han er den bedste, men kan godt lide at føle, at han er god. I forhold til platformere er Jens måske stor fan af Rayman 3 (Ubisoft, 2003) eller Sly Cooper (Sony Interactive Entertainment, 2002).

Til trods for, at Jens er midcore gamer, har vi besluttet, at han stadig er del af vores målgruppe – dog med det forbehold, at vores primære målgruppe stadig er hardcore gamere. Det er nemlig sandsynligt, at Jens gerne vil spille en udfordrende platformer såsom vores 3D, third-person platformer, hvis Lars inviterer ham til at spille det med ham – eksempelvis ved, at de tager tur for at se, hvem der kan nå længst eller få den bedste score.

Persona 3: Birger (casual gamer)



Figur 47 - Persona 3: Birger (egen model)

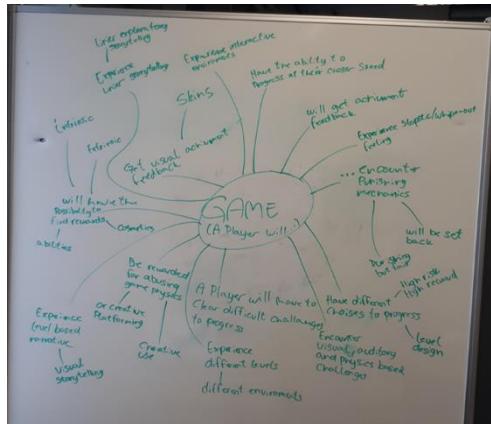
Da Birger er en casual gamer, kan han virkelig ikke lide spil med et højt skill spectrum. Birger foretrækker klart spil, hvor han bare kan slappe af og nyde en mindre udfordring. De spil, som Birger spiller, skal gerne være lette at lære og lette at spille, da han nyder et lavt skill floor og et lavt skill ceiling. Birger har kort sagt en meget lav density preference – for hvis et spil bliver for udfordrende, giver Birger op med det samme. Birger spiller absolut ikke for at bevise, at han er den bedste; han hader at sammenligne sig med sine venner i svære spil, da han måske føler, at han er dårligere end de andre. Birger kan godt lide platformere, hvis de er nemme og afslappede, eksempelvis Super Mario 3D World (Nintendo, 2021).

Da Birger ikke er interesseret i spil, der tilbyder en svær udfordring, er han ikke i vores målgruppe. Dette er vigtigt at holde in-mente, når vi udfører sampling til vores playtesting; for hvis vi inddrager playtestere, der stemmer overens med Birgers persona, vil de formodentlig ikke synes om vores 3D, third-person platformer på baggrund af, at spillet vil være alt for udfordrende i forhold til den slags spil, som Birger foretrækker.

I det følgende underafsnit introducerer vi de i alt otte PXG'er, som vi dannede på baggrund af disse personae samt vores indledende brainstorm.

Vores Player Experience Goals

Nedenfor ses en figur af vores brainstorm omkring PXG (figur 48). Denne figur kan ses i fulde størrelse i bilag 7 og den næste sektion omhandler vores tilgang til at brainstorme emnet PXG.



Figur 48 - Player Experience Goals Brainstorming session (egen modell)

Fullerton beskriver at PXG er essentielle, når det kommer til at design interaktive oplevelser, og jo tidligere man som udvikler kan definere disse mål jo bedre, da det skaber rammer og målsætninger for hvad produktet skal indeholde. Ydermere, skal disse PXG ikke beskrive konkrete elementer i produktet, men nærmere beskrive muligheder en spiller skal have, eller udfordringer en spiller skal overkomme. I kombination med indblik i markedet, kan vi således beskrive de PXG, som vi ønsker at designe et spil omkring.

Det nedenstående er en opsummering af vores indledende brainstorm omkring PXG:

Udfordringen skal gerne være tilegnet vores målgruppe og derved øge chancen for en flow oplevelse	Spilleren skal have muligheder for at komme gennem forskellige udfordringer på forskellige måder, disse valgmuligheder skal være balanceret i forhold til at højere sværhedsgrad giver højere belønninger og vice versa.
Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)	Spillets mekanikker vil være svære (men fair).
Spilleren har fuld kontrol over spillets tempo, dog vil spillere som klarer sig hurtigere gennem de forskellige segmenter blive belønnet.	Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ indenfor de rammer spillet sætter.
Spilleren vil kunne finde extrinsic rewards gennem de forskellige segmenter, disse belønninger er forbundet med udfordringer og kreativitet i spillet.	Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.

Tabel 17 – Player Experience Goals

Til selve brainstorming af vores PXG var vi nødt til at formulere vores punkter med det præfix at "*Spilleren vil*" da det sikrer os at vi beskriver koncepter og oplevelser frem for aktuelle segmenter eller objekter i spillet, da målet med brainstormen ikke er at konceptualisere dele af spillet, men at indsnævre det spilleren skal opleve.

Den ovenstående tabel er en opsummering, af de PXG vi som gruppe har valgt at lægge fokus på, og dermed har vi også fravalgt en række PXG som vi har vurderet til ikke at gøre sig gældende i vores endelige prototype. Måden hvorpå vi har fravalgt PXG vil blive beskrevet i afsnittet omkring SCRUM jf. afsnit B2.1 Struktur og Scrum

Diverse PXG lægger til grund for mange af de beslutninger, vi har taget under denne produktion, og vil blive redegjort for i de kommende afsnit.

B1.3: Konceptgenerering

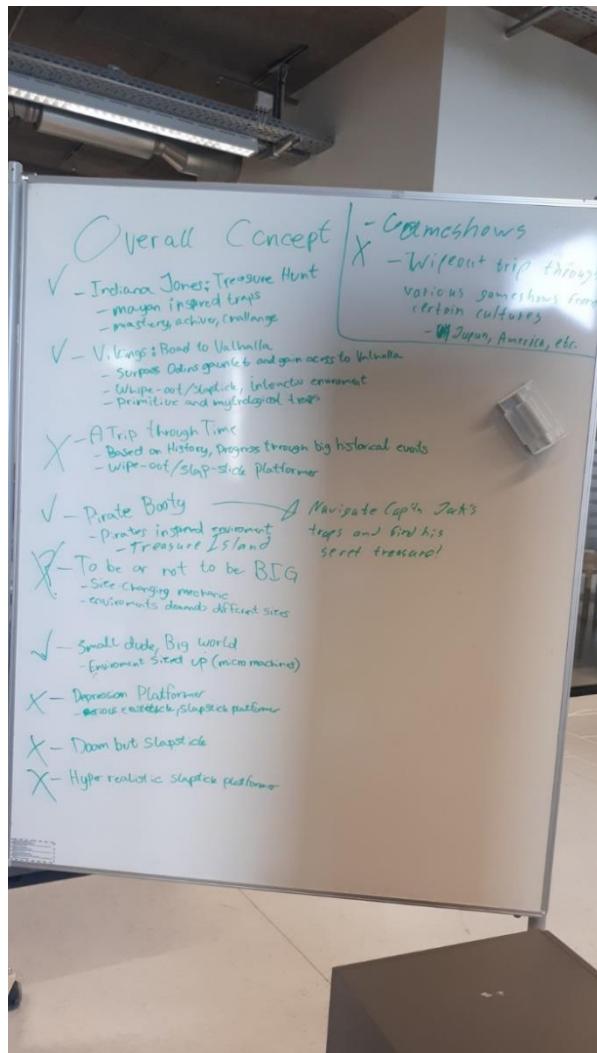
Under brainstorming af koncepter, tog vi udgangspunkt i vores PXG, samt de spil vi brugte som referencer (Getting over it(Foddy, 2017), ALTF4(PUMPKIM, 2021), Jump King(Nexile, 2019b) mm.). Her var den marketing research (jf. afsnit B1.1) vi havde udført forinden, også med til at farve vores valg af konceptgenerering. For at kunne beslutte os for et koncept - blev de opsatte PXG og marketing research, brugt som en forståelse for, hvilket slags spil der kunne laves - dertil fortsatte vi med trin 1 af Fullertons (2019) playcentric designproces, nemlig at finde koncepterne, indsnævre listen og lave korte one-page som beskriver konceptets ide:

Step 1: Brainstorming

- Set player experience goals.
- Come up with game concepts or mechanics that you think might achieve your player experience goals.
- Narrow the list down to the top three.
- Write up a short, one-page description for each of these ideas, sometimes called a treatment or concept document.

Figur 49 - "Step 1: Brainstorming"

Nedenfor ses en figur af vores brainstorm omkring vores koncepter, dette kan ses i fulde uddrage i figur 50 og den næste sektion omhandler vores tilgang til, at indsnævre listen til de tre koncepter.



Figur 50 - Koncept Brainstorming session (egen model)

Opstartsperioden af projektet havde vi en brainstorm session, hvor en liste af koncepter til spillet blev generet - for at kunne indsænøre listen i forhold til Fullerton (2019) process, blev hver koncept diskuteret. Det første uddrag af koncepter kan ses på det nedenstående skema, hvor vi fik en ide til de overordnet koncepter og nedskrev ideen til det koncept.

Overordnet koncepter	Fokuspunkter til konceptet
Indiana Jones: Treasure Hunt Konceptet, stammede fra ideen, at det kunne være interessant for en spillet at udforske et mystisk mayan inspireret temple, hvor man som spiller skulle løse forskellige opgaver.	<ul style="list-style-type: none"> < Mayan inspireret fælder < Mastery af spillet < Tiltale achiever typen < Skal indeholde nok udfordringer

<p>Vikings: Road to Valhalla Konceptet, stammede fra ideen, at det kunne være at lave et spil, som var inspireret af nordisk mytologi i en platform, hvor spilleren skulle gennem en spil gauntlet af udfordringer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Besejre Odin gauntlet og nå til Valhalla ↳ Wipe-out/slapstick ↳ Interaktive mekanikker ↳ Primitive og mythological fælder
<p>A Trip Through Time Konceptet, stammede fra ideen, at det kunne være interessant, at man lavede et spil, hvor man gik igennem forskellige tidszoner i historie, hvor platformer, udfordringer blev inspireret af tidszonen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Fokus på bemærkelsesværdige tider i historien ↳ Progression i spillet er via historiske begivenhed ↳ Wipe-out/slap-stick platformer
<p>Pirate Booty Konceptet, stammede fra ideen at lave et pirate inspireret spil, hvor man skulle navigere farlige fælder og finde en skat på en mystisk ø.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Pirat inspireret design ↳ Treasure ø ↳ Navigere Captain Jack's fælder og find han gemte skat
<p>To be or not to be BIG Konceptet, stammede fra ideen at lave et spil, hvor der var et fokus på mekanikken i at blive større og mindre i forskellige sektioner</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Størrelsесændring mekanik ↳ Miljø som er designet efter, størrelsесændring mekanik
<p>Small Dude, Big World Konceptet, stammede fra ideen at man skulle løse platform segmenter i et normalt størrelse rum, hvor spilleren er lille.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Miljø gjort større ↳ Kreative fælder, som man normalt ikke ville tro
<p>Depression Platformer Konceptet, stammede fra ideen at lave en realistisk aesthetic design, men føre plat slapstick humor i en træls platformer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Seriøs aesthetic ↳ Slapstick platformer
<p>Doom but slapstick Konceptet, stammede fra ideen at lave noget lignende med doom's design, hvor der bliver fokuseret mere på slapstick humor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ↳ Slapstick platformer

<p>Gameshows</p> <p>Konceptet, stammede fra ideen at lave et spil som er opbygget efter forskellige gameshows, hvor level er bygget omkring kendte gameshows, hvor man skal klare noget fysisk.</p>	<ul style="list-style-type: none"> < Gameshow wipeout < En tur gennem forskellige gameshows fra forskellige kulturer < Japan, American etc.
--	---

Tabel 18 Overall Concepts brainstorm, 2022

Under brainstorming processen blev ideer fra hvert enkelt gruppemedlem skrevet ned, så de efterfølgende kunne diskuteres. Denne del af vores konceptuelle fase var en katalysator for vores kreative proces, hvilket resulterede i seriøse, og knap så seriøse forslag. Ikke desto mindre, blev alle forslag skrevet ned og taget op til diskussion. Dog betød dette også at nogle af forslagene var nemmere at fravælge. Jf. Fullertons proces (2019), skulle koncepterne mindskes til en top-3, som derefter skulle testes på eksterne tester.

Under denne proces var der flere aspekter, der skulle tages højde for, her i blandt vores tidshorisont, da denne havde stor betydning for, hvilket koncept vi reelt set kunne nå at realisere. Ydermere, blev der diskuteret individuelle evner på holdet, samt hvilke aspekter der kunne spares på, i forhold til hvor holdet ikke står så stærkt. Her blev der blandt andet diskuteret art assets, lyd design og programmering. Derudover blev der også snakket om, hvilke koncepter vi hver især var passioneret omkring. Med forbehold for holdets evner, tidshorisonten, holdets personlige holdninger, samt vores market research, blev de tre koncepter vi satte os fast på henholdsvis *Indiana Jones: Treasure Hunt* [omdøbt til *The Pharaoh's Tomb*], *Vikings: A Road To Valhalla* og *Small Dude, Big World*.

Efter at have udvalgt vores top-3, skulle disse skrives ud i 3 "one-page descriptions" (Fullerton, 2019, s. 16). Fullerton (2019) foreslår desuden at det kan være fordelagtigt at skabe en visuel mock-up af koncepterne, for at hjælpe testpersonerne med at forstå koncepterne. De tre one pagedesigns kan ses nedenfor på figur 51, 52, og 53, samt i fuld størrelse i bilag 6.



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a treasure hunter / archeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Summary
You are a hardened graverobber who looks for a thrill in the unknown and the daring. Convinced that you can be the next important discoverer, you need to fight to enter the ancient tomb of a presumed Pharaoh. But are you really a treasure hunter or just a grave robber?

Platform: PC

Genre: Action Adventure, 3D platformer, physics-based, platformer, runner, rogue-like

Target Audience:
Players who enjoy Egyptian themed and 3D-platformers

Unique Selling Points:

- Give more a challenging treasure hunting adventure in an Egyptian setting.
- Use your wits to interact with the environment to maneuver dangerous lava pits and climbing steep walls.
- Overcome unique traps on your way to the treasure.
- Explore the tomb to learn about its history and enjoy the feeling of mastery when you finally beat it.

Objectives:
Navigate through environments filled with deadly traps and treacherous terrain in an attempt to steal the pharaoh's scepter.



The pharaohs Tomb: Mood Board

A mood board featuring various Egyptian-themed images, including pyramids, hieroglyphics, and figures, to inspire the game's aesthetic.

Figur 51 - Concept One-Pager for Pharaohs Tomb (egen model)

Figur 52 - Concept One-Pager for Road to Valhalla (egen modell)

The image is a collage of screenshots from the game "Small Dude. Big World". It includes several panels: a title card with the game's logo; a scene of the protagonist in a lab; a close-up of lab equipment; a view of the protagonist jumping over obstacles; a scene with the protagonist in a room; a close-up of the protagonist's face; and a final scene of the protagonist in a pink-themed room.

Figur 53 - Concept One-Pager for Small Dude, Big World (egen modell)

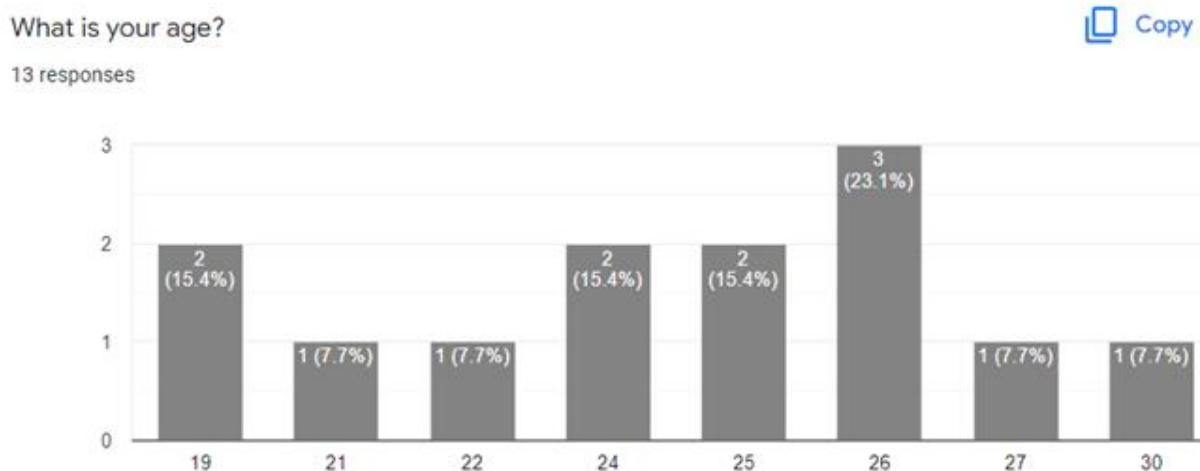
For at teste disse brugte vi det semistrukturerede interview (Bryman, 2016). Det semistrukturerede interview beskrives således:

"It typically refers to a context in which the interviewer has a series of questions that are frequently somewhat more general in their frame of reference than the questions typically found in a structured interview schedule. Also, the interviewer usually had some latitude to ask further questions in response to what are seen as significant replies" (Bryman, 2016, s. 201)

Det semi-strukturerede interview er, ifølge Bryman (2016), en oplagt metode til at samle kvalitative data, hvor respondentens eget perspektiv vil komme i fokus. Bryman (2016) skriver *"in qualitative interviewing, the researcher wants rich, detailed answers"* (s. 467). Netop dette lægger til grund for vores valg af den semi-strukturerede interview metode, da vores fokus med disse tests, var at få respondenternes personlige holdninger til vores koncepter. Ydermere muliggjorde dette at spørge yderligere ind til respondenternes svar, og derved få et indblik i hvad disse mætte anse som at være relevant. Som en del af den semi-strukturerede interview, lavede vi en interviewguide, som kan findes i bilag 5.

I forhold til sampling anvendte vi primært convenience sampling samt purposive sampling. Ifølge Bryman (2016) indebærer convenience sampling, at man som forsker anvender respondenter, informanter – eller i vores tilfælde playtestere – der er let tilgængelige. Purposive sampling indebærer derimod, at man som forsker anvender respondenter, informanter (eller playtestere), der er af særlig interesse for at kunne besvare ens problemformulering.

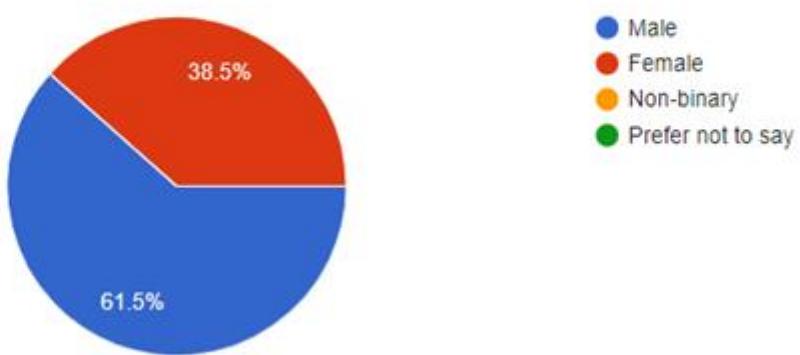
Vi havde i alt 13 informanter til vores interviews. Før vi viste informanterne koncepterne, blev der spurgt ind til, hvem de var. Her blev navn, alder og køn noteret ned (jf. bilag 2).



Figur 54 - Respondenters aldersfordeling

What's your gender?

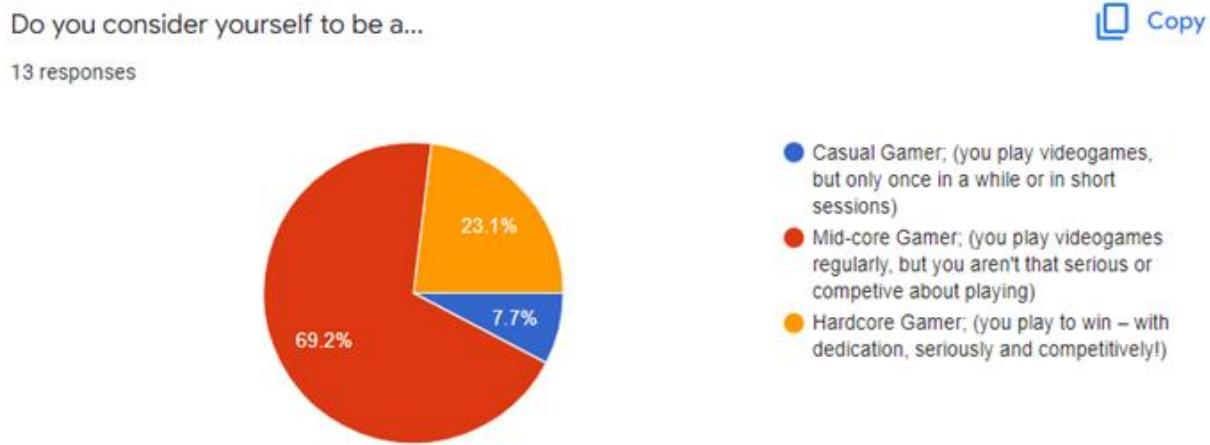
13 responses



Figur 55 - Respondenters kønsfordeling

Herved blev der spurgt ind til respondenternes spil-vaner. Alle 13 respondenter sagde at de spillede computerspil i en eller anden grad. Der blev dertil også spurgt ind til hvilke spil, de spillede, samt hvilke 3 spil eller genre de anså som deres favoritter. Disse spændte over en bred vifte af spil, i flere forskellige genre. Blandt andet blev der nævnt spil som Sims 4 (Electronic Arts, 2022)

League of Legends(Riot Games, 2008), FPS, MOBAs og Roguelikes (jf. bilag 2). Der blev, desuden, spurgt ind til hvilke spil og genrer respondenterne typisk ikke spillede. Inden koncepterne blev vist til respondenterne, blev de spurgt om, hvilken spillertype de ville klassificere sig som (Figur 56).



Figur 56 - Respondenternes spillertyper

Den personlige data, som er vist ovenfor, giver os et bedre indblik i, om disse er i vores målgruppe. Blandt andet kan det ses at 23.1% procent ser sig selv som Hardcore Gamer (Figur 56). Dette fortæller os at vi i hvert fald har 23%, der passer ind i vores målgruppe, hvor 7.7% i hvert fald ikke passer ind (Figur 56). Størstedelen af vores respondentgruppe identificerede sig som Mid-core Gamer, hvilke ikke nødvendigvis er en del af vores målgruppe, men dele af vores koncept kunne appellere til dem. Ydermere, har de spil og de genrer, respondenterne spiller og ikke spiller (bilag 2), også betydning for om de er i vores målgruppe. I vores datasæt (bilag 2), er der ingen der nævner platformer som et spil de ikke spiller, men platforming bliver også kun nævnt en enkelt gang, i de spil respondenterne spiller på nuværende tidspunkt. Denne respondent kommentar var desuden i relation til Minecraft, som er et spil, vi ikke sammenligner vores produkt med. Dette fortæller os at vores respondenter, nok ikke er vores primære målgruppe, da størstedelen ikke har en interesse i den slags spil, vi forsøger at udvikle. Ikke desto mindre, gav respondenterne os et indblik i deres ideer til udviklingen af spillet (bilag 2), som vi tog med i vores overvejelser i den senere produktion.

Efter at vi havde samlet data på vores respondenter, fik hver respondents tid til at kigge på de tre koncepter. Denne proces var sat op således, at hver enkelte koncept blev vist i en tilfældig rækkefølge for at undgå udmattelse fra vores respondenter. Essentielt ville vi undgå at, respondenterne ville modtage det sidst viste koncept dårligere, for at blive færdig med testen. I samme kontekst, ville vi også undgå at det først viste koncept ville være det, der blev bedst modtaget. Helt fundamentalt, ville vi undgå at vores data blev påvirket. Hvilken rækkefølge de blev vist i, kan ses i bilag 2.

Efter disse tests, satte vi os sammen igen, for at diskuterer resultaterne og, til sidst, vælge et koncept at arbejde videre på. Her benyttede vi os igen af KJ-metoden, hvor vi gennemgik vores data fra tidligere nævnte interviews. I de følgende afsnit fremgår resultaterne af vores KJ-metode i forhold til konceptgenerering. Den konkrete proces bag denne anvendelse af KJ-metoden er magen til vores tidligere anvendelse, som fremgår i afsnit A5.

Det fulde uddrag af vores KJ-metode på interviews om vores i alt tre Concept One-Pagers kan findes i bilag 4. I det følgende underafsnit inddrager vi delkonklusioner for hver af vores koncepter,

hvorefter vi reflekterer over hvilket af disse tre koncepter, som vi vil arbejde videre med og designe prototyper for.

Delkonklusion for de tre KJ-charter (jf. KJ-chart #1a,2a,3a)

I dette afsnit inddrager vi delkonklusionerne for de tre koncepter på baggrund af vores KJ-chart #1a, #2a og #3a (jf. Bilag 4) ved at definere de forskellige temaer, der blev fundet i hvert KJ-chart. Temaerne blev brugt til at skabe et overordnede blik, over de relationer der er mellem de forskellige grupper af indsigtter. Ved at afgrænse KJ-charts til overordnet temaer, blev datasættet mere tydeligt i forhold til, hvilke koncept der arbejdes videre med.

Pharaohs Tomb delkonklusion

Spil konceptet Pharaohs Tomb blev i vores interviews modtaget med blandede følelser. Her var den generelle opfattelse, at selve konceptet ikke var noget særligt, samt var plottet ikke interessant for de fleste af interviewpersonerne. Dette kom, for eksempel, til udtryk i citaterne fra indsigtterne #1.4a, #1.3a #1.5a:

"The Pharaoh's Tomb" lyder også ret generisk. Jeg vil formode ud fra det navn, at det er lidt mere en walking- simulator / horror game."
(T5, Bilag 2, s.57)

"The concept seems very repetitive across the three concepts presented"
(T13, Bilag 2, s. 149)

"I think, i have mixed feeling with this game i like the idea but i don't think it's something speciale, you could do it with a twist but feels very basic"
(T11, Bilag 2, s. 126)

Ved brug af KJ-metoden, blev indsigtterne sat op i temaer, hvor der blev skabt et overblik over dataen. Dataen viser, at der var mange problemer med selve spil ideen, som ikke kun relaterede sig til problemer i konceptet, men også at interviewpersonerne syntes der skulle tilføjes mange ting til spillet, før koncept lød lovende. Dette kom for eksempel til udtryk i indsigt #1.5a:

"Upgraderinger som HP, armor, måske upgrader sin whip med mere range, måske også cosmetics? Det ville nok give det lidt replayability."
(T1, Bilag 2, s. 5)

"Det ville være fedt, hvis man kan gøre ens karakter super klog eller virkelig stærk, så man kan spille som forskellige karaktere."
(T2, Bilag 2, s. 18)

En vigtige ting indenfor spiludvikling er at man skal huske at strukturerer udviklingsforløbet (jf. afsnit A5, retningslinje 8), altså at ens produktion bør have et klart scope. Med dette in mente, var der mange indsigtter der indikerer, at dette ville være uden for vores scope, i forhold til projektets deadline.

Environment	Narrativ Plot	Spiller-karakter	Gameplay	
Spillet kan have forskellige miljøer	Spillet koncept var en god ide	Spillet kunne give mulighed for at personliggøre udseendet af deres karakter	Controls skal være intuitive og nemme at lære	Spillet skal indholde ting man skal overkomme
Jeg synes Tematikken er interessant	Jeg synes Plottet er interessant		Spillet mangler replayability	Finde treasures, eller artefakter
Spillet indeholder Historiske elementer	Konceptet var ikke noget specielt		Har spillet den slags spil før - genkendeligt	Spillet burde være mere forgiving
Spillet er meget som populære fiktive karaktere som Tomb-raider eller Indiana Jones			Spillet bør indeholde upgrades som gør spilleren kraftigere	Combat burde være en del af spillet
Lyddesignet bør være tematisk inspireret			Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på	Puzzel kunne være en del af spillet

Figur 57 - KJ-chart #1a Pharaohs Tomb koncept med temaerne

Dig var der også mange indsiger, der forholder sig positivt til konceptet, men selv de indsiger indikerede en manglende interesse for netop dette koncept (figur 57). Dette kan, blandt andet, ses i citaterne fra indsigt #1.8a:

"Game concept seems cool but theres something off-putting about starting over each time you die."
 (T4, Bilag 2, s.44)

"Så er det vel lidt mere realistisk spil. Så jeg kan godt lide, at der ikke umiddelbart er fjender" (T1, Bilag 2, s. 4)

Citaterne indikerer at flere interviewpersoner synes at konceptet lød spændende, men gav udtryk for problemer med genre i forhold til konceptet. På baggrund af denne feedback, samt datasættet, valgte vi ikke at fortsætte med konceptet Pharaohs Tomb, da interviewpersoner så spillet gå i mange forskellige retninger, samt at give udtryk for at konceptet ikke lød interessant nok.

Small Dude Big World delkonklusion

Spil Konceptet Small Dude Big World blev, under vores interviews, modtaget med mange positive kommentarer, hvor der blev gjort udtryk for, at konceptet virkede meget spændende og unikt. I figur 57 kan der ses det overordnet datasæt fra KJ-chart #2a. I datasættet er der kun en indsigt, der kan tolkes negativt, nemlig indsigt #2.1. Interviewpersonen gav udtryk for at de ikke forstod

sammenhængen mellem genren roguelike og platformer i konceptet. De resterende data er enten positive indsigtter, eller ideer der kan tilføjes til konceptet.

Environment	Narrativ Plot	Gameplay	
miljøet skal være interessant	Konceptet er godt modtaget	Spillets kamera og control-scheme skal være gennemtænkt	Puzzel kunne være en del af spillet
Spillet kunne med fordel bryde de normale forventede verdensopstillinger	Konceptet lægger op til stor spillerfrihed	Der burde være mulighed for samle matrialer	Spillet kan med fordel være udfordrende
Spillet kunne med fordel være Open World	Spillet giver mulighed for at arbejde med narrativet	Spillet kan med fordel have en kort completion tid	Spillet kan indholde forskellige power-up's
Spillet kan indholde genre problemer	Spillet burde have en bedre baghistorie	Spillet bør inkorporere dynamisk bevægelse	
Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik	Konceptet minder om andre spil	Spillet kunne med fordel tillade coop	
	Hvis spillet skulle ramme en ældre gruppe, kunne spillet inkludere sort humor	Spillet burde inkorporere flere levels	

Figur 58 - KJ-chart #2a Small Dude Big World koncept med temaerne

I datasættet var der, for eksempel, kommentarer på, hvad de individuelle interviewpersoner syntes der burde være en del af konceptet, dette kan ses i citaterne i indsigtterne #2.5a, #2.8a:

"Der er også god mulighed for at have nogle fede power-ups via din research, som kan hjælpe dig videre."
 (T10, Bilag 2, s. 119)

"Puzzles ville være nice. der må gerne være lidt nogle andre ruter."
 (T8, Bilag 2, s.96)

I indsigtterne kan der ses eksempler på ideer til konceptet, hvor, blandt andet gåder og puzzles blev foreslæbt, for at skabe kreative løsninger på, hvordan man kom rundt i spillet. Dertil blev der også foreslæbt at tilføje power ups, som kan ændre den måde spillet spilles på. Selve konceptet blev også mødt med stor interesse, og der blevt kommenteret på, at dette koncept virkede som et spin på noget der ikke ofte bliver set. Dette kommer til udtryk i citaterne fra indsigtten #2.9a,

"ikke mange spil som gør det. Mere Unique ide, og især med science er det ret cool."
 (T7, Bilag 2, s. 85)

"Seems like a decent spin on an existing idea. (Fall guys and the likes)"
 (T9, Bilag 2, s. 107)

Som der kan ses i citaterne, var der flere interviewpersoner der fandt konceptet spændende og unikt, men dette var også en faktor i Road To Valhalla konceptet, hvilket kan ses i følgende delkonklusion.

Road To Valhalla delkonklusion

Spil Konceptet Road To Valhalla, blev i interviewet modtaget positivt, hvor fælles konsensus var, at konceptet passede med ideen i at lave en hardcore platformer. I figur 59 kan der ses det overordnede datasæt fra KJ-chart #3a. Datasættet indikerer, at der var forskellige forslag til design, spilmekanikker og det narrative plot.

Environment	Narrative Plot	Gameplay
Spillet skal indeholde en interessant verden	Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik	Spillet kunne være sjovt med andre
Spillet giver mulighed for interaktion med objekter & miljø	Spillet skal holde sig til én specifik æstetik	Spillet indeholder upgrades som gör spilleren kraftigere
Konceptet bør indbringe narrative elementer fra Nordisk mytologi	Spillet skal være svært	Puzzel kunne være en del af spillet
Setting/plot er godt modtaget	Spillet skal indholde ting man skal overkomme	Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på
Spillets koncept var en god ide	Spillet burde være mere forgiving	Der kan benyttes våben
	Har spillet den slags spil før - genkendeligt	

Figur 59 - KJ-chart #3a Road To Valhalla koncept med temaerne

I datasættet er der flere indsigtter, der relaterer sig til designet af spillet, hvor interviewpersonerne gav udtryk for, at konceptets styrke var det overordnede emne, altså nordisk mytologi, og dette burde der lænes ind i. Dette ses, blandt andet, i citaterne fra indsigtterne #3.10, #3.7a:

"Jeg kan godt lide setting og plot. Men jeg gad godt se mere fokus på andre guder på vej til Valhalla."
(T6, Bilag 2, s.71)

"Jeg er vild med viking-stilen. Og det I prøver at skabe der"
(T1, Bilag 2, s. 7)

"Tag noget mere inspiration fra nordisk mytologi."
(T6, Bilag 2, s.71)

Dertil var det også mange indsigtter, der foreslog ideer til indhold af spillet. Dette kan ses i citaterne fra indsigtterne #3.9a, #3.3a

"Puzzels eller gåder Odins gåder, måske har alle guderne noget du skal løse,"
(T7, Bilag 2, s. 83)

"Måske at man ligesom kan bede til guderne og få lidt mere styrke."
(T10, Bilag 2, s. 117)

Kommentarer til spilkonceptet Road To Valhalla var derfor meget centreret i ønsket om at implementerer nordisk mytologi i spil designet, med mekanikker som relaterer sig til den æstetik. Dertil var der en stor lyst til at spille et spil, centreret omkring nordisk mytologi.

Efter at have analyseret vores data, var det klart, at spilkonceptet Pharaohs Tomb ikke var interessant for vores interviewpersoner, og skabte generelt ikke ligeså god feedback som de andre to koncepter. For at finde ud af, hvilket koncept vi ville fortsætte med, blev der, i refleksionen, af de to koncepter anvendt 3D modellen af Peter Vistisen (2014) til at kategorisere udmeldinger både for og imod fra de tre domæner, Teknologi, Menneske og Forretning. Dette vil blive uddybet yderligere i det næste afsnit.

Vores valg mellem koncept af KJ-chart #2a og #3a

I følgende afsnit vil vi reflektere over indsigtterne i henholdsvis KJ-chart #2 og KJ-chart #3. For at komme frem til et endeligt koncept, holdte vi de to koncepter op mod hinanden, og analyserede dem i forhold til 3D modellen (Vistisen, 2014). Dette skabte et rammeværk, hvori det var muligt for os at argumenter for og imod, de to koncepter; Small Dude Big World og Road To Valhalla.

I det tidligere afsnit analyserede vi os frem til en række af indsigtter omkring koncepterne, mens vi i delkonklusionerne fik fjernet konceptet Pharaohs Tomb. Hvis vi skulle simplificere alle vores nuværende indsigtter og sætte de to koncepter op imod hinanden, ville det være svært, at beslutte hvilket koncept der er mere ønsket, af de to - derfor anvendes der 3D modellen, hvor

paradigmerne Menneske, Teknologi og Forretning anvendes til at stille spørgsmålene (Vistisen, 2014):

1. Hvad er behovet, citater fra interviewet (jf. Bilag 2)
2. Hvad er teknologisk muligt, for holdet at udvikle
3. Hvad er levedygtigt for projekt at kunne nå i den ene måned af produktion

Ved at besvare de tre spørgsmål burde det være muligt at finde belæg for, hvilket koncept der skal vælges. De tre spørgsmål blev derefter sat op i hvert deres egen tabel, hvorefter dataene i hver tabel blev diskuteret og sammenlignet i en afsluttende konklusion.

Koncept Small Dude, Big World #2a

I koncept #2a var kommentarerne fra interviewet i jf. bilag 2, at konceptet var unikt og spændende. Selve design ideen, at man er lille i et stort laboratorium, blev godt modtaget. Dog, var der nogle tekniske udfordringer, som indikeret i tabel 19, som kunne være en negativ faktor under vores produktion. Den begrænsede produktionsperiode, på en måned, skabte mange udfordringer, i forhold til de teknologiske, samt forretnings prægede domæner. Den forholdsvis stramme tidsplan betød at der hverken var tid, til designe assets fra bunden, samt at der var en begrænset udvalg af færdiglavede asset, der passede til den æstetik, vi ønskede indenfor netop dette koncept.

For	Imod
Menneske: Hvad er behovet? ikke mange spil som gør det. Mere Unique ide, og især med science er det ret cool." (T7, Bilag 2, s. 85)	Menneske: Hvad er behovet? "Jeg kan se, hvordan det her spil kan være herregodt til børn." (T10, Bilag 2, s. 119)
Menneske: Hvad er behovet? "Jeg tænker, at det her med sarkasme og mørk humor vil tale mere til mig." (T3, Bilag 2, s. 37)	Menneske: Hvad er behovet? "Be able to roam around not locked in to specific path, that you can explore a bit, but that there's Is the possibility of danger around the corner." (T11, Bilag 2, s. 130)
Menneske: Hvad er behovet? "Jeg kan godt lide idéen. Der kan nok være en masse sjove farver her. Sådan cartoony stil." (T10, Bilag 2, s. 119)	Menneske: Hvad er behovet? "The game could become boring, there would need to be various levels and replayability" (T13, Bilag 2, s. 153)
Menneske: Hvad er behovet? "altså jeg kan godt lide kemi og fysik. Så tanken om, at være en lille dude i en verden med alle mulige væsker, som man kan eksperimentere med. Som gør alt muligt." (T1, Bilag 2, s. 9)	Teknologi: Hvad er muligt? Teknisk er der nok mange ting vi skal selv designe i forhold til traps

Teknologi: Hvad er muligt? Muligt at udvikle i forhold til kodning af spillet	Teknologi: Hvad er muligt? For mange asset der skal udvikles
Forretning: Levedygtigt? Mere frihed i narrativet og det kræver ikke yderligere research i historiske tekster	Forretning: Levedygtigt? Bliver nok svært at nå at lave en hel fleshed out verden
	Forretning: Levedygtigt? Lave et rum der ikke føles tomt aka mange assets & Mange ting som skal laves fra bunden, i tidsrammen

Tabel 19 - For og Imod udsagn i koncept #2a Small Dude, Big World

Dog ses der en afveksling fra vores umiddelbare koncept, hvor en interviewperson så konceptet som et spil, der kunne markedsføres til børn (tabel 19). Vores fokus er ikke på dette, men snarere på at udvikle et spil der henvender sig til den type af spiller som nyder en udfordring. En af spillets fordele var dog, at der ikke skal bruges yderlig tid på det narrative i spillet, da historien i spillet er mere simpelt at udføre.

Koncept Road To Valhalla #3a

I koncept #3a var kommentarerne fra interviewet i jf. bilag 2, at konceptet var interessant og konsensusen var, at et spil inspireret af nordisk mytologi, med et sjovt twist, lød som en god ide. I forhold til 3D-modellen, gav dette koncept ligeledes mening. Flere færdiglavede assets var tilgængelige, hvilket kunne spare os en masse tid under produktionen. Dette havde det overordnede betydning, at dette koncept generelt var mere teknologisk og forretningsmæssigt muligt for os at udføre.

For	Imod
Menneske: Hvad er behovet? "stor fan af det lidt mere "goofy" take på en 3D platformer. (T1, Bilag 2, s. 6)	Menneske: Hvad er behovet? "Måske kunne det også være fedt med en hest, eller et dyr." (T2, Bilag 2, s.20)
Menneske: Hvad er behovet? "Jeg synes det er hyggeligt, at I har tænkt jer at tage det her twist-of-comedy med." (T3, Bilag 2, s. 33)	Menneske: Hvad er behovet? "Dark and gloomy environment is not something I enjoy all that much." (T4, Bilag 2, s.48)
Forretning: Levedygtigt? I lukkede rum ville dette koncept kunne lade sig gøre at lave i tide.	Menneske: Hvad er behovet? "Taget i betragtning, at det er en platformer, så skal jeg i hvert fald have en økse. Og et skjold. Og det skal være brugbart." (T10, Bilag 2, s. 117)
Forretning: Levedygtigt? Hvis spillet skulle have et "goofy" æstetik, ville dette måske kunne lade sig gøre	Teknologi: Hvad er muligt? Har lidt svært at se hvordan spillet / map design skal laves

Forretning: Levedygtigt? Virker muligt på den tid, da asset er tilgængeligt	Forretning: Levedygtigt? Hvis spillet skulle have en realistisk æstetik, ville dette være en udfordrende koncept
Teknologi: Hvad er muligt? Virker meget overkommeligt ift. assets og environment	Forretning: Levedygtigt? Open world ville være for stor en opgave at udfylde
	Forretning: Levedygtigt? Det vil kræve langt mere research for at kunne indbringe realistiske narrative elementer
	Forretning: Levedygtigt? Boss fights kræver store mængder af speciel kodning og balancering.

Tabel 20 - For og Imod udsagn i koncept #3a Road To Valhalla

I tabel 20 kan der ses kommentarer, hvor interviewpersonerne havde input til ting i spillet, som ikke ville være muligt at nå indenfor tidsrammen samt ideer som ikke stemte overens med den retning vi ønskede at tage koncepter i, altså at lave et spil som er designet som en hardcore platformer. Der var yderligere en bekymring i start produktion af spillet, om hvorvidt det ville være muligt at inkorporere nok realistiske narrative elementer, da netop dette koncept læner sig op ad allerede eksisterende source materiale. En af de største bekymringer med konceptet var dog tidsrammen, og om det kunne lykkes at fremhæve nok æstetiske træk fra den nordisk mytologi.

Koncept Konklusion

I behandlingen af vores datasæt var der en klar favorisering til konceptet Vikings: Road To Valhalla og Small Dude, Big World, hvilket gjorde det nemt at fravælge et af de tre koncepter, som vist i delkonklusionen. Herefter var vi dog i tvivl om, hvilket koncept der skulle vælges, da vores data viste at begge koncepter blev modtaget med både positivitet og at vi som som spildesignere, ønskede at arbejde på begge koncepter.

For at komme frem til et endeligt valg, mellem de to koncepter, startede vi ud med at anvende en liste, som indeholdte for og imod udsagn, baseret på vores egne erfaringer, samt indsigt fra vores datasæt. Denne metode, i sig selv, hjalp os med at give en yderligere klarhed omkring, hvilket spil der ville være muligt at kunne producere inden for tidshorisonten, med de evner vi allerede rummer. Efter vi nedskrev de forskellige for og imod udsagn, begyndte vi at undersøge specifikke problematikker i konceptet, hvor den største var, at vi ikke havde nok tid eller teknologisk viden til at udvikle vores egne asset fra bunden af, indenfor det givne tidsramme.

Efter at vi havde identificeret dette som det største problem, begyndte vi at kigge på, hvilke assets der allerede var til rådighed for os inden for de to koncepter. Dette gav os indsigt i hvilket koncept der, umiddelbart, var muligt. Med tabel 19 og 20 taget i betragtning, var der en del arbejde, der skulle laves inden for hvert koncept. Men da det var muligt, at finde assets der passede inden for de æstetiske rammer, i det ene koncept muliggjorde dette, at mere tid kunne anvendes til kodning og level-design. Hvorfor vi endte med koncept #3a, Road To Valhalla. Den endelige faktor for dette valg var netop, at assets indenfor dette tema, var tilgængelige i en lang større grad, både med henblik på det økonomiske samt udvalget. Efter det gik vi i gang med trin to i Fullerton's (2019) process, Physical Prototyping.

B1.4: Physical Prototype

På baggrund af feedbacken fra vores forskellige koncepter jf. B1.3 besluttede vi os for at fortsætte med konceptet: *Road to Valhalla*. Da vi nu havde besluttet os for et koncept – og fået en del feedback via de tidligere introducerede interviews – fortsatte vi med trin 2 af Fullerton's (2019) Playcentric Designprocess:

Step 2: Physical Prototype

- Create a playable prototype using pen and paper or other craft materials.
- Playtest the physical prototype using the process described in [Chapters 7](#) and [9](#).
- When the physical prototype demonstrates working gameplay that achieves your player experience goals, write a three- to six-page gameplay treatment describing how the game functions.

Figur 60 - "Step 2: Physical Prototype"

Over en uge designede vi i alt tre physical prototypes, hvoraf to af prototyperne reelt kunne spilles. Vi udformede regelsæt på baggrund af vores PXG, anvendte papir, royalty free grafik fra Canva.com (Canva, 2022) og et par blyanter til at skabe følgende to brætspil:



Figur 61 - Paper Prototype #1 for Road to Valhalla



Figur 62 - Paper Prototype #2 for Road to Valhalla

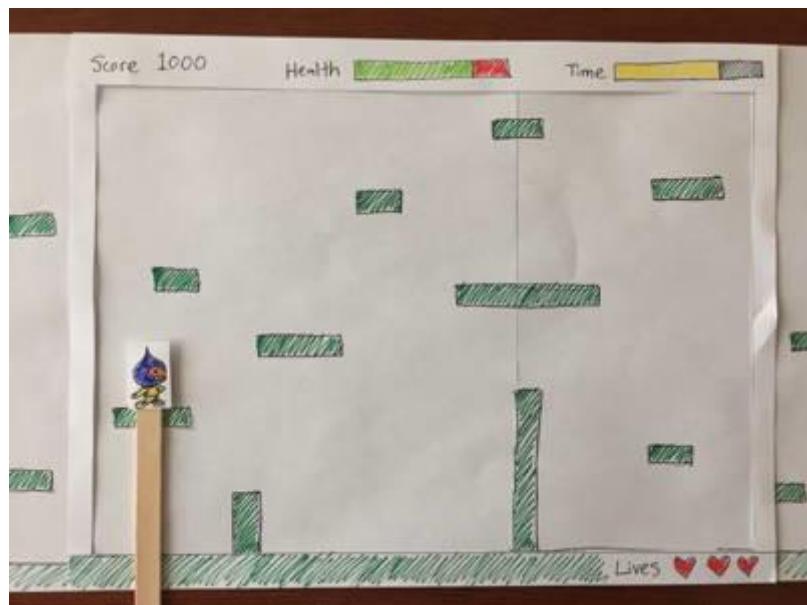


Figur 63 - Andreas og Gustav (bag kameraet), der spiller Paper Prototype #2

I det følgende afsnit vil vi gennemgå, hvordan vi bar os ad med at designe disse prototyper, hvad de endte med at indebære – og hvilke erfaringer, vi tog med videre i vores designproces.

Det første, vi var nødt til at overveje var, hvordan vi kunne bære os ad med at skabe en prototype af en 3D, third-person platformer på papir.

Umiddelbart virker det simpelt at skabe en physical prototype for en 2D platformer – Frontz & Lyst (2019) giver her følgende eksempel:



Figur 64 - "Paper prototype of Game"

Her kan man se en repræsentation af:

- ⟨ spillerens karakter
- ⟨ diverse svævende platforme samt spillets fysisk omgivelser, som spilleren kan hoppe til
- ⟨ User Interface, der viser spillerens ressourcer: 1) health, 2) time og 3) lives
- ⟨ User Interface, der viser, hvordan spilleren klarer sig i form af score

Formålet med denne slags prototype er, ifølge Fullerton (2019), at man som designer forsøger at visualisere ens *core gameplay*; altså repræsentere kernen af den oplevelse, som man har til hensigt at understøtte via ens spil.

Én genre, som Fullerton (2019) understreger som værende udfordrende at skabe en fysisk prototype af, er *First-Person Shooter*. En genre af digitale computerspil, der er kendetegnet ved, at man som spiller har et (eller flere) skydevåben. Man nавigerer i et 3D miljø, hvor spilleren ser alt i spillet fra hovedpersonens perspektiv – altså *First-Person*. Doom, som vi introducerede i Sektion A, er netop et spil i genren First-Person Shooter:



Figur 65 - screenshot fra Doom (id Software, 1995)

First-Person Shooter genren er ligeledes 3D, third-person platformer genren et digitalt spil – hvorfor vi med fordel kan tage inspiration i Fullerton's (2019) fokus for physical prototyping af digitale spil såsom First-Person Shooters:

"A physical prototype of a first-person shooter can help you understand the larger tactical and strategic issues of weapon balance, territorial control, etc., but it won't help you to understand the fluid process of running, aiming, and shooting in a 3D environment. In this way, it is possible, in fact probable, that an accurate paper prototype of a first-person shooter will fail to capture the essence of the game's player experience while still providing a valuable design process." (Fullerton, 2019, s. 209)

Fullerton (2019) understreger her, at selvom physical prototyping ikke vil kunne understøtte den reelle player experience, som man har til hensigt at designe som Game Designer, så kan physical prototyping alligevel være et stærkt værktøj i designprocessen af en First-Person Shooter.

Og dét er præcis den samme tanke, som vi nu overfører til vores 3D, third-person platformer.

Helt konkret giver Fullerton (2019) et eksempel på, hvordan man ved hjælp af hexagon-felter og *turn-based gameplay* – dvs. spil, hvor man skiftes til at tage en tur – kan skabe en prototype for en First-Person Shooter, hvorved man eksempelvis kan undersøge Level Design og *Balancing* (hvor stærke nogle våben/strategier er overfor andre). Ifølge Fullerton (2019) er det ved physical prototyping af digitale spil målet, at man som Game Designer kan teste og overveje ens designbeslutninger, før man begynder at kode, da dette kan spare tid og ressourcer – og samtidig inddrage alle holdmedlemmer i designprocessen. Også selvom, at de f.eks. ikke kan programmere.



Figur 66 - "FPS prototype example" (Fullerton, 2019)

Vi vælger her bevidst ikke at gengive alle hendes spilleregler for den pågældende First-Person Shooter prototype, men i stedet kan du se hendes prototype visualiseret i fysisk form i figur X. Med inspiration fra Fullerton (2019) har vi kort sagt til hensigt at skabe en physical prototype for Road to Valhalla, som kan give os indsigt i mulige designvalg, som vi kan tage med videre i vores efterfølgende software prototypes. Vores physical prototype for Road to Valhalla behøver ikke være en 1-til-1 gengivelse af, hvordan vi tænker, at spillet vil fungere som 3D, third-person platformer – faktisk vil dette ifølge Fullerton (2019) nærmest være umuligt. I stedet er vi interesserede i at skabe en repræsentation af de tanker, som vi har gjort os i forbindelse med konceptet. Hvordan kan vi rent faktisk sørge for, at Road to Valhalla er *playable*? Hvilke overvejelser er vi nødt til at gøre os for, at vores physical prototype opnår vores PXG? Og hvilke erfaringer kan vi tage med os videre til vores software prototypes?

Netop disse spørgsmål er i fokus, når vi i dette afsnit udfærdiger vores physical prototypes. Da vi begyndte at designe vores physical prototype af Road to Valhalla, tog vi først og fremmest udgangspunkt i vores PXG'er, vores Koncept One-Pagers (jf. Bilag 6) samt vores indsigter fra de indledende interviews om vores koncepter. På baggrund af disse tre facetter diskuterede vi, hvordan vi, ved hjælp af blyant og papir, kunne skabe en physical prototype, der kunne formå at repræsentere vores intenderede spiloplevelse.

Med inspiration fra Fullerton (2019) og Frontz & Lyst (2019) besluttede vi os for at lave et brætspil, hvor samtlige af de elementer, vi jf. vores Concept One Pager havde til hensigt at inddrage i Road to Valhalla, fremgik.

Ved hjælp af en physical prototype i form af et brætspil havde vi til hensigt at brainstorme de elementer, som vi ville inddrage i vores software prototype, herunder:

1. Fælder & Udfordringer (f.eks. Rullende sten, Svingende økser, m.v.)
2. Spillerens muligheder for at bevæge sig igennem et level (Sprint, hop, rul, m.v.)
3. Mulige scenarier (Til inspiration af senere Level Design)
4. Gevinster & Straf, f.eks. Power-Ups, high-score og konsekvensen ved at fejle (såsom at dø og starte forfra)
5. Hvordan vi eksempelvis kan inddrage vores PXG i praksis

Ganske vist kan vi ikke prototype følelsen af at bevæge sig rundt i et 3D level ved hjælp af vores brætspil – men til gengæld giver brætspillet os mulighed for at brainstorme de fornævnte elementer såsom fælder, udfordringer og scenarier. Brætspillet som physical prototype for vores 3D, third-person platformer giver os kort sagt en arena, hvor vi i projektgruppen får rig mulighed for at diskutere, hvordan vi hver især forstår vores PXG'er. Ved at udforme et konkret design kan vi kort sagt komme på samme side og tage eventuelle uenigheder om vores vision og design i opløbet. Endda før, vi overhovedet har programmeret noget som helst.

Men hvordan designede vi så Road to Valhalla som et brætspil?

Som sagt tog vi udgangspunkt i vores PXG, Concept One Pager og feedback fra interviews. På baggrund af disse forsøgte vi at formalisere vores brætspil i forhold til *Foundations, Structure, Formal Details* – og derefter *Refinement*.

Foundations indebærer, ifølge Fullerton (2019), de grundlæggende elementer i et spil (hvilke elementer indebærer spillet? Er der runder? Point? Kan man dø?), hvorefter Structure eksempelvis indebærer den måde, hvorpå spillet forløber (Hvordan forløber en runde? Hvordan får man point? Hvad er konsekvensen ved at dø?). Formal Details indebærer dernæst de detaljer, der specificerer spiloplevelsen (Hvad sker der, hvis man lander på denne slags felt? Hvordan er spillerens handlemuligheder anderledes fra hinanden?). Refinement er, ifølge Fullerton (2019), det sidste man foretager sig – finjustering. Man sørger i denne fase, kort sagt for, at spillet er på sit bedste. Måske justerer man mængden af livspoint, som spilleren har, så spillet er tilpas svært. Eller måske fjerner man en detalje ved én af spillets udfordringer.

Indledningsvist udførte vi et par brainstorms til vores physical prototype af Road to Valhalla:

- 1) Vi ved, at vi vil have fælder & udfordringer i spillet, som spilleren er nødt til at overvinde for at komme videre. Vores indledende interviews med potentielle spillere gav hertil følgende indsigt: "*Spillet skal være svært (...) [og] indeholde ting, man skal overkomme*" (Bilag 4, s. 1).

Kort sagt: Hvilke slags fælder kan vi forestille os til Road to Valhalla?

2) Vi ved, at vores målgruppe gerne vil have “(...)kreative måder at bevæge sig på”, at “Puzzels kunne være en del af spillet” og “(...)mulighed for interaktion med objekter & miljø” jf. vores indledende interviews med potentielle spillere (Bilag 4, s. 8).

Kort sagt: Hvilke muligheder og evner kan vi forestille os, at spilleren bør besidde i Road to Valhalla?

I bilag 7 kan du se resultatet af disse indledende brainstorms; specifikt i forhold til figur B, C og D på side 1-2.

På baggrund af disse brainstorms – samt de diskussioner, vi havde på baggrund af dem – udfærdigede vi Foundations, Structure og Formal Details til den første brætspils prototype til Road to Valhalla. Derefter spillede vi et par runder, itererede på designet og nedskrev løbende erfaringer derfra, som vi mente var vigtige at bevare fremadrettet i vores designproces.

I bilag 8 fremgår en dybdegående beskrivelse af Road to Valhalla: The Board Game version 1. I det følgende underafsnit reflekterer vi over de erfaringer, som vi kan tage med videre fra denne iteration af vores brætspils prototype.

Erfaringer fra Road to Valhalla: The Board Game v1 (fremover benævnt V1)

Mens vi løbende idéudviklede, tilføjede eller fjernede elementer fra denne iteration af brætspils prototypen for Road to Valhalla, havde vi en række diskussioner omkring indholdet af vores fremtidige software prototype. Disse erfaringer skrev vi løbende ned på papir som set på Figur E fra bilag 7 (side 2).

Vi erfarede eksempelvis, at vi med fordel burde indtænke fælder og udfordringer i det digitale spil, som kræver, at man som spiller tackler dem på forskellige måder. Vi blev også enige om, at vi ville forsøge at inkludere henholdsvis *wall-grab* og *wall-jump* – at spilleren f.eks. som udgangspunkt kan gøre fast i en væg for at blive hængende i luften i lidt tid, så han/hun kan få et bedre udkig, men at spilleren skal gøre sig fortjent til en opgradering i løbet af spillet, der gør, at han nu kan hoppe fra væg til væg; et såkaldt *wall-jump*.

En anden erfaringer, vi gjorde os, var, at vi med fordel kunne vekselvirke mellem decideret *platforming* og *puzzles* – forstået som udfordringer i det digitale spil, der kræver finmotorik og timing (*platforming*) og udfordringer, der kræver logisk tænkning og rumopfattelse.

Vi kunne dog også se, at denne brætspils prototype *ikke* formåede at opfylde alle vores PXG:

VORES PLAYER EXPERIENCE GOALS	OPNÅR V1 DETTE?
Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)	V1 indeholder diverse udfordringer, fælder og handlemuligheder, som er inspireret af Wipeout. 
Udfordringen skal gerne være tilpasset vores målgruppe og derved øge chancen for en flow oplevelse	Vi testede kun V1 internt, så vi kan ikke vide, om udfordringen i spillet var tilpasset vores målgruppe. 
Spilleren har fuld kontrol over spillets tempo, dog vil spillere som klarer sig hurtigere gennem de forskellige segmenter blive belønnet.	V1 tillader, at spilleren vælger mellem 3 hastigheder: Sprint, Walk og Sneak.  Hurtigere tid/færre døde = Højere Highscore, hvilket er en form for belønning (Salen & Zimmerman, 2010; Schell, 2015).
Spilleren vil kunne finde belønnninger gennem de forskellige segmenter, disse belønninger er forbundet med udfordringer og kreativitet i spillet.	Både ja og nej. V1 indeholder belønninger i form af Shield , Health Potion og Rune of Speed . Men disse er ikke forbundet med kreativitet; forstået som at spilleren blot skal være heldig at lande på det rette felt-kort. 
Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ indenfor de rammer spillet sætter.	Absolut ikke. V1 tillader kun meget specifikke måder at håndtere et felt-kort på.  Ergo skal spilleren ikke nødvendigvis være kreativ for at kunne overvinde spillets udfordringer. De skal blot tænke logisk, f.eks.

	ved at hoppe over en Spike Trap i stedet for at løbe ind i den.
Spillets mekanikker vil være svære (men fair).	I Refinement fasen fik vi V1's hardmode til at være tilpas svært til, at man ikke vandt med sikkerhed. 
Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.	V1 indeholdte kun gameplay. Der var således ingen formel fortælling i spillets struktur. 
Spilleren skal have muligheder for at komme gennem forskellige udfordringer på forskellige måder, disse valgmuligheder skal være balanceret i forhold til at højere sværhedsgrad giver højere belønninger og vice versa.	V1 giver spilleren mulighed for at håndtere felt-kort på forskellige måder med deres handlings-kort . Derudover får spilleren en højere high-score, hvis de klarer spillet hurtigt og uden at dø. 

Tabel 21 – Player Experience goals i forhold til vores physical prototype

På baggrund af denne refleksion over vores PXG besluttede vi os for at udforme endnu en physical prototype: V2. Denne prototype var igen et brætspil, men denne gang med fokus på at inddrage en lineær fortælling og at muliggøre kreative løsninger på de udfordringer, som spillet tilbyder. Derudover testede vi V2 med en ekstern tester, så vi kunne få en idé om, om vores prototype overhovedet gav mening for andre end os i projektgruppen.

Ligeledes V1 itererede vi løbende på V2, hvor vi henover et par dage justerede, tilføjede og fjernede elementer, indtil vi mente at det var tid til at teste med en ekstern person, der matchede vores målgruppe. I bilag 9 har vi således formaliseret den endelige iteration af Road to Valhalla: the Board Game V2 (fremover benævnt V2). I det følgende underafsnit reflekterer vi over vores erfaringer med V2; eksempelvis om vi nu rammer vores PXG'er eller ej.

Erfaringer fra Road to Valhalla: The Board Game V2

Ligeledes V1 skrev vi løbende idéer og designovervejelser ned, mens vi arbejdede på V2. Nogle af disse designovervejelser kan ses nedskrevet i figur F fra bilag 7 (s. 2)

Én interessant erfaring, vi gjorde os i forbindelse med forsøget at inddrage kreativ platforming i V2, var, at det var ret svært at komme på en kreativ løsning på en udfordring (f.eks. **Spike Trap**), hvis man som spiller ikke vidste, hvordan rummet man befandt sig i var indrettet. Vi tilføjede derfor **objekt-kort** og **omgivelses-kort**, da vi i V1 overhovedet ikke havde overvejet, hvordan et rum kunne være indrettet – eller hvad spilleren kunne finde i det pågældende rum, som potentielt kan hjælpe dem med at overvinde det pågældende **felt-kort**. Det lyder måske lidt lavpraktisk, men denne erfaring kan vi tage med videre i vores digitale prototype: Hvordan indretter vi de forskellige levels? Hvilke ting/objekter er der i omgivelserne/miljøet, som spilleren kan bruge til at klare en given forhindring/udfordring? Dét er vi nødt til at overveje på, når vi designer vores digitale prototype.

Gennem V2 blev vi desuden enige om, at følelsen af, at man kommer på en kreativ løsning på et platforming segment i et spil, kan stamme fra noget så simpelt som at flytte på et objekt, som så tillader spilleren at bevæge sig gennem et level på en ny måde. Dette var idéen bag de **objekt-kort**, som endte med at være del af V2. Endnu en overvejelse, vi gjorde os her, var, at vi er nødt til at finde ud af, hvordan vi vil belønne en kreativ løsning på i et platforming segment: Sparer spilleren tid, så de får en højere high-score? Kan de få adgang til nye områder? M.v..

Vi fik, desuden, gennem V2 en idé til en Game Mechanic, hvor spilleren har en lanterne, hvis lys kan frembringe skjulte beskeder eller hemmelige døre. På den måde kan vi tilføje baggrundshistorie, lore og mysterier i den digitale prototype på en måde, der tillader, at spilleren på egen hånd kan opleve detaljer i form af historier, der er inspireret af nordisk mytologi.

Som tidligere nævnt testede vi V2 med en ekstern playtester: Tester Ø. Tester Ø er 26 år gammel, studerer Medialogi på 10. Semester og spiller ofte både brætspil og computerspil.

Her anvendte vi et semi-struktureret interview (efter spilsessionen) som vores dataindsamlingsmetode. Denne slags interview er, ifølge Drachen et al. (2018), fordelagtig, hvis man vil kunne besvare følgende spørgsmål:

*“What kind of game should we build?
What do our users wish they could do?
How do we generate new ideas that we have not come up with before?
I expect users to do X with this thing I made. Do they?”
(Drachen et al., 2018, s. 110)*

Her er vi især interesseret i at se, om V2 giver mening for Tester Ø. Hvad savner han, at man kan gøre? Finder han på en kreativ løsning, som vil være fed at tage inspiration fra i vores digitale prototype? Og forsøger han f.eks. at placere **Planks** (et objekt-kort) henover et **Pit Fall** (et felt-kort) – blot én af mange scenarier, som vi selv så i vores interne playtests?

Den fulde transskription af interviewet med Tester Ø samt vores interviewguide, kan findes i bilag 10. Fra 04:20 til 05:41 kan man eksempelvis se, hvordan Tester Ø spillede en runde i V2:

00:04:02 Interviewer: (...) *How do you want to move ahead?*

00:04:20 Tester Ø: *So I want to sprint for sure.*

00:04:22 Interviewer: *All right, sprint. So you have to roll two or lower, but first you need to see the challenge. So there's a tall wall in front of you, but there's a switch at the top that you can't quite reach in the room or the room looks like this. So there's this giant wall blocking your path and you need to get past it somehow. In the room is some rope and some planks. Okay?*

00:04:56 Tester Ø: *So now I need to describe how I would climb the wall or get to the switch.*

00:05:00 Interviewer: *How would you tackle this challenge?*

00:05:05 Tester Ø: *Yeah. I think I would attach the rope to the tree, the playing thing and try to see if I could float from the plank on the other side so that it like, sticks, kind of like a grappling hook and like, try to climb up to the switch and slap the switch maybe, or slap the switch with the other plank to, like, reach higher.*

00:05:31 Interviewer: *You get to roll this dice twice. You have to roll three or lower to succeed.*

00:05:39 Tester Ø: *Sprint. [Ruller 3 med den sekssidede terning]*

00:05:40 Interviewer: *You manage to get there.*

00:05:41 Tester Ø: *Cool.*" (Bilag 10, s. 3)

Det er tydeligt, at V2 kan spilles. På baggrund af transskriptionen herover, samt den resterende i Bilag 10, forstod Tester Ø hurtigt, hvordan man spillede. I det ovenstående udsnit forestillede Tester Ø sig endda, at han kunne kombinere reb og planker for at lave en grappling hook – hvilket egentlig er en måde at bevæge sig på, som vi overhovedet ikke havde overvejet. På den måde var Tester Ø med til at komme med en række idéer, som vi kunne overveje at tage med videre i vores digitale prototype.

I forhold til det efterfølgende interview fandt Tester Ø det eksempelvis underholdende, at han var nødt til at vurdere, om risikoen ved at sprinte var belønningen værd:

00:21:28 Interviewer: *"Interesting. How would you describe the objective of this game?"*

00:21:37 Tester Ø: *Get through a lot of rooms to go to Valhalla at your own pace, depending on risk. Actually, I also like the risk taking part of it. Like you can like go big and take a risk or you can take small steps and be safer.*

00:21:59 Interviewer: *What did you feel about that?*

00:22:01 Tester Ø: *I mean, in my head, I did calculations very early on that if I had to take a small risk for a small step every time, they would end up kind of being a bigger leg as big of a risk, almost, because you just take a smaller risk a lot of times. So I immediately went with sprinting the whole way, but I assumed that it could be. I didn't do the exact math, but it could be, I guess, a bit safer to go slow. But I was like, I like taking risks in games.*

00:22:27 Interviewer: *So did you feel like did you feel like taking a risk was rewarded?*

00:22:33 Tester Ø: *Yeah. I mean, for me at least, I guess it could have been it could have sucked for me as well if I only hit like higher numbers. But I guess that's what a risk is if you. If you're lucky, it's rewarded.*" (Bilag 10, s. 12)

Adspurgt omkring sværhedsgraden gav Tester Ø dog udtryk for, at V2s frie rammer var lidt udfordrende – endda forvirrende – for ham, når han skulle opdigte en masse små historie til de scenarier, der opstod i spillet:

"(...) I'm confused about my level of freedom, as when I Play DnD. So I think I like sometimes like rules because I get like scared of not having rules. I don't know, like when I play. So I feel less comfortable, I guess if I don't know what I'm able to do and not able to do. But I know a lot of people like the freedom as well. So maybe I'm just not the target audience. But yeah." (Bilag 10, s. 11)

Ikke desto mindre gav Tester Ø følgende svar til sidst i interviewet, da vi spurgte ham, om V2 havde været en sjov oplevelse:

"00:08:18 Interviewer: Did you feel this was fun?

00:08:24 Tester Ø: *Decently fun. Like, I don't know, fun games are always hard. Fun can also be like playing Ludo with my friends. But that's also hard. I think that's fun.*"
(Bilag 10, s. 16)

I forhold til flow kan man argumentere for, at V2 ikke ligefrem understøtter en ren flow oplevelse for Tester Ø, da han eksempelvis har 100% styr på, hvor lang tid, han spillede i:

"00:06:30 Interviewer: All right, cool. How long do you think you played for?

00:06:34 Tester Ø: *15 minutes.*" (Bilag 10, s. 16)

Dog gav Tester Ø udtryk for, at han hverken tænkte på hans specialeprojekt, hans projektgruppe eller hvad han skulle lave i morgen, mens han spillede V2:

00:06:06 Interviewer: "Hmm. Cool. Um. It's interesting. Um, what did you think about while you played?"

00:06:16 Tester Ø: I was thinking about creative ways to get through the challenge.

00:06:21 Interviewer: What are you thinking about? What you have to do tomorrow?

00:06:23 Tester Ø: No.

00:06:25 Interviewer: Are you thinking about that project? That, like, your team?

00:06:28 Tester Ø: Not really" (Bilag 10, s. 15)

Måske var Tester Ø ikke decideret i flow, da han stadig havde hans tidsfornemmelse – men på baggrund af det ovenforstående citat kan man fortolke, at Tester Ø muligvis oplevede relaxation, control – eller endda en lav grad af flow.

Hvis vi igen kaster et blik tilbage på vores PXG, kan vi kort sagt konkludere, at V2 opnår dem på følgende måde:

VORES PLAYER EXPERIENCE GOALS	OPNÅR V2 DETTE?
Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)	V2 indeholder diverse udfordringer, fælder og handlemuligheder, som er inspireret af Wipeout. 
Udfordringen skal gerne være tilegnet vores målgruppe og derved øge chancen for en flow oplevelse	Selvom vi kun testede V2 med en enkelt ekstern testperson, så gav han udtryk for, at V2 var tilpas udfordrende. 

<p>Spilleren har fuld kontrol over spillets tempo, dog vil spillere som klarer sig hurtigere gennem de forskellige segmenter blive belønnet.</p>	<p>V2 tillader, at spilleren vælger mellem 3 hastigheder: Sprint, Walk og Sneak. Hurtigere tid/færre døde = Højere Highscore, hvilket er en form for belønning (Salen & Zimmerman, 2010; Schell, 2015).</p>	
<p>Spilleren vil kunne finde belønninger gennem de forskellige segmenter, disse belønninger er forbundet med udfordringer og kreativitet i spillet.</p>	<p>V2 indeholder belønninger i form af Shield, Health Potion og Rune of Speed, men også en belønning for kreative løsninger: nemlig Advantage på spillerens næste Dice Roll.</p>	
<p>Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ indenfor de rammer spillet sætter.</p>	<p>V2 lægger op til, at spilleren kan finde på kreative løsninger på baggrund af felt-kort, omgivelses-kort og objekt-kort.</p>	
<p>Spillets mekanikker vil være svære (men fair).</p>	<p>Ifølge testperson X var V2 tilpas udfordrende. Dog var han til tider lidt usikker på, hvor frie rammer spillet tillod.</p>	
<p>Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.</p>	<p>V2 tilbød en simpel fortælling fra start til slut. Når spilleren vinder, får de f.eks. at vide, at de har vist sig værdige til Valhalla.</p>	
<p>Spilleren skal have muligheder for at komme gennem forskellige udfordringer på forskellige måder, disse valgmuligheder skal være balanceret i forhold til at højere sværhedsgrad giver højere belønninger og vice versa.</p>	<p>V2 giver spilleren mulighed for at håndtere felt-kort på forskellige måder med deres handlings-kort. I kombination med omgivelses-kort og objekt-kort tillader V2 en række konfigurationer af rum, udfordringer og mulige handlinger, der kan håndteres på alverdens måder. Her er det kun spillerens fantasi, der sætter grænser. Derudover får</p>	

	spilleren en højere high-score, hvis de klarer spillet hurtigt og uden at dø.
--	---

Tabel 22 – Player Experience Goals i forhold v2 af physical prototype

Vi har altså formået at designe en brætspils prototype, der opfylder alle vores PXG. V2 er dog på ingen måde et perfekt spil, tværtimod. Det er overhovedet ikke den slags oplevelse, vi sigter efter at skabe, da vi jf. projektets problemformulering har til hensigt at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers (og altså ikke et brætspil).

Men hvad V2 – og endda også V1 – af vores brætspils prototyper har bidraget med, er en masse idéer og tanker, som vi har diskuteret og løbende forsøgt at inddrage i et konkret Game Design, som faktisk kan spilles. Netop disse tanker og diskussioner, som vi havde i forbindelse med designarbejdet bag V1 og V2, gav anledning til næste trin i Fullertons (2019) proces: *trin 4: Software Prototypes*. Her bør vi understrege, at vi bevidst har valgt at springe over trin 3 i Fullerton's (2019) proces: *Presentation*. Denne indebærer nemlig, at man udarbejder en præsentation for potentielle investorer – hvilket er uden for temarammen for dette speciale.

I forhold til trin 4: Software Prototypes, gik vi, på baggrund af V1 og V2, i gang med at opridse de elementer, som vi over en periode på fem uger forsøgte at inddrage i vores digitale prototype. Disse elementer beskrives nærmere i afsnit B2, hvor vi introducerer processen bag vores digitale prototype, samt hvad den endte med at indeholde efter vores produktionsperiode på fem uger.

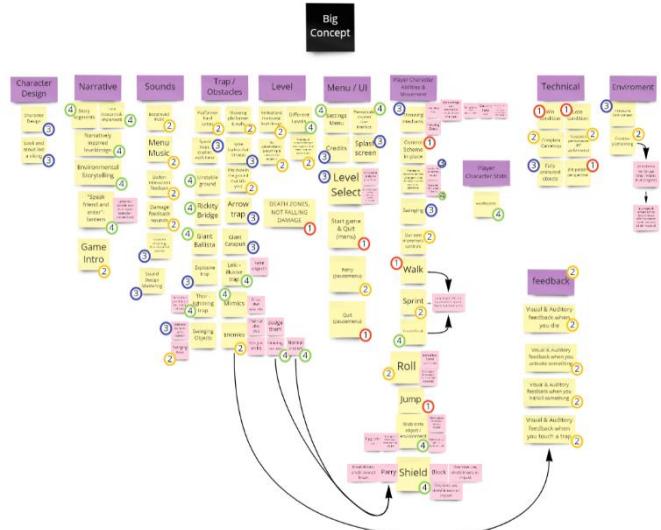
B2: Spiludvikling & Projektledelse

I dette afsnit fremgår den forberedelse, som vi udførte i forbindelse med produktionen af vores software prototype. Denne indledende forklaring af produktionsstrukturen danner grundlaget for afsnit B3, hvor vi går i dybden med det færdige spil samt dokumentation af spillets forskellige levels, samt vores designvalg.

B2.1: Scrum & MoSCoW-metoden

Da vi gik i gang med produktionen af vores prototype, havde vi en indledende tidsestimering som lød på 5 uger med produktion og derefter en uge til at fikse eventuelle problemer.
Til at strukturere vores dagligdag valgte vi at arbejde ud fra scrum (jf.i Afsnit A2.2.)

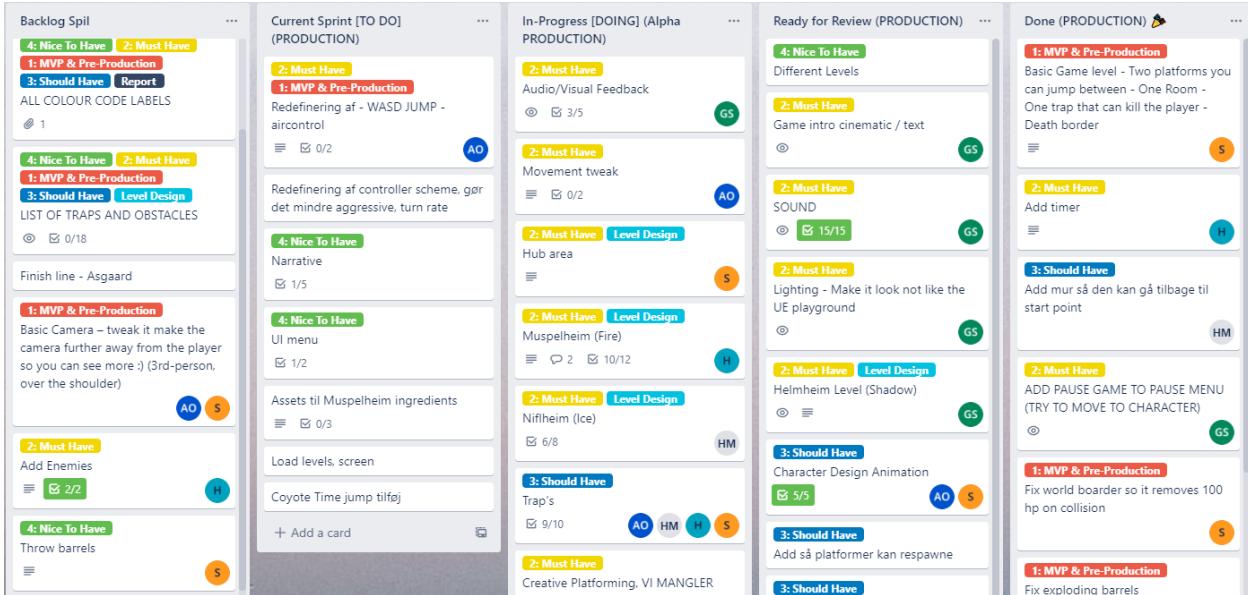
Diverse arbejdsopgaver for udviklingen af vores digitale prototype, blev defineret på baggrund en diskussion efter test af vores brætspilsprototype. Vi anvendte specifikt MoSCoW-metoden (Benyon, 2010) til at prioritere disse arbejdsopgaver i forhold til følgende kategorier: 1) Minimal Viable Product (MVP), 2) Must Have, 3) Should Have, 4) Nice to Have og 5) Won't Have.



Figur 67 - Overblik over og en prioritering af de elementer, som vi ønsker, at vores prototype skal indeholde.

Den ovenforstående figur X kan findes i fulde størrelse som Figur G i Bilag 7 (s. 3). Her har man mulighed for at nærlæse de arbejdsopgaver, som vi fyldte vores product backlog med.

For at understøtte vores brug af scrum som rammeværktøj for projektledelse, i udviklingen af vores digitale prototype, anvendte vi som tidligere nævnt Trello. Trello er et digitalt værktøj, der tillader, at man kan oprette individuelle kasser, som hver især repræsenterer en arbejdsopgave (Trello, 2022). Via Trello holdte vi således styr på vores product backlog. I starten af hvert sprint flyttede vi arbejdsopgaver fra vores backlog til vores næste sprint, specifikt til 'to do' listen. Dernæst ville vi løbende flytte arbejdsopgaver fra 'to do' til 'in progress', når den pågældende arbejdsopgave blev arbejdet på. Når en opgave var fuldendt, flyttede vi den til 'ready for review', hvorefter de andre gruppemedlemmer ville tjekke efter, om opgaven var udført. Hvis opgaven var udført, blev den flyttet til 'done'. Dette var således vores workflow, hvilket kan ses i følgende figur X, som viser et udsnit af vores Trello:



Figur 68 - et udsnit af vores Trello

Enhver arbejdsopgave var desuden prioriteret i forhold til MoSCoW-metoden. Opgaver, der blev vurderet til at være 'Won't Have', blev således slettet fra Trello, hvorfor der kun fremgår prioritering 1 (MVP) til og med 4 (Nice to have) i figur 68.

Ved siden af vores Trello udarbejdede vi desuden en tidsplan for udviklingen af vores digitale prototype. Denne tidsplan gik fra uge 10 til og med uge 14 og kan findes i dets fulde uddrag i bilag 11.

B2.2: Vores udviklingsmiljø for software prototyping

I dette afsnit beskriver vi det udviklingsmiljø, hvorigennem vi udarbejdede vores digitale prototype med opsætning af *playgrounds* (områder i en Game Engine, hvor man arbejder på funktioner og indhold til en prototype eller et level (Fullerton, 2019)) og mapper i UE5 (2022). Vi påbegynder således følgende trin af Fullertons (2019) proces:

Step 4: Software Prototype(s)

- When you have your prototyping team in place, you can begin creating rough digital models of the core gameplay. Often, several software prototypes are made, each focusing on different aspects of the system. Digital prototyping is discussed in [Chapter 8](#) beginning on page 241. (If possible, try to do this entirely with temporary graphics that cost very little to make. This will save time and money and speed up the process.)
- Playtest the software prototype(s) using the method process described in [Chapter 9](#).
- When the software prototype(s) demonstrate working gameplay that achieves your player experience goals, move on to develop plans for the full feature set and levels of the game.

Figur 69 - "Step 4: Software Prototype"

Fullerton (2019) understreger, i forhold til Step 4: Software Prototype, at man som designer bør anvende “*(...)temporary graphics that cost very little to make. This will save time and money and speed up the process*” (s. 17). Til dette formål har vi anvendt såkaldte assets – elementer, der kan anvendes i en game engine (Fullerton, 2019) – som allerede er lavet på forhånd. Vi har, i forbindelse med vores digital prototype, således ikke brugt tid på at lave 3D modeller, optage lydeffekter, lave musik eller skabe visuelle effekter fra bunden. I stedet har vi anvendt assets fra følgende kilder:

- a. 3D modeller af Synty Studios (2022) og PolyArt3D (2022)
- b. Visuelle effekter (kaldet VFX (Fullerton, 2019)) af Kakky (2022) og Mountain Trail (2022)
- c. Unreal 5 blueprints af Gabeee (2022)
- d. Lydeffekter (kaldet SFX (Fullerton, 2019)) af Tansuergene (2022) og Gamemaster Audio (2022)
- e. Diverse musikstykker af Bbebeeee (2022), Devtrap (2022), SmiresOrchestra (2022), Mercado (2022) og JFarenheit (2022).

Hver af de fornævnte assets (a - e) er enten gratis eller købt af projektgruppen, som besidder rettighederne til at anvende disse assets kommersielt (herunder til denne specialerapport). Hvad disse assets helt konkret er blevet anvendt til, vil fremgå løbende i afsnit B3.

I bilag 15 fremgår en introduktion til vores anvendelse af UE5 (2022) – specifikt hvordan vi strukturerede vores mapper, udførte *version control* (en måde, hvorpå man sikrer, at individuelle udviklere ikke kommer til at slette hinandens filer (Fullerton, 2019)) og skabte playgrounds.

B3: Vores endelige software prototype

I dette afsnit fremgår en redegørelse af vores ‘færdige’ produkt – altså en playable prototype, som vi har produceret og udviklet gennem Unreal Engine 5 (2022). Derudover fremgår et underafsnit omkring afsluttende playtest af vores 3D, third-person platformer: Road to Valhalla. Den endelige prototype følger trin 4 af Fullerton’s (2019) process, hvor vi gennemgår den spilbare prototype og beskriver indholdet af den digitale prototype.

Step 4: Software Prototype(s)

- When you have your prototyping team in place, you can begin creating rough digital models of the core gameplay. Often, several software prototypes are made, each focusing on different aspects of the system. Digital prototyping is discussed in [Chapter 8](#) beginning on page 241. (If possible, try to do this entirely with temporary graphics that cost very little to make. This will save time and money and speed up the process.)
- Playtest the software prototype(s) using the method process described in [Chapter 9](#).
- When the software prototype(s) demonstrate working gameplay that achieves your player experience goals, move on to develop plans for the full feature set and levels of the game.

Figur 70 - “Step 4: Software Prototype”

I afsnit B3 fokuserer vi således først på at beskrive vores digitale prototype, hvorefter vi tester denne prototype med henblik på at undersøge, om vi opnår vores player experience goals.

B3.1: Den digitale prototypes formelle og dramatiske elementer

På baggrund af Fullertons (2019) formelle og dramatiske elementer i game design kan vi forklare vores digitale prototype; specifikt de regler, som vi gennem Unreal Engine 5 (2022) udnytter for at skabe det spil, som vi kalder Road to Valhalla.

Road to Valhalla er, hvad Fullerton (2019) ville klassificere som et “*Single player versus game*” (Fullerton, 2019, s. 59), da Road To Valhalla fokuserer på at udfordre den enkelte spiller, og gør dette ved hjælp af forhindringer, som spilleren skal løse. Spillets *objectives* – altså mål spilleren kan forsøge at opnå (Fullerton, 2019) – er, at gennemføre de 3 forskellige levels for at blive bevilget adgang til Valhalla. De enkelte levels i spillet kan ses som implicitte, små mål. Fullerton (2019) beskriver, at et velformuleret og velpræsenteret mål i spillet kan have en stor effekt på den oplevelse, som et spil tilbyder. Dette stemmer også overens med én af betingelserne for flow: klare mål (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014).

Road to Valhalla indebærer dernæst en række *procedures*. Fullerton (2019) beskriver procedures som de handlinger, en spiller kan foretage sig i et spil. Dette kan være direkte inputs i spillet, men indebærer også mere komplekse handlinger, som en spiller kan foretage sig i løbet af spillet for at opnå spillets ultimative mål. I forhold til *starting action* – dvs. den måde, hvorpå spilleren starter et spil (Fullerton, 2019) – har vi en hovedmenu, hvor spilleren kan trykke på ‘play’:



Figur 71 - Hovedmenuen af spillet

Hovedmenuen – samt al tekst i spillet – anvender en skriftype ved navn *Morpheus*, som vi føler passer vikinge æstetikken. Hvis spilleren trykker på *Play* starter spillet med kort fade til sort, hvorefter det første level *Tutorial* åbnes. Hvis spilleren i stedet trykker på *Quit* lukker spillet ned. Trykker spilleren på *Level Select* vil de få følgende muligheder:



Figur 72 - Level Select

Fra Level Select kan spilleren enten bevæge sig direkte til ét af de tre levels (Niflheim, Muspelheim og Helheim) eller til *Hub Area* – et cirkulært område, hvorfra spilleren kan bevæge sig igennem tre portaler til henholdsvis Niflheim, Muspelheim og Helheim. Muligheden for at springe spillets tutorial over via Level Select er ikke tiltænkt det endelige produkt. I stedet gjorde det playtesting lettere for os, da vi eksempelvis kunne hoppe direkte ind i et level, hvis testeren sad fast eller hvis vi ville test et specifikt level – f.eks. med en testperson, der allerede har været igennem vores tutorial. I forhold til hovedmenuen valgte vi en forholdsvis simpel løsning, hvor et kamera placeret i vores Hub Area udgør baggrunden i selve hovedmenuen. Derved er der eksempelvis nordlys, der bevæger sig i baggrunden, samt en statue af en viking med sne på. Musikken, der spilles i hovedmenuen, er lavet af en musiker, som bruger et online alias: Bbbebeeee (2022). Musikstykket hedder *Atmospheric Ambient Music Loop* (Bbbebeeee, 2022). Idéen med at bruge netop dette musikstykke – sammen med den rolige baggrund i hovedmenuen – er at berolige spilleren. Spillet lader således til at være afslappet og roligt i starten, så vi i de senere levels kan skabe en kontrast med vores mere intense segmenter i de tre levels.

Ud over vores hovedmenu havde vi en *Pause Menu*, som set herunder i figur 73:



Figur 73 - Pause Menu

Denne menu gør det muligt for spilleren at pause spillet. I selve menuen har spilleren mulighed for at starte spillet igen fra der, hvor de står, ved at trykke *Resume*. Derudover kan spilleren trykke på *Go To Hub*, hvis de vil tilbage til spillets Hub Area. Hvis spilleren eksempelvis sidder fast, eller vil prøve et andet level, kan de således bruge 'Go To Hub' for at undslippe et level. Fra pause menuen har spilleren også mulighed for at trykke på *Quit* – hvorefter de kan vælge at gå til spillets hovedmenu eller at lukke spillet ned. Originalt ville vi gerne have haft muligheden for at indstille på spillets niveau af grafik (altså hvor godt spillet ser ud) samt muligheden for at indstille på spillets lydniveauer af henholdsvis lydeffekter (eksempelvis lyde i miljøet, eller de lyde spillerens karakter selv laver, når de hopper eller løber rundt) samt spillets musik. Disse funktionaliteter cuttede vi dog tidligt i produktionsforløbet fra vores prototype, da vi valgte at bruge tid på andre mere centrale funktioner. Eksempelvis prioriterede vi at få vores levels til at være playable hele vejen igennem, samt at muligheden for at styre spillerens karakter fungerede tilstrækkeligt godt.

Ud over spillets starting action definerer Fullerton (2019) yderligere en procedurer, som hun kalder *progression action*. Disse handlinger omhandler spillerens muligheder efter spillets start.

Yderligere, handler dette om spillets *core loop*. Et core loop er den serie af handlinger, som en spiller foretager sig i løbet af et spil (Fullerton, 2019; Schell, 2015).

I Road To Valhalla er vores core loop som følger:

1. Spilleren får kontrol over deres karakter i starten af banen
2. Spilleren møder en udfordring
3. Spilleren udfører en handling for at løse udfordringen
 - . Hvis spilleren er succesfuld, gå videre til punkt 4
 - a. Hvis spilleren fejler, gå tilbage til punkt 1
4. Spilleren navigere videre til næste udfordring

Følgende er en serie af handlinger, som spilleren kan foretage sig i Road To Valhalla for at deltage i spillets core loop. Før hver handling har vi noteret den knap, som spilleren skal trykke på et keyboard eller en mus for at udføre den pågældende handling:

- ⟨ P: Pauser spillet og viser pause menu.
- ⟨ WASD: Bevægelse. Ved disse input har spilleren mulighed for at give deres karakter bevægelse i spillet.
- ⟨ Mus: Kamera. Ved brug af disse input har spilleren mulighed for at styre, hvor deres fokus er i et level via deres third-person kamera. Ved at kombinere dette med ovennævnte input har spilleren det mest basale for at kunne navigere i et spil.
- ⟨ Spacebar: Hoppe. Spilleren kan ved hjælp af dette input overkomme nogle af de udfordringer, som bliver stillet i løbet af spillet.
- ⟨ R: Rulle. Ved hjælp af denne handling, har spillerne muligheden for et kort hastighedsændring som gør at spilleren har muligheden for at reagere og undgå eventuelle udfordringer.
- ⟨ Shift: Sprint. Denne handling påvirker den basale bevægelse så spilleren får mere hastighed på. Ved at kombinere denne handling med diverse andre handlinger, kan spilleren overkomme yderligere udfordringer.
- ⟨ E: Interaktion. I banen Helheim bliver spilleren introduceret til objekter som kan sammes op. Ved hjælp af denne interaktionsmulighed, er det muligt at bygge mere komplekse logik udfordringer i spillet. I Niflheim, er denne interaktion præsenteret, således at spilleren kan åbne en dør, og derved få progression i levelet. Denne handling kan dog kun udføres i særlige situationer, hvorfor Fullerton (2019) klassificerer denne type handling som en *special action*.

Ifølge Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010) er det et spils regler, der strukturerer den interaktion, som gør et spil til et spil. Mens reglerne styres af spilleren selv i brætspil, tillader digitale spil, at reglerne bliver håndteret af computeren løbende. Den ramme, som reglerne udgør, behøver ikke være realistisk i forhold til vores verden, men den skal være defineret og forståelig for spilleren (Fullerton, 2019). Følgende tabel viser et sæt af regler som gør sig gældende for Road To Valhalla:

Spilleren falder i vand og drukner →	Spilleren dør	Spilleren bliver spiddet af Spike-Traps →	Spilleren dør
--------------------------------------	---------------	---	---------------

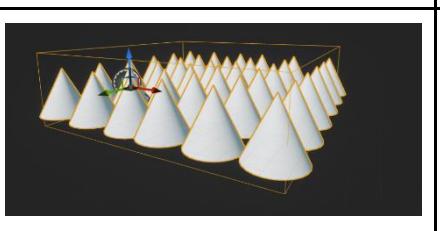
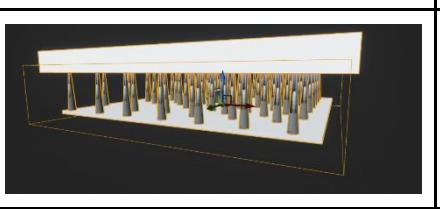
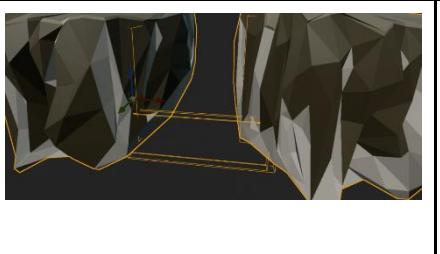
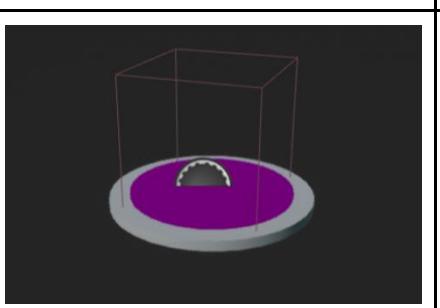
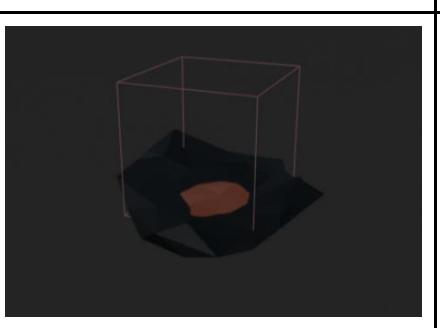
Spilleren rører Explosive Traps og eksploderer →	Spilleren dør	Spilleren bliver kløvet af økser →	Spilleren dør
Spilleren falder ud af verdenen →	Spilleren dør	Spilleren bliver knust →	Spilleren dør

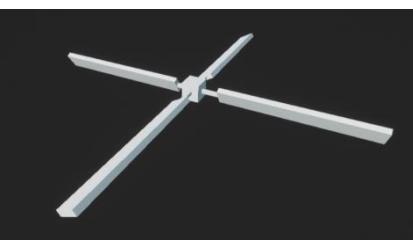
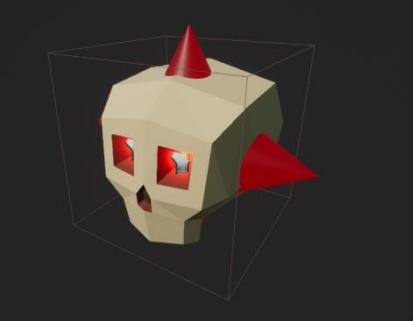
Tabel 23 – eksempler på reglerne i Road to Valhalla

Når spilleren dør, vil de dukke op igen i starten af det level, de befinner sig i (hvilket kaldes et *respawn* (Fullerton, 2019)). Hvis spilleren når til målet i et level, klarer de det pågældende level og bliver sendt videre. Når spilleren har klaret alle levels, får de adgang til Valhalla og vinder spillet. På vej mod målet i et givent level vil spilleren dog blive mødt af en række udfordringer – hvad Fullerton (2019) ville kalde spillets *conflict*. Road To Valhalla formår at stille spilleren i konflikt ved introduktionen af diverse objekter, som forhindrer spilleren i at nå slutningen af et level. Disse objekter drager nytte af de regler, som er nævnt ovenfor. Objekterne kan påvirke spillerens evner på forskellige måder. Dette kan være reaktions evner, kognitive evner eller precisions evner, m.v.. De konkrete evner, vi udfordrer, eksplickerer vi løbende ved gennemgangen af vores levels. I Road To Valhalla blev en serie af forskellige udfordringer konceptualiseret i starten af produktionen, for derefter at blive udnyttet i de forskellige levels.

Følgende er en tabel, som viser et udvalg af disse udfordringer:

	<p>Swinging Axes Denne fælde består af en stor økse, som svinger i en pendulbevægelse mellem to rotations værdier. Designeren har her muligheden for at justere på tiden, som øksen bruger på at udføre et fuldt sving frem og tilbage mellem disse rotations værdier.</p>
	<p>Moving Platforms Denne udfordring består af en platform, der bevæger sig mellem 2-3 pre definerede coordinator. Designeren har her muligheden for at placere start og slutpunktet, for at definere, hvor denne bevægende platform skal bevæge sig i spillets rum. Designeren har yderligere muligheden for at justere, hvor lang tid det tager platformen at bevæge sig fra punkt 1 til punkt 2 og derefter tilbage til punkt 1 igen.</p>

	<p>Swinging Pillars</p> <p>Denne udfordring er en pæl, som svinger i en pendulbevægelse mellem to rotations værdier på samme måde som swinging axes. Spilleren har her muligheden for at hoppe oven på denne. Designeren har her muligheden for at justere på tiden på samme måde som ved swinging axes</p>
	<p>Spike-Traps</p> <p>Denne fælde er visuelt et sæt af pigge, som gerne skulle signaler noget farligt for spilleren. Mekanisk er dette visuelt en serie af pigge med en boks ovenpå, som sætter spillerens livs point til nul. Dette betyder at spilleren dør, hvis de berører disse pigge.</p>
	<p>Moving Spikes</p> <p>Mekanisk er dette bare Spike-Traps, som bevæger sig op og ned over tid. Spilleren er her nødt til at time deres sprint, rul eller hob henover disse Moving Spikes, så de undgår at dø.</p>
	<p>Crushing Walls</p> <p>Denne udfordring blev udtaenk til at inkorporere miljøet som en en udfordring. Vi designede en sektion, som ligner en tunnel med klippesider, som bevæger sig ind mod spilleren, idet spilleren forsøger at komme gennem udfordringen. Hvis spilleren ikke når at komme ud af tunnelen i tide, bliver spillerne knust og dør.</p>
	<p>Bounce-Pad</p> <p>Udover de mere simple udfordringere ovenfor har vi også designet udfordringer, som spilleren skal anvende for at kunne komme videre. Gennem spillet er der sektioner med Bounce-Pads, som har funktionen at skyde spilleren op i luften enten som en forhindring eller som et værktøj, spilleren skal bruge til at komme videre.</p>
	<p>Directional Bounce-Pad</p> <p>Dette er en mere specialiseret Bounce-Pad, som sender spilleren i en specifik retning med det formål at give spillet mere variation. Denne retning er bestemt af den vinkel, som spilleren løber ind i Directional Bounce-Pads med.</p>

	Rotating Fan Denne udfordring er en horisontal vindmølle, der kan skubbe spilleren rundt, hvis de ikke er hurtige nok til at komme forbi dem. Spilleren dør ikke ved at røre Rotating Fan, men Rotating Fan kan potential skubbe spilleren et sted hen, som de ikke har lyst til at være – eksempelvis på vej mod nogle Spike-Traps.
	Rotating Log Denne udfordring er en træstamme, som snurrer rundt. Spilleren er her nødt til at balancere sig over denne træstamme uden at falde ned.
	Explosive Trap Denne udfordring eksploderer, hvis spilleren kommer i kontakt med den. Dette medfører, at spilleren dør.

Tabel 24 – Road to Valhallas udfordringer

Disse fornævnte udfordringer har vi anvendt i de levels, som er at finde i den digitale prototype for Road to Valhalla. Hvordan disse udfordringer specifikt er anvendt – og deres hensigt i den kontekst, de fremtræder – vil vi forklare løbende, når vi gennemgår vores levels.

For Road to Valhalla er Fullertons (2019) koncept om *control* desuden essentielt set i forhold til PXG #6: Spillets mekanikker vil være svære (men fair). Fullerton (2019) definerer control som værende en skala fra direkte kontrol til indirekte kontrol. Direkte kontrol er typisk for skydespil, hvor spilleren har stor mulighed for at styre deres karakter og spillets gang. Indirekte kontrol er derimod typisk for spil, hvor spilleren kun kan styre få elementer i spillet; eksempelvis spil såsom plat eller krone, hvor spilleren ikke har særlig stor mulighed for at styre, hvilken side mønten lander på. Jf. PXG #6 er vi således interesseret i at designe Road to Valhalla således, at spilleren har stor mulighed for at styre deres karakter og spillets gang, da indirekte kontrol i en platformer formodentlig vil føles unfair.

Prototypen for Road to Valhalla indebærer en forholdsvis simpel fortælling det nedenfor stående tekststykke, som fremgår på vores hjemmeside, Runerock.dk, giver et indblik i narrativet:

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer the mighty challenge of Odin's gauntlet... on the **Road to Valhalla!**

Road to Valhalla is a 3D, third-person platformer. A hardcore challenge for even the most seasoned veteran of the genre. You play as a viking who died an unglorious death. Far from the fields of battle. You awake to find yourself in a mysterious realm, but soon learn that you must prove yourself worthy to gain access to Valhalla. Odin's gauntlet offers many challenges: Jump over spikes, balance over crumbling ruins, launch yourself far and wide with ancient dwarven contraptions and – with a bit of skill and an iron will – ragdoll through the Nine Realms on the road to Valhalla.

But be warned: failure is inevitable in the realms of death, fire and ice.

Figur 74 - Hook & Narrativ for Road to Valhalla

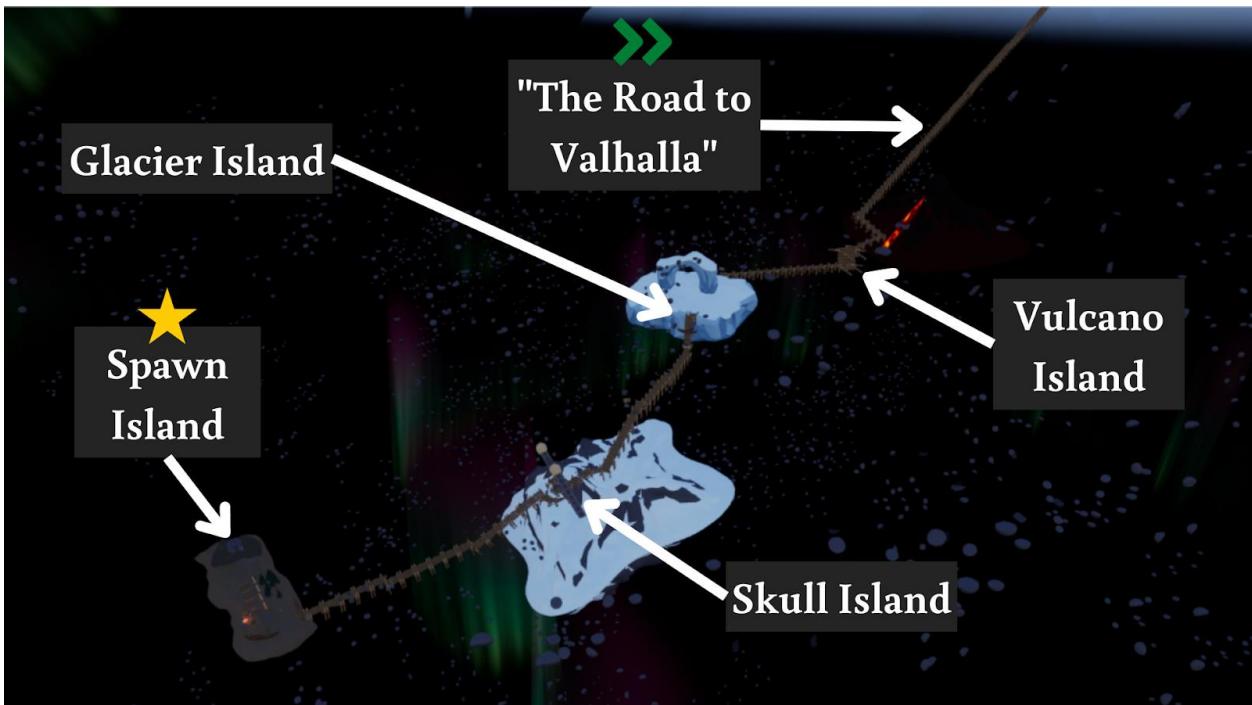
Man spiller kort sagt som en viking, der døde en uværdig død. Spilleren skal klare udfordringer i *Odin's gauntlet*, som strækker sig over de forskellige riger i nordisk mytologi. I denne prototype er det specifikt *Helheim*, *Muspelheim* og *Niflheim*, som udgør spillets tre levels – altså områder, som spilleren skal besejre for at klare spillet og bevise sig værdig for at komme til Valhalla. På nuværende stadie af vores prototype kan spilleren således udforske 3 ud af de 9 verdener, som er beskrevet i nordisk mytologi, navnligt Muspelheim, Niflheim og Helheim (Sturluson, & Anderson, 2006). Disse tre levels har hver deres udseende med det formål at give spillet visuel variation, hvilket ifølge Schell (2015) kan vække interesse.

B3.2: Den digitale prototypes fem levels

I det følgende afsnit introducerer vi vores i alt fem levels: 1) Tutorial, 2) Hub Area, 3) Helheim, 4) Niflheim og 5) Muspelheim. Disse levels udgør det endelige indhold i vores digitale prototype.

Tutorial level

Spillets tutorial består af i alt fire svævende øer i et mørkt kosmos – et mystisk sted uden liv – hvilket kan ses herunder i figur 75:



Figur 75 - Spillets første level: Tutorial

Idéen med dette level er at introducere spillets controls og mekanikker i et roligt og forholdsvis sikkert område, så spilleren har tid og plads til at lære, hvordan de styrer deres karakter uden at blive straffet for at lave fejl. I den ovenforstående figur 75 starter spilleren ved den gule stjerne – altså ved *Spawn Island*. Målet er her at nå til området med de grønne pile – altså “*The Road to Valhalla*”. Dette mål forklares som sådan ikke til spilleren. I stedet har vi valgt blot at lægge en bro mellem de forskellige øer samt skabt porte ved udgangen af *Spawn Island*. En port af to tårne på *Skull Island* samt en port af is på *Glacier Island*, som vi håber, vil vække spillerens nysgerrighed. Hvis man ser en port, må man da have lyst til at gå igennem den. Om intet andet så bare for at se, hvad der sker. I spillets tutorial spiller et musikstykke ved navn *Where My Home Is* af Devtrap (2022). Dette musikstykke er i Devtraps (2022) egne ord: “*(...)trying to evoke emotions of anxiety, melancholy and fear*” (Devtrap, 2022, s. 1). Netop følelsen af melankoli er vi interesseret i at vække i dette level, da vi gerne vil have spilleren til at tro, at de netop er død – og nu befinner sig i det hinsides. Denne idé om, at spilleren netop er død, forsøger vi yderligere at fortælle via en gravhøj, som spilleren starter med at være inden i.

Denne gravhøj kan ses i figur 76 og figur 77 herunder:



Figur 76 - *Spawn Island*



Figur 77 - *Gravhøjen og spillerens karakter, en gammel og grå viking.*

Gravhøjen er således en ledetråd til spilleren om, at de netop er død og er ankommet til det hinsides. Selvom gravhøjen ifølge [Grænseforeningen \(2022\)](#) stammer fra den tidlige bondestenalder omkring 4.100 før kristus, så var gravhøjen under vikingetiden (800-1000 e.Kr): “(...)en særlig statusmarkør over enkeltpersoner. Størrelsen varierer fra 7-8 m i diameter til over 70 m” (s. 1). Vi har hermed forsøgt at inddrage et historisk fakta omkring vikingetiden i vores design af spillets tutorial, hvorved et af elementerne i spillets fortælling udfoldes: at spilleren netop er død og

begravet. Nu befinner spilleren sig et mystisk sted, som de ikke umiddelbart genkender. Hvad skal der ske? Hvor er jeg? Og hvor er jeg på vej hen? Dét er blot nogle af de tanker, som vi håber, at spilleren vil have, når de begynder dette level.

Hvis spilleren dog kigger opad, henimod bjerget i baggrunden, som broen leder dem hen til, vil de se en mørk skikkelse, der kigger ned på dem. Idéen er, at dette skal give spilleren følelsen af, at de bliver overvåget. Måske endda, at nogen er i færd med at bedømme, om de er værdige til at komme i Valhalla. Denne mørke skikkelse – som nordlyset i området i øvrigt også peger hen til – kan ses i det følgende screenshot (jf. figur 78):



Figur 78 - den mørke skikkelse

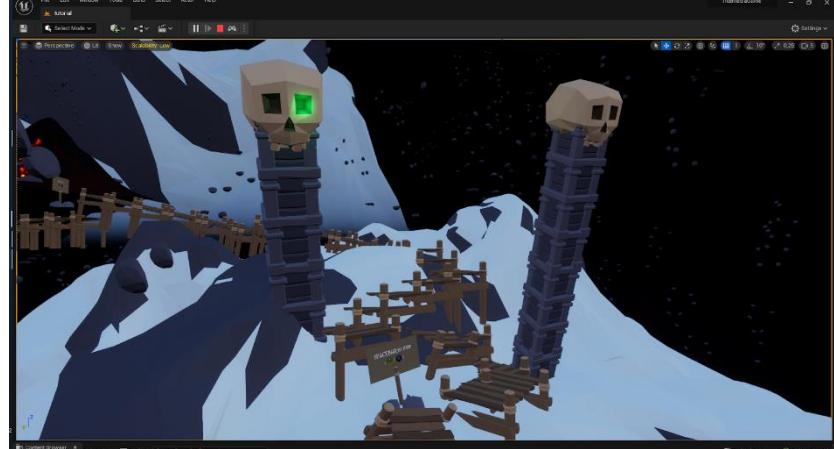
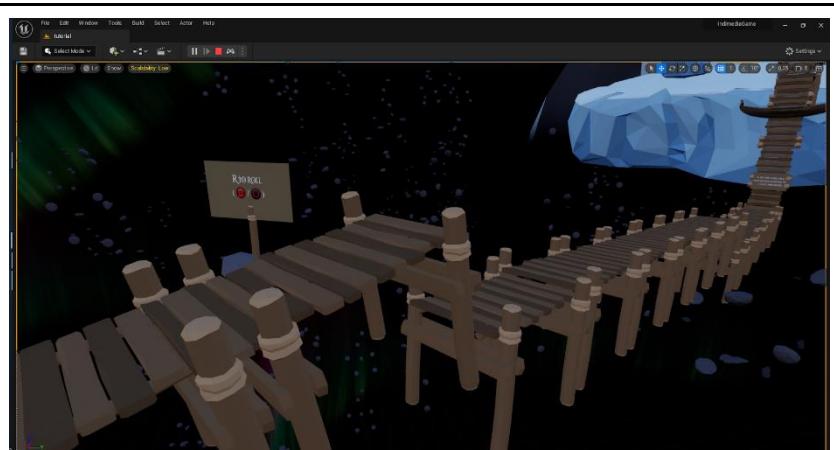
Når spilleren bevæger sig videre, vil de hurtigt lægge mærke til, at dette level er spillets tutorial – altså et område, hvor de bliver introduceret til spillets mekanikker, regler, m.v.. Dette ses eksempelvis i forhold til figur 78, hvor spilleren ved broen fra Spawn Island vil se et skilt, hvor der står “*SHIFT to Sprint (RT)*” (jf. figur 79):

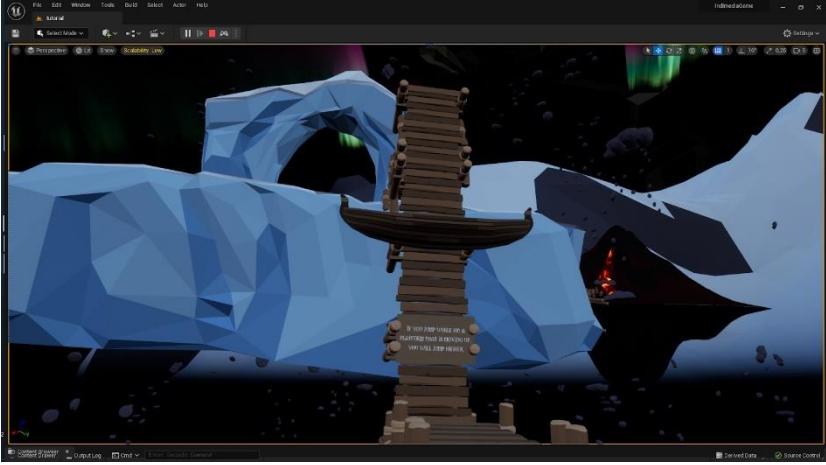


Figur 79 - SHIFT to Sprint

Dette skilt er blot ét af flere, som dukker op på tværs af de resterende tre svævende øer i dette level. Idéen er her, at spilleren lærer, hvilke muligheder de har for at styre deres karakter. Dette skilt introducerer både, hvordan man sprinter med keyboard og mus (ved at trykke SHIFT) samt, hvordan man sprinter med en controller (ved at trykke på RT, hvilket er en specifik knap på en controller).

At forstå, hvordan man kan styre ens karakter, bidrager eksempelvis til karakteristika d) for en flow oplevelse: “*A sense that one can control one’s actions*” (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014, s. 240). Derudover har vi ingen intentioner om, at den udfordring vi vil skabe for spilleren, skal kræve at de gætter sig frem til de controls der er i spillet. Hvis spilleren fortsætter gennem de tre svævende øer, vil de kunne se følgende *Tutorial Tips* – altså skilte, der forklarer spillets regler; herunder hvordan spilleren kan styre deres karakter:

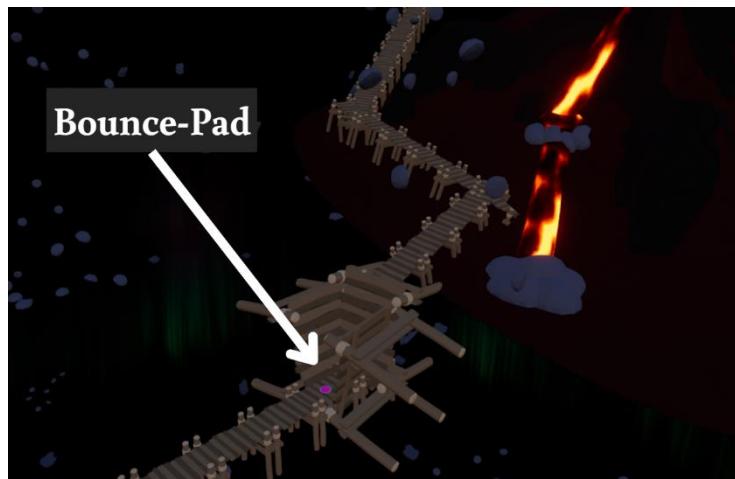
TEKST FRA TUTORIAL TIP	SCREENSHOT
<p>“<i>SPACEBAR to jump (X or O)</i>” (jf. figur 80)</p> <p>Dette tip forklarer spilleren, hvordan de hopper. Skull Island kræver herefter, at spillerne hopper fra platform til platform for at komme videre. Hvis spilleren falder ned på sneen, kan de bare prøve igen.</p>	 <p>Figur 80 - Skull Island</p>
<p>“<i>Press R to roll</i>” (Jf. figur 81)</p> <p>Dette tip forklarer spilleren, hvordan de kan lave en kolbøtte. Hvis de laver en kolbøtte ud over broen, kommer de ud og flyve lidt. Dette viser spilleren, at de kan få ekstra fart på, hvis de laver kolbøtter. Men hvis de ikke trykker på R, falder de bare ned på den næste bro.</p>	 <p>Figur 81 - på vej til Glacier Island</p>

<p><i>"If you jump while on a platform that is moving upwards, you will jump higher"</i> (Jf. figur 82).</p> <p>Dette tip forklarer spilleren, at de hopper højere, hvis de hopper, mens de er på en platform, der bevæger sig opad. Hvis de ikke lykkedes, venter man bare til, at platformen kører op igen.</p>	 <p>Figur 82 - Glacier Island</p>
<p><i>"If you hold Sprint, then repeatedly Roll & Jump, you can speed up rapidly"</i> (Jf. figur 83).</p> <p>Dette tip forklarer spilleren, at de kan få ekstra fart på, hvis de laver kolbøtter og hopper fremad, mens de sprinter. Der er her en ekstra lang bro, så de har mulighed for at få ekstra fart på.</p>	 <p>Figur 83 - på vej til Volcano Island</p>

Tabel 24 – Tutorial Tips og Screenshots

Vores antagelse er her, at spilleren vil have rig mulighed for at lære, hvordan de styrer deres karakter ved hjælp af disse tutorial tips. Dette level, altså Tutorial, er et let område med lav risiko for, at spilleren dør. Der er kun to måder at dø på: enten kan spilleren hoppe ud over kanten og ned i det sorte kosmos, eller spilleren kan bevæge sig væk fra broen på Volcano Island og hoppe i lavaen. Hvis spilleren dør, dukker de op (også kaldet et *respawn*) ved Spawn Island igen. Idéen er, at tutorialen på denne måde også kan lære nysgerrige spillere, at hvis noget ser ud som om, at det vil dræbe dig – så dræber det dig. Eksempelvis en mørk afgrund eller flydende lava. Disse to måder at dø på kræver dog, at spilleren bevidst vælger at hoppe ned eller ind i dem, da disse ikke blokerer deres vej videre på broen.

Når spilleren forsøger at sprinte, rulle og hoppe på vej til Volcano Island for at få fart på, vil de dog blive mødt af en lilla cirkel på jorden. Der er her ikke noget tutorial tip, der forklarer spilleren, hvad denne lilla cirkel gør. Denne lilla cirkel kan ses herunder på figur 84:

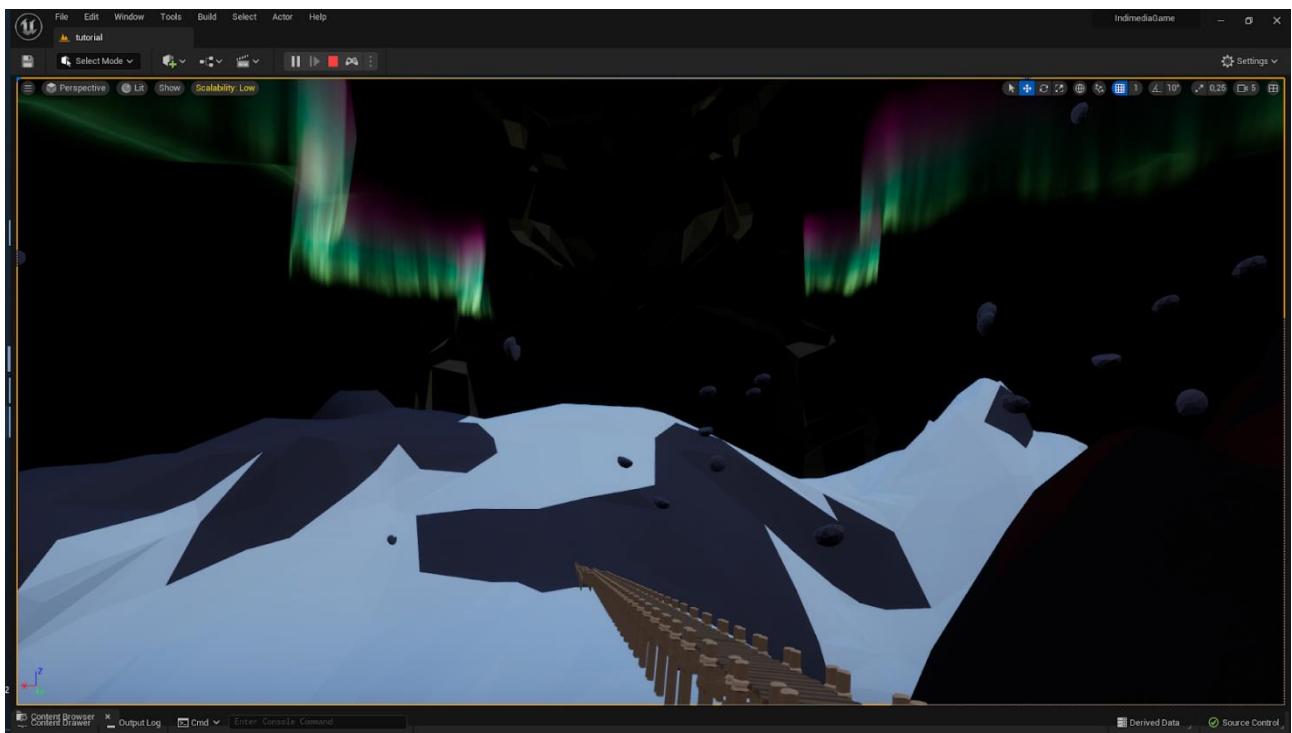


Figur 84 - lilla cirkel ved Volcano Island

Denne lilla cirkel er som tidligere nævnt en af vores *Bounce-Pads* – en platform, der skubber spilleren højt op i luften, hvis de bevæger sig ind i den.

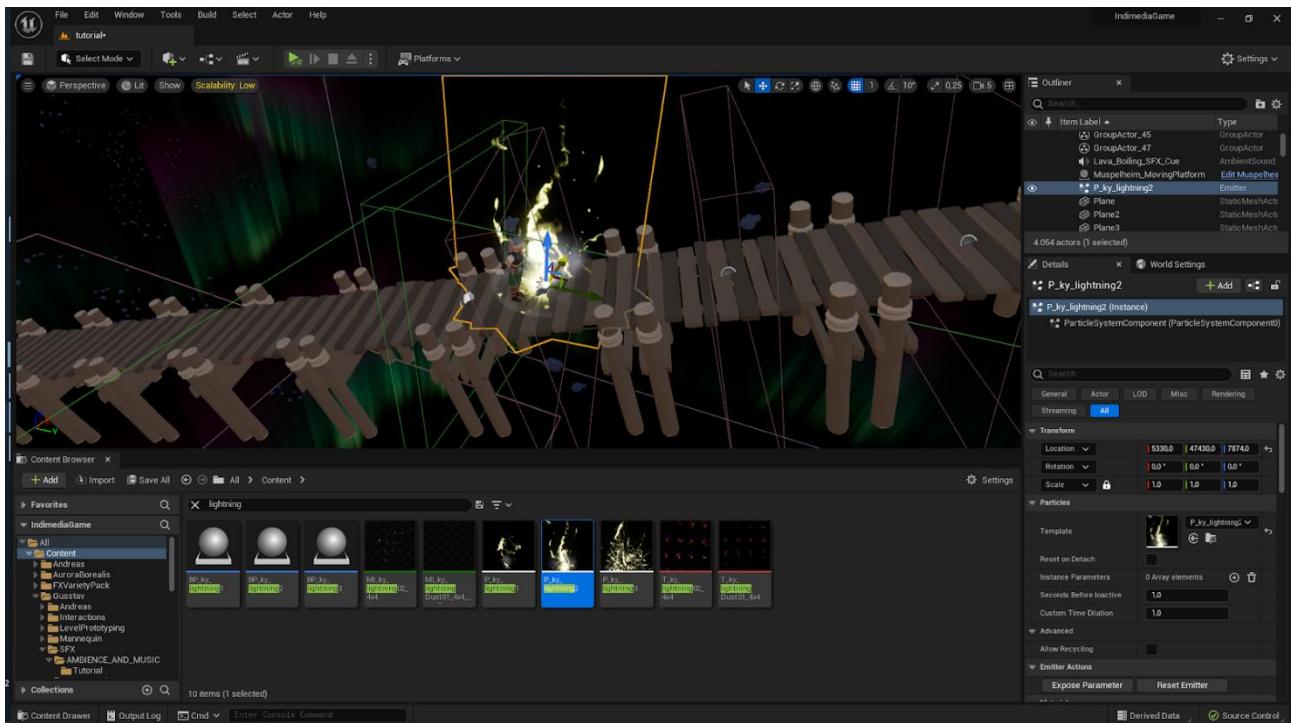
Spilleren erfarer således her selv blot ved at eksperimentere og vove sig ind over den ukendte genstand, at Bounce-Pads kan skubbe dem op i luften. Der er desuden en væg bag ved denne Bounce-Pad, der gør, at det er nødvendigt for spilleren at bruge den for at kunne komme videre.

Efter spilleren er kommet forbi Volcano Island, vil de blive mødt af denne meget lange bro. I baggrunden kan spilleren nu se den mørke skikkelse i baggrunden, som de langsomt bevæger sig imod (jf. figur 85).



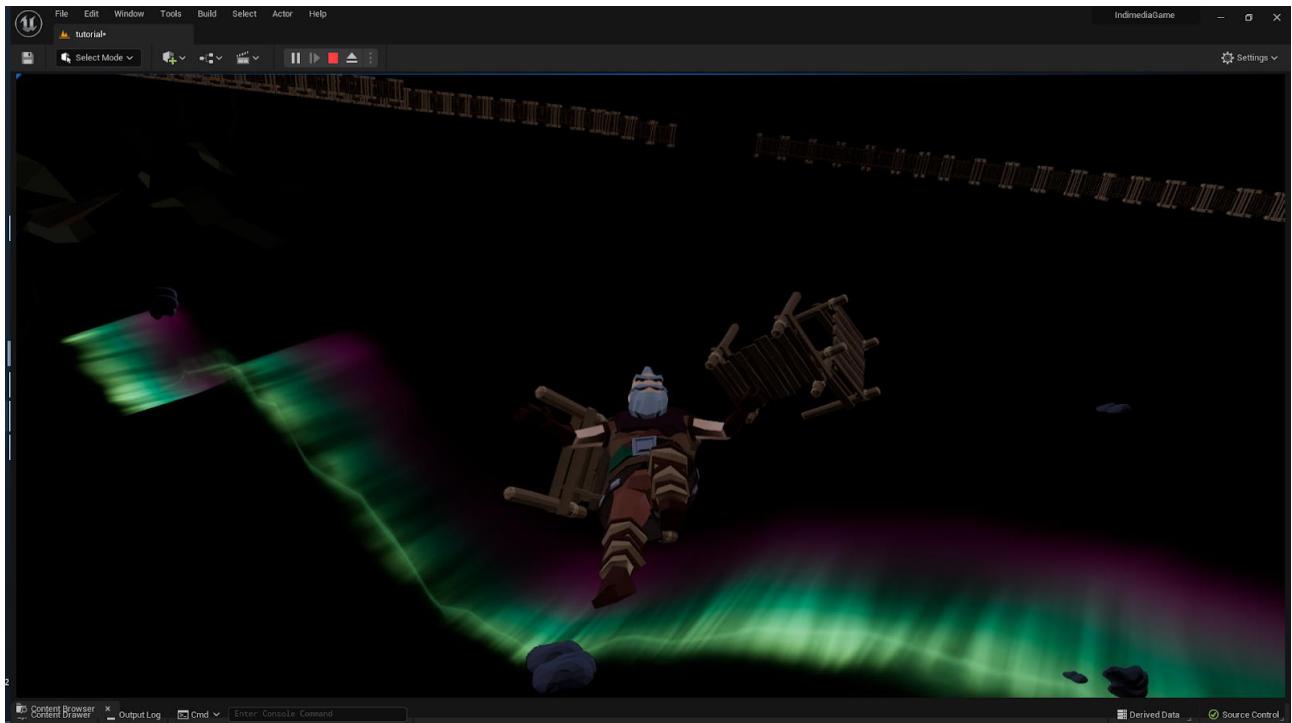
Figur 85 - den lange bro

Idéen er her at skabe en følelse af spænding, da spilleren formodentlig undrer sig over, hvad der nu skal ske. Hvis spilleren fortsætter langs broen, vil de pludseligt blive ramt af lyn. Skærmen ryster, musikken stopper, og broen under deres fodder kollapser (jf. figur 86).



Figur 86 - spilleren bliver ramt af lyn

Spilleren falder nu ned i det mørke kosmos, fulgt af de dele af broen, der bliver ødelagt af lynilden (jf. Figur 87).

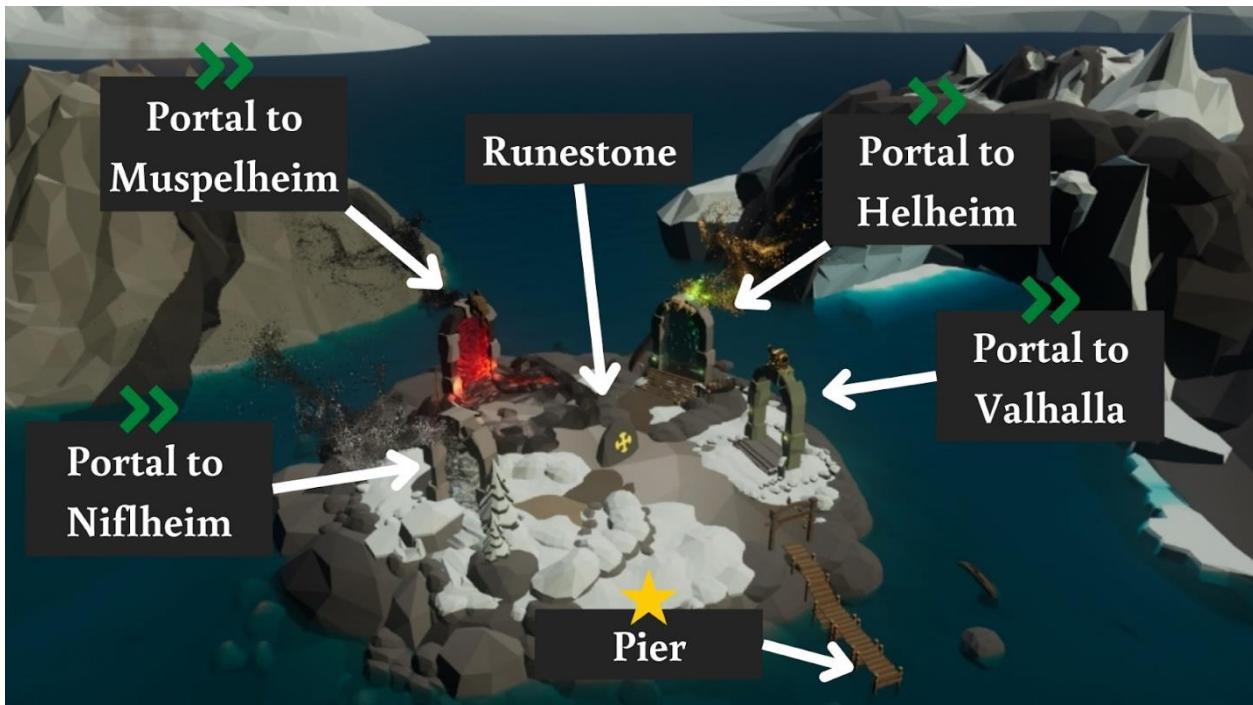


Figur 87 - spilleren falder ned i mørket

Idéen er her, at vi gerne vil have spilleren til at blive overrasket. Måske endda forvirret. I det næste område, Hub Area, vil spilleren få svar på de spørgsmål, de nu forhåbentlig vil være nysgerrige på.

Hub Area

I dette område finder spilleren i alt fire portaler: en portal til hvert level (Niflheim, Muspelheim og Helheim) samt en portal til Valhalla. Derudover kan spilleren finde en runesten, der forklarer spilleren lidt omkring deres omstændigheder. Spilleren starter ved en mole, *Pier*, som er angiver med en gul stjerne i figur 88 herunder:

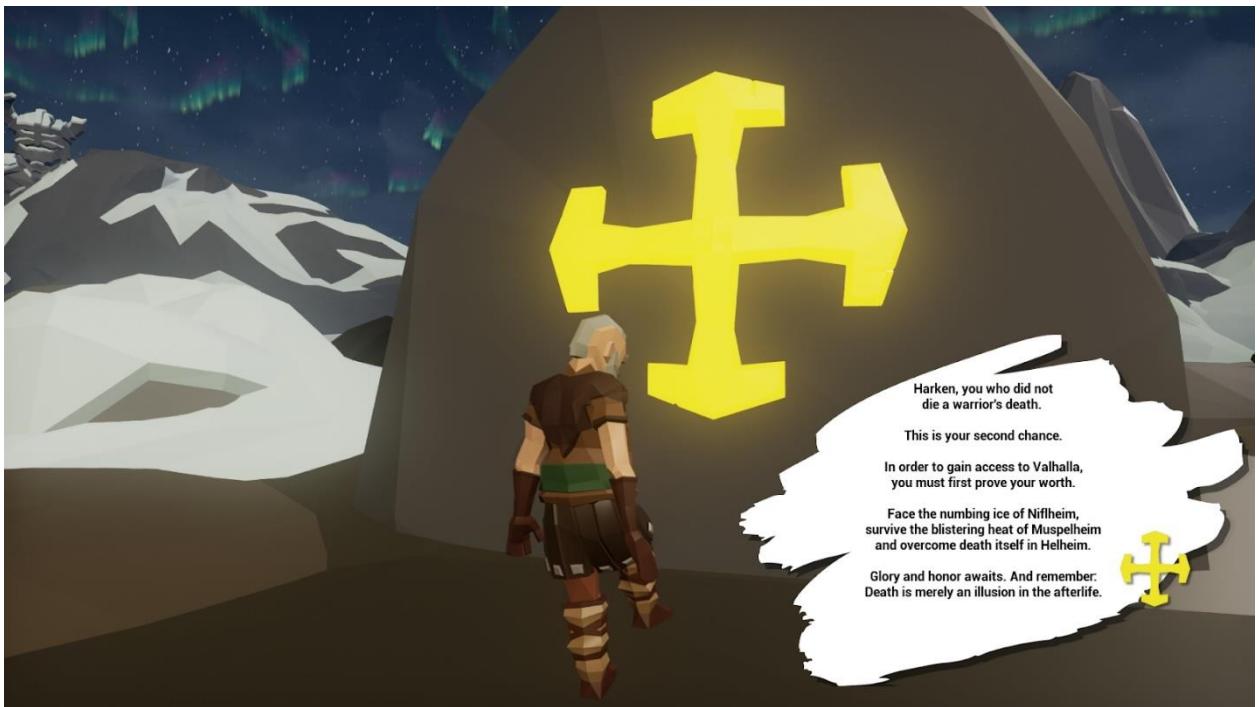


Figur 88 - Hub Area

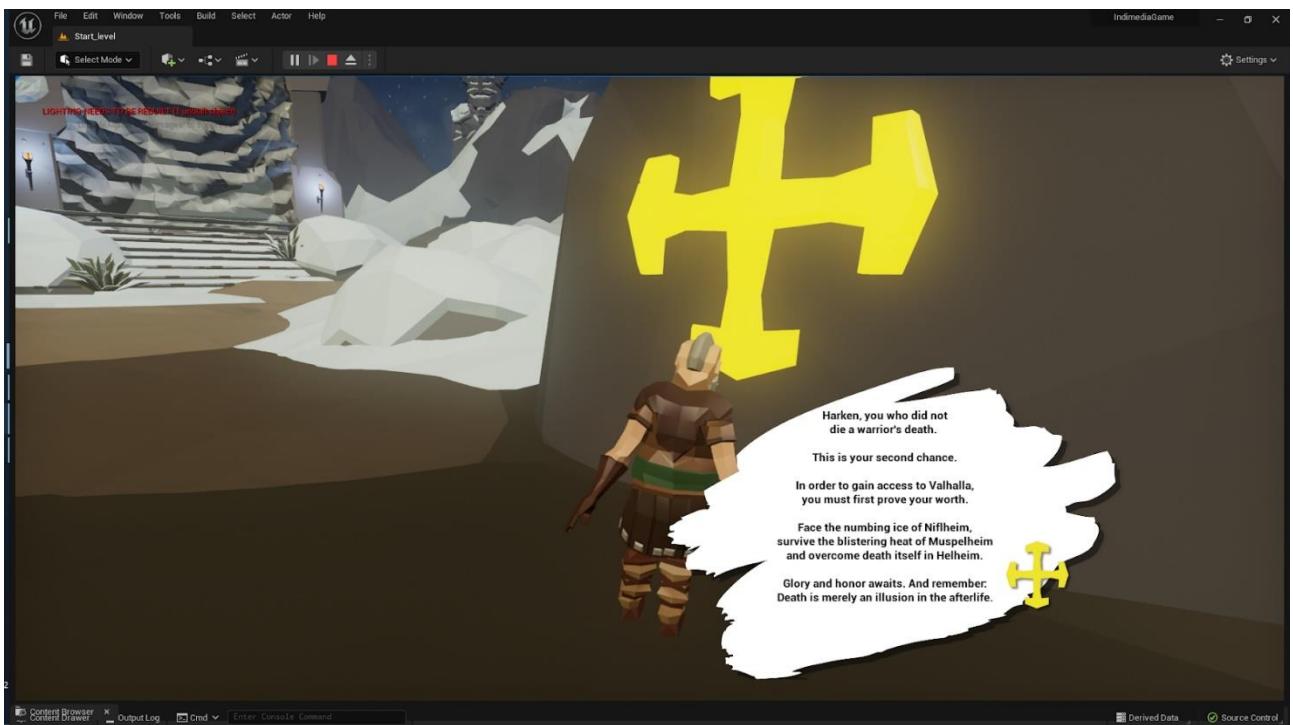
Spilleren kan fra molen bevæge sig til enhver af de tre aktive portaler: Niflheim, Muspelheim og Helheim. Der er således ingen decideret rækkefølge, som man er nødt til at tackle spillets tre levels i. Portalen til Valhalla er inaktiv indtil, at spilleren har klaret alle tre levels, hvorefter de kan bevæge sig ind i portalen til Valhalla og derved vinde spillet. Dette level, Hub Area, har en beroligende ambience (baggrundslyd) af brusende bølger og en let brise samt musikstykket *Atmospheric Ambient Music Loop* af Bbbebeeee (2022). Idéen er igen at berolige spilleren, så de føler sig trygge i dette område. Dette valg tog vi, da vi netop ikke har lyst til at udfordre spilleren i dette Hub Area, som er tiltænkt som en slags hjemmebase for spilleren imellem de tre levels, der hver især indebærer intense udfordringer. På den måde forsøger vi at vekselsvirke mellem en følelse af relaxation (altså lav udfordring overfor høj evne) i spillets Hub Area, hvorefter vi sigter efter andre følelser i de specifikke levels; eksempelvis control, arousal og flow. Idéen om at vekselsvirke mellem Safe-Zones (et område, hvor spilleren ikke udfordres eller er i fare) og Danger-Zones (områder, hvor spilleren netop udfordres eller er i fare for at dø) stammer blandt andet fra vores indledende analyse af hardcore spil såsom Dark Souls (FromSoftware, 2011), der netop ser ud til at udnytte en lignende vekselsvirkning mellem Safe-Zones og Danger-Zones (Mapocolops, 2021; Aaron, 2020).

Dog bør det påpeges, at spilleren stadig kan dø i spillets Hub Area, hvis de hopper i vandet. Spilleren respawner dog bare ved molen, så det medfører kun en mild straf at hoppe i vandet. Vandet er således en barriere der forhindrer spilleren forvilder sig væk fra øen.

Hvis spilleren bevæger sig hen til runestenen vil de blive introduceret for følgende tekst:

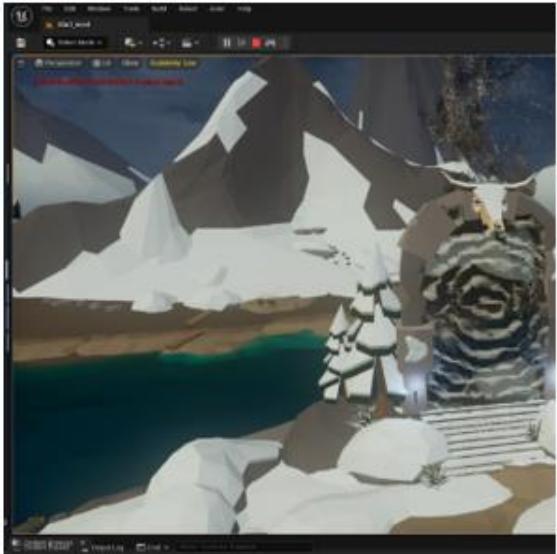


Figur 89 - tekst fra runestenen 1

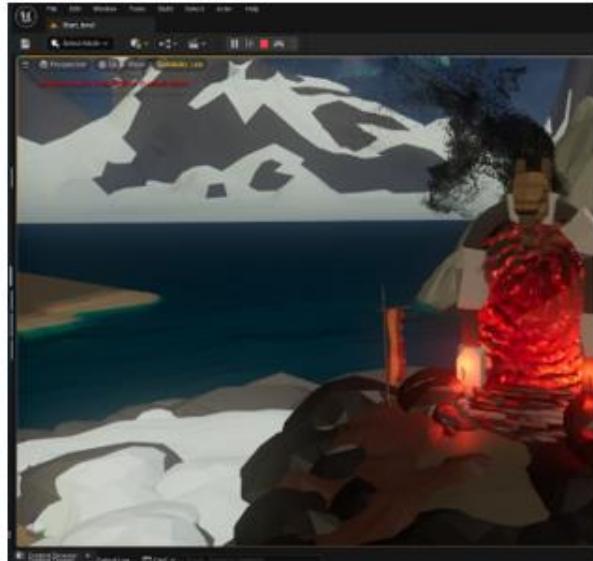


Figur 90 - tekst fra runestenen 2

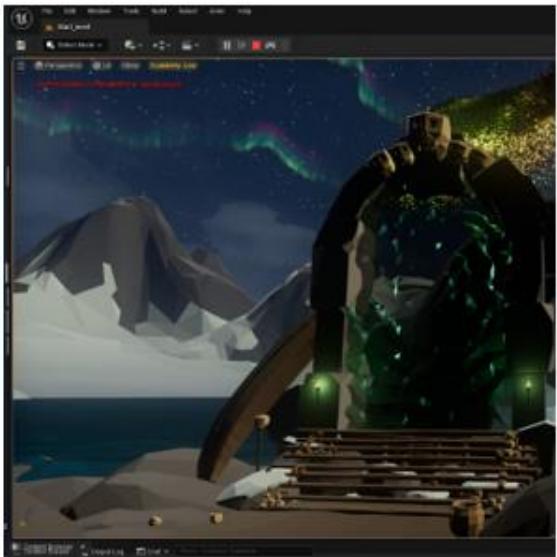
Spilleren bliver således af runestenen introduceret til målet om, at de skal bevise deres værd for at få adgang til Valhalla ved at klare de tre levels: Niflheim, Muspelheim og Helheim (jf. figur 90).



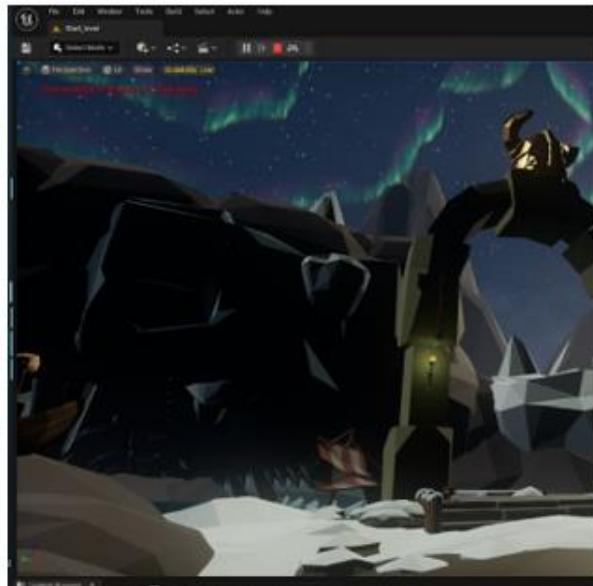
Portal til Niflheim



Portal til Muspelheim



Portal til Helheim



Portal til Valhalla

Figur 91 - de fire portaler

I den ovenforstående figur 91 er de fire portaler illustreret. Mens portalerne til Niflheim, Muspelheim og Helheim sender spilleren til deres pågældende levels, gør portalen til Valhalla blot, at spilleren klarer spillet – dog kun hvis de har klaret alle tre levels. Hvert level er desuden udsmykket med objekter og farver, der har hensigt at give spilleren et indtryk af indholdet af de pågældende levels. Niflheim er eksempelvis fyldt med is og sne, mens Muspelheim er fyldt med ild og lava. Helheim er dernæst kendetegnet af dunkelt mørke, kranier og død.

På nuværende tidspunkt har vi således etableret, at spilleren handlinger i spillet er discernable i forhold til deres controls (f.eks. ved de nu, at hvis de trykker på mellemrum, så hopper de, eller hvis de går ind i en Bounce-Pad, så bliver de kastet op i luften) samt integrated i forhold til narrativet fra runestenen – at dét at klare et level bidrager til, at spilleren på sigt får adgang til Valhalla og dermed vinder spillet. På denne måde har vi eksempelvis indtænkt Salen & Zimmersmans (2010) begreb om meaningful play. Vi vil dog afgrænse os for at liste hvert eneste eksempel på, hvordan vi har gjort dette, så vi vil kun give disse få eksempler.

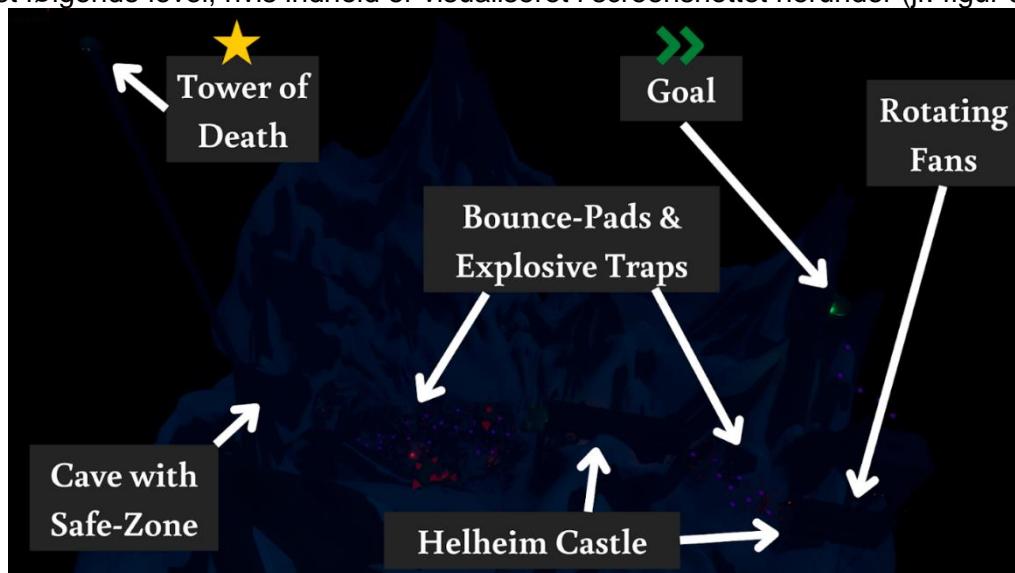
Det bør dog understreges, at vi antager, at det er lykkedes os at gøre spillerens handlinger både discernable og integrated. Hvorvidt dette faktisk er tilfældet vil vi kunne besvare i afsnit B3.3, hvor vi gennem vores afsluttende playtesting netop bør undersøge, om vores antagelser om tilstedeværelsen af meaningful play i vores prototype gør sig gældende. Vores antagelser og intentioner med vores designvalg vil vi dog fortsat eksplisitere løbende i dette afsnit, da vi vil reflektere over disse senere gennem playtesting og feedback.

Helheim

Salmonsens Konversationslektion beskrev i 1921 Hel som “*Dødsriget*” for nordisk mytologi (Project Runeberg, 2021, s. 1). Et hurtigt blik ind på Wikipedia giver hertil følgende beskrivelse:

“Hel eller Helheim er ifølge nordisk mytologi dødsriget, hvor alle mennesker og guder, der ikke døde ærefuld i kamp, endte efter at have lidt strådøden [eksempelvis at man dør i sin seng]. (...). Helheim er beskrevet som mørkt, koldt og fugtigt.” (Wikipedia, uåb)

Disse få linjer var mere eller mindre inspirationen for vores fortolkning af Helheim, der kom til udtryk i det følgende level, hvis indhold er visualiseret i screenshotssettet herunder (jf. figur 92):

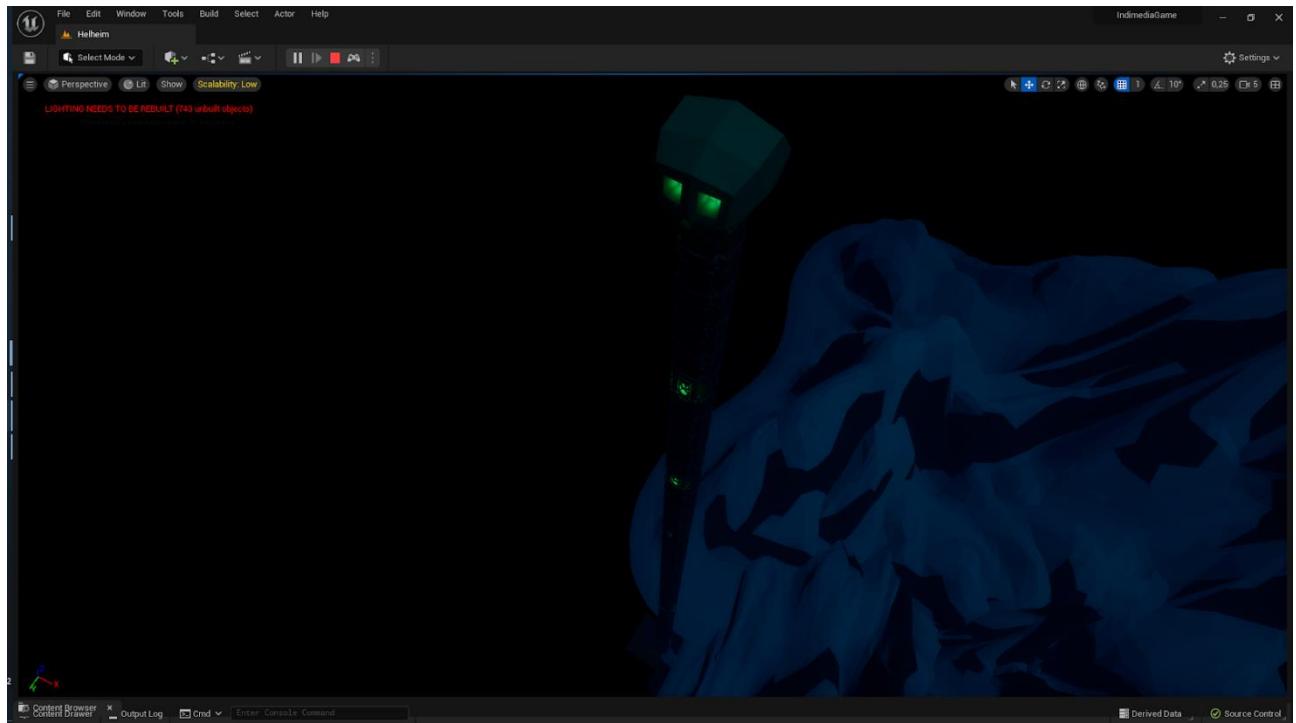


Figur 92 - *Helheim*, et af vores tre levels

Spilleren bliver i Helheim hurtigt kastet i gang i *Tower of Death* segmentet, hvorefter man skal bevæge sig igennem en grotte med en Safe-Zone (altså et sikkert område, hvor spilleren ikke er i fare). Baseret på Martin (2018) har vi netop forsøgt at variere mellem farlige områder, der løbende tilbyder en øget grad af udfordring i forhold til spillerens evne, såsom Tower of Death, der efterfølges af Safe-Zones såsom grotten derefter – altså et område, hvor spilleren ikke nødvendigvis bliver udfordret. Qin, Rau & Salvendy (2009) understreger nemlig vigtigheden i at

man undgår at gøre spilleren for mentalt udmattet, hvilket kan være tilfældet ved levels med en konstant stigende niveau af udfordring. Helheim indebærer således, hvad Martin (2018) kalder et up-and-down pattern of difficulty, da *Cave with Safe-Zone* og *Helheim Castle* begge er områder, hvor spilleren er i sikkerhed og får mulighed for at slappe af ovenpå de andre mere intense segmenter.

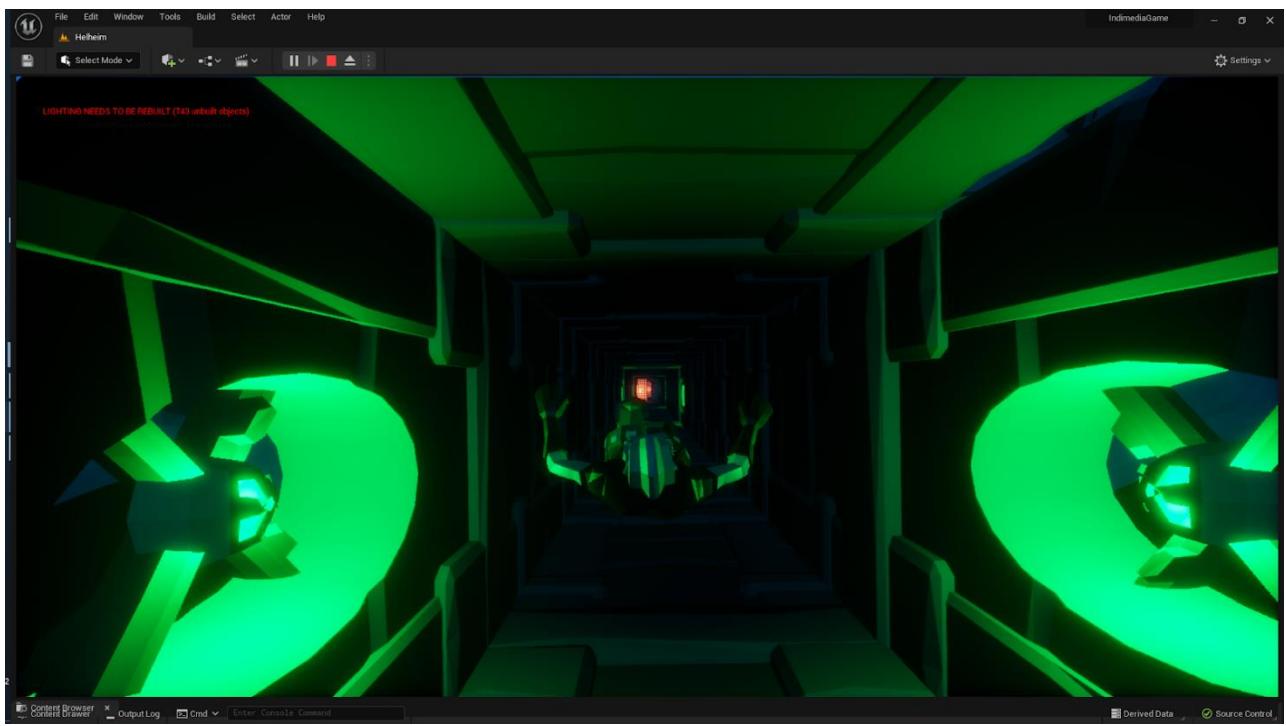
Efter *Cave with Safe-Zone* segmentet bliver spilleren mødt af et segment med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps, hvilket leder dem videre til *Helheim Castle* – en borg med puzzle-mekanikker og fælder. Dernæst skal spilleren forbi et segment med Rotating Fans for så til sidst at ankomme ved målet; en skjult udgang fra Helheim. Baggrundslyden i Helheim er diverse grottelyste (dryppende vand, flagermuse, en dyb hummen) akkompagneret af et musikstykke fra SmiresOrchestra (2022) ved navn *Heaven Ghosts*. Dette musikstykke har til formål at virke skummelt og mystisk og dermed bidrage til den atmosfære, som vi forsøger at skabe i Helheim.



Figur 93 - *Tower of Death*

Spilleren starter som sagt i *Tower of Death* – et tårn fyldt med Spike-Traps, som spilleren er nødt til at navigere rundt om, mens de falder, for at få adgang til Helheim.

Tower of Death kan ses udefra i figur 93. I *Tower of Death* starter spilleren med det samme med at falde – alt imens et musikstykke ved navn *Epic Tension Riser* af Esteban Mercado (2022) afspilles. Idéen er at overraske spilleren med en intens udfordring med det samme (Figur 94)



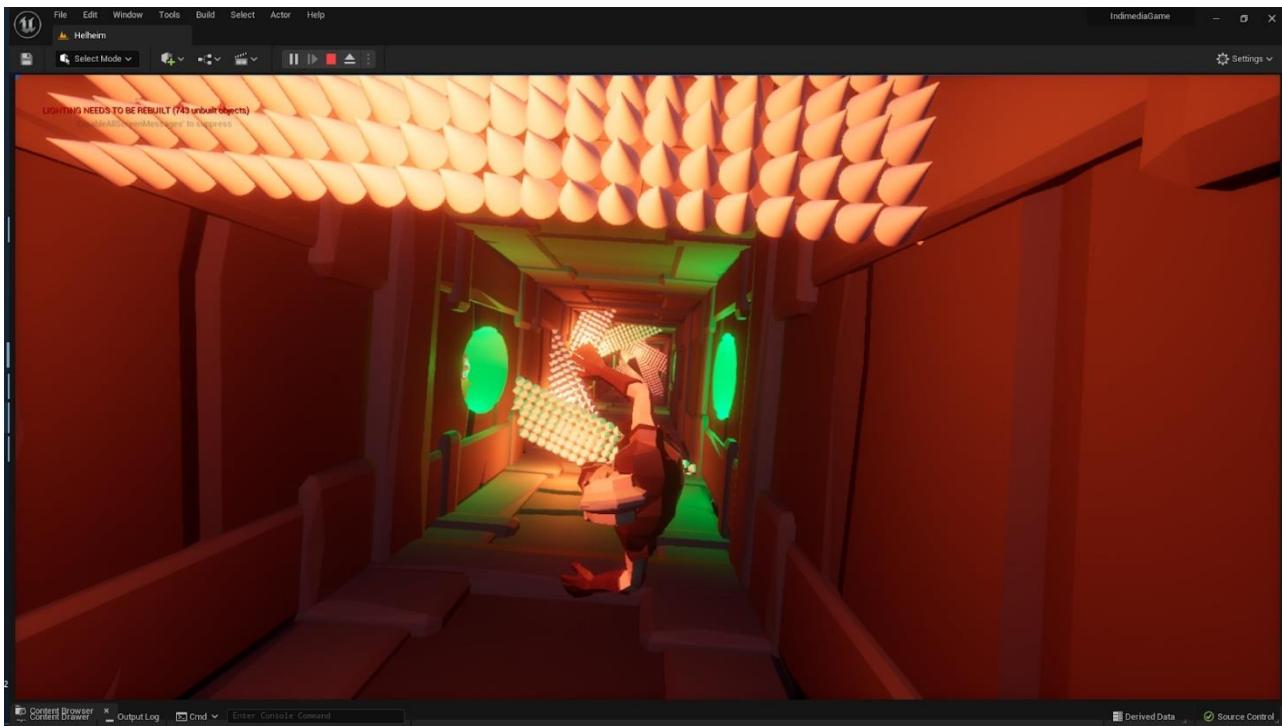
Figur 94 - Screenshot fra Tower of Death #1

Spilleren bliver således mødt af en ekstrem udfordring, hvor de formodentlig falder ned og dør med det samme. Kort efter dukker de op i toppen af tårnet igen (respawn), hvorefter de begynder at falde igen. Spilleren er således nødt til at erfare, at de er nødt til at navigere udenom de Spike-Traps, der findes på vej nedad.

Figur 95 og Figur 96 på den følgende side viser, hvordan der er plads ved siden af de pågældende Spike-Traps på vej nedad, som spilleren skal navigere udenom.



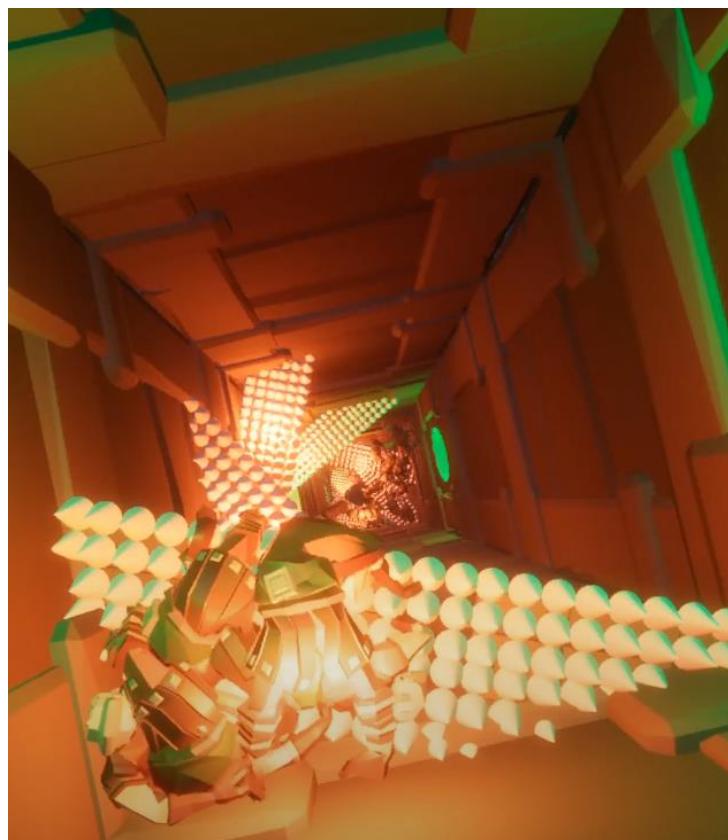
Figur 95 - Screenshot inde i Tower of Death #2



Figur 96 - Screenshot inde i Tower of Death #3

Vores antagelse er her, at spilleren først vil blive overrasket over, at de bare døde i starten – hvilket udgør en *negative experience* (Lilia et al., 2022) – hvorefter de prøver igen og igen at komme forbi denne drabelige forhindring. Her forsøger vi at skabe omstændighederne for, at spilleren hurtigt opnår en øget *game awareness* (Lilia et al., 2022), der medfører, at spilleren bliver

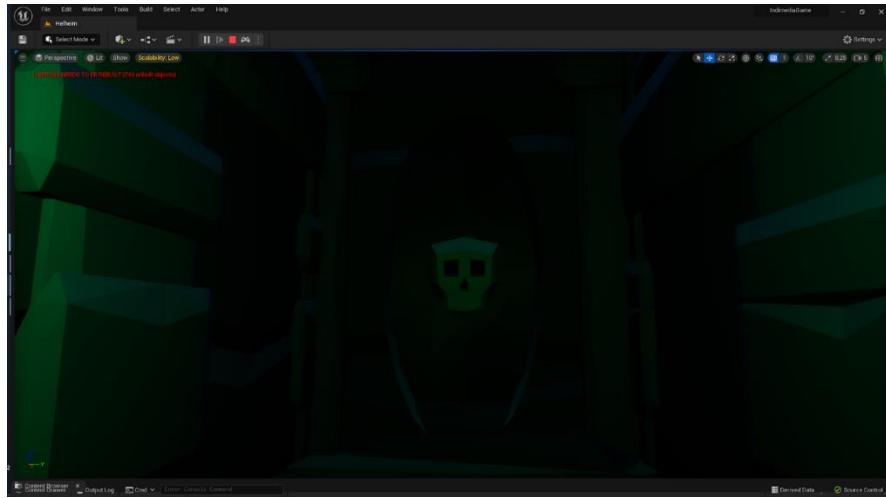
god nok til at klare den udfordring, som Tower of Death tilbyder. Når de så endelig når forbi denne udfordring, vil det føles som en sejrs-oplevelse – måske endda en følelse af fiero (Martin, 2018).



Figur 97 - spillerens lig i Tower of Death

En funktion, som vi ikke har nævnt endnu, er, at spillerens lig bliver liggende – også selvom, at spilleren dør og respawner (Figur 97).

På den måde kan spilleren se, hvor de tidligere er døde. Vores antagelse er her, at dette hurtigt vil vise spilleren, hvad der dræbte dem tidligere og samtidig give dem en følelse af, at de er blevet bedre siden sidst, da de muligvis er nået længere end deres sidste lig.



Figur 98 - låst dør i bunden af Tower of Death

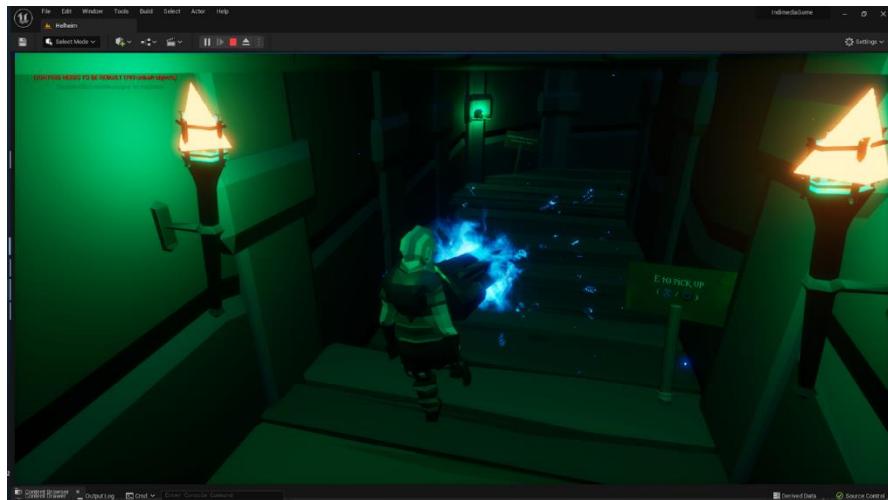
Når spilleren ankommer til bunden af Tower of Death, vil de blive mødt af denne dør med et kranie. Døren er låst (Figur 98).

Hvis spilleren dog vender sig om, vil de se følgende tunnel (jf. Figur 99):



Figur 99 - tunnel overfor den låste dør

Her finder spilleren et tutorial tip, der fortæller dem, at de kan trykke E på deres keyboard (X eller firkant på controller) for at samle noget op. Hvis spilleren prøver dette, vil de samle statuen til venstre i figur 100 op, så denne svæver i luften foran spillerens karakter.



Figur 100 - statuen er nu samlet op og svæver foran spilleren

Vi har her anvendt blåt lys og en lydeffekt, der har til formål at fortælle spilleren, at de har samlet et objekt op. Under vores interne playtesting, hvor vi selv spillede hinanden levels igennem, blev det åbenlyst, at det var nødvendigt med mere discernable feedback på at samle objekter op, da spilleren ellers kan blive i tvivl om, om de faktisk har samlet noget op eller ej. Derfor valgte vi eksempelvis at gøre det mere åbenlyst ved hjælp af visuelle- og lydeffekter, at man som spilleren har samlet et objekt op. Dette er et eksempel på hvordan vi opnår første delmængde (discernable actions and outcome) af meaningful play.

Rundt om hjørnet finder spilleren dernæst endnu et tutorial tip, der fortæller, at de kan trykke på E (X eller firkant på controller) igen for at smide det objekt, de har samlet op. Figur 101 og Figur 102 viser, hvordan den grønne Pressure-Plate nedenunder bliver aktiveret, når spilleren placerer et objekt (statuen) på denne:

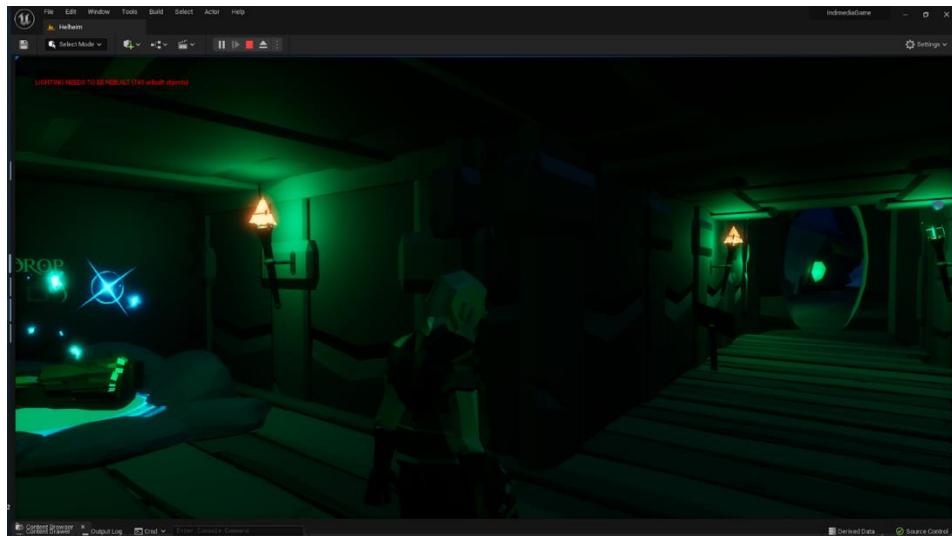


Figur 101 - Pressure-Plate før aktivering



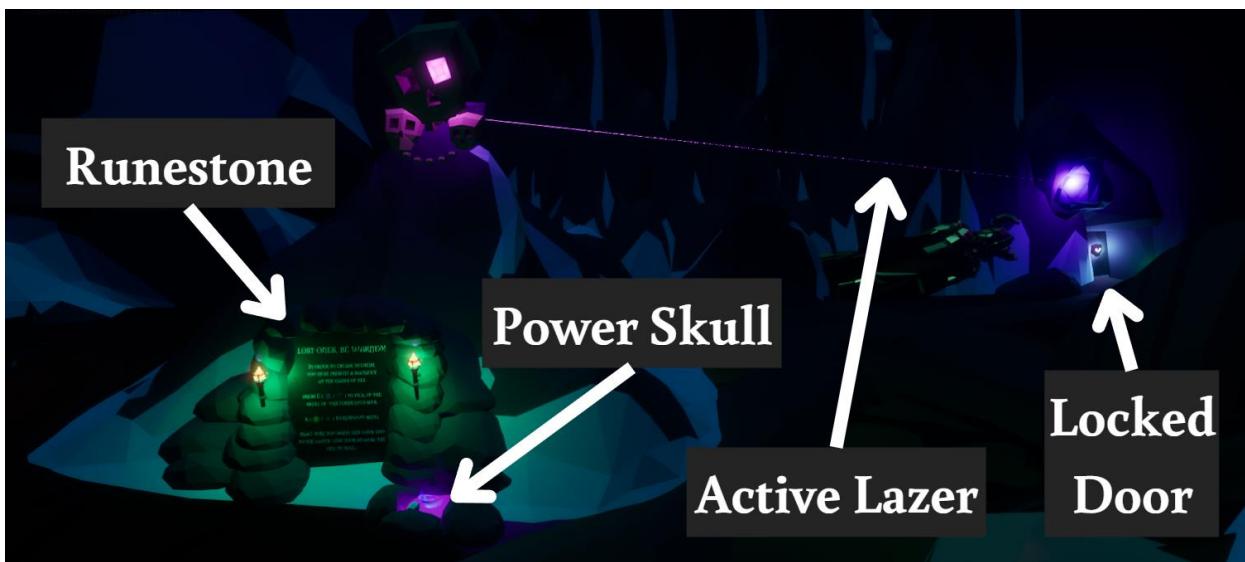
Figur 102 - Pressure-Plate efter aktivering

Når denne Pressure-Plate bliver aktiveret, vil spilleren høre en klik-lyd. Hvis de vender sig rundt, kan de nu se, at den låste dør er blevet åbnet (Figur 103):



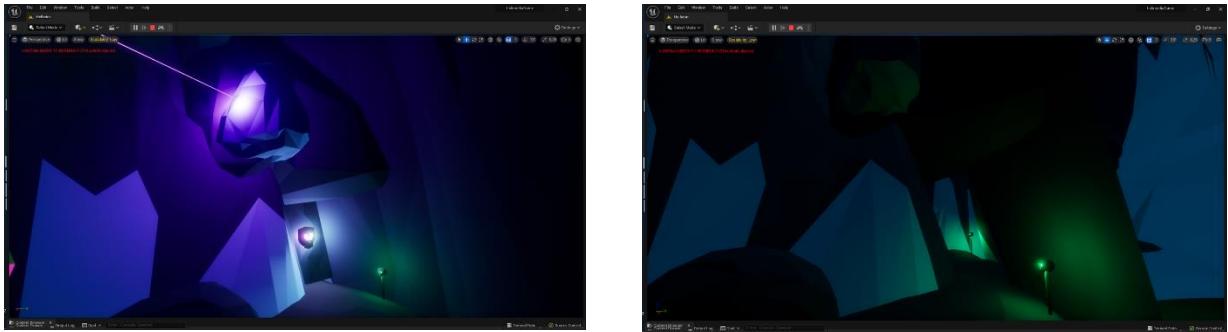
Figur 103 - den låste dør er nu åben

Denne tunnel efter Tower of Death er således en Safe-Zone, hvor spilleren lærer, hvordan de samler et objekt op – og hvordan de kan åbne døre ved hjælp af Pressure-Plates og objekter. Denne viden vil de få brug for senere i Helheim, når de skal løse puzzles i Helheim Castle. Efter at have åbnet den låste dør, vil spilleren ankomme til en grotte, der også er en Safe-Zone. Her finder spilleren en runesten, et *Power Skull*, en aktiv lazer samt en låst dør (Figur 104):



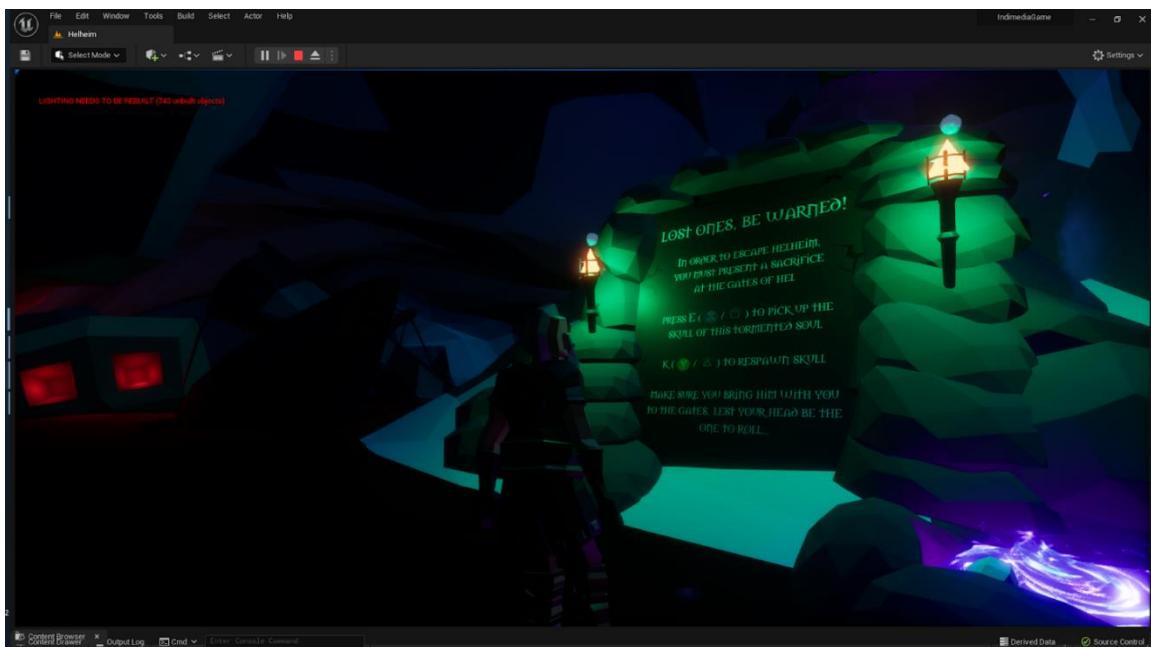
Figur 104 - grotten efter Tower of Death

Dette Power Skull befinner sig desuden ovenpå en lilla Pressure-Plate, der lyser, når den er aktiveret. Hvis spilleren fjerner kraniet, vil denne Pressure-Plate blive deaktiveret. Når en lilla Pressure-Plate deaktiveres, deaktiverer den en tilknyttet lazer, hvilket i dette tilfælde låser den låste dør op (Figur 105). Ingen vil spilleren høre en høj klik lyd, hvorefter døren åbnes.



Figur 105 - den låste dør før og efter, at Power Skull bliver samlet op

Vores antagelse er her, at vi lærer spilleren, at de er nødt til at fjerne (eller placere) Power Skulls på lilla Pressure-Plates, hvis de vil deaktivere (eller aktivere) den tilknyttede lazer. En laser kan derefter deaktivere (eller aktivere) en låst dør.



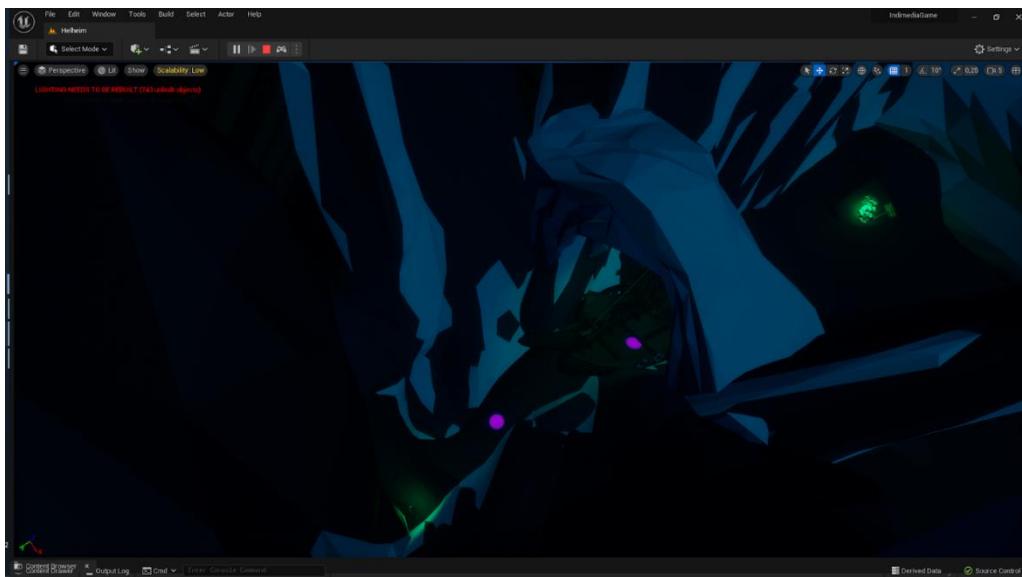
Figur 106 - Helheim runesten

Teksten på runestenen forklarer desuden, at spilleren er nødt til at bringe kraniet fra en plaget sjæl med sig til Hels porte – ellers vil spilleren ikke kunne forlade Helheim (Figur 106).

Derudover bliver spilleren mindet om, at de kan samle objekter op med E (X eller firkant på controller) samt at de kan få kraniet til at dukke op igen ved denne runesten ved at trykke på K (Y eller trekant på controller).

Idéen er her, at spilleren nu er nødt til at bringe dette *Power Skull* med sig videre, som er nøglen til at få adgang til Helheim Castle, hvor der er puzzles, der kræver, at man bruger Power Skulls til at åbne låste døre.

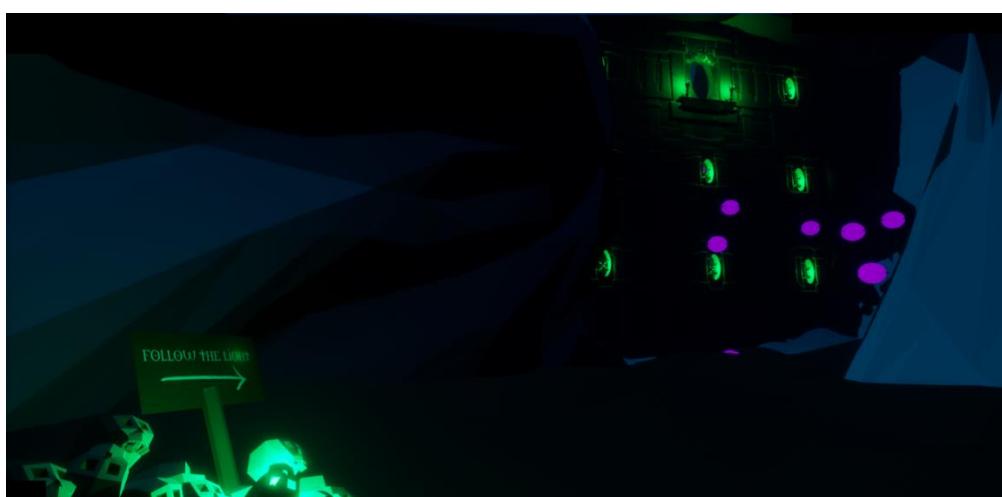
I segmentet efter den låste dør vil spilleren blive mødt af nogle Bounce-Pads, der tillader, at spilleren kan hoppe over nogle forladte både (Figur 107):



Figur 107 - Bounce-Pads i tunnel

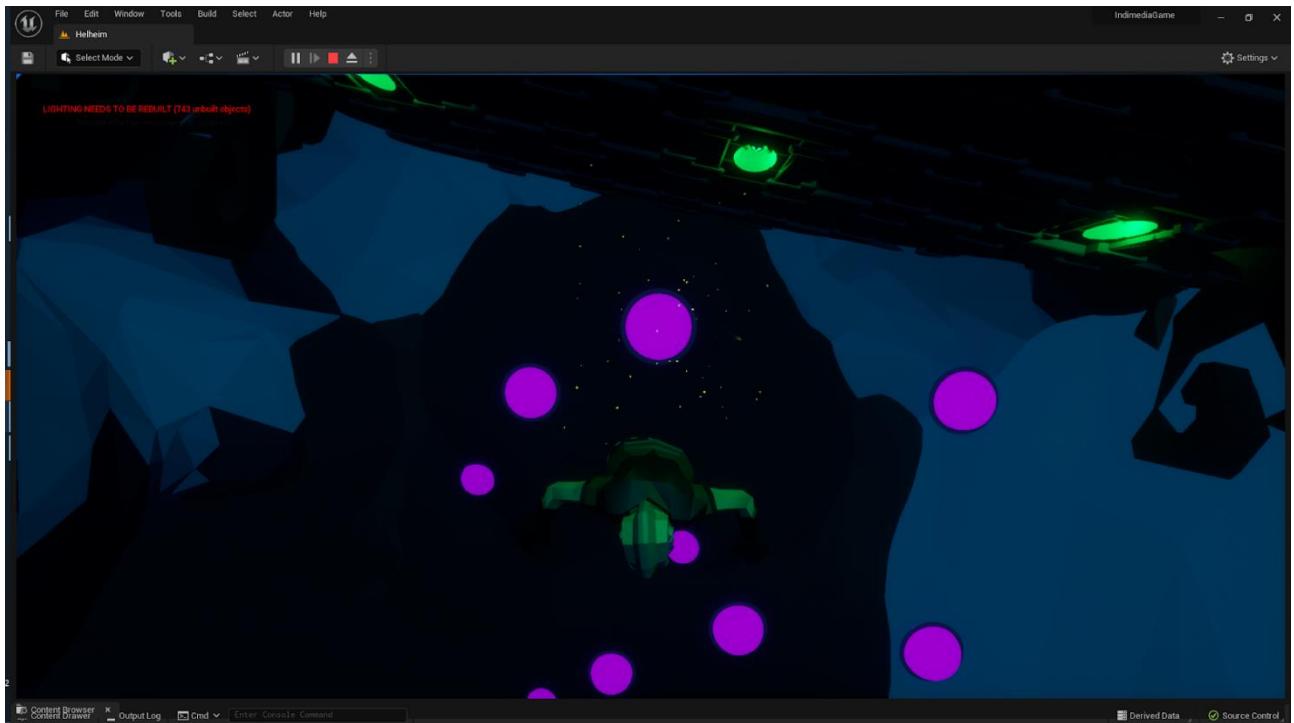
Vores antagelse er her, at spilleren vil blive mere bekendt med Bounce-Pads og deres funktion, hvilket bliver kritisk for det næste segment.

I det næste segment finder spilleren et tutorial tip, hvor der står: *Follow the Light* (Figur 108):



Figur 108 - Tutorial tip og svævende Bounce-Pad

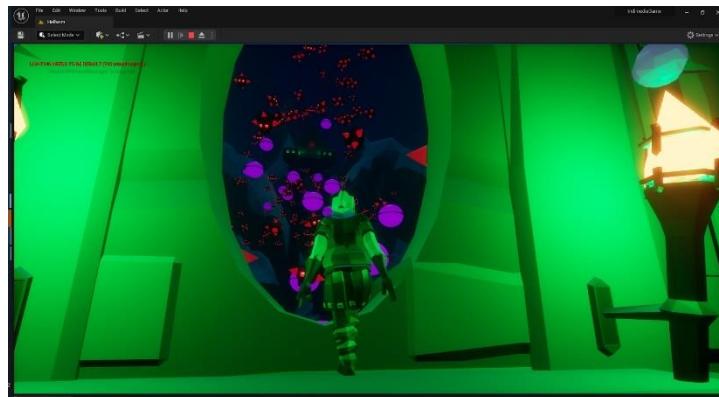
Vores antagelse er her, at vi via de grønne farver på dette tutorial tip og åbningen øverst i porten til højre på Figur 108 herover viser spilleren, at de skal søge mod det grønne lys. Dette segment er ligeledes den tidligere grotte en Safe-Zone, hvor spilleren kan lære at hoppe mellem de svævende Bounce-Pads som set herunder i Figur 109:



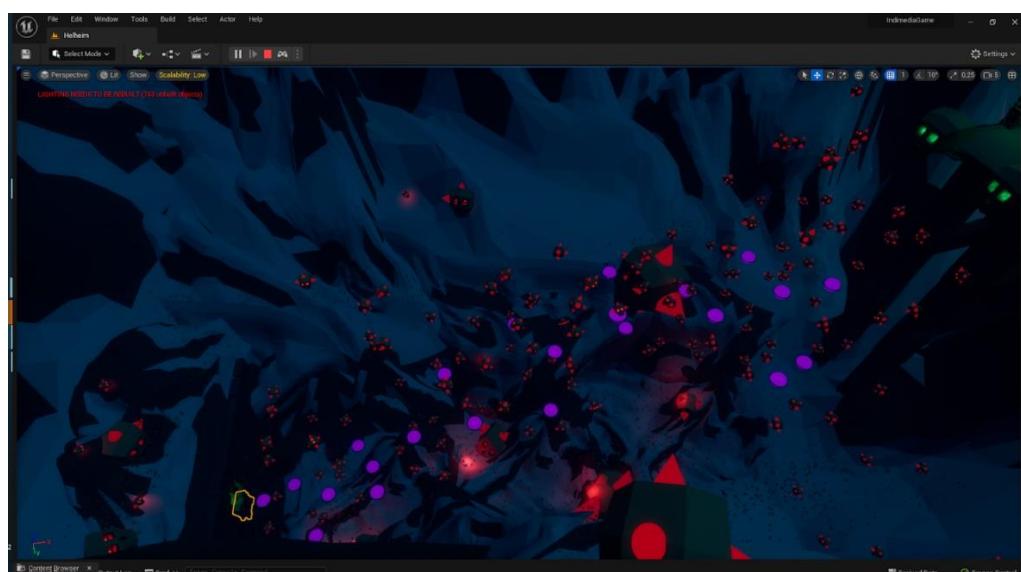
Figur 109 - spilleren hopper mellem de svævende Bounce-Pads

Vores antagelse er her, at dette lille segment på vej op til åbningen lærer spilleren, hvordan de er nødt til at kigge ned ovenfra for at holde styr på, hvor de er henne i forhold til de Bounce-Pads, som de hopper mellem. Hvis spilleren ikke gør dette, kan det være meget svært at nå op til åbningen øverst. Dette er en evne, som spilleren er nødt til at lære for at komme videre, da det næste område byder på en endnu større udfordring; at spilleren er nødt til at undgå Explosive Traps, mens de hopper fra Bounce-Pad til Bounce-Pad.

Når det lykkedes spilleren at nå op til åbningen, vil de kunne få overblik over det næste segment. Mens figur 110 viser, at spilleren kan se vejen op til Helheim Castle med de grønne lys, så viser figur 111 i fugleperspektiv, hvordan dette segment kræver, at spilleren undgår en række Explosive Traps på vej til Helheim Castle:



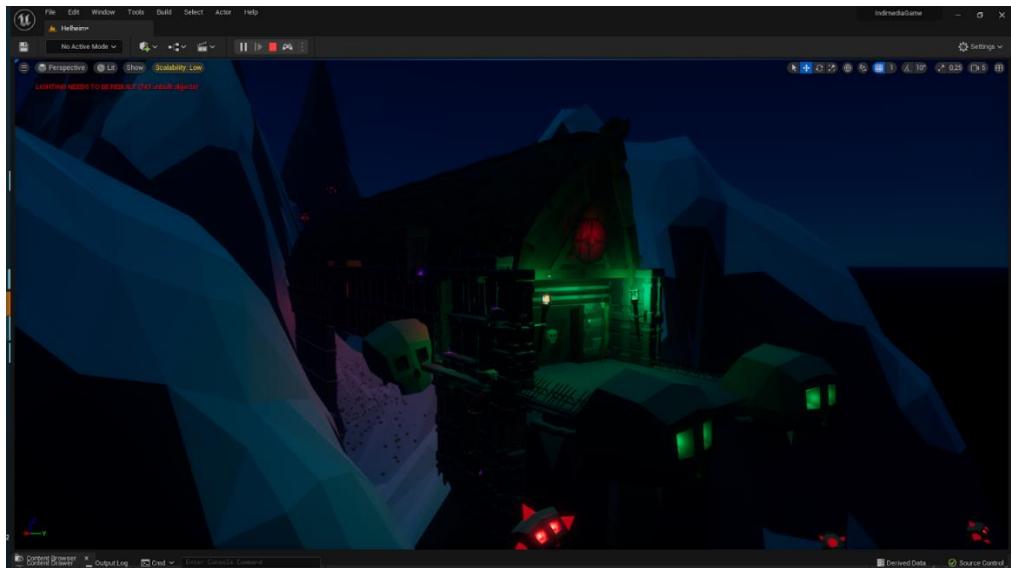
Figur 110 - Spillerens perspektiv ift. Bounce-Pads og Explosive Traps (#1)



Figur 111 - Fugleperspektiv ift. Bounce-Pads og Explosive Traps (#1)

Vores antagelse er her, at spilleren vil se dette som værende en ekstrem udfordring. Endda en udfordring, hvor de risikerer at blive sendt hele vejen tilbage til Tower of Death, da der ikke er nogen checkpoints i spillet (forstået som nyligt aktiverede steder, hvor spilleren vil dukke op igen, hvis de dør). Dette er således et intens segment, som står i kontrast til de tidligere Safe-Zones, og derved kan sende spilleren ud i flow, arousal – eller endda anxiety.

Hvis det lykkedes spilleren at ankomme til Helheim Castle, antager vi, at de igen har muligheden for at føle en sejrs-oplevelse – såkaldt fiero. Figur 112 viser Helheim Castle udefra mens figur 113 viser et tutorial tip, hvor spilleren bliver opfordret til at præsentere deres ofring; specifikt det Power Skull, som de samlede op tidligere. Hvis de har mistet deres Power Skull, kan de ikke få adgang til Helheim Castle og er derfor nødt til at begå selvmord og starte forfra.



Figur 112 - Helheim Castle udefra

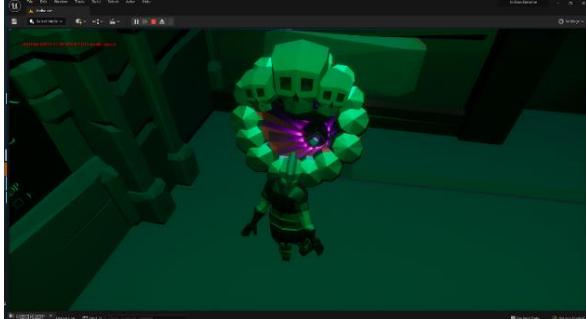


Figur 113 - Tutorial tip udenfor Helheim Castle

Hvis spilleren placere deres Power Skull i åbningen/røret med de tre kranier, vil spilleren aktivere døren og få adgang til Helheim Castle. Det bør her nævnes, at hvis spilleren dør indenfor (eller efter) Helheim Castle, vil døren blive låst, hvorefter spilleren er nødt til at låse op for den igen ved hjælp af et nyt Power Skull. Power Skulls respawner (objektet kan findes på sin originale plads hvis det mistes) hver gang spilleren dør, så de er nødt til at samle det første Power Skull op igen for at kunne fortsætte til Helheim Castle. På den måde hjælper spillet spilleren med at huske at få deres Power Skull med.

I figur 114 herunder kan du se spilleren aktivere døren til Helheim Castle, som åbner med lyden af en sten dør, der bliver åbnet langsomt. Derudover ryster skærmen for at få døren til at føles tung. Øjnene i kraniet på døren lyser også op. Vores antagelse er her, at spilleren vil føle en mindre

succes-oplevelse i og med, at de låste op for Helheim Castle – et Reward of Access for, at de både huskede at medbringe et Power Skull og for, at det lykkedes dem at nå hertil.

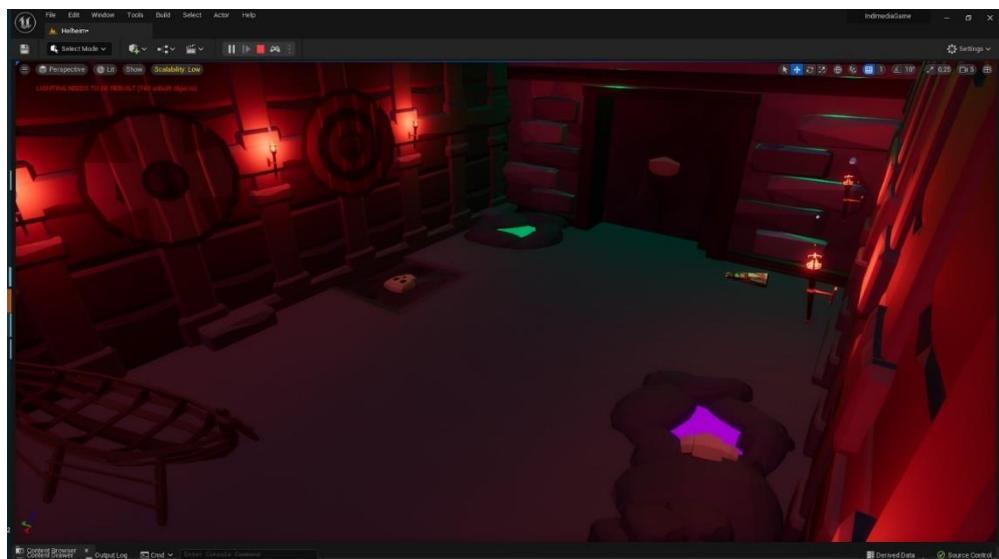


Figur 114 - Puzzle del af Helheim



Figur 115 - Døren til Helheim Castle åbnes

Indenfor i Helheim Castle vil spilleren blive mødt af et rum, hvor de er nødt til at aktivere en lilla Pressure-Plate for at åbne en låst dør (Figur 116):

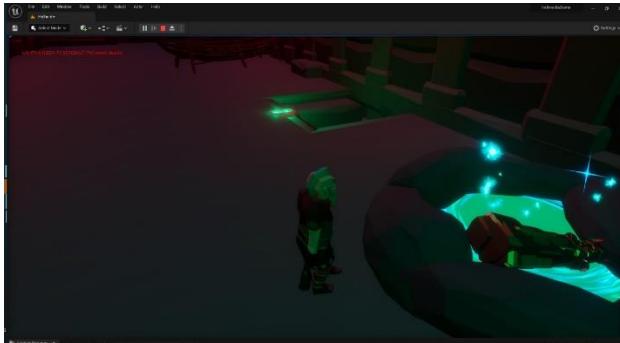


Figur 116 - Rum #1 i Helheim Castle

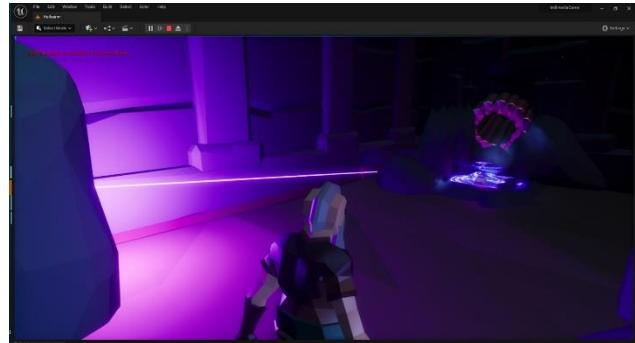
I rummet kan spilleren se følgende: en grøn Pressure-Plate, en lilla Pressure-Plate, en gylden statue og i alt tre døre: to små og én stor. Dette er således et rum, der udgør et puzzle for spilleren – altså har vi til hensigt at udfordre spilleren med en cognitive task; rumopfattelse. Denne type udfordring er anderledes fra den sædvanlige, hvor vi normalvis udfordrer spilleren med physical tasks i form af timing og præcision i spillerens hop og kolbøtter.

Hvis spilleren flytter den gyldne statue over på den grønne Pressure-Plate, vil de se, at de to små døre åbner sig. Her har spilleren to muligheder, som vi gennemgår herunder:

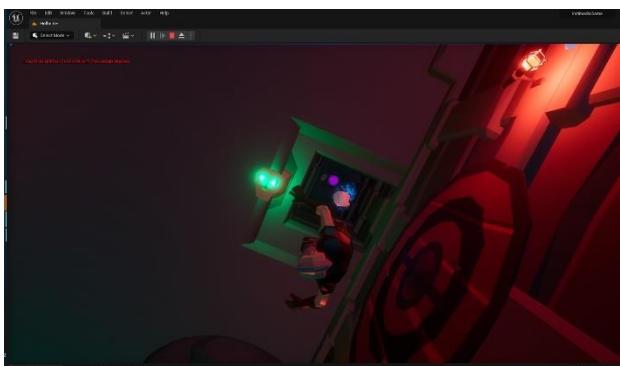
Helheim Castle: Mulighed A



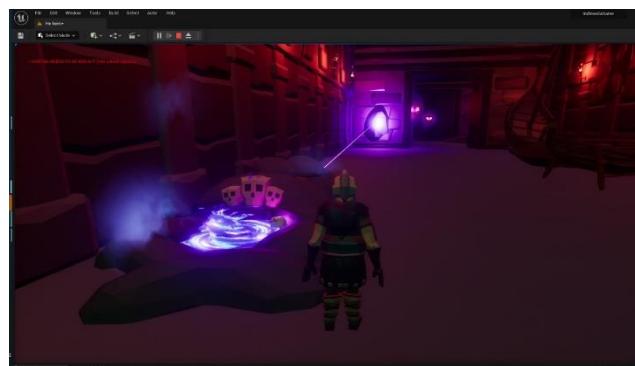
1) Spilleren vælger at hoppe ned ad den lille dør i gulvet foran dem til højre i rummet.



2) Her finder spilleren deres Power Skull, som blev brugt til at åbne døren til Castle Helheim. Hvis de samler det op, vil døren til Helheim Castle lukke.

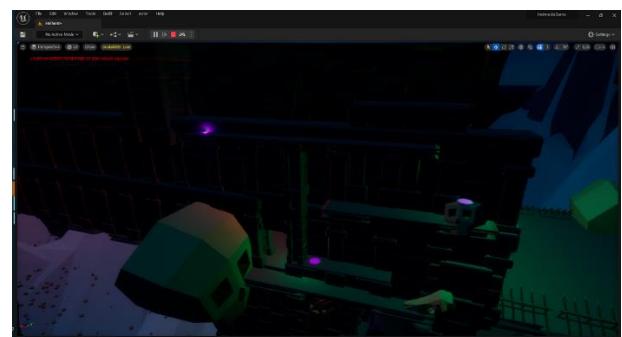
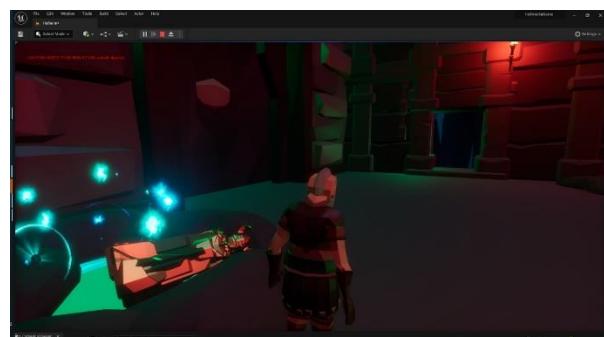


3) Ved hjælp af en Bounce-Pad hopper de tilbage op i rummet.

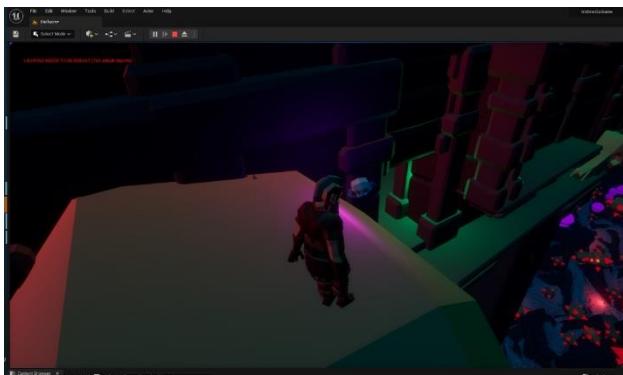


4) Nu har de mulighed for at bruge dette Power Skull på den lilla Pressure-Plate i rummet for at komme videre.

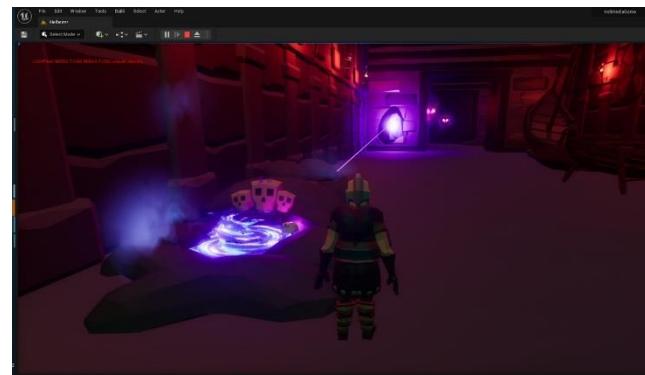
Helheim Castle: Mulighed B



1) Spilleren vælger at bevæge sig ud gennem døren til venstre i rummet.



2) Spilleren er nu på ydersiden af Helheim Castle. Her kan de ved hjælp af Bounce-Pads bevæge sig op til et Power Skull.



3) Hvis det lykkedes spilleren ikke at falde ned og dø, kan de hoppe ned på det store kranie og let komme tilbage til rummet.

4) Nu har de mulighed for at bruge dette Power Skull på den lilla Pressure-Plate i rummet for at komme videre.

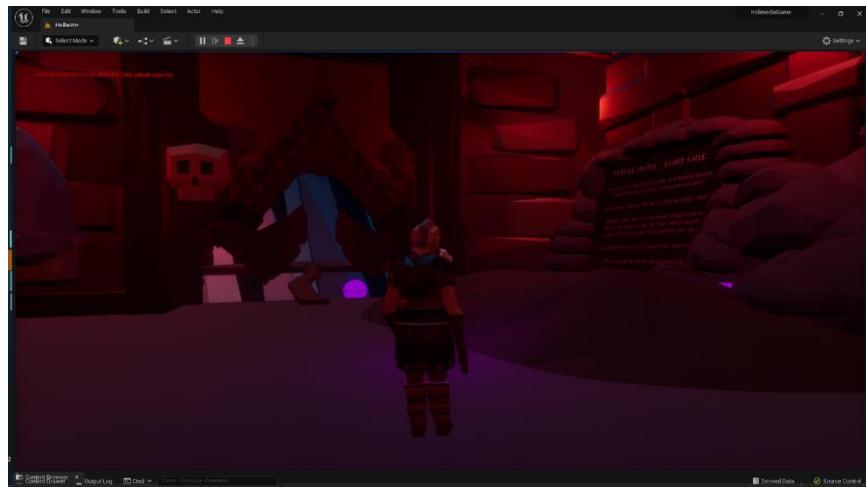
Begge giver spilleren mulighed for at fortsætte – dog er mulighed A en del mere sikker, da spilleren ikke risikerer at falde ud over kanten. Til gengæld bliver hoveddøren til Helheim Castle låst, hvis spilleren blot samler Power Skull'et op fra kælderen.

Efter at have åbnet døren fra det første rum i Helheim Castle, vil spilleren ankomme til et nyt rum med en låst dør, hvor endnu en runesten kan findes (Figur 117):



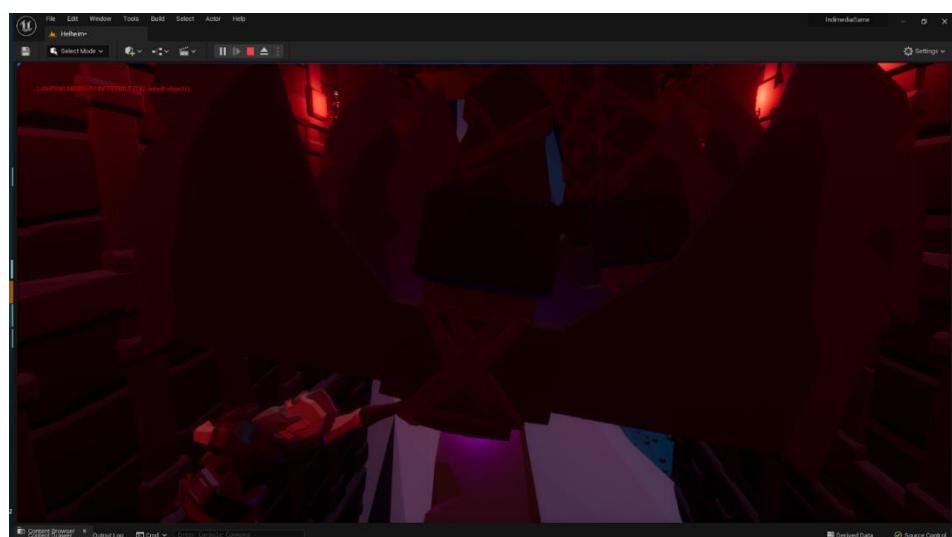
Figur 117 - Helheim Runesten #2

Runestenen gratulerer spilleren for at være nået så langt – men advarer om, at Hels sidste udfordring er foran dem. Endnu et kranie skal bringes til toppen af bjerget for at spilleren kan undslippe Hel. Hvis det lykkes, vil spilleren blive erklæret *Champion of Hel*. Hvis spilleren samler kraniet op, vil den låste dør åbne med endnu en klik lyd. Bagved døren ser (og hører) spilleren en række enorme økser, der svinger fra side til side (Figur 118):



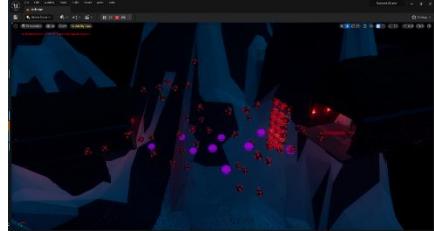
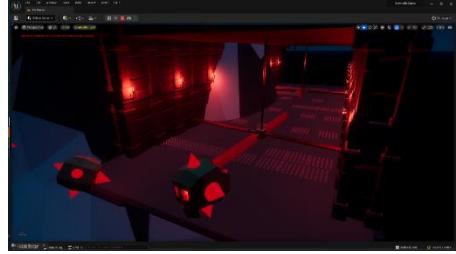
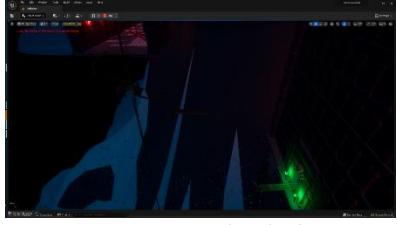
Figur 118 - Helheims svingende økser

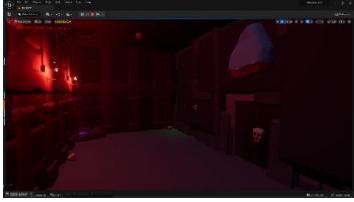
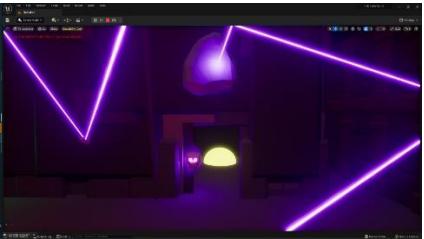
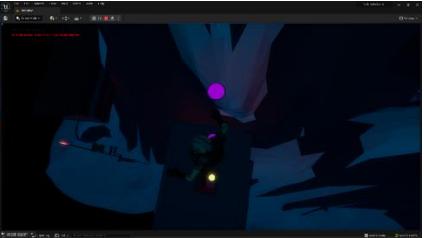
Det er nok ingen overraskelse, at spilleren bliver kløvet ihjel, hvis de bliver ramt af en økse:



Figur 119 - spilleren bliver ramt af en økse og dør

Lykkedes det dog spilleren at komme forbi de svingende økser (jf. Figur 119), vil de dernæst blive mødt af følgende udfordringer på vej til toppen af bjerget:

BESKRIVELSE	SCREENSHOT AF UDFORDRING / OMRÅDE
<p>Bounce-Pads & Explosive Traps</p> <p>I området efter de svingende økser bliver spilleren mødt af flere svævende Bounce-Pads og Explosive Traps (jf. Figur 120). Her er der også en mur af Explosive Traps, som spilleren ikke kan hoppe over – kun rundt om. Med frygten for at blive sendt hele vejen tilbage til Tower of Death er dette område endnu mere intens end det sidste.</p>	 <p>Figur 120 - Bounce-Pads & Explosive Traps</p>
<p>Rotating Fans</p> <p>I det næste område skal spilleren hoppe forbi nogle Rotating Fans (figur 121). Disse dræber ikke spilleren, hvis man rører dem – men til gengæld kan de skubbe spilleren ind i de Spike-Traps, der er på jorden. Så det er bedst at undgå de Rotating Fans, der konstant snurrer rundt i en bestemt hastighed.</p>	 <p>Figur 121 - Rotating Fans</p>
<p>Mørke planker</p> <p>Efter Rotating Fans skal spilleren klatre på nogle meget tynde (og meget mørke) planker, der strækker sig ud mod den grønne port nederst til højre på den næste bygning (figur 122). Her skal spilleren springe fra plankerne til den grønne port. Hensigten er her et meget intens øjeblik, hvor spilleren frygter at falde ned, men forhåbentlig lige når at lande foran den grønne port.</p>	 <p>Figur 122 - mørke planker</p>

<p>Det sidste rum</p> <p>Inde i bygningen efter plankerne og den grønne port vil spilleren finde dette rum, hvor der er en låst dør (figur 123). Hvis det er lykkedes spilleren at bringe et Power Skull med dem (som runestenen bad dem om), kan de åbne døren og fortsætte. Hvis ikke, må de begå selvmord og starter forfra.</p>	 <p>Figur 123 - Det sidste rum</p>
<p>Gylden Bounce-Pad</p> <p>Hvis spilleren har husket at bringe et Power Skull med dem, kan de åbne den låste dør.</p> <p>En gylden Bounce-Pad dukker frem i det nu åbne rum (figur 124)</p>	 <p>Figur 124 - Gylden Bounce-Pad</p>
<p>Gylden Bounce-Pad #2</p> <p>Hvis spilleren går ind i den gyldne Bounce-Pad vil de blive skudt langt op i luften – meget længere op end normale Bounce-Pads vil skyde dem opad (Jf. figur 125).</p> <p>Hensigten er her, at spilleren får en positiv overraskelse som belønning for deres hårde indsats.</p>	 <p>Figur 125 - Gylden Bounce-Pad #2</p>
<p>Goal!</p> <p>Herfra skal spilleren hoppe henover et par svævende Bounce-Pads op til det grønne kranie på toppen af bjerget (Jf. figur 126).</p> <p>Når spilleren lander på den gyldne platform, har de klaret Helheim. Nu kan spilleren tackle de resterende levels i spillet. Hvis de allerede har klaret Muspelheim og Niflheim, kan de i stedet bevæge sig ind i portal til Valhalla, hvorved de har vundet spillet.</p>	 <p>Figur 126 - Goal!</p>

Tabel 25 – Overview af Helheim

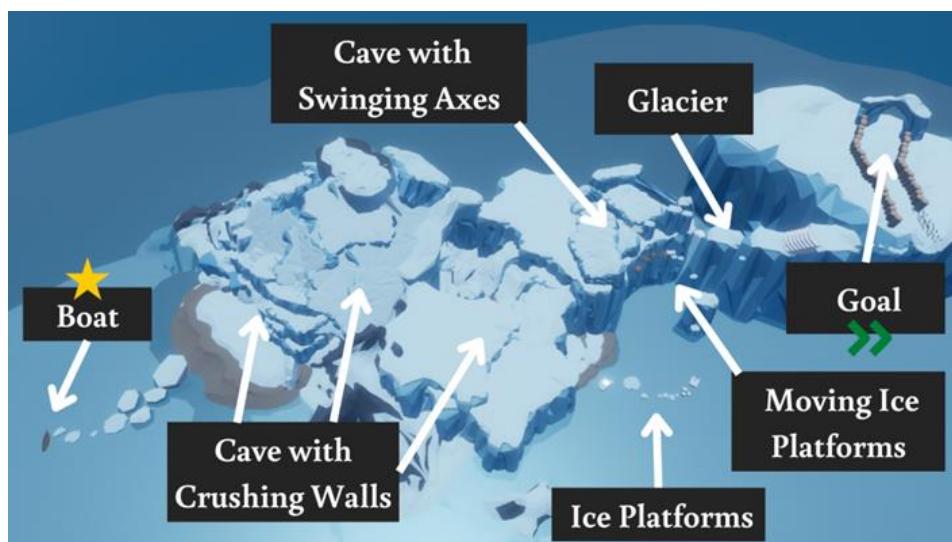
Niflheim

Niflheim er en af de 9 verdener i nordisk mytologi. Daniel McCoy beskriver Niflheim som "the homeland of primordial darkness, cold, mist and ice" (McCoy, u.å.). Denne verden er essentielt, modsætningen til Muspelheim, hvor ild og varme har fokus. I God of War (Santa Monica Studio, 2018) blev Niflheim ligeledes portrætteret. God of War Wiki beskriver Niflheim som værende "The Realm of Fog, originally being the realm of endless snow, wind, ice and mist" (Santa Monica Studio, 2018). I konstruktionen af vores portrættering af Niflheim, var kulde og sne i fokus. Grunden til dette, var blandt andet at det skabte en tydelig kontrast til Muspelheim, samt at de assets vi havde til rådighed, gjorde det muligt at skabe et isfyldt landskab, uden større teknologiske udfordringer. Inspirationen til det æstetiske i dette level, kom delvist fra de skriftlige beskrivelser af Niflheim, samt fra billeder, såsom figur 127, der ses nedenfor.



Figur 127 - Snow in Michigan (Graham Media Group, 2022)

Fokus var på at skabe en opadgående udfordring, hvor spilleren spawner ind, på en båd på havoverfladen, hvilket ses i figur 128, ved den gule stjerne, samt kan et close up ses i figur 129.



Figur 128 - Niflheim Overview



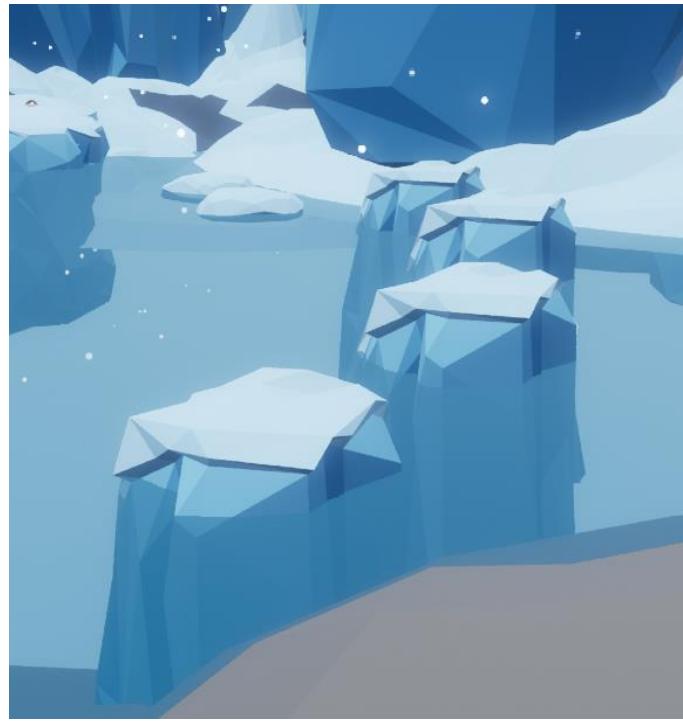
Figur 129 - Niflheim Spawn Point

Den planlagte rute starter ved båden, og hen over en række isflager og sten. Allerede her, bliver spillerens physical skill-set (jf. Skill Spectrum afsnit, figur x) udfordret, da spilleren, som udgangspunkt, er udfordret på deres koordination. Dette skill-set bliver fortsat udfordret igennem levelet. Efter det første platform element, lander spilleren i en safe zone, på en strand. På denne strand er der en indgang til en is grotte (figur 130).



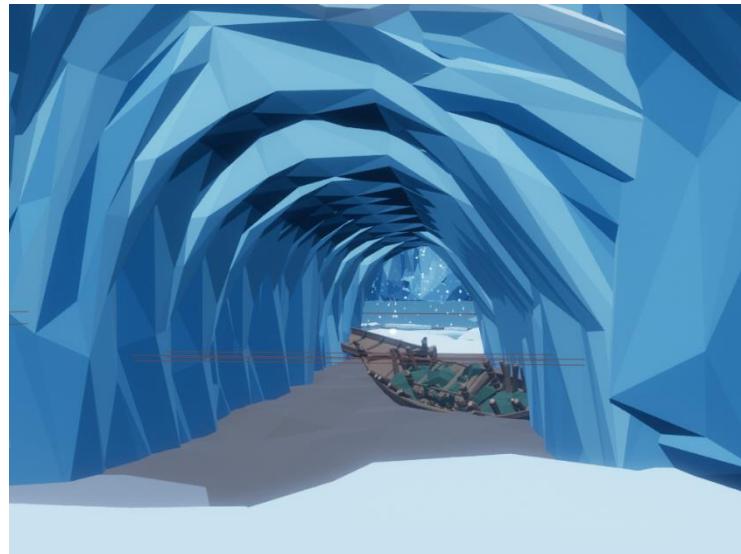
Figur 130 - Niflheim, Indgang til is grotte

Inde i denne grotte skal spilleren over endnu et platform element (figur 131). Disse har en lav stigning, hvilket giver spilleren en lav udfordring, i form af, at skulle justere fart på deres hop, for at nå over til den næste platform. Denne er balanceret således at spilleren har et forholdsvis stort område at lande på, så der er en margin til fejl.



Figur 131 - Niflheim, plattformelement inde i is grotte

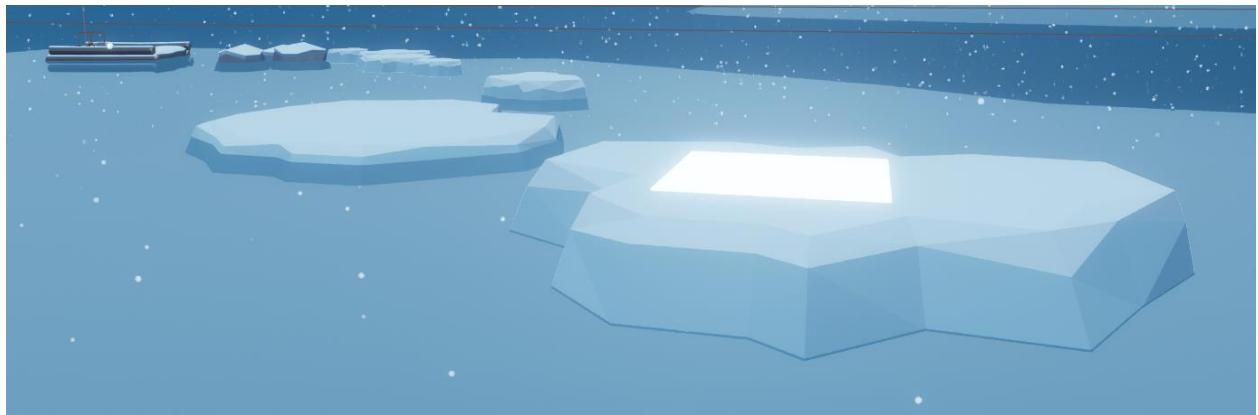
Efter spilleren er kommet over platform elementet i grotten, lander de i endnu en safe zone, der leder videre til crushing walls (figur 132). Her vil spilleren ramme en triggerbox, der aktiverer crushing walls, således at de begynder at lukke sig sammen mod spilleren. Her har spilleren begrænset tid på fem sekunder før væggene lukker sammen. Hvis spilleren ikke når igennem, vil de dø og skulle starte forfra. For yderligere at skabe en udfordring, er der blevet placeret både imellem væggene, med det formål at få spilleren til at skulle løbe zigzag forbi udfordringerne, eller hoppe over dem.



Figur 132 - Niflheim, Crushing Wall

Efter crushing walls, vil spilleren ramme endnu en safe-zone, der sidder imellem endnu et platform element (figur 133). Her er udfordringen hævet fra tidligere platform elementer, ved tilføjelsen af en

moving spike trap. Denne er timet således at spilleren har mulighed for at stå på den, i en periode hvor spikes er nede i jorden. Dog er platformen stor nok til at spilleren ikke behøver at ramme moving spike trap, men de vil stadig skulle forbi den, for at komme videre til næste platform. Spilleren skal herefter over en række platforme inden de rammer en flydende træplatform, med en bounce-pad (figur 133).



Figur 133 - Niflheim, Platformelement efter Crushing Walls

Levelet, som indtil nu, har være designet horisontalt, præsentere nu en vertikal udfordring. Spilleren skal time deres hop på bounce-padden med en flyvende, bevægende platform (figur 134). Denne bevæger sig diagonalt, med en hastighed på tre sekunder, mellem 2 punkter. Her bliver spilleren for første gang præsenteret for en udfordring, der kræver et meget højt skill-level, da platformen bevæger sig med en sådan hastighed at timingen for at ramme den, skal være perfekt. Forinden dette element, har spilleren fået mulighed for langsomt at stige i skill-level, i form af det primære horisontale design af levelet. Det er en forhåbning, at spilleren, når de klare denne udfordring, vil opleve en følelse af mastery (Marczewski, 2015).



Figur 134 - Niflheim, Flyvende, bevægende platform efter bounce-pad

Når spilleren har formået at ramme den flyvende platform, har de nu 2 muligheder for at komme videre i levelet. Mulighed A (figur 135) indebære at blive på den flyvende platform, og derefter hoppe over på endnu en flyvende, bevægende platform. Denne bevæger sig horisontalt med en hastighed på fem sekunder, mellem to punkter. Herfra har spilleren mulighed for at hoppe direkte over til det næste punkt i levelet. Altså, oplever spilleren endnu en udfordring, der kræver et meget højt skill-level.

Mulighed B (figur 136), kræver et lavere skill-level hos spilleren, og spilleren vil, formentligt ikke, opleve en følelse af mastery i samme grad, som ved mulighed A. Mulighed B er en is gletscher, placeret sålede at spilleren kan forlade den flyvende platform, halvvejs mod næste del.

Gletscheren skabere endnu en safe-zone, hvor spilleren har længere tid til at skulle time deres næste hop. Fra is gletscheren, skal spilleren hoppe over på en flyvende, bevægende platform, der bevæger sig horisontalt med en hastighed på fem sekunder mellem to punkter. Herefter skal spilleren hoppe over på endnu en platform, der bevæger sig horisontalt med en hastighed på fem sekunder, mellem to punkter. Afslutningsvist, er denne platform ikke højt nok oppe, til at spilleren kan nå det næste punkt i levelet, og skal derfor hoppe over på endnu en platform. Denne sidder inde i den næste gletscher og bevæger sig lodret, med en hastighed på 4 sekunder, mellem to punkter. Denne udfordring er sat op således at spilleren har mulighed for at vælge high-risk, high-reward ved mulighed A, da denne mulighed giver spilleren en væsentligt forspring på tiden, det vil tage at gennemføre levelet. Dette kræver dog at spilleren skal time hoppet fra platform 1 til platform 2 perfekt, altså er kravet et højt skill-level. Mulighed B giver spilleren mulighed for at vælge low-risk, low-reward, da hoppet fra platform 1 til is gletscheren giver spilleren et større vindue til time deres hop, samt at turen videre derfra, også er nemmere at time. Dog vil dette valg tage længere tid.



Figur 135 - Niflheim, Mulighed A



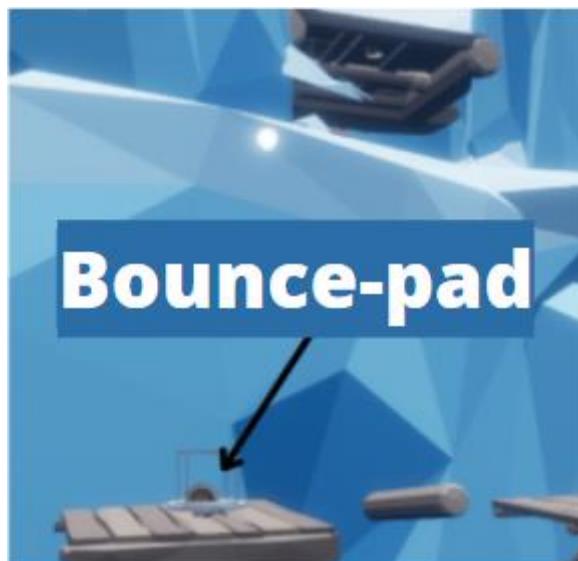
Figur 136 - Niflheim, Mulighed B

Spilleren vil, i næste del af levelet, blive præsenteret for et stigende platform element, på siden af en is gletscher (figur 137). Udfordringen er her, at platformene stiger i højde, samt bliver de mindre i størrelse. Dette udfordrer spillerens physical-skill, da de skal kunne time fart og længde på deres hop, for at komme videre. Spilleren vil kunne komme til at hoppe for langt eller for kort, og dermed falde ned.



Figur 137 - *Niflheim*, Platformelement efter mulighed A eller Mulighed B

Ved den sidste platform, ved det stigende platform element, er der endnu en bounce-pad (figur 138). Denne giver spilleren et boost til at kunne komme videre til den næste udfordring. Spilleren skal kunne styre deres spillerkarakter i luften, for at lande ved indgangen til grotten med swinging axes.



Figur 138 - *Niflheim*, bounce-pad til næste sektion af levelet, 2022

Spilleren vil nu blive præsenteret for en grotte med swinging axes (figur 139). Denne udfordring består af fem økser, der er sammensat af tre forskellige assets. Disse svinger med varierende hastigheder på henholdsvis tre, fire og fem sekunder. Spilleren skal time deres bevægelse, så de ikke rammes af de svingende økser. Det er et lille vindue, hvor spilleren har mulighed for at kunne løbe igennem uden at skulle stoppe, dog er det tiltænkt at spilleren skal time deres fremgang, ved hver økse. Det er derfor muligt for spilleren at kunne stå imellem økserne, dog er dette mellemrum

ikke særlig stort og der er forholdsvis stor chance for at spilleren enten bevæger sig frem med enten for meget, eller for lidt fart.



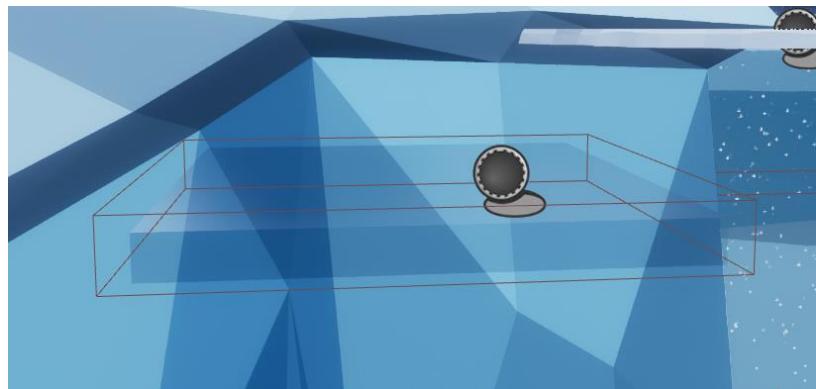
Figur 139 - Niflheim, Swinging Axes sektion

Spilleren rammer endnu en safe-zone, inden de kommer til en dør (figur 140). Denne udfordring er i sig selv, ikke farlig for spilleren, da det eneste de skal gøre, er at trykke på en knap, der åbner døren foran dem. Her bliver spillerens cognitive skill-set (jf. Skill Spectrum afsnittet, figur x) udfordret, da den opgave kræver en analytisk tilgang. For at løse denne udfordring, kræver det, at spilleren har en forståelse for puzzles. Ligeledes giver denne udfordring, spilleren en reward of access (jf. Rewards i Game Design afsnit, figur x), ved at spilleren får åbnet op for et nyt område. Der var dog et problemer med, hvordan denne udfordring var præsenteret for spilleren, da selve døren og knappen ikke tydeligt simulerede en dør og en knap. Når spilleren har løst denne udfordring åbnes der op for den næste del af levelet.



Figur 140 - Niflheim, Dør,

Spilleren bliver nu præsenteret for en isplatform, der går i stykker når spilleren står på den (figur 141). Da det er første gang spilleren ser denne slags platform, ved de endnu ikke hvad denne platforms mekanik er. Dette skaber en udfordring i at spilleren enten må skulle teste denne, ved at hoppe over på den. Der er stor sandsynlighed for, at spilleren ikke er hurtigt nok, til at reagere på at platformen forsvinder under dem, og de vil derfor dø. Spilleren vil, ved denne udfordring skulle hoppe over på isplatformen og videre til en platform, der roterer. Denne er ikke svær at ramme, men spilleren ville skulle gøre dette, med et vindue på 0.7 sekunder.



Figur 141 - Niflheim, Is Platform

Spilleren skal nu fra den roterende platform og over på en is gletscher (figur 142). Denne kan, desuden, klassificeres som endnu en safe-zone, da der ikke er en yderligere udfordring, ved at blive stående her.



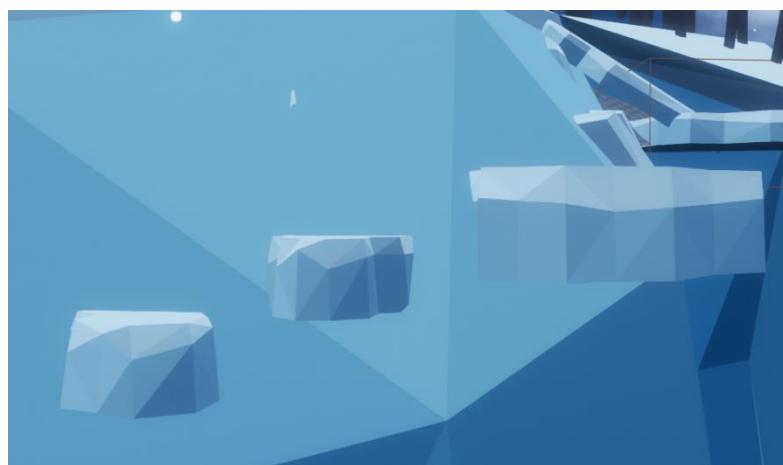
Figur 142 - Niflheim, roterende platform til gletscher

Spilleren skal herfra hoppe over på en flyvende, bevægende platform (figur 143). Denne bevæger sig vertikalt, med en hastighed på to sekunder, mellem to punkter. Spillere skal kunne time deres hop, således at de rammer platformen, før den når en bestemt højde, da hoppet ellers ville være umuligt. Ydermere, skal spilleren kunne time deres hop, når platformen når dens ultimative højde, for at få et boost til deres hop, og nå op på den næste gletscher.



Figur 143 - Niflheim, flyvende bevægende platform op mod gletscher

Spilleren befinner sig nu igen i en safe-zone, hvor en trappe leder op til den næste gletscher, som også er uden udfordringer. Herefter bliver spilleren præsenteret for det sidste platform element (figur 144). Denne minder om det stigende platform element, spilleren tidligere blev præsenteret for, og vil derfor være kendt for spilleren. Spilleren vil derfor have en fordel, ved denne udfordring, da dette er et kendt element.



Figur 144 - Niflheim, sidste platformelement

Spilleren vil nu være nået til den sidste del af levelet, hvor de essentielt bare skal løbe mod målet (figur 145). Denne er præsenteret som en stor is bue, med hegnet der leder vejen. Disse har det formål at de, for det første leder spilleren hen til det egentlige mål, men også sørger for at spilleren ikke løber ud på dele af gletscheren, hvor det er muligt at ryge igennem.



Figur 145 - Niflheim, slutpunkt

Niflheim er designet med henblik på at følge et up and down patter (Martin, 2018), hvor spilleren bliver præsenteret for udfordringer der kræver et lavt skill-level, for derefter at blive præsenteret for udfordringer, der kræver et højt skill-level. Dog, er der en generel stigning i de individuelle udfordringer, for netop at følge spillerens stigende evner, i takt med at de kommer igennem levelet. Ydermere er fokus primært på at udfordre spillerens physical-skill, igennem platform elementer og timing baserede udfordringer.

Muspelheim

Ved konstruktionen af Muspelheim var det vigtigt at forstå hvilken stil dette level burde have i forhold til nordisk mytologi. Muspelheim bliver beskrevet i The Prose Edda(Snorri Sturluson, & Anderson, R. B., 2006) som følgende:

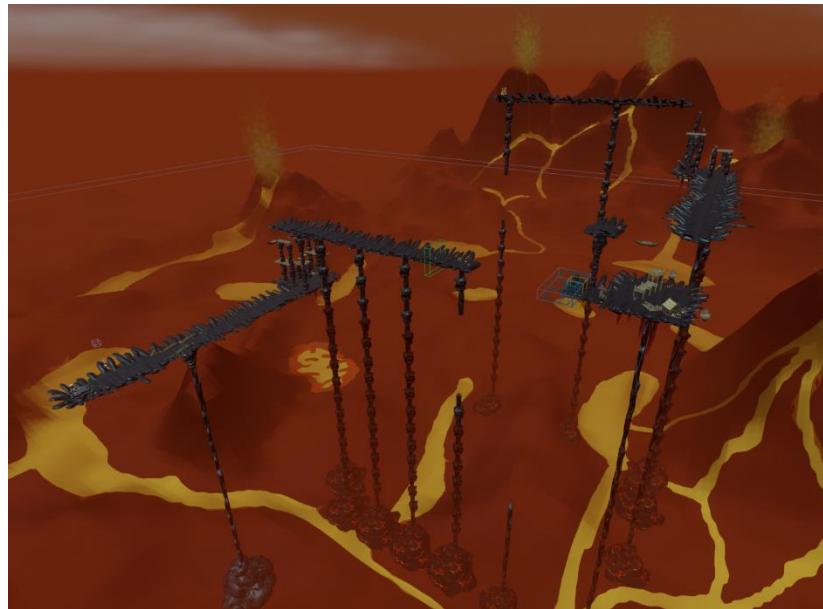
"It is light and hot, and so bright and dazzling that no stranger, who is not a native there, can stand it." (Snorri Sturluson, & Anderson, R. B. 2006)

Vores spil er langt fra det første som har valgt at visualisere Muspelheim, spil som God of War(Santa Monica Studio, 2018) og Assassins Creed Valhalla(Ubisoft Montreal, 2020) introducere også dette realm i deres spil. På baggrund af den skriftlige forklaring af Muspelheim og inspirationen draget fra andre udvikler som også har forsøgt at bygge Muspelheim i deres spil, blev en serie af krav for dette level konstrueret. Disse krav kom primært ud fra ét referencebillede som var et art piece lavet til Assassins Creed Valhalla(Ubisoft Montreal, 2020)



Figur 146 - Koncept billede brugt som inspiration til Muspelheim(Phillips. T, 2021)

Ud fra dette referencebillede blev det besluttet, at banen skulle have et terræn, som var mørkt og introducere lava strømme. Der skulle findes flere forskellige størrelser af vulkaner i dette terræn, og hele terrænet skulle se ud til at være langt væk. Disse vulkaner skulle, helst se ud som om de er aktive og denne effekt skulle gerne blive leveret ved brugen af partikel effekter, som viser røg der kommer fra de forskellige vulkaner. Hele banen skulle bygges op i en form for ødelagte faldefærdige sten, som bygger en vej spilleren skal navigere igennem. Da et terræn som dette kunne være yderst krævende for en computer, blev der draget yderligere inspiration fra referencebilledet idet, at banen introducere en post-processing effekt som begrænser, hvor langt spilleren kan se i horisonten ved hjælp af en tåge effekt. For yderligere at påvirke banens udseende i forhold til beskrivelsen og reference billedet, introduceres et "Skylight" (et lys som findes i Unreal, oftest brugt til belysning af store miljøer) til banen som belyser hele banen i en gyldenbrun farve. Ud fra denne beskrivelse af det visuelle i banen, kom banen til at se ud som i følgende figur x.



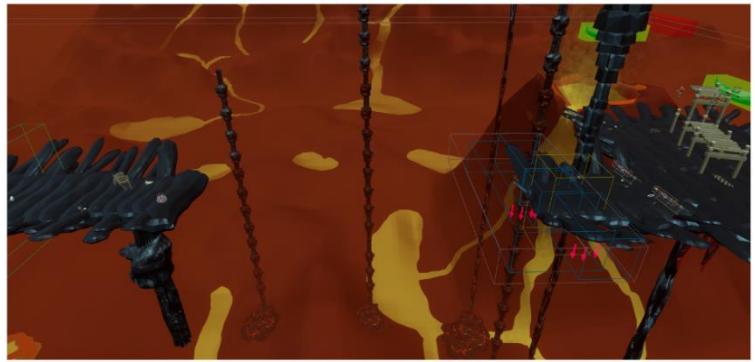
Figur 147 - Oversigt over Muspelheim banen set fra fugleperspektiv.

Med det visuelle klaret, var det næste skridt at definere, hvilke assets som skulle introduceres i denne bane, hvornår disse skulle introduceres og med hvilken hyppighed. I et forsøg på ikke at overrumple spilleren med forskellige assets, blev kun få assets introduceret løbende. Første område skulle introducere bevægende platforme af forskellige typer, som kan ses i figur 147. Her ser man tre forskellige assets. Den rullende træstamme som er placeret i midten af billedet, sad fast på positionen, men roterede omkring sig selv for at vælte spilleren af. De tre både som er markeret med grønne bokse på billedet, ville bevæge sig langsomt lodret mellem den grønne boks og den røde boks. Disse bokse var ikke en del af spillet, men bliver brugt til at vise læseren bevægelige dele. Den sidste bevægende platform på billedet er de vippende dødningehoveder som ses på træ platformen nederst midt på billedet. Disse vippende pinde ville vippe væk og mod hinanden. Målet med disse vippende pinde var at introducere en udfordring i starten, af banen som var meget svær. Dette var inspiration taget fra Dark Souls (FromSoftware, 2011) hvor de netop også introducere et meget svært element i starten af spillet. Modtagelsen af denne pludselig sværhedsgrad blev dog kontroversiel i test af spillet. Dette bliver dækket mere i vores afsluttende playtests. .



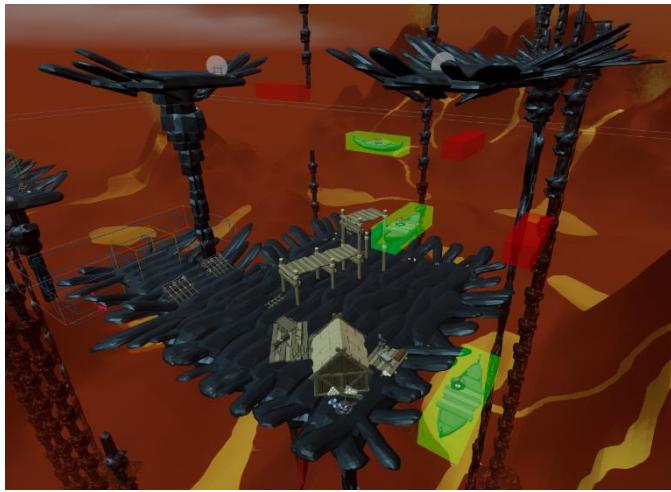
Figur 148 - Overblik over de forskellige udfordringer

Næste introduktion sker på platformen som binder sektion et og to sammen, her bliver spilleren introduceret til Bounce-Pad assets som ses i figur 148.



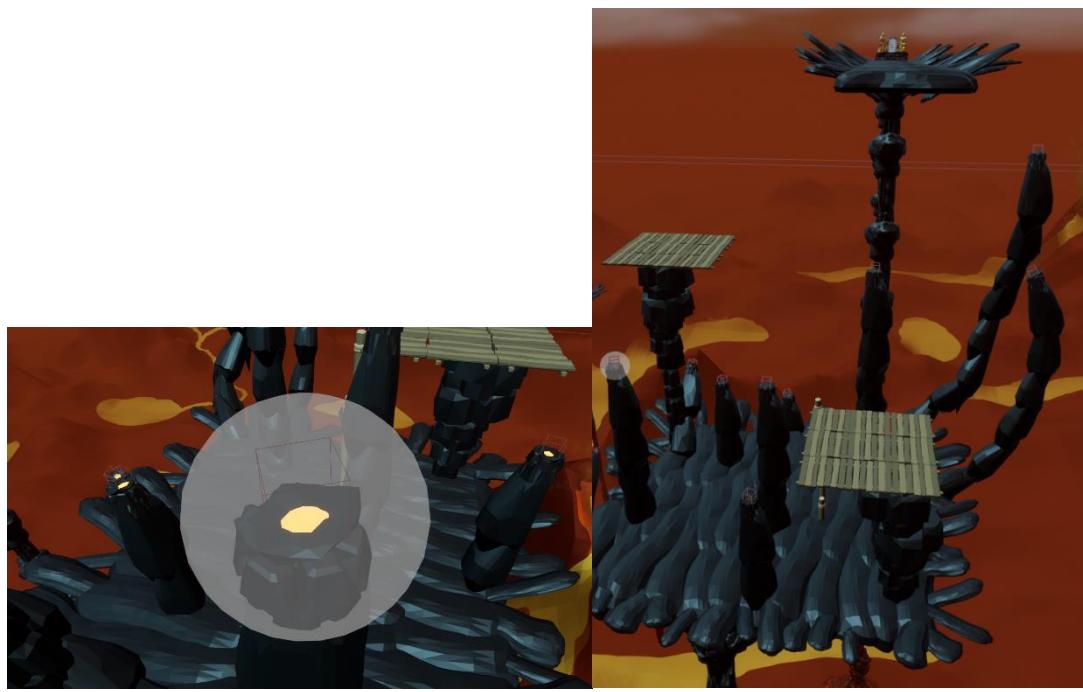
Figur 149 - Sektion 2

Spilleren bliver her nødt til at interagere med, Bounce-Pad assets for at nå sektion to. I sektion to, bliver bevægelige platforme, som spilleren blev introduceret til i sektion et kombineret med den nye assets. På denne måde formår vi at introducere spilleren til noget, de kender, kombineret med noget nyt som spilleren kan bygge erfaring med. Sektion to kan ses i figur 150. På samme måde som i figur 151 over sektion et, markerer de røde og grønne bokse, de forskellige positioner bådene bevæger sig imellem.



Figur 150 - Sektion 3 overblik over udfordringer

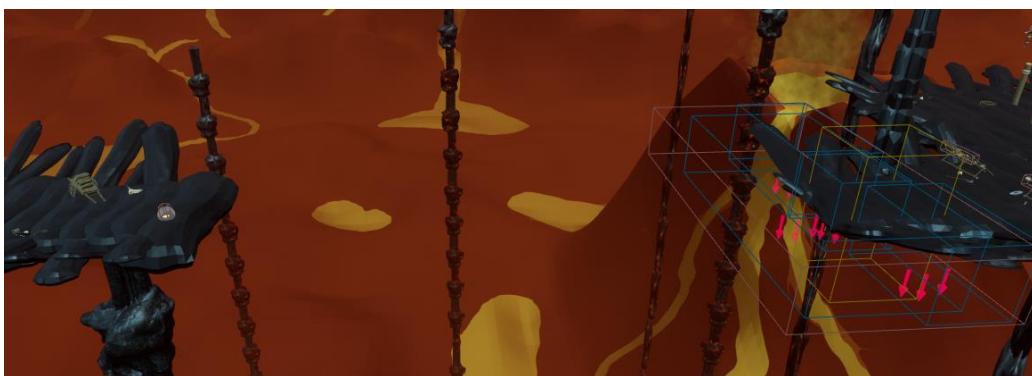
I sidste sektion af banen bliver spilleren introduceret til banens sidste assets altså directional-bouncepad. Her skal spilleren bruge disse directional-bouncepad, til at overkomme sektion tre for at nå slutningen af banen. Denne sektion er designet, så spilleren har mulighed for at tage udfordringen langsomt i etaper, ved hjælp af de hævede træ platforme. Den erfarne spiller har dog muligheden for at overkomme, den sidste sektion ved at hoppe direkte op, samt kun udnytte 3 af de 9 forskellige directional-bouncepad som er til rådighed. Dette åbner det op for kreative løsninger i banen, som tiltaler vores PXG. Originalt skulle der være et sektion fire, som samlede alle de introducerede asset i én samlet udfordring, men grundet begrænsede ressourcer blev denne sektion skrottet. I følgende figur 151 og directional-bouncepad og den tredje sektion.



Figur 151 - Platforme og bounce-pads

Ud over assets var det også tydeligt, at der var to forskellige udfaldsmuligheder for spillerens aktioner i vores spil. Vi tog her inspiration fra spil som Getting Over It (Foddy, 2017) og Jump King (Nexile, 2019b), hvor de benytter hard og soft failure (jf. B1).

I forhold til Muspelheim banens konstruktion, var der stor fokus på at reducere mængden af hard failure punkter, da banen er ret svær i sig selv, og det ville hurtigt blive frustrerende, hvis man skulle starte forfra ved hver eneste fejl, der blev begået. Oven i dette, formår man at opbygge en spænding i spilleren, når de ved, at der er et punkt som er markant mere farligt end andre. På baggrund af denne forstand, blev banen original designet med tre sektioner som introducerer forskellige assets og en afsluttende sektion, hvor spilleren skal navigere igennem en sektion, der indeholder alle assets samlet i én udfordring. Hver sektion skulle have mindst én hard failure punkt, så banen total skulle have fire. I løbet af de initiale tests blev det tydelig, at den hard failure som blev introduceret i første sektion, ikke var godt modtaget, som derfor blev fjernet, som der kan læses nærmere om i vores afsluttende playtest. Ud over det blev banen skåret ned til de første tre sektioner og ikke nogen afsluttenden finale sektion. På baggrund af disse beslutninger, endte Muspelheim med tre hard failure punkter totalt. Første hard failure punkt findes i hoppet mellem, sektion et og to som ses i figur 152. Her er det nødvendigt for spilleren at udnytte den komplekse input som blev introduceret tidligere i kontrol sektionen. Denne komplekse input tillader spilleren at få mere fart på end normalt, og derfor tillader spilleren at hoppe over afgrunden, der splitter sektion et fra sektion to. Hvis spilleren ikke formår at overkomme dette, skal spilleren tilbage til start og gennemføre sektion et igen.



Figur 152 - Sten som springer i luften idet spilleren nærmer sig

Hard failure punkt nummer to i Muspelheim banen findes i sektion to. På både i sektion to, findes der bounce-pads. Spilleren skal her udnytte disse bounce-pads til at få nok afstand til at hoppe fra både til både. I hoppet som kan ses på billedet i figur 153 findes både svævende udenfor banens platform som betyder, at spilleren falder ned og dør, hvis de ikke formår at lande dette hop.



Figur 153 - Platforme som bevæger sig

Sidste hard failure punkt i Muspelheim banen findes som den afsluttende del af sektion tre. Her skal spilleren formå at bruge de forskellige directional-bouncepad til at nå den øverste og sidste platform. I de sidste to directional-bouncepad som ses på højre side i figur 154, svæver disse ud over banen på samme måde som bådene i sidste hard failure punkt. Derfor gælder samme situation i dette tilfælde, at spilleren falder ned og dør, hvis de fejler det sidste hop i banen.



Figur 154 - Platform som leder mod slutningen

Efter at have spillet den samlede bane, manglede der noget. Der manglede noget liv i banen, noget scripted og noget som kunne fortælle et indirekte narrativ. Derfor blev en serie af assets introduceret til banen. Tanken var, at spilleren ikke var den eneste som fik chancen for at overkomme denne udfordring hvor belønningen var Valhalla.



Figur 155 - Assets med physics som ligger sig tilfældigt hver gang spilleren kommer til dette punkt

Der blev introduceret andre karakter modeller i levelet. Disse karakter ville simulere fysik, så de ville falde om på stedet, som om de var døde efter at have fejlet deres chance for Valhalla.



Figur 156 - Assets som bringer liv

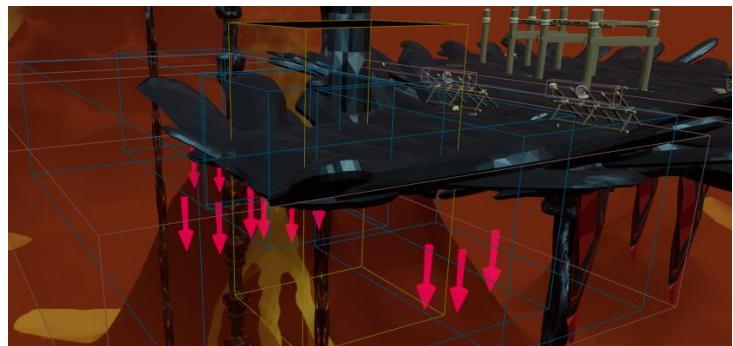
Både og andet træ materiale blev placeret i starten af levelet for at vise liv fra tidligere besøgende.



Figur 157 - Assets

Konstruktioner lavet af folk som forsøgte at finde en ny vej igennem udfordringerne. Ved introduktionen af denne konstruktion, blev sektion to af Muspelheim, mere tiltalende for vores PXG #8 at designe lineær design som inspirerer spillets gameplay. Grundet platformen i midten, har spilleren nu muligheden for at lande på denne og bruge den som et område til at slappe afinden

det næste hop. Spilleren kan dog undgå denne platform komplet og hoppe direkte op ved hjælp af de 3 bounce-pads. Derfor har sektion to nu flere måder at gennemføre den på.



Figur 158 - Chaos system UES

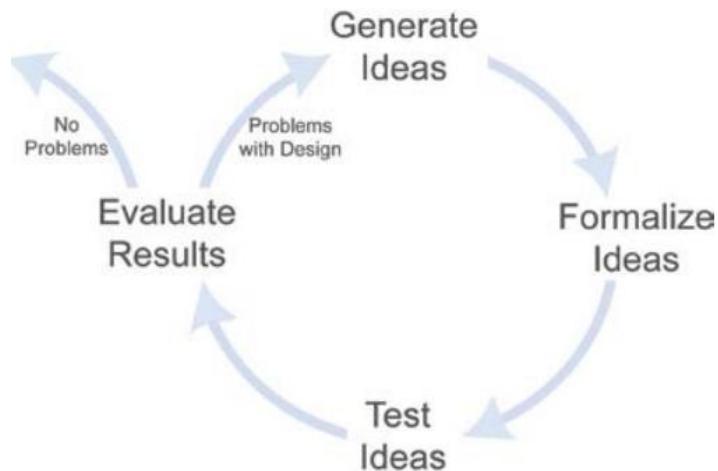
Levelet havde også dele af platformen som falder fra hinanden, når spilleren ramte en udløser, der var placeret, så spilleren gerne skulle kigge i retningen af destruktionen. Alle disse forskellige additioner havde til formål at variere banen og skabe liv i miljøet.

I dette afsnit fremgår de endelige playtests, der havde til formål at undersøge, om det er lykkedes os at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers.

Metodevalg og opsætning af testing lokale

Schell (2015) definerer playtesting som følger: “*(...)playtesting is all about getting people to come play your game to see if it engenders the experience for which it was designed*” (Schell, 2015, s. 434). Specifikt er vi interesseret i at finde ud af, om der er problemer med vores designvalg, som skader vores PXG. Derudover er vi også interesseret i at undersøge, om vi opnår de PXG, vi har i fokus. På den måde undersøger vi således, om prototypen for Road to Valhalla opfylder målene for de oplevelser, som spillet er designet for. Derudover tager vi også udgangspunkt i de konkrete antagelser, som vi har opridset løbende i afsnit B3.

Når vi playtester vores prototype, er vi nået til det 3. trin i den iterative process, *Test Ideas*, som Fullerton (2019) visualiserer på følgende måde:



Figur 159 - "Iterative process diagram" (Fullerton, 2019)

På baggrund af Fullertons (2019) model for den iterative proces er vi således interesseret i at teste vores idéer – specifikt via vores prototype – som vi efterfølgende reflekterer over og evaluerer i sektion C af dette speciale. Hvis vi kan identificere problemer med vores design, er vi således nødt til at gå tilbage til tegnebrættet og finde på nye idéer, der potentielt kan løse de problemer, som vi har identificeret. Det endelige mål er at finpudse prototypen til et niveau, hvor vi kan argumentere for, at vores PXG er opnået. Hvis dette er tilfældet, kan vi ifølge Fullerton (2019) bevæge os videre til Step 5: Design Documentation, hvilket først kræver, at vi udvikler og formalisere en plan for den fulde liste af features og levels for det endelige spil. Step 5: Design Documentation, samt de efterfølgende to (Step 6: Production og Step 7: Quality Assurance) afgrænsner vi os dog fra i forbindelse med dette speciale, da vi blot er interesseret i at producere og afprøve en prototype – ikke at producere et fuldt ud færdigt computerspil. Vi kunne således i et fremtidigt arbejde vælge fortsætte med at udvikle på Road to Valhalla via disse næste tre trin i Fullertons (2019) proces, hvis det viser sig, at vores prototype formår at opnå vores PXG.

I forhold til metodevalg besluttede vi os på baggrund af Drachen et al. (2018), Fullerton (2019) og Schell (2015) for at udnytte *think out loud* metoden efterfulgt at et *post-game interview*. Dette interview blev udført i et semi-struktureret format, hvor vi havde en interviewguide. Denne interviewguide var baseret på Fullertons (2019) foreslæede interviewspørgsmål til post-game interviews samt vores egne PXG. Interviewguiden for vores playtesting kan findes i bilag 12. Ifølge Drachen et al. (2018) omhandler interview som metode for playtesting, at man som forsker spørger playtester dybdegående spørgsmål omkring deres perception af og holdninger til spillet samt deres tanker og attitude til det konkrete spil og den oplevelse, som de har haft med spillet. Drachen et al. (2018) argumenterer desuden for, at interviewmetoden set i forhold til playtesting har følgende fordele og ulemper:

FORDELE VED INTERVIEWMETODEN	ULEMPER VED INTERVIEWMETODEN
<i>"Good at understanding what each individual believes about their game experience. Can help augment the understanding of why users do what they do" (Drachen et al., 2018, s. 103)</i>	<i>"Poor at getting accurate behavioural data on how users use a game. Does not quantify a user's attitudes about a game experience." (Drachen et al., 2018, s. 103)</i>

Tabel 26 – fordele og ulemper ved interviewmetoden set i forhold til playtesting

Interview som dataindsamlingsmetode er således fordelagtig, hvis vi vil undersøge, hvad vores hver især tænker omkring deres spiloplevelse, hvilket kan give os en forståelse for, hvorfor playtesterne spiller spillet, som de gør. Dog er en svaghed ved interviewmetoden, at vi ikke kan indsamle data omkring, hvordan en playtester faktisk spiller spillet – altså deres konkrete handlinger og oplevelser. Derudover kan interviewmetoden ikke kvantificere playtesternes attitude omkring en spiloplevelse.

For at kunne indsamle data omkring vores playtesteres konkrete oplevelser og handlinger i Road to Valhalla tager vi udgangspunkt i Fullerton (2019) og Schell (2015), som begge foreslår, at man med fordel kan anvende Think Out Loud metoden. Fullerton (2019) bidrager hertil med følgende definition af think-aloud metoden, som vi endnu ikke har udlagt:

"(...) it is important to ask the playtesters to "think out loud" when they are playing. By this, I mean that you want to hear what choices they are making and what uncertainties they have when playing." (Fullerton, 2019, s. 285).

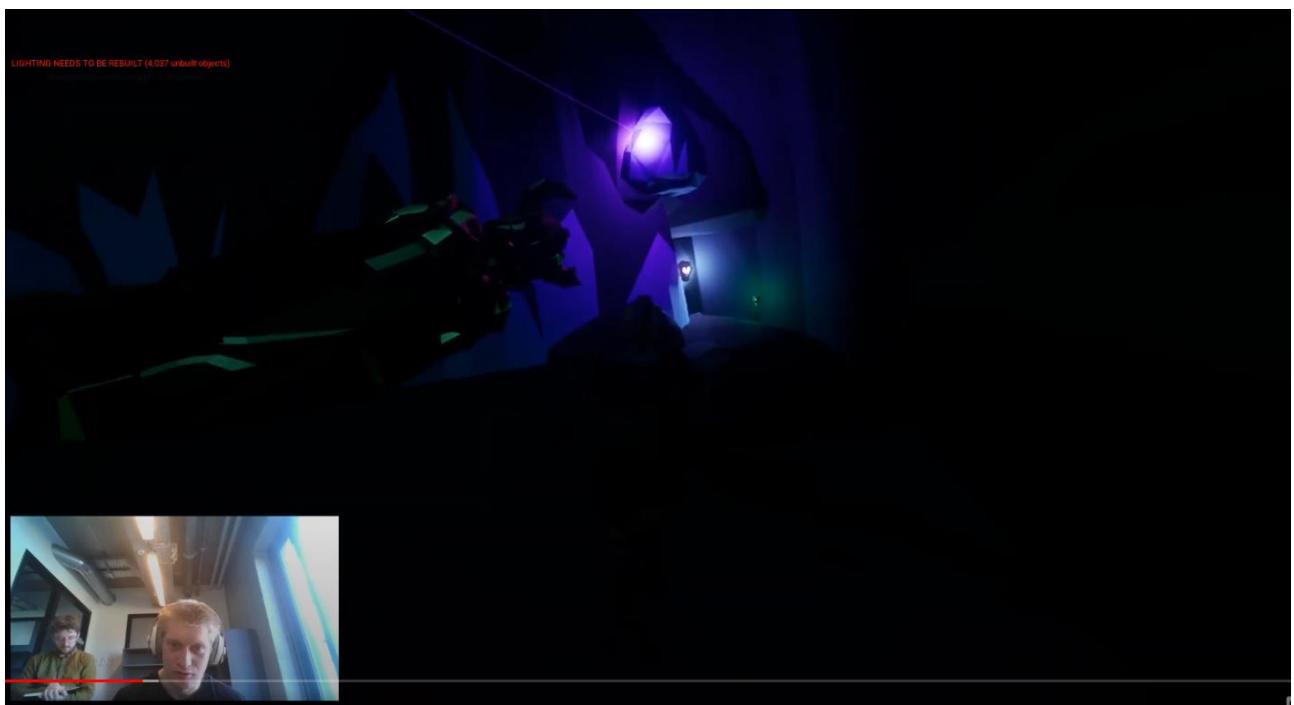
Think Out Loud metodens styrke er ifølge Fullerton (2019), at vi har mulighed for at få indsigt i, hvad en playtester tænker og føler, mens de spiller prototypen. Derudover kan vi få indsigt i spillerens konkrete handlinger og oplevelser – herunder hvad de tænkte eller følte om netop denne oplevelse. Hvis man udfører et post-game interview opfordrer Fullerton (2019) desuden til, at man spørger ind til konkrete oplevelser, som playtesteren havde i løbet af deres *playsession* – altså den tid, hvor de sad og spillede det pågældende spil. Vi vil derfor i kombination med vores interviewguide løbende spørge ind til de af playtesternes konkrete spiloplevelser, som er relevante for at kunne undersøge vores PXG nærmere. Eksempelvis vil vi gerne have, at playtesterne oplever, at spillet er svært – men ikke unfair. Vi kan derfor med fordel spørge ind til konkrete udfordringer, som de har oplevet, for at høre nærmere om deres opfattelse af udfordringens sværhedsgrad samt hvorvidt den føltes fair eller ej.

Fullerton (2019) understreger desuden, at der er to måder at udføre en playtest på i praksis:

"There are two ways to proceed at this point. One is to leave the playtesters alone in the room and watch them play from behind a one-way glass or on a video feed if you have set up a camera. The other is to stay in the room and watch quietly from behind the playtesters" (Fullerton, 2019, s. 285).

Vores setup for playtesting var den sidstnævnte, hvor vi sad ved siden af playtesterne for at se deres spiloplevelse live, høre deres kommentare og evt. være klar til at assistere, hvis der gik noget galt med computeren, eller hvis playtesteren sad fast og gav op på at komme videre.

Derudover optog vi alle vores playtests via et program ved navn *Open Broadcaster Software* (2022). Disse optagelser har både lyd, en optagelse af selve spillet samt et webcam af playtesterens ansigt, så vi senere kunne kigge tilbage og se, hvordan de reagerede på diverse udfordringer. Den yderligere data fra playtesternes ansigtsudtryk gjorde det nemmere for os at identificere de tidspunkter, hvor de reagerede på en konkret oplevelse i spillet. Figur 160 herunder viser eksempelvis, hvordan optagelsen og vores tekniske setup så ud:



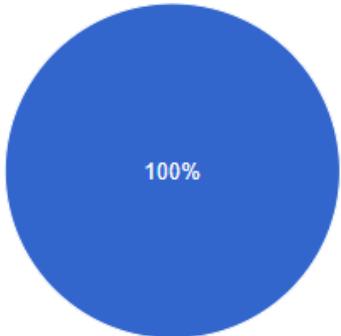
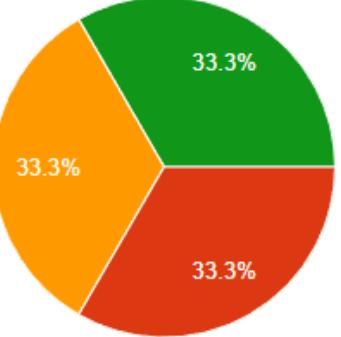
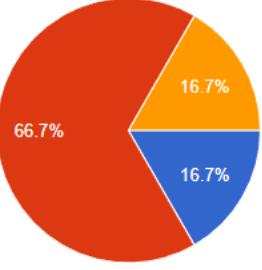
Figur 160 - eksempel på screenshot fra videooptagelse af Pilot Playtester

I figur 160 herover kan du i nederste venstre hjørne se Pilot Playtester (fremover benævnt PP) samt Gustav Schrøder, der var observatør og interviewer for denne pilottest. Vores tekniske setup var således, at playtesterne fik plads foran en computerskærm med et tastatur, en mus, et webcam og en Xbox 360 controller. I starten af hver test blev playtesterne bedt om at vælge mellem controller eller keyboard og mus, da begge fungerede til prototypen. I bilag 12 kan du se den rå data fra vores i alt 6 playtests, screenshots samt links til videooptagelserne af de pågældende playtests. Disse videoer blev uploaded som *unlisted* på YouTube, hvilket betyder, at man kun kan få adgang til videoerne, hvis man bliver givet linket. Videooptagelserne er således ikke tilgængeligt via en søgning i YouTube eller lign.

Vores playtestere

I starten af hver playtest blev playtesterne desuden instrueret i at udfylde et spørgeskema med kontrolspørgsmål. På baggrund af dette spørgeskema er vores i alt otte playtestere som følger:

KONTROLSPØRGSMÅL	DATA
Antal respondenter:	Fem individuelle playtestere samt én playtester, der havde to venner med.

Gennemsnitsalder:	25,4 år
Uddannelsesniveau:	Kandidat
What is your gender? Hvilket køn er du?	 <ul style="list-style-type: none"> Male Female Non-binary Prefer not to say
In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a videogame? På en typisk uge, hvor mange dage bruger du mindst 30 minutter på at spille computerspil?	 <ul style="list-style-type: none"> 0-1 day 2-3 days 4-5 days 6-7 days
Do you consider yourself to be a... Ser du dig selv som en...	 <ul style="list-style-type: none"> Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions) Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing) Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Tabel 27 – kontrolvariabler fra afsluttende playtests

På baggrund af tabel 27 passer størstedelen af vores playtestere på vores 2. Persona, Jens, da de anser sig selv for at være Mid-core Gamer. Én af vores playtestere passer på vores 1. Persona, Lars, da han anser sig for at være Hardcore Gamer. Én af vores playtestere anser sig selv som værende en Casual Gamer, hvorfor han passer på vores 3. Persona, Birger. Denne playtester er således ikke del af vores målgruppe, men vi har alligevel valgt at inddrage ham som testperson, da han burde føle, at Road to Valhalla er for svært for ham at spille. Hvis denne playtester i stedet føler, at Road to Valhalla er nemt – så bør vi justere spillet sværhedsgrad en del. Det giver derfor mening at inddrage denne playtester, der dog er Casual Gamer, da hans feedback stadigvæk kan anvendes.

I forhold til sampling anvendte vi (ligeledes vores tidligere interviews omkring vores indledende tre koncepter) primært convenience sampling samt purposive sampling. Da vi er interesserede i at designe en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers, kan vi argumentere for, at vi helst vil have playtestere, der opfylder følgende krav:

1. De anser sig selv for enten at være hardcore gamers eller Mid-core Gamers
2. De kan godt lide platformers
3. De kan godt lide særligt udfordrende spil
4. De kan godt lide nordisk mytologi

Vi kan dog alligevel godt bruge playtestere, der ikke opfylder disse krav. Her er vi bare nødt til at være kritiske overfor deres feedback, der eksempelvis kan have et problem med platforming genren fremfor specifikt Road to Valhalla. Vi anvender således en blanding af convenience og purposive sampling, da vi er interesserede i at finde playtestere, der opfylder vores krav – men grundet vores begrænsede tid og ressourcer til playtesting kan vi være nødt til at anvende playtestere, der muligvis ikke opfylder disse krav.

I de følgende under afsnit introducerer vi kort de i alt otte playtestere samt deres individuelle interesser i spil, da disse kan have en indvirkning på deres attitude overfor Road to Valhalla.

Pilot Playtester

Denne playtester (fremover benævnt PP) er 24 år gammel og studerer Medialogy på 10. Semester. Han spiller for tiden skydespil såsom *Counter-Strike*(Valve Corporation, 1999) og MOBA'er (kort for *Multiplayer Online Battle Arena*) såsom *League of Legends*(Riot Games, 2009). Hans tre yndlingsspil er *Far Cry 5*(Ubisoft, 2018), *League of Legends*(Riot Games, 2009) og *Metro 2033/4A Games*, 2014). Han kan typisk ikke lide spil, der er afhængige af held eller gør brug af runder/turtagnings. PP kan heller ikke lide spil, der tager for lang tid at klare. På en typisk uge er der mellem 2-3 dage, hvor han som minimum spiller computerspil i 30 minutter. PP anser sig selv som værende en Casual Gamer.

Da PP anser sig selv som værende en Casual Gamer, er han ikke i vores målgruppe. I forhold til hans interesser i spil er han ikke decideret fan af platforming spil, men han har heller ikke noget imod dem. PP kan derfor godt nyde at spille platforming spil, men det er ikke hans yndlings genre. Vi kan derfor antage, at PP muligvis ikke vil synes om Road to Valhalla, da det bør være for svært og frustrerende for ham, hvis han er en Casual Gamer.

Playtester A

Denne playtester (fremover benævnt PA) er 26 år gammel og har en kandidat i Historie. PA spiller for tiden *League of Legends*(Riot Games, 2008), *Final Fantasy*(Square Enix, 1987) og *Halo*(Bungie Studios, 2001). Hans tre yndlingsspil er *Final Fantasy 14*(Square Enix, 2014), *League of Legends*(Riot Games, 2008) og *Halo*(Bungie Studios, 2001). PA kan typisk ikke lide at spille competitive FPS. På en typisk uge er der 6-7 dage, hvor PA spiller computerspil i minimum 30 minutter. PA anser sig selv for at være en Mid-core Gamer.

Da PA anser sig selv for at være en Mid-core Gamer – samt ikke giver udtryk for, at han hverken kan lide platformers eller udfordrende spil – kan vi placere PA i vores 2. Persona, Jens. PA er

desuden interesseret i historie, herunder nordisk mytologi. Det er derfor sandsynligt, at PA vil synes om Road to Valhalla.

Playtester B

Denne playtester (fremover benævnt PB) er 28 år gammel og studerer Medialogy på 10. Semester. For tiden spiller PB spil indenfor disse genre: *Souls-like*, *Action-Adventure*, *Singleplayer*, *Multiplayer*, *Roguelike* og *Immersive Sims*. Hans tre yndlingsspil er *The Legend of Zelda: Majora's Mask*(*Nintendo*, 2000), *God of War 2018*(*Santa Monica Studios*, 2018) og *Elden Ring*(*FromSoftware*, 2022). PB kan typisk ikke lide at spille spil indenfor genren: *Grand Strategy*, *Sport Games* og de fleste *JRPGs*. PB er desuden stor fan af nordisk mytologi. På en typisk uge er der 4-5 dage, hvor PB spiller computerspil i minimum 30 minutter. PB anser sig selv for at være en Hardcore Gamer.

Da PB anser sig selv for at være en Hardcore Gamer, der elsker udfordrende spil såsom *Elden Ring*(*FromSoftware*, 2022), passer han ind i vores 1. Persona, Lars. Derudover er PB stor fan af nordisk mytologi. Han har derfor stor sandsynlighed for at synes om Road to Valhalla.

Playtester C

Denne playtester (fremover benævnt PC) spillede Road to Valhalla, mens to af hans kammerater (fremover benævnt PD og PE) kiggede på. Idéen var her, at vi kunne få et kort indblik i, hvordan Road to Valhalla opleves, hvis man har venner, der kigger med. PC er 26 år gammel og studerer Medialogy på 10. Semester. Han spiller for tiden *Elden Ring* (*FromSoftware*, 2022), *FIFA* (*Electronic Arts*, 2020), *League of Legends*(*Riot Games*, 2009) og *PUBG*(*Krafton*, 2017) (*PlayerUnknown's Battlegrounds*). Hans tre yndlingsspil er *Read Dead Redemption 2* (*Rockstar Games*, 2018), *God of War* (*Santa Monica Studio*, 2018) og *The Last of Us* (*Sony Computer Entertainment*, 2013). PC kan typisk ikke lide *RTS* (Real-Time Strategy) samt spil med en langsom pacing, hvor man skal tænke en masse, før der sker noget action. På en typisk uge er der 4-5 dage, hvor PC spiller minimum 30 minutter. PC anser sig selv for at være en Mid-core Gamer.

Da PC spiller *Elden Ring* (*FromSoftware*, 2022) for tiden, ved vi, at han er vant til at spille frustrerende spil. *Elden Ring* (*FromSoftware*, 2022) er nemlig en videreudvikling af *Dark Souls* (*FromSoftware*, 2011) og er kendt for at være et udfordrende spil. Samtidig er *Elden Ring* (*FromSoftware*, 2022), *PUBG* (*Krafton*, 2017) og *Read Dead Redemption 2* (*Rockstar Games*, 2018) third-person spil. PC giver dog udtryk for, at han ikke kan lide at spille spil, hvor han skal tænke en masse, før der sker noget. Kombineret med, at PC anser sig selv for at være en Mid-core Gamer, passer PC kort sagt i vores 2. Persona, Jens. Det er derfor sandsynligt, at PC vil kunne lide Road to Valhalla.

Playtester H

Denne playtester (fremover benævnt PH) er 23 år gammel og studerer Interaktive Digitale Medier på 8. Semester. Han spiller for tiden spil indenfor følgende gener: *Action Adventure*, *Stealth*, *Strategy* og *RPGs* (Roleplaying Games). Hans tre yndlingsspil er: *Undertale* (*Fox*, 2015), *Legend of Zelda: Twilight Princess*(*Nintendo*, 2006) og *Inscryption* (*Daniel Mullins Games*, 2021). PH kan typisk ikke lide at spille spil indenfor genren *Life Simulation*. På en typisk uge er der 2-3 dage, hvor PH spiller computerspil i minimum 30 minutter. PH anser sig selv som værende en Mid-core Gamer.

Da PH anser sig selv for at være en Mid-core Gamer, der er fan af Action Adventure spil såsom *Legend of Zelda: Twilight Princess* (*Nintendo, 2006*) – hvilket også er et 3D, third-person spil – passer PH ind i vores 2. Persona, Jens. PH giver desuden ikke udtryk for, at han ikke kan lide frustrerende spil. Det er derfor sandsynligt, at PH vil kunne lide *Road to Valhalla*.

Playtester I

Denne playtester (fremover benævnt PI) er 27 år gammel og studerer Oplevelsesdesign på 10. Semester. Han spiller for tiden spil indenfor følgende genrer: Strategy, *management*, RPGs, MMOs (Massively Multiplayer Online) og *Survival*. Hans tre yndlingsspil er *Crusader Kings 2* (*Paradox Development Studios, 2012*), *Fallout New Vegas* (*Obsidian Entertainment, 2010*) og *XCom* (*Firaxis Games, 2012*). PI kan typisk ikke lide at spille frustrerende spil eller spil, hvor man har ringe mulighed for at styre ens karakter. PI kan typisk ikke lide platformers. På en typisk uge er der 6-7 dage, hvor PI spiller computerspil i minimum 30 minutter. PI anser sig selv for at være en Mid-core Gamer.

Da PI ikke er fan af frustrerende spil eller platformers, er han overhovedet ikke i vores målgruppe. Hans feedback bør derfor vægtes mindre end andre playtestere. Dog kan vi alligevel bruge hans feedback med den antagelse, at han formodentlig vil være ekstra kritisk, da *Road to Valhalla* kombinerer to elementer, han ikke er fan af (frustration og platforming). PI passer derfor ikke i nogen af vores personaer. Den persona, han er tættest på at passe i, vil være vores 2. Persona, Jens, da PI anser sig selv som værende en Mid-core Gamer.

Med baggrundsinformation omkring de seks playtestere klarlagt gennemgår vi i de følgende afsnit vores pilottest med Pilot Playtester samt de efterfølgende fem playsessions med Playtester A, Playtester B, Playtester C (som blev akkompagneret af Playtester D og Playtester E), Playtester H og Playtester I.

Citationsformat til videooptagelser af playtests og YouTube links

OBS: For de følgende afsnit (Pilottest og Playtesting) vil vi løbende referere til uddrag fra videooptagelserne af vores playtestere. Disse videooptagelser vil blive refereret til således:

“*Citat fra playtester*” (Kodenavn på playtester, årstal, timestamp fra videooptagelsen)

Eksempelvis inddrager vi følgende citat i vores pilottest afsnit:

“*Nu prøver jeg at se, om jeg kan time det.*” (PP, 2022, 38:00)

Her refererer vi til videooptagelsen af Pilot Playtester’s playsession, hvor det ovenforstående citat blev sagt af Pilot Playtester (PP) 38 minutter inde i videoen.

Alle videooptagelser kan desuden findes i bilag 12.

Pilottest

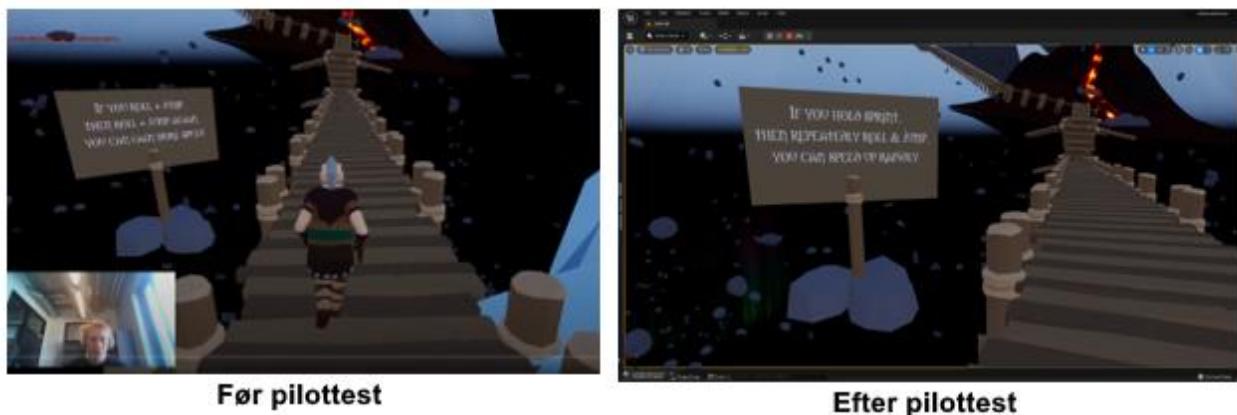
Jf. bilag 12 udførte vi først en pilottest med PP. Denne pilottest varede i alt 1 time, 5 minutter og 12 sekunder. PP spillede med en Xbox 360 Controller. Formålet med vores pilottest var at undersøge,

om vi burde foretage mindre ændringer eller justeringer på vores setup og metodevalg inden, vi fortsatte med resten af vores playtests. Mens vores metodevalg (Think Out Loud metoden samt et post-game interview) virkede fordelagtigt til at indsamle data, opdagede vi nogle kritiske problemer med vores designvalg i Road to Valhalla, som vi besluttede os for at ændre, inden vi fortsatte med resten af vores playtests. Disse kritiske problemer var som følger:

1. Tutorial tip med misvisende formulering
2. Mangel på forklaring af svævende platforme
3. Frustrerende design af svævende platforme i Muspelheim
4. Unfair placering af Explosive Traps i Helheim
5. Dårlig belysning i Helheim
6. Forvirrende placering af svævende platforme i Muspelheim

I de følgende underafsnit gennemgår vi disse seks problemer samt hvordan vi valgte at håndtere dem, inden vi fortsatte med resten af vores playtests.

1) Tutorial tip med misvisende formulering



Figur 161 - tutorial tip om sprint + roll + hop combo før og efter

Jf. figur 161 herover kunne vi ved 06:00 i videooptagelsen fra PP's playsession (PP, 2022, 06:00) se, at han ikke forstod, hvordan han kunne få ekstra fart på, da det daværende tutorial tip (se før pilottest) ikke nævnte, at han også skulle sprinte, mens han hopper og ruller, hvis han vil have fart på. Vi omformulerede derfor dette tutorial tip (se efter pilottest), så fremtidige playtestere har større sandsynlighed for at forstå, hvad dette specifikke tutorial tip forsøger at forklare.

2) Mangel på forklaring af svævende platforme

Jf. figur 162 kunne vi ved 38:00 til 39:10 i PP's playsession se, at PP ikke forstod, at han kunne hoppe højere, hvis han hoppede fra en svævende platform, mens denne bevægede sig opad. Dette kommer eksempelvis til udtryk i følgende uddrag fra PP's playsession:



Figur 162 - PP's playsession (PP, 2022, 38:00)

1. PP forsøger igen at komme op til Swinging Pillars.
2. PP: "Nu prøver jeg at se, om jeg kan time det." (PP, 2022, 38:00)
3. PP rammer kanten af båden, får ikke nok fart på og når derfor ikke hen til Swinging Pillars.
4. PP: "Det kunne jeg ikke. Skal jeg op på en anden platform? Jeg føler, at båden selv er lidt i vejen. Jeg hænger fast i den, når jeg prøver at hoppe. Skal jeg rulle og hoppe, måske?" (PP, 2022, 38:00)
5. PP falder ud over kanten på båden, falder ned i afgrunden og dør.

Gentagne gange (jf. Bilag 12) kunne vi se, at PP ikke forstod, at han kunne hoppe højere, hvis han hoppede fra en svævende platform, mens at denne bevægede sig opad. Vi besluttede os derfor for at tilføje et segment til vores Tutorial Level, hvor vi fortalte spilleren følgende: "*If you jump while on a platform that is moving up, you will jump higher*" (jf. Figur 163).



Før pilottest



Efter pilottest

Figur 163 - tutorial segment om svævende platforme med nyt tutorial tip

- 3) Frustrerende design af svævende platforme i Muspelheim

Jf. det tidligere eksempel på, at de svævende platforme manglede en forklaring, gav PP ligeledes udtryk for, at han ofte sad fast i kanten på de svævende platforme:

"Det kunne jeg ikke. Skal jeg op på en anden platform? Jeg føler, at båden selv er lidt i vejen. Jeg hænger fast i den, når jeg prøver at hoppe. Skal jeg rulle og hoppe, måske?" (PP, 2022, 38:00)

"Men så er det så, at det er ærligt, at man så lykkedes, så er der en kant på båden, der siger: næh nej du." (PP, 2022, 53:40)

"Ehm... jeg ved ikke, om [kanten på de svævende platforme] var unfair. Det var i hvert fald frustrerende. Men det var ikke sådan... sådan som set unfair." (PP, 2022, 55:10)

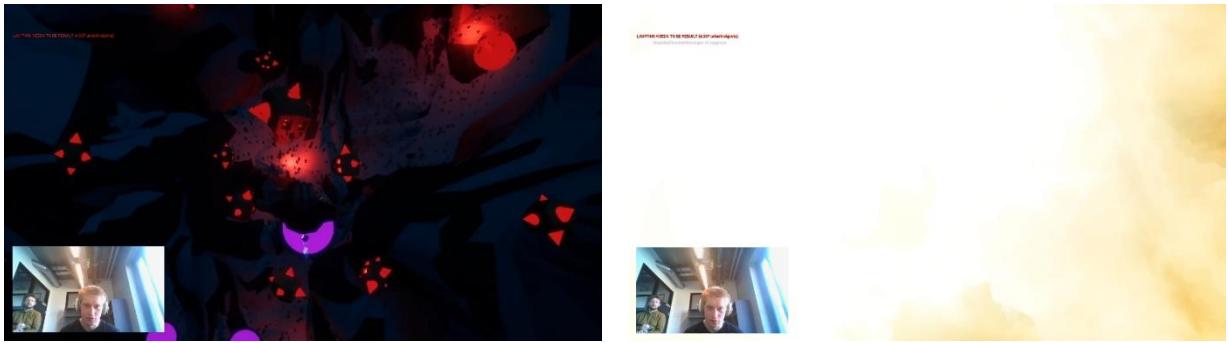
Da det ikke var tiltænkt, at spilleren skulle kunne sidde fast i kanten på de svævende platforme, besluttede vi os for at ændre på designet af disse platforme (jf. Figur 164):



Figur 164 - designet af de svævende platforme før og efter, nu med planker

Idéen er her, at vi har tilføjet nogle planker på de svævende platforme, så spilleren ikke er nødt til at hoppe over den lille kant på siden af båden.

4) Unfair placering af Explosive Traps i Helheim



Figur 165 - PP bliver skubbet op i en Explosive Trap af en Bounce-Pad (PP, 2022, 15:16)

Følgende uddrag fra PP's playsession gav anledning til, at vi ændrede placeringen af specifikke Explosive Traps i Helheim:

1. PP ankommer til segmentet med Bounce-Pads + Explosive Traps

1. PP: "Okay, dem tager jeg lige én af gangen her. Så håber jeg bare ikke, at jeg rammer én af de miner der." (PP, 2022, 15:16)

1. PP hopper mellem flere af de svævende Bounce-Pads, men bliver på et tidspunkt skudt op i en Explosive Trap af en af de svævende Bounce-Pads. PP dør.

1. PP: "Okay, det var så det jeg frygtede. At den ville skubbe mig op i en. For jeg er jo nødt til at kigge ned, så jeg kan ikke se, om jeg er ved at ramme en mine, der er ovenover mig." (PP, 2022, 15:16)

I det efterfølgende interview gav PP desuden udtryk for, at dét at blive skubbet op i en Explosive Trap føltes unfair:

Interviewer: "Cool. Hmm... Synes du, at spillet var unfair?"

Pilot Playtester: "Eh... Det med minerne henover hovedet, det var unfair. Fordi du har ikke nogen chance for at nå at vende kameratet og sådan nogle ting. Og selv hvis du havde chancen, så har du ikke tid til at orientere dig i luften alligevel. Det var konstant svært at orientere sig i forhold til, hvor man var henne, og hvad der var under dig." (PP, 2022, 55:10)

PP giver her udtryk for, at det føltes unfair at blive skubbet op i en Explosive Trap, da han samtidig er nødt til at kigge ned på de svævende Bounce-Pads for at kunne hoppe mellem disse. Vi besluttede os derfor at ændre placeringen af Explosive Traps i Helheim således, at de svævende

Bounce-Pads ikke længere ville skubbe spilleren op i en Explosive Trap nedefra. I stedet kan spilleren nu kun ramme en Explosive Trap i Helheim, hvis de selv styrer hen i den oppefra.

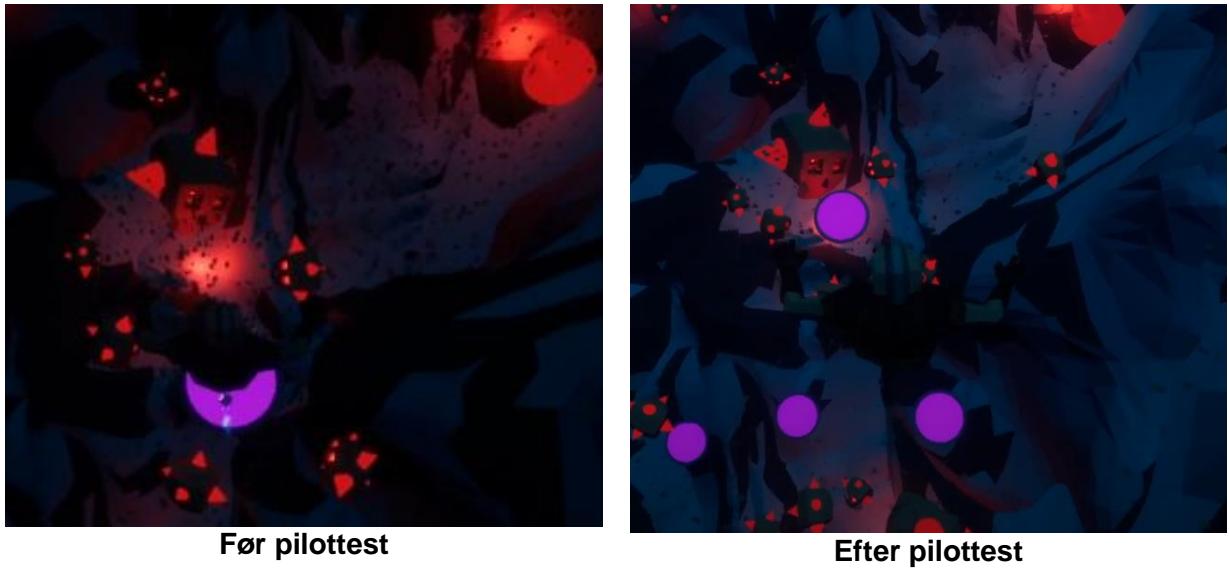
5) Dårlig belysning i Helheim



Figur 166 - PP har svært ved at se i Helheim (PP, 2022, 12:03)

1. PP ankommer til den første tunnel og grotte i Helheim.
1. PP: “*Jeg kan ikke se særligt meget. Der er meget mørkt her.*” (PP, 2022, 12:03)
1. PP: “*(...). Det er meget mørkt her. Jeg kan ikke se noget. Ah okay, jeg prøver lige at læse her.*” (PP, 2022, 13:00)

På baggrund af de ovenforstående uddrag fra PP's playsession valgte vi at skrue op for belysningen i Helheim, da PP generelt havde svært ved at se i mørket. Denne ændring kan eksempelvis ses i figur 167 herunder:



Før pilottest

Efter pilottest

Figur 167 - Helheim belysning samt placering af Explosive Traps før og efter pilottest

6) Forvirrende placering af svævende platforme i Muspelheim



Figur 168 - PP er forvirret over, hvor han skal hen i starten af Muspelheim (PP, 2022, 32:32)

1. PP forsøger uden held at hoppe op på en svævende platform, men ikke den korrekte for at komme videre.
1. PP: "Jeg kan ikke nå derop! Jeg er meget i tvivl om, hvad der skal ske her. Hvorfor kommer den ikke helt ned? Den både der? Jeg kan ikke få fat i båden." (PP, 2022, 32:32)

På baggrund af det ovenforstående uddrag af PP's playsession besluttede vi os for at ændre placeringen af de svævende platforme i Muspelheim, da han eksempelvis var forvirret over, at den første svævende platform, han så, ikke kom hele vejen ned til ham. Jf. figur 169 kan man se, hvordan der i den nye iteration af Muspelheim kun er én svævende platform, som ser ud som om, at det er den første, som spilleren bør hoppe op på:



Før pilottest



Efter pilottest

Figur 169 - Placering og mængde af svævende platforme i starten af Muspelheim før og efter

Det bør her understreges, at dette langt fra er det eneste problem, som PP oplevede i forbindelse med hans playsession. Dog var det problemer, som vi mente, at vi hurtigt kunne løse inden, vi fortsatte med vores playtests. I det følgende afsnit har vi derfor inddraget de øvrige oplevelser, problemer og ønsker, som PP havde i forbindelse med hans playsession, da disse fortsat er relevante for den nuværende iteration.

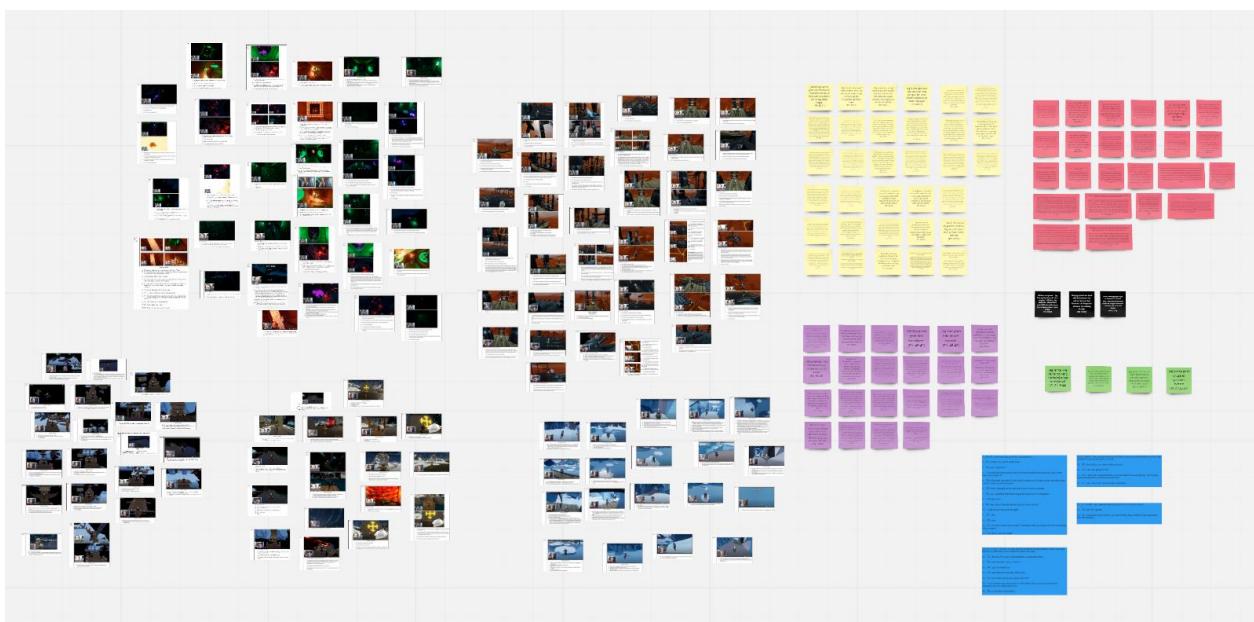
En yderligere ændring, som vi foretog på baggrund af pilottesten, var, at vi tilføjede muligheden for, at vi som interviewer/test manager kunne trykke på en knap, der gjorde, at vi nemt kunne flyve rundt i et level. Denne ændring tilføjede vi, da vi ellers selv skulle sidde og spille spillet, hvis en testperson sad fast i et givent segment. Med muligheden for at kunne løfte spilleren videre fik vi således mulighed for at teste senere segmenter af vores levels, som en playtester muligvis ikke kunne få adgang til, da de ikke kunne klare de tidlige segmenter. Dette erfarede vi gennem PP's playsession, da han eksempelvis hverken kunne klare Swinging Pillars i Muspelheim eller de svævende Bounce-Pads og Explosive Traps i Helheim. Vi fik således ikke testet de senere segmenter i disse levels, da PP ikke kunne nå dertil. Derudover fik vi ikke pilottestet Niflheim, da PP brugte 45 minutter på Muspelheim og Helheim.

Playtesting

For at analysere de i alt seks videooptagelser af vores otte playtestere anvendte vi grov transskribering samt KJ-metoden. Ved at gense videooptagelserne ledte vi specifikt efter øjeblikke, hvor vi kunne se (og evt. høre), at playtesterne enten havde en fed oplevelse eller oplevede problemer med vores prototype, som vi bør overveje i fremtidige iterationer. Vores transskription samt screenshots og timestamps fra de seks videooptagelser kan findes i bilag 12.

I dette afsnit giver vi løbende et par eksempler på, hvordan vi har opbygget vores KJ-charts for vores playtesting sessioner. Dernæst opridser vi alle de indsigtter, som vi har fundet frem til. Disse indsigtter vil vi efterfølgende reflektere over i Sektion C af dette speciale i relation til vores PXG'er, hvor vi diskuterer de elementer, som vi bør arbejde videre på i fremtidige iterationer af vores prototype.

Som første trin i denne anvendelse af KJ-metoden noterede vi en række labels – altså individuelle informationer – som muligvis blev ledsaget af et screenshot fra en playtesters playsession samt en forklaring af den situation, de befandt sig i. I et fugleperspektiv ser den samlede mængde af labels (i alt 229) således ud:



Figur 170 - vores 229 labels fra playtesting KJ-chart, trin 1 (jf. Bilag 13)

I det næste trin af vores playtesting KJ-chart, trin 2, grupperede vi disse labels. Hver af disse grupper blev tildelt en indsigt. Et eksempel på én af disse indsigtter kan ses i følgende uddrag:



Figur 171 - Indsigt #A.3: Playtestere synes, at det er morsomt, at deres lig bliver liggende, når de dør (jf. Bilag 13)

Denne indsigt, #A.3, bygges eksempelvis på baggrund af de følgende uddrag fra vores transskribering og screenshots af playtesternes playsessions:

TIME STAMP	SCREENSHOTS, FORKLARING OG CITATER
05:40	 

	
<p>1. PP forsøger fortsat at klare Tower of Death, men dør flere gange.</p> <p>1. PP lægger mærke til, at hans lig bliver liggende, når han dør.</p> <p>1. PP: <i>"Haha den gemmer figurerne fra de andre gange. Der kommer til at ligge et helt bjerg af lig der."</i> (PP, 2022, 05:40)</p>	

Tabel 28 – Uddrag fra PP's playsessions (jf. Bilag 13)

TIME STAMP	SCREENSHOTS, FORKLARING OG CITATER
09:46	 

	<p>1. PA spawner i Helheim og dør med det samme i Tower of Death.</p> <p>1. PA dør gentagne gange i Tower of Death.</p> <p>1. PA: "Ah shit. Okay dude. Alle de lig der, haha." (PA, 2022, 09:46)</p>
41:12	 <p>1. PI forsøger sig at komme gennem intro til Helheim hvor man skal falde ned gennem en skakt med udfordringer. Hver gang man dør efterlader man et lig der hvor man døde.</p> <p>1. PI: "... Kan jeg hoppe på mine lig?" (PI, 2022, 41:12)</p>

Tabel 29 – Uddrag fra PA og PI's playsessions (jf. Bilag 13)

TIME STAMP	SCREENSHOTS, FORKLARING OG CITATER
13:00	 <p>Playtester B</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PB skubber tidligere playermodel med sig, når de rammer denne 1. PB: <i>"jeg sparker rundt til mit eget lig, interessant"</i> (PB, 2022, 13:00) 1. PB griner.
12:15	 <p>Playtester H</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PH dør i starten af Niflheim. 1. PH får øje på sit lig efter respawn. 1. PH smiler og griner.

Tabel 30 – Uddrag fra PB og PH's playsessions (jf. Bilag 13)

På baggrund af de ovenforstående uddrag fra PP, PA, PB, PI og PH's playsessions fortolker vi os således frem til indsigt #A.3: Playtestere synes, at det er morsomt, at deres lig bliver liggende, når de dør. Dette fortolker vi os eksempelvis frem til, da PH smiler og griner efter, at han ser sit lig (PH, 2022, 12:15), og da PA siger: "Ah shit. Okay dude. Alle de lig der, haha." (PA, 2022, 09:46).

Det næste trin i vores anvendelse af KJ-metoden er trin 3: Chartmaking.

På baggrund af de i alt 229 identificerede labels – herover 69 indsigtter, der grupperer de individuelle labels – har vi yderligere inddelt disse indsigtter i tre overordnede temaer:

Tema A: Fedt, forståeligt eller fair

Under dette tema har vi placeret i alt 30 indsigtter. Disse indsigtter gengiver enten situationer, som ifølge vores playtestere var en fed oplevelse, forståeligt eller fair. Dette tema indebærer derfor positive indsigtter, hvorfra vi kan udlede, at vores design tiltaler vores playtestere.

Tema B: Svært til at starte med, men kan klares Æ og et par ønskede ændringer

Under dette tema har vi placeret i alt 11 indsigtter. Disse indsigtter gengiver situationer, der er svære for vores playtestere at håndtere, men efter lidt tid kan klares. Derudover indebærer dette tema også ændringer, som playtestere ønsker at se i fremtidige iterationer. Disse ændringer er dog ikke kritiske, men kan ifølge playtesterne gøre, at Road to Valhalla vil tiltale dem mere.

Tema C: For svært, forvirrende eller unfair Æ og et par nødvendige ændringer

Under dette tema har vi placeret i alt 28 indsigtter. Disse indsigtter gengiver enten situationer, der ifølge vores playtestere var for svært for dem at håndtere, forvirrende eller decideret unfair. Derudover indebærer dette tema også ændringer, som ifølge vores playtestere er kritiske for, at Road to Valhalla kan tiltale dem personligt.

Det system, vi anvender til at kategorisere disse indsigtter, er som følger:

Indsigt #A.3: Playtestere synes, at det er morsomt, at deres lig bliver liggende, når de dør.

Tabel 31 – eksempel på en indsigt fra vores playtesting KJ-chart

Her refererer '#A' til, at det er en indsigt, som vi har placeret under tema A. Tallet '3' referer dernæst til, at dette er indsigt nummer 3 inden for tema A.

I de følgende underafsnit vil vi opridser de i alt 69 indsigtter under hver deres tema. Disse indsigtter vil løbende blive forklaret. Hvis man ønsker at se det fulde uddrag af vores KJ-chart, kan dette findes i bilag 13, hvor man også kan se en samlet liste over alle vores playtesting indsigtter.

Tema A: Fedt, forståeligt eller fair

#A.1 Playtestere får en sejrs-oplevelse af at klare Tower of Death i Helheim.

Flere af vores playtestere gav udtryk for, at de følte en sejrs-oplevelse, da de endelig klarede Tower of Death i Helheim. PP udtalte eksempelvis følgende om Tower of Death i hans post-game interview:

“Altså første gang, jeg skulle igennem den der tunnel igen [Tower of Death i Helheim], der tænkte jeg: fuck... [griner]. Men altså sådan, man blev jo bedre og bedre. Og så får man også følelsen af, at jeg er god.” (PP, 2022, 56:03)

“Ja jeg synes faktisk at Helheim var mega sjovt. Virkelig. Jeg døde flest gange der, men jeg følte, at hvis jeg nu prøver noget andet, eller du ved, lige prøver igen, så kan jeg komme længere. Så der var mere progression i det. Jeg døde rigtig mange gange. (...). Men i sidste ende var det fedt. Det er med at finde ud af, hvordan man lige skulle falde. Det var rigtig fedt.” (PA, 2022, 50:54)

Tower of Death er altså tilstrækkeligt udfordrende til, at det kan give en sejrs-oplevelse, når playtesterne endelig lykkedes med at klare dette segment. Med udgangspunkt i Martin (2018) kunne man beskrive denne følelse som fiero – sejr efter en intens udfordring, hvor man tidligere følte, at man ikke var i stand til at klare denne udfordring.

#A.2 Én playtester giver udtryk for, at det er sjovt at rulle ind over Bounce-Pads.

Samtlige segmenter i Muspelheim og Helheim gør brug af Bounce-Pads, hvor spilleren er nødt til at rulle ind over dem.

Én af vores playtestere, PP, gav udtryk for, at det var sjovt at rulle ind over Bounce-Pads, da dette gav ham ekstra fart og højde på hans hop:

“(...) Men altså, jeg synes det var fedt, når man rullede henover de der lilla bobler, at det gav lidt fart og højde. Det prøvede jeg at bruge til at komme godt afsted fra start af. Og det var fedt.” (PP, 2022, 54:50)

#A.3 Playtestere synes, at det er morsomt, at deres lig bliver liggende, når de dør.

Som tidligere vist gav flere af vores playtestere udtryk for, at det var morsomt at se deres lig blive liggende, når de døde. Dette er dog en særligt interessant indsigt, da vi originalt havde tiltænkt denne funktion som værende en påmindelse til spilleren om, hvor de tidligere er døde i et level. Samtidig antog vi, at spilleren ville føle, at de var blevet bedre, når de kom længere end deres sidste lig. At vores playtestere i stedet finder det morsomt at se deres lig, er en anden oplevelse, end vi havde regnet med. Dog anser vi dette som værende positivt for vores design, da vi netop var interesseret i at skabe et spil, der var præget af humor.

#A.4 Playtestere har let ved at forstå spillets Tutorial Tips. Playtestere føler også, at tutorial tips er behjælpelige.

Vi antog, at vores tutorial tips vil give spilleren den information, de har brug for for at kunne starte (og forstå) spillet. Igennem vores playtests kunne vi se, at dette også var tilfældet, når vores playtestere læste de forskellige tutorial tips. Et eksempel på dette kan ses i forhold til PA, da han læser dette tutorial tip:



Figur 172 - PA i Tutorial

1. PA bevæger sig videre i tutorial området.
2. PA læser *Shift to Sprint* skilt.
3. PA: "RT to sprint... Ah okay, shift to sprint" (PA, 2022, 00:38)

Selvom vores playtestere havde let ved at forstå spillets tutorial tips, kunne vi dog se en kortvarig forvirring blandt nogle playtestere. I eksemplet med PA herover er det tydeligt, at han i første omgang læste, at han skulle trykke RT for at sprinte. Dette er dog ikke tilfældet på PC, da RT er til controller. Vi bør derfor i fremtidige iteration sørge for, at spillere kun ser tutorial tips, der relaterer sig til den form for controls (PC eller diverse controller), som de anvender.

#A.5 Playtestere synes, at spillet er lineært, men dog ikke at det er et problem.

Hvert level i vores prototype er lineært. Dvs., at der kun er én mulig rute for spilleren at tage hen til det mål, der er i et level. Vores playtestere gav udtryk for, at spillet ganske vist var lineært – men dog ikke, at dette var et problem for dem:

"Altså der var kun én mulighed [for at komme igennem et level]. Jeg havde kun set én i hvert fald. Det var fint I guess. Altså det var klart og tydeligt, hvad jeg skulle, og hvor jeg skulle hen." (PA, 2022, 53:11)

#A.6 Én playtester kan godt lide, at de lige kan slappe efter intense segmenter (f.eks. grotten efter Tower of Death i Helheim).

PP gav udtryk for, at de følte, at de kunne slappe af, når de var nået forbi et intens segment:

“Jeg føler, at det er rewarding i sig selv at komme videre. Især hvis man er nået til et sted, hvor man tænker: nu kan jeg ikke vende tilbage igen. Ligesom med bådene der. Hvis man falder ned, så ryger man 2 til 3 trin tilbage. Så når du endelig når til et sted, hvor man sådan tænker: Nu er jeg videre! Nu ved jeg godt, at der ikke er nogen check-points. Men jeg følte stadig, at når jeg var forbi den der falde labyrinth [Tower of Death i Helheim], så kan jeg lige slappe af uden at være bange.” (PP, 2022, 58:05)

Som tidligere nævnt understreger Alexander, Sear & Okinomuo (2013) samt Qin, Rau & Salvendy (2009), at det ikke er alle, der konstant vil udfordres på det højeste niveau af deres evner – hvad Csikzentmihalyi & Nakamura (2014) kalder skill stretching; et nøglebegreb i flow. Faktisk understreger Qin, Rau & Salvendy (2009), at en spiller “(...)‘become physically and/ or mentally tired after sustained play” (s. 238). Spillets sværhedsgrad bør følge et “(...)up and down pattern(...)” (Martin, 2018, s. 2) for øget player motivation.

Og det er præcis dét, som PP giver udtryk for. At han følte, at han lige kunne slappe af, når han var kommet forbi Tower of Death i Helheim. Dette var en del af den intenderede oplevelse i Helheim, da vi har placeret en Safe-Zone lige efter Tower of Death, hvor spilleren netop ikke bliver udfordret, så han ikke bliver mentalt udmattet af at spille.

Hvorvidt andre playtestere følte, at de kunne slappe af efter intense segmenter såsom Tower of Death, ved vi ikke på nuværende tidspunkt, da det kun er PP, der har givet udtryk for dette. Ingen playtestere har dog givet udtryk for det modsatte – at de var stressede i området efter Tower of Death i Helheim. I fremtidig playtesting bør vi alligevel undersøge, om andre playtestere eksempelvis også føler, at de kan slappe af i området efter Tower of Death i Helheim.

#A.7 Nogle playtestere sammenligner Road to Valhalla med Getting Over It og ALTF4.

En interessant indsigt var, at to af vores playtestere sammenlignede Road to Valhalla med Getting Over It(Foddy, 2017) og ALTF4(PUMPKIM, 2021) – to af de computerspil, som vi tog inspiration fra jf. afsnit B1 om vores Marketing Research.

PP gav eksempelvis følgende udsagn, da han befandt sig i Muspelheim:



Figur 173 - PP i Muspelheim

1. PP forsøger at hoppe op til platformen over Swinging Pillars.
2. PP: “Jeg gætter næste på, at jeg skal lande på den her båd. Ja det må være derovre.” (PP, 2022, 43:15)

3. PP rammer ved siden af og falder ned på platformen nedenunder.
4. PP: *"Det minder meget om Getting Over It, det her. Hvis man laver én fejl, så skal man igennem det hele igen."* (PP, 2022, 43:40)

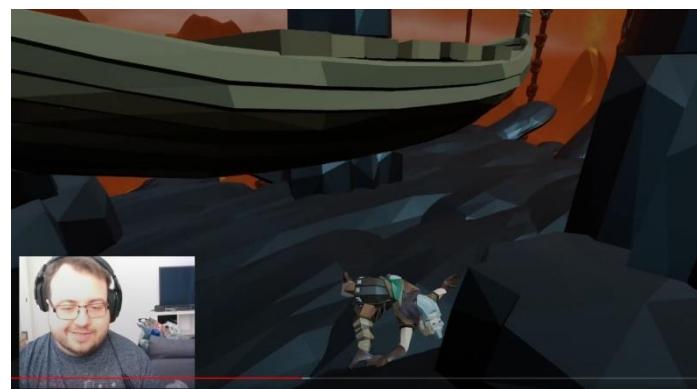
#A.8 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, forstod, hvad Power Skull skal bruges til i Helheim.

Et kritikpunkt for vores playtesting var, at vores playtestere ikke nåede at spille alle levels. Faktisk klarede de fleste playtestere ingen levels indenfor den tid, de havde at deltage i. Dette kritikpunkt vender vi tilbage til i Sektion C. Dog er det vigtigt at vide i forhold til, at PP var den eneste playtester, der spillede videre i Helheim, hvor han mødte runesten #1 og det første Power Skull. Selvom PP ikke klarede Helheim, forklarede han formålet med det første Power Skull således:

"Det [Power Skull #1 i Helheim] skal nok afleveres i slutningen af levelet. Og så kommer man igennem en gate, og så er man tilbage i Hub området. Regner jeg med. Og hvis du har glemt at tage det med, så er det bare sur fucking røv. For så skal du tilbage og hente det igen. For du blev fortalt, at du skal huske at tage det med." (PP, 2022, 52:23)

PP forstod således på baggrund af runesten #1 i Helheim, hvad Power Skull skulle bruges til – at åbne en port. Det lykkedes dog aldrig PP at nå til denne port i Helheim inden, han besluttede sig for at prøve et andet level.

#A.9 Én playtester bliver positivt overrasket over, at de kan blive knust af svævende platforme.



Figur 174 - PA i Muspelheim

1. Mens PA forsøger at klare Swinging Pillars, begiver han sig ned under platformen, hvor han bliver knust under denne svævende platform.
1. PA: *"Ah yes,ahaha. Elevator bus. Godt I har det med!"* (PA, 2022, 25:35)

PA giver i det ovenforstående eksempel udtryk for, at han fandt det underholdende at blive knust under den svævende platform i Muspelheim. Denne funktion tildeler yderligere spillet lidt humor, som er en del af vores tiltænkte oplevelse.

#A.10 Én playtester bliver positivt overrasket over, at Spike-Traps overfor Jump of Death kan dræbe ham.



Figur 175 - PA i Muspelheim

1. Intervieweren hjælper PA tilbage til Jump of Death. PA prøver Jump of Death igen efter at være død. PA lykkedes at komme over, men rammer spikes og dør.
 1. PA griner: "*Det havde jeg faktisk slet ikke forventet. Det var faktisk et surprise. Det er fucking sjovt faktisk.*" (PA, 2022, 43:03)

PA giver i det ovenforstående eksempel udtryk for, at han fandt det underholdende at blive spiddet af denne spike-trap, som befinner sig lige efter Jump of Death i Muspelheim. Denne funktion tildeler yderligere spillet lidt humor, som er en del af vores tiltænkte oplevelse.

#A.11 Playtestere forstår deres mål i spillet.

Adspurgt i deres post-game interviews giver vores playtestere udtryk for, at de forstår deres mål i spillet:

"Altså målet, det er... at man døde. Lige pludseligt, der i starten. Hvor man troede, at man kom videre. Men det kom man ikke. Og det var ikke en særlig værdig død. Men nu får du en anden mulighed for at få en værdig død. Eller for at bevise sit værd. Og der skal man igennem nogle forskellige challenges." (PP, 2022, 52:41)

"(...) mit mål. At nå til Valhalla. Det står der i starten. Man døde ikke en worthy death. Så nu skal man igennem de der trials. For at bevise, at man er worthy. Yeah. Sådan meget typisk vikinge-agtigt, vil jeg sige. Det passer meget fint til setting." (PA, 2022, 51:39)

"Sådan ret narrativt, så ville jeg sige, at det er en historie om en viking. Som måske kan opfylde kravene for at komme til Valhalla. Som får endnu en chance ved at gennemgå tre challenges, som de skal overkomme. Hvor de skal gennem de forskellige mytologiske områder såsom Niflheim, Helheim og Muspelheim. Som hver har dens rolle at spille i og

med, at du skal bevise dig værdig til Valhalla. Bevise dig værdig til at blive en del af Odin's krigere." (PB, 2022, 29:37)

En interessant misforståelse vi dog kan påpege, er, at nogle playtestere tror, at deres uværdige død var i starten af spillet – i slutningen af vores tutorial level, hvor de bliver ramt af lyn og falder ned. Idéen var egentlig her, at vi ville have spilleren til at tro, at de blev afvist af Odin. Ikke desto mindre er denne alternative forståelse af deres karakters uværdige død alligevel fin, da den stadig giver mening i forhold til, at de nu skal bevise sig værdig for at få adgang til Valhalla.

PB giver dog udtryk for, at han har den forståelse for hans karakters uværdige død, som vi havde tiltænkt, at spilleren skulle opfatte i starten af spillets tutorial:

"Og jeg følte allerede sådan da jeg satte navnet på spillet sammen med det område jeg spawnede i, så lignede det for mig, at du var lige død og at det her det var sådan lidt stairs to heaven, bare i vikinge-forstand kind of thing." (PB, 2022, 24:07)

Vores tutorial lægger således op til flere fortolkninger, hvorfaf de to som vi kan se i forbindelse med vores playtests giver fint mening i forhold til den forståelse, som vi gerne vil have, at spilleren skal have: at de efter en uværdig død nu er nødt til at bevise deres værd for at få adgang til Valhalla.

#A.12 Én playtester synes generelt om spillets mechanics.

"Det [platforming] var jeg jo ikke særlig god til. Åbenbart. Ehm... Men altså jeg synes det var nogle fede mechanics. Og nogle sjove lege, I havde fundet på. Og sådan noget." (PP, 2022, 53:15)

PP giver her udtryk for, at han generelt synes om spillets mechanics. Dette er interessant, da PP anser sig selv som værende en Casual Gamer. Vi gik ud fra, at PP muligvis ville blive frustreret over at spille Road to Valhalla, da han er til mere afslappende spiloplevelser. Dog giver PP alligevel udtryk for, at han kunne lide spillets mechanics, hvilket er en positiv overraskelse.

#A.13 Playtestere føler, at det er belønnende at klare en udfordring og komme videre. Én playtester synes dog, at det kunne være sjovt, hvis ens karakter fik et eller andet, når man klarer et level.

Flere playtestere gav udtryk for, at de følte, at det var belønnende at klare en udfordring i Road to Valhalla, da det gav dem adgang til det næste segment i et givent level:

"Jeg føler, at det er rewarding i sig selv at komme videre. Især hvis man er nået til et sted, hvor man tænker: nu kan jeg ikke vende tilbage igen. Ligesom med bådene der. Hvis man falder ned, så ryger man 2 til 3 trin tilbage. Så når du endelig når til et sted, hvor man sådan tænker: Nu er jeg videre! Nu ved jeg godt, at der ikke er nogen check-points. Men jeg følte stadig, at når jeg var forbi den der falde labyrinth, så kan jeg lige slappe af uden at være bange." (PP, 2022, 58:05)

"Det er jo ikke fordi der var nogen sådan kæmpestore fanfare, da jeg klarede Nifelheim eller noget til enden. Eller 'klarede' fordi nu hjalp du mig jo noget af vejen, men jeg synes egentlig for mit vedkommende, fordi jeg er sådan lidt en journey-type, hvis vi skal snakke

de der standardtyper. Så synes jeg at rewarden i sig selv var, at jeg kan prøve at se det næste område." (PB, 2022, 27:29)

"Der er selvfølgelig en type af reward i at klare et level... men det at man kan klarer de tidligere sektioner, hvor man tidligere døde, er en fed oplevelse." (PH, 2022, 57:20)

Det lykkedes os ikke at inddrage andre rewards end Rewards of Accessibility – altså en belønning, der indebærer, at spilleren får adgang til et nyt område (Salen & Zimmerman, 2010) – i vores design af Road to Valhalla. Ikke desto mindre følte flere af vores playtestere, at det var en belønning at se de senere områder i et givent level. Én af vores playtestere, PI, gav dog udtryk for, at han godt kunne tænke sig en yderligere belønning, når man klarer et level:

"Jeg syntes det kunne være sjovt hvis nu når man klarer et level at ens karakter får et eller andet" (PI, 2022, 01:25:11).

Hvorvidt (samtid hvilke) yderligere belønninger, vi vil inddrage i fremtidige iterationer af Road to Valhalla, vil vi reflektere over i Sektion C.

#A.14 En playtester blev begejstret, da de fandt ud af, hvordan de kunne snyde Crushing Walls i Niflheim.

I forbindelse med PB's playsession så vi, at han fandt ud af, hvordan man kan snyde Crushing Walls i Niflheim:



Figur 176 - PB i Niflheim

1. PB har lige aktiveret Crushing Wall og stopper op og observerer, hvad der sker: "oh shit..." (PB, 2022, 06:23)
2. PB løber tilbage den vej, de kom fra, og observerer væggene lukke sammen og åbne igen.
3. Imens væggene åbner igen, bruger PB denne mulighed for at løbe igennem og er derfor ikke i fare for at dø.
4. PB smiler.

Til trods for, at denne udfordring bliver markant nemmere, hvis spilleren snyder, så får dette samtidig spilleren til at føle sig klog. PB tog sig tid til at observere udfordringen foran ham (Crushing Walls), hvor han fandt en snedig løsning: aktivér fælden, vent på at den bevæger sig tilbage i position – og sprint så forbi den uden problemer.

#A.15 Playtestere kan godt lide, hvordan spillet ser ud.

Flere playtestere gav udtryk for, at de godt kunne lide, hvordan Road to Valhalla ser ud:

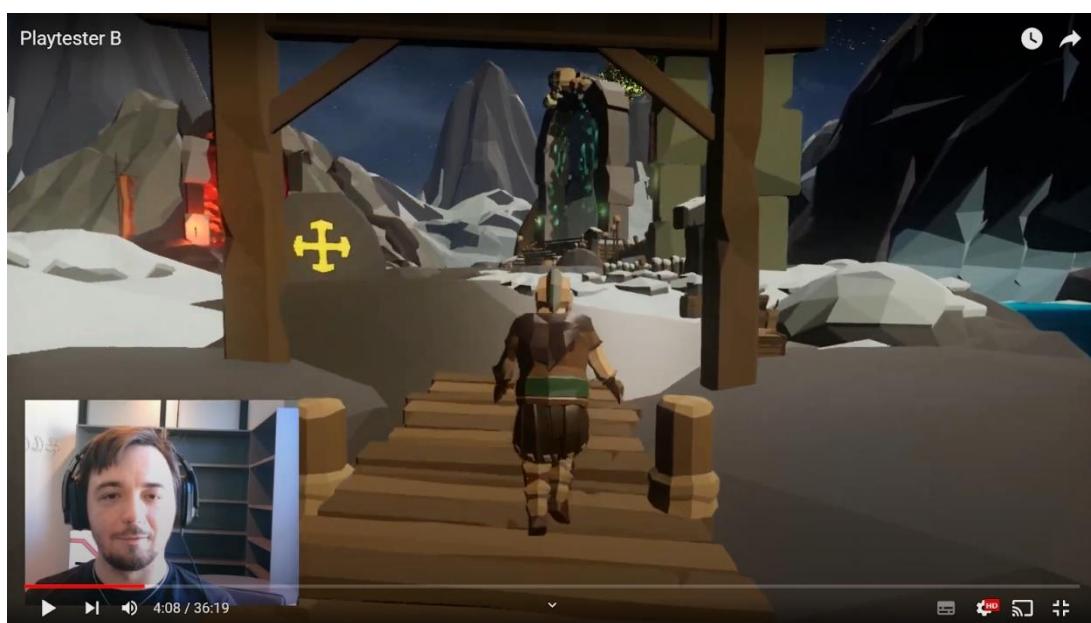
"Jamen jeg kunne godt lide æstetikken i hvordan det så ud. Hvordan karakteren ser ud og sådan noget." (PP, 2022, 48:11)

"(...) jeg synes faktisk, at den introdel, hvor man hopper på de forskellige første dele der. Og man ser nogle forskellige isbjerge og vulkaner. Og der er den der lange træbro. Noget af det første jeg tænkte, at det her, det er en abstrakt version af Bifrost. Fordi det strækker sig opad i himlen. Som om man er på vej op mod Valhalla. Men så bliver man afvist. Det er sådan det narrative billede, jeg forestillede mig. Jeg synes egentlig sådan rent narrativt, der virker det ret godt." (PB, 2022, 30:40)

"I think the art style fit, like it didn't seem out of place where the asset was placed, it was a platform game." (PD, 2022, 20:10)

"Jeg kan rigtig godt lide jeres aesthetics. Jeg kan godt lide, hvor stille det er." (PI, 2022, 05:06)

"Uuh Aurora Borealis nice, ser cool ud" (PH, 2022, 10:12)



Figur 177 - PB i Hub Area

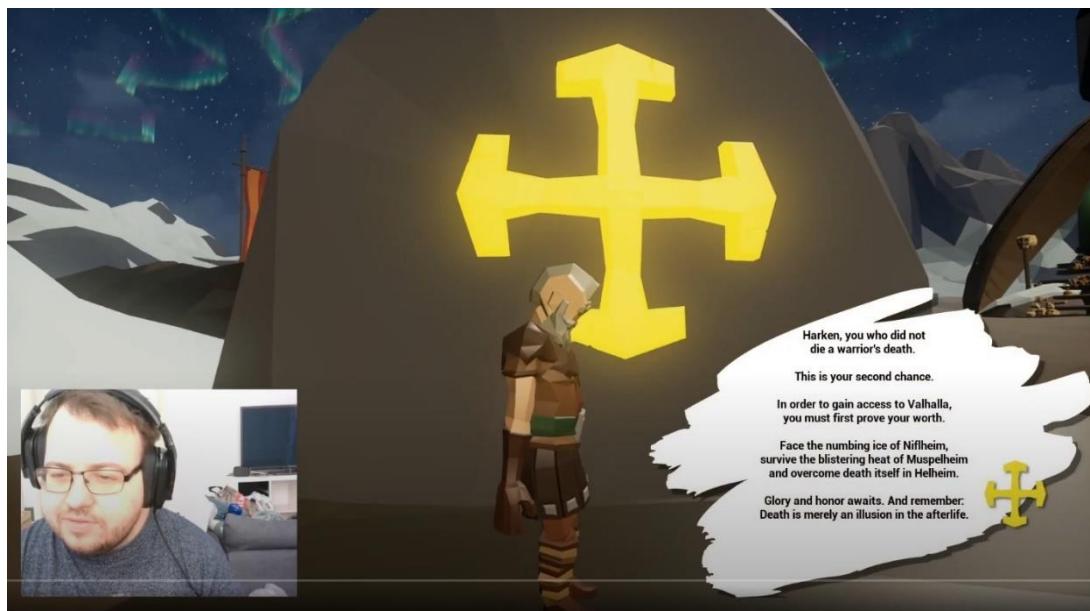
1. PB kigger rundt med kameraet

2. PB: "Spændende" (PB, 2022, 04:08)
3. PB sprint/ruller hen til portal området

Rent visuelt fungerer prototypen for Road to Valhalla tilsyneladende godt, da samtlige af vores playtestere giver udtryk for, at de synes godt om spillets udseende. PI giver derudover udtryk for, at han sætter pris på, hvor stille der er i spillets Hub Area; et designvalg, vi bevidst tog, da vi ville have spilleren til at føle sig tryg i spillets Hub Area.

#A.16 Playtestere forstår fortællingen fra runestenen i Hub Area og forstår, hvordan portalerne fungerer. De kan godt lide den introduktion til narrativet, som runestenen tilbyder.

Samtlige playtestere gav udtryk for at forstå, hvad runestenen i Hub Area forsøgte at fortælle dem: at de døde en uværdig død, og at de nu skal bevise deres værd for at få adgang til Valhalla ved at besejre Niflheim, Muspelheim og Helheim. En interessant observation kan dog eksempelvis ses i forhold til følgende uddrag af PA's playsession:



Figur 178 - PA i Hub Area

1. PA ankommer til runestenen i Hub Area.
2. PA læser teksten fra runestenen.
3. PA: "Yes, yes. Okay. Så det må være Niflheim, Muspelheim og Helheim. Og rækkefølgen er Ice, Fire og Death. Okay. Pretty nice. Pretty nice gimmick" (PA, 2022, 03:47)

PA går her ud fra, at rækkefølgen for de tre levels er: 1) Niflheim, 2) Muspelheim og 3) Helheim. Dette går PA ud fra, da det er den rækkefølge, som de tre levels bliver nævnt i. Dette var dog ikke vores hensigt, da vi med vilje har ladet alle tre portaler (dvs. levels) være tilgængelige fra start af,

så spilleren selv kan vælge, hvilket level, de vil prøve først. På den måde kan spilleren også skifte level, hvis de ikke kan komme videre og vil prøve et nyt level. Dette lader dog ikke til at være den forståelse, som PA får, når han læser runestenen i Hub Area. Ikke desto mindre kan PA fint fortsætte spillet, selv hvis han prøver at håndtere de tre levels i den rækkefølge, han tror, de bør håndteres i. Det skader formodentlig ikke hans oplevelse af spillet.

#A.17 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, lærer hurtigt, hvordan de skal hoppe mellem svævende Bounce-Pads i Helheim.



Figur 179 - PP i Helheim

1. PP ankommer til Bounce-Pads på vej op til segmentet med Bounce-Pads + Explosive Traps.
2. PP prøver at hoppe op via de svævende Bounce-Pads og falder ned, men lægger mærke til åbningen øverst oppe i muren.
3. PP prøver igen. Denne gang lykkedes det ham at komme op til åbningen øverst.
4. PP: "*Fremragende hoppet, (...). Jeg synes, jeg var god dér.*" (PP, 2022, 14:48)

I det ovenforstående uddrag af PP's playsession kan man se, at PP hurtigt lærer, hvordan han skal hoppe mellem de svævende Bounce-Pads i dette segment. PP giver endda udtryk for, at han føler, at han var "...*god dér.*" (PP, 2022, 14:48).

Idéen med dette segment var, som tidligere nævnt, at introducere spilleren til, at de nu er nødt til at hoppe mellem svævende Bounce-Pads for at komme videre. I dette område er der kun et soft-fail; hvis spilleren rammer ved siden af den næste Bounce-Pad, falder de blot få meter ned, hvor de kan prøve de svævende Bounce-Pads igen med det samme. Dette virker fortrinligt for PP, da han hurtigt lærer, hvordan man hopper mellem de svævende Bounce-Pads, hvilket er essentielt i det næste segment, hvor der nu også er Explosive Traps mellem de svævende Bounce-Pads, som PP nu skal undgå at ramme for at overleve.

#A.18 Playtestere forstår pick-up + drop mechanic i Helheim.

Et eksempel på et label under denne indsigt kan ses i forhold til PB, som gjorde følgende:



Figur 180 - PB i Helheim

1. PB bliver præsenteret for "E to Pick Up" (jf. Figur 180) af et tutorial tip i Helheim
2. PB samler genstanden placeret foran dem op "oh... aigh! Det er en fed effekt. Sådan hvordan den sådan, ligesom swirver med dig. Det kan jeg meget godt lide" (PB, 2022, 19:15)
3. PB placere genstanden på den påtænkte platform og åbner for en dør "aigh! Okay det er fedt, det kan jeg rigtigt godt lide" (PB, 2022, 19:25)

Det er tydeligt, at dette tutorial tip både er forståeligt og hjælpsomt for PB, da han hurtigt lykkedes at flytte den gyldne statue over på den grønne Pressure-Plate i dette segment, som åbner døren videre i Helheim. Derudover giver PB udtryk for, at han godt kan lide denne funktion samt den visuelle effekt af at samle et objekt op ved at trykke på E.

#A.19 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim forstår runesten #1 i Helheim.

Da PP ankommer til den første runesten i Helheim, læser han denne. Efterfølgende siger han: "Okay det er den der, jeg skal have med" (PP, 2022, 14:00), hvorefter han samler det første Power Skull op. Vi fortolker os derfor frem til, at PP forstår indholdet af runesten #1 i Helheim.

#A.20 Playtestere kan godt lide spillets tutorial.

Flere playtestere giver udtryk for, at de godt kan lide spillets tutorial – både i forhold til udseende og de tutorial tips, som de bliver introduceret til i dette level:

"Hvad i al verden sker der her. Der er mørke. Og nordlys. Og jeg er ikke sikker på, hvorfor de her sten svæver rundt over det hele. Men det virker spændende. (...). Jeg har set den her måde at lave tutorial på før. Og jeg kan lide det." (PP, 2022, 05:41 - 07:30)

"(...) jeg synes faktisk, at den introdel, hvor man hopper på de forskellige første dele der. Og man ser nogle forskellige isbjerge og vulkaner. Og der er den der lange træbro. Noget af det første jeg tænkte, at det her, det er en abstrakt version af Bifrost. Fordi det strækker sig opad i himlen. Som om man er på vej op mod Valhalla. Men så bliver man afvist. Det er sådan det narrative billede, jeg forestillede mig. Jeg synes egentlig sådan rent narrativt, der virker det ret godt. Så det skulle bare være at bygge videre på det. At gøre det mere visually impressive. Jeg kunne også godt lide det der nordlys. Det var sådan lidt himmelligt. Sådan lidt guddommeligt. Så det skulle være mere af det samme. Jeg tror ikke, jeg nødvendigvis vil ændre på det. Andet end at tilføje noget om den der E funktion." (PB, 2022, 30:40)

PB giver ligeledes PP udtryk for, at han kan lide spillets tutorial. PB synes især, at spillets tutorial virker ret godt i forhold til narrativet. Dog påpeger PB, at vi mangler at introducere, at man kan trykke E ved stendøre for at åbne dem. Dette var specifikt et problem for PB i Niflheim, da han ankom til en dør, som han ikke vidste, hvordan han åbnede. I fremtidige iterationer bør vi derfor tilføje et element til spillets tutorial (eller et tutorial tip i Niflheim), der introducerer, at man kan trykke på E for at åbne stendøre.

#A.21 Én playtester bliver positivt overrasket over, at der er Bounce-Pads.



Figur 181 - PB i Tutorial

1. PB træder på en Bounce-Pad og hopper op i luften: "oh!" (PB, 2022, 03:17)
2. PB træder på en Bounce-Pad for anden gang og hopper nu over væggen foran ham: "Bounce-Pads!" (PB, 2022, 03:20)
3. PB smiler.

PB virker positivt overrasket over, at der er Bounce-Pads i spillet. Denne funktion bliver ikke introduceret til spilleren via et tutorial tip – i stedet tvinger vi blot spilleren til at gå hen over den første Bounce-Pad i spillets tutorial. På den måde erfarer spilleren selv, at der er Bounce-Pads i spillet, og hvordan disse fungerer.

#A.22 Nogle playtestere kunne godt lide spillets controls.

"Og det var ret simpelt med controls. Ehm. Og der var fin plads til lige at trykke på alle knapperne og sådan noget. (...). Ja jeg skulle aldrig rigtig bruge det. Ehm... Men altså, jeg synes det var fedt, når man rullede henover de der lilla bobler, at det gav lidt fart og højde. Det prøvede jeg at bruge til at komme godt afsted fra start af. Og det var fedt." (PP, 2022, 48:11 - 54:50)

"Jamen mine første tanker er egentlig, at jeg synes... jeg er overrasket over hvor fint controls føles. Det er sådan, du har rimeligt god styring, så det eneste jeg sådan lige bed mærke i det var det der med coyote time, som jeg er vant til fra andre platformers, men jeg synes egentlig at platformerne er ret solid. (...). Mechanically, der ville jeg forklare at [Road to Valhalla] er en 3D platformer. Som man kender. Der er en roll mechanic, der er et jump og et løb. Nogle gode, tight controls. Der er Air Control og så videre. Så det er en platformer, hvor du bliver straffet, hvis du taber. Men der er en god learning curve." (PB, 2022, 20:21 - 29:37)

Denne indsigt er interessant, da andre playtestere har givet udtryk for det modsatte – at spillets controls ofte føles som om, at ens karakter glider, og at der er ringe mulighed for at styre ens karakter i luften. Disse indsigt (#C.3 og #C.25) vil vi dog vende tilbage til under tema C.

#A.23 Én playtester bliver positivt overrasket over, at man kan rulle ind i og skubbe til nogle ting, f.eks. et ølkrus i Tutorial.



Figur 182 - PC, PD og PE i Tutorial

1. PC starter tutorial level og går rundt omkring Spawn Island.
2. PD: “*can you stand in the fire*” (PD, 2022, 01:22)
3. PC: “*nej*” (PE, 2022, 01:23)
4. PD: “*what about the thing on the bench can you pick it up*” (PD, 2022, 01:25)
5. PE: “*can you roll into it*” (PE, 2022, 01:26)
6. PC ruller ind i det ølkrus, der står på en bænk på Spawn Island. Ølkruiset flyver ud over kanten på Spawn Island i høj fart.
7. PC: “*wow*” (PC, 2022, 01:26)
8. PD: “*very nice*” (PD, 2022, 01:28)

Der er nogle objekter rundt omkring i Road to Valhalla, som spilleren kan flytte på – enten ved at samle dem op ved at trykke på E, eller ved at gå/løbe/rulle ind i dem. Da PC og PD bliver positivt overrasket over, at de kan rulle ind i objekter, bør vi måske udnytte denne funktion mere i fremtidige iterationer.

#A.24 Én playtester bliver positivt overrasket over, at man kan dø til lava.

PC fortsætter med at eksperimentere i spillets tutorial, da han ankommer til Volcano Island. Her forsøger han at rulle ind i denne lavastrøm for at se, om den ville dræbe ham:



Figur 183 - PC, PD og PE i Tutorial

Da PC dør til lavaen, griner alle tre. PC håber dog, at der er et check-point i tutorial levelet: “*I hope I don't have to do it all again*” (PC, 2022, 04:04). Da han starter forfra i spillets tutorial og indser, at der ikke er et check-point, bliver han tilsyneladende overrasket. Check-points vil vi vende tilbage til under tema C (specifikt indsigt #C.26).

#A.25 Én playtester giver udtryk for, at ragdoll physics er sjove.



Figur 184 - PA i Muspelheim

1. Mens PA forsøger at klare Swinging Pillars, skubber han en død viking på platformen ned.
2. PA: "Hahaha. Ragdoll physics. Elsker det." (PA, 2022, 25:18)
3. PA griner og smiler.

Ragdoll physics indebærer, at karaktere bevæger sig på en facon, der minder om en *ragdoll* – altså en tøjdukke. PA giver her udtryk for, at han elsker den slags. Måske bør vi inddrage yderligere ragdoll physics, hvis vi vil øge de humoristiske facetter af Road to Valhalla i fremtidige iterationer.

#A.26 Nogle playtestere giver udtryk for, at de godt kan lide musikken i spillet.

Nogle playtestere giver udtryk for, at de godt kan lide musikken i spillet:

"Altså jeg kan godt lide musikken." (PA, 2022, 49:42)

"(...). Okay, musikken er fed [i Helheim]. Den kan jeg godt lide" (PA, 2022, 09:50)

"Fed musik ellers [i Muspelheim]" (PA, 2022, 23:12)

"Jeg kan godt lide menuen. (...). Når jeg hører 'Road to Valhalla', så tænker jeg meget Heavy Metal. Men når jeg så kommer ind i menuen, og så er det faktisk meget stille og roligt, så det ændrede på den forestilling jeg havde." (PI, 2022, 00:24)

#A.27 Én playtester synes, at karakterens dødsskrig er sjove.

Da PA dør i det første level han prøver, Helheim, giver han udtryk for, at han godt kan lide hans karakters dødsskrig: "Hahaha, de der death sounds, holy shit" (PA, 2022, 17:48). PA giver igen udtryk for dette i hans post-game interview: "Jeg kan godt lide death sounds" (PA, 2022, 49:42).

#A.28 Playtestere kan lide, at de forskellige levels har hver deres stilart.

Flere playtestere giver udtryk for, at de godt kan lide, at de forskellige levels i Road to Valhalla har hver deres stilart. Dette kan eksempelvis ses i følgende uddrag fra PB's playsession:



Figur 185 - PB i Helheim

1. PB går ind i portalen til Heilheim: "oh! ... okay" (PB, 2022, 18:45)
2. PB dør på vej ned igennem spike tunnel: "haha, shit" (PB, 2022, 19:00)
3. PB griner af denne udfordring: "Okay, så det er en helt anden stilart at spille lige pludseligt. Fedt! Fedt ide. Det kan jeg meget godt lide" (PB, 2022, 19:10)

At vores playtestere kan lide, at de forskellige levels har hver deres stilart, er en glædelig overraskelse for os, da vi egentlig havde udfordringer under vores produktion i og med, at vi ikke havde en reel Game Director, der sørgede for, at hver af vores levels hang sammen tematisk. Denne indsigt (#A.28) taler dog for, at til trods for, at vi har haft udfordringer med vores produktionsforløb, så er de forskellige stilarter muligvis en styrke ved vores prototype og ikke en svaghed. Denne udfordring for vores produktionsforløb (manglen på en decideret Game Director) vil vi vende tilbage til i Sektion C.

#A.29 Playtestere kan godt lide settingen, narrativet og tematikken.

Flere playtestere gav udtryk for, at de godt kunne lide settingen, narrativet og Road to Valhallas vikings tema:

"Jeg kan godt lide tematikken. Jeg kan godt lide, at I har noget med fra mytologien. Jeg kan godt lide setting. Rigtig fed. (...). Det er en svær platformer. Meget svær platformer. Med fedt narrativ. En sjov story. Jeg kan godt lide det." (PA, 2022, 49:42 - 55:47)

"[Settingen] var egentlig okay. Nu har jeg sådan ikke selv en figur i, hvordan Valhalla skal se ud. (...). Men jeg kunne godt lide det med nordlys og sager. Det er det, man forestiller sig, at der er vikinger. Alle de der sværd og skjolde og skulls. Det minder meget om sådan ting fra vikingetiden" (PP, 2022, 57:10)



Figur 186 - PB i Tutorial

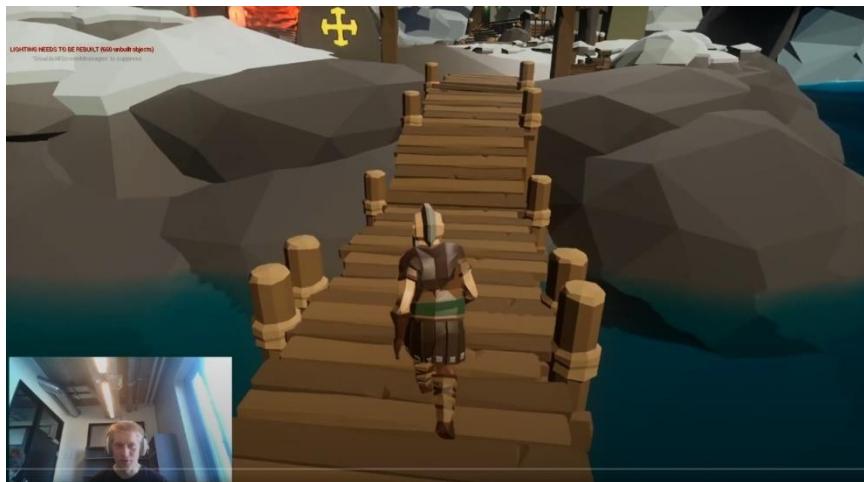
1. PB: "Jeg kan godt fornæmme lidt storytelling. Det er fedt. Også med navnet som *Road to Valhalla*. Det er ret fedt. Nu er jeg heldigvis også selv fan af nordisk mytologi så det hjælper jo" (PB, 2022, 01:44)

"(...) altså det [narrativet] tiltaler mig super meget som spiller. Det er jo selvfølgelig ikke alle der er lige vilde med nordisk mytologi, men for mig passer det perfekt. Så rent narrativt world building mæssigt der passer det helt fint og jeg er næsten også lige blevet færdig med Neil Gaimans genfortælling af nordiske myter, så det passer perfekt." (PB, 2022, 27:04)

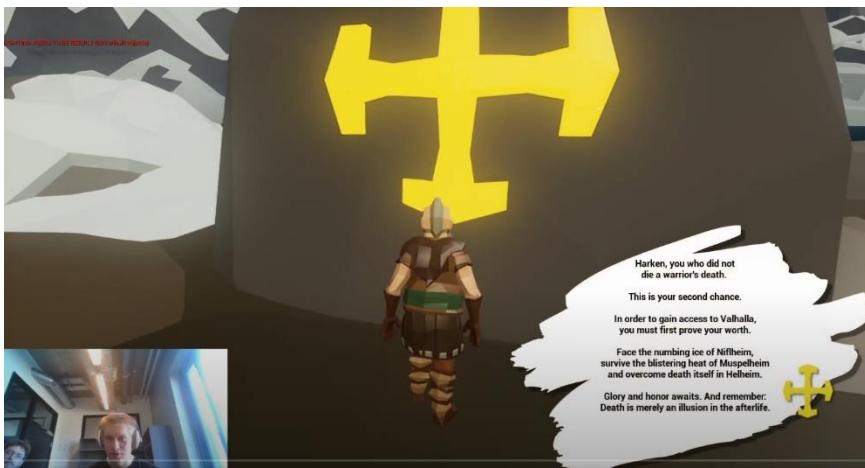
Det er her særligt interessant, at PB giver udtryk for, at narrativet i *Road to Valhalla* er "(...)ret fedt" (PB, 2022, 01:44). Vi antog nemligjf. introduktionen af vores playtestere, at der var stor sandsynlighed for, at PB ville kunne lide *Road to Valhalla*, da han både anser sig selv for at være en Hardcore Gamer og fan af nordisk mytologi. Ogjf. de ovenforstående citater fra PB kan vi se, at han netop giver udtryk for, at han kan lide *Road to Valhalla*.

#A.30 Playtestere bliver overrasket over lynilden i slutningen af Tutorial levelet, men forstår at det var en del af spillets fortælling, når de ankommer til Hub Area.

Flere playtestere så ud til at blive overrasket over lynilden i slutningen af Tutorial levelet. De gav kort tid senere udtryk for, at de forstod, at det var en del af spillets fortælling, da de ankommer til Hub Area – eksempelvis som set herunder i dette uddrag af PP's playsession:



Figur 187 - PP i Hub Area



Figur 188 - PP i Hub Area

1. PP klarer tutorialen, hvor han bliver ramt af lynilden, som sender ham videre til Hub Area.
2. PP: "Okay. Så det var meningen? Det var ikke engang fordi, at jeg gjorde noget forkert? Jeg fornemmer, at jeg har været ude og dø. Og nu er jeg her. Jeg er ikke helt sikker på loren." (PB, 2022, 07:35)
3. PP ankommer til runestenen i Hub Area, hvor han læser dens tekst.
4. PP: "Okay. Jeg havde lidt ret faktisk! [smiler]. Fedt" (PB, 2022, 08:15).

På baggrund af dette uddrag fra PP's playsession kan vi fortolke os frem til, at PP første blev overrasket over lynilden. Han gættede hurtigt på, at han var død, og nu dukker op i spillets Hub Area. Når PP læser runestenen, får han en positiv overraskelse, da det viser sig, at han har gættet nogenlunde rigtigt.

Tema B: Svært til at starte med, men kan klares – og et par ønskede ændringer

#B.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at tutorial tips fungerer ligesom runestenen i Hub Area.

PP kunne godt tænke sig, at tutorial tips fungerer på samme måde som runestenen i Hub Area:

“Jeg kunne godt lide den der sten med det gule på. Hvor teksten dukkede op foran mig også. (...). Det kunne godt være især i de mørke områder, at man også gerne vil have, at teksten dukker frem på den måde. Det lykkedes fint nok efter jeg var hoppet ned igennem den der skakt der. Der kunne jeg godt læse, hvis jeg drejede kameraet lidt. Men der ville det være fedt, hvis beskeden bare dukkede op på skærmen.” (PP, 2022, 48:11)

Én ting, der formodentlig påvirker PP's ønske om, at tutorial tips fungerer på samme måde som runestenen i Hub Area, er, at Helheim var markant mørkere under pilottesten, hvilket vi justerede inden de resterende playtests. Ikke desto mindre er det et interessant forslag, som vi bør overveje i fremtidige iterationer.

#B.2 Én playtester synes, at hitboxes generelt virker godt. Dog med undtagelse af de svingende økser i Niflheim.

En hitbox (eller collider) er det areal på en genstand i et spil, hvor en kollision med andre objekter udregnes på baggrund af (Fullerton, 2019). Hvis spillerens karakters hitbox kolliderer med en hitbox på en svingende økse, betyder det eksempelvis, at spilleren dør. En af vores playtestere, PB, oplevede en hitbox i Niflheim, som var dårlig – men ud over det synes han generelt, at hitboxes i Road to Valhalla er ret fair:

“Men ellers så synes jeg egentlig, som jeg også nævnte, mange af colliders virkede ret fair, fordi der, altså der var ikke rigtigt noget snyd. Når du blev ramt så følte du at du blev ramt. Der var kun lige den ene økse der, hvor jeg måske følte, at der var en forsinkelse i hitbox'en eller et eller andet, men det var egentlig det eneste tidspunkt.” (PB, 2022 21:21).

I fremtidige iterationer bør vi sikre os, at alle hitboxes i spillet fungerer optimalt, så spilleren ikke føler sig snydt.

#B.3 Én playtester kunne godt tænke sig at lære noget mere om nordisk mytologi gennem Road to Valhalla.

Én playtester – PA – gav udtryk for, at han godt kunne tænke sig at lære mere om nordisk mytologi, mens han spiller Road to Valhalla:

“Jeg gad godt at få et reward en gang imellem i form af nogle tidbits omkring nordisk mytologi. Måske lære lidt, mens jeg spiller.” (PA, 2022, 54:40)

Jf. introduktionen af vores playtestere har PA en kandidat i historie samt en interesse for nordisk mytologi, hvorfor det giver mening, at han godt kunne tænke sig at lære mere om nordisk mytologi, mens han spiller. Dette kan vi med fordel overveje at inddrage i fremtidige iterationer.

#B.4 Én playtester kunne godt tænke sig mere Heavy Metal.

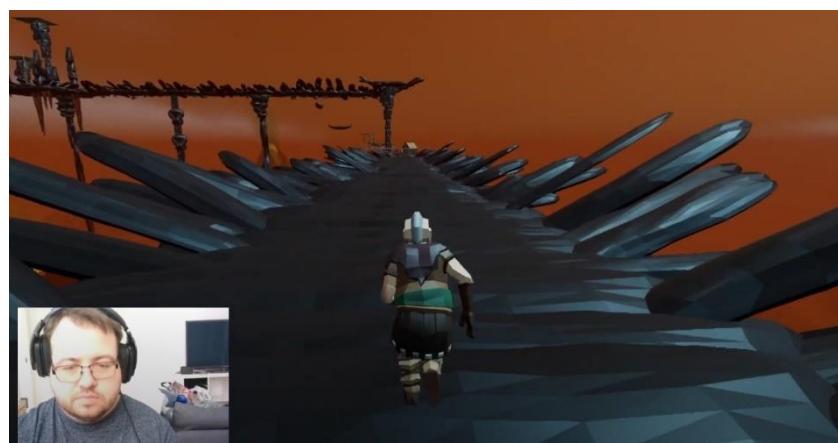
I forhold til lydsiden af vores prototype gav PA udtryk for, at han godt kunne tænke sig mere Heavy Metal som del af spillets musik:

“Jeg skal have noget vikinge metal. Det er det. Jeg skal være hyped.” (PA, 2022, 56:35)

Hvordan vi forholder os til denne mulige ændring til lydsiden af Road to Valhalla vil vi vende tilbage til i specialets Sektion C.

#B.5 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, bliver forvirret over Jump of Death. Men når de har fundet ud af, hvordan de skal klare Jump of Death, kan de godt.

To playtestere nåede til Jump of Death i Muspelheim (PA og PC). Disse playtestere blev tilsyneladende forvirret over Jump of Death, men fandt senere ud af, hvordan de skulle agere for at komme forbi denne udfordring. Dette ses eksempelvis i forhold til dette uddrag fra PA's playsession:



Figur 189- PA i Muspelheim

1. PA ankommer til Jump of Death.

1. PA ankommer til kanten ved slutningen af Jump of Death (lige ved siden af Bounce-Pad)
 1. PA: “Okay hvad fuck er det jeg kigger på?”

 1. PA flytter et krus, der lå på jorden, henover Bounce-Pad'en.

 1. PA: “Okay, måske ikke det alligevel.”

1. PA går henover Bounce-Pad'en



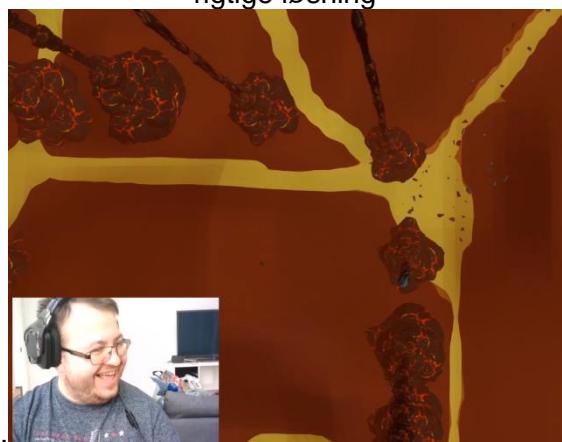
Figur 190 - PA i Muspelheim

1. PA: "Aaahhh... okay. Makes sense. Okay. Nu prøver jeg noget dumt"

1. PA prøver at rulle ind over Bounce-Pad'en. Dette medfører, at PA falder ned og dør.

1. PA griner.

PA er forvirret over Jump of Death. De genstande, der ligger deroppe, hjælper ham ikke. Han kan ikke genkende Bounce-Pad'en, da den ser anderledes ud i Muspelheim end i spillets tutorial og Helheim (Muspelheims Bounce-Pads er sorte med et varmt centrum i blinkende gul og røg). PAs første idé om, at han kan rulle ind over Bounce-Pad'en og få fart på, lykkedes ikke, og er ikke den rigtige løsning



Figur 191 - PA i Muspelheim

Senere lykkedes det dog PA at klare Jump of Death, da han tager tilløb og kombinerer rul, hop og sprint for at få ekstra fart på – præcis som denne kombination blev introduceret i spillets tutorial.

Adspurgt om Jump of Death, udtalte PA følgende i hans post-game interview:

“Jeg skulle lige finde ud af, hvor meget hastighed, jeg havde brug for. Og så synes jeg, at det er svært at se, hvor den der jump ting er placeret.” (PA, 2022, 55:20)

Så mens Jump of Death sagtens kan klares, er udsmykningen med de ubrugelige genstande samt det alternative udseende for Bounce-Pad'en forvirrende. Vi bør introducere Muspelheims Bounce-Pad tidligt i levelet, så spilleren ikke skal gætte sig frem til, om det er en Bounce-Pad eller ej. Derudover bør designet på Muspelheims Bounce-Pad (eller jorden) ændres, da det er sort-på-sort, hvorfor PA har svært ved at se, “*(...)hvor den der jump ting er placeret*” (PA, 2022, 55:20).

#B.6 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, kunne godt tænke sig, at der var ridser i gulvet ved Swinging Axes.

Da PB ankom til Swinging Axes i Niflheim, udtalte han følgende:



Figur 192 - PB i Niflheim

1. PB ankommer til Swinging Axes.
2. PB vurderer, at det er muligt at stå imellem økserne.
3. PB dør ved første forsøg.
4. PB: “*(...)men jeg føler egentlig at lige når jeg bare ser det, så ser det fair ud. Det er ikke fordi det virker unfair på nogen måde... det er mere at vurdere hvor meget plads jeg har... eller så kunne det være der skulle være nogle ridges i gulvet. (...). (...) det der med økserne [i Niflheim], der kunne der godt være nogle ridges og sådan.*” (PB, 2022, 11:41 - 21:21)

PB forklarer, at han godt kunne tænke sig “*(...)nogle ridges i gulvet*” (PB, 2022, 11:41). Med dette mener PB, at det ville være fedt, hvis spilleren kunne se ridser i gulvet dør, hvor økserne svinger hen over plankerne på jorden. På den måde kan spilleren bedre fornemme, hvor de kan stå i forhold til de svingende økser. Det giver også mening i forhold til, at det måske vil give Swinging

Axes segmentet lidt mere verisimilitude – altså følelsen af, at det er ægte. At det er økserne, der har ridset gulvet, da de er skarpe (og dermed farlige). Disse tanker er værd at overveje i fremtidige iterationer af Road to Valhalla.

#B.7 Playtestere dør et par gange i starten af Niflheim, men lærer hurtigt, hvordan de kommer videre. Én playtester føler, at Niflheim er sjovest, fordi han kom længst dér.

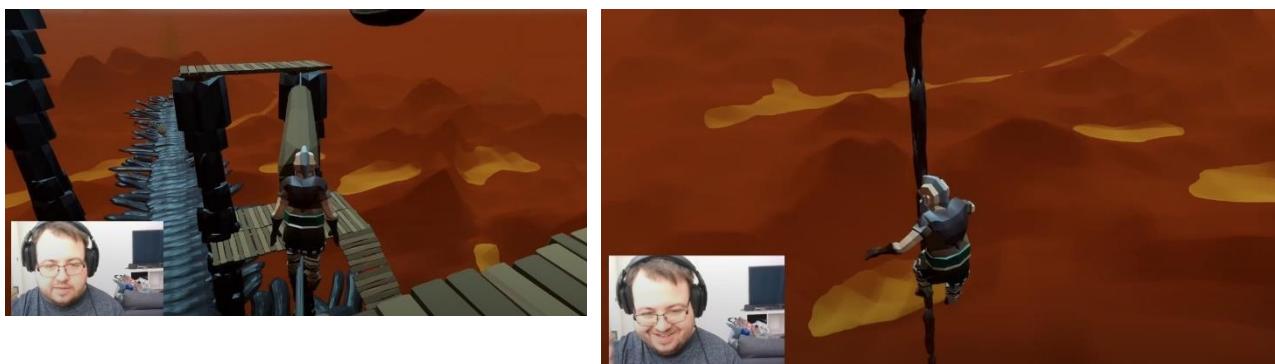
I forbindelse med hans post-game interview udtaler PH følgende om Niflheim:

“Niflheim var sjovere.... Jeg følte jeg lavede en del mere progress i niflheim... Jeg døde ikke i Muspelheim men i Niflheim døde jeg og kunne ligesom lærer noget af det. (...). Det jeg syntes var sjovt eller interessant var nok at når man har klaret en del begynder at klarer det virkelig hurtigt.” (PH, 2022, 46:56 - 51:07)

PH giver her udtryk for, at han godt kunne lide følelsen af at blive bedre til at klare de tidligere segmenter i Niflheim, når han forsøgte at løbe tilbage til det segment, han var nået til sidst.

#B.8 Den ene playtester, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare Rotating Log, men bliver løbende bedre til dette.

Følgende uddrag fra PA's playsession viser, hvordan han havde problemer med Rotating Log:



Figur 193 - PA i Muspelheim

1. PA prøver Rotating Log igen efter at være faldet ned i første forsøg.
2. PA: *“Kan jeg stå på den grå linje? Okay, det kan jeg. Fedt.”* (PA, 2022, 34:05)
3. PA forsøger at rulle og hoppe henover Rotating Log, men rammer under platformen på den anden side og falder ned i afgrunden og dør.
4. PA griner: *“Oh well!”* (PA, 2022, 34:27)
5. PA prøver Rotating Log igen.
6. PA: *“Altså jeg tror ikke, jeg kan løbe sidelens på den. Oh, det kan jeg. Nice.”* (PA, 2022, 35:06)
7. PA løber henover Rotating Log i tredje forsøg og kommer videre.

PA blev kort sagt udfordret af Rotating Log segmentet i Muspelheim, men blev efter et par forsøg hurtigt bedre til at klare denne udfordring. Om vi bør justere Rotating Log eller ej, bør vi diskutere internt i projektgruppen i forbindelse med fremtidige iterationer.

#B.9 Nogle playtestere efterspørger Coyote Time.

To af vores playtestere, PP og PB, spurgte, om vi havde en specifik funktion i spillet:

“Er der coyote time? (...). (...) jeg er overrasket over hvor fint controls føles. Det er sådan, du har rimeligt god styring, så det eneste jeg sådan lige bed mærke i det var det der med coyote time, som jeg er vant til fra andre platformers, men jeg synes egentlig at platformerne er ret solid.” (PB, 2022, 04:55 - 20:21)

“Har I sådan lidt forgiveness på hop? Sådan at hvis man f.eks. Er lige ude over en kant, så kan man stadig hoppe?” (PP, 2022, 44:10).

Den funktion, som PB og PP efterspurgte, kalder PB “(...)coyote time(...)” (PB, 2022, 04:55), mens PP kalder det “(...)forgiveness på hop(...)” (PP, 2022, 44:10). PP forklarer, at han godt kunne tænke sig, at man stadig kan udføre et hop i spillet selvom, at man lige er nået ud over en kant – formodentlig for at spillet føles mere fair. PB uddyber ligeledes, at coyote time indebærer, at spilleren stadig har mulighed for at udføre et hop X antal millisekunder efter, at de har bevæget sig ud over kanten på en platform. Denne funktion har vi på nuværende tidspunkt ikke i Road to Valhalla. I fremtidige iterationer bør vi overveje, om vi vil forsøge at inddrage coyote time/forgiveness på hop.

#B.10 Playtestere har svært ved Tower of Death i Helheim, men lærer efterhånden, hvordan de skal klare det.

Hvis man ser videooptagelserne an, kan man udlede, at flere af vores playtestere havde svært ved at klare Tower of Death i Helheim. De lærte dog efterhånden, hvordan de skulle håndtere denne udfordring. Dette ses eksempelvis i følgende citater fra PA og PP's post-game interviews:

“Ja jeg synes faktisk at Helheim var mega sjovt. Virkelig. Jeg døde flest gange der, men jeg følte, at hvis jeg nu prøver noget andet, eller du ved, lige prøver igen, så kan jeg komme længere. Så der var mere progression i det. Jeg døde rigtig mange gange. (...). Men i sidste ende var det fedt. Det er med at finde ud af, hvordan man lige skulle falde. Det var rigtig fedt.” (PA, 2022, 50:54)

“Altså første gang, jeg skulle igennem den der tunnel igen [Tower of Death i Helheim], der tænkte jeg: fuck... [griner]. Men altså sådan, man blev jo bedre og bedre.” (PP, 2022, 56:03)

Tower of Death fordrer derfor en udfordring, der kræver, at spilleren lærer, hvordan de er nødt til at navigere udenom Spike-Traps. Resultatet er, at spilleren i slutningen af Tower of Death føler, at de har klaret en udfordring, som de ikke umiddelbart kunne klare i første forsøg. Der var således en *uncertainty of outcome* – hvilket ifølge Fullerton (2019) er essentielt for, at en spiloplevelse, der har til hensigt at være udfordrende, ikke bliver kedelig. For hvis man allerede er sikker på, at man ikke kan tabe, så er der jo ingen udfordring i det pågældende spil.

Tema C: For svært, forvirrende eller unfair – og et par nødvendige ændringer

#C.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at de i Helheim startede oppe på en kant, ikke direkte i Tower of Death.

I PA's post-game interview giver han udtryk for, at han godt kunne tænke sig, at man i Helheim starter oppe på en kant eller i et sikkert område – og altså ikke direkte i selve Tower of Death segmentet, hvor spilleren med det samme falder ned imod Spike-Traps:

“Måske kan I lave et lille ledge, en kant, hvor man kan starte. Så man lige kan kigge ud og se: ‘oh, that’s the way’” (PA, 2022, 56:05).

Dette bør vi overveje at inddrage i fremtidige iterationer på Helheim.

#C.2 Én playtester synes, at Muspelheim var for tomt Æ og derfor for kedeligt.

PA gav ligeledes i hans post-game interview udtryk for, at Muspelheim er for kedeligt:

“Hmmm... I Muspelheim mangler der en del assets. Der er meget tomt. Helheim er fint. Det er en mørk grotte. Det er fint. Muspelheim er for kedeligt.” (PA, 2022, 56:35).

Dette vil vi ligeledes vende tilbage til og reflektere over i Sektion C af dette speciale.

#C.3 Nogle playtestere følte, at man gled rundt en del på jorden.

PC (og PD) gav i deres post-game interview udtryk for, at det føltes som om, at man gled en del rundt, når man forsøgte at styre ens karakter:

1. PC: *“the controls where a bit shitty cause you were gliding around, like instead of you weren’t really precise, like going on ice”* (PC, 2022, 21:19)
2. PD: *“like friction you were sliding around”* (PD, 2022, 21:20)

Denne indsigt er interessant at se i forhold til indsigt #A.22, hvor andre playtestere (PP og PB) gav udtryk for, at de godt kunne lide spillets controls. Vi har således to playtestere (PC og PD), der siger det modsatte. Hvorvidt vi bør ændre spillets controls i fremtidige iterationer er vi således enten nødt til at diskutere i vores projektgruppe. Muligvis bør vi udføre yderligere testing, så vi kan være sikker på, at størstedelen af spillere faktisk synes, at spillets controls er *“(...)a bit shitty cause you were gliding around”* (PC, 2022, 21:19). Med vores nuværende data kan det være svært at

vurdere, om vi bør lytte til PC og PD eller PP og PB. Dog er PB den person, der er tættest på vores målgruppe og primære persona, så hans holdning bør muligvis vægtes højere end andres.

#C.4 Én playtester gad godt, at de kunne bevæge sig hurtigere gennem et level. Altså mere flydende bevægelse, generelt.

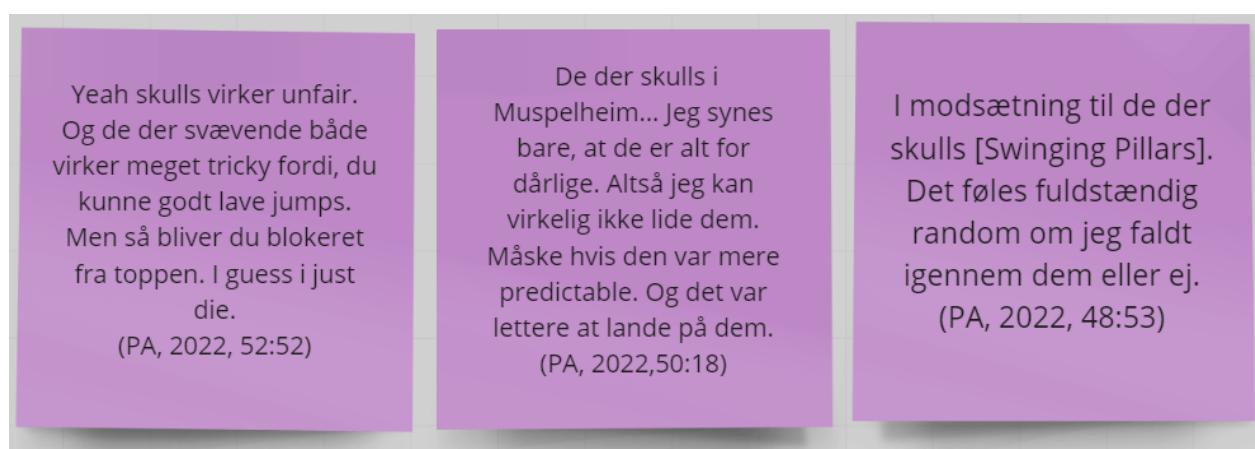
I PA's post-game interview udtalte han følgende:

"Hmmm... jeg er den slags person, der gerne vil have det til at gå hurtigt, når jeg spiller en platformer. Og det virker til, at det her spil også ligger op til, at det skal gå hurtigt. Men spillet gør det aldrig rigtig muligt, at det skal gå hurtigt. Yeah. Ellers er jeg bare dårlig. (...). Måske, hvis det er muligt, så vil jeg gerne kunne hoppe hurtigere igennem spillet. Den her slags spil skal gå hurtigt for mig. Det skal gå stærkt. (...). Movement. Gør det mere flydende. Yeah." (PA, 2022, 52:10 - 57:41)

Når PA spiller platformers nyder han kort sagt at bevæge sig hurtigt: *"Det skal gå stærkt."* (PA, 2022, 56:35). I fremtidige iterationer bør vi overveje, om vi har lyst til at tiltale spillere, som nyder hurtig og flydende bevægelse – eller spillere, som nyder langsom og metodisk bevægelse. En ting, vi også er nødt til at bære in mente, er, at det kun er PA, der har givet udtryk for, at han gerne vil kunne bevæge sig hurtigere gennem et level.

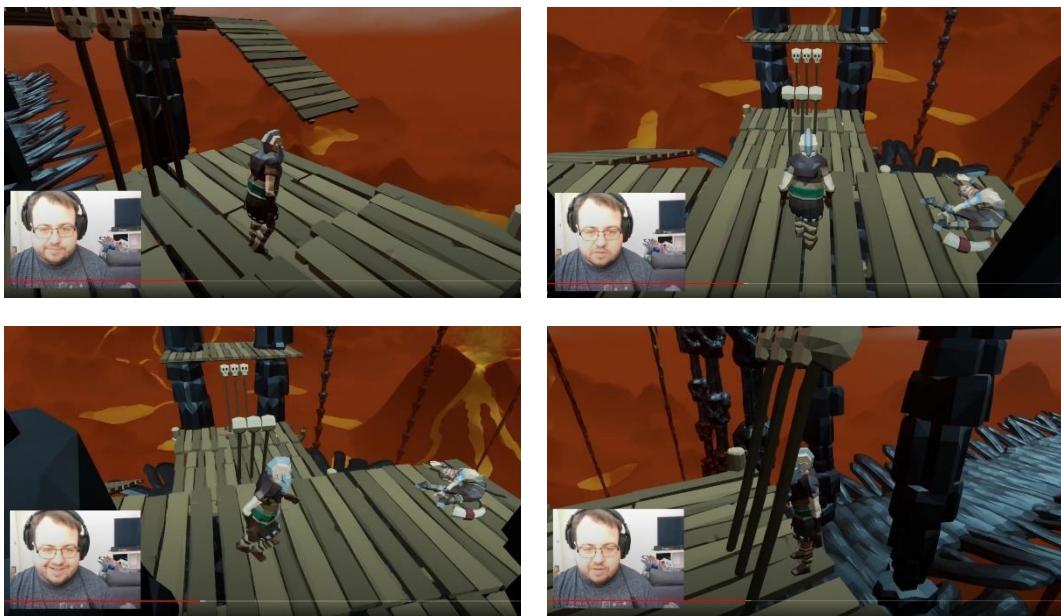
#C.5 Playtestere har meget svært ved at klare Swinging Pillars. De føler, at Swinging Pillars er for tilfældig. Kun én tester (PA) klarede Swinging Pillars, og han synes, at Swinging Pillars var unfair.

Alle playtestere, der prøvede Swinging Pillars (PA, PH, PC, PD og PE) gav udtryk for, at Swinging Pillars er for tilfældig. Kun én playtester lykkedes at klare Swinging Pillars: PA. Selvom, at han klarede Swinging Pillars, gav han udtryk for, at Swinging Pillars føles unfair:



Figur 194 - labels med udtalelser fra PA (jf. Bilag 13)

To yderligere eksempler på, at vi er nødt til at gøre noget ved Swinging Pillars, ses i følgende uddrag fra PA og PC's playsessions:



Figur 195 - PA i Muspelheim

1. PA forsøger gentagne gange at hoppe over Swinging Pillars, men mislykkedes gentagne gange.
2. PA: *"Måske kan jeg hoppe over, når de er samlet. Argh... Shiiit... Det er når de samles, jeg kan hoppe over, ikke? Hvorfor er jeg så spatisk... [Smiler] Boomer reaktions, okay dude. Vent... Don't get impatient... Og så var jeg impatient alligevel. Vent, er der andre veje videre? Kan jeg hoppe op her? Nej. Okay. Er det bare mig, eller ændrer de hastighed? Okay, yeah. Langsamt, så schnell. Bonk. Suk. Ik' også... Langsamt... Argh... holy shit. (...). Så jeg skal altså noget med de her skulls. Godt så!"* (PA, 2022, 23:12 - 27:10)
3. Efter ca. 5 minutter lykkedes det PA at klare Swinging Pillars.

1. PE: *"like the first jump in Muspelheim is extremely hard"* (PE, 2022, 22:14)
2. PD: *"was that the one you had to"* (PD, 2022, 22:15)
3. PE: *"yea the skeletons"* (PE, 2022, 22:14)
4. PD: *"yea that one was like really hard"* (PE, 2022, 22:16)
5. PC: *"yea what were you supposed to do?"* (PC, 2022, 22:20)

I fremtidige iterationer bør vi derfor overveje, hvordan vi kan få Swinging Pillars til at føles som en fair udfordring. På nuværende tidspunkt glider man for nemt af dem kombineret med, at deres svinge-hastighed konstant ændres, så de er endnu sværere at lande på. En refleksion over vores videre arbejde på Swinging Pillars fremgår i Sektion C.

#C.6 Playtestere synes generelt, at Road to Valhalla er et svært spil. For nogen er det for svært til deres smag.

Samtlige playtestere gav udtryk for, at Road to Valhalla er et svært spil. Én playtester (PP) gav udtryk for, at det var for svært for ham, mens en anden (PD) gav udtryk for, at spillets sværhedsgrad pludseligt bliver meget hårdt.

"Altså første gang, jeg skulle igennem den der tunnel igen [Tower of Death i Helheim], der tænkte jeg: fuck... [griner]. Men altså sådan, man blev jo bedre og bedre. Og så får man også følelsen af, at jeg er god. Men så falder man tilbage i at dø og sidde fast. Og så tænker man: jeg vil hjem. Jeg har det sådan lidt halvt-om-halvt med det. Men det er jo bare at sige, at det jo er et svært spil, det her." (PP, 2022, 56:03)

"I mean, jeg vidste godt, at det ville være en platformer. Du sagde også, at det ville være svært. Jeg vidste ikke, at der ville være så mange bullshit mechanics [i Muspelheim]. Helheim var måske det, jeg bedst kunne lide to be honest. For selvom, at jeg døde der flest gange, så vidste jeg, at der var et sweet-spot [i Tower of Death], som kan få mig videre." (PA, 2022, 48:22)

"(...) jeg tror egentlig, selv hvis at det var nemmere for mig at dybde bedømme, så tror jeg også sværhedsgraden ville være helt perfekt, altså fordi så føler jeg at det bliver mere svært, hvor at jeg skal bedre, kontra at jeg føler jeg er unfair taber på grund af at der var noget jeg ikke kunne antyde sådan perceptuelt. Så jeg synes faktisk sværhedsgraden virker fin." (PB, 2022, 25:06)

"Really cool game really hard" (PC, 2022, 20:10)

"Tutorial is pretty blissful and then it just suddenly kicks your ass, there is no difficulty curve it seems to spike very high." (PD, 2022, 22:14)

Mens PA, PB og PC generelt synes, at spillet er svært – men ikke for svært – så giver de dertil udtryk for, at der er nogle elementer/mechanics i spillet, som er "(...)bullshit(...)" (PA, 2022, 48:22). Disse elementer vil vi omtale i forhold til de specifikke indsigtter under tema C, hvor de er i fokus; eksempelvis #C.5, hvor PA gav udtryk for, at Swinging Pillars er unfair.

#C.7 Den eneste playtester, der klarede et level (Niflheim), savnede, at der skete noget mere i slutningen af et level.

Endnu et kritikpunkt for vores playtesting er, at det kun var én playtester, der lykkedes at klare et level inden for den tid, han havde at deltage i. PB (som var den eneste, der klarede et level) gav dog udtryk for, at han savnede, at der skete noget mere i slutningen af et level:

"Jamen så skulle det jo være, at der blev smidt den der lille stykke tekst ind. Eller portalen... tilbage til den her, lad os kalde den Bifrost zone [Hub Area]. Hvor de forskellige portaler er. At den portal fra Niflheim og tilbage. At den skulle være mere impressive. At der måske var en visuel effekt på den. For det lignede bare en stenvænge. Men så går den jo bare i loading. Hvor der måske godt kunne have været et eller andet, som fortalte mig, at det her, det er det, der sender mig tilbage. Hvor at når jeg ser det, så tænker jeg: Wow! okay, jeg klarede det. Fedt. Hvor at her, det er sådan lidt: oh, nu har jeg klaret det. Det er ikke den helt samme form for overraskelse. Ehm... Så det er måske det eneste, der kan gøre det lidt mere impressive." (PB, 2022, 28:32)

PB savnede, at der skete noget mere imponerende, da han klarede Niflheim. Noget, der får ham til at tænke: "Wow! Okay, jeg klarede det. Fedt" (PB, 2022, 29:55). En mulig løsning på dette kunne være at trække på Schells (2015) diverse former for rewards – specifikt praise, spectacle, status og completion. En refleksion over mulige rewards i fremtidige iterationer vil vi dog vente med til Sektion C i dette speciale.

#C.8 Nogle playtestere regnede med, at der ville være combat med i spillet, da man spiller som en krigerisk viking.

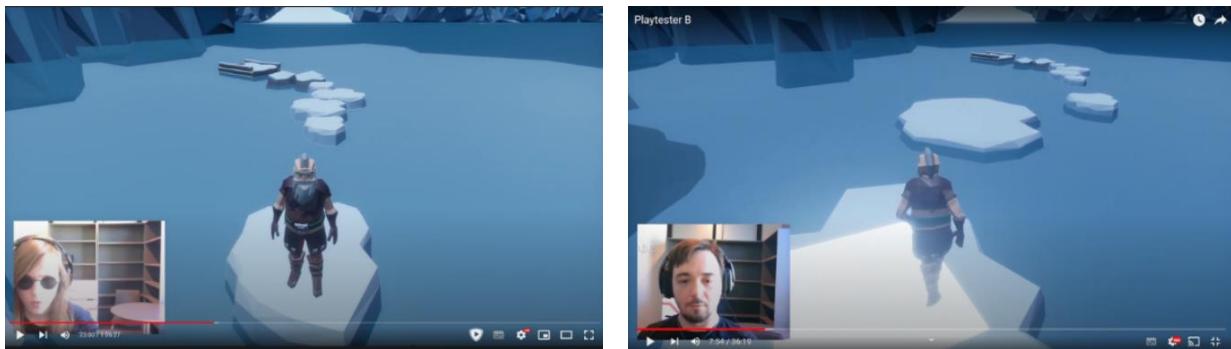
1. I: So what was your first impressions?
(...)
6. PE: what I thought about was some sort of some combat
7. PD: ye I was think that there would be some sort of combat too
8. I: all right man
9. PD: like viking Valhalla literally that you are a warrior
10. I: did you all have that thought
11. PC: yes
12. PD: yea
13. PC: it's also in the name Road To Valhalla, that you expect it to be something viking related
14. PD: like a warriors death

Figur 196 - uddrag fra PC, PD og PE post-game interview (PC, 2022, 20:10)

PC, PD og PE giver her udtryk for, at de forventede, at der ville være fjender, som man kan kæmpe imod i Road to Valhalla. Hvordan vi reflekterer over dette kan findes i Sektion C.

#C.9 Playtestere har svært ved at komme videre fra de svævende platforme i Niflheim.

Ingen playtestere lykkedes at komme videre fra de svævende platforme i Niflheim. Den første platform, som man skal lande på via en Bounce-Pad, bevæger sig alt for hurtigt. Dette er især tydeligt i forhold til følgende uddrag fra PB og PH's playsessions:



Figur 197 - PH (til venstre) og PB (til højre) i Niflheim

1. PH tager en dyb indånding og fokuserer på at komme over disse is-platforme, hvor han hidtil er død tre gange (PH, 2022, 23:00)
1. PB forsøger at sprinte hen over den hvide Spike-Trap.
2. Det lykkedes ham ikke at nå forbi i tide, hvorfor han dør.
3. PB: "Ah shit" (PB, 2022, 07:54)

Da ingen playtestere lykkedes at komme videre fra dette segment i Niflheim (uden assistance fra interviewer/test manager for at testen kunne fortsætte), er vi nødt til at overveje, hvordan vi vil justere dette segment for at gøre det lettere i fremtidige iterationer. En refleksion over dette segment fra Niflheim vil fremgå i Sektion C i dette speciale.

#C.10 En playtester bliver desorienteret af screenshake ved Crushing Walls i Niflheim.



Figur 198 - PI i Niflheim

Da PI ankommer til Crushing Walls segmentet i Niflheim (hvor to vægge aktiveres og langsomt bevæger sig hen mod midten af tunnellen for at knuse spilleren, hvor spilleren så er nødt til at sprinte igennem for ikke at dø) bliver PI desorienteret af, at skærmen ryster, når Crushing Walls aktiveres. I fremtidige iterationer bør vi overveje, om vi bør skrue ned for denne rystelse. Umiddelbart er det dog kun PI, der oplevede besvær med dette, hvorfor det ikke lader til gøre sig gældende for de andre playtestere.

#C.11 Playtestere føler, at de dør til Spike-Traps i Tower of Death selvom, at de tilsyneladende ikke ramte dem.

Flere playtestere føler, at de dør til Spike-Traps i Tower of Death i Helheim selvom, at de tilsyneladende ikke ramte dem:

"Jeg ramte ikke de der spikes [i Helheim] er jeg ret sikker på." (PI, 2022, 01:18:44)

"Jeg føler altså ikke, at jeg har tid nok til at flytte mig her. Jeg føler at spikes har for stor en hitbox, eller... fordi jeg kan ikke undgå spikes nummer tre." (PA, 2022, 09:04)

"Jeg synes selv, jeg var forbi den der" (PP, 2022, 18:50).

Som PA eksempelvis påpeger, bør vi muligvis undersøge, om hitboxes(de områder som definere om en spiller skal tage skade) på vores Spike-Traps er større, end de bør være. Dette bør vi overveje i fremtidige iterationer på især Tower of Death i Helheim.

#C.12 Playtestere bliver forvirret over de ting, der ligger rundt omkring på jorden i Muspelheim.

Hvis man kigger nærmere på uddrag fra PA, PC og PP's playsessions, er det tydeligt, at de bliver forvirret over de genstande, der ligger rundt omkring på jorden i Muspelheim:



Figur 199 - PA i Muspelheim

1. PA ankommer til området efter Jump of Death.
2. PA forsøger at samle en stige op ved at trykke på E gentagne gange.
3. PA: "What the fuck? Hallo? Hvorfor virker det ikke?" (PA, 2022, 39:03)



Figur 200 - PP i Muspelheim

1. PP ankommer til segmentet med Swinging Pillars og svævende platforme (både).
2. PP samler en økse op, som lå på jorden.
3. PP: "Jeg tror jeg skal med en af de her både. Men hvad i alverden har det med øksen at gøre?" (PP, 2022, 32:50).

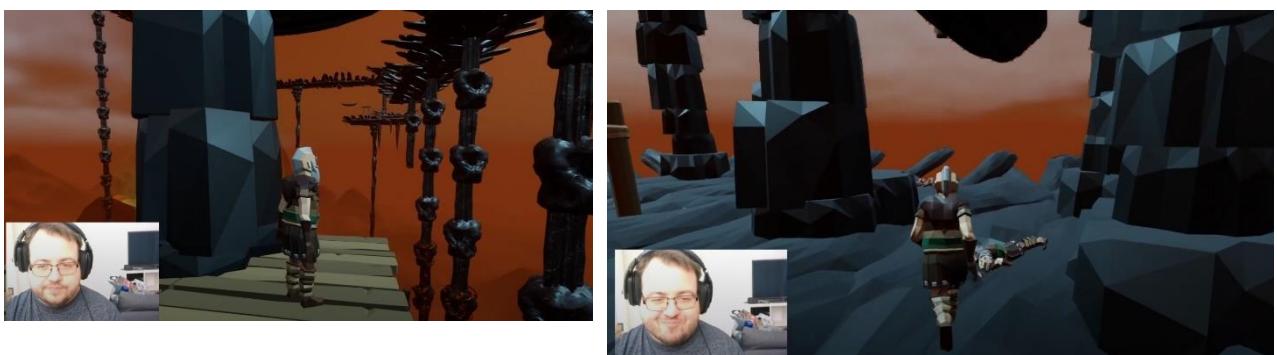
I fremtidige iterationer bør vi overveje at fjerne de genstande fra Muspelheim, som spilleren ikke kan bruge til noget. Stigen i et af de senere segmenter i Muspelheim er i særdeleshed et problem, da spilleren tror, at de kan samle den op for at klatre videre – hvilket ikke er muligt. Enten bør vi fjerne de genstande, der ikke kan bruges, eller så bør vi sørge for, at disse genstande kan anvendes af spilleren til at opnå deres mål: at komme videre i levelet.

#C.13 Playtestere har svært ved at lande på svævende platforme. Én playtester føler dog alligevel, at det er fedt at skulle time deres hop.

Flere playtestere har svært ved at lande på svævende platforme, hvilket kan ses i følgende uddrag fra PP, PA og PI's playsessions:

"Platformen kører også sådan, lidt stift. Samme fart hele tiden. Man skulle time det. Og det tænker jeg, at det er en ting, der gør det lidt svært. Men det er ikke noget, der er frustrerende som sådan. Det er bare sådan noget med, at man lige skal tage højde for, hvor den er. Altså sådan: Hvornår skal jeg begynde at løbe? Det er når den er her. Eller sådan noget. Og det synes jeg er fedt, at man skal koordinere." (PP, 2022, 53:40)

"Det var måske lidt meget at man skal hoppe fra en bevægende platform til en anden... det havde måske været bedre med at ease spilleren lidt mere ind i det." (PI, 2022, 01:21:06)



Figur 201 - PA i Muspelheim

1. Det lykkedes hurtigt PA at klare Swinging Pillars igen [efter første gang det lykkedes].
2. PA: "Godt." (PA, 2022, 28:06)
3. PA faldt dog ned fra den svævende platform, der kan løfte ham op til Rotating Log igen.
4. PA griner.

På baggrund af de ovenforstående uddrag fra PA, PI og PP bør vi muligvis overveje at justere vores svævende platforme, så disse er lettere at lande på. Dette punkt vil vi ligeledes inddrage i Sektion C, hvor vi reflekterer yderligere over vores prototype.

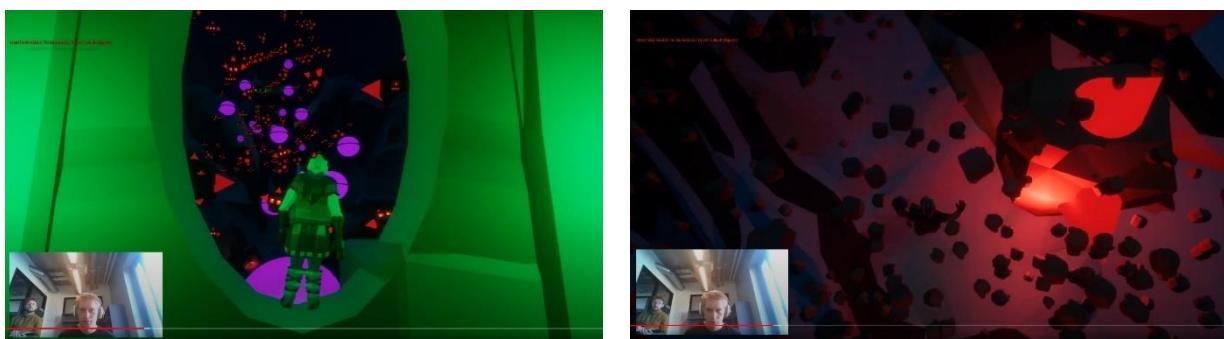
#C.14 Én playtester synes, at der er for mørkt i Helheim til at se noget.

“Altså Helheim (...) var alt for mørkt. (...). Altså det var klart og tydeligt, hvad jeg skulle, og hvor jeg skulle hen. Det eneste problem var, at det var for mørkt i Helheim med hvor lyst der er herinde [i playtesting lokalet].” (PA, 2022, 50:18)

Til trods for, at vi skruede op for belysningen i Helheim på baggrund af PP's pilottest, så oplevede PA alligevel, at Helheim var for mørkt til at se noget. Muligvis bør vi gøre Helheim endnu lysere. PA giver dog også udtryk for, at det var svært at se noget i Helheim, da der var meget lyst i playtesting lokalet, da han testede for os.

#C.15 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, har svært ved at klare Bounce-Pads + Explosive Traps.

PP, som var den eneste playtester, der spillede videre i Helheim, havde en del besvær med Bounce-Pads + Explosive Traps:



Figur 202 - PP i Helheim

1. PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, tredje forsøg.
2. PP: *“Sådan lige når man ser det her, så virker det som en meget uoverskuelig opgave. Der kunne man godt have håbet på, at det bare var to til tre hop. Og så at der lige var en safety platform. Og så videre”* (PP, 2022, 19:40)
3. PP falder ned i strømmen af skulls og dør.

PP giver her udtryk for, at han godt kunne tænke sig, at der måske var en Safe-Zone efter to til tre hop. På den måde kan spilleren lige få lidt tid til at orientere sig i dette segment og finde ud af, hvor de nu skal hen. Vi har dog kun haft én playtester igennem dette segment, hvorfor vi bør testede dette segment yderligere for at være sikker på, at vi bør ændre dette. Dette segment vil ligeledes blive inddraget i vores refleksion i Sektion C.

#C.16 Playtestere har svært ved at klare den svævende platform i Tutorial levelet.

Flere playtestere (PA, PB og PC) havde problemer med den svævende platform i tutorial levelet til trods for, at det ikke er hensigten, at dette segment bør være udfordrende:



Figur 203 - PA i Tutorial

1. PA forsøger at hoppe fra den bevægende platform i tutorialen.
2. Det lykkedes ham ikke i de første fire forsøg, hvorefter han siger: "Oh my goodness. Jeg blokerede mig selv. Argh... Okay dude." (PA, 2022, 01:35)
3. Det lykkedes efterfølgende PA at hoppe over denne forhindring.

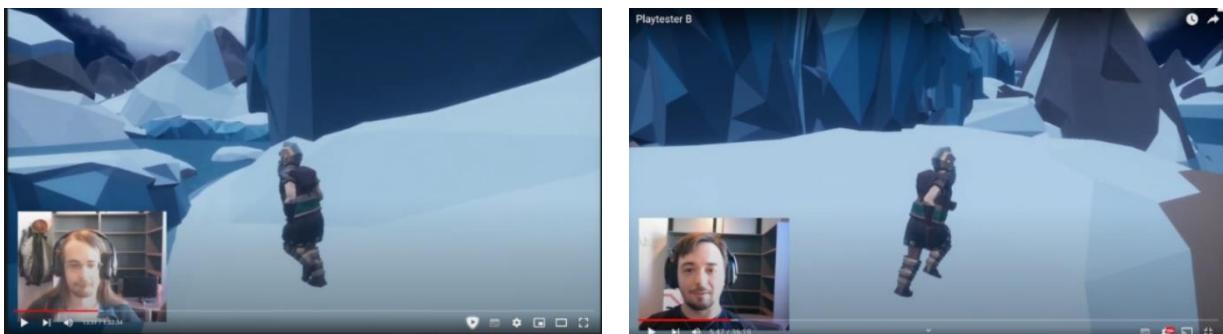


Figur 204 - PB i Tutorial

1. Ved første forsøg lykkedes det ikke PB at hoppe højt nok til at klare denne udfordring.
2. Efter forsøg to, griner PB af det fejlede forsøg.
3. På forsøg tre kommer PB over væggen: "sådan der. Det er lige at få det timet korrekt" (PB, 2022, 02:28)

På baggrund af de to ovenforstående uddrag fra PA og PB's playsessions er det tydeligt at se, at denne svævende platform er et frustrations moment i tutorialen, selvom at dette ikke er hensigten med denne svævende platform. Idéen var som tidligere nævnt, at vi på baggrund af PP's pilottest erfarede, at spilleren er nødt til at blive introduceret til den måde, hvorpå momentum fra svævende platforme fungerer. Men måske var det en dårlig løsning – måske burde vi i stedet forsøge at ændre den måde, hvorpå momentum fra svævende platforme fungerer i det hele taget. Dette punkt vil vi ligeledes inddrage i vores refleksion i Sektion C.

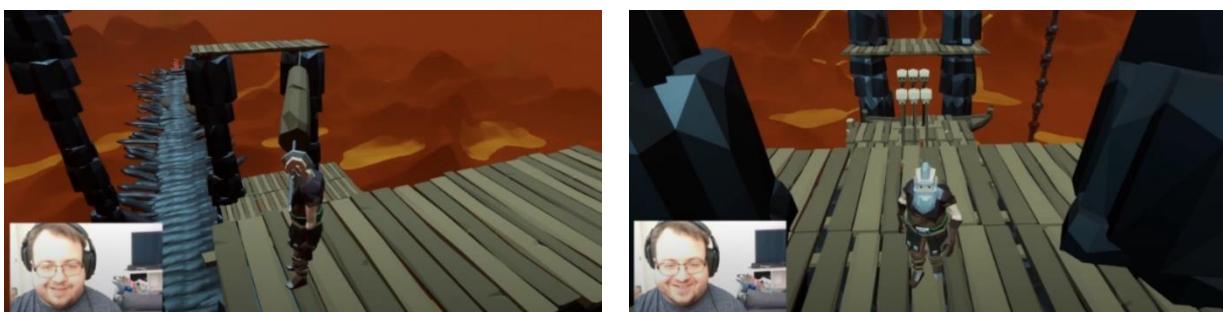
#C.17 Nogle playtestere bliver forvirret over, at de kan gå flere veje i Niflheim selvom, at de kan se, at der kun er én vej videre.



Figur 205 - PI (til venstre) og PA (til højre) i Niflheim.

Til trods for, at der kun er én vej videre i Niflheim, forsøger PA og PI at løbe rundt omkring den gletscher/grotte, som findes i starten af Niflheim. Dette er et problem, da der ikke er noget for spilleren at finde væk fra den tiltænkte rute. I fremtidige iterationer bør vi overveje at tilføje elementer til områder såsom Niflheim, der gør det belønnende for spilleren at udforske de mindre åbenlyse ruter – eller måske endda tillade, at spilleren kan tage mere end én rute til målet. Dette vil vi ligeledes inddrage i vores refleksion i Sektion C.

#C.18 Den eneste playtester, der lykkedes at klare Swinging Pillars, bliver frustreret over at falde ned til Swinging Pillars fra Rotating Log.



Figur 206 - PA i Muspelheim

1. PA ankommer til Rotating Log, som befinner sig direkte over Swinging Pillars.
2. PA falder hurtigt ned til Swinging Pillars igen efter første forsøg på Rotating Log.
3. PA: “Okay dude... *det mener du bare fucking ikke!* Okay. *I will do it again.*” (PA, 2022, 27:15)

Rotating Log er i sig selv ikke en slem udfordring, da PA klarede denne udfordring på tredje forsøg. Men da Rotating Log kan sende spilleren tilbage til Swinging Pillars (som PA mener er unfair),

believer Rotating Log til et ekstremt frustrations moment, der får PA til at råbe: “(...)det mener du bare fucking ikke!” (PA, 2022, 27:15).

#C.19 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, bliver forvirret over, at de skal trykke E ved denne dør i Niflheim, da de ikke er blevet introduceret for, at dette er muligt.



Figur 207 - PB i Niflheim

1. PB kommer frem til en dør, hvor der er en knap til at åbne denne.
2. PB forsøger at bruge knappen som platform.
3. PB virker forvirret over denne udfordring: *“Har jeg overset noget? Er der en mechanic jeg har glømt?”* (PB, 2022, 14:27)

Det bliver aldrig introduceret til spilleren, at de kan trykke på E for at åbne døre som denne. Det medfører, at spilleren bliver forvirret, når de ankommer til denne dør, hvor de ikke kan fortsætte, da de ikke ved, at man kan trykke på E for at aktivere døre som denne. Vi bør derfor introducere spilleren til dette – eksempelvis via et tutorial tip.

#C.20 Playtestere bliver forvirret over Swinging Pillars.

Flere playtestere believer forvirret over Swinging Pillars. Det tager eksempelvis noget tid, før PI indser, at Swinging Pillars er en platform, som han kan hoppe på:



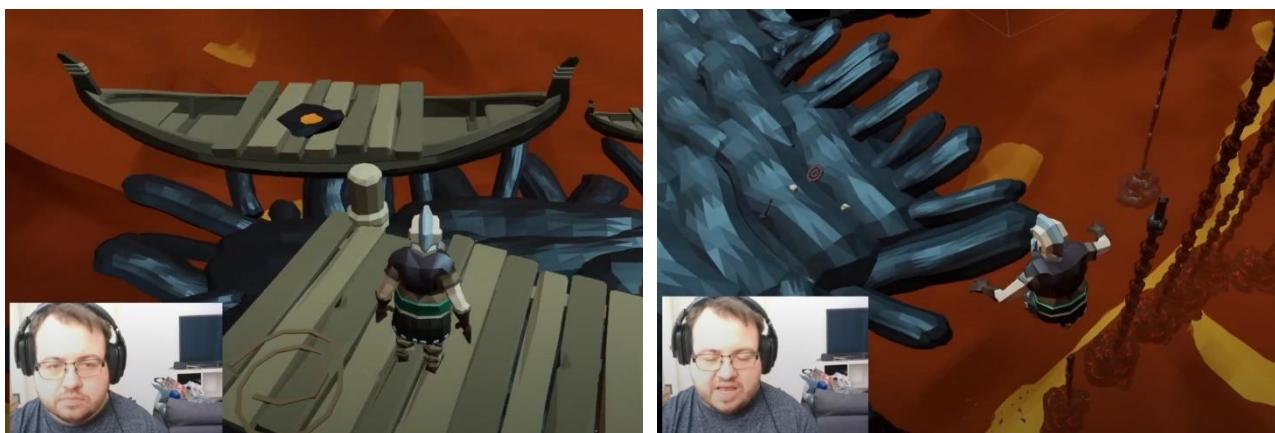
Figur 208 - PI i Muspelheim

1. PI befinder sig i starten af Muspelheim niveauet og skal navigere gennem de forskellige udfordringer.

1. "...Hmm hvordan kommer jeg derop.." (PI, 2022, 24:20)

#C.21 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare svævende platforms + Bounce-Pads. De føles unfair, da man kan blive skubbet op i gulvet fra platformen i det næste segment.

Følgende uddrag fra PA's playsession viser eksempelvis, hvordan han reagerede på segmentet i Muspelheim med svævende platforms og deres Bounce-Pads:



Figur 209 - PA i Muspelheim

1. PA forsøger at klare Moving Platforms med Bounce-Pads.
2. Første forsøg lykkedes ikke. Ved andet forsøg falder PA ned og dør.

- PA: "Aw fuck. Der er et check-point her, ikke også? Please god. Nej! Hvad?" (PA, 2022, 39:33)

PA udtales hertil følgende i hans post-game interview:

"De der jump spots [Bounce-Pads]. Der er nogle jump spots, der er virkelig dårligt placerede. Især dem der på bådene. Nogle gange, hvis du er heldig, så kan du få fart på og nå længere ind. Men for det meste falder man bare ned. Jeg ramte faktisk platformen ovenover, da jeg prøvede at hoppe fra båd til båd. Det skete faktisk to gange." (PA, 2022, 48:53)

"Og de der svævende både virker meget tricky fordi, du kunne godt lave jumps. Men så bliver du blokeret fra toppen. I guess i just die." (PA, 2022, 52:52)

Vi bør i fremtidige iterationer sørge for, at spilleren ikke kan ramme noget ovenover dem, hvis vi vil have dem til at hoppe fra Bounce-Pad til Bounce-Pad over længere distancer og højder. En refleksion over dette element fremgår ligeledes i Sektion C.

#C.22 Nogle playtestere bliver forvirret over Directional Bounce-Pads. Og selv, da de finder ud af, hvordan disse fungerer, kan de ikke klare segmentet med Directional Bounce-Pads.

Da PC, PD og PE var de eneste playtestere, der nåede til segmentet med Directional Bounce-Pads i Muspelheim, er de de eneste, vi har data fra til dette segment. Ikke desto mindre blev de meget forvirrede over Directional Bounce-Pads:



Figur 210 - PC, PD og PE i Muspelheim

1. PC lægger efter 3 minutter mærke til den første Directional Bounce-Pad i hjørnet af dette segment.
2. PC: "*I did not see it*" (PC, 2022, 16:00)
3. PC prøver at hoppe på denne Directional Bounce-Pad, som næsten skyder ham ud over kanten til hans død.
4. PC griner og kigger på intervieweren/test manageren.
5. PD: "*If you go with your back into it, maybe?*" (PD, 2022, 16:14)
6. PC: "*So I have to do everything backwards? But then I don't have any control over my character*" (PC, 2022, 16:18)

Da Directional Bounce-Pads fungerer anderledes end almindelige Bounce-Pads bør disse introduceres til spilleren i en Safe-Zone, hvor spilleren kan få lov til at eksperimentere med denne nye type Bounce-Pad uden at risikere, at de falder ned og dør. Derudover bør vi have et tutorial tip, der forklarer, hvordan disse Directional Bounce-Pads er anderledes fra almindelige Bounce-Pads. Og så bør Directional Bounce-Pads se anderledes ud fra almindelige Bounce-Pads, da de på nuværende tidspunkt ser fuldstændig ens ud, hvilket yderligere er med til at forvirre spilleren.
#C.23 Playtestere er kortvarig forvirret, når de starter spillet. De trykker på alle knapper for at lære controls.



Figur 211 - PA i Tutorial

1. PA starter tutorial ved at trykke *Play* i hovedmenuen
2. PA: "... *what the fuck*" (PA, 2022, 00:22)
3. PA finder hurtigt ud af, at WASD + Mouse bruges til at styre hans karakter.

Som noget af det første – før spilleren overhovedet kommer ind i et level – bør vi introducere spilleren til, hvordan de styrer deres karakter.

#C.24 Nogle playtestere har svært ved at afstandsbedømme.

Især PB giver udtryk for, at han har svært ved at afstandsbedømme, da der mangler skygger i spillet:

“Så mit største sådan issue i forhold til det er jo sådan en UX kind of thing, det er jo det med at jeg mangler den der spot shadow og sådan lidt skygger på ting, for nemmere at dybde bedømme ting.” (PB, 2022, 20:21)

“(…)af ren og skær nysgerrighed ville jeg nok bare prøve at ændre lidt på lighting. Og have skygger med. Og se, hvilken effekt det har. Jeg er ikke sikker på, at det løser problemet med afstandsbedømmelse. Det er både skygge på karakteren, så man har en spot shadow lige under dig. Og så skygger på platforme og sådan. Så generelt skygger og belysning kunne jeg godt tænke mig at se hvilken effekt, det havde på evnen til at platforme korrekt. Men det er ikke sikkert, at det vil hjælpe ligeså meget i Muspelheim og Helheim. Men det ville have hjulpet en del i Niflheim, tror jeg.” (PB, 2022, 33:47)

I fremtidige iterationer af Road to Valhalla bør vi undersøge, om vi kan inddrage skygger samt en spot-shadow således, at spilleren har lettere ved at afstandsbedømme. Dette punkt vil vi ligeledes reflektere over i specialets Sektion C.

#C.25 Playtestere føler, at der mangler Air Control, eller at deres karakter er for afhængig af momentum. Nogen efterspørger double-jump eller lign. safety mechanics.

Flere playtestere giver udtryk for, at de mangler Air Control, eller at deres karakter er for afhængig af momentum:

“Det er virkelig svært at styre ham, når han er i luften. Man skal bruge sit momentum, ellers har man tabt. Og det er virkelig svært at bedømme, hvor tæt jeg er på ting. Altså at afstandsbedømme.” (PP, 2022, 25:00)

“You have some control [i luften], you don’t really have control of the speed but only the direction” (PC, 2022, 21:43)

Af denne årsag efterspørger PB eksempelvis et dobbelt hop, så han har lettere ved at redde sig selv, mens han er i luften:

“Ellers så skal der ihvertfald være noget double jump eller en eller anden form for skill-based safety mechanic, sådan at du selv på en eller anden måde kan lære og så du også føler at der er progression. Fordi mange tidspunkter følte jeg, at det var fordi jeg ikke kunne antyde tingene godt nok, frem for mine evner.” (PB, 2022, 20:21)

I fremtidige iterationer bør vi overveje at justere momentum, Air Control og muligheden for at redde sig selv, mens man er i luften. Dette punkt vil vi ligeledes reflektere over i Sektion C.

#C.26 Playtestere efterspørger check-points. Især første gang de dør og bliver sendt hele vejen tilbage til starten af et level.

“Jeg kunne godt bruge et tjekpoint system” (PI, 2022, 01:28:24)

"Men ellers så synes jeg egentlig at spillet var ret godt gennemført, så alt efter, om man vil gå mere over i den der ALTF4 genre, så skal der måske nogle checkpoints ind." (PB, 2022, 20:21)

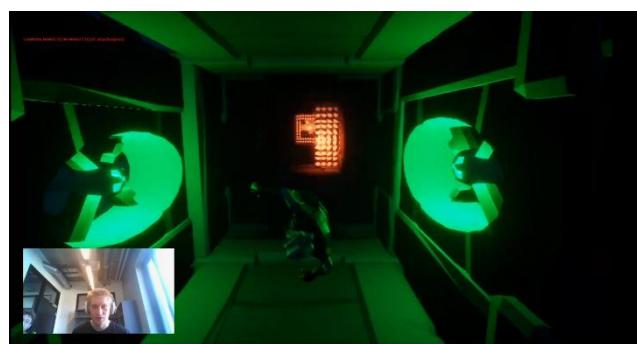
"yea, very nice, checkpoints would help" (PC, 2022, 21:19)

"Holy shit Gustav... Please sig, at der er et fucking safe-spot!" (PA, 2022, 17:45)

"Der kunne jeg altså godt have håbet på et lille check-point" (PP, 2022, 15:46)

Idéen med, at vi ikke har check-points i Road to Valhalla, var, at vi ville have, at spilleren skulle føle, at hvert level bliver mere intens, jo længere de er fra starten af levelet. Denne følelse af intensitet finder også sted – den er blot langt mere frustrerende, end vi havde regnet med. Så frustrerende, at alle vores playtestere beder om check-points, da de alle oplevede det som en meget hård straf at blive sendt hele vejen tilbage til starten af et level, når de døde. Dette punkt vil vi også reflektere yderligere over i Sektion C.

#C.27 Playtestere føler, at det er frustrerende at styre kameraet i Tower of Death i Helheim. Nogle gange stikker de kameraet igennem muren, så de ikke kan se noget.



Figur 212 - PP i Helheim

1. PP forsøger fortsat at klare Tower of Death.
2. PP: "Jeg gad godt have min mand lidt mere centralt her, for jeg er ikke helt sikker på, hvor jeg har ham." (PP, 2022, 09:20)
3. PP: "...). Det er nemmere at dodge neden under end der er at dodge henover. For ellers er jeg bange for, at jeg kommer til at stikke kameraet ind i væggen." (PP, 2022, 10:56).

I fremtidige iterationer på Road to Valhalla bør vi derfor overveje, hvordan vi kan løse denne frustration for spilleren. Dette punkt vil vi ligeledes reflekteret over i Sektion C.

#C.28 Tre playestere bliver forvirret over, at de kan blive dræbt af svævende platforme.



Figur 213 - PC, PD og PE i Muspelheim

1. PC ankommer til det første segment i Muspelheim, hvor han stiller sig under den første svævende platform.
2. Da platformen kommer ned, snitter den kun PC lidt. Det ser ikke ud som om, at han bliver knust, men PC dør alligevel.
3. PD og PE griner.
4. PC: "Okay. *Everything kills you in Helheim.*" (PC, 2022, 07:04)

I modsætning til indsigt #A.9, hvor PA blev positivt overrasket over, at svævende platforme kunne knuse ham, bliver PC overrasket over, at han døde til selv samme platform. Vi bør derfor justere på denne funktion, så vi bibeholder det sjove element, som PA er fan af – men samtidig undgår at forvirre spilleren med et uventet død, som PC eksempelvis oplevede. Dette punkt vil vi også reflektere over i Sektion C.

SEKTION C: KRITISK REFLEKSION

SEKTION C: KRITISK REFLEKSION

I Sektion C har vi til hensigt at reflektere kritisk over de i alt 69 indsiger fra vores afsluttende playtesting. Derudover reflekterer vi over vores designproces, Marketing Research samt de 10 retningslinjer, som vi udarbejdede på baggrund af vores erfaringer fra DADIU.

C1: Kritisk Refleksion over Player Experience Goals

Vi har nu både designet og udviklet en digital prototype for Road to Valhalla, som vi har testet via i alt seks playtestere (hvoraf én havde to kammerater, der så på, mens han spillede). I dette afsnit reflekterer vi således over vores Player Experience Goals (fremover benævnt PXG'er):

#1 Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)

Denne PXG endte med at inspirere de udfordringer, vi stiller spilleren overfor i Road to Valhalla. Der er ingen tvivl om, at disse er implementeret – eksempelvis Swinging Axes i Helheim, is-platforme i Niflheim og Swinging Pillars i Muspelheim. Vi opnår således denne PXG.



Vi kan dog alligevel identificere problemer i forhold til denne PXG, da vi har skabt nogle udfordringer, der muligvis er for svære at klare. De følgende indsigt angiver specifikt hvilke udfordringer, der er tale om:

#C.5 Playtestere har meget svært ved at klare Swinging Pillars. De føler, at Swinging Pillars er for tilfældig. Kun én tester (PA) klarede Swinging Pillars, og han synes, at Swinging Pillars var unfair.

#C.9 Playtestere har svært ved at komme videre fra de svævende platforme i Niflheim.

#C.13 Playtestere har svært ved at lande på svævende platforme. Én playtester føler dog alligevel, at det er fedt at skulle time deres hop.

#C.15 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, har svært ved at klare Bounce-Pads + Explosive Traps.

#C.16 Playtestere har svært ved at klare den svævende platform i Tutorial levelet.

#C.21 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare svævende platforms + Bounce-Pads. De føles unfair, da man kan blive skubbet op i gulvet fra platformen i det næste segment.

#C.22 Nogle playtestere bliver forvirret over Directional Bounce-Pads. Og selv, da de finder ud af, hvordan disse fungerer, kan de ikke klare segmentet med Directional Bounce-Pads.

Tabel 32 – indsigt om udfordringer, der muligvis er for svære

Swinging Pillars, svævende platforme, Bounce-Pads + Explosive Traps, svævende platforme + Bounce-Pads og Directional Bounce-Pads bør alle justeres, da de på nuværende tidspunkt muligvis er for udfordrende at klare. Mulige løsningsforslag på baggrund af vores playtesting kunne være i forhold til indsigt #B.9, #C.3, #C.25 og #C.26. Specifikt indebærer disse indsigt, at playtestere efterspørger:

- Coyote Time, så spillerens karakter kan hoppe X antal millisekunder efter, at de har bevæget sig ud over en platform (jf. #B.9)

- Mere friktion, så spillerens karakter ikke glider så meget (jf. #C.3)
- Mere Air Control og/eller muligheden for at hoppe i luften, et såkaldt dobbelt hop, så spilleren har større mulighed for at styre deres karakter, mens de er i luften (jf. #C.25)
- Check-points, så spilleren har mulighed for hurtigt at prøve de sværere udfordringer igen i stedet for at skulle navigere hele vejen tilbage dertil, hvor de sidste døde (jf. #C.26).

En kumulativ effekt af disse ændringer kunne potentielt bidrage til, at udfordringer nævnt i Tabel 33 ikke længere vil være for svære at klare. Hvis dette ikke er tilfældet, bør vi i fremtidige iterationer løbende justere disse udfordringer enkeltvis, så de ikke er umulige (eller sværere end tiltænkt) at klare. Potentielle ændringer på baggrund af indsigt #C.5, #C.9, #C.13, #C.15, #C.16, #C.21 og #C.22 kunne være som følge:

- Swinging Pillars i Muspelheim kan gøres lettere at lande på; eksempelvis ved at selve kranieplatformen er større, eller ved at de svinger med en konstant hastighed frem for en konstant varierende hastighed (jf. #C.5).
- De svævende platforme i Niflheim – især den første – kan gøres lettere at lande på. Evt. ved at platformene kortvarigt standser, så spilleren kan vurdere, hvornår han/hun kan lande på platformen, eller ved at platformene bevæger sig langsommere (jf. #C.9 og #C.13).
- Segmentet med Bounce-Pads + Explosive Traps i Helheim kan gøres lettere at navigere igennem; eksempelvis ved, at spilleren kan lande på en Safe-Zone platform efter et antal Bounce-Pads. Der bør desuden ikke være Explosive Traps direkte ovenover Bounce-Pads, da disse føles unfair (jf. #C.15).
- Den svævende platform i Tutorial levelet kan gøres lettere at klare, da denne var frustrerende for samtlige playtestere. Evt. bør denne platform kortvarigt standse, så spilleren kan vurdere, hvornår han/hun kan lande på platformen (jf. #C.16).
- Segmentet i Muspelheim med svævende platforme + Bounce-Pads kan justeres, så spilleren ikke bliver kastet op i gulvet/platformen for det næste segment (jf. #C.21).

- Directional Bounce-Pads i Muspelheim kan introduceres bedre, evt. med et tutorial tip i en Safe-Zone. Directional Bounce-Pads var forvirrende, da de eksempelvis lignende almindelige Muspelheim Bounce-Pads (jf. #C.22).

Vi bør dog understrege, at det ikke er alle playtestere, der gav udtryk for, at Road to Valhalla var for svært. Dette ses i forhold til følgende citat fra PB: “(...) jeg synes faktisk sværhedsgraden virker fin” (PB, 2022, 25:06). Ikke desto mindre er der helt klart nogle overvejelser, vi er nødt til at tage med videre i fremtidige iterationer, som ligeledes bør testes indtil, at Road to Valhalla fordrer passende udfordringer.

#2 Udfordringen skal gerne være tilegnet vores målgruppe og derved øge chancen for en flow oplevelse

Meget lignende vores første PXG indebærer #2, at Road to Valhalla skal forde udfordringer, der er tilegnet vores målgruppe – ergo skal Road to Valhalla forde udfordringer, der er passende for Hardcore (og til dels Mid-core) Gamers. Ved at have udfordringer, der passer til hardcore gamers' niveau af evne (abilities), forsøger vi at opnå muligheden for, at Road to Valhalla kan understøtte en flow oplevelse for denne målgruppe.



På baggrund af indsigt #C.5, #C.9, #C.13, #C.15, #C.16, #C.21 og #C.22 kan vi dog argumentere for, at Road to Valhalla muligvis er for udfordrende – hvilket teoretisk set bør ødelægge muligheden for, at spilleren kan indtræde i flow, da spillet er for udfordrende i forhold til deres evner. Her kan vi dog kritisere den sampling, som vi anvendte i forhold til vores playtesting, da vi reelt kun havde én playtester, der anså sig selv som værende en hardcore gamer: PB. Denne playtester gav udtryk for, at sværhedsgraden “(...)virker fin” (PB, 2022, 25:06). Vi har derfor ikke tilstrækkelig data til at fastslå, om vi bør hæve eller sænke sværhedsgraden i Road to Valhalla for at tiltale hardcore gamers bedre, hvorfor vi bør udføre yderligere testing – specifikt med fokus på sværhedsgrad set i forhold til hardcore gamers – i forbindelse med fremtidige iterationer på spillet. Vi kan dog fastslå, at vi bør sænke sværhedsgraden jf. de udfordringer, som nævnes i tabel 33, hvis vi gerne vil tiltale Midcore Gamers yderligere.

#3 Spilleren har fuld kontrol over spillets tempo, dog vil spillere som klarer sig hurtigere gennem de forskellige segmenter blive belønnet.

Indsigt #A.6 – Én playtester kan godt lide, at de lige kan slappe efter intense segmenter (f.eks. grotten efter Tower of Death i Helheim) – samt manglen på kritik over, at spilleren føler sig for presset i forhold til at klare de forskellige segmenter i et vist tempo, understreger, at denne PXG bliver delvist opfyldt. Dog viser indsigt #C.4 – Én playtester gad godt, at de kunne bevæge sig hurtigere gennem et level. Altså mere flydende bevægelse, generelt – at denne PXG stadigvæk ikke er opfyldt tilstrækkeligt i forhold til spillerens kontrol over spillets tempo, da denne playtester, PA, gerne vil kunne bevæge sig hurtigere igennem spillets segmenter.



I forhold til, om spillere, der klarer et segment hurtigere, vil blive belønnet, har vi ikke opfyldt denne PXG. En funktion, som vi havde håbet på at inddrage i prototypen, var, at spilleren i slutningen af et level vil blive vist følgende statistikker:

- Hvor lang tid, det tog dem at klare det pågældende level

- Hvor mange gange, de døde i det pågældende level
- En score eller karakter baseret på deres tid i et level samt antal døde
- Et Leaderboard, hvor de kan sammenligne deres score med tidligere playsessions samt deres venners playsessions

Denne funktionalitet endte vi dog med at skære fra under udviklingen af prototypen, da vi valgte at fokusere på, hvordan spillerens karakter kunne styres samt de udfordringer, der er at finde i de tre levels. I fremtidige iterationer ville det således være interessant at inddrage denne funktionalitet for at opnå denne PXG bedre. En interessant indsigt er her #C.7 – Den eneste playtester, der klarede et level (Niflheim), savnede, at der skete noget mere i slutningen af et level. Én af de elementer, som denne playtester, PB, nævner, er navnligt en score og dét, som Schell (2015) ville kalde et *spectacle* – altså et øjeblik, hvor vi ved hjælp af audiovisuelle virkemidler roser spilleren for, at de netop har klaret et level. Vi har således feedback, der specifikt nævner, at denne playtester savner at blive belønnet i slutningen af et level, hvilket understreger vigtigheden i, at vi arbejder videre på denne PXG i fremtidige iterationer.

#4 Spilleren vil kunne finde extrinsic rewards gennem de forskellige segmenter, disse belønnninger er forbundet med udfordringer og spillerens kreativitet i spillet.

Meget lignende vores 3. PXG indebærer PXG #4, at spilleren vil kunne finde extrinsic rewards gennem de forskellige segmenter i spillet, samt at disse belønninger vil være forbundet med udfordringer og kreativitet i spillet. Vi valgte dog i forbindelse med udviklingen af prototypen, der varede ca. 5 uger, at skære extrinsic rewards såsom *Power-Ups* (objekter, der kan styrke spillerens karakter kortvarigt) fra, da vi valgte at fokusere på andre elementer som nævnt tidligere.

Vi antog derfor, at vores playtestere ville føle, at der mangler extrinsic rewards i spillet. Manglen på extrinsic rewards kommer til udtryk i forhold til indsigt #C.7 og #A.13, hvor PB og PI giver udtryk for, at de savner et extrinsic reward, når de klarer et level:

“Jeg syntes det kunne være sjovt hvis nu når man klarer et level at ens karakter får et eller andet” (PI, 2022, 01:25:11).

Flere playtester gav dog jf. Indsigt #A.13 udtryk for, at det føltes belønnende at klare et segment i Road to Valhalla, da de opnåede, hvad Marczewski (2015) ville kalde et intrinsic reward – følelsen af mastery:

“Jeg føler, at det er rewarding i sig selv at komme videre. Især hvis man er nået til et sted, hvor man tænker: nu kan jeg ikke vende tilbage igen. Ligesom med bådene der. Hvis man falder ned, så ryger man 2 til 3 trin tilbage. Så når du endelig når til et sted, hvor man sådan tænker: Nu er jeg videre! Nu ved jeg godt, at der ikke er nogen check-points. Men jeg følte stadig, at når jeg var forbi den der falde labyrinth, så kan jeg lige slappe af uden at være bange.” (PP, 2022, 58:05)

“Så synes jeg at rewarden i sig selv var, at jeg kan prøve at se det næste område.” (PB, 2022, 27:29)

“Der er selvfølgelig en type af reward i at klare et level... men det at man kan klarer de tidligere sektioner, hvor man tidligere døde, er en fed oplevelse.” (PH, 2022, 57:20)

Denne indsigt samt disse citater understreger således, at selvom den digitale prototype for Road to Valhalla på nuværende tidspunkt ikke tilbyder tilstrækkelige extrinsic rewards, så fordrer den



digitale prototype alligevel at give playtestere følelsen af mastery, når det lykkedes at klare spillets svære udfordringer. I fremtidige iterationer bør vi derfor inddrage yderligere extrinsic rewards for at tiltale spillere som PB og PH, men bibrænde tilpas svære udfordringer således, at disse stadig bidrager med intrinsic rewards i form af følelsen af mastery for spillere såsom PP, PB og PH.

#5 Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ inden for de rammer, som spillet sætter.

I forhold til denne PXG mødte vi en kommunikativ udfordring i forbindelse med udviklingen af vores digitale prototype. Specifikt havde vi svært ved at definere, hvad vi helt konkret forstår som værende en kreativ løsning på en udfordring i spillet. I forhold til vores paper prototypes (især V2) fastlagde vi, at en kreativ løsning på en udfordring må være en løsning, som spilleren kan komme på på baggrund af det miljø/rum, de befinner sig i, samt de genstande, der er at finde i det pågældende miljø/rum. Dette forsøgte vi eksempelvis at inddrage i Helheim, hvor spilleren er nødt til at anvende Power Skulls og Pressure-Plates for at kunne åbne låste døre. Ikke desto mindre oplevede vi alligevel, at vi hver især indbyrdes i projektgruppen ofte blev forvirret over, hvad vi mente med en udfordring, som kan løses ved, at spilleren er kreativ indenfor de rammer, som spillet sætter. Og selv i forhold til segmenterne i Helheim med Power Skulls og Pressure-Plates endte løsningen på disse udfordringer med ikke at kræve, at spilleren var kreativ, da der kun var én måde at løse disse udfordringer på: find et Power Skull og placér den på den pågældende Pressure-Plate for at åbne en dør.



Et eksempel på en løsning på en udfordring i Road to Valhalla, der dog muligvis kunne forstås som værende kreativ, kan ses i forhold til indsigt #A.14 – Én playtester blev begejstret, da de fandt ud af, hvordan de kunne snyde Crushing Walls i Niflheim. Her fandt PB ud af, at han kunne udløse Crushing Walls således, at han havde markant lettere ved at komme forbi denne udfordring. Her er der tale om en udfordring, som spilleren (PB) løste ved at udnytte hans miljø – specifikt at Crushing Walls blev udløst, hvis han bevægede sig tæt på denne udfordring, hvorefter han blot kunne vente på, at udfordringen bevægede sig tilbage i position. Denne oplevelse kan dog beskrives på en langt mere konkret og let forståelig måde, end at PB løste udfordringen på en kreativ måde. I stedet kan man sige, at Crushing Walls er en udfordring, hvor spilleren har forskellige muligheder for at løse den: enten sprint igennem tunnelen uden at blive knust, eller aktiver fælden og vent indtil, at den er ved at bevæge sig tilbage i position, så man nu roligt kan bevæge sig igennem tunnelen, mens den kortvarigt ikke er i stand til at knuse spilleren. I fremtidige iterationer bør vi kort sagt slette PXG #5, da PXG #8 specifikt tiltaler dét, at spilleren har flere muligheder for at komme gennem en given udfordring – samt at spillets udfordringer hver især skal kræve unikke løsninger af spilleren.

#6 Spillets mekanikker vil være svære (men fair).

I forhold til denne PXG så vi i forbindelse med vores playtesting, at en del af Road to Valhallas mekanikker er svære – måske endda for svære, som nævnt tidligere i forhold til PXG #1. Disse tidligere nævnte elementer (Swinging Pillars, svævende platforme, Bounce-Pads + Explosive Traps, svævende platforme + Bounce-Pads og Directional Bounce-Pads) kan som sagt justeres, så disse ikke fordrer en udfordring, der for de fleste af vores playtestere var umulige at klare.



En anden udfordring end sværhedsgrad, som dog er tæt beslægtet, kan ses i forhold til indsigt #C.11 – Playtestere føler, at de dør til Spike-Traps i Tower of Death selvom, at de tilsyneladende ikke ramte dem. Her har vi identificeret et problem med vores design, da Spike-Traps i Tower of

Death til tider kan føles unfair (eller forvirrende), da den hitbox, der er på Spike-Traps, muligvis er for stor. Altså at spilleren føler, at de har undgået Spike-Traps – men alligevel dør til dem. Her bør vi justere på Spike-Traps' hitbox således, at disse føles mere fair.

Følgende indsigt bidrager indebærer ligeledes elementer, der ifølge vores playtestere føltes forvirrende eller unfair:

#B.2 Én playtester synes, at hitboxes generelt virker godt. Dog med undtagelse af de svingende økser i Niflheim.

#B.5 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, bliver forvirret over Jump of Death. Men når de har fundet ud af, hvordan de skal klare Jump of Death, kan de godt.

#B.6 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, kunne godt tænke sig, at der var ridser i gulvet ved Swinging Axes.

#C.5 Playtestere har meget svært ved at klare Swinging Pillars. De føler, at Swinging Pillars er for tilfældig. Kun én tester (PA) klarede Swinging Pillars, og han synes, at Swinging Pillars var unfair.

#C.10 En playtester bliver desorienteret af screenshake ved Crushing Walls i Niflheim.

#C.12 Playtestere bliver forvirret over de ting, der ligger rundt omkring på jorden i Muspelheim.

#C.14 Én playtester synes, at der er for mørkt i Helheim til at se noget.

#C.15 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, har svært ved at klare Bounce-Pads + Explosive Traps.

#C.17 Nogle playtestere bliver forvirret over, at de kan gå flere veje i Niflheim selvom, at de kan se, at der kun er én vej videre.

#C.18 Den eneste playtester, der lykkedes at klare Swinging Pillars, bliver frustreret over at falde ned til Swinging Pillars fra Rotating Log.

#C.19 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, bliver forvirret over, at de skal trykke E ved denne dør i Niflheim, da de ikke er blevet introduceret for, at dette er muligt.

#C.20 Playtestere bliver forvirret over Swinging Pillars.

#C.21 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare svævende platforms + Bounce-Pads. De føles unfair, da man kan blive skubbet op i gulvet fra platformen i det næste segment.

#C.22 Nogle playtestere bliver forvirret over Directional Bounce-Pads. Og selv, da de finder ud af, hvordan disse fungerer, kan de ikke klare segmentet med Directional Bounce-Pads.

#C.23 Playtestere er kortvarig forvirret, når de starter spillet. De trykker på alle knapper for at lære controls.

#C.24 Nogle playtestere har svært ved at afstandsbedømme.

#C.27 Playtestere føler, at det er frustrerende at styre kameraet i Tower of Death i Helheim. Nogle gange stikker de kameraet igennem muren, så de ikke kan se noget.

#C.28 Tre playestere bliver forvirret over, at de kan blive dræbt af svævende platforme.

Tabel 33 – indsigt om udfordringer, der muligvis er for forvirrende eller unfair

De segmenter, der ifølge vores playtestere føltes unfair, var altså Swinging Axes, Jump of Death, Swinging Pillars, belysningen i Helheim, Rotating Log, døren i Niflheim, svævende platforme + Bounce-Pads i Muspelheim, svævende Bounce-Pads + Explosive Traps i Helheim, Directional Bounce-Pads og Tower of Death. Derudover følte nogle playtestere, at de generelt havde svært ved at afstandsbedømme – altså vurdere, hvor langt der var fra deres karakter i spillets hen til diverse platforme og udfordringer.

De specifikke forbedringer, som vi kan foreslå på baggrund af de i tabel 33 nævnte indsigtter, er som følger:

Swinging Axes (#B.2)

I forhold til Swinging Axes kan vi justere deres hitboxes samt tilføje ridser i gulvet, der tillader, at spilleren har lettere ved at se helt præcist, hvor Swinging Axes vil ramme i forhold placeringen af deres karakter.

Jump of Death (#B.5, #C.12)

I forhold til Jump of Death kan vi gøre denne udfordring mindre forvirrende ved, at Bounce-Pad'en er større og mere synlig. Evt. kan vi introducere Muspelheim Bounce-Pads med et tutorial tidligere i levelet, da disse Bounce-Pads ser anderledes ud (sorte med en rød glød og røg). Derudover kan vi gøre Jump of Death til et Soft-Fail, så spilleren hurtigt kan forsøge denne udfordring igen – eller evt. tilføje et check-point før denne udfordring.

Introduktion af controls (#C.23)

I forhold til starten af spillet – altså spillets tutorial – kunne vi se, at flere playtestere (jf. indsigt #C.23) begyndte at trykke på alle knapper på tastaturet (eller deres controller) for at finde ud af, hvordan de kunne styre deres karakter. I fremtidige iterationer bør vi introducere spilleren for deres

primære controls (for eksempel WASD for at bevæge sig, mus for at kigge rundt), så spilleren ikke føler, at de er nødt til at eksperimentere med at alle mulige knapper.

Navigation i Niflheim (#C.17)

Jf. indsigt #C.17 kunne vi se, at nogle det lykkedes nogle playtestere at bevæge sig udenom den tiltænkte rute i Niflheim. De mødte således ikke noget interessant ad disse ruter, da de ikke ledte dem videre igennem levelet. I fremtidige iterationer kan vi enten muliggøre flere ruter til målet i et level eller sikre, at der kun er én mulig rute til målet, så spilleren ikke bliver forvirret over, hvor de skal hen.

Crushing Walls (#C.10)

I forhold til Crushing Walls oplevede vi, at én playtester blev desorienteret af, at Crushing Walls ryster skærmen, når de bliver aktiveret. I fremtidige iterationer kan vi evt. skru ned for denne effekt, så den ikke desorienterer spilleren. Vi oplevede dog kun, at dette var aktuelt for én playtester: specifikt PH. Vi kan derfor med fordel undersøge, om yderligere playtestere oplever samme problem med Crushing Walls, før vi justerer denne udfordring.

Helheim belysning (#C.14)

Til trods for, at vi i forbindelse med vores pilottest skruede op for belysningen i Helheim, så følte PA (jf. indsigt #C.14), at han havde svært ved at se noget i Helheim. PA gav dog også udtryk for, at dette muligvis var på grund af, at der var meget lyst i testing lokalet, da han spillede Road to Valhalla:

“Altså Helheim (...) var alt for mørkt. (...). Altså det var klart og tydeligt, hvad jeg skulle, og hvor jeg skulle hen. Det eneste problem var, at det var for mørkt i Helheim med hvor lyst der er herinde [i playtesting lokalet].” (PA, 2022, 50:18)

Hvis muligt bør vi dog alligevel undersøge, om vi kan justere belysningen i Helheim således, at spilleren ikke kan blive udfordret af, at der er for mørkt til, at man kan se noget. En funktion, som vi evt. kan tilføje til spillets menu for at løse dette problem, er muligheden for at skru op og ned for lysstyrken i spillet.

Svævende Bounce-Pads + Explosive Traps (#C.15)

Til trods for, at vi i forbindelse med vores pilottest fjernede nogle Explosive Traps fra segmentet i Helheim med svævende Bounce-Pads + Explosive Traps, så oplevede en af vores playtestere alligevel, at dette segment var for udfordrende. I forhold til PXG #1 har vi allerede givet eksempler på, hvordan vi evt. kan justere dette segment.

Swinging Pillars (#C.5, #C.18 og #C.20)

I forhold til Swinging Pillars i Muspelheim kunne vi se, at flere playtestere gav udtryk for, at de kortvarigt var forvirret over, om Swinging Pillars faktisk kunne hoppes på. Derudover oplevede flere playtestere, at Swinging Pillars var unfair, da de var ekstremt svære at lande på. Hvordan Swinging Pillars kan justeres har vi allerede nævnt i forhold til PXG #1.

Rotating Log (#C.18)

Den playtester, der lykkedes at klare Swinging Pillars – navnligt PA – gav udtryk for, at det var ekstremt frustrerende at falde af Rotating Log, da dette tvang ham til at klare Swinging Pillars igen.

Dette problem kan vi derfor løse ved at justere på Swinging Pillars frem for Rotating Log, da de elementer, der opleves som unfair, ikke er Rotating Log i sig selv, men snarere dynamikken med, at spilleren kan falde ned til Swinging Pillars igen.

Døren i Niflheim (#C.19)

PB, som var den eneste spiller, der kom videre i Niflheim, oplevede, at der var en dør, som han ikke kunne åbne (jf. indsigt #C.19). Dette var fordi, at døren krævede, at man trykkede E (eller X) foran denne. I fremtidige iterationer kan vi ved hjælp af et tutorial tip introducere spilleren for, at de kan åbne dør ved at trykke på E.

Svævende platforme + Bounce-Pads (#C.21)

PC og PA oplevede jf. indsigt #C.21, at segmentet med svævende platforme + Bounce-Pads i Muspelheim var unfair, da denne udfordring til tider ville kaste spilleren op i gulvet tilhørende platformen ovenover dem – altså det næste segment i Muspelheim. Derudover oplevede playtesterne, at det var meget svært at hoppe mellem de svævende platforme med Bounce-Pads, da de skulle starte hele vejen forfra, hvis de døde. Dette medførte, at det tog forholdsvis lang tid, før de kunne prøve segmentet med svævende platforme og Bounce-Pads igen. Vi kan derfor evt. justere på dette segment ved at tilføje et check-point i starten af dette segment, så spilleren hurtigt kan prøve at klare det igen. Alternativt kan vi gøre således, at platformen stopper kortvarigt, så spilleren har lettere ved at vurdere, hvornår de har bedst mulighed for at lande på de svævende platforme med Bounce-Pads.

Directional Bounce-Pads (#C.22)

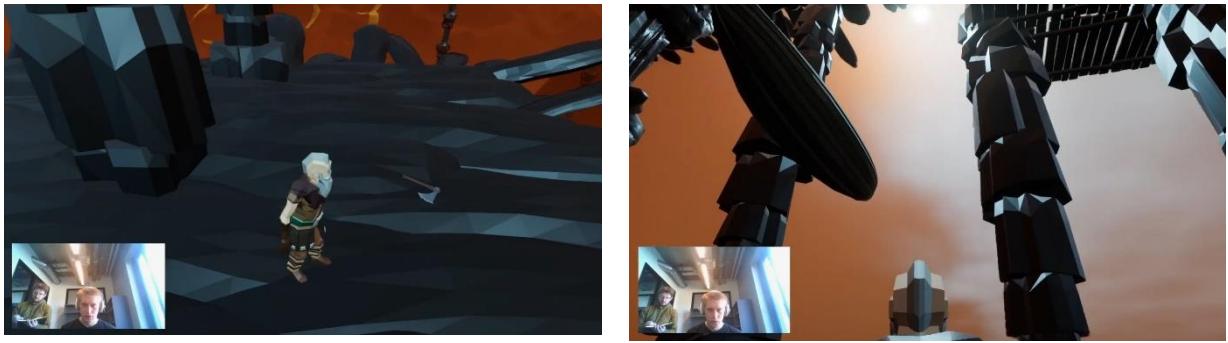
I forhold til Directional Bounce-Pads kunne vi se, at PC, PD og PE, der var de eneste, som nåede videre i Muspelheim (med hjælp fra intervieweren), blev forvirrede. Specifikt over, at Directional Bounce-Pads ligner almindelige Muspelheim Bounce-Pads, men fungerer markant anderledes. Derudover kunne vi jf. indsigt #C.22 se, at PC næsten blev kastet ud over kanten af den første Directional Bounce-Pad – samt at han havde svært ved at få øje på denne. I fremtidige iterationer kan vi evt. ændre udseendet på Muspelheim Bounce-Pads og Directional Bounce-Pads så disse er nemmere at få øje på, samt nemmere at adskille fra hinanden. Derudover kan vi introducere Directional Bounce-Pads' nye funktion ved hjælp af et tutorial tip i en Safe-Zone, hvor spilleren kan få lov til at eksperimentere med denne nye mekanik.

Kameraet i Tower of Death (#C.27)

Flere playtestere oplevede jf. indsigt #C.27, at kameraet i Tower of Death i Helheim var irriterende at håndtere. Det var nemt for spilleren at komme til at bevæge deres kamera ind i væggene i Tower of Death således, at de ikke kunne se de Spike-Traps, som de var nødt til at navigere udenom løbende. I fremtidige iterationer kan vi med fordel forsøge at justere på spillerens kamera i Tower of Death således, at det ikke længere er muligt at placere kameraet inde i væggene i Tower of Death. Evt. kan vi låse spillerens kamera, så de kun kan se deres karakter oppefra, hvilket formodentlig vil løse dette problem.

Ting på jorden i Muspelheim (#C.12)

Flere playtestere gav jf. indsigt #C.12 udtryk for, at ting på jorden i Muspelheim var forvirrende. Dette ses eksempelvis i følgende uddrag fra PP's playsession:



Figur 214 - PP i Muspelheim

1. PP ankommer til segmentet med Swinging Pillars og svævende platforme (både).
2. PP samler en økse op, som lå på jorden.
3. PP: *"Jeg tror jeg skal med en af de her både. Men hvad i alverden har det med øksen at gøre?"* (PP, 2022, 32:50).

I fremtidige iterationer kan vi evt. forsøge at fjerne disse genstande, der ikke kan anvendes af spilleren til et konkret formål. På den anden side kan man dog argumentere for, at disse genstande puster liv i det ellers forholdsvis tomme level. En alternativ løsning kan derfor være, at vi enten: 1) gør således, at spilleren ikke kan samle disse objekter op eller 2) gør således, at de genstande, der er at finde i, ikke ser ud som om, at de kan bruges til noget aktivt.

Denne indsigt (#C.12) vækker dog et interessant spørgsmål: Hvis spilleren tror, at de eksempelvis kan bruge en økse til noget, men formodentlig bliver skuffet, når dette ikke viser sig at være tilfælde – bør vi så fjerne øksen, eller tilføje en funktion, hvor øksen kan anvendes?

Dette spørgsmål bør vi løbende forholde os til i forhold til alle løse genstande i spillet. Hvis der er genstande, der ikke opfylder et formål på nuværende tidspunkt, men som vi evt. kan få til at opfylde et formål, så vil dette formodentlig kunne forbedre oplevelsen af at spille Road to Valhalla.

Død ved svævende platforme (#C.28)

PC, PD og PE oplevede jf. indsigt #C.28, at de kunne dø ved at ramme undersiden af en svævende platform i Muspelheim. De gav udtryk for, at dette føltes unfair. Samtidig gav PA dog jf. indsigt #A.9 udtryk, at det var humoristisk, at han kunne blive knust af en svævende platform. I fremtidige iterationer bør vi overveje, om vi vil bibeholde denne funktion, da den kan medføre en død, som ikke føles fair.

At bedømme afstand (#C.24)

Flere playtestere – især PB – gav udtryk for, at de havde svært ved at afstandsbedømme (jf. indsigt #C.24):

“Så mit største sådan issue i forhold til det er jo sådan en UX kind of thing, det er jo det med at jeg mangler den der spot shadow og sådan lidt skygger på ting, for nemmere at dybde bedømme ting.” (PB, 2022, 20:21)

PB giver her to konkrete forslag: tilføj flere skygger på de forskellige platforme/elementer i spillet, så det er lettere at vurdere, hvor disse er henne i forhold til spillerens karakter. Derudover foreslår PB, at vi tilføjer en såkaldt “(...)spot shadow(...)” (PB, 2022, 20:21) til spillerens karakter. Denne skygge er en slags sort plet direkte under spillerens karakter, som ifølge PB kan bidrage til, at spilleren har lettere ved at vurdere, hvor tæt (eller langt væk) de er fra en genstand eller platform under dem.

I fremtidige iterationer er der således en del overvejelser, vi bør tage med videre, hvis vi vil opnår PXG #6 om, at spillets mekanikker skal være svære, men fair.

#7 Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.

I forhold til denne PXG kan vi se, at vores playtestere uden tvivl oplevede en lineær fortælling. Denne fortælling inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst således, at der er en række udfordringer, som spilleren skal klare for at bevise deres værd og få adgang til Valhalla. Vi opnår således denne PXG.



De følgende indsigt fra vores playtesting understreger ligeledes, at vores playtestere synes godt om narrativitet og forstår deres mål i spillet:

#A.29 Playtestere kan godt lide settingen, narrativet og tematikken.

#A.16 Playtestere forstår fortællingen fra runestenen i Hub Area og forstår, hvordan portalerne fungerer. De kan godt lide den introduktion til narrativet, som runestenen tilbyder.

#A.11 Playtestere forstår deres mål i spillet.

Tabel 34 – indsigt, der relaterer sig til spillets fortælling

Især det følgende citat fra PB er centralt for indsigt #A.29:

“(...) altså det [narrativet] tiltaler mig super meget som spiller. Det er jo selvfølgelig ikke alle der er lige vilde med nordisk mytologi, men for mig passer det perfekt. Så rent narrativt world building mæssigt der passer det helt fint og jeg er næsten også lige blevet færdig med Neil Gaimans genfortælling af nordiske myter, så det passer perfekt.” (PB, 2022, 27:04)

Jf. introduktionen af vores playtestere antog vi, at PB ville synes om Road to Valhalla, da han gav udtryk for, at han er fan af både nordisk mytologi og udfordrende spil. Ud fra indsigt #A.29 og det ovenforstående citat fra PB kan vi se, at dette også er tilfældet.

#8 Spilleren skal kunne klare spillets udfordringer på forskellige måder. Disse valgmuligheder skal være balanceret i forhold til at højere sværhedsgrad giver højere belønninger og vice versa.

I forhold til denne PXG har vi jf. PXG #5 allerede understreget, at det kun er første del af Helheim Castle og Crushing Walls i Niflheim, som kan løses på mere end én måde. Flere af spillets udfordringer kræver dog hver deres løsning, hvorfor vi delvist opnår PXG #8. Ikke desto mindre tilbyder de forskellige måder at klare disse to udfordringer ikke en højere belønning for en højere sværhedsgrad (eller en lavere belønning for en lavere sværhedsgrad). PXG #8 var ligeledes én, som vi valgte at skære fra under udviklingen af vores digitale prototype, da den essentielt fordoblede den tid, vi skulle bruge på et segment. Dette var vores vurdering, da hver mulig løsning på en udfordring egentlig er et segment i sig selv – eksempelvis ved at have to veje, som man kan gå i et level. Vores originale hensigt med Helheim var eksempelvist, at der skulle være en rød rute (den svære) og en grøn rute (den lette). Det endte med, at vi kun lavede én rute. I fremtidige iterationer kan vi derfor evt. vende tilbage til PXG #8 og forsøge at fokusere på følgende to delelementer:



1. Forsøg at skabe udfordringer, der kan løses på mere end én måde, så spilleren har flere valg.

1. Forsøg at give spilleren mulighed for at vælge mellem svære udfordringer, der har en stor belønning, eller lettere udfordringer, der har en mindre belønning.

Det skal dog siges at selvom PXG #8 ikke blev opfyldt, var der steder Helheim, hvor vi prøvede at inkorporerer meaningful play i forhold til de aktioner spilleren kunne gøre. I level skabte vi steder, hvor spilleren havde forskellige valgmuligheder til at løse en udfordring på, dette blev desværre ikke inkorporeret i andre levels.

Som en afrunding på denne refleksion over vores PXG'er, kan vi kun understrege, at der er flere af vores PXG'er, som vi ikke lykkedes at opnå. Nogle opnår vi til dels, mens vi fuldt ud opnår PXG # 1 (Spilleren skal klare sig gennem svære udfordringer inspireret af Wipeout (2008)) og PXG #7 (Spilleren vil opleve en simpel, lineær fortælling, der inspirerer spillets gameplay og agerer som kontekst.). I fremtidige iterationer bør vi derfor overveje, om vi vil fortsætte med de samme PXG'er, eller om vi bør omformulere disse. Et eksempel på en PXG, som vi er nødt til at omformulere, er #5: Spilleren kan overkomme udfordringer ved at være kreativ inden for de rammer, som spillet sætter. Denne PXG fordrede som sagt en kommunikativ udfordringer under udviklingen af vores digitale prototype, da vi ikke helt forstod, hvad vi mente med 'kreativ'.

M X Y f `] [Y f Y `] b X g] [h Y f ž ` X Y f `] _ _ Y ` rf Y ` U h Y f Y

Noget kritisk feedback, som dog ikke relaterede sig til vores PXG'er, men alligevel er essentielt for os at forholde sig til, kan ses i tabel 35 herunder:

#B.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at tutorial tips fungerer ligesom runestenen i Hub Area.

#B.3 Én playtester kunne godt tænke sig at lære noget mere om nordisk mytologi gennem Road to Valhalla.

#B.4 Én playtester kunne godt tænke sig mere Heavy Metal.

#C.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at de i Helheim startede oppe på en kant, ikke direkte i Tower of Death.

#C.2 Én playtester synes, at Muspelheim var for tomt – og derfor for kedeligt.

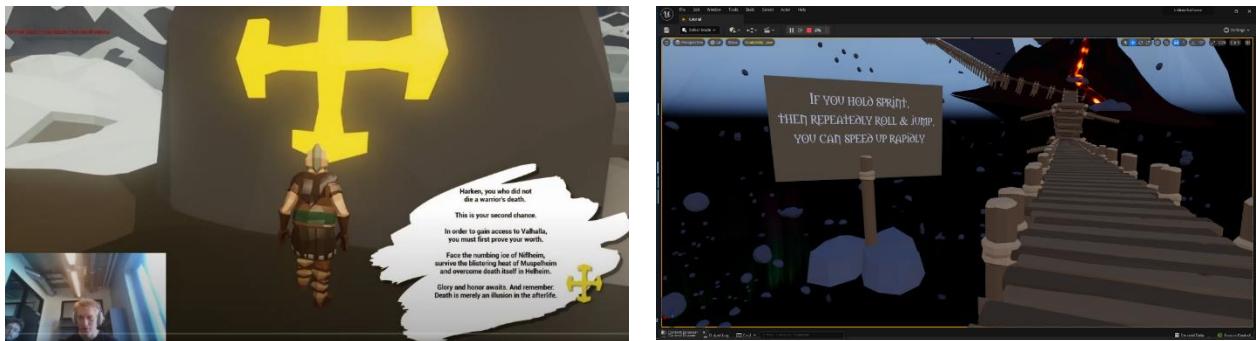
#C.8 Nogle playtestere regnede med, at der ville være combat med i spillet, da man spiller som en krigerisk viking.

Tabel 35 – yderligere indsigt med kritisk feedback

Specifikt omhandler disse indsigtspunkter spillets tutorial tips, vores repræsentation af nordisk mytologi, spillets soundtrack, Tower of Death i Helheim, indholdet i Muspelheim og forventninger til spil, der omhandler vikinger. I de følgende underafsnit reflekterer vi over disse elementer.

Tutorial Tips (#B.1)

Jf. indsigt #B.1 gav én af vores playtestere udtryk for, at han godt kunne tænke sig, at vores tutorial fungerede på samme måde som runestenen i Hub Area. I figur 215 herunder ses en sammenligning mellem vores tutorial tips og runestenen i Hub Area:



Figur 215 - runesten i Hub Area (til venstre) og tutorial tip (til højre)

Mens vores tutorial tips er skilte, som kan findes diegetisk i verden (som set i figur 215 til højre), så fungerer runestenen i Hub Area i stedet på den måde, at de frembringer en ikke-diegetisk tekst på spillerens UI (som set i figur 215 til venstre). Jf. indsigt #B.1 udtalte PP desuden følgende:

"Jeg kunne godt lide den der sten med det gule på. Hvor teksten dukkede op foran mig også. (...). Det kunne godt være især i de mørke områder, at man også gerne vil have, at teksten dukker frem på den måde." (PP, 2022, 48:11)

I fremtidige iterationer kan vi derfor overveje, om vi vil ændre på vores tutorial tips således, at de blot tilbyder en ikke-diegetisk tekst, da dette ifølge PP er lettere at læse – især i mørke områder såsom Helheim. Vi bør dog samtidig udføre yderligere playtesting for at undersøge, om andre playtestere deler samme holdning som PP.

Vores repræsentation af nordisk mytologi (#B.3)

Jf. indsigt #B.3 gav PA udtryk for, at han godt kunne tænke sig at lære mere om nordisk mytologi, mens han spillede Road to Valhalla. Han kan godt lide konceptet, narrativet og den setting, som spillet indebærer, men han savner noget mere indhold, der specifikt tiltaler hans interesse i nordisk mytologi. PB udtaler ligeledes i forhold til indsigt #A.29 følgende:

"(...) altså det [narrativet] tiltaler mig super meget som spiller. Det er jo selvfølgelig ikke alle der er lige vilde med nordisk mytologi, men for mig passer det perfekt. Så rent narrativt world building mæssigt der passer det helt fint og jeg er næsten også lige blevet færdig med Neil Gaimans genfortælling af nordiske myter, så det passer perfekt." (PB, 2022, 27:04)

Vi kan derfor i fremtidige iterationer overveje at inddrage yderligere elementer fra nordisk mytologi, så spillere såsom PA føler, at de ved at spille Road to Valhalla har mulighed for at lære mere om nordisk mytologi.

Én funktion, som vi overvejede at inkludere, men valgte at skære fra, var en lanterne, der kan lyse mørke områder op – og samtidig vise spilleren skjulte døre eller hemmelige beskeder fra andre vikinger, der har forsøgt at klare Helheim, Muspelheim og Niflheim. Disse hemmelige beskeder ville være en mulighed for at inddrage elementer fra nordisk mytologi i form af fortællinger, der hører deres pågældende område til. En anden ændring (eller tilføjelse) kunne være, at vi i næste iteration lagde fokus på at introducere NPC'er (Non-player characters (Fullerton, 2019)) til Road to Valhalla.

I forbindelse med vores koncept testing gav informant T1 desuden udtryk for, at det kunne være fedt, hvis kendte figurer fra nordisk mytologi var en del af spillet – eksempelvis, at man kunne slås mod Odin:

"Final Boss Battle skal være Odin. Jeg vil lave en boss battle med ham til sidst... Ikke nødvendigvis, hvor man skal fight ham. Men måske at man i stedet skal, hvad skal man sige, bruge sine evner til at roll forbi ham (...)" (T1, Bilag 2, s. 7)

Vi valgte dog i forbindelse med vores digitale prototype at fokusere på, hvordan de forskellige levels var indrettet samt hvordan spilleren havde mulighed for at styre deres karakter, hvorfor NPC'er såsom Odin eller lignende ikke var del af vores mål for denne iteration af vores digitale prototype. I fremtidige iterationer kunne vi dog overveje at inddrage kendte figurer fra nordisk mytologi som NPC'er i spillet, da det formodentlig ville tiltale spillere såsom PA, PB og T1 yderligere.

Soundtrack (#B.4)

I forhold til indsigt #B.4 gav PA udtryk for, at han godt kunne tænke sig mere Heavy Metal i spillets soundtrack:

“Jeg skal have noget vikinge metal. Det er det. Jeg skal være hyped.” (PA, 2022, 56:35)

Denne indsigt er dog interessant at se i forhold til indsigt #A.26, hvor PI udtales følgende:

“Jeg kan godt lide menuen. (...). Når jeg hører ‘Road to Valhalla’, så tænker jeg meget Heavy Metal. Men når jeg så kommer ind i menuen, og så er det faktisk meget stille og roligt, så det ændrede på den forestilling jeg havde.” (PI, 2022, 00:24)

Vi har således et udsagn fra PA om, at han godt kunne tænke sig mere Heavy Metal i Road to Valhalla. Men på den anden side har vi et udsagn fra PI om, at han blev positivt overrasket over, at musikken i Road to Valhalla ikke er Heavy Metal, da dette ifølge PI er typisk for spil, som handler om nordisk mytologi. I forhold til fremtidige iterationer bør vi tage et valg om den retning, vi vil fortsætte i: Holder vi fast i den rolige musik, eller skifter vi over til Heavy Metal og mere “(...)hype(...)” (PA, 2022, 56:35)?

Tower of Death i Helheim (#C.1)

Jf. indsigt #C.1 gav PA udtryk for, at han godt kunne tænke sig, at der var en lille kant i starten af Tower of Death i Helheim:

“Måske kan I lave et lille ledge, en kant, hvor man kan starte. Så man lige kan kigge ud og se: ‘oh, that’s the way’” (PA, 2022, 56:05).

I den digitale prototype for Road to Valhalla starter spilleren på nuværende tidspunkt med det samme med at falde – hvor hensigten var at overraske spilleren, så de hurtigt er nødt til at erfare, hvordan de skal håndtere den udfordring, som Tower of Death fordrer. PA giver hertil også udtryk for, at han synes om Tower of Deaths udfordring:

“Ja jeg synes faktisk at Helheim var mega sjovt. Virkelig. Jeg døde flest gange der, men jeg følte, at hvis jeg nu prøver noget andet, eller du ved, lige prøver igen, så kan jeg komme længere. Så der var mere progression i det. Jeg døde rigtig mange gange. Det var lidt irriterende, at man ikke skulle fokusere på de spikes, der var foran dig, men dem, der kom bagefter. Men i sidste ende var det fedt. Det er med at finde ud af, hvordan man lige skulle falde. Det var rigtig fedt.” (PA, 2022, 50:54)

Dog giver PA udtryk for, at det var lidt irriterende for ham, at han var nødt til at fokusere på flere Spike-Traps ad gangen. Et muligt løsningsforslag er her at øge den mængde tid, som spilleren har at reagere på. Dette vil dog formodentlig gøre Tower of Death lettere – så dette bør testes grundigt. Ikke desto mindre foreslår PA, at det ville være fedt, hvis man startede på en kant fremfor midt i tunnelen i Tower of Death, hvorfor vi bør overveje denne ændring i fremtidige iterationer. Hvorvidt det opleves som en positiv ændring bør vi dog undersøge nærmere med yderligere playtesting.

Indholdet i Muspelheim (#C.2)

I forhold til indsigt #C.2 giver PA udtryk for, at han savner noget mere indhold i Muspelheim:

"Hmmm... I Muspelheim mangler der en del assets. Der er meget tomt. Helheim er fint. Det er en mørk grotte. Det er fint. Muspelheim er for kedeligt." (PA, 2022, 56:35).

I fremtidige iterationer på Muspelheim bør vi måske overveje, hvordan vi kan få Muspelheim til at virke mere spændende for spilleren. Det var dog kun én playtester, der gav udtryk for, at Muspelheim var for kedeligt, så muligvis bør vi først udføre yderligere tests for at være sikker på, at det er det værd at ændre Muspelheims udseende og indhold. Ikke desto mindre ville et redesign af Muspelheim muligvis tiltale spillere som PA mere, da området p.t. kan føles tomt.

Forventninger til spil, der omhandler vikinger (#C.8)

En interessant indsigt i forhold til Road to Valhalla som koncept kan ses i forhold til #C.8, hvor PC, PD og PE regnede med, at man kunne kæmpe mod fjender i spillet – altså *combat* (Fullerton, 2019):

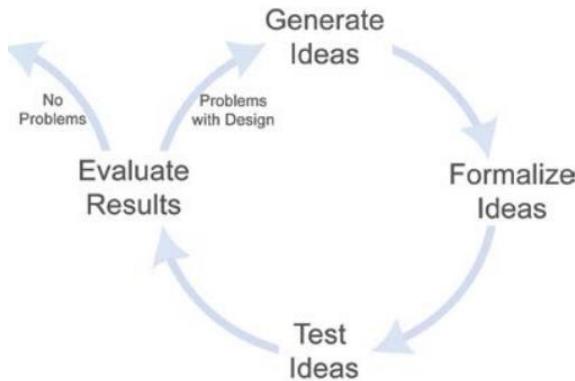
1. I: So what was your first impressions?
(...)
6. PE: what I thought about was some sort of some combat
7. PD: ye I was think that there would be some sort of combat too
8. I: all right man
9. PD: like viking Valhalla literally that you are a warrior
10. I: did you all have that thought
11. PC: yes
12. PD: yea
13. PC: it's also in the name Road To Valhalla, that you expect it to be something viking related
14. PD: like a warriors death

Figur 216 - Uddrag fra PC, PD og PE post-game interview (PC, 2022, 20:10)

Som nævnt i Sektion B giver PC, PD og PE her udtryk for, at de forventede, at der ville være combat i Road to Valhalla. Specifikt da det var et vikingespil regnede de med, at man spillede som en kriger. En viking, der skal i kamp for at få adgang til Valhalla: *"Like a warrior's death"* (PD, 2022, 20:35). Her kan vi kort sagt identificere en udfordring ved, at vi har kombineret platforming genren med nordisk mytologi (herunder vikinger) som tematik. For hvis spillets navn og koncept giver folk en forventning om, at der vil være combat (hvor de f.eks. kan kæmpe mod fjender med økse og skjold), så vil Road to Valhalla måske være en skuffende oplevelse. Det kan dog være svært for at vurdere med vores nuværende datasæt. I fremtidige iterationer bør vi enten udføre yderligere test for at se, om det gør sig generelt gældende, at folk forventer, at Road to Valhalla indebærer combat – eller overveje mulighederne for at inddrage combat som del af spillets design.

Afrunding på kritisk refleksion over vores Player Experience Goals

Via playtesting har vi identificeret en række forbedringsmuligheder, som vi bør overveje. Vi har kort sagt bevæget os igennem alle faser i Fullertons (2019) iterative proces:



Figur 217 - "Iterative process diagram" (Fullerton, 2019)

Mens flere elementer i spillet (jf. indsigt #A.1 - #A.30) ikke indebærer problemer som sådan, har vi samtidig identificeret en række elementer (jf. indsigt #B.1 - #B.10 og #C.1 - #C.28), som vi er nødt til at justere, redesigne eller decideret fjerne fra spillet. Et godt eksempel på et kerneproblem med vores digitale prototype – hvad Fullerton (2019) ville kalde *Problems with Design* – kan ses i forhold til indsigt #C.25 og #C.26:

#C.25 Playtestere føler, at der mangler Air Control, eller at deres karakter er for afhængig af momentum. Nogen efterspørger double-jump eller lign. safety mechanics.

#C.26 Playtestere efterspørger check-points. Især første gang de dør og bliver sendt hele vejen tilbage til starten af et level.

I forhold til disse indsigt bør vi dog reflektere over vores sample, der bestod af i alt seks playtestere – specifikt i relation til den type af spiller, de anser sig selv som:



Figur 218 - fordeling af vores seks playtestere i forhold til casual, midcore og hardcore

Baseret på denne kontrolvariabel fra vores interviews med de seks playtestere kan vi se, at størstedelen af vores playtestere er midcore – mens vi kun har én hardcore gamer og én casual gamer. Dét, vi er nødt til at forholde os til nu, er, at indsigt #C.25 og #C.26 omhandler manglen på Air Control (eksempelvis i form af double-jump) samt manglen på check-points. Begge elementer, der formodentlig vil gøre Road to Valhalla betydeligt nemmere, da:

a. Et double-jump vil give spilleren mulighed for at hoppe højere, længere og mere kontrolleret – hvilket formodentligt vil gøre flere af spillets udfordringer nemmere.

a. Check-points vil gøre straffen for at fejle markant mindre, da spilleren ikke længere skal starte forfra, når de dør.

En tilføjelse af disse elementer vil derfor – antager vi – reducere den udfordring, som Road to Valhalla byder på via check-points (en genstand eller et område, som spilleren kan aktivere. Når de dør, vil de genopstå ved det aktiverede check-point) og double-jumps (at spilleren har mulighed for at hoppe én gang, mens de er i luften). Hvis vi vender tilbage til Csikszentmihalyi & Nakamuras (2014) teori om flow vil en sænkning af spillets udfordring (challenge) medføre, at spilleren potentielt vil indtræde mindre i anxiety, arousal eller flow. Ved at tilføje check-points og et double-jump vil vi formodentlig kunne bidrage til, at midcore spillere ikke vil befinde sig indenfor worry, anxiety eller arousal for ofte, mens flow, control og relaxation bliver mere fremtrædende i midcore spilleres oplevelse. Dette kan dog medføre, at en hardcore spiller, der har højere evner end midcore spillere, potentielt vil befnde sig i relaxation, boredom – eller endda apathy – hvis Road to Valhalla ender med at forde en alt for lav grad af challenge med introduktionen af check-points og et double-jump, da disse elementer formodentlig sænker spillets challenge. Dette kan vi dog ikke vide med sikkerhed, hvorfor det i fremtidige iterationer ville være interessant at introducere enten check-points, et double-jump – eller begge – for at undersøge, om det ville medføre, at Road to Valhalla tiltaler hardcore gamers mere eller mindre.

Derudover rammer vi på nuværende tidspunkt kun 2 ud af vores i alt 8 PXG'er – hvorfor vi med fordel kan forsøge at opnå disse bedre i fremtidige iterationer. Når vi så rammer alle vores PXG'er og ikke længere identificerer alvorlige problemer med vores design, kan vi bevæge os videre til trin 5 i Fullertons (2019) proces: Design Documentation. Her forsøger vi at nedskrive alt om, hvordan vores endelige produkt bør fungere, samt lægger en plan for produktionsforløbet. Dette bringer os til trin 6, hvor vi producerer det endelige spil – og endeligt trin 7, hvor vi udfører kvalitetssikring på det endelige spil.

C2: Kritisk Refleksion over de 10 retningslinjer É vores erfaringer fra DADIU

Jf. afsnit A5 formulerede vi i alt 10 retningslinjerne på baggrund af vores DADIU-refleksioner. I dette afsnit reflekterer vi således over, hvorvidt disse retningslinjer blev anvendt i forbindelse med specialet, samt hvilken effekt vores retningslinjer havde på projektforløbet.

1: Arbejd mere fysisk end online

Den første retningslinje var centreret omkring vores fælles behov for at arbejde fysik i stedet for online, da tidlige erfaringer havde lært os, at miskommunikation let kan forekomme i online samtaler, hvilket gør det mere besværligt for os at holde et overordnet blik på produktionen. Derudover oplevede flere af projektgruppens medlemmer, at for meget online arbejde hurtigt kan blive ensformigt, da man konstant befinner sig derhjemme på kontoret.

For at overholde denne retningslinje blev der i projektet planlagt fysisk arbejde løbende – med mulighed for online arbejde. Vi søgte således at opnå en balance mellem fysiske møder og hjemmearbejde. Dette var en stor hjælp i starten af forløbet, mens vi udformede projektet overordnet tema og tidlige konceptgenerering. Dog må vi konkludere, at efter projektet nåede sit midtpunkt og der skulle udvikles et produkt, blev arbejdet rykket primært online for at lave spillet. Efter vi færdiggjorde vores digitale prototype, var der mange sektioner af rapporten, som skulle skrives. Her tog holdet valget at opskrive en liste af opgaver, som skulle arbejdes med derhjemme. Der kan argumenteres for og imod dette arbejdsformat, da det er meget op til personen selv, hvor man bedst arbejder. Vi kan dog konkludere, at fordi vi arbejdede meget fysisk i starten, skabte det et godt samarbejde om projektets indhold og vores spilkoncept. For at kunne opfylde retningslinjen ville det have krævet, at vi havde et sted, hvor spillet kunne udvikles i fælleshed – eksempelvis et kontor eller lignende lokaler, hvor vi kunne stille vores computer udstyr op. Vi anvendte nemlig hver især vores egne stationære computere, som er tidskrævende at flytte rundt, så et fælles kontor eller lokale ville have været at foretrække, hvis vi skulle være fysisk i samme rum, mens vi udviklede den digitale prototype.

2: Skab fælles protokoller & struktur for valgte metoder

Den anden retningslinje var centreret omkring vores behov for at skabe fælles protokoller og struktur for de metoder, som blev anvendt i projektet. Hertil kan vi sige, at for selve projektskrivning blev der altid taget et valg internt i gruppen, så holdet kunne beslutte, hvilke metoder vi anvendte. Ét aspekt, som haltede lidt i projektet var at skabe fælles protokoller for spiludviklingen. Dette skyldes en mangel på forudgående viden om Unreal Engine 5, hvilket gjorde, at der var mange færdigheder (såsom programmering via blueprints), som skulle oplæres løbende. Her kunne det have været en idé at opsætte strikse protokoller for, hvordan vi anvendte Unreal Engine 5, da vi fra tid til anden oplevede problemer med den måde, vi eksempelvis navngav filer internt i Unreal Engine 5. Men selvom vi var nye til Unreal Engine 5, fik vi hurtigt opsat et online drev via GitHub (2022), hvor spillets forskellige versioner kunne uploades. Dette medførte, at processen blev bedre igennem produktionen.

3: Der bør være frihed i valget af vores individuelle arbejdsopgaver

Den tredje retningslinje kom fra vores behov for, at man kunne vælge sine egne arbejdsopgaver. Formålet med retningslinjen var at give gruppen muligheden for at arbejde med de opgaver, der var interessante for individet at udføre. For at kunne følge denne retningslinje, men stadig lave et fuldendt produkt og rapport, anvendte vi scrum jf. afsnit B2.1, hvor vi tog udgangspunkt i Schwaber (2014). Derved fik vi prioriteret de forskellige arbejdsopgaver i en backlog, hvorefter holdet frit kunne vælge deres arbejdsopgaver. Friheden i de valgte opgaver blev overholdt gennem spiludviklingen, hvor vi havde forskellige ansvarsområde: Gustav arbejdede eksempelvis primært på Helheim, mens Henrik arbejdede primært på Muspelheim. Det skal dog siges, at benyttelsen af denne retningslinje i spiludviklingen medførte, at nogle opgaver fik en uhensigtsmæssig prioriteringen i forhold til, hvad der burde laves først. Dertil kan vi reflektere over processen og sige, at der i fremtiden bør skabes mere fokus på processen, hvor der er en tovholder, som har til opgave at holde holdet indenfor projektets rammer. Vi oplevede nemlig, at projektgruppens medlemmer hurtigt kan få en stærk følelse af ejerskab over de elementer og arbejdsopgaver, som de har påtaget sig, hvilket kan medføre splid og konflikter, når vi er nødt til at diskutere prioritering af opgaver og eventuelle afskærelse af funktioner fra den digitale prototype.

4: Giv hinanden feedback for opgaver

Den fjerde retningslinje reflekterede vores behov for at få feedback fra hinanden på de arbejdsopgaver, man laver. Formålet med retningslinjen var at give hinanden feedback til de forskellige sektioner i rapporten samt den digitale prototype. Denne retningslinje passede godt ind i vores scrum-opsætning jf. afsnit B2.1, hvor vores daglige møder involverede at beskrive, hvad man havde lavet dagen før, så der kunne gives feedback til de forskellige arbejdsopgaver i rapporten såvel som spiludviklingen. Vi kan derfor sige, at vi fulgte denne retningslinje, og at den bidrog til, at vi løbende diskuterede samtlige elementer i både den skriftlige rapport og vores digitale prototype.

5: Fokuser på test i forskellige faser af projektet

Den femte retningslinje omhandler at anvende testing igennem de forskellige faser i udviklingen af vores digitale prototype. Denne retningslinje blev fulgt ved at anvende test i både konceptgenereringen jf. afsnit B1 og spiludviklingen jf. afsnit B2. Testene hjalp os med at identificere, hvordan konceptet kunne udføres og gav os brugbart feedback til spillet. For at kunne følge retningslinjen blev Fullertons (2019) playcentric approach fulgt, hvor der bliver inkorporeret testning i hendes forskellige trin. En udfordring, vi dog oplevede, var, at vi burde have prioriteret playtesting yderligere, da vi endte med kun at playteste med otte playtestere i alt. Hvis vi havde været bedre til at planlægge vores tid, kunne vi muligvis have udført yderligere playtesting. Ikke desto mindre lykkedes det os at komme i bunden af vores forholdsvis komplekse empiri ved hjælp af KJ-metoden.

6: Lav et dokument, der introducerer spillet og dens mekanikker

Den sjette retningslinje omhandler at lave et design dokument, hvor information om spillet blev vedligeholdt. Denne form for dokument kalder Fullerton (2019) og Schell (2015) et *Game Design Document*, hvor der kan notes samtlige informationer om spillet. Da spiludviklingen var planlagt til at vare en måned, lavede vi et overordnet dokument med de forskellige spilmekanikker og planlagte objekter, der skulle produceres til spillet. Dette dokument kan findes i bilag 7, figur G (s. 3). For at kunne prioritere opgaverne blev MoSCoW metoden jf. afsnit B2.1 anvendt. Vi kan derfor reflektere over retningslinjer og konkludere, at vi til dels fik lavet et dokument, der blev arbejdet ud fra. Afsnit B3 er hertil vores endelige game design dokument, som indebærer samtlige funktioner, mekanikker og objekter i spillet. Vi oplevede nemlig hver især på DADIU, at vi savnede sådan et dokument, hvorfor vi formulerede denne retningslinje.

7: Opsæt kriterier for spillet, så du ved, hvad der skal prioriteres

Den syvende retningslinje omhandler at prioritere de forskellige opgaver til spiludviklingen. Måden, hvorpå vi fik prioriterede opgaverne, var ved brug af MoSCoW metoden i vores scrum forløb jf. afsnit B2.1, hvor vi gav opgaverne fra backloggen en prioritering, så der var styr på, hvilke opgaver der skulle laves først. I forhold til at reflektere over, hvorvidt vi opfyldte denne retningslinje, kan der både skabes argumenter for og imod. Vi fokuserede en del på opgaveprioritering i starten af produktionsforløbet bag vores digitale prototype, mens de to sidste uger af produktionen endte med at bevæge sig væk fra vores originale prioritering. Vi havde således flere kernefunktioner, som vi endte med at skære fra – eksempelvis at man som spiller kunne hoppe op på genstande og terræn og grib fast på lodrette vægge. I fremtidige iterationer på Road to Valhalla bør vi genbesøge vores opgaveprioritering og aftale, hvordan vi forholder os til denne fremadrettet.

8: Der er et behov for at skabe et klart scope for projektet

Den ottende retningslinje omhandler, at vi har behov for et klart scope for projektet. Scope indebærer ifølge Schwaber (2014) de mål, man opstiller for en given produktion. For at opfylde denne retningslinje blev der tidligt i projektet nedskrevet, hvor lang tid vi havde i spil produktionen

og hvilke opgaver, der skulle laves via vores scrum backlog. Det skal dog siges, at fordi scopet af projektet var stort, var der i slutningen af spiludviklingen mange opgaver, der stadig mangler at blive lavet. Her kunne et mindre scope have været fordelagtigt. For at holde styr på scopet af projektet diskuterede vi løbende i slutningen af hver uge, hvad vores fokus for den næste uge i produktionsforløbet burde være via sprint retrospectives og sprint planning.

9: Det er vigtigt, at vi kommunikerer klart og tydeligt omkring vores arbejdsopgaver

Den niende retningslinje omhandler, at vi er nødt til at kommunikere internt om vores arbejdsopgaver. For at opfylde denne retningslinje anvendte vi scrum til at uddeleger arbejdsopgaver, hvor daglige møder gav et overblik på, hvilke arbejdsopgaver de individuelle gruppemedlemmer arbejdede med. Vi oplevede dog alligevel nogle konflikter i forbindelse med vores arbejdsopgaver, da vi fra tid til anden prioriterede specifikke funktioner højere (eller lavere), end vi originalt havde aftalt. I fremtidige iterationer bør vi aftale, hvordan vi forholder os til disse uenigheder omkring prioritering af arbejdsopgaver.

10: Spillet skal samles og åbnes flere gange løbende i processen, så vi sikrer, at det fungerer

I forhold til denne sidste retningslinje må vi erkendte, at det ikke lykkedes os at samle og åbne spillet flere gange løbende i vores designproces, så vi kunne sikre, at det fungerede rent teknisk. Det var først i den anden sidste uge af produktionen, at vi faktisk brugte tid på at få spillet til at kunne køre uden for Unreal Engine 5 i form af en .exe fil. I fremtidige iterationer bør vi lægge større fokus på løbende at teste, om vores spil overhovedet kan åbnes rent teknisk, da dette kan imødekomme tekniske udfordringer.

Overordnet lykkedes det os at følge de fleste af vores retningslinjer – dog med undtagelse af retningslinje #1, da vi alligevel endte med at arbejde en del online og retningslinje #10, da vi ikke fik samlet spillet før til allersidst i udviklingsprocessen. I forhold til retningslinje #8 bør vi overveje at omformulere denne, da vi oplevede, at vores scope var alt for stort til, at vi kunne nå det hele på fem uger. Denne udfordring med vores scope kan vi endda se helt tilbage i afsnit B1.3, da vores primære bekymring i at arbejde videre med Road to Valhalla som vores koncept var følgende:

“En af de største bekymringer med konceptet var dog tidsrammen, og om det kunne lykkes at fremhæve nok æstetiske træk fra den nordisk mytologi” (jf. afsnit B1.3)

En mulig omformulering kunne for retningslinjer #8 kunne derfor være følgende: *8: Der er et behov for at skabe et klart – og realistisk – scope for projektet.*

C3: Kritisk Refleksion over Marketing Research

Marketing research blev brugt i vores konceptuelle fase, hvor vores formål var, at identificere om spillet var en god ide at producere i forhold til markedet. Fokus for Marketing research var derfor på at undersøge markedet i forhold til vores spilkoncept for at identificere, hvilke spil havde succesen indenfor genren. Spillene som havde succes indenfor genren, blev identificeret og analyserset for at finde ud af, hvad der gjorde dem unikke i forhold til deres konkurrenter med det hovedformål at finde inspiration til vores spil som tiltaler den hardcore spiller ved at se på succesfulde spil.

Marketing research blev opdelt i fire sektioner som beskrevet i afsnit A4.1, med forbehold til teorien af Zackariasson og Dymek (2017), hvor der i refleksionen gennemgås de anvendte sektioner ved at reflekterer over processen.

Den interne database blev ikke opstillet på nogen specifik måde, men blev anvendt som en bagtanke til de beslutninger, vi tog i forhold til vores fremtidige beslutninger, hvilket var i forhold til vores tidsorganisering og SCRUM-opsætning. Den måde dataene blev håndteret på, var ved brug af en SCRUM-master, som havde den overordnet opgave at overholde møderne og få de korrekte opgaver løst i forhold til backloggen. Det skal dog siges, at den interne database ikke havde en dedikeret fremgangsmåde, men fungerede mere som en intern regel, hvor vi tog beslutninger i forhold til, hvad vi troede var bedst. Der blev dog stadig forholdt sig til dataene omkring den tid og ressourcer vi havde tilgængeligt i projektet.

Marketing intelligence blev anvendt i projektet til at finde ud af konkurrenternes spil i forhold til deres salg og aktiv spillerbase. Marketing intelligence blev ikke benyttet udover vores identifikation af konkurrenter, hvorefter vi lavede en marketing research og analyse på de identificeret spil, for at identificere direkte konkurrenter til spillet.

Marketing research er i forhold til de tidlige sektioner centreret omkring forståelsen for spillets brugerbase. For at opnå dette, blev der i vores præ-produktion skabt en forståelse for målgruppens ønsker i form af PXG som tiltalte spilltyper der nyder en udfordrende spiloplevelse. Der blev også fokuseret på at inddrage bruger data til vores tidlige koncepter, for at forstå, hvad brugernes behov og ideer til spillet var. Vi kan reflektere over vores marketing research og konkluder, at inddragelsen af brugerdata i vores præ-produktion hjalp med at forstå, hvad ønskerne var med de forskellige spilkoncepter.

Information analyse blev anvendt i forhold til at analysere vores data fra spil undersøgelserne, hvor der blev opstillet en liste til at identificere, hvilke konkurrenter havde succes som vist i afsnit B1.1, som hjalp med at indsnævre listen af direkte konkurrenter.

Overordnet blev marketing research brugt til at finde ud af, om vores koncept var fordelagtigt at udvikle i det eksisterende marked og finde inspiration fra succesfulde spil. Dette blev gjort, fordi vi havde et ønske om at udvikle et spil som talte vores problemformulering, hvor der blev identificeret en liste af spil, som blev anvendt som inspirationskilde til dele af spillet. Vi vil sige, at marketing research hjalp projektet med at identificere, interessante spil mekanikker og forsikrede at der var et markedet for spillet.

C4: Kritisk Refleksion over vores proces

Vi har som projektgruppe valgt at udføre produktionen af et computerspil. Til dette har vi anvendt diverse metoder til at håndtere processen. Dette afsnit gennemgår de forskellige aspekter af vores produktion, som er gået godt og dét, som kan blive forbedret.

Baseret på vores tidlige erfaringer fra DADIU jf. afsnit A5 har vi startet produktionen med viden indenfor, hvordan en produktion kan se ud. Vi har derfor været proaktive med at holde orden i vores arbejdsopgaver og arbejdsfordeling. Vi har anvendt scrum gennem hele forløbet, da det tillader os at have et overblik gennem produktionen og overordnet. Vores eneste problem i forbindelse med scrum er selvforskyldt. Vi valgte at skifte vores SCRUM-master fra uge til uge da vi gerne ville have erfaring med, hvad det indebar at styre en produktion. Problemet opstod idet, at der blev skiftet for meget rundt, da der er vidt forskellige personligheder i gruppen, og at man som scrum-master gerne skal have et overblik, hvilket var svært at overføre fra person til person, idet der skiftes scrum-master.

I retrospekt vil vi stadig anvende scrum, men absolut ikke skifte scrum master mellem de forskellige gruppemedlemmer, da det ikke tilføjede noget til produktionen og til tider skabte uorden i produktionen.

I kombination med scrum har vi også anvendt Trello til at håndtere backlog opgaverne, hvilket viste sig at være et godt værktøj til styringen af vores morgenmøder. Trello var et godt værktøj for vores forløb, som muliggjorde at gennemgå vores opgaveliste på en overskuelig måde.

Processen med at finde vores koncept og finde ud af, hvad vores prototype skulle indebære, har gennemgået diverse idegenereringsmetoder jf. afsnit B1. Her var udfordringen at realisere de forskellige ideer i vores digitale prototype. Dette er et symptom af, at vi ikke havde arbejdet i Unreal Engine 5 før, hvilket gjorde, at der blev anvendt mere tid til at løse tekniske problemer i spillet. Holdet tog derfor det valg at afskære en del intenderede funktioner, da problemerne krævede mere tid end forventet. Derfor kunne vi have draget nytte af at afsætte mere tid til at løse de uforventede og mere komplekse tekniske udfordringer ved at arbejde med Unreal Engine 5.

Under vores produktionen arbejdede hele holdet desuden med mange forskellige arbejdsopgaver og ansvarsområder. Dette har medført, at vi ikke altid har været særlig hurtige til at løse specifikke opgaver, og hvis vi ser tilbage, har vi haft problemer der relaterede sig til dette. Zimmerman, Forlizzi & Evenson (2007) har hertil et glimrende udsagn omkring design:

"There can be no expectation that two designers given the same problem, or even the same problem framing, will produce identical or even similar artifacts."
(Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s. 499).

Det ovenstående citat beskriver præcist vores problem med at være fem forskellige udviklere under denne produktion. Vi har alle udviklet dele af spillet med meget frihed indenfor, hvordan de forskellige elementer og områder har skulle se ud og fungere. Problematikkerne har opstået idet, at vi begyndte at samle alle de forskellige dele af produktet til den samlede prototype. Da der opstod konflikter om den samlede vision for prototypen, burde en af os i retrospekt have påtaget sig rollen som *Creative Director*, en person i produktionen, som varetager visionen for produktet (Fullerton, 2019; Schell, 2015). Ved udnyttelsen af denne rolle ville det færdige produkt have en større chance for at bibeholde en samlet æstetik over de forskellige levels. Derudover kunne vi muligvis have håndteret gruppekonflikter bedre – især dem, der relaterede sig til ejerskab af en given funktion eller et givent segment i et level.

Konklusion

Med udgangspunkt i Fullerton (2019), Schell (2015) samt Salen & Zimmerman (2010) udviklede vi en digital prototype for en 3D, third-person platformer. Denne prototype tog inspiration fra spil såsom Jump King (Nexile, 2019b), ALTF4 (PUMPKIM, 2021) og Getting Over It (Foddy, 2017). Derudover inddrog vi teori om nydelse i spil (Lillia et al., 2022); herunder flow (Csikszentmihalyi & Nakamura, 2014; Chen, 2006; Martin, 2018), Self-determination theory (Lillia et al., 2022) og Perceived Enjoyment (Lillia et al., 2022). Ligeledes inddrog vi teori om game design; specifikt spillertyper (Marczewski, 2015) og sværhedsgrad i spil (Alexander, Sear & Oikonomou, 2013; Schmierbach, Chung, Wu & Kim, 2014; Qin, Rau & Salvendy, 2009).

Vi opsatte indledningsvist i alt otte Player Experience Goals, som dannede grundlaget for i alt tre koncepter: a) Pharaohs Tomb, b) Small dude, Big world og c) Road to Valhalla. Disse tre koncepter blev testet ved hjælp af semi-strukturerede interviews af i alt 13 informanter (T1 - T13), hvorefter vi ved hjælp af 3D-modellen (Vistisen, 2014) valgte at arbejde videre med følgende koncept: Road to Valhalla. Derefter udviklede vi i alt to brætspils prototyper (benævnt V1 og V2) for Road to Valhalla, hvor vi forsøgte at opfylde vores otte Player Experience Goals. Disse prototyper gav os mulighed for at vurdere, hvordan vi potentielt kunne opfylde vores player experience goals i en digital prototype. Da vi havde tiltalt alle vores Player Experience Goals via brætspils prototypen V2, bevægede vi os videre til at udvikle en digital prototype.

Den digitale prototype for Road to Valhalla udviklede vi hen over et forløb på i alt fem uger, hvor vi ved hjælp af MoSCoW-metoden (Benyon, 2010) prioriterede en række funktioner; herunder diverse fælder, spillerens muligheder for at kunne bevæge sig rundt i et level samt mængden af levels, vi ville udvikle. Indholdet af den digitale prototype endte med at være i alt fem levels: 1) Tutorial, 2) Hub Area, 3) Niflheim, 4) Helheim og 5) Muspelheim. Spilleren har i den digitale prototype mulighed for at kontrollere deres karakter via almindelig gang, sprint, hop og rul.

Via playtesting med i alt otte playtestere (PP, PA, PB, PC, PD, PE, PH og PI) identificerede vi i alt 69 indsigtter, hvoraf 30 (#A.1 - #A.30) var positive oplevelser, mens 39 (#B.1 - #B.10 og #C.1 - #C.28) var blandede eller decideret negative oplevelser, hvor vi identificerede en række forbedringsmuligheder, der potentielt kan bidrage til, at Road to Valhalla har større sandsynlighed for at tiltale hardcore (og midcore) gamers. Et eksempel på en forbedringsmulighed kan ses i forhold til indsigt #C.25, hvor playtestere efterspørger: “*(...)double jump eller en eller anden form for skill-based safety mechanic, sådan at du selv på en eller anden måde kan lære og så du også føler at der er progression*” (PB, 2022, 20:21). Disse forbedringsmuligheder bør vi overveje i fremtidige iterationer af Road to Valhalla. Her er det essentielt, at vi igen anvender Fullertons (2019) iterative proces: 1) idégenerering, 2) formalisering af vores idéer, 3) testing af vores idéer og 4) evaluering af vores idéer. Når vi så når til et punkt, hvor vi ikke længere identificerer alvorlige problemer og samtidig opnår vores Player Experience Goals, kan vi påbegynde produktion af det endelige spil: en 3D, third-person platformer, der tiltaler hardcore gamers. På nuværende tidspunkt opnår vi nemlig kun to af vores i alt otte Player Experience Goals – hvorfor vi bør arbejde videre på vores digitale prototype.

Litteraturliste

- Aaron. (2020). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra: <https://www.youtube.com/watch?v=NN8boMxKMSc&list=PL6nVTBxW49HmSE4Yk6hM2ayWmrjQ0mOZK>
- AAU. (2021). Studieordning for Kandidatuddannelsen I Interaktive Digitale Medier, 2021. Aalborg; Aalborg University.
- Activision. (2018) Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PC version) [Computerspil]. Vicarious Vision, Iron Galaxy.
- Alexander, J.T., Sear, J. and Oikonomou, A. (2013) 'An Investigation of the Effects of Game Difficulty on Player Enjoyment'. *Entertainment Computing*, Vol. 4 (1) 53-62.
- A. J Maciejewski . (2019). *VIDEO CHUMS*. Video Chums. Retrieved June 1, 2022, from <https://videochums.com/>
- Alexiou, A., Schippers, M., & Oshri, I. (2012). Positive psychology and digital games: the role of emotions and psychological flow in serious games development. *Psychology*, 3(12), 1243.
- ALTF4 PC game download full version. Gaming Beasts. (2022). Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <https://gamingbeasts.com/altf4-pc-game-download/>
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11 (4), 29–40.
- Bbbebeee. (2022). Atmospheric Ambient Music Loop. Sidst hentet 31-05-2022 fra: <https://www.gamedevmarket.net/asset/atmospheric-ambient-music-loop/>
- Beck, K., et al. (2001) The Agile Manifesto. Agile Alliance
- Foddy, B. (2017) Getting Over It (PC version) [Computerspil]. Bennett Foddy. Sidst hentet 05/04/2022 fra: https://store.steampowered.com/app/240720/Getting_Over_It_with_Bennett_Foddy
- Benyon, D. (2010). *Designing Interactive Systems A comprehensive guide to HCI, UX and interaction design*. Pearson Education Limited. 147-150, Christian N. Madu, Assumpta A. Madu, (2002) "Dimensions of e-quality", *International Journal of Quality Reliability Management*, Vol. 19 Issue: 3, 245
- Blizzard Entertainment (2004). World of Warcraft (PC Version)[Computerspil] Blizzard Entertainment.
- Bryman, A. (2016). Interviewing in Qualitative Research. In *Social Research Methods* (ss. 466-467). Oxford University Press.

Bryman, A. (2016). Structured Interviewing. In *Social Research Methods* (s. 201). Oxford University Press.

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5.

Bungie Studios. (2001) Halo (PC Version)[Videospil] Microsoft.

Canva. (2022). Free Design Tool: Presentations, Video, Social Media | Canva. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.canva.com/>

Chen, J. (2006). Flow in Games. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <http://jenovachen.info/about>

Csikszentmihalyi, M. & Nakamura, J. (2014). The Concept of Flow. In: Handbook of positive psychology, s. 89-105

Csikszentmihalyi, M. (1975). Beyond Boredom and Anxiety. Washington: Jossey-Bass Publishers.

Csikzentmihalyi, M. (1997). Finding flow: The psychology of engagement with Everyday Life. *Choice Reviews Online*, 35(03). <https://doi.org/10.5860/choice.35-1828>

CJ. (2021). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/04/2022 fra: https://www.youtube.com/watch?v=1LMRvR_CInU

Dadiu. DADIU. (uå). Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <http://www.dadiu.dk/>

Devolver Digital. (2021) Phantom Abyss (PC version) [Computerspil]. Team WIBY. Sidst hentet 05/04/2022 fra: https://store.steampowered.com/app/989440/Phantom_Abyss/

Daniel Mullins Games (2021) Inscription (PC Version)[Computerspilspil] Devolver Digital

DarkSoulsWiki. (2021). Firelink Shrine. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Firelink+Shrine>

Drachen, P. Mirza-Babaei, & L. E. Nacke. (2018). Games user research. Oxford: Oxford University Press.

Devtrap. (2022). Fears. Sidst hentet 31-05-2022 fra: <https://www.gamedevmarket.net/asset/fears/>

Desurvire, H., & Wiberg, C. (2009). Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. I A. A. Ozok & P. Zaphiris (Red.), *Online Communities and Social Computing* (Bd. 5621, s. 557–566). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-02774-1_60

Electronic Arts. (2020) FIFA 20 (Console Version)[Computerspil] Electronic Arts.

Electronic Arts. (2022) The Sims 4 (PC Version)[Computerspil]. Electronic Arts.

Epic Games. (2019). *Unreal Engine*. Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <https://www.unrealengine.com>

Epic Games. (uå). *Level editor*. Unreal Engine Documentation. Sidst hentet 1 juni, 2022, fra <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/BuildingWorlds/LevelEditor/>

EpiXR Games UG. (2020) Air Bounce (PC version) [Computerspil]. EpiXR Games UG.

FA GAMEZ. (2021). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra: <https://www.youtube.com/watch?v=IKtsPHTGhCs>

Firaxis Games (2016) Civilization 6 (PC Version)[Videospil] 2k Games

Firaxis Games (2012) X-Com (PC Version)[Videospil] 2k Games

Frontz, M., & Lyst, J. (2019). *Creating paper prototype of video game*. 3-2 Create Paper Prototype of Game - Video Game Project. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://docs.idew.org/video-game/project-outline/3-2-create-paper-prototype-of-game>

Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. Royal College of Art Research Papers, 1(1).

FromSoftware (2022) Elden Ring (PC Version)[Videospil] FromSoftware

Fullerton, T. (2019). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Boca Raton: Taylor & Francis.

Gabeee. (2022). Interactions Pack. Sidst hentet 31-05-2022 fra: <https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 937–946. <https://doi.org/10.1145/2207676.2208538>

Game Grumps. (2017). Dream Daddy: A Dad Dating Simulator (PC Version) [Computerspil]. Game Grumps

Gamemaster Audio. (2022). Sidst hentet 31-05-2022 fra: <https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Galyonkin, S. (2015). SteamSpy. Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <https://steamspy.com/>

GitHub. (2022). Where the world builds software. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://github.com/>

Graham Media Group. (2022). *Morning Briefing Feb. 1, 2022: Looking back at biggest snowstorm in Detroit history*. WDIV. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://www.clickondetroit.com/news/local/2022/02/01/morning-briefing-feb-1-2022-looking-back-at-biggest-snowstorm-in-detroit-history/>

Grænseforeningen. (2022). Gravhøje. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://graenseforeningen.dk/om-graenselandet/leksikon/gravhoeje>

Henri, E. (2021). Unity 3D 2021 Essential Training. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://www.linkedin.com/learning/unity-3d-2021-essential-training/visualize-a-house-project-with-unity-2021?autoplay=true&u=37486940>

Hinton, L. (2021, September 8). *Top 5 hardest crash bandicoot levels*. Fandom. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.fandom.com/articles/top-5-hardest-crash-bandicoot-levels>

Hosch, W. L. (2018, July 30). *Electronic platform game*. Encyclopedia Britannica. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.britannica.com/topic/electronic-platform-game>

Huizinga, J. (1955). Homo Ludens. A Study of the Play-element in Culture. London: Routledge & Kegan Paul, s. 1-27

Id Software. (1993). Doom (PC version) [Computerspil]. Id Software.

Id Software. (1995). Ultimate Doom (PC version) [Computerspil]. Id Software.

Id Software. (1996). Quake (PC version) [Computerspil]. Id Software.

iD Tech, Ryan, Virginia, Kendall, Pete, Moore, J. R., Brooke, Vince, & Alycia. (2012, October 22). *What is a platform game?: 10 design types & video game examples*. iD Tech. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.idtech.com/blog/10-types-of-platforms-in-platform-video-games>

Imphenzia. (2020). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra: <https://www.youtube.com/watch?v=pwZpJzpE2IQ>

JFarenheit. (2022). Lava Temple Track. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.gamedevmarket.net/asset/lava-temple-track/>

Jump king. Nexile. (2019a.). Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <https://nexile.se/jump-king/>

Kakky. (2022). FX Variety Pack. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Keronari. (2018). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra: <https://www.youtube.com/watch?v=B7MB5a6le-A>

Koskinen, Ilpo & Zimmerman, John & Binder, Thomas & Redström, Johan & Wensveen, Stephan. (2012). ‘Constructive Design Research’ i Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom. Kapitel 1.

Kotler, P., Wong, V., Saunders, J. A., & Armstrong, G. (2005). Chapter 9: Marketing Research. In *Principles of Marketing (pp. 337-389) European edition*. essay, Financial Times Prentice Hall.

- Krafton (2017) PUBG (PC Version) [Computerspil] Krafton.
- Ludophiles. (2018). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra:
<https://www.youtube.com/watch?v=IO6ouSMm7Uc>
- Mataes, M., & Andrew, S. (2005). *Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space*. 2005.
- Mataes, M., & Stern, A. (2005). Façade. *Playabl Studios*. Sidst hentet 31-05-2022 fra: <https://www.playablstudios.com/facade>
- Mapocolops. (2021). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra:
https://www.youtube.com/watch?v=j_W7bv305C4&t=1758s
- Marczewski, A. (2015). *User Types HEXAD* (s. 65–80).
- Martin, J. (2018) *Learning to Play, Playing to Learn: An Intergrated Design Approach for Learning Experiences in Video Games*
- Mercado, E. (2022). Epic Tension Riser. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.gamedevmarket.net/asset/epic-tension-riser/>
- Mountain Trail. (2022). Aurora Borealis. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.unrealengine.com/marketplace/>
- Naughty Dog (2013) The Last of Us (Console Version)[Videospil] Sony Computer Entertainment
- Nexile. (2019b) Jump King. (PC version) [Computerspil].
- Nintendo. (1984). Mario Bros. (Console version) [Computerspil] Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.nintendo.com/>
- Nintendo. (2000) Zelda: Majoras Mask (Console Version) [Computerspil]
- Nintendo. (2006) The Legend of Zelda: Twilight Princess (Console Version) [Computerspil]
- Nintendo. (2013). Super Mario 3D World. (Nintendo Switch Version) [Computerspil]..
- Northernlion. (2021). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/04/2022 fra:
<https://www.youtube.com/watch?v=Nd27Q2FT6-w>
- McCoy, D. (u.å.). Norse Mythology for Smart People. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://norse-mythology.org/>
- Obsidian Entertainment (2010) Fallout New Vegas (PC Version)[Videospil] Bethesda Softworks

OBS. (2022). Open Broadcaster Software. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://obsproject.com/>

Paradox Development Studios (2012) Crusader Kings 2 (PC Version) [Videospil] Paradox Interactive

Phillips, T. (2021). Assassin's Creed Valhalla datamine points to mythical realm of Muspelheim. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-valhalla-datamine-points-to-further-expansion-plans>

Pilot Playtester. (2022). Pilot Playtester. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://youtu.be/kxhMkmDoGcM>

Playtester A. (2022). Playtester A. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://youtu.be/A9OkqcHsAN8>

Playtester B. (2022). Playtester B. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://youtu.be/bGxPiLHcZCU>

Playtester C, Playtester D & Playtester E. (2022). Playtester Group (Tester C, D & E). Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://youtu.be/-HvFIXSFvso>

Playtester H. (2022). Playtester H. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://youtu.be/dlWMrOYtxBM>

Playtester I. (2022). Playtester I. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://youtu.be/V0jMt4BFWvA>

PolyArt3D. (2022). Low Poly Medieval Interior. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Project Runeberg. (2021). Salmonsens konversationsleksikon. Sidst hentet 01/06/2022 fra:
<http://runeberg.org/salmonsen/2/11/0178.html>

PUMPKIM. (2021) ALTF4 (PC version) [Computerspil]. PUMPKIM.

Qin, H., Rau, P.-L. P., & Salvendy, G. (2009). Effects of different scenarios of game difficulty on player immersion. *Interacting with Computers*, 22(3), 230–239.
<https://doi.org/10.1016/j.intcom.2009.12.004>

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy Sciences*, 4(2), 155–169. <https://doi.org/10.1007/BF01405730>

Riot Games. (2008). How to play. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://www.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>

Rockstar Games (2018) Red Dead Redemption 2 (PC Version)[Videospil] Rockstar Games

Santa Monica Studio. (2018). Quake (PC version) [Computerspil]. Santa Monica Studio.

Santa Monica Studio. (2018) God of War (Console Version)[Videospil] Santa Monica Studio.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2010). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: The MIT Press. Kapitel 1, 2, 3 og 24.

Schell, J. (2015) The Art of Game Design. A Book of Lenses. Taylor & Francis.

Schmierbach, M., Chung, M., Wu, M. and Kim, K. (2014) 'No One Likes to Lose: The Effect of Game Difficulty on Competency, Flow, and Enjoyment'. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, Vol. 26 (3) 105-110.

Schrøder, G. Dannevang, S. Ottosen, A. Gamborg, H. & Meerson, H. (2022). Runerock Studios. Sidst hentet 31-05-2022 på: <https://www.runerock.dk/>

Schwaber, K. (2014). Agile project management with Scrum. In Agile project management with Scrum (s. 8-101). Redmond: Microsoft.

Scrum.org. (2020). What is Scrum? Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://www.scrum.org/resources/what-is-scrum>

Scupin, R. (1997). The KJ method: A technique for analyzing data derived from Japanese ethnology. *Human Organization*, 56(2), 233–237.

Segundo Díaz, R. L., Rovelo Ruiz, G., Bouzouita, M., & Coninx, K. (2022). Building blocks for creating enjoyable games—A systematic literature review. *International Journal of Human-Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2021.102758>

Stappers, P. J., & Giaccardi, E. (2017). Research through Design. In M. Soegaard, & R. Friis-Dam (Eds.), *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (2nd ed., ch. 43). The Interaction Design Foundation.

Siactro. (2021) Toree 2 (PC version) [Computerspil]. Siactro.

Sidhu, P., & Carter, M. (2021). Pivotal Play: Rethinking Meaningful Play in Games Through Death in Dungeons & Dragons. *Games and Culture*, 16(8), 1044–1064.
<https://doi.org/10.1177/15554120211005231>

Slipgate Ironworks. (2022). Slipgate Ironworks. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://slipgate-studios.com/>

Sony Interactive Entertainment. (2002). Sly Cooper. (Playstation 2 version) [Computerspil]. Sucker Punch Productions.

SmiresOrchestra. (2022). Dreamy Ambient Vol.1. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.gamedevmarket.net/asset/sci-fi-ambiences-vol-1/>

Sturlusoni, S. & Anderson, R. B. (2006). The Younger Edda; Also called Snorre's Edda, or The Prose Edda. Project Gutenberg. Kapitel 4.

Souky. (2021). Playlist [Youtube Channel]. Sidst hentet 04/05/2022 fra:
<https://www.youtube.com/watch?v=feDWlh8x8Y>

Steam store. (2003). Welcome to Steam. Sidst hentet 02/04/ 2022 fra:
<https://store.steampowered.com/>

Synty Studios. (2022). LowPoly Vikings. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Square Enix. (1987). Final Fantasy (Console Version) [Videospil] Square Enix

Square Enix. (2014). Final Fantasy 14(PC Version) [Videospil] Square Enix

Tansuergene. (2022). Horror Engine. Sidst hentet 31-05-2022 fra:
<https://www.unrealengine.com/marketplace/>

Team Salvato. (2017). Doki Doki Literature Club(PC Version)[Videospil] Team Salvato

The Fable Wiki. (n.d). Hero of Oakvale. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
<https://static.wikia.nocookie.net/fable/images/6/65/Hero2.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/1000?cb=20100102044706>

Toby Fox. (2015). Undertale (PC Version) [Computerspil].

Trello. (uå). Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://trello.com/>

u/Gamergeek. (2019). I'm such a grumpy old curmudgeon now that I have quit games mid forced-unskippable tutorial. Dark Souls gets it just right. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/e9ccz5/dark_souls_undead_asylum_tutorial_is_brilliant/

u/MetricGuard. (2019). Dark Souls' Undead Asylum tutorial is brilliant. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/e9ccz5/dark_souls_undead_asylum_tutorial_is_brilliant/

u/Ryan770. (2019). Looking back yeah it's nice. Sidst hentet 01-06-2022 fra:
https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/e9ccz5/dark_souls_undead_asylum_tutorial_is_brilliant/

- Ubisoft Montreal. (2020). Assassin's Creed Valhalla (PC version) [Computerspil]. Ubisoft Montreal.
- Ubisoft Montreal. (2018) Far Cry (PC Version)[Computerspil]. Ubisoft Montreal
- Ubisoft. (2003). Rayman 3: Hoodlum Havoc. (Playstation 2 version) [Computerspil].
- Unity Technologies. (uå). *Unity*. Sidst hentet 02/04/ 2022 fra: <https://unity.com/>
- Unreal Engine (2022). CD PROJECT RED - State of Unreal. Sidst hentet 19/05/2022 fra: <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6917134730219896832/>
- Valve Corporation (1999). Counter-Strike (PC Version)[Videospil] Valve Corporation
- Vistisen, P. (2014). Strategisk Designtænkning: Et videnskabeligt essay mod en teoretisk helhedstolkning af koblingen mellem teknologi, menneske og forretning gennem designtænkning (pp. 1-57, Publication). Aalborg, Danmark: InDiMedia, Department of Communication, Aalborg University.
- Wensveen, S., & Matthews, B. (2015). Prototypes and prototyping in design research. I P. A.
- Wikipedia. (uåa). Dark Souls. Sidst hentet 01-06-2022 fra: https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Souls
- Wikipedia. (uåb). Hel (dødsrige). Sidst hentet 01-06-2022 fra: [https://da.wikipedia.org/wiki/Hel_\(d%C3%B8dsrige\)](https://da.wikipedia.org/wiki/Hel_(d%C3%B8dsrige))
- Wittorff, Ø. (2022). Dansk-stiftede Unity forudser kæmpe fremgang for spilbranchen efter vildt corona-år: Spilbranchen er et vækstlokomotiv. Sidst hentet 01-06-2022 fra: <https://www.computerworld.dk/art/260159/dansk-stiftede-unity-forudser-kaempe-fremgang-for-spilbranchen-efter-vildt-corona-aar-spilbranchen-er-et-vaekstlokomotiv>
- Xbox Game Studios . (2004). Fable (PC version) [Computerspil]. Xbox Game Studios.
- Zackariasson, P., & Dymek, M. (2017). *Video game marketing: A student textbook*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>
- 4A Games. (2014) Metro 2033. (PC version) [Computerspil]. DeepSilver.

Bilag

Bilag 1 Æ Bilagsoversigt

Dette bilag indebærer en oversigt over de i alt 15 bilag, som refereres til i specialerapporten.

Bilag 0	Den godkendte litteraturliste I dette bilag fremgår separate fra vores bilagsliste som viser vores vejleder godkendte litteraturliste.
Bilag 1	Vores Bilag oversigt Dette bilag viser vores oversigt over de forskellige anvendt bilag i vores rapport
Bilag 2	Concept Test Interview Data Dette bilag indebærer data fra vores første runde af interviews. Disse interviews blev udførte på baggrund af en interviewguide (jf. Bilag 5) samt i alt tre koncept one-pagers (jf. Bilag 6).
Bilag 3	KJ-metode data DADIU refleksion Dette bilag indebærer en skriftlig forklaring af vores anvendelse af KJ-metoden i forhold til vores erfaringer fra DADIU. Som resultatet af denne runde af KJ-metoden formulerede vi i alt 10 retningslinjer, som udgjorde en gruppekontrakt for projektgruppen i relation til game design.
Bilag 4	Spilkoncept KJ-data Dette bilag indebærer en skriftlig forklaring af vores anvendelse af KJ-metoden i forhold til vores i alt tre koncept one-pagers (jf. Bilag 6). Som resultat af denne runde af KJ-metoden valgte vi at arbejde videre med følgende koncept: Road to Valhalla.
Bilag 5	Concept Test Interviewguide Dette bilag indebærer en interviewguide, som vi anvendte i forbindelse med de interviews, vi udførte for at teste vores tre koncept one-pagers (jf. Bilag 6).
Bilag 6	Concept One-pagers Dette bilag indebærer i alt tre koncept one-pagers: a) Pharaoh's Tomb, b) Small dude, Big World og c) Road to Valhalla.
Bilag 7	Billeder i fuld oplosning Dette bilag indebærer en række billeder fra vores designproces samt links til disse billeder i højere oplosning.

Bilag 8	Road to Valhalla: The Board Game (v1) Dette bilag indebærer en gennemgang af vores første brætspils prototype for Road to Valhalla. Her forklarer vi blandt andet regler, procedurer og indhold.
Bilag 9	Road to Valhalla: The Board Game (v2) Dette bilag indebærer en gennemgang af vores andet brætspils prototype for Road to Valhalla. Her forklarer vi blandt andet regler, procedurer og indhold.
Bilag 10	Playtesting Interviewguide & Transkription af interview med Tester Ø Dette bilag indebærer den interviewguide, som vi anvendte i forhold til vores brætspilsprototype, samt en grov transkription af en playtest med Tester Ø, som spillede vores anden brætspils prototype.
Bilag 11	Tidsplan for udvikling af digital prototype Dette bilag indebærer vores tidsplan for udviklingen af vores digitale prototype. Tidsplanen strakte sig over i alt fem uger fra uge 10 til uge 14 i 2022.
Bilag 12	Playtesting Interviewguide, transkription & videooptagelser Dette bilag indebærer den interviewguide, som vi anvendte i forhold til playtesting af vores digitale prototype for Road to Valhalla. Derudover indebærer dette bilag en grov transkription af vores i alt otte playtestere samt links til videooptagelser af deres playsessions.
Bilag 13	KJ-metode på vores playtesting af den digitale prototype Dette bilag indebærer en oversigt over vores KJ-metode på vores i alt otte playtestere, der spillede den digitale prototype for Road to Valhalla. Derudover indebærer dette bilag en oversigt over alle vores 69 indsigtter fra dette KJ-chart.
Bilag 14	Trin for trin guide til at hente vores prototype Dette bilag indebærer en guide til, hvordan man kan installere og spille Road to Valhalla.
Bilag 15	Vores udviklingsmiljø for software prototyping uddybet Dette bilag indebærer en uddybning af den måde, hvorpå vi anvendte Unreal Engine 5 rent teknisk; specifikt i forhold til version control, mappestruktur og playgrounds.

Bilag 2 – Concept Test Interview Data

Dette bilag indebærer data fra vores første runde af interviews. Disse interviews blev udførte på baggrund af en interviewguide (jf. Bilag 5) samt i alt tre koncept one-pagers (jf. Bilag 6).

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bød din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

21

What's your current (or latest) education? *

HTX

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Minecraft (Platformer), World of Warcraft (MMORPG), League of Legends (MOBA)

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Dark Souls 2, Pokemon Sapphire, Runescape

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Blank, ingen

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Virker meget lovende. Altting virker fornuftigt. Og realitisk. Det giver mening. De punkter i kommer ind på. Det spiller godt sammen. Desværre har jeg ikke spillet nogle af de her inspirational games, men jeg kan se det for mig. Er roguelike ikke normalt en genre, hvor man bliver stærkere over tid? Er det ikke også mest, hvor der er decideret enemies? Så vidt jeg kan forstå er det mest traps og debri, man skal dodge. Plottet lyder godt. "Washed up professor, der skal fikse sit kedelige liv. Hvad ellers... Controls virker fornuftige. "Power-ups og special ability", i hvilken sammenhæng vil de være relevante? Hvis det er en platformer uden enemies, og bare traps? En form for speed power-up, til speed-run potential? Controls er højest sandsynligt som enhver vil have dem, men kan man selv lave keybindings? Personligt, hvis jeg skulle spille en 3D platformer med special abilities, så vil jeg hellere keybind dem til min mus. I stedet for keyboard inputs. Men jeg ville nok helst bruge en Xbox controller. Og der virker inputs fornuftigt. Kamera virker fornuftigt. Det ser ud til, at der er god mulighed for at se sine omgivelser. Baseret på min fortidige oplevelser med roguelike er der altid fjender, og man bliver stærkere over tid. Som Hades for eksempel. En roguelike, hvor man har progression, får power-ups og bliver stærkere. Jeg synes det lyder spændende ellers, det virker som et fast-paced spil. I og med at man kan "roll for movementspeed boost". Og jeg er vild med et whip. Det er et kæmpe plus. At man kan bruge den til at bevæge sig med. At man faktisk vil kunne bruge den som redskab. Det lyder som noget smooth gameplay. Måske kunne jeg godt bruge noget mere information om det der scepter. Som det er nu, så kan jeg ikke rigtig fornemme målet. Ud over, at du skal have det scepter. Er det guld, eller er det vigtigt? Er det magisk? Skal jeg bare stjæle hans scepter "for the meme"? Roguelike giver mening i forhold til perma-death. Der passer det vel.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Whip, 2) Rolls med et burst af speed, 3) Jeg kan også godt lide, at der er desert areas udenfor, og inde i diverse ruiner og pyramider. Så man går fra sted til sted. At der er mulighed for diverse settings. 4) Jeg kan også godt lide, at man skal "overcome unique traps". Det lyder fedt nok. 5) Jeg kan godt lide, at man er en "graverobber", der overbeviser sig selv om, at man er "arkæolog". Man er egentlig en bad guy, der er overbevist om, at han er good guy. Det lyder som et sjovt plot. Jeg kan godt lige protagonisten. Det virker lovende. 6) Moodboard, eller stemningen, virker meget egyptisk. Spot-on, I guess.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Det er lidt svært at sige nu, for man lover jo ikke dårlige ting på papiret. 2) Der er ikke noget, som lyder som en dårlig idé. Overhovedet ikke. 3) Måske er det en fejl, at det kun er til PC. Det ville nok være sjovt på PlayStation. 4) Hvis der er nok traps, og det giver spænding nok, måske noget der er ved at cave-in - så kan man sagtens være uden enemies. Uden problemer. Så er det vel lidt mere realistisk spil. Så jeg kan godt lide, at der ikke umiddelbart er fjender. Men hvis fælderne ikke giver nok spænding, så skal der edernormene være en fed historie. Eller pæne omgivelser. 5) SE FØRSTE HÅND SINDTRYK OM ROGUELIKES. 6) Det kunne være meget sjovt, hvis I havde implementeret nogle traps, der ikke er 'typiske' for Egypten. Ikke at det ville være fedt, men det ville være ret komisk. Roguelike er typisk high-fantasy, så det ville give fint mening, hvis der var overnaturlige ting.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

1) Måske en eller anden måde at samle currency på, som man så kan bruge til at gøre sin karakter mere hårdfør. Så man ikke længere er så squishy. 2) Måske gøre spillet tilpas svært, så man ikke bare gennemfører det første gang. Hvis man så kan klare spillet uden upgrades, så kan det jo også være fedt. 3) Måske kan man have urner og treasures rundt omkring, man kan bash-up med sit whip. For currency. 4) Måske kan upgrades boost speed og jump ability. I dunno. 5) Upgraderinger som HP, armor, måske upgrader sin whip med mere range, måske også cosmetics? Det ville nok give det lidt replayability. 6) Men hvis man tilføjer for meget, så er jeg bange for, at man vil ødelægge pointen med spillet. Og så er min hjerne lidt mushy efter corona.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Det ved jeg ikke... måske... men jeg har ikke lyst til at ændre noget... måske, hvis I kan få en "citar" med ind i soundtracket. Der skal bare være et banger soundtrack. (INFORMANT SENDTE DETTE LINK FOR REFERENCE: <https://www.youtube.com/watch?v=8CnhcGpmH9Y>)

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

De her svar til spørgeskema delen, det kommer an på mange ting. Men det lyder lovende. Det lyder godt, og hvis det lykkedes, så er jeg all-in. Men koster det 60 euro, så er jeg ikke all-in. Det lyder som noget, man altid vil kunne sætte sig til at spille. Ikke noget, som man behøver spille 4 timer af gangen for at få noget ud af. Det er bare et hurtigt game en gang i mellem. Lidt quick relief. Det er da et fedt salgspunkt.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Jeg kan rigtig godt lide det. Jeg elsker vikinger, de er badass. Og så er jeg stor fan af det lidt mere "goofy" take på en 3D platformer. 'Pharaoh' virker lidt mere seriøst, mens det her virker lidt sjovere. Og jeg har lidt mere brug for et grin, så jeg er mere solgt på det her koncept end det forrige. Også fordi, altså, "Odin", "Valhalla" og "Hel", det er meget genkendeligt. Mange af mine førstehåndsintryk er det samme. Især controls, og gameplay. Det dør med, at man kan "grab" alting, det lyder virkelig sjovt. Og rolls. Garanteret kan man ragdoll sig. Det lyder også fedt, at man kan kaste med sin økse. Det lyder rigtig rigtig lovende. Her der står der jo også: "Death is just an illusion in the Underworld." Så jeg går ud fra, at man dør, starter forfra en masse gange. Det lyder mere "Roguelike".

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

1) Jeg er vild med viking-stilen. Og det I prøver at skabe der. 2) Jeg er vild med mange af de samme ting, som jeg sagde om Pharaoh. 3) Jeg kan godt lide, at man kan skyde sig igennem de ni realms og ragdoll. Det lyder som noget, man kan spille, mens andre kigger på. Hvor man tager tur og griner af hinandens runs. Det virker mere som den slags spil. Det kan jeg godt lide. 4) Jeg kan også rigtig, rigtig godt lide, at man kan klare spillet på flere måder. "Unique, creative ways". Det lyder rigtig lovende. Det lyder svært at skabe dog. Men hvis det lykkedes, så er det jo kæmpe. Men hvis man kan samle alle sten op og tage fat i alting, så er der vel ingen grænser for, hvor man kan klatre op henne. Måske kan man hoppe op og grib fast og "klatre" videre derfra.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Nej.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

1) Jeg har en forventning om, at man kan gøre alting. 2) Ud over bare at kunne tage fat i sten, så vil jeg gerne kunne 'påvirke' omgivelserne. Måske kan man ødelægge et træ, så vælte det og hoppe videre via træet. At man kan påvirke omgivelserne. Alt dét, der giver mening at påvirke, selvfølgelig. Det ville jo åbne op for, at du kan finde på nogle kreative løsninger for at komme videre i spillet. For eksempel at prøve at vælte træer i den rette vinkel, så man kan komme over en lodret væg. Og hvis man så kommer op og ser, at der er tomt, så er det jo også komisk, hvis det lykkedes. Det er ret komisk at komme out-of-bounds. I stedet for bare at sætte en usynlig væg, og så er dét det. Der er intet mere skuffende end at man bruger lang tid på at komme op et sted, og så er der en usynlig væg, der bare siger: "næh!"

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Final Boss Battle skal være Odin. Jeg vil lave en boss battle med ham til sidst. Ikke nødvendigvis, hvor man skal fight ham. Men måske at man i stedet skal, hvad skal man sige, bruge sine evner til at roll forbi ham, så du kan 'aktivere' noget, der skyder ham ad helvede til. Måske så han ragdoller væk. Så ikke en "fight" som sådan, men i stedet et level, man skal platforme igennem for at vinde. Hvis man aktiverer dimsen, så bliver Odin sendt ad helvede til, måske en "ancient, dwarven contraption", som så sender Odin til "Hel." Nu er det dig, der sidder på tronen. Og Odin skal nu igennem spillet, som du selv har været igennem. Det kunne da være meget sjovt, når nu det skal være sådan et meme, eller komisk spil.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Feel free to elaborate on your answers:

Jeg synes, det virker som et rigtig fedt koncept.

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Endnu en gang - det virker meget lovende. Det virker som et spil, hvor alt er muligt. Det vil sige, at det vækker en hvis... Det giver mig lyst til at udforske. Det virker som om, at man kan få mange timer til at gå med at se, hvad fanden det hele egentlig er. Her virker det ikke til, at man er bundet til noget. Det lyder som et sjovt spil, hvor man kan lave en masse. Det lyder som om, at man kan lave rigtig mange forskellige ting i det her spil. At der er mange ting, man kan interact med.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Ja – altså jeg kan godt lide kemi og fysik. Så tanken om, at være en lille dude i en verden med alle mulige væsker, som man kan eksperimentere med. Som gør alt muligt. Og at man kan 'møde' gamle eksperimenter. At man måske træffer en mus med fem hoveder og tentakler, som man så skal stikke af fra. Det lyder jo spændende. Det lyder utroligt underholdende. Jeg kan godt lide, at det lægger op til, at det også er en slags Puzzle spil. Selvom, at det ikke står i "Genre", så virker det som om, at der er et puzzle-element til det her med at løse problemet om at blive stor igen. Mens man hopper rundt dernede. Noget, jeg godt kan lide, det er "Power-ups" her. I den forstand, at man finder gamle eksperimenter, som man så kan tage med videre. Det lyder ret fedt.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Jeg vil stadig gerne have evnen til at kunne rulle, altså et "roll", som er et speed-boost. Måske er der skumle, gamle eksperimenter eller electrical traps, som man skal undgå ved at time sit roll. For at inkludere lidt mere mobility.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Jeg vil gerne have, at man selv kan påvirke omgivelserne. Nu står der, at man har gamle eksperimenter over det hele. Det ville være fedt, at man kan tage en masse ting og smide ned i nogle væsker. Og så sker der noget uventet. Så hvis man selv kunne få lov til at eksperimentere; dét ville være fedt.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Det ville nok være et eller andet Puzzle. Måske til sidst. Hvor man måske finder noget research, man lavede inden man blev lille. Eller måske lave et koncept, hvor man har fået amnesia, når man er blevet lille. Hvor man så skal lave en eller anden anti-dote ud fra ens egen research. Der kan så være et eller andet pres, måske en timer.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.



Feel free to elaborate on your answers:

Jeg synes det er svært at give en reel score, som kun er i min fantasi. Det billede, jeg selv har i hovedet – det vil jeg jo gerne have til at virke fedt. Så min idé ud fra det her, det virker fedt og spændende. Så min score vil helt klart ændre sig ud fra hvordan idéen er executed. Jeg synes det lyder meget gennemtænkt. Altså min favorit idé er helt klart mellem "Road to Valhalla" og "Small Dude, Big World." "Pharaoh's Tomb" lyder også fedt, men jeg foretrækker personligt klart de sidste to. Det er også svært at vælge. Small Dude, Big World ville nok være fedest, siden jeg elsker kemi og biologi. Og der kan man heller ikke rigtig forvente, hvad man vil se i spillet. Der har I en del frihed. Hvorimod I "Valhalla", der har I et tema, hvor man har en del forventninger.

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFKV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to complete Odins' greatest and painless passage to Valhalla (not goofy, but satisfying, physics-based ragdolling) **PlayStation 4**

Inspirational Games (14%)
Getting you to the finish line.

Platform: PS4

Score: 8.0 out of 100 (average: 80 points, 4.05 rating). [Read reviews](#), [Leave a comment](#).

Target Audience: People who like horror, especially if it's not too gory or violent.

Unique Selling Points:

- A physics-based ragdoll game that's both challenging and accessible.
- One more challenge that rewarding. Challenging, but accessible.
- Reinforcement of the satisfaction of solving puzzles and managing your goofy Physics-based ragdoll mechanics.

Summary

Plot:

Odin has a formidable death - but lucky! Odin has given you a chance at arriving to Valhalla. You must pass through several deathly challenges to reach the gates of Valhalla. Death is here to test your strength and skill. You must prove yourself worthy of Valhalla's gates. Death is here to test the Undead.

Visuals:



Objective:

Odin wants you to pass his tests in order to claim Valhalla. You will begin your journey at the beginning of the path, rising up through various challenges. Each challenge will test your strength and agility. You must prove yourself worthy of Valhalla's gates by passing through various challenges in a variety of environments.

Concept B: Road to Valhalla

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *

The pharaohs Tomb





Road to Valhalla





Concept A: The Pharaohs Tomb

The pharaohs Tomb





Road to Valhalla





Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World





Small Dude, Big World





Concept C: Small Dude, Big World

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sbu...> 13/157

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Tomb. You are a graverobber who has been hired by a mysterious professor to find his lost tomb. He has given you a map and told you to find the entrance to it. You must find your way through the tomb and steal the Pharaoh's treasure before he gets there!

Inspirational Games: 14 (10). Getting away from being surrounded. Tomb Raider.

Platform: PC.

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle, exploration, puzzle-solving.

Target Audience: People who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A challenging physics-based puzzle game.
- Unique puzzles interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics-based puzzles that require thinking outside the box.
- Experience an array of levels, from easy to difficult, in an atmospheric setting where you freely travel.

Objectives: Manage tough environments, travel with difficulty, solve puzzles in an atmospheric setting the pharaohs' way.

Summary:

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, SPACE to jump, SHIFT to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Mouse Controls: Left Click to move, Right Click to jump, DASH to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Gameplay: You are a graverobber navigating through ancient and atmospheric settings. You have to avoid various traps and obstacles while solving puzzles along the way. You must travel through the tomb and steal the Pharaoh's treasure before he reaches it.

Mechanics: You travel through the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use the environment to solve puzzles and progress through the levels. There are traps, puzzles, and obstacles to avoid.

Objectives: Manage tough environments, travel with difficulty, solve puzzles in an atmospheric setting the pharaohs' way.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this godly, but terrifying, physics-based rogue-like platformer!

Inspirational Games: 14 (10). Getting away from being surrounded. Tomb Raider.

Platform: PC.

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle-solving.

Target Audience: People who enjoy Viking-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique puzzles involving physics and changing platforms with a racial theme.
- Unique physics-based puzzles that require thinking outside the box.
- Unique puzzles involving physics and maintaining the body's physical health.

Objectives: Navigate through the Viking culture and gain passage to Valhalla.

Summary:

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, SPACE to jump, SHIFT to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Mouse Controls: Left Click to move, Right Click to jump, DASH to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Gameplay: You are a Viking warrior that must journey through the land to gain passage to Valhalla. You must navigate through various traps and obstacles while avoiding them. You must also maintain your health and strength as you travel through the land.

Mechanics: You travel through the Viking culture. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use the environment to solve puzzles and progress through the levels. There are traps, puzzles, and obstacles to avoid.

Objectives: Navigate through the Viking culture and gain passage to Valhalla.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Games: Small World, Risk, and Mystery Island.

Platform: PC.

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle, strategy.

Target Audience: People who like physics-based puzzles that require thinking outside the box.

Unique Selling Points:

- Unique physics-based puzzles that require thinking outside the box.
- Unique puzzles involving physics and maintaining the body's physical health.

Objectives: Navigate through the obstacles to find a solution to your predicament.

Summary:

Outline:

Keyboard and mouse controls: WASD to move, SPACE to jump, SHIFT to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Mouse Controls: Left Click to move, SPACE to jump, SHIFT to hold onto stuff, Q, E & R to activate Professor's switch/mechanism.

Gameplay: You are an disgruntled scientist trying to get your team to complete an important experiment. You are surrounded by various obstacles and must figure out how to get past them. You must use your knowledge of physics and logic to solve puzzles and progress through the levels. There are traps, puzzles, and obstacles to avoid.

Mechanics: You are an disgruntled scientist trying to get your team to complete an important experiment. You are surrounded by various obstacles and must figure out how to get past them. You must use your knowledge of physics and logic to solve puzzles and progress through the levels. There are traps, puzzles, and obstacles to avoid.

Objectives: Navigate through the obstacles to find a solution to your predicament.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

19

What's your current (or latest) education? *

HF gymnasiet

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Sims 3 og Sims 4. Minecraft.

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Udviklingsspil; f.eks. Sims eller Minecraft. At man udvikler noget på sin egen måde.

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Horror Games, fordi jeg nemt bliver bange. Og meget repetitive spil. Hvis banerne er for ens, så keder jeg mig.

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Jeg synes det virker mere interessant end Small Dude, Big World. Det med de her traps, det er vel som en slags Puzzle spil. Hvor man skal tænke lidt over det. Jeg er ikke så meget for combat. Det virker ikke som om, at der er vildt meget combat. Men at der er lidt af det? At de her traps fylder lidt. Jeg kan også godt lide, at der er ét mål. At man skal ind og have det her guld. Jeg synes det virker meget interessant. Jeg kan godt lide, at der ikke er combat. Det er rigtig godt. Jeg synes altid combat er træls. Jeg bliver altid stresset og frustreret. Jeg synes især, når det er et puzzle spil med traps, så behøver det ikke gå så hurtigt. Så kan man ligesom stoppe op og tage det i eget tempo. Så ja, jeg kan bedre lide det her end combat. Jeg kan godt lide, at det er i Egypten. Det synes jeg er fedt.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Jeg kan godt lide, at det er lidt puzzle agtigt. Det er jeg stor fan af. 2) Og at der ikke er combat. Det er jeg rigtig glad for! Nogle gode spil har ofte combat, og det er træls. 3) Det bliver nok et pænt spil. Stilen kan i hvert fald være pæn. Det virker pænt.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Jeg tror ikke, jeg vil kunne spille det her mere end én gang. Når først, man har regnet det hele ud, så vil det nok ikke være sjovt at spille igen. Så jeg vil nok kun spille det én gang. Det er lidt svagheden ved et puzzle-game. Men ellers er det et rigtig fint koncept. 2) Jeg håber ikke, at der er særlig meget story. Så hvis det bare er kort, og der ikke er for meget snak, det ville være fedt.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Jeg synes, det kunne være fedt, hvis man kan lave sin egen karakter. Jeg synes, det kunne være fedt, hvis man kan vælge køn og lave lidt sin egen person. Sådan skifte hår og tøj. Men jeg er jo også en Sims spiller, så det er nok dér, det kommer fra. Så bliver det lidt mere personligt på en måde. Og så styrer man lidt sig selv i stedet for en anden person. Det ville være fedt, hvis man kan gøre ens karakter super klog eller virkelig stærk, så man kan spille som forskellige karaktere. Sådan noget synes jeg er fedt.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

At kunne lave sin egen karakter. Bare sådan de første 5-10 minutter af spillet. Inklusiv køn. Det er vigtigt for mig.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.



Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.



If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Det virker meget godt. Det minder lidt om det i Egypten. Men det her er måske lidt mere parkour. Jeg må indrømme, at jeg ikke er ligeså interesseret i nordisk mytologi. Så jeg er mere interesseret i det med Egypten. Men det lyder som en slags Adventure spil. Måske er det mere afslappende at spille.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

1) Jeg kan godt lide, at man skal ud på et eventyr. Eller en rejse. Den del kan jeg rigtig godt lide. 2) Historien virker meget sjov. Der står, at det er "goofy". Det ville nok være meget sjovt at spille. 3) Jeg kan godt lide jeres ting med nordisk mytologi. Det ville være fedt, hvis I får meget af det ind i spillet. Bare det ikke bliver for meget maskulin halløj ind. Det kan hurtigt blive for meget. Mens hvis I kan få noget med guderne ind, altså mytologien og troen, så bliver det mega fedt. Viking idéen kan godt fylde for meget – altså for meget vold og maskulin, den slags – men hvis I får det her med mytologien ind, så kan I have nogle fede referencer og jokes. Især hvis I vil gøre det "goofy". Så kan I virkelig trække på mytologien. Der er en masse muligheder der. Den måde, de fleste vikinge spil er på, er jeg ikke fan af. Men det her spin på vikinger lyder meget sjovere. Også fordi der ikke er combat i det. Det synes jeg også er meget godt.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

1) Vikinger siger mig ikke så meget. Jeg ved ikke hvorfor. Jeg synes bare, der er så meget af det over det hele. Bortset fra det, så er der vidst ikke noget.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

1) Jeg vil ønske, at man kan ændre køn. Og at man kan customize sin egen karakter. 2) En anden ting ku' være, hvis der var noget overnaturligt i det. Hvis der var nogle magiske væsener, som man sjældent ser. Eller noget mystisk, som man kan leder efter. Som er et lille easter egg eller noget fedt, som man kan spotte på turen. Det synes jeg i hvert fald ville være fedt. Hvis I kan finde noget mytologi, som I så kan inddrage, det ville være fedt! 3) Det kunne være fedt, hvis hovedpersonen udvikler sig i løbet af spillet. Måske både fysisk og mentalt. At han får noget ud af turen. Det tænker jeg nok, at han gør. Siden han er død og genopstået. Men det ville være fedt, at der blev sat lidt ord på det. Det skal selvfølgelig være sjovt, men det ku' være fedt med en lidt seriøs vinkel på det også. Måske kan karakteren udvikle sig over tid. Måske finder man noget armour. Eller en kappe. Måske kan man finde en kiste eller nogle items. Måske er der flere stier, hvor man kan finde nogle sjove ting. Som man kan tage på eller tage med sig. I sådan en open-world. Måske har items en beskrivelse, der fører tilbage til mytologien.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Det ku' faktisk være fedt, hvis det var multiplayer! Hvis man er til sådan noget. Ikke at man dræber hinanden, men at man kan tage på oplevelsesrejse sammen. Måske kunne det også være fedt med en hest, eller et dyr. Som man kan ridde på. I har jo naturen, og det er bare at udnytte den. Hvis I udnytter naturen, så det virkelig er behagligt for øjnene. At man kommer ud og ser nogle flotte landskabe. Hvor man kan lege med dyr. Det ville være fedt!

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.



Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

I forhold til om spillet lyder kedeligt at spille: Det kan gå én af to veje; enten er det virkelig sjovt, eller så bliver det mega kedeligt. Det er virkelig svært at sige, hvilket ét af de tre koncepter, der er fedest. Det er et virklig tæt løb mellem Egypten og Valhalla. Men jeg tror, det er Valhalla. Der kan I jo både inddrage naturen og mytologien. Så det kan jeg nok bedst lide.

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Jeg synes det er nogle gode tanker i hvert fald. Idéen er god. Jeg kan godt lide plottet. Det er interessant. Jeg kan godt lide moodboardet. Farverne er pæne. Jeg kan godt lide, at spil er pæne. Kameravinklerne giver mening. Man kan både se sin egen karakter og verden omkring én. Detaljerne siger mig ikke så meget, det ville være nemmere at kommentere på, hvis jeg var inde i spillet.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Jeg kan godt lidt stilten. Det minder mig lidt om... simulator spil. Farverne og tegnestilen. Det ser pænt ud. Spændende plot også! Det billede i midten, det ligner et simulator spil. Spillet ser meget børnevenligt ud. Det kan jeg rigtig godt lide. Det ville I nok ramme en del målgrupper med.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Det er nok ikke et spil for mig, fordi man følger en eller anden historie. Det er noget for mange, men ikke for mig. Personligt er det ikke min type spil, hvis man følger en lineær historie. Det kan oppe et spil for mig, hvis man har flere muligheder at følge.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Det kunne være fedt, hvis man som den her forsker eller videnskabsmand har mulighed for at lave ting. Måske crafting. Jeg vil gerne have mange muligheder i forhold til historien. Det vil også være fedt, hvis man kan finde opskrifter til våben eller prototyper. Så man kan spille spillet igen, men ikke få den samme oplevelse ud af det.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Flere muligheder i forhold til plottet eller narrativet. At man kan spille det på sin egen måde. Det ville være fedt, hvis man kan tage sin egen styring i spillet. Sine egne retninger. Og sådan noget.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.



If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *



The pharaohs Tomb

A player is a graverobber convinced he is a Pharaoh's Tomb. He is attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Summary

Plot: You are a graverobber who has been hired by a mysterious organization to find the Pharaoh's Scepter. You must navigate through the tomb to find it, avoiding traps and other dangers along the way.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift+Spacebar to grab onto stuff, Q, E & R to interact with objects.

Alpha Feedback: Visual feedback showing where you can go and what you can do.

Gameplay: You are a graverobber navigating through a tomb and avoiding traps. You have to avoid various traps and obstacles while trying to find the Pharaoh's Scepter.

Mechanics: Traps are scattered throughout the Pharaoh's Tomb. It requires a physical interaction between the player and the environment to trigger them. There are also various puzzles to solve along the way.

Objectives: Find the Pharaoh's Scepter. Avoid traps and obstacles. Complete the tomb successfully.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based roguelike platformer!

Summary

Plot: You had a dramatic death - See Lucky Ode. Now you're reborn in Valhalla, ready to face your fate. You must navigate through the dangerous paths of Valhalla to reach the Hall of the King. Many traps are set along the way, so be careful! You must also avoid the many enemies in the game. Be bold, and don't be afraid to face your fears.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift+Spacebar to grab onto stuff, Q, E & R to interact with objects.

Alpha Feedback: Visual feedback showing where you can go and what you can do.

Gameplay: You are a Viking warrior that must navigate through the Hall of the King. You must jump over spikes and avoid falling from heights. You must gather items to upgrade your equipment and weapons.

Mechanics: Traps are scattered throughout the Hall of the King. It requires a physical interaction between the player and the environment to trigger them. There are also various puzzles to solve along the way.

Objectives: Reach the Hall of the King. Avoid traps and obstacles. Complete the Hall of the King successfully.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Summary

Plot: You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. You must navigate through various obstacles to reach your team.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift+Spacebar to grab onto stuff, Q, E & R to interact with stuff.

Alpha Feedback: Visual feedback showing where you can go and what you can do.

Gameplay: You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. You must navigate through various obstacles to reach your team.

Mechanics: Obstacles are scattered throughout the laboratory. It requires a physical interaction between the player and the environment to trigger them. There are also various puzzles to solve along the way.

Objectives: Find a way to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. Solve puzzles and interact with the environment to progress.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Summary

Plot: You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack. Power-up special ability.

Gameplay: You are a graverobber trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid traps and solve puzzles to progress through the levels and ultimately reach the final room where you can steal the scepter.

Mechanics: You will be navigating through the Pharaoh's Tomb. It features a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your wits and problem-solving skills to progress through the levels. You will need to climb ledges, jump over gaps, and solve puzzles to reach the final room.

Objectives: Complete the game by reaching the final room and stealing the Pharaoh's Scepter.



Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Summary

Plot: You play as a Viking who has to navigate through various traps and obstacles to reach Valhalla. You must be careful not to fall or get hit by traps along the way.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack. Power-up special ability.

Gameplay: You are a Viking trying to reach Valhalla. You must navigate through various traps and obstacles along the way. You will need to climb ledges, jump over gaps, and solve puzzles to reach the final room.

Mechanics: You will be navigating through the Road to Valhalla. It features a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your wits and problem-solving skills to progress through the levels. You will need to climb ledges, jump over gaps, and solve puzzles to reach the final room.

Objectives: Complete the game by reaching the final room and reaching Valhalla.



Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Summary

Plot: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through the debris to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack.

Gameplay: You are an injured scientist trying to get your laboratory back up and running. You must use your experience with science, chemistry, and physics to figure out how to get back to normal. You have to find ways to use what you have available to make your research to solve the problems you face.

Mechanics: You will be navigating through the Small Dude, Big World lab. It features a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your wits and problem-solving skills to progress through the levels. You will need to climb ledges, jump over gaps, and solve puzzles to reach the final room.

Objectives: Complete the game by finding a solution to your predicament.



Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb

You play as a pharaoh's son convinced he is a treasure hunter & archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Inspirational Games:

- Return to the Tomb of the Pharaohs
- Tomb Raider
- Uncharted
- Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action Adventure, 3D platform, physics based, puzzle solving

Target Audience:

- Gamers who enjoy platformers and 3D platforms.

Unique Selling Point:

- Story driven, involving treasure hunting and archaeology
- Unique physics based combat with the environment to increase damage output and variety
- Over 100 unique levels in pre-order
- Superhero analysis mode giving players the ability to destroy other game levels.

Objective:

Explore the tomb and find the pharaoh's scepter.



Gameplay:

This game is a platformer, navigating through ancient tombs and pyramids. You will need to solve puzzles, climb walls, and defeat enemies to reach the final goal. You will need to use the environment to your advantage to overcome obstacles and defeat the Pharaoh's guards and enemies along the way.

Mechanics:

The game features a physics engine that spans throughout the Pharaoh's tomb. It allows players to interact with objects in the environment, such as pushing them or using them to reach higher places. This can be used to solve puzzles and defeat enemies. The game also features a "Superhero" mode where players can use special abilities to destroy enemies and clear levels faster.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking gauntlet and gain passage to Valhalla as fast as possible, but not sacrificing physics-based ragdoll physics!

Inspirational Games

14%
Playing time: 1 hour

Platform: PC

Score: 8.0 out of 100 (Metacritic, critics' choice)

Permissions: None, required

Target Audience:

- A game for those who like horror, suspense, and action, but also have a sense of humor.

Unique Selling Points:

- A combination of a racing game and a survival horror game.
- Use your own ragdoll physics to avoid traps and navigate through the levels.
- Re-imagine the world of Vikings using physics.

Summary

Plot:

You're in a dangerous death trap. And lucky for you, you've got a friend who's an amazing survivor. You must work together to survive, but don't get caught out by the traps. Many traps and challenges are waiting for you, so be careful! For example, you can't fall from a height or you'll die. Death is never an option. The Undead...

Visuals:



Objectives:

Survive as long as possible and make it to the castle. Complete your mission by getting to the castle, rising up to the roof, and defeating the final boss.

Gameplay:

Use your own ragdoll physics to avoid traps and navigate through the levels. Re-imagine the world of Vikings using physics.

Outline and Minor Details:

• **Storyline:** You're in a dangerous death trap. And lucky for you, you've got a friend who's an amazing survivor. You must work together to survive, but don't get caught out by the traps. Many traps and challenges are waiting for you, so be careful! For example, you can't fall from a height or you'll die. Death is never an option. The Undead...

Extra Content:

• **Character:** You can play as either LEFT GUARD or right arm stuff, GLADIATOR or ARMED ARMOR (uniforms).

Genre: Horror

This is a challenging game that gives you plenty of options. Jump over spikes, climb walls, and use your own ragdoll physics to avoid traps and navigate through the levels. The Undead...

Information:

• **System Requirements:** Minimum: Windows 7, 8, 10, Intel Core i3-4130, 8GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 960, 1TB HDD, 16GB SSD, 1280x720 resolution, 60 FPS, 1080p recommended.

Lead Designer: [Hansel](#) (Hansel) is the lead designer of Hell. He has been part of the team since the very beginning and is still one of the best.



The game features a detailed 3D model of a Viking's head, showing intricate facial features and a determined expression. The lighting highlights the texture of the skin and the metallic elements of his helmet.

Outline and Minor Details:

• **Storyline:** You're in a dangerous death trap. And lucky for you, you've got a friend who's an amazing survivor. You must work together to survive, but don't get caught out by the traps. Many traps and challenges are waiting for you, so be careful! For example, you can't fall from a height or you'll die. Death is never an option. The Undead...

Extra Content:

• **Character:** You can play as either LEFT GUARD or right arm stuff, GLADIATOR or ARMED ARMOR (uniforms).

Genre: Horror

This is a challenging game that gives you plenty of options. Jump over spikes, climb walls, and use your own ragdoll physics to avoid traps and navigate through the levels. The Undead...

Information:

• **System Requirements:** Minimum: Windows 7, 8, 10, Intel Core i3-4130, 8GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 960, 1TB HDD, 16GB SSD, 1280x720 resolution, 60 FPS, 1080p recommended.

Lead Designer: [Hansel](#) (Hansel) is the lead designer of Hell. He has been part of the team since the very beginning and is still one of the best.

 Concept B: Road to Valhalla

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

[REDACTED]

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

25

What's your current (or latest) education? *

Professionsbachelor: Tandplejer

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

League of Legends, World of Warcraft, Valheim, Stardew Valley

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Puzzle Games/Tænke spil, League of Legends & Stardew Valley

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Gyserspil, Match-3 spil, spil der er fast-paced

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Det lyder meget som Indiana Jones. Eller National Treasure, den slags. Nu har jeg ikke spillet noget, der minder om det her, men jeg har set en del film, der minder om det her plot. Det er de associationer, jeg får. I modsætning til de andre koncepter, så vil jeg forvente, at der er en eller anden form for gåde her. Noget Puzzle agtigt. Fordi det hører den her genre til. Det her med graverobber og mystery, gamle grave. Så forventer man lidt, at der er snublefælder. Hvor man er nødt til at tænke sig ud af det. Jeg ville næsten blive skuffet, hvis der ikke var en eller anden form for gåde-del i det her spil. Jeg synes sådan set, at det lyder som et fedt nok spil. Jeg har ikke spillet den her slags spil før, men altså, der er jo en grund til, at jeg har set den slags film. For jeg kan godt lide den slags genre. Så jeg tænker, det kunne være spændende at spille. I hvert fald, hvis der er en gåde del.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Jeg synes sådan set, at de her koncepter er 3 gode idéer. Men der er ikke noget, jeg særligt godt kan lide ved den her. Jeg tænker, at i den her genre, der vil det være lidt svært at overraske mig med noget, der ikke er set på film eller i andre spil. Det vil nok være svært for jer at lave en forskrækkelse, som man ikke forventer.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

Ja, det er der faktisk. Når nu I har lavet det her, og hvis I gerne vil have, at jeres idé er original, så vil jeg nok ikke have en pisk som våben. Det er lidt for Indiana Jones agtigt. Hvis det skal mere originalt, så vil jeg nok finde på et andet våben. Selvom at en pisk er et cool våben. Det kommer til at virke MEGT inspireret. Det kan man selvfølgelig også gøre med vilje. Så skal man bare bruge det som selling point.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Altså jeg vil jo håbe, at der er en eller anden form for gåde-del. Det synes jeg nærmest ikke, at man kan undgå. Og så synes jeg faktisk godt om idéen om, at man faktisk ikke er good-guy. Fordi altså, det er let at lave lidt blurred lines om det er okay at røve en grav. Men det kommer altid til at virke som om, at dem, der gør det, gør det for et højere formål. Og sådan som det står her, så lyder det lidt som om, at hovedpersonen bare røver en grav fordi han keder sig. Det virker mere originalt; men også lidt sarkastisk. Jeg kan godt lide idéen om, at det hele er lidt egoistisk. Det her uselviske, det kommer til at virke sådan meget TinTin agtigt. Hvis det hele skal være for et højere formål. Jeg kan godt lide, at det er lidt mere sarkastisk og egoistisk.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Så vil jeg nok ikke begrænse det til Pharaoh's Tomb. Så vil jeg dele det op i områder, hvor den her person rejser ud og skal finde et eller andet. Måske tager man til en bunker et eller andet sted. Eller til Nordpolen. Jeg kan godt lide tanken om, at man kommer ud og ser noget forskelligt terrain. Måske er det koldt og glat på Nordpolen, så det er svært at komme rundt. Fordi sådan nogle egyptiske grave, det er jo ikke det eneste sted, at man kan finde spændende artifakter.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.



Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.



If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

Jeg køber som regel ikke spil. Jeg kan bedst lide "Small Dude, Big World". Fordi de to andre koncepter, de virker som noget jeg har set flere gange. End den idé. Og det er måske bare personligt, fordi jeg ser mange film. Men i hvert fald er det den idé, jeg har set mindst af. Og derfor vækker det min interesse mere. Så altså, det her med vikinger og Pharaoh's Tomb, det vil kræve mere, før det imponerer mig.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Det lyder vældig cool. Jeg synes det er fedt, at I inddrager nordisk mytologi. Jeg bliver nogle gange lidt overrasket af den her beskrivelse. F.eks. at det er "goofy" at I har det her ragdoll physics interaction med. Jeg kan se, at I har nævnt Valheim som inspirational game. Det er ikke en platformer. Men jeg går ud fra, at det er fordi, at I er inspireret af vikinge-temaet. Jeg synes det er vældigt fedt, at I skriver, at man kan få power-ups, så man har en bedre chance for at klare det på næste run. For hvis det bare var, at man kun starter forfra hvergang, så er der nok ikke særlig stor chance for at jeg vil gennemføre det. Generelt, på baggrund af beskrivelsen, så lyder det da meget lovende.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Altså jeg er nok, generelt, meget fan af vikinge-temaet. Og så, ja, er jeg fan af de controls, I har brugt. Fordi de virker bekendte. Men ellers så lyder det jo som et spil, hvor man er nødt til at prøve det for at vide mere. Jeg synes det er hyggeligt, at I har tænkt jer at tage det her twist-of-comedy med. Altså jeg kan godt lide idéen om, at man kan røre ved alt. Og bruge alt omkring sig. Men så vil jeg også håbe, at alt dét, man kan røre ved – dét har en effekt. Det skal ikke bare være, at man kan samle sten op. Og så er det det. Det skal være sådan, at man kan bruge de ting, man kan interagere med.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Min eneste bekymring er, at hvis man ikke passer på, så bliver det måske for goofy. Måske på baggrund af jeres moodpictures, at det var lidt mere seriøst. Hvis det skal være goofy, så gad jeg godt, at jeres karaktere er lidt mere cartoony. Måske animeret. Ellers så har jeg ikke de store bekymringer. Der står også, at det er en challenging platformer. Og der vil jeg nok blive udfordret. Men det er selvfølgelig stadig fedt, selvom det ikke er den spillestil, jeg normalvis går efter. Det kommer til at lyde som om, at det her spil måske er lidt mere fast-paced end dét, jeg normalvis går efter.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Jeg ville ønske, at der var et kreativt element. Noget, hvor man lige bliver udfordret på det logiske. Eller noget. Det kunne for eksempel være nogle minigames. Evt. mellem forskellige dele af platform-segmenterne. Det kunne for eksempel være en mini-boss. Hvor man bliver udfordret intellektuelt. For mig er det fede, at de ting, der er omkring dig, det er noget, du kan bruge til at løse nogle konkrete opgaver. Også selvom det er fast-paced. Men så er det selvfølgelig nødt til at være lidt mere åbenlyst, hvad man skal bruge de ting til, hvis det skal være fast-paced. Så man kan nå at tænke sig frem til, hvad man skal bruge de ting til. I principippet dør man nok bare, og så næste gang man når dertil, så må man gætte sig til, hvad der gik galt. Det gør det nok spændende, at man kan prøve igen – at det giver mening, at man dør og kommer tilbage. At man skal løse en 'mini-gåde' for at komme videre end der hvor du egentlig var nået til. Jeg tænker, at det kunne være meget tilfredsstillende, at man pludseligt kommer på løsningen til, hvordan man kommer videre. F.eks. at man skal bruge den her sten til at trykke på en eller anden knap.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Så ville jeg vælge, at det ikke var fast-paced. Men det er jo til min personlige smag. Altså generelt, så tænker jeg, at det plot I har valgt, det er meget tiltalende. Og de ting, I sælger det på, det passer godt til det plot, I har valgt. Så egentlig er der ikke noget, jeg som sådan vil ændre, når I har valgt, at det er en platformer. Der er faktisk ikke nogen, der har sagt, at det er fast-paced. Personligt vil jeg dog ikke foretrække tidsbegrænsede udfordringer.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree



Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

Hvis jeg skulle købe det her, så skulle det nok tale lidt mere til min personlige spilsmag.

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Det lyder som en fed idé. Nu er jeg jo også fan af Rick og Morty. Og det første, jeg kommer til at tænke på, det er den her episode med Pickle Rick. Hvor han bliver udfordret af sit eget eksperiment og skal finde vej ud af det. Og jeg tænker faktisk, at sådan et spil, det vil være fedt at spille. Den her idé, den tiltaler mig mere end viking konceptet. Fordi jeg har set flere spil med vikinge tema. Men jeg har personligt aldrig hørt om et spil, der minder om det her. Og så fordi, at det her lyder sjovt. Hvis jeg skulle tænke lidt videre på det her, så kan jeg godt lide tanken om, at det her spil måske har lidt mere sort humor. Lidt ala Rick og Morty. I stedet for goofy og ragdoll. Hvis det her er til voksne og store børn, altså unge, så vil lidt sort humor nok være federe for min smag. Og så kunne jeg ikke lade være med at se det her dukkehushus. Er det tanken, at det ikke kun er et laboratorie? Men også at det er rundt omkring i et hjem? Altså lidt ala en garage og ikke kun et laboratorie? Det er i hvert fald værd at tænke: Vil I begrænse jer til laboratoriet, eller er det også resten af den her videnskabsmands hjem? Måske har han en datter, når der er et dukkehushus. Og jeg kan forestille mig, at som sådan en lille mand, så kunne det også være meget skræmmende at komme forbi et køkken. Altså hvis man skal tænke lidt voksen humor ind, så tænker jeg også, at man måske vil finde nogle ting, som taler lidt til voksen humor. Det kan måske være, at der er noget sekslejetøj, der ligger inde i soveværelset. Eller at du er lige ved at blive spist af en rotte, og såender den i en mussefælde. Både noget, der kan være skræmmende, men også lidt Rick og Morty agtigt. Altså en mørk måde at se på livet på.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Nok selve konceptet. Det her med, at det er en videnskabsmand, og at han bliver lille. Selve det at komme ud af den situation, det er da spændende. Og det giver god mulighed for at være kreativ med omgivelserne. Og udfordringerne. Så det vækker da min interesse at høre om sådan et spil. Fordi jeg tænker: "Hvad kommer han mod ud for?" Fordi med nordisk mytologi, dét, der sker i det spil, dét minder nok om noget, jeg har set før. Man Small Dude, Big World kan nok komme til at minde lidt for meget om Toy Story, hvis man ikke passer på. Men det tror jeg ikke er en udfordring, fordi det her koncept er ligesom spændende på en anden måde end Toy Story. Man kan jo godt vælge at gøre det virkelighedsagtigt. Men man kan også gøre det goofy, som I snakker om. Måske finder man en masse forsøg i det her science lab. Måske er det noget levende goop, som er en del af udfordringen. Nogle sære væsener. Fordi det er sådan et science lab. Og så er der måske nogle lazer pistoler, man skal undgå. Hvis man har fokus der. Så den her idé kan sagtens gå flere veje. Og det åbner også op for, at man i princippet kan udvikle det her, så de enkelt rum er en udfordring i sig selv, hvor det slutter med en boss, der står foran det næste rum.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Personligt ville jeg forsøge at gøre det mindre goofy og mere sarkastisk/mørkt sjovt. Også for at det tiltaler min personlige smag.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Faktisk hvis jeg skulle være i sådan et spil, så ville jeg ønske, at jeg er rimelig begrænset. At jeg har oddsene imod mig. Egentlig vil jeg tænke, at jeg faktisk skal blive rimelig udfordret. Som sådan en lille fyr i et kæmpe laboratorie – så tænker jeg ikke, at du har så mange fordele. Måske har du let ved at gemme dig. Her er der jo plads til, at man kan være kreativ. F.eks. kunne man måske bruge fjedrene fra en kuglepind til at hoppe op og videre. Så jeg vil gerne se nogle kreative løsninger på, hvordan man kommer rundt i spillet. I det her kæmpe lokale. Jeg tænker, at det ville passe godt, at det at komme rundt i spillet ville kræve noget fra spilleren.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Jeg tænker, at det her med sarkasme og mørk humor vil tale mere til mig. Fordi det er mere min personlig smag. Det her "goofy" noget, det er sødt nok, men det tiltaler mig ikke på samme måde.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> Strongly Agree				

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> Strongly Agree				

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

The pharaohs Tomb

You play as a pharaoh's mummy, convinced he is a treasure hunter & a kidnapper, attempting to get into the pharaoh's vault to steal his scepter.

Inspirational Games: [Pyramids](#), [The Curse of the Pharaohs](#), [Uncharted: The Lost Legacy](#)

Platform: PC

Genre: Action Adventure, 3D platform, physics based, puzzle solving

Target Audience: Gamers who enjoy platformers and 3D platformers.

Unique Design Ruling:

- Starts with a simple running/maze puzzle, then adds a regular swing.
- Expands the swing with the environment to increase challenge and variety.
- Over time adds more swing mechanics, such as jumping, etc.
- Surprisingly enough, the levels of difficulty increase with each level.

Objectives: Navigate through environments filled with deadly traps and mechanisms to reach an ancient sarcophagus.



Doublju

Keyboard and Mouse Controls

- WASD or arrow keys to move
- Left Click to swing
- Shift to hold swing
- Spacebar to jump
- Right Click to shoot
- Ctrl to open sarcophagus

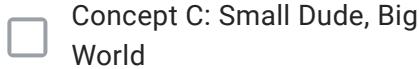
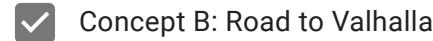
Gameplay:

This play as a pharaoh's mummy, navigating through ancient tombs and pyramids, avoiding traps and obstacles, and reaching the final chamber to steal the pharaoh's scepter and become the greatest pharaoh ever.

Mechanics:

Swing mechanics are scattered throughout the Pharaoh levels. It begins with a simple pendulum motion between the ceiling and the environment, then adds a horizontal pendulum, then a vertical pendulum, then a diagonal pendulum, then a complex pendulum, then a vertical pendulum again, then a diagonal pendulum again. These will be used as a tool for creating different environments.

To begin, learn a sense of timing to dodge deadly traps.



Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Description: You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Tomb. You're a hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, exploration, puzzle

Target Audience: Player who enjoys Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A challenging physics-based puzzle-maze environment.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge (climbing, wall-walking).
- Unique physics puzzle set in an ancient Egyptian setting.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to steal the pharaoh's scepter.



Road to Valhalla

Description: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gothic, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, survival-horror, roguelike

Target Audience: Player who enjoys RPG-style themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique physics-based puzzle-maze environment.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge (climbing, wall-walking).
- Unique physics puzzle set in an ancient Egyptian setting.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives: Navigate through traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gothic, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Description: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gothic, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, survival-horror, roguelike

Target Audience: Player who enjoys RPG-style themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique physics-based puzzle-maze environment.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge (climbing, wall-walking).
- Unique physics puzzle set in an ancient Egyptian setting.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives: Navigate through traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gothic, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.



Small Dude, Big World

Description: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, roguelike

Target Audience: Player who enjoys physics-based puzzle-platformers in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- A unique physics-challenging platformer genre with testing.
- Unique John Lewis commerce.
- Unique physics-based puzzle-platformer.
- Unique physics allowing for special interactions.

Objectives: Navigate through obstacles in order to solve the problem you are in. You will need to use your physics knowledge to solve the puzzles in the game by getting to the research and design necessary materials and to translate their skills. On the way, you will need to collect coins and avoid hazards to increase your probability winning rewards by solving challenging puzzles.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Description: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, roguelike

Target Audience: Player who enjoys physics-based puzzle-platformers in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- A unique physics-challenging platformer genre with testing.
- Unique John Lewis commerce.
- Unique physics-based puzzle-platformer.
- Unique physics allowing for special interactions.

Objectives: Navigate through obstacles in order to solve the problem you are in. You will need to use your physics knowledge to solve the puzzles in the game by getting to the research and design necessary materials and to translate their skills. On the way, you will need to collect coins and avoid hazards to increase your probability winning rewards by solving challenging puzzles.



Small Dude, Big World

Description: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, roguelike

Target Audience: Player who enjoys physics-based puzzle-platformers in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- A unique physics-challenging platformer genre with testing.
- Unique John Lewis commerce.
- Unique physics-based puzzle-platformer.
- Unique physics allowing for special interactions.

Objectives: Navigate through obstacles in order to solve the problem you are in. You will need to use your physics knowledge to solve the puzzles in the game by getting to the research and design necessary materials and to translate their skills. On the way, you will need to collect coins and avoid hazards to increase your probability winning rewards by solving challenging puzzles.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A challenging physics-based movement system.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge (using walls).
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles in an atmospheric setting where you freely build.

Objectives:

Manage tough environments, find a way to solve an atmospheric puzzle while you freely build.

Summary:

Get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You are a graverobber who has been convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist. You must navigate through the tomb's traps and obstacles to reach the final chamber and steal the Pharaoh's scepter.

Outline:

Keybinds and Mouse Controls: DASH to move, SWING to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT CLICK to break or interact with objects. ABILITY: LEFT TRIGGER & LEFT CLICK to activate Power-ups/Spells/Ability.

Gameplay:

You are a graverobber navigating through a tomb's traps and obstacles. You must have a good knowledge about how traps and power-ups work. Knows traps like the ones in the room and avoid them. You must also know the environment and how to interact with it to solve puzzles.

Mechanics:

Interactive traps scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Objectives:

Manage tough environments, find a way to solve an atmospheric puzzle in an atmospheric setting where you freely build.

Outline:

Keybinds and Mouse Controls: DASH to move, SWING to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT CLICK to break or interact with objects. ABILITY: LEFT TRIGGER & LEFT CLICK to activate Power-ups/Spells/Ability.

Gameplay:

You are a graverobber navigating through the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Mechanics:

Interactive traps scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Objectives:

Manage tough environments, find a way to solve an atmospheric puzzle in an atmospheric setting where you freely build.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, Physics-based, platformer, rogue-like.

Target Audience: Players who enjoy Platforming and challenging platformers with a social comedy.

Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge (using walls).
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles in an atmospheric setting where you freely build.

Objectives:

Manage traps scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Summary:

You had a dramatic death - Use Lucky-Charms to bring yourself back to life. Now you're in the past place of your parents. In fact, you're in the past place of your parents. As you walk through the village, you'll notice many traps along the way. You must be careful, as they will kill you if you touch them. So, be careful, and don't be afraid to run away from them. Be strong, as Vikings are known for their strength.

Outline:

Keybinds and Mouse Controls: DASH to move, SWING to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT CLICK to break or interact with objects. ABILITY: LEFT TRIGGER & LEFT CLICK to activate Power-ups/Spells/Ability.

Gameplay:

You are a Viking warrior that must survive traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Mechanics:

Interactive traps scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Objectives:

Manage traps scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Players who enjoy Platforming and challenging platformers set in a goofy all style.

Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with objects in a goofy all style.
- Unique physics allowing for special interactions.

Objectives:

Manage obstacles scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Summary:

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Outline:

Keybinds and Mouse Controls: DASH to move, SWING to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT CLICK to break or interact with objects. ABILITY: LEFT TRIGGER & LEFT CLICK to activate Power-ups/Spells/Ability.

Gameplay:

Manage obstacles scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Mechanics:

Interactive obstacles scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Objectives:

Manage obstacles scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. You must use your knowledge of the environment to solve puzzles and interact with objects.

Concept C: Small Dude, Big World

Concept A: The Pharaohs Tomb

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regID2sbu...> 41/157

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

Name

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

26

What's your current (or latest) education? *

Mediegrafiker

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

League of Legends, CSGO, TFT, BotW

Exploration, Walking simulators, strong narrative

Game alone = Strong narrative and ideally no combat

Game with people = Competitive gameplay PvP

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

TFT, CSGO, LoL

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

PvE games where you have to fight a bunch of monster

Games where combat is the main focus

Games that throw you into the game without intro or tutorial

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Game concept seems cool but theres something off-putting about starting over each time you die.
Platforming in Alice madness returns i enjoy.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

The narrative seems cool

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

Wonky jumping / Hard platforming

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Climbing or grabbing stuff

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Checkpoints in the levels so you dont start all over.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

Feel free to elaborate on your answers:

I think people who enjoy a challenge would enjoy this game, i don't particularly enjoy repetitive challenges like this so i would probably not enjoy the game.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

I think a fear of heights could be a funny mechanic.
I like that theres a goal, getting to Valhalla seems cool.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

You feel like you are fighting for something great, getting to valhalla is a great goal and would drive me to get the end.
It being personal and about Honor i feel more connected to the game.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Dark and gloomy environment is not something i enjoy all that much.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Nothing in can think of

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

I Would want the game to be less dark(color-wise)

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

It would be fun for the character to be annoyed about the way he died during the game, or that he remembers how he died during the game(in a fun way)

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

I like the idea of being shrunken down.

At first i imagined that you had a list and a big area you have to gather stuff from around that area, no levels.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Being small seems cool, seeing stuff from a different perspective.

I like being able to see whats at the end of the level (maybe a chemical or something that i need to get)

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Seems a little random that there would be obstacles laid out on a desk.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Maybe do something with growing and shrinking on command.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Add checkpoints if the levels are very long.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

It would be interesting if you had to gather a bunch of materials, but if you died you lost the materials so you had to gather it all again.

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAIsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

The pharaohs Tomb

Summary

Map: You play as a graverobber convinced it is a treasure hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, puzzle, exploration, stealth, puzzle-platformer, adventure, mystery

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Point:

- A mix of action-adventure and puzzle-platformer.
- Use your strength with the environment to overcome obstacles and solve puzzles.
- Discover unique traps set by the pharaohs.
- Experience an intense, game where you must solve puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments, find and solve an ancient puzzle to steal the pharaoh's scepter.

Road to Valhalla

Summary

Map: You are a trained up professor who has to navigate through a dangerous landscape to reach the entrance to the Pharaoh's Tomb. You must use your skills to avoid traps and solve puzzles along the way.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, stealth, puzzle-platformer, exploration, puzzle-platformer, adventure, mystery

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Point:

- A mix of action-adventure and puzzle-platformer.
- Use your strength with the environment to overcome obstacles and solve puzzles.
- Discover unique traps set by the pharaohs.
- Experience an intense, game where you must solve puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments, find and solve an ancient puzzle to steal the pharaoh's scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Summary

Map: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer deadly traps and gain passage to Valhalla in this gauntlet, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, stealth, puzzle-platformer, exploration, puzzle-platformer, adventure, mystery

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Point:

- A mix of action-adventure and puzzle-platformer.
- Use your strength with the environment to overcome obstacles and solve puzzles.
- Discover unique traps set by the pharaohs.
- Experience an intense, game where you must solve puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments, find and solve an ancient puzzle to steal the pharaoh's scepter.

Small Dude, Big World

Summary

Map: You had a dramatic death - Use Lucky Cube to bring yourself back to life. Your purpose is to navigate the dark paths of your past so your present is better. You must use your skills to avoid traps and solve puzzles along the way. Be bold, and don't be afraid to change paths or take different routes as you advance on your adventure.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, puzzle-platformer, stealth, puzzle-platformer, exploration, puzzle-platformer, adventure, mystery

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Point:

- A mix of action-adventure and puzzle-platformer.
- Use your strength with the environment to overcome obstacles and solve puzzles.
- Discover unique traps set by the pharaohs.
- Experience an intense, game where you must solve puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments in order to clear out rooms. You will gain points for the amount of rooms you clear, and the amount of rooms you clear will give you a reward.

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

Summary

Map: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely packed to find a solution to your predicament.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, physics based puzzle-platformer, mystery

Target Audience: Players who enjoy puzzle platforms in a physics-based environment.

Unique Selling Point:

- A mix of the challenging platformer and puzzle genres.
- Explore a science-based science lab.
- Unique items, with various obstacles.
- Chemical objects offering for solving puzzles!

Objectives: Manage tough environments in order to solve puzzles and escape.

Small Dude, Big World

Summary

Map: You are an ingénieur trying to get your team to complete an experiment. You must work with your team to overcome challenges and obstacles in order to complete the task. This is a room full of traps and different items. You must use your skills to overcome challenges and obstacles in order to solve the puzzle.

Platforms: PC

Genre: Action/Adventure, 3D platformer, physics based puzzle-platformer, mystery

Target Audience: Players who enjoy puzzle platforms in a physics-based environment.

Unique Selling Point:

- A mix of the challenging platformer and puzzle genres.
- Explore a science-based science lab.
- Unique items, with various obstacles.
- Chemical objects offering for solving puzzles!

Objectives: Manage tough environments in order to solve puzzles and escape.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb
You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's son. You are a psychopath, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Inspirational Games: 14 (1).
Getting into a tomb using a ladder.
Platform: PC.
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle.
Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A unique challenge involving climbing along walls.
- Unique one-upping logic puzzles.
- Experience an intense, game-breaking atmosphere by solving puzzles while you freely climb.

Objectives:
Navigate through environments filled with obstacles in an attempt to steal the pharaoh's scepter.

Summary

Outline



Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla
Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Odins' gauntlet and gain passage to Valhalla in this gauntlet, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Inspirational Games: 14 (1).
Getting into a tomb using a ladder.
Platform: PC.
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based, platformer, physics based, rogue-like.

Target Audience:

- Those who enjoy climbing, collecting items, and solving puzzles.
- Those who enjoy climbing, collecting items, and solving puzzles.

Unique Selling Points:

- Unique one-upping logic puzzles.
- Experience an intense, game-breaking atmosphere by solving puzzles while you freely climb.

Objectives:
Navigate through environments filled with obstacles in an attempt to reach Valhalla.

Summary

Outline



Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World
An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate closely obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Games: 14 (1).
Getting into a tomb using a ladder.
Platform: PC.
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle.
Target Audience: Those who like physics based challenges set in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- A unique challenge involving climbing platforms in a changing environment set in a goofy art style.
- Unique one-upping logic puzzles.
- Unique objects showing for special interactions.

Objectives:
Navigate through environments filled with obstacles in an attempt to solve the problem.

Summary

Outline



Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb
You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's son. You're a psychopath, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using strong visualized, Tomb-Ruler.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle, exploration, puzzle-solving, stealth, strategy, platformer, adventure, regulation
Target Audience: Player who enjoys Egyptian-themed and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- A platformer with a challenging puzzle element.
- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.
- Challenging puzzles set in a Pharaoh's tomb.
- Experience allows to learn game mechanics to survive in an atmosphere where you freely travel.

Summary

Plot:
You are a graverobber who has stolen a Pharaoh's scepter. You are now trying to get into the Pharaoh's tomb to steal his scepter. You are a psychopath, attempting to get into the Pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls:
WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack. Press F to switch items.

Gameplay:
You are a graverobber who has stolen a Pharaoh's scepter. You are now trying to get into the Pharaoh's tomb to steal his scepter. You are a psychopath, attempting to get into the Pharaoh's tomb to steal his scepter.

Mechanics:
Interaction is required throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physical interaction between the player and the environment. You have to use your wits to solve puzzles and interact with objects in the Pharaoh's tomb to progress. You must be careful not to fall and damage yourself.

Objectives:
Manage tough environments. Work with gravity in an atmospheric setting while you freely travel.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla
Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using Ring, Vikings.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based, platformer, survival, regulation
Target Audience: Player who enjoys Viking-themed and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.
- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.
- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.

Summary

Plot:
You had a dramatic death - See Lucky Ode. Now you are stuck in the past place of your past. As a Viking, you must navigate through the land to find your way to Valhalla. You must be careful not to fall and damage yourself.

Outline

Keyboard and Mouse Controls:
WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack. Press F to switch items.

Gameplay:
You are a Viking who must navigate through the land to find your way to Valhalla. You must be careful not to fall and damage yourself.

Mechanics:
Interaction is required throughout the land. It requires a physical interaction between the player and the environment. You have to use your wits to solve puzzles and interact with objects in the land to progress. You must be careful not to fall and damage yourself.

Objectives:
Navigate through the land to find your way to Valhalla. You must be careful not to fall and damage yourself.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World
An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using Lab, and Morph, and lots of utility, chemistry lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle, humor, regulation
Target Audience: Player who enjoys physics-based challenges and 3D platformers in a goofy art style.
Unique Selling Points:

- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.
- Unique selling point is that you must interact with the environment to increase your chances of survival.

Summary

Plot:
An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls:
WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack.

Gameplay:
You are an ingénue researcher trying to get your team back to normal after an unfortunate accident. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous substances. You must use your knowledge of science to get out of this room that looks like a garage, and different from what you are used to. You must use your knowledge of science to get out of this room that looks like a garage, and different from what you are used to. You must use your knowledge of science to get out of this room that looks like a garage, and different from what you are used to.

Mechanics:
Interaction is required throughout the laboratory. It requires a physical interaction between the player and the environment. You have to use your wits to solve puzzles and interact with objects in the laboratory to progress. You must be careful not to fall and damage yourself.

Objectives:
Find a way around the laboratory while navigating through various obstacles. You must use your knowledge of science to get out of this room that looks like a garage, and different from what you are used to.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

Tommy

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

26

What's your current (or latest) education? *

Master's in Games

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Stardew Valley (Life Sim), RPGs

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Final Fantasy 7, Undertale, Dwarf Fortress

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Racing Games, MOBAs, probably FPS

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Det lyder meget interessant. Jeg er lidt forvirret i forhold til om det er fokus på narrative eller gameplay. I forhold til, at der bliver nævnt "Roguelike", "Perma-death runner". Og så er der også hints til et plot med moral dilemma mellem treasure hunter og grave robber. Det virker interessant, men jeg er ikke klar over, hvor fokus ligger. I want to know more! Jeg elsker den æstetik, I går efter! Sådan klassisk egyptisk portrættering. Varme og gule farve. Det er meget under-utilized. Jeg kan meget godt lide den der meget saturated color.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Idéen med farverne. 2) Jeg kan godt lide koncepter omkring roguelike, dungeon-crawlers. Hvilket er det, jeg forestiller mig, at det er, når man skal ned i Pharaohs tomb. 3) Den geografiske kontekst af spillet.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

1) Hvor ligger fokus? Gameplay, narrativ, eller hvad? Jeg kan forestille mig, at det moralske dilemma er noget meget nedprioriteret, hvis I fokuserer på gameplay. Jeg er ret forvirret over, hvor fokus ligger.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

1) Jeg vil faktisk ønske, at jeg kunne lave meget free-form grappling. For det bliver nævnt, at man har en pisk, som man kan svinge sig rundt og grapple med. Det ville være fedt, hvis man kan dreje pisken et sted hen – og så bare skyde pisken, og så flyve fremad. Til at hoppe over nogle chasms. Lave nogle sjove platform segments. Så man rigtig kan føle sig som en epic gamer. Hvor man hopper over chasms og laver speed-runs. 2) Jeg tror meget af det, jeg vil ønske, at jeg kan, det er movement relateret. Måske ved siden af pisken kunne det fx være fedt med wall-running. At man har meget frihed i ens bevægelse. Free-form traversal of 3D environment.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Jeg tror af personal preference, der vil jeg hellere have low-fidelity, simple graphic stuff. Jeg elsker Pixel Art, især i 3D environments. Det kan se mærkeligt ud, men også fantastisk! Den slags æstetik er jeg fan af.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.



Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.



If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

I forhold til om jeg vil købe det her spil, så er det fordi, at jeg ikke har særlig mange penge. "The Pharaoh's Tomb" lyder også ret generisk. Jeg vil formode ud fra det navn, at det er lidt mere en walking-simulator / horror game. Men ud fra konceptets beskrivelse, så lyder det langt mere interessant end det.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Det lyder meget interessant. Særligt det med det humoristiske approach til norse mythology. Det er meget fed. Jeg kan rigtig godt lide konceptet om en humoristisk approach til at du er død. Og nu skal du fikse det, at du fucked din død op. Mine initial fears, der er nok, at farverne er meget muted. Meget desaturated. Det kan få de her vikinge spil til at se meget ens ud. Jeg kan rigtig godt lide idéen om ragdoll fokus. "See that rock? You can grab it" – det elsker jeg! Er det sådan at man bare kaster sin ragdoll krop, og så prøver man at gøre fat? For det kunne være ret sjovt.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

1) Jeg er stor fan af nordisk mytologi koncepter. Det er en af mine svagheder. 2) Jeg kan også rigtig godt lide ragdoll, physics based gameplay. Det er en mechanic, som jeg føler, er blevet ignoreret i lidt tid. Det savner jeg, for jeg kan godt lide den mechanic.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Det eneste jeg har, det er måske bare en ting, man typisk oplever, når man snakker om forskellige mytologiske områder – det er, at man defaulter lidt til: "Det er Odin". Måske er der en mere passende gud til at vælge, hvem der kommer til Valhalla eller ej. Måske er det en valkyrie, eller the Queen of the Valkyries. Folk som mig, der er lidt kræsne angående mytologi i fiktion, vi vil nok gerne høre om andre dele af mytologien end bare Odin.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

1) Sådan som jeg ser det beskrevet her, så vil jeg ønske, at det er MEGA ragdoll-fokuseret. Lidt ligesom "I am Toast, I am Bread". At man kan styre forskellige dele af sit legeme ved at trykke på en knap. At spillet er mega wonky, silly-physics traversal. Måske med mulighed for at løbe hurtigt ud over en klippe, og så hoppe, og så gøre sig selv til en ragdoll, så man kan nå lidt længere og grib fat på den anden side af hullet. At silly-physics er en del af de mechanics, man er nødt til at lære. 2) Jeg vil ønske, at jeg kan skubbe andre folk ned, som er i gang med den samme challenge. Bare helt spontant. Det kunne være sjovt at skubbe andre folk ned, så de er lige så store tabere som mig.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Det visuelle koncept. Jeg vil ændre det til, at der er nogle flere interessante farver i det. Jeg kan rigtig godt lide, hvis der er noget meget iøjnefaldende, visuelt koncept.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.



Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

- 1) Jeg elsker idéen om, at man er en lille person i en stor verden. Rigtig gode koncepter, man kan arbejde videre med der. I forhold til at forstørre ting. Og mængden hverdags ting, man kan gøre til udfordringer.
- 2) Konceptet omkring rigtig farverige laboratorie områder. Det er også fedt. Bare nærmest en psykedelisk rejse i gennem en "messy inventors" hjem.
- 3) Jeg er også mega stor fan af de der D_rats baner fra Counter-Strike.
- 4) Af en eller anden spøjs årsag kommer jeg til at tænke på Psychonauts. Fordi det virker meget stylized, goofy cartoony miljø. Som man går igennem. Og så også fordi, at det er en 3D platformer. Jeg får en lille vibe af Psychonauts.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

- 1) I like the small dude, and I like the big world.
- 2) SE MINE FIRST IMPRESSIONS.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Jeg tror måske, at historien ikke er lige så fængende, som de andre. Fordi de andre, de har noget ala: du desecrate en pharaoh's tomb. Eller du er død, og du skal finde salvation for din immortal soul. Her virker konceptet som om, at det har meget lavere stakes. Der er ikke så meget på spil. Historien fanger mig ikke på samme måde som de andre. Men miljøet gör!

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

- 1) Jeg vil næsten ønske, at jeg kan sådan udforske et well-thought-out, coherent environment. Så jeg kan se, at der er lidt... at man kan gå i gennem nogle forskellige rum. Og så se, at I har udtaenkten plan med, at det sted, man er, det skal være en funktionel bygning. Måske er der et laboratorie, et køkken og et soveværelse. At det ikke bare er et mærkeligt, disconnected hus. Men at verden faktisk giver mening. At der bor nogen her, og at det giver mening.
- 2) Jeg tror meget nemt vertical traversal, det vil jeg rigtig gerne opleve her. Især pga. konteksten af verden. Det ville være fedt, hvis man kan hoppe op på ting. Og hoppe ned. Så en eller anden form for vertical traversal.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Jeg vil ændre "Dude" til "Girl". Fordi så rimer det næsten. "Small Girl, Big World". Og gerne fokus på vertical traversal! Måske en grabbling hook op-og-ned. Måske et super jump. Noget, hvor jeg kan føle, at jeg kommer højt op på noget, som faktisk ikke er højt i den virkelige verden. En sense of scale.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

Gameplay mæssigt er jeg mest interesseret i "Road to Valhalla". Visuelt, environment mæssigt er jeg mest interesseret i "Small Dude, Big World."

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

The pharaoh's Tomb

You play as a grave robber convinced he is a treasure hunter or archaeologist, attempting to get past the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Inspirational Games: Indiana Jones, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, stealth

Target Audience: Players who enjoy fighting enemies, solving puzzles, and stealth.

Unique Selling Point:

- Experience a challenging stealth adventure in an ancient setting.
- Use your intelligence and the environment to overcome obstacles and progress through the tomb without being detected.
- Steal the pharaoh's scepter before anyone finds it.

Objectives: Find the hidden passage leading through the tomb, avoid detection by guards, and steal the pharaoh's scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this scary, fast-paced, physics-based rollercoaster platformer.

Inspirational Games: Indiana Jones, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based, puzzle-platformer

Target Audience: People who like fast-paced, challenging platformers with a sense of humor.

Unique Selling Point:

- A unique blend of a new genre of physics-based platformers.
- Use traps to your advantage, but remember to avoid them.
- Experience the thrill of overcoming your fear of heights and reaching the final destination.

Objectives: Navigate through the roads of Valhalla, avoiding traps and reaching the final destination.

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. Face new risks to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Games: Portal, Portal 2

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, stealth

Target Audience: People who like to play platformers in a challenging environment set in a goofy art style.

Unique Selling Point:

- Unique physics-based platforming puzzle game with racing.
- Unique selling point: science laboratory, with various obstacles.
- Chemical liquids allowing for special explosions!

Objectives: Fix your invention while navigating through the new challenges, solve the puzzle, and escape.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

You play as a pharaoh's overseer who is a treasure hunter & archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Summary:

Motiv: You are a recruited overseer who needs to do some research on the ancient city. Come and help us to find the lost and ancient tomb of a pharaoh! Track, but only you, make a pharaoh's scepter and a gold amulet.

Platforms: PC

Genre: Action-Adventure, 3D platformer, physics based, puzzle-solving, puzzle-platformer.

Target Audience: People who like action-adventure games and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Use a challenging movement system with an angular control.
- Use and adapt your movement with a unique combination of movement and rotation.
- Discover unique ways to approach your goals.
- Unique challenge: Escape through environments filled with deadly traps and机关 (mechanical traps) in an attempt to reach the pharaoh's scepter.

Mechanics:

Angular control system scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. It features trap, Puzzles, Collapsing environments, moving ledges, spear traps and many more.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

This day, you are a recruit managing through ancient environments, gathering what you need to reconstruct the Pharaoh's scepter and amulet. Finally, you need to reach the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Mechanics:

Angular control system scattered throughout the Pharaoh's tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. It features trap, Puzzles, Collapsing environments, moving ledges, spear traps and many more.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

This day, you are a recruit managing through ancient environments, gathering what you need to reconstruct the Pharaoh's scepter and amulet. Finally, you need to reach the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Newspaper already traps. Control your fear of heights. All in order to conquer taking gauntlet and gain passage to Valhalla is this giddy, but terrifying, physics-based rogue-like platformer!

Summary:

Motiv: You had a deliverable death - face Valhalla. Give your crew members a chance at entering the hall of heroes. But first, many traps and challenges lay ahead. Be careful, because the path to Valhalla is merely an illusion. The Landmark.

Platforms: PC

Genre: Action-Adventure, 3D platformer, Physics based, puzzle-platformer.

Target Audience: People who like Normal Physiology, physics-based interaction, puzzles, and a sense of comedy.

Unique Selling Points:

- Give into a challenging, but funny, physics-based action-adventure.
- Experience the satisfaction of conquering your challenges.
- Unique challenge: Conquer the traps, and traps, in order to stay alive long enough to reach Valhalla. Using techniques from the beginning of the game, you will need to power up your need for height if you want to reach Valhalla.

Objectives:

You are a Viking who has gathered your crew to Valhalla. Using techniques from the beginning of the game, you will need to power up your need for height if you want to reach Valhalla.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

You are a Viking who has gathered your crew to Valhalla. Using techniques from the beginning of the game, you will need to power up your need for height if you want to reach Valhalla.

Mechanics:

Control in an open environment throughout the ravishing landscape. You will need to climb, jump, run, and interact with the environment to stay alive and reach Valhalla. Using techniques from the beginning of the game, you will need to power up your need for height if you want to reach Valhalla.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

You are a Viking who has gathered your crew to Valhalla. Using techniques from the beginning of the game, you will need to power up your need for height if you want to reach Valhalla.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Summary:

Motiv: You are an unprepared researcher trying to get your experiment to work. You are surrounded by various obstacles with molecular science, something went horribly wrong and you find yourself in a lab that is not your own. You now have to figure out how to get back to your lab.

Platforms: PC

Genre: Action-Adventures, 3D platformer, puzzle-solving, puzzle-platformer, humor.

Target Audience: People who like to play platforms in a funny, yet serious environment set in a good old lab.

Unique Selling Points:

- A unique take on the challenging platformer genre with science.
- Inspire a targeted scientist laboratory, with various obstacles.
- Chemical liquids causing for unpredictable physics!

Objectives:

Escape the lab and return to the laboratory while navigating through deadly molecular experiments. "Sauveter me game" by getting back to your lab and creating your best lab ever! Through threads, you'll find the solution to your problem.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

You have a charged physical weapon, only goal is to fix the problems you see in the lab through the new-charged laboratory. Any one serious obstacles, you can't pass through, the right way out the following enemies, while trying to find a solution to your problem.

Mechanics:

Obstacles will require an object to be used directly and has to be used in a specific order. If you don't use the right order, you will be forced to leave and try again. Various enemies help in your journey.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls

Controls: WASD or arrow keys, SPACE for jump, SHIFT for crouch, LMB for interact, F1 for info menu.

Alpha Checklist:

• Game: Working, controls, physics, puzzles, levels, assets, UI.

Gameplay:

You have a charged physical weapon, only goal is to fix the problems you see in the lab through the new-charged laboratory. Any one serious obstacles, you can't pass through, the right way out the following enemies, while trying to find a solution to your problem.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's son. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who enjoy fighting themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A platformer with a challenging environment and interesting obstacles.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Summary

Outline

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who enjoy fighting themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A platformer with a challenging environment and interesting obstacles.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Odins' gateway and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based roguelike platformer!

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who enjoy fighting themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A platformer with a challenging environment and interesting obstacles.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Summary

Outline

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who enjoy fighting themes and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A platformer with a challenging environment and interesting obstacles.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who like to play platformers in a goofy, changing environment set in a goofy world.

Unique Selling Points:

- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Summary

Outline

Inspirational Games: 14 (1)
Getting away from being accused, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics based platformer, puzzle

Target Audience: People who like to play platformers in a goofy, changing environment set in a goofy world.

Unique Selling Points:

- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.
- Unique to the challenging platformer genre with testing.

Objectives:

Manage tough environments. Fight with deadly weapons. Steal the Pharaoh's Scepter.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

Hubert

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

26

What's your current (or latest) education? *

MAster's Thesis

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

League of Legends, Final Fantasy, Halo

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Final Fantasy 14, League of Legends, Halo

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Competitive FPS,

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Elsker konceptet! Jeg tænker på Indiana Jones, når jeg hører "old professor". Jeg tænker også Uncharted og Prince of Persia. Jeg tænker historie, fordi, ja. Jeg elsker historie. Så den her idé, den rammer mig rigtig godt. Elsker plottet. Elsker konceptet. Jeg elsker spørgsmålet mellem graverobber og treasure hunter. Det må rigtig gerne uddybes i spillet. Objectives er også fedt. "Steal the Pharaoh's Scepter", det har jeg set før. Det virker som en rigtig god idé. Jeg regner med typiske egyptiske traps. Scarabs, pitfalls. Setting passer godt. Jeg elsker historie, så hvis I kan få nogle historiske facts med, så vil det være fedt! Jeg tænker, at det vil være fedt, at I er klar over, hvilken pyramide det er. Hvilken tidsperiode, den er fra. Jeg kan rigtig godt lide det.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Jeg fucking elsker Egypt-baserede historie. Jeg synes det er så god en setting. Hold da kæft mand. Men det er også min personlige interesse. Man ser ofte noget nyt i den setting. Og I har rigtig meget inspiration, I kan tage med. Jeg synes det her, det virker meget sjovt. Jeg kan godt lide setting, mechanics, og jeg unique selling points. De passer godt. Måske kan I trække mere på noget unaturligt, som f.eks. Curse of the Mummy. I kan trække på nogle gamle legender fra Egypten der.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

"You are a washed up professor who is looking for a thrill", hvorfor vælger man en pyramide? Det virker lidt spøjst. Men når man tænker på Tomb Raider og Indiana Jones, så giver det god mening.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Når det nu er en platformer, så vil jeg ønske, at der er noget interessant fra virkeligheden i spillet. Måske en statue, hvor man kan klikke og få lidt informationer. Måske hvis spillet er i en riktig pyramide. Det sjove ved det her, det er, at man kan læse tid-bits om historie i den her slags spil. Det elsker jeg. Og det I har med Powers og Unique abilities, det giver god mening i Egypten. Måske kombineret med Gods og legender. Men jeg gad godt have info med fra den virkelige verden. Det kan jeg for eksempel rigtig godt lide i Assassin's Creed. At der er sådan nogle tekstbokse. Det er virkelig fedt, den slags spil. Hvor jeg kan læse lidt om historien inde i spillet.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Ham der den gamle professor, jeg kan ikke forestille mig, at han hopper over ting. Måske kan I finde en lidt mere vigorous person? En arkæolog, måske? Der falder ned i pyramiden, og skal ud? Men så finder han ud af, at han er havnet i et u-udforsket rum. Som han så explorer i stedet. Så i stedet for en gammel gut, så gør det til en arkæolog.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

Feel free to elaborate on your answers:

Depending on how good the game turns out to be, whether i will buy it or not is either a 1 or a 7.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Vikinger, det er fedt! Selling point er fedt. Setting er fucking fed. Jeg kan godt lide setting og plot. Men jeg gad godt se mere fokus på andre guder på vej til Valhalla. Nu når du er på vej ud af Hel, så giver det god mening at tage fat i gudinden Hel. Tag noget mere inspiration fra nordisk mytologi. Måske er save-point en valkyrie? Måske kommer Hel og prøver at fuck med dig? Og bare være en cunt? Måske er der en narrator, som forklarer hvordan du falder ned? Måske skal du op til Odin, og så er det Hel eller Loke, der din modstander på vejen. Det kunne være lidt mere morsomt. Altså jeg kan rigtig godt lide det her koncept! Jeg tænker meget på Crash Bandicoot spil. I forhold til, hvor un-forgiving nogle platformer kan være.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Jeg har ikke rigtig nogen mening omkring de der spil, hvor man skal være masochist for at spille dem. Men nu når setting er så fed, så er det nok lige mig. Jeg ville faktisk spille det her. Især fordi jeg også interesserer mig for nordisk mytologi. Jeg er en sucker for sådan nogle ting.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Hvis spillet er for unforgiving, så vil jeg nok ikke spille det. Jeg gad godt have save-points. Måske lige engang i mellem. En eller to, måske halvvejs igennem spillet. Og måske helst foran noget virkelig svært. Det må heller ikke blive for nemt!

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Jeg gad godt se nogle feder views! Nogle gode udsigter. Eller noget fedt vikinge ting i baggrunden. Måske er Valhalla i baggrunden. Gates of Valhalla kunne være et cool sted! Jeg vil ikke ændre på mechanics. Jeg gad godt have nogle feder udsigter. Og så noget viking heavy metal! I sidste ende, så føler jeg, at det fanger mig mest. Udsigter. Jump King er f.eks. meget comfy på trods af, at man kan blive sur. Graphics og background er meget pleasant. Så noget afslappende at nyde ved siden af de frustrerende dele.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Mere fokus på guderne! F.eks. Hel, Loke og nogle valkyrie. Jeg forstår ikke, hvorfor det ikke er med. Altså det er jo vikinger! Når vi er her, på vej til Valhalla, så kan der lige så godt være noget mere!

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Feel free to elaborate on your answers:

Jeg er lidt splittet mellem hvilket koncept er min favorit. Først var jeg faktisk fan af Small Dude, Big World. Men nu er Road to Valhalla og Pharaoh's Tomb et tæt løb. Men jeg er nok mest til Pharaoh's Tomb. Det er min mening. Men det er super tæt!

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Det virker meget sjovt. Idéen med, at man er så lille. I sådan en stor verden. Jeg tænker på Toy Story spil, fordi det er med legetøj. Men det er lidt samme koncept, hvor altting er stort. Det minder mest om det. Det virker som et fedt spil. Mechanics giver mening. Ragdoll physics er altid sjovt. Der tænker jeg meget på Skyrim, for eksempel. Jeg ved ikke, om det er forstået korrekt? Men kan man gemme power-ups til næste playthrough? Det virker ret fedt. Det er sådan lidt roguelike agtigt. Jeg tænker på Hades (griner). Plottet er meget fint. Det virker som en sjov idé. Jeg kan ikke forklare, hvorfor det er sjovt. Men det virker som en spændende og cool ting. At man er en forsker, og man fucker up, og nu skal man unfuck det. Det er meget ironisk. Virker sjovt. Jeg tænker på en mad Disney scientist.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Jeg kan godt lide, at man skal bruge sine gamle experiments. I hvert playthrough. Måske har din karakter glemt at eksperimenterne eksisterer, fordi de er så lille. Og så er det fedt, at man finder dem igen. Jeg går ud fra, at det bliver et meget farverigt spil. Jeg kan godt lide, når platformer spil har rigtig mange farver. Som rayman og journey. Det gør det rigtig hyggeligt.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

For mig, så giver det her spil mening. Men jeg har erfaring fra nogle platformers, hvor levels er alt for svære. Så jeg kan være bange for, at det bliver for svært. Det håber jeg ikke, det bliver. For mig er de bedste platform spil, som for eksempel rayman, der kan jeg godt lide, at spillet er ret kort. For så kan jeg tænke tilbage på det, og så virker det fedt. Keep it short and sweet. Jeg håber på noget fedt musik. Måske noget komisk. Det ville passe godt til spillet. Det virker som et komisk koncept, lidt karma agtigt. Soundtracket burde passe dertil.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Brug experiments! Siden du er scientist, så ville det være synd, hvis du ikke kunne bruge dine experiments. Måske bygge nogen selv, siden du er scientist. Siden jeg er scientist, så bør jeg kunne udføre nogle nye eksperimenter for at klare baner, eller bruge de eksisterende. Måske skal du lede efter en liquid, så du kan neutralize acid.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Det er svært at sige. Jeg skal virkelig tænke mig om. Jeg tror ikke, jeg vil ændre noget, for jeg kan rigtig godt lide konceptet. Jeg synes det virker som en virkelig god idé. Det virker spændende. Jeg håber bare ikke, at banerne bliver for svære.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> Strongly Agree				

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> Strongly Agree				

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

Feel free to elaborate on your answers:

.....

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *



The pharaohs Tomb

A player is a graverobber who needs to steal a treasure pharaoh's tomb. He is attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle, exploration, puzzle-solving

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A player who needs to steal a treasure pharaoh's tomb.
- Unique unique traps and environments.
- Experience allows to learn game mechanics to solve puzzles easily when you freely build it.

Objectives: Manage tough environments. Work with dice by solving puzzles. Create an adventure using the pharaoh's scepter.

Summary: You are a graverobber who needs to steal a treasure pharaoh's tomb. You need to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid many traps and solve various puzzles to get into the pharaoh's tomb. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD or mouse, ZPFZ to jump, SHIFT GLIDE to glide over stuff, QZ & R to activate Power-ups/Items.

Player Character: You are a graverobber who needs to steal a treasure pharaoh's tomb. You need to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid many traps and solve various puzzles to get into the pharaoh's tomb. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Gameplay: You are a graverobber who needs to steal a treasure pharaoh's tomb. You need to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid many traps and solve various puzzles to get into the pharaoh's tomb. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Mechanics: You are a graverobber who needs to steal a treasure pharaoh's tomb. You need to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid many traps and solve various puzzles to get into the pharaoh's tomb. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle, exploration, puzzle-solving

Target Audience: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Unique Selling Points:

- You are a Viking who needs to get into the Valhalla.
- Unique unique traps and environments.
- Experience allows to learn game mechanics to solve puzzles easily when you freely build it.

Objectives: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Summary: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD or mouse, ZPFZ to jump, SHIFT GLIDE to glide over stuff, QZ & R to activate Power-ups/Items.

Player Character: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Gameplay: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Mechanics: You are a Viking who needs to get into the Valhalla. You need to avoid many traps and solve various puzzles to get into the Valhalla. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle, exploration

Target Audience: Players who like physics-based challenges set in a goofy lab.

Unique Selling Points:

- A player who is the challenging platformer genre with testing.
- Unique and fun science experiments.
- Unique and fun science experiments.
- Unique objects allowing for special interactions.

Objectives: Navigate through obstacles in order to solve the problem you are in. You are an disgruntled scientist trying to get out of your lab after an explosion. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Summary: You are an disgruntled scientist trying to get out of your lab after an explosion. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Outline:

Keyboard and mouse controls: WASD or mouse, ZPFZ to jump, SHIFT GLIDE to glide over stuff, QZ & R to activate Power-ups/Items.

Player Character: You are an disgruntled scientist trying to get out of your lab after an explosion. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Gameplay: You are an disgruntled scientist trying to get out of your lab after an explosion. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Mechanics: You are an disgruntled scientist trying to get out of your lab after an explosion. You need to use your dice to solve puzzles and manage environments.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Summary

Outline

Keyboards & Mouse Controls

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle game, rhythm

Target Audience: Player who enjoys action-adventure games with challenging puzzles.

Unique Selling Points:

- Unique combination of action-adventure and physics-based puzzle game.
- Unique physics interaction with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique unique ways to solve puzzles.
- Experience allows to learn game mechanics by observing what you already know.

Objectives:

Manage tough environments, find a way to an ancient tomb in an atmospheric setting where you freely travel.





Road to Valhalla

Summary

Outline

Keyboards & Mouse Controls

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based, puzzle game, rhythm

Target Audience:

You had a dramatic death - Use Lucky-Code to bring yourself back to life! You have to navigate through the levels to find your way back to Valhalla. You will need to collect many items along the way, including weapons, armor, and health items. Be careful, as there are many enemies along the way. You must also avoid falling traps and obstacles.

Objectives:

You are a Viking warrior trying to reach Valhalla. You must gather items along the way to help you survive. You must also avoid falling traps and obstacles.



Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Summary

Outline

Keyboards & Mouse Controls

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle game, rhythm

Target Audience:

Player who likes to play platformer in a goofy, unique setting.

Unique Selling Points:

- Unique combination of challenging platformer game with testing.
- Unique physics based puzzle game.
- Unique objects showing for special interactions.

Objectives:

Find your way around the laboratory while navigating through various obstacles and challenges. You can do this by getting the research and diagnostic necessary materials and translating their texts. On the way, you will encounter many different types of availability utilizing rewards by solving interesting challenges.





Small Dude, Big World

Summary

Outline

Keyboards & Mouse Controls

Platform: PC

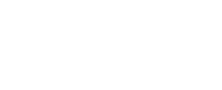
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based puzzle game, rhythm

Target Audience:

You are a courageous child who has to find his way through the lab to find his parents. You will need to use your wits and strength to find the right path. You will also need to collect many items along the way, including weapons, armor, and health items. Be careful, as there are many enemies along the way. You must also avoid falling traps and obstacles.

Objectives:

You are a courageous child who has to find his way through the lab to find his parents. You will need to use your wits and strength to find the right path. You will also need to collect many items along the way, including weapons, armor, and health items. Be careful, as there are many enemies along the way. You must also avoid falling traps and obstacles.



Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb



Summary



Road to Valhalla



Summary



You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Tomb Hunter / Archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impression Games: 14 (1).
Setting: In a tomb.
Genre: Adventure, Third-Person.
Platform: PC.

Target Audience
Player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.

- Unique Selling Point
A player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-thriller and puzzle-platformer.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R to activate Power-ups/abilities.

Plot
You are a graverobber who has been assigned by your master to steal the Pharaoh's Scepter. You must navigate through the tomb and avoid traps to get to the Pharaoh's Chamber where you can steal the scepter.

Gameplay
You will be a graverobber navigating through a tomb and avoiding traps. You must have a good knowledge about traps and how to solve them. Know where the traps are and how to avoid them. You must also be aware of the environment around you.

Mechanics
You will be a graverobber navigating through the Pharaoh's Tomb. You will have a good knowledge about traps and how to solve them. You must also be aware of the environment around you.

Objectives
Manage traps, navigate through the tomb, find the Pharaoh's Chamber, and steal the Pharaoh's Scepter.

Summary
Manage traps, navigate through the tomb, find the Pharaoh's Chamber, and steal the Pharaoh's Scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R to activate Power-ups/abilities.

Plot
You are a Viking who has been assigned by your master to steal the Pharaoh's Scepter. You must navigate through the tomb and avoid traps to get to the Pharaoh's Chamber where you can steal the scepter.

Gameplay
You will be a Viking who has been assigned by your master to steal the Pharaoh's Scepter. You must navigate through the tomb and avoid traps to get to the Pharaoh's Chamber where you can steal the scepter.

Mechanics
You will be a Viking who has been assigned by your master to steal the Pharaoh's Scepter. You must navigate through the tomb and avoid traps to get to the Pharaoh's Chamber where you can steal the scepter.

Objectives
Manage traps, navigate through the tomb, find the Pharaoh's Chamber, and steal the Pharaoh's Scepter.

Summary
Manage traps, navigate through the tomb, find the Pharaoh's Chamber, and steal the Pharaoh's Scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World



Summary



Small Dude, Big World



Summary



An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Impression Games: 14 (1).
Setting: Inside a lab, full of debris and trash.
Genre: Action-Adventure, 3D platformer.
Platform: PC.

Target Audience
Player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.

- Unique Selling Point
A player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.
- Unique Selling Point
A player who enjoys action-adventure and puzzle-platformer.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R to activate Power-ups/abilities.

Plot
You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion occurs inside your laboratory. You must navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Gameplay
You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion occurs inside your laboratory. You must navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Mechanics
You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion occurs inside your laboratory. You must navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Objectives
Find a way around the laboratory while navigating through obstacles to find a solution to your predicament.

Summary
Find a way around the laboratory while navigating through obstacles to find a solution to your predicament.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sbu...> 78/157

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

25

What's your current (or latest) education? *

Police

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Tarkov, warzone, heartstone, darksouls

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Tarkov, darksouls, warzone

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

History games, singel player multiple choice Quest game like the walking dead games,

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Lidt mere free roam spil, hvor der er mere action lidt mere pakour spil, hvor man kan lave sick flips, hvor man kan interact med enviroments meget mere.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Kan godt lide ideen omkring puzzles, eller man skal igennem en tomb eller grav.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

Du har set det før

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Meget mere fri kontrol hvor jeg vil hen, flere vejle, intrager med enviroment meget mere.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

ikke helt har nogen ide, mere ind en historie også område, skal være en grund til hvorfor du er der, større formål en at du er en kedlig profeccor så bedre baghistorie.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Tænkte på Valheim, så tænkte jeg at det kunne være for start til slut at man bliver punishment for at dø, lidt minigame agtigt korter spil.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Kan godt lige ide omkring guder og nordisk metodologi, kunne godt tænke mig hvis du fik nogle gud kræfter. Fed Navigator hvor man skal hen, måske en god baggrund stemme som fortæller historien lidt ligesom get over it hvor han disser folk. puzzles gårder kunne være en ide.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Har set det før, bliver for kort, svært at lave fordi det skal være fangene for den længde som den er, man skal føle sig en del af eventyret.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Puzzels eller gårder Odins gårder, måske har alle guderne noget du skal løse, måske ad bosser, fit hvis der var noget cool at finde som kosmetiks. apotheon spil ide

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Det ved du ikke, svært at sige.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.



Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Det var groundede, tænkte meget på det spil associerede med det, at man kan intragere og lave med ting, cool at man kan se og ting man kan fucke rundt med i labtory. Måske er der puzzel du skal lave, måske mere klare retningslinjer, hvad målet med spiller er og hvilke ting er det i spiller er det kun platform eller er det puzzel orientered.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Lig ideen at du kan interagere med noget der er større, ikke mange spil som gør det. Mere Unique ide, og især med science er det ret cool.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Kan ikke lig at der er et end goal, vil heller have at du kan fucke rundt også mere open World orienteret. Vil ikke have at det har en slutning men ikke en direkte slutning, så mulighed for at forsætte.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Fucke rundt med ting, pille rude rave rundt på ting, hvis man er i et rum så kunne man gå i huller eller rifter i vægen til at finde unikke ting. Ting man normalt ikke kunne når man er normal størrelse. Når man er lille så kan man måske gøre andre ting man ikke normalt kunne.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Lave det meget mere åbent og ikke have en slutning, meget mere Explorer, men ikke kun en lab men helt hus.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.



Playing Small Dude, Big World would probably be boring.



If given the option to, I would play Small Dude, Big world.



If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.



Feel free to elaborate on your answers:

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlzU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer father's pastures and gain passage on Valhalla as this godly, but terrifying, physics-based roguelike platformer!

Imaginational Games
Playing game developer: 4TIC
Playing game platform: PC

Platform: PC

Genre: Action, RPG, puzzle, strategy, physics-based, exploration, adventure

Target Audience:
People who like Nordic mythology, Vikings, and physics-based games of strategy.

Unique Selling Points:

- A unique blend of a new genre and the best elements of traditional RPGs.
- Requires a marketing, but rewarding Viking adventure.
- Examine the environmental challenges of your world through physics-based platforming.

Summary

Plot:

Reidar has a dire prophecy - bad luck. Death will bring you greater than anyone can imagine. But he can't tell his son, Thor, about it. So he's secretly putting off his own death. Many hours and challenging obstacles await him. They'll look for ways to stop him from reaching Valhalla. Death is merely an illusion. The Underworld.

Visuals:



Gameplay:

Explore the traps and trials in order to clear the path to Valhalla. You must be careful of the "Valhalla" thing that appears in the beginning of the game. It's a giant, stone-like creature that needs to be destroyed for finding easier platforming challenges in various terrain maps.

✓ Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World



An explosive occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge kramis. You now have to manage deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Implementation Details:
States: Grounded, Krami and Mobs
Initial risk level: Immediately high

Platforms/PC:

Genre: Action-Adventure, 3D platformer, physics-based puzzle platformer, humor

Target Audience:
People who like playing platforms with a challenging environment set in a goofy art style

Unique Selling Points:

- A physics-based puzzle platforming adventure game with wit
- Improve various scientific laboratories, with various obstacles
- Chemical liquids showing for special experiments!

Summary

Plot:

You are an ingénue researcher trying to get your groundbreaking invention off the ground. One day while working in your lab, you accidentally drop a test tube. It shatters, leaking a toxic liquid that flows to the big vat. Now you have to figure out how to stop the leak before it's too late. You have to use various tools and items found around the room to solve the puzzle and stop the leak.

Visuals/Artwork:

Small Dude, Big World features a colorful, hand-drawn art style. The environments are filled with various scientific equipment, colorful liquids, and floating particles. The lighting is soft and warm, creating a cozy yet mysterious atmosphere.

Gameplay

The game features a physics-driven system where players must navigate through the newly-changed laboratory. Using one's various abilities, players must find ways to stop the leak and prevent any damage to the surrounding environment.

Mechanics:

- Various lab equipment are shown to be deadly and have no regard for safety or common sense based on the environment. (Bad idea)
- Gravity is your friend. Use falling objects to move across gaps or stop falling objects from hitting the floor.

Soundtrack:

Small Dude, Big World has a playful yet eerie soundtrack. It features a mix of electronic music and ambient sounds, creating a unique atmosphere that complements the game's visual style.



Outline

Background and premise

Small Dude, Big World is a physics-based puzzle platformer developed by Krami Games. The game is set in a laboratory where the player must navigate through various rooms and obstacles to solve puzzles and stop a leak. The game features a colorful, hand-drawn art style and a physics-driven system where players must use various tools and items to solve puzzles and stop the leak. The game is designed to be challenging and fun, with a focus on problem-solving and creativity.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Summary

Plot: You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack. Power-up special ability.

Gameplay: You are a graverobber trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid traps and solve puzzles along the way. Knows you made the wrong choice.

Mechanics: You have to navigate through the Pharaoh's Tomb. It requires physical interaction between the player and the environment. You have to climb ledges, collect items, and solve puzzles. It's a linear game with some sections being different.

Objectives: Manage tough environments. Work with objects in an attempt to steal the pharaoh's scepter.

Implementation Details: Storyline is simple, but the game has a lot of potential. It's a good game.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the environment. It's a mix of adventure and puzzle solving.
- Unique selling point is the story. It's a mix of adventure and puzzle solving.
- Unique selling point is the difficulty level. It's a mix of adventure and puzzle solving.

Design: The game has a mix of adventure and puzzle solving.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the environment. It's a mix of adventure and puzzle solving.
- Unique selling point is the story. It's a mix of adventure and puzzle solving.
- Unique selling point is the difficulty level. It's a mix of adventure and puzzle solving.

Design: The game has a mix of adventure and puzzle solving.



Summary

Plot: You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack. Power-up special ability.

Gameplay: You are a graverobber trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to avoid traps and solve puzzles along the way. Knows you made the wrong choice.

Mechanics: You have to navigate through the Pharaoh's Tomb. It requires physical interaction between the player and the environment. You have to climb ledges, collect items, and solve puzzles. It's a linear game with some sections being different.

Objectives: Manage tough environments. Work with objects in an attempt to steal the pharaoh's scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Summary

Plot: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this godly, but terrifying, physics-based roguelike platformer.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack. Power-up special ability.

Gameplay: You are a dying warrior that must pass through death's gateway. Long over spans of height, and holding items such as shield, bow and arrow, or sword. You must be careful not to fall, and don't be afraid to use your power-ups.

Mechanics: You have to navigate through the main levels. It requires physical interaction between the player and the environment. You have to climb ledges, collect items, and solve puzzles. It's a linear game with some sections being different.

Objectives: You have to pass through death's gateway in order to reach the end goal. You will gain points for each level you pass through. You will also gain experience points to level up.

Implementation Details: Storyline is simple, but the game has a lot of potential. It's a good game.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the challenge. It's a mix of action and puzzle solving.
- Unique selling point is the difficulty level. It's a mix of action and puzzle solving.
- Unique selling point is the atmosphere. It's a mix of action and puzzle solving.

Design: The game has a mix of action and puzzle solving.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the challenge. It's a mix of action and puzzle solving.
- Unique selling point is the difficulty level. It's a mix of action and puzzle solving.
- Unique selling point is the atmosphere. It's a mix of action and puzzle solving.

Design: The game has a mix of action and puzzle solving.



Summary

Plot: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this godly, but terrifying, physics-based roguelike platformer.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Summary

Plot: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls: WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z. A & R to attack.

Gameplay: You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. You must navigate through obstacles to reach your team. It's a mix of action and puzzle solving.

Mechanics: You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. You must navigate through obstacles to reach your team. It's a mix of action and puzzle solving.

Objectives: You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an explosion in your laboratory. You must navigate through obstacles to reach your team. It's a mix of action and puzzle solving.

Implementation Details: Storyline is simple, but the game has a lot of potential. It's a good game.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.
- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.
- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.

Design: The game has a mix of action and puzzle solving.

Target Audience: People who enjoy action-adventure games and puzzle solvers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.
- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.
- Unique selling point is the challenging platforming genre with puzzles.

Design: The game has a mix of action and puzzle solving.



Summary

Plot: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Concept C: Small Dude, Big World

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sbu...> 88/157

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's son. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting away from the Pharaoh's Tomb is a challenge. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle, exploration, stealth

Target Audience: People who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- A challenging physics-based puzzle game with a stealth element.
- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.
- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD or mouse, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to grab onto stuff, C/J/K/L/R to attack. Press spacebar to hold.

Plot: You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Gameplay: You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Mechanics: You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Objectives: You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting away from the Pharaoh's Tomb is a challenge. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle, exploration, stealth

Target Audience: People who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.
- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: WASD or mouse, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to grab onto stuff, C/J/K/L/R to attack. Press spacebar to hold.

Plot: You had a dramatic death - See Lucky Ode. You had a dramatic death - See Lucky Ode. You had a dramatic death - See Lucky Ode. You had a dramatic death - See Lucky Ode. Many thanks to the gods for saving us! Now we must travel through the land of the living. So far, and don't be afraid to die, many of the challenges ahead are... challenging.

Gameplay: You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla.

Mechanics: You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla.

Objectives: You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla. You are a Viking who has just gained entrance into Valhalla.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting away from the Pharaoh's Tomb is a challenge. You are a graverobber who has been accused of being a criminal. You are trying to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle, exploration

Target Audience: People who enjoy physics-based puzzle games with a good art style.

Unique Selling Points:

- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.
- Unique selling point: it's a challenge to get away from the Pharaoh's Tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and mouse controls: WASD or mouse, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to grab onto stuff, C/J/K/L/R to attack. Press spacebar to hold.

Plot: You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials. You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials. You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials.

Gameplay: You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials. You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials.

Mechanics: You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials. You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials.

Objectives: You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials. You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. You are at your experiments with various acids, chemicals, and other dangerous materials.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

27

What's your current (or latest) education? *

Webudvikler

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Multiplayer games, Shooters, MMORPG

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

WoW, CSGO, LoL

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Grand Strategy games,

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Mega tomb-raider vibes.

Temaet er nice, jeg har selv spillet tomb-raider og synes det er sjovt.

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Traps og Ancient mystery er ret cool

Kunne sagtens se puzzles være sjovt

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

Næ

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Man kunne måske finde nogle artifacts gennem de forskellige levels som giver powerups.

Ville være nice hvis man fik forskellige ting gennem spillet som var midlertidigt så man ikke altid havde de samme redskaber hver gang til at klare de forskellige udfordringer.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Ikke rigtigt noget.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Det er meget lige frem man ved ligesom hvad man skal, Valhalla er målstregen.
Temaet og Historien virker meget fint.

.....

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Teamet virker cool.

.....

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Ikke lige umiddelbart.

.....

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Powers givet af guderne kunne være cool.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Kan ikke lige så noget.

Ville måske være cool igen med nogle flere veje til målet.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree



Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Det er et mix mellem toy-story og Dexter's Laboratory
Minder lidt om It Takes Two

.....

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Konceptet virker cool, men jeg har lidt svært ved at se hvordan man skal kunne bruge omverdenen som lille.

.....

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Tænker ikke der er noget

.....

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Puzzles ville være nice.
der må gerne være lidt nogle andre ruter.

.....

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Næ

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

Feel free to elaborate on your answers:

Coop kunne være sjovt, det ville være nice hvis man kunne sammen klare sig gennem en bane.

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a treasure hunter's double agent, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Inspirational Games

Indiana Jones and the Temple of Doom, *Uncharted*, *Uncharted: The Nathan Drake Collection*

Platform

Xbox One

Genre

Action, adventure, stealth, platform, physics-based, puzzle-solving, roguelike

Target audience

Players who like action-adventure games and 3D platformers.

Unique selling point

- Give users a challenging, immersive experience with a variety of environments to explore.
- Let players who enjoy survival horror games experience the thrill of dangerous enemies and suspenseful moments.
- Offer a unique twist on survival horror by giving enemies the ability to move and attack when you're dead.

Summary

Plot:

You are created as a professional who has to enter the tomb to retrieve the treasure from the pharaoh. You must find your way through the tomb without being discovered. Once you have found the pharaoh's scepter, you can make a choice between keeping it or returning it to the pharaoh.

Outline

Keyboards and Mouse Controls

W, A, S, D, Spacebar, Left Click, Right Click, Left Click & Hold, Middle Click, Left Click & Hold, Right Click & Hold

Gameplay

Explore the pharaoh's tomb, defeating enemies and avoiding traps. You will need to solve puzzles and find hidden areas to progress through the game.

Achievements

Discover all achievements throughout the Pharaoh's Tomb.

• Find the hidden chamber located between the desert and the environment. It contains a lot of traps, challenging environments, various ledges, some traps and a few enemies.

• If you can gather enough items to upgrade during the game.



Objectives:

Explore the tomb, avoid traps, defeat enemies, find useful items and solve puzzles to progress through the game.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World



An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Content:
Interactive video game that motivates students to learn about magnetism.

Platform: Chromebook

Genre: Action-Adventure, 3D platformer, physics-based platformer, runner, puzzle

Target Audience:
Students who play video games or like challenging environments set in a goofy art style.

Unique Selling Points:
A science-themed challenge platformer game.

- Interactive environment
- Students can explore the lab with various obstacles
- Chemical liquids provide for special experiments!



Summary

Pico:
You are a magnet master trying to get your long-sought knowledge of magnetism. Increase your experiments with magnetic substances, aiming to become the best scientist in the world. You will travel to a room that looks a lot bigger and different. You will need to use your skills to solve puzzles and reach your rewards as you face the greater challenges.

Gameplay

This is a challenging physics-based game that requires players to use their knowledge of magnetism to solve puzzles and progress through levels. The game features a variety of environments, from a simple laboratory to a more complex industrial setting. The player must use their magnet to interact with various objects and overcome obstacles. The game also includes a variety of power-ups and upgrades that can help the player progress through the levels.

Visuals

The game has a colorful and playful art style, with a focus on the physics of magnetism. The environments are detailed and well-designed, providing a sense of immersion. The characters are cartoonish and friendly, making the game accessible to a wide range of players. The game also includes a variety of sound effects and music that complement the visual style.

Conclusion

Keyboard and mouse controls:
WASD to move, Space to jump, LEFT CLICK to shoot.

Video Evidence:
Watch this video to see how PICO: THE MAGNETIC ADVENTURE is played.

Callout:
Encourage students to use the game to learn about magnetism and its applications in real-world scenarios. Encourage them to think critically about the concepts they learn and how they can apply them to their own lives.

Background:
Encourage students to share their thoughts and experiences with the game. Ask them what they learned and how it relates to their own interests and passions. Encourage them to reflect on the challenges they faced and how they overcame them.

Materials:

- Science lab equipment (such as test tubes)
- Digital projector or screen to display the environments
- Projector or screen to display the game

Lesson Design:
Introduce the game through the magnetized laboratory - jump over the acid pit and consciousness becomes意识化 (consciousness becomes conscious).

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *

The pharaohs Tomb




A screenshot from the game showing two characters in a desert setting.

Road to Valhalla




A screenshot from the game showing a character in a dark, atmospheric setting.

Impressional Games: 14/16
Setting: A jungle setting, ancient, Tomb-Raiding.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, exploration, puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- A challenging physics-based puzzle platformer.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Impressional Games: 14/16
Setting: Jungle setting, ancient, Tomb-Raiding.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based, puzzle-platformer.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla




A screenshot from the game showing a character in a dark, atmospheric setting.

The pharaohs Tomb




A screenshot from the game showing two characters in a desert setting.

Impressional Games: 14/16
Setting: Jungle setting, ancient, Tomb-Raiding.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Impressional Games: 14/16
Setting: Jungle setting, ancient, Tomb-Raiding.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based, puzzle-platformer.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World




A screenshot from the game showing a character in a lab setting.

Small Dude, Big World




A screenshot from the game showing a character in a lab setting.

Impressional Games: 14/16
Setting: Lab setting, pink and purple, small vs big, chemistry lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Impressional Games: 14/16
Setting: Lab setting, pink and purple, small vs big, chemistry lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Objectives: Manage tough environments. Work with gravity in an attempt to solve the pharaoh's curse.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a descendent of a pharaoh. Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting into it using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Players who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique selling point: Immersive hunting adventure game.
- Unique selling point: Interactive environment changing along levels.
- Unique selling point: Learn how to solve puzzles in an atmospheric setting where you freely build.

Objectives: Manage tough environments, find artifacts in an atmospheric setting while you freely build.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, ZPICK to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate Power-ups/Items/Ability.

Player Character: You are a graverobber disguised as a hunting hunter. You have to learn how to handle your scepter, and how to fight off the various traps in the tomb to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Gameplay: You are a graverobber disguised as a hunting hunter. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings.

Mechanics: You are a graverobber disguised as a hunting hunter. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings. You have to avoid various traps, through various rooms and atmospheric settings.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting into it using King Vikings.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, Physics-based, platformer, rogue-like.

Target Audience: Players who enjoy rhythmic and challenging platformers with a survival comedy.

Unique Selling Points:

- Unique selling point: Unique game of physics-based platforming.
- Unique selling point: Unique game of physics-based platforming.
- Unique selling point: Unique game of physics-based platforming.

Objectives: You had a dramatic death - Use Lucky-Mode to bring yourself back to life. Now you have to navigate through the dangerous paths of the Viking world. Many traps are set along the way, so be careful! Use your shield to block the traps, and don't be afraid to use the shield to knock off enemies as they attack you for fun!

Outline

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, ZPICK to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate Power-ups/Items/Ability.

Player Character: You had a dramatic death - Use Lucky-Mode to bring yourself back to life. Now you have to navigate through the dangerous paths of the Viking world. Many traps are set along the way, so be careful! Use your shield to block the traps, and don't be afraid to use the shield to knock off enemies as they attack you for fun!

Gameplay: You had a dramatic death - Use Lucky-Mode to bring yourself back to life. Now you have to navigate through the dangerous paths of the Viking world. Many traps are set along the way, so be careful! Use your shield to block the traps, and don't be afraid to use the shield to knock off enemies as they attack you for fun!

Mechanics: You had a dramatic death - Use Lucky-Mode to bring yourself back to life. Now you have to navigate through the dangerous paths of the Viking world. Many traps are set along the way, so be careful! Use your shield to block the traps, and don't be afraid to use the shield to knock off enemies as they attack you for fun!

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Using Science, Fire, and Motion to solve puzzles, manage heat.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Players who enjoy physics-based platformers in a goofy all-style.

Unique Selling Points:

- Unique selling point: Challenging platformer game with puzzles.
- Unique selling point: Interactive environment changing environment set in a goofy all-style.
- Unique selling point: Unique physics puzzle.

Objectives: Manage your resources in order to solve the puzzles you are given.

Outline

Keyboard and mouse controls: DASH to move, ZPICK to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate water stuff.

Player Character: You are an ingénue researcher trying to get your team back to their lab after an explosion has caused your experiments with nanobots to go awry. You must use your knowledge of science, chemistry, and engineering to get them back to their lab. You have to dash, jump, and collect various items to make your research to solve the puzzles easier.

Gameplay: You are an ingénue researcher trying to get your team back to their lab after an explosion has caused your experiments with nanobots to go awry. You must use your knowledge of science, chemistry, and engineering to get them back to their lab. You have to dash, jump, and collect various items to make your research to solve the puzzles easier.

Mechanics: You are an ingénue researcher trying to get your team back to their lab after an explosion has caused your experiments with nanobots to go awry. You must use your knowledge of science, chemistry, and engineering to get them back to their lab. You have to dash, jump, and collect various items to make your research to solve the puzzles easier.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sb...> 100/157

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

30

What's your current (or latest) education? *

BSc Medialogy

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Racing, action, management

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Racing, First-Person Shooter, Action Adventure

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

JRPGs

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Player movement seem like they would be hard to implement

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

The setting, Grappling hooks are almost always fun.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

I think a physics base movement system might not be the perfect fit, unless the game doesn't take itself too seriously.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Maybe some combat or other mechanic to switch things up now and then.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Animation based movement instead of physics based movement.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

Buying would depend on price and unique content.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

The setting seems interesting. The axe throwing mechanic seems fun.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Axe throwing mechanic

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Physics based movement could get quite frustrating.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Animation-based movement system instead of physics based.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

Buying depends on price and unique content.

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Seems like a decent spin on an existing idea. (Fall guys and the likes)

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

I think there could be a lot of interesting ways to do small-scale world building in a setting like this.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Not sure if it gels well with the roguelike subgenre.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Have the ability to increase momentum by doing certain actions.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Steer with the left stick, give the player the ability to control the camera, and maybe jump on the left bumper to retain camera control while jumping.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Feel free to elaborate on your answers:

Buying would very much depend on the price and the amount of unique content.

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

Please select which concept this test participant was shown first: *

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. Aim in order to complete difficult objectives and gain passage to Valhalla in this guide, but remember, physics-based ragdoll platformer.

Inspirational Games: [Ico](#), [Uncharted: Drake's Fortune](#), [Sekiro: Shadows Die Twice](#)

Platforms: [PC](#)

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based, puzzle-platformer, action, roguelite

Tiered Audience: People who like formulaic, predictable, and repetitive games with a dash of comedy.

Unique Selling Points:

- It's a survivalist take on a genre of video game objectives.
- It's a physics-based, but rewarding, challenging, and interesting, living, breathing adventure.
- It's a minimalist, observational, one-on-one, survival-style, physics-based platformer.

Summary

Plot:

Reid is a viking who has died... but he's not alone. The gods have given you a second chance at entering Valhalla, but Reid's death is the last straw. You're forced to make a choice: return to the world of the living and start over again, or continue on your journey to Valhalla. Death is merely an illusion. The Undeadness.

Keynote and Minor Conflicts:

Reid's death is the catalyst for the main conflict, which is to get past the various traps and challenges to reach Valhalla. Other conflicts include the need to survive, the need to find food and water, and the need to stay alive long enough to reach Valhalla.

Style:



The game features a dark, atmospheric aesthetic with a focus on lighting and shadows. The environments are detailed and realistic, with a focus on the physics-based nature of the platforming.

Objectives:

Navigate the traps and risks in order to climb the mountain and reach Valhalla. Along the way, you'll encounter various challenges, including falling into pits and being hit by falling rocks. These challenges require careful planning and timing to overcome.

Local Details:

Valhalla is a mythical realm where the bravest and the most heroic warriors go to live forever. It's a place of honor, strength, and glory. The path to Valhalla is filled with traps and obstacles, but it's also filled with rewards, such as gold coins and health potions. The journey is dangerous, but it's also fulfilling, as you prove your worthiness to enter the realm of the gods.



Outline

Keynote and Minor Conflicts:

Reid's death is the catalyst for the main conflict, which is to get past the various traps and challenges to reach Valhalla. Other conflicts include the need to survive, the need to find food and water, and the need to stay alive long enough to reach Valhalla.

Style:

The game features a dark, atmospheric aesthetic with a focus on lighting and shadows. The environments are detailed and realistic, with a focus on the physics-based nature of the platforming.

Objectives:

Navigate the traps and risks in order to climb the mountain and reach Valhalla. Along the way, you'll encounter various challenges, including falling into pits and being hit by falling rocks. These challenges require careful planning and timing to overcome.

Local Details:

Valhalla is a mythical realm where the bravest and the most heroic warriors go to live forever. It's a place of honor, strength, and glory. The path to Valhalla is filled with traps and obstacles, but it's also filled with rewards, such as gold coins and health potions. The journey is dangerous, but it's also fulfilling, as you prove your worthiness to enter the realm of the gods.

Concept B: Road to Valhalla

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *

The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a descendent of a pharaoh. Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Implementation Game: 14/16
Setting: In a jungle setting, ancient tomb.
Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based platformer, puzzle, exploration.

Target Audience: Player who enjoys action-thriller and 3D platformers.

Unique Selling Point:

- A challenging physics based movement, hunting adventure game.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty, while still being challenging enough.
- Unique physics based puzzles are present throughout the game.
- Experience allows to learn the game, without it being too difficult or causing players to give up quickly.

Objectives:

Manage tough environments, find a way through an ancient tomb while you freely float.

Summary

Outline

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based roguelike platformer.

Implementation Game: 14/16
Setting: In a rocky, stone filled, dark, gloomy, and dangerous place.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based, platformer, survival, roguelike.

Target Audience:

You are a Viking warrior who has just died in battle. You have to navigate through the dangerous traps and obstacles to reach Valhalla. So, be careful, and don't be afraid to die.

Unique Selling Point:

- Unique physics based movement, survival, and changing platforms with a social comedy.
- Unique physics based puzzles with a new genre of weird andacky performance.
- Unique physics based movement, survival, and changing platforms with a social comedy.
- Unique physics based movement, survival, and changing platforms with a social comedy.

Objectives:

Find a way through the dangerous traps and obstacles to reach Valhalla. You will need to use your skills to avoid falling into the water, and navigate through the stone walls on the path to Valhalla.

Summary

Outline

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Implementation Game: 14/16
Setting: In a lab, filled with many obstacles and a tiny character.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based platformer, puzzle.

Target Audience:

Player who enjoys action-adventure games with challenging environments set in a goofy art style.

Unique Selling Point:

- A unique art style that changes the physics of the game.
- Unique physics based movement, survival, and changing environments set in a goofy art style.
- Unique physics based movement, survival, and changing environments set in a goofy art style.

Objectives:

Find a way around the laboratory while navigating through many obstacles and huge items. You will need to use your skills to get past the obstacles and find a solution to your predicament.

Summary

Outline

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting into it using logic, visualized, Tomb Hunter.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, exploration, puzzle.
Target Audience: Player who enjoys logic-themed puzzles, action-adventure.
Unique Selling Points:

- Unique challenge based on visualizing the environment to increase difficulty while solving puzzles.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty while solving puzzles.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty while solving puzzles.

Summary

Plot: You are a graverobber who has stolen a Pharaoh's Scepter. Now you must use your logic and visualizations to get into the Pharaoh's Tomb to steal his scepter. You must solve various puzzles along the way to get into the Pharaoh's Tomb.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, SPACE to jump, SHIFT to grab onto stuff, Q & E to interact with objects.

Alpha Feedback: You will receive visual feedback during certain interactions to help you solve the puzzles faster.

Gameplay: You are a graverobber trying to steal a Pharaoh's Scepter. You must solve various puzzles along the way to get into the Pharaoh's Tomb. You must use your logic and visualizations to solve the puzzles.

Mechanics: You must solve various puzzles throughout the Pharaoh's Tomb. It requires unique physics based interaction between the player and the environment to increase difficulty while solving puzzles.

Objectives: Manage tough environments. Work with visualizations to solve an adventure using the pharaoh's scepter.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking warriors and gain passage to Valhalla in this game, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting into it using logic, Vikings.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, Physics-based, platformer, roguelike.

Target Audience: Player who enjoys logic-themed puzzles, action-adventure, Vikings.

Unique Selling Points:

- Unique challenge based on visualizing the environment to increase difficulty while solving puzzles.
- Unique physics interact with the environment to increase difficulty while solving puzzles.

Summary

Plot: You had a dramatic death - See Lucky Old Viking. He gave you the power to control the fate of your people. As leader of the Viking army, you must now lead them through the land of the living. Be bold, and don't be afraid to challenge others, many are awaiting you.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, SPACE to jump, SHIFT to grab onto stuff, Q & E to interact with objects.

Alpha Feedback: You will receive visual feedback during certain interactions to help you solve the puzzles faster.

Gameplay: You are a Viking warrior that must journey across the land of the living. You will need to use your logic and visualizations to solve the puzzles faster.

Mechanics: You must solve various puzzles throughout the living world. It requires unique physics based interaction between the player and the environment to increase difficulty while solving puzzles.

Objectives: Solve various puzzles in order to clear the land of the living. You will need to use your logic and visualizations to solve the puzzles faster.

Local Multiplayer: You must solve various puzzles of the land of the living with your friends. Use the map of death itself - and with a bit of luck and a lot of skill - you'll find victory.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting into it using logic, Chemistry lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, exploration.

Target Audience: Player who enjoys logic-themed puzzles, action-adventure.

Unique Selling Points:

- Unique challenge based on visualizing the environment to increase difficulty while solving puzzles.
- Unique challenge based on visualizing the environment to increase difficulty while solving puzzles.
- Unique challenge based on visualizing the environment to increase difficulty while solving puzzles.

Summary

Plot: You are an ingénieur trying to get your team back to safety after an explosion occurs inside your laboratory with various acids, chemicals, and equipment. You must use your logic and visualizations to solve the puzzles to get out of the lab.

Outline

Keyboard and mouse controls: DASH to move, SPACE to jump, SHIFT to grab onto stuff, Q & E to interact with stuff.

Alpha Feedback: You will receive visual feedback during certain interactions to help you solve the puzzles faster.

Gameplay: You are an ingénieur who must solve various puzzles in order to get out of the lab. You must use your logic and visualizations to solve the puzzles faster.

Mechanics: You are an ingénieur who must solve various puzzles in order to get out of the lab. You must use your logic and visualizations to solve the puzzles faster.

Objectives: Solve various puzzles in order to get out of the lab. You must use your logic and visualizations to solve the puzzles faster.

Local Multiplayer: You must solve various puzzles of the lab with your friends. Use the map of death itself - and with a bit of luck and a lot of skill - you'll find victory.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

24

What's your current (or latest) education? *

Master's Thesis

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

League of Legends, Age of Empires IV

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

League of legends, Overwatch og Metro

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Luck-based games, like TFT and Hearthstone. Og så spil, der er baseret på Addiction. F.eks. Runescape, hvor udfordringen er i bare at bruge tid på det.

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

Det minder meget om Indiana Jones. Ud over, at han bare er en washed-up professor, så skal der nok være et eller andet, der siger: "Det er nu eller aldrig!" Ellers virker det ret tilfældigt, at han tager afsted. Og han må gerne møde andre på turen, som kan gøre det udfordrende. Jeg forestiller, at det kommer til at foregå primært inde i pyramidene. Sådan noget "close-walls" ting. Hvor du kan aktivere traps over det hele. Det er svært at definere, om man er en treasure hunter eller graverobber. Hvordan skal man distinguish mellem det?

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Hele tanken om omgivelserne. Med at man er inde i pyramiden og kan trigger traps. For det kan godt give noget fast-paced, altså, en hel masse... slanger man skal undgå. End at du bare skal undgå robotter, der venter på dig. Måske kan der komme nogen sten rullende. Pyramidens indre kan give anledning til en masse forskellige udfordringer. Og det er fedt!

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

Det virker lidt tilfældigt, at han er en "washed-up professor". Det virker lidt underligt/priviligeret, at han bare lige beslutter sig for at tage til Egypten for at finde den her. Jeg kan slet ikke forestille mig, hvordan man kan justify, at han er en treasure hunter. Det virker som om, at han bare keder sig, så han skal jagte de her skatte. Det virker lidt søgt på en eller anden måde.

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Det kunne være interessant at lege lidt med ilden. Hvis du fx har en fakkel, så er det dét lys, du har at arbejde med. Men det er også lidt dit våben. Sådan en cost-benefit ting. Hvor du skal manage din light-source. Det skal selvfølgelig balances, men det er jeres hovedpine.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

At der var en eller anden form for nyhed i avisen, der gav anledning til, at "Nu skal vi finde det her sted!" Det skal være belejligt, at han vil afsted nu. Ikke bare at det er tilfældigt, fordi han keder sig. Det må gerne være sat lidt på spidsen.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.



If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

Jeg synes, at alle tre koncepter har hver deres kvaliteter. Road to Valhalla er badass. Small Dude, Big World er mere cartoony. Jeg synes, at vikinge spillet klart lyder sjovest. Hvis man kan lide nordisk mytologi, så er Road to Valhalla helt klart det spil, der er fedest. Hvis man kan lide Heimerdinger, så er "Small Dude, Big World" spillet til dig.

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Det er ret vildt med det der purpose. Og hvorfor du er interesseret i at komme i Valhalla. Især er jeg vild med detaljen om, at hvis du fejler, skal man starte hel forfra. Man skal jo naturligvis klare hele grotten for at kunne vise sit værd. Og jeg ved godt, at det er lidt super natural. Men der er jo en mega motivation for en viking at komme i Valhalla. Det er jo en honour fra Odin af. Så hvis man ligesom får den ære og kan bevise, at man er god nok til trods for en dishonourable death, det må være ret vigtigt.

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Jeg så at I havde special abilities. Så må der være en form for noget fra nordisk mytologi. At kræfter stammer derfra. Abilities får dig nok til at føle, at du ER en viking. At du ikke bare ligner en. Så jeg regner bestemt med, at man komme til at plyndre og voldtage nogle mennesker. Jeg kan godt lide objectives: "Navigate through traps and trials." Det passer godt med, at det er en test. Det er ikke bare random, at der er traps. Det hele giver mening i forhold til, at du er sat på en prøve. At der ikke bare tilfældigvis er landminer over det hele.

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Jeg havde gættet på, at det ville føles lidt mere badass at være i førsteperson. Men siden det er en platformer, så giver third-person mere mening. Og nu når du er en viking, så havde jeg regnet mere med, at du skal ud og slås og hugge hoveder af. Ikke at du skal ud og være en ninja og hoppe på hylder.

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Taget i betragtning, at det er en platformer, så skal jeg i hvert fald have en økse. Og et skjold. Og det skal være brugbart. Måske skal jeg være pissem god til at sejle. Og jeg skal have kæmpe store overarme. Der bare siger spar-to. Så det bare viser, at jeg er fucking klar til den her challenge. Måske at man ligesom kan bede til guderne og få lidt mere styrke. Måske nogen upgraderinger gennem runer. Siden det er nordisk mytologi. Det kunne være fedt. Og så skal man kunne fange svenskerne, for helvede!

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

At der kommer et level, hvor man skal ud og sejle i en robåd. Hvor der er god fart på. Men den er nem at styre. Fordi man er pissem god til at sejle. Så man føler sig overlegen. Det kunne være noget nyt i en platformer.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.



Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

I forhold til, om jeg vil købe spillet, så skal jeg lige se det in-action før, at jeg ved, om jeg vil købe det.

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

Jeg kan godt lide idéen. Der kan nok være en masse sjove farver her. Sådan cartoony stil. Det kunne være ret cool. Umiddelbart er jeg primært imponeret over, hvordan I har taget det samme slags spil og kommet frem til så forskellige historier. Det her koncept, der er man nok lidt mere svag. Målet er ret klart her. Det virker ret sjovt. Det er nok også ret nemt at track. Hvor langt man er fra det. Der er også god mulighed for at have nogle fede power-ups via din research, som kan hjælpe dig videre. Jeg håber, man spiller som en scientist. Lidt ligesom heimerdinger. Det her er helt klart third-person.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Jeg kan se, hvordan det her spil kan være herregodt til børn. Hvis man har stor frihed til at lave nogle fede power-ups, så kan det bliver ret fedt at spille. Konceptet tillader, at det kan være lidt mere frollet. Og det kan jeg personligt rigtig godt lide.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Jeg ved ikke hvorfor, at den skal være "Big World"? Hvis det foregår inde i et værelse. Så oplever man jo ikke, at verden bliver særlig stor.

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Jeg ser for mig, at det er en 3D platformer. Hvor man løber rundt og samler points op. Du kan ikke hoppe super højt, siden du er så lille. Måske finder du power-ups, der gør, at du kan komme højere eller komme vidt omkring. Måske skal du undgå gas, eller rotter. Og så skal du komme igennem uden at komme til skade. Måske hvis det hele handler om at komme tilbage, så kunne det måske være fedt, hvis man kunne "gå tilbage i tiden". Det er jo trods alt hans expertise.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

At du gør det her for fame and fortune! Måske skal der være en bedre motivation end at blive stor igen. Det virker lidt overfladisk.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.



Playing Small Dude, Big World would probably be boring.



If given the option to, I would play Small Dude, Big world.



If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.



Feel free to elaborate on your answers:

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlzU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *





Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by logic bombs. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Content:
Ages 10+ | 1-4 players | 30 min | Multi-player, memory, strategy, fast

Platforms:
Switch

Genre:
Action-Adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, rhythm, racing

Target Audience:
Younger players on digital platforms (such as a go-kart at age 10).

Unique Selling Points:

- A fast-paced, action-oriented platformer with unique puzzles.
- Unique 3D physics-based laboratories, with vehicle controls.
- Chemical liquids showing for special explosions!

Summary

Pico:
Pico is an energetic scientist trying to get his long-sought promotion to researcher. In order to do so, he must complete a series of challenges while working his way through a highly-charged laboratory. At the heart of each level is a logic bomb and different ways to deactivate it. Pico must use his knowledge and research to find the best way to deactivate the logic bombs, rescue his team members, and reach the exit.

Quicksolve

Keyboard and mouse controls:
WASD to move, Space to jump, LEFT CLICK to stuff objects into Pico's mouth, RIGHT CLICK to stuff objects into the logic bombs.

Kids Education:
Pico's experiments involve 2D and 3D math, fractions, angles, and other basic science concepts. He also learns about how scientists follow specific steps to solve problems.

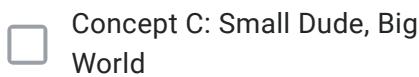
Gameplay:
Pico is a character of physical nature, any game is to be like the problems he is solving. He can jump over obstacles, roll over them, climb them, or even charge into them. He can also use his logic bombs to deactivate other logic bombs, or even use them to break through walls.

Marketing:

- Physical equipment as store-bought is deadly and less cool.
- Digital download based, flexible design allows the environment to fit.
- Pico uses the formula of racing game mechanics to help our younger audience learn.

Localisation:

• English language through the throughout laboratory - Jump over the acid pit and concentrations remain unaffected a solution to your problem.



Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Tomb. You're a graverobber who has been hired by a mysterious tomb owner to find his lost treasure. He wants you to break into the tomb and steal his scepter.

Impressional Games: 14/16
Setting: A jungle setting.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- A challenging physics-based puzzle element.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Summary

Plot: You are a graverobber who has been hired by a mysterious tomb owner to find his lost treasure. He wants you to break into the tomb and steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, DASH to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT CLICK & ROLL to break open treasure boxes.

Gameplay: You are a graverobber who has been hired by a mysterious tomb owner to find his lost treasure. He wants you to break into the tomb and steal his scepter.

Mechanics: You are a graverobber who has been hired by a mysterious tomb owner to find his lost treasure. He wants you to break into the tomb and steal his scepter.

Objectives: You are a graverobber who has been hired by a mysterious tomb owner to find his lost treasure. He wants you to break into the tomb and steal his scepter.



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Impressional Games: 14/16
Setting: A Viking setting.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based, puzzle-solving.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Summary

Plot: You had a dramatic death - See Lucky Ode. Now you're stuck in the afterlife. You must navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla. You must avoid traps and navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, DASH to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT CLICK & ROLL to break open treasure boxes.

Gameplay: You are stuck in the afterlife. You must navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla. You must avoid traps and navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla.

Mechanics: You are stuck in the afterlife. You must navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla. You must avoid traps and navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla.

Objectives: You are stuck in the afterlife. You must navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla. You must avoid traps and navigate through the halls of Valhalla to find your way to the gates of Valhalla.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Games: 14/16
Setting: A lab setting.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Summary

Plot: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Outline:

Keyboard and mouse controls: DASH to move, DASH to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT CLICK & ROLL to break open treasure boxes.

Gameplay: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Mechanics: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Objectives: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.



Small Dude, Big World

You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Impressional Games: 14/16
Setting: A lab setting.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-thriller games and 3D platformers.
Unique Selling Points:

- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique weapons interact with the environment to increase difficulty and challenge.

Summary

Plot: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Outline:

Keyboard and mouse controls: DASH to move, DASH to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT CLICK & ROLL to break open treasure boxes.

Gameplay: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Mechanics: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Objectives: You are an ingénieur trying to get your team back to their laboratory after an explosion. You must navigate through obstacles to find a way to the exit. You must also make your team safe from the exploding bombs.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a descendent of a pharaoh. Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Project who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique atmosphere, interesting environment, challenging 3D world.
- Unique unique puzzles set in a Pharaoh's tomb.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Summary:

Get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, DASH+J to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT arrows for movement, LEFT Click + Mouse scroll for aiming.

Player Character: You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Gameplay:

You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Mechanics:

You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Summary:

Get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, DASH+J to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT arrows for movement, LEFT Click + Mouse scroll for aiming.

Player Character: You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Gameplay:

You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Mechanics:

You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. You are trying to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter. You have to dash through various rooms, climb up ledges, and solve puzzles to progress. You must also avoid traps and enemies.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Project who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique atmosphere, interesting environment, challenging 3D world.
- Unique unique puzzles set in a Viking setting.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Summary:

Get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and Mouse Controls: DASH to move, DASH+J to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT arrows for movement, LEFT Click + Mouse scroll for aiming.

Player Character: You had a disastrous death - See Lucky Cole. Now you're back from the dead! You just got your viking armor and you're ready to take on the world. Many traps are scattered throughout the levels, so be careful! Try to dash through them, or if you fall, don't let the darkness claim you as a viking once more.

Gameplay:

You had a disastrous death - See Lucky Cole. Now you're back from the dead! You just got your viking armor and you're ready to take on the world. Many traps are scattered throughout the levels, so be careful! Try to dash through them, or if you fall, don't let the darkness claim you as a viking once more.

Mechanics:

You had a disastrous death - See Lucky Cole. Now you're back from the dead! You just got your viking armor and you're ready to take on the world. Many traps are scattered throughout the levels, so be careful! Try to dash through them, or if you fall, don't let the darkness claim you as a viking once more.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting into it, using King Tutankhamun's sarcophagus.

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based platformer, puzzle.

Target Audience: Project who enjoy Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique atmosphere, interesting environment, challenging 3D world.
- Unique unique puzzles set in a goofy art style.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Summary:

Get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline:

Keyboard and mouse controls: DASH to move, DASH+J to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, LEFT & RIGHT arrows for movement, LEFT Click + Mouse scroll for aiming.

Player Character: You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. In one of your experiments with unstable science, something went wrong and now you are stuck in a lab that looks like a bigger and different version of your room. You must now use your knowledge and your resources to solve the puzzles ahead of you.

Gameplay:

You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. In one of your experiments with unstable science, something went wrong and now you are stuck in a lab that looks like a bigger and different version of your room. You must now use your knowledge and your resources to solve the puzzles ahead of you.

Mechanics:

You are an ingénue researcher trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. In one of your experiments with unstable science, something went wrong and now you are stuck in a lab that looks like a bigger and different version of your room. You must now use your knowledge and your resources to solve the puzzles ahead of you.

Objectives:

Manage tough environments, travel with diary to solve puzzles in an adventure setting while you freely travel.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regID2sb...> 123/157

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

22

What's your current (or latest) education? *

Office Work

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Battelfield, warframe, heartstone, league, (shooter)

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

League, Battelfield, warframe

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

singel player games (story base games, campingens)

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

I think, i have mixed feeling with this game i like the idear but i dont think it's something speciale, you could do it with a twist but feels very basic

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

Well, beacuse it's basic i feel like it hard to fuck it up the idear is very solid, like it's easy to set your mind on but not that quinque.

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

It's done a multiple times in diffrent way so you have to be different then whats on the market, otherwise i dont have that much to say,

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Dont really have any idear for this game, again the idea is kinda like what you see is what you get, i dont know.

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Want to add fights to game / obstacles, make someone hunt you.

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7		
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

A bit confused about the plot of the game i then explained it to him, didn't know what to think about it though.

.....

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

Like the part with different stages, like that we stick to the nordic vibe methodology, like the art, (goofy or realistic aspect - go for realistic aspects, you really take it more in when it looks real)

.....

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Hard to read and understand it, since the relatable games are hard to understand, roguelite and action kinda made me think of demon souls, dark souls.

.....

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

Don't know, maybe have secret passages when moving forward, like when you're waking up something but you see something that this is not the way but there is a secret way to go there to do it.

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Don't have anything

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree

Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

not after understanding the idea

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

That you will be small in a big world. When I looked at the moodboard, I had the idea of you being just like sneaking through everything in the human world. Small doing all kinds of stuff in a human size world.

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

Not the Thing you normally see kinda Unique idea, depends a lot on what the objective of the game will be.

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

nothing that came to my mind

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Be able to roam around not locked in to specific path, that you can explore a bit, but that there's also the possibility of danger around the corner.

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Nope got nothing

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

Good luck

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFKV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *



The pharaohs Tomb

Description: A pharaoh's tomb is filled with traps and puzzles. You must solve them to progress through the tomb and reach the final chamber where you can find the Pharaoh's treasure.

Impressional Game: 14/10
Getting stuck, jumping around, Tomb-Roller.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-adventure, 3D platformer.
Unique Selling Points:

- Unique physics-based movement, Tomb-Roller.
- Unique puzzles interact with the environment to increase difficulty and challenge.
- Unique unique traps and obstacles.
- Unique ability to learn game mechanics by solving puzzles.

Objectives: Manage traps and obstacles, find hidden items in an atmospheric tomb while you freely travel.

Summary
Plot: You are a tomb raider who has to solve various puzzles and traps to progress through the tomb. You must avoid falling into pits and solve various puzzles to progress.

Outline
Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Control to grab onto stuff, Q/E to look around, F1 to switch identity.
Gameplay: You are a tomb raider who has to solve various puzzles and traps to progress through the tomb. You must avoid falling into pits and solve various puzzles to progress.

Mechanics: Traps and obstacles scattered throughout the tomb.
Tomb-Roller and physics based interaction between the player and the environment.

Objectives: Manage traps and obstacles, find hidden items in an atmospheric tomb while you freely travel.



Road to Valhalla

Description: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.

Impressional Game: 14/10
Getting stuck, jumping, Ring, Vikings.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, Physics-based, platformer, rogue-like.
Target Audience: Player who enjoys action-adventure and challenging platformers with a survival comedy.
Unique Selling Points:

- Unique physics-based movement, Ring.
- Unique trap interaction.

Objectives: Find a path to Valhalla, avoid traps, collect Vikings, and survive.

Summary
Plot: You had a dolphin-like death - See Lucky! Only the bravest Vikings make it past you. Your partner is taking over the world, but you're not afraid. Many traps are set along the way, but you're not afraid. You're taking over the world, but you're not afraid. You're taking over the world, but you're not afraid. You're taking over the world, but you're not afraid.

Outline
Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Control to grab onto stuff, Q/E to look around, F1 to switch identity.
Gameplay: You are a Viking who has to navigate through the world, avoiding traps and obstacles. Use your sword and ring to defend yourself and progress through the world.

Mechanics: Traps and obstacles scattered throughout the world.

Objectives: Find a path to Valhalla, avoid traps, collect Vikings, and survive.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Description: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Impressional Game: 14/10
Getting stuck, Jumping, Physics, and Motion control, being silly, Chemistry lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Target Audience: Player who enjoys action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle.
Unique Selling Points:

- Unique physics-based movement, Jumping.
- Unique environment interaction.
- Unique objects allowing for special interactions.

Objectives: Use your knowledge of physics and chemistry to solve the puzzles and escape the lab.

Summary
Plot: You are an ingenious scientist trying to get your team to complete an experiment. However, an explosion occurs in your lab, causing you to become stuck in a room that looks like a giant, and different from the outside. You must use your knowledge of physics and chemistry to solve the puzzles and escape.

Outline
Keyboard and mouse controls: WASD to move, Spacebar to jump, Shift/Control to grab onto stuff, F1 to change into stuff.
Gameplay: You are an ingenious scientist trying to get your team to complete an experiment. However, an explosion occurs in your lab, causing you to become stuck in a room that looks like a giant, and different from the outside. You must use your knowledge of physics and chemistry to solve the puzzles and escape.

Mechanics: Obstacles and environments are scattered throughout the lab.

Objectives: Use your knowledge of physics and chemistry to solve the puzzles and escape.

Concept C: Small Dude, Big World

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sb...> 133/157

Please select which concept this test participant was shown second: *

The pharaohs Tomb




A screenshot from the game 'The Pharaoh's Tomb' showing a character in a desert environment.

Road to Valhalla




A screenshot from the game 'Road to Valhalla' showing a character in a dark, atmospheric setting.

Concept A: The Pharaohs Tomb

The pharaohs Tomb




A screenshot from the game 'The Pharaoh's Tomb' showing a character in a desert environment.

Road to Valhalla




A screenshot from the game 'Road to Valhalla' showing a character in a dark, atmospheric setting.

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World




A screenshot from the game 'Small Dude, Big World' showing a character in a laboratory setting.

Small Dude, Big World




A screenshot from the game 'Small Dude, Big World' showing a character in a laboratory setting.

Concept C: Small Dude, Big World

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sb...> 134/157

Please select which concept this test participant was shown last: *

<h1>The pharaohs Tomb</h1> <p>You play as a graverobber convinced he's a treasure hunter & psychopath, who's going to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.</p> <p>Inspirational Games: 16%, running low, 16%, unchained, Tomb Raider</p> <p>Platforming PC:</p> <p>Setting: action-adventure, 3D, platformer, physics based, permaculture</p> <p>Target Audience: puzzle, platformer, physics games, 3D platformers</p> <p>Unique Playing Points:</p> <ul style="list-style-type: none">- Dive into a challenging treasure hunting adventure with a regular ranking.- Use your acrobatic skills to maneuver through the tomb's dangerous rooms and complex puzzles.- Discover unique traps to prevent the pharaoh from getting to the scepter.- Experience the thrill of solving mind-bending puzzles while you're faced with the pharaoh's traps. <p>Summary:</p> <p>Plot:</p> <p>You're a crazed graverobber who has to dive into a tomb and retrieve the Pharaoh's scepter. You must use your acrobatic skills to maneuver through the traps he's placed to stop you. You'll need to jump, climb, and press buttons to progress through the tomb and ultimately reach the Pharaoh's sarcophagus.</p> <p>Gameplay:</p> <p>This game is an action-platformer, navigating through ancient tombs and intricate puzzles, utilizing physics-based precision traps and clever traps. You will need to reach the Pharaoh's sarcophagus and retrieve the Pharaoh's scepter to complete your goals.</p> <p>Mechanics:</p> <ul style="list-style-type: none">- Platforming mechanics centered around the Pharaoh's traps.- Physics and physics-based interaction between the player and the environment.- 3D platformer PC traps. Configuring one at a time, narrow ledges, open traps and more.- The traps are physics based, so you can't just walk over them.- The traps require some skill to dodge, trigger, avoid them. 
--

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Vikings' greatest and gairr passage to Valhalla in this goofy, but satisfying, physics-based roguelike platformer.

Inspirational Games: *Angry Birds*, *Angry Birds Star Wars*, *Angry Birds Rio*, *Angry Birds Space*.

Platform: PC

Genre: Action, Adventure, 3D Platformer, Physics-Based, Roguelike

Target Audience: Prospective Vikings looking for a challenge, Vikings who are afraid of heights, Vikings who are afraid of death.

Unique Selling Points:

- A unique spin on a classic game genre.
- Play as a Viking who has lost his memory.
- Use traps to challenge, but rewarding Viking platforming.
- Reinvent the fundamentals of gravity, height, and mass with physics.
- Physics-based platformer.

Summary:

Plot:

After a disastrous death - last Viking! - the gods have given you a second chance at arriving in Valhalla. You must now prove your worthiness by solving various puzzles and avoiding many traps. And challenging Vikings need not be your only tool for survival. You can also recruit them to help you along the way. Death is merely an illusion to the Underworld.

Visuals:



Objectives:

Survive the traps and make it to the Underworld. Each puzzle you solve along the way is the key to Valhalla, rising through the beginning of the Underworld. The more you progress, the more rewarded for finding creative platforming segments in uniquely dangerous ways.

Outline:

Keyline: *Angry Birds*, *Angry Birds Star Wars*, *Angry Birds Rio*, *Angry Birds Space*, *Angry Birds*.

Blah Checklist:

- Support: PC, Mac, Linux, iOS, Android, GOG.COM, STEAM, GOG.COM, SteamOS.
- Genre: Action, Adventure, 3D Platformer, Physics-Based, Roguelike.
- Release Date: Q4 2016.
- Price: \$19.99 USD.

Gaming:

This is a unique game that pushes platformer limits, guides, jumps over spikes, and solves physics-based puzzles. It's a game that will keep you entertained with its traps and rewards, and reward through the new Redstone path to the Underworld.

Headlines:

Valhalla is an upcoming game that pushes the limits of physics, platforming, and the environment. It's a game that will keep you entertained with its traps and rewards, and reward through the new Redstone path to the Underworld.

Lead Design:

Valhalla is a Nordic series of art, history, and culture. It's a game that pushes the limits of death - and rebirth - of life. It's a game that pushes the limits of physics, platforming, and the environment. It's a game that pushes the limits of death - and rebirth - of life. It's a game that pushes the limits of physics, platforming, and the environment.

Valhalla



Valhalla is a physics-based platformer that pushes the limits of death - and rebirth - of life. It's a game that pushes the limits of physics, platforming, and the environment. It's a game that pushes the limits of death - and rebirth - of life. It's a game that pushes the limits of physics, platforming, and the environment.

Concept B: Road to Valhalla

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *

[REDACTED]

What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

19

What's your current (or latest) education? *

HTX

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

MOBA, league, rougelikes

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

league, hades, hollow knight

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

FPS, strategy games

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

sounds like a rage game, would make the player spend way to much time playing, selling point would be that it would be hard to play

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

likes the tag-line "but are you really a treasure hunter or just a grave robber?", likes that there lore could be part of the game

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

not a fan of rage games, would be hard to get different traps in egyptian theme

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

not sure

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

no permadeath, remove some of the rage-aspect, should have a great balance between good gameplay and hard gameplay

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.



If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

like the idea of Valhalla and norse mythology, likes the plot

.....

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

big fan of being able to interact with everuthing in the enviroment

.....

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

sound very frustrating and if you cant get good at the game you would hate it

.....

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

not at the moment

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

remove the permadeath, it should be possible for the player to choose a different difficulty

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing Road to Valhalla would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree				

If given the option to, I would play Road to Valhalla.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

.....

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

likes the genre, something new and likes the idea of ragdoll physics and goofy artstyle, thinks it can be interesting

.....

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

goofy artstyle, likes it for a platformer, gives the ability to have fun while playing

.....

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

weird to combine rouglike and platformer

.....

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

hope that there will be different powerups, ex. in the form of chemicals, thinks it would challange the player to make choices

.....

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

the rougelike aspect, would not like it to be rougelike but would prefer it to be storybased

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

Playing Small Dude, Big World would probably be boring.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would play Small Dude, Big world.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Strongly Agree					

If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.

	1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

buying the game would depend on the price

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *

The pharaohs Tomb



Summary

You play as a government agent convinced he is a dangerous hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, SPACE to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate Power-ups/secondary ability.

Objectives

Play as a secret agent who has been sent to the pyramid to stop the ancient hunter. You must fight to get into the ancient parts of a pyramid and steal the Pharaoh's Scepter. You must also avoid the traps and enemies along the way.

Target Audience

Player who enjoys fighting themes and action platformers.

Unique Selling Points

- Unique selling point is the intense hunting adventure you can have.
- Your unique selling point is the environments between the desert and the pyramid, cutting along walls.
- Unique selling point is the different environments you can explore.
- Unique selling point is the variety of weapons you can use when you freely fight it.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based platformer, puzzle, exploration, rhythm

Target Audience: Player who enjoys fighting themes and action platformers.

Road to Valhalla



Summary

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based roguelike platformer.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, SPACE to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate Power-ups/secondary ability.

Objectives

Play as a warrior who has been chosen to pass through death's gateway. You must pass through the traps set by the gods to reach the gates of Valhalla. You must collect items along the way to help you pass through the traps. You must also avoid the traps and enemies along the way.

Target Audience

Player who enjoys the challenge and changing platforms with a social community.

Unique Selling Points

- Unique selling point is a new genre of hybrid object/physics platformer.
- Unique selling point is challenging but rewarding killing death's gateway.
- Unique selling point is the combination of collecting items and navigating through traps.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based platformer, roguelike

Target Audience: Player who enjoys the challenge and changing platforms with a social community.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World



Summary

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge robots. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls: WASD to move, SPACE to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & R to activate secondary stuff.

Objectives

Play as a scientist who is trying to get your研究所实验室 back to normal. You must find a way to get out of your研究所实验室 without getting killed by the robots. You must also find a way to get back into your研究所实验室 and fix it.

Target Audience

Player who enjoys the challenge of navigating through obstacles in a gothic art style.

Unique Selling Points

- Unique selling point is the challenging platforming puzzle with a gothic art style.
- Unique selling point is the various obstacles.
- Unique selling point is the various robots.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics based platformer, puzzle, exploration, rhythm

Target Audience: Player who enjoys the challenge of navigating through obstacles in a gothic art style.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Summary

You play as a graverobber convinced he is a descendent of a pharaoh. You are a hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z, Q/E to look around. Press F to interact with objects.

Player Character
You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. He is wearing a traditional Egyptian headdress and clothing, and wears a golden scepter.

Gameplay
You are a graverobber who has been convinced he is a descendent of a pharaoh. He is wearing a traditional Egyptian headdress and clothing, and wears a golden scepter.

Mechanics
The player must navigate through a series of rooms and corridors, avoiding traps and enemies. They must also collect artifacts and solve puzzles to progress through the tomb.

Objectives
The player's objective is to steal the golden scepter from the pharaoh's tomb.

Target Audience

- Action-adventure, puzzle-solving, stealth
- Unique selling point - Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Unique Selling Points

- Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Objectives

Manage tough environments, find artifacts in an atmospheric setting while you freely fight.



Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Summary

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer death's gateway and gain passage to Valhalla in this godly, but terrifying, physics-based roguelike platformer.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z, Q/E to look around. Press F to interact with objects.

Player Character
You had a dramatic death – See Lucky Ode. Now you're reborn in Valhalla, but you have to navigate through its gates to prove yourself. Many traps are set along the path, so you'll need to be careful. Use the sword, bow, and shield to defend yourself from the living. Be bold, and don't be afraid to die, because in Valhalla, dying is a rite of passage.

Gameplay
You are a living soul that must prove themselves to gain passage to Valhalla. You must travel through the gates of death, avoiding traps and navigating through the living.

Mechanics
You are a living soul that must prove themselves to gain passage to Valhalla. You must travel through the gates of death, avoiding traps and navigating through the living.

Objectives
You are a living soul that must prove themselves to gain passage to Valhalla. You must travel through the gates of death, avoiding traps and navigating through the living.

Target Audience

- Action-adventure, puzzle-solving, stealth
- Unique selling point - Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Unique Selling Points

- Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Objectives

Travel through the gates of death, avoiding traps and navigating through the living.



Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Summary

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls
WASD to move, ZPICK to jump, SHIFT GLIDE to glide while holding Z, Q/E to look around.

Player Character
You are an ingénue scientist trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. You are surrounded by large items, including a piano, a chair, and a desk, which you must maneuver around to find a way out.

Gameplay
You are an ingénue scientist trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. You are surrounded by large items, including a piano, a chair, and a desk, which you must maneuver around to find a way out.

Mechanics
You are an ingénue scientist trying to get your team back to safety after an unfortunate accident. You are surrounded by large items, including a piano, a chair, and a desk, which you must maneuver around to find a way out.

Objectives
Find a way out of the lab.

Target Audience

- Action-adventure, puzzle-solving, stealth
- Unique selling point - Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Unique Selling Points

- Player interacts with the environment to overcome obstacles, instead of fighting them directly.
- Storyline focuses on personal history and family legacy.

Objectives

Find a way out of the lab.



Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown last: *

The pharaohs Tomb

You play as a pharaoh's son convinced he is a treasure hunter & archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Inspirational Games:

- Return to the Tomb of the Pharaohs
- Tomb Raider
- Uncharted
- Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action Adventure, 3D platform, physics based, puzzle solving

Target Audience:

- Gamers who enjoy platformers and 3D platforms.

Unique Selling Point:

- Story driven, involving mysterious elements and a sense of regular testing.
- Interactive environment with the environment interacting with your actions.
- Unique physics engine, allowing you to move in ways you have never seen before.
- Superhero analysis mode, giving players the feeling of creating their own superhero.

Gameplay:



This game plays like a platformer, navigating through ancient tombs and pyramids. You need to solve puzzles, collect items, and avoid traps. You also need to interact with the environment to progress, such as pushing blocks or opening doors. The game features a physics engine that allows for creative movement and problem-solving.

Objectives:

Navigate dark environments filled with deadly traps and obstacles to reach an atmospheric secret chamber.



Controls:

Keyboard and Mouse Controls

- W, A, S, D, Left Click, Left Shift, Left Ctrl to move left, right, up, down, jump, attack, shoot, (L1 & R1) - Interact
- Spacebar - Sprint
- Left Click - Interact
- Left Shift - Sprint
- Left Ctrl - Crouch

Music/Effects:

Music: Egyptian-themed music, including desert-themed tracks by artists like Skrillex, Zedd, & KSHMR.

Effects: Sound effects include the sound of sand shifting, the crackling of fire, and the distant sounds of the desert.

Storyline:

This game is set in an ancient Egyptian tomb. The player follows a young pharaoh's son who believes he is destined to become the next pharaoh. He must navigate through the tomb, solve puzzles, and avoid traps to reach the final chamber where he can find the lost scepter.

Mechanics:

The game uses a physics engine to create interactions between the player and the environment. It allows players to push objects, break them apart, or use them to solve puzzles. For example, you might need to break a wall to reach a hidden area or use a large object to open a door. These mechanics are used to create interesting challenges and puzzles throughout the game.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking's gauntlet and gain passage to Valhalla as fast as possible, but not sacrificing physics-based ragdolling performance!





Inspirational Games

Half-Life 2, Half-Life, Portal, Valve's Source Engine, Team Fortress 2, Team Fortress

Platform: PC

Genre: Action-adventure, 3D puzzle, physics-based, platformer

Target Audience: Fans of the genre, especially those who enjoy challenging puzzles without constantly getting killed.

Unique Selling Points:

- A combination of a massive game world and a physics-based ragdolling system.
- One of the few challenging, interesting, challenging games.
- Embrace the randomness of physics-based ragdolling and manage your physics-based platforming.

Summary

Plot:

You're in a dangerous death trap. And lucky for you, you've got a friend who's amazing at solving physics-based puzzles. You need to get past certain parts of the trap. Many traps and challenges are awaiting you, so you'll need to figure out how to get past them. The game is set in a dark, mysterious land where the Vikings live. Death is here, and it's time to face the Underworld.



Objectives:

Control the character and solve puzzles to clear levels. Complete your winging gauntlet as fast as the world's first physics-based ragdolling game. It's all about precision and timing.

Visuals:

The game features a dark, atmospheric art style with a focus on light and shadow. The environments are detailed and realistic, designed to look like ancient Norse structures.

Gameplay:

This is a challenging game that requires precision, timing, and reflexes. You'll need to carefully plan your movements and anticipate the game's physics-based challenges to succeed.

Soundtrack:

The game features a variety of tracks from the likes of Metallica, Iron Maiden, and Megadeth. The music is perfect for the game's intense and action-packed nature.

Controls:

Keyboard and mouse controls are used to control the character. You will need to use the keyboard to move and the mouse to aim and shoot.

System Requirements:

Minimum System Requirements: Intel i3 processor or better, 8GB RAM, 100GB free disk space, and a GTX 1060 or higher graphics card.

Conclusion:

Overall, this is an excellent game that provides a unique challenge and entertainment value. It's a must-play for anyone who enjoys physics-based games and enjoys a good challenge.

Final Rating:

Overall, this is a great game that offers a unique challenge and entertainment value. It's a must-play for anyone who enjoys physics-based games and enjoys a good challenge.

Final Rating:

Overall, this is a great game that offers a unique challenge and entertainment value. It's a must-play for anyone who enjoys physics-based games and enjoys a good challenge.

 Concept B: Road to Valhalla

Small Dude, Big World



An explosive occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate deadly obstacles to find safety in your predicament.

Inspirational Content:
Watch a video of Matt and Molly's virtual reality, chemistry fail.

Platforms:
Steam

Description:
Action-Adventure, 3D platformer, physics-based puzzle-platformer, runner, racing

Target Audience:
People who like VR games (platforms) and challenging puzzle-platformers in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- Fun and challenging puzzle-platformer with racing
- Unique futuristic science-fiction laboratory, with various obstacles
- Chemical liquids showing off special properties!

Summary

Pics:
An image of a magnet moving to pull your bungee corded laboratory equipment. An image of your scientist self running away from a giant hand holding a large metal ball. A screenshot in a room that looks a lot bigger and different than the one you're in. A screenshot of a scientist running away from a giant hand holding a large metal ball.

Video:
Watch a video of the game's creators making their research on safety the prints around you.

Quirks

Keyboard and mouse controls:
WASD to move, LMB to jump, LEFT CLICK to shoot.

What's Different?
Platforming meets VR action. DRAFTERS INGENIUS (English only). It's a physics-based puzzle-platformer based on science, created with a focus on accessibility and safety.

Gameplay:
Navigate a scientist through a laboratory while avoiding obstacles and challenges. You must use your knowledge of science to solve puzzles and overcome challenges. The game features a variety of obstacles, such as exploding barrels, moving platforms, and酸性液体.

Features:

- VR equipment allows players to feel the difficulty and tension.
- Unique and unpredictable laboratory design makes the environment more interesting.
- Physics-based puzzle-platformer mechanics help you complete challenges.

Target Demographic:
Teenagers and young adults who enjoy VR games and puzzles.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Concept Test Interview guide

Til observationsnoter under semistruktureret interview :)

Protokol for test af concept One Pagers

TRIN 1

Print/forbered din One Pagers

TRIN 2

Print/forbered din Interview guide

TRIN 3

Print/forbered GDPR formular

TRIN 4

Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.

TRIN 5

Bed din informant om at udfylde GDPR formular

TRIN 6

Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter via Concept Test Questionnaire!

TRIN 7

Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

TRIN 8

HVIS JA TIL TRIN 6: bed dem om at udfylde vores playtester Sign-up Form.

Control Questions

Name of test participant: *



What's your gender? *

Male

Female

Non-binary

Prefer not to say

Other:

What is your age? *

24

What's your current (or latest) education? *

IT-supporter

Do you play videogames? *

Yes

No

Which videogames (or genres) are you currently playing? *

Action horror, FPS, MMORPG

What are your 3 favourite videogames (or genres)? *

Hunt: Showdown, Resident Evil 4, FPS

Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing? *

Simulation, 2D sidescrollers

In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game? *

- 0-1 day
- 2-3 days
- 4-5 days
- 6-7 days

Do you consider yourself to be a... *

- Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaohs Tomb

What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?

The concept seems very repetitive across the three concepts presented

Was there anything you especially liked about the The Pharaoh's Tomb?

no

Was there anything you especially disliked about the The Pharaoh's Tomb?

The setting is boring

What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?

Don't know

If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

The setting and make it more action focused (kind of like Tomb Raider)

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

The Pharaoh's Tomb sounds like it would be fun to play.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

Playing The Pharaoh's Tomb would probably be boring.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would play The Pharaoh's Tomb.

1	2	3	4	5	6	7	
Strongly Disagree	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Strongly Agree

If given the option to, I would buy The Pharaoh's Tomb.

1 2 3 4 5 6 7

Strongly Disagree



Strongly Agree

Feel free to elaborate on your answers:

The setting seems overused

Concept B: Road to Valhalla

What was your first impression of Road to Valhalla?

Interesting concept

Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?

The setting and combination of setting and genre

Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?

Missing some form of active obstacles, that can vary to make it harder to master the levels. Would like something dynamic in the levels (something hunting you as an example), add some variation to get some replayability

What do you wish you could do in Road to Valhalla?

don't know

If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

pass

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Road to Valhalla sounds like it would be fun to play.



Playing Road to Valhalla would probably be boring.



If given the option to, I would play Road to Valhalla.



If given the option to, I would buy Road to Valhalla.



Feel free to elaborate on your answers:

The current concept seems like it would be a play once and then be done with it. Would like some replayability

Concept C: Small Dude, Big World

What was your first impression of Small Dude, Big World?

The concept seems similar to the other concepts presented, but think the setting and story is more interesting than "Road to Valhalla"

Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?

The Setting

Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?

Don't know

What do you wish you could do in Small Dude, Big World?

Interact with big objects (ex. find a way to get a battery into something to activate it)

If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

there should be a cat in the game pushing things and creating further obstacles throughout the game

For the following questions, please note how much you agree (or disagree) with the various statements.

(1 = Strongly disagree, 7 = Strongly Agree)

Small Dude, Big World sounds like it would be fun to play.



Playing Small Dude, Big World would probably be boring.



If given the option to, I would play Small Dude, Big world.



If given the option to, I would buy Small Dude, Big World.



Feel free to elaborate on your answers:

The game could become boring, there would need to be various levels and replayability

The End :)

Husk at spørge om informanten har lyst til at være playtester. Hvis ja, vis dem det følgende spørgeskema:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd_MAzKukXpFkV_gTLonbgCTa3aAlsU5UsX1PZj9pEWGtJCNw/viewform?usp=sf_link

Please select which concept this test participant was shown first: *



The pharaohs Tomb

Summary

You play as a grave robber convinced he is a treasure hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with environment objects.

Player Information

DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with environment objects.

Target Audience

Players who enjoy platforming themes and challenges, looking for an intense hunting adventure in an art style.

Unique Selling Points

- Storyline involving intense hunting adventure in an art style.
- Take your wingsuit with the environment to increase your chances of surviving while climbing steep walls.
- Unique physics allowing you to climb walls and ceilings.
- Experience of magic items, gravity and energy beams in an atmospheric setting where you freely climb.

Objectives

To climb up the wall and navigate through several atmospheric environments, once you have you avoid poisonous arrows traps and solve traps. Finally you must the cover the floor and collect the Pharaoh's scepter and escape before the pyramid falls.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Summary

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer others' greatness and gain passage to Valhalla in this gauntlet, but activating physics-based requires placement.

Outline

Keyboard and Mouse Controls
DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with environment objects.

Player Information

DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with environment objects.

Target Audience

People who like how the physiology and challenging platforming with a twist.

Unique Selling Points

- Unique selling point is a new genre of video game performers.
- Unique selling point is a challenging, fast-paced action platformer.
- Experience the combination of over-the-top fun, frustration and mastering unique physics moves in platformer.

Objectives

Escape the traps and rats in order to clear the path to Valhalla. You will get going at the way to the top of the mountain and you will need to overcome obstacles to increase income which will open up your next run through the gauntlet. So that we can get a short break of platformer to dodge deadly traps.

End Notes

Control the hero to pass through various traps and obstacles to reach the end of the level. Jump over spikes, balance over churning lava, shoot out with a sword with combinations and rappel through the fine needles on the path to Valhalla.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Summary

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Outline

Keyboard and mouse controls
DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with stuff.

Player Information

DETECTS no touch, SPACES to jump, LEFT CLICK to grab onto stuff, Q & E to interact with stuff.

Target Audience

People who like to play platformer in a challenging environment set in a goofy art style.

Unique Selling Points

- Unique selling point is a challenging platformer with racing.
- Unique selling point is a challenging platformer with racing.
- Unique selling point is a challenging platformer with racing.

Objectives

Find a way to survive the laboratory while managing multiple objectives. You will need to complete the game by getting the research and intelligence from the lab to help you solve the problem. You will need to use the knowledge you will learn from the puzzle solving rounds by solving challenges.

Concept C: Small Dude, Big World

Please select which concept this test participant was shown second: *



The pharaohs Tomb

Description: A player acts as a graverobber who needs to steal the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Platforms: PC

Genre: Action-adventure, 3D platformer, physics-based puzzle, exploration, stealth

Target Audience: Player who enjoys Egyptian-themed and 3D platformers.

Unique Selling Points:

- Unique challenge of navigating through ancient tombs and avoiding traps.
- Unique physics interaction with the environment to overcome obstacles and solve puzzles.
- Unique unique ways to approach challenges.
- Experience allows to learn game mechanics by solving puzzles while you freely travel.

Objectives: Manage tough environments, find and solve an ancient tomb while you freely travel.



Outline

Keyboards and Mouse Controls: WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Mouse Controls: Left Click to move, Right Click to look, Q/E to interact, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Gameplay: You are a Viking warrior navigating through ancient and atmospheric environments. You have to avoid numerous traps, solve puzzles, and solve traps. Know where traps are located, and solve them before they trigger.

Mechanics: Vikings can scale walls throughout the Pharaoh's Tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. Vikings can also use their axes to break objects and interact with the environment. Some traps will need to be solved by using different weapons.

Objectives:

- Manage tough environments, find and solve an ancient tomb while you freely travel.



Road to Valhalla

Description: Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gritty, but satisfying, physics-based rogue-like platformer.



Outline

Keyboards and Mouse Controls: WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Mouse Controls: Left Click to move, Right Click to look, Q/E to interact, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Gameplay: You are a young scientist that just got stuck in a time portal. Long over spaces and dimensions, holding onto your life is your only chance. Use your knowledge and ingenuity to find your way back home.

Mechanics: Vikings can scale walls throughout the Pharaoh's Tomb. It requires a physics-based interaction between the player and the environment. Vikings can also use their axes to break objects and interact with the environment. Some traps will need to be solved by using different weapons.

Objectives:

- Find a way to escape from the time portal. You will need to use the trap doors, locks, and weapons to do so.
- Escape from the time portal.

Objectives:

- Solve various puzzles in order to clear out the lab. You will need to use the trap doors, locks, and weapons to do so.
- Escape from the time portal.

Concept A: The Pharaohs Tomb

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

Description: An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate through obstacles to find a solution to your predicament.



Outline

Keyboards and Mouse Controls: WASD or arrow keys, Spacebar to jump, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Mouse Controls: Left Click to move, Right Click to look, Q/E to interact, Shift/Left Click to grab onto stuff, Q/E & R/C to attack/Freeze weapons/Items.

Gameplay: You are an ingenious scientist trying to get your team through various obstacles. In case of your experiments went wrong, you can always use science, chemistry, and physics to get through the obstacles. You can also use your tools to solve the puzzles around you.

Mechanics: You are a clever scientist who can use various tools to solve puzzles. You can use your tools to break objects and interact with the environment. Some traps will need to be solved by using different tools.

Objectives:

- Fix the explosion and solve the puzzles in order to clear out the lab. You will need to use the trap doors, locks, and weapons to do so.
- Escape from the time portal.

Objectives:

- Solve various puzzles in order to clear out the lab. You will need to use the trap doors, locks, and weapons to do so.
- Escape from the time portal.

Concept C: Small Dude, Big World

<https://docs.google.com/forms/d/1G2MFUnVKY6c7ht3Gz9EoXUE5HixjUNXNUI86BBUE4gQ/edit#response=ACYDBNjJkG27vFdjs9regiD2sb...> 156/157

Please select which concept this test participant was shown last: *



The pharaohs Tomb

You play as a graverobber convinced he is a Pharaoh's Hunter / archaeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.

Imaginational Game: 14/16
Setting: In a tomb.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle-solving.
Target Audience: Player who enjoys Egyptian-themed and 3D platforms.
Unique Selling Points:

- A unique take on the movement mechanics, involving wall climbing along walls.
- Experience an array of learnable moves to solve puzzles in an atmospheric setting where you freely build.

Summary

Plot: You are a graverobber who has been accused of robbing the Pharaoh's tomb. You must prove your innocence by finding the Pharaoh's scepter that you believe the Pharaoh's Hunter is trying to steal from you.

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to interact with objects.
Gameplay: You are a graverobber navigating through a tomb and an underground crypt. You have to avoid various traps, including spikes and stone blocks. Avoid the stone blocks and solve the Pharaoh's puzzles to find the scepter.

Objectives:

- Manage tough environments, filled with deadly traps and obstacles.
- Solve one unique puzzle in an atmospheric setting where you freely build.

Mechanics: You can climb and interact with the environment to overcome obstacles and reach hidden areas.
Target Audience: Player who enjoys platforming and solving puzzles.

Concept A: The Pharaohs Tomb



Road to Valhalla

Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Viking culture and gain passage to Valhalla in this gory, but satisfying, physics-based rogue-like platformer!

Imaginational Game: 14/16
Setting: In a tomb.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based, puzzle-solving.
Target Audience: Player who enjoys platforming and solving puzzles.

Summary

Plot: You had a dramatic death - See Lucky Ode. Now you're back to life, but you're not the same. You've got a darker path ahead of you. Many traps are set for you, so you'll need to be careful. Use your skills to survive the traps and reach the end of the game. Be bold, and don't be afraid to challenge others, many are available online!

Outline

Keyboard and Mouse Controls: WASD to move, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to interact with objects.
Gameplay: You are a Viking warrior that must prove themselves. Use your skills to avoid traps and obstacles while you navigate through the levels.

Objectives:

- Navigate through various traps to reach the end of the level.
- Be bold and prove yourself to be the best Viking.

Mechanics: You can climb and interact with the environment to overcome obstacles and reach hidden areas.
Target Audience: Player who enjoys platforming and solving puzzles.

Concept B: Road to Valhalla



Small Dude, Big World

An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate densely packed to find a solution to your predicament.

Imaginational Game: 14/16
Setting: In a lab.
Platform: PC
Genre: Action-adventure, 3D platform, physics-based puzzle-solving.
Target Audience: Player who enjoys platforming and solving puzzles in a goofy art style.
Unique Selling Points:

- A unique take on the challenging platforming genre with puzzles.
- Unique John Deere theme.
- Physics-based puzzles in which vehicles are used.
- Unique objects showing for special interactions.

Summary

Plot: You are an ingénue researcher trying to get your team to complete their experiments. In the middle of your experiments with nanobots and science, something goes wrong and an explosion occurs. You are left alone in a room that looks like a garage, and it's up to you to figure out how to get out. You must use your resources to solve the puzzles around you.

Outline

Keyboard and mouse controls: WASD to move, Z/X/Y to jump, Q/E/F/G/H to interact with stuff.
Gameplay: You are a character who is trying to solve puzzles in a garage. You are trying to get out of the room, but there are many obstacles in the way. You must use your knowledge of science and logic to solve the puzzles. You will need to use your team's help to solve the puzzles.

Objectives:

- Use your team's help to solve the puzzles.
- Use your knowledge of science and logic to solve the puzzles.
- Use your team's help to solve the puzzles.

Mechanics: You can climb and interact with the environment to overcome obstacles and reach hidden areas.
Target Audience: Player who enjoys platforming and solving puzzles.

Concept C: Small Dude, Big World

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Bilag 3 KJ-metode data DADIU refleksion

Jvf. afsnit A5 DADIU refleksion i projektrapporten, har vi valgt at udarbejde en refleksion over DADIU forløbet, hvor de i et halv år som praktik udviklede spil, ved at analysere vores holdninger med KJ-metoden. En forklaring for, hvordan denne process forløb, kan findes i vores sektion A5. hvor der i de følgende to afsnit af vil vise de billede fra de kommentar vi havde til de tre punkter, what went well, what didn't go well og what should we do differently?. Dette vil blive efterfulgt af de fulde uddrag af vores kj-chart datasæt.

Indhold:

Bilag 3 KJ-metode data DADIU refleksion	1
Opsummering: Den skriftlige forklaring af KJ-chart #1, #2 og #3	1
What went well under DADIU forløbet (Jf. KJ-chart #1)	2
What didn't go well under DADIU forløbet (Jf. KJ-chart #2)	4
What should we do differently (Jf. KJ-chart #3)	7
Konklusion for de tre KJ-charts	9
KJ-metoden label making	10
Skriftlig forklaring af KJ-chart 1-3	12
Chart 1 - What went well?	12
Chart 2 - What didn't go well?	14
Chart 3 - What should we do differently	16

Opsummering: Den skriftlige forklaring af KJ-chart #1, #2 og #3

I dette afsnit vil dataen blive opsummeret og uddybet, i forhold til vores indsigt i KJ-chartet, ved at identificere de problemstillinger, løsninger og forbedringer vedrørende spiludvikling vi erhvervede os i forbindelse med DADIU-forløbet. Den skriftlige forklaring af vores KJ-chart vil blive kategoriseret ud fra de tre kategorier, *What went well?*, *What didn't go well?* og *What should we do differently?*, for at skabe delkonklusioner, der kan bruges til at danne argumentation for vores problemformulering omkring erfaringer fra DADIU.

For at give en skriftlig forklaring af vores KJ-chart, vil den blive opdelt i de tre kategorier, hvor indsigtene, under de forskellige temaer, bliver analyseret og dokumenteret med eksempler fra citater. Opsætningen vil af denne grund se ud som følgende, i vores kategoriseringssystem:

Kategoriseringssystem for vores indsigt og KJ-charts:

KJ-Chart #1: What went well?

#1.1 Arbejdet var bedst fysik med mulighed for online

#1 = Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigt knytter sig til

#1.1 = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

KJ-Chart #2: What didn't go well?

#2.1 Der var en forkert håndtering af kommunikation

#2= Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigt knytter sig til

#2.1 = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

KJ-Chart #3: What should we do differently?

#3.1 Der skal skabes struktur for valgte metoder

#3= Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigt knytter sig til

#3.1 = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

Kategoriserings systemet hjælper med at indikere hvilket KJ-chart man arbejder med og hvilken specifik indsigt der er tale om. I næste afsnit vil vi opsummere vores data, omhandlende vores positive oplevelser under DADIU, og give eksempler på, hvordan indsigterne blev valgt.

What went well under DADIU forløbet (Jf. KJ-chart #1)

I dette afsnit bliver der givet et par eksempler på, hvordan vi skabte vores indsigt vedrørende, hvad der gik godt under DADIU forløbet. Vi søger derfor at finde belæg for problemformulering i at besvare, hvordan vi kan design computerspil med erfaringer lært under DADIU forløbet.

For at eksemplificere processen vi udførte, inddrager vi indsigt #1.1 fra vores skriftlige forklaring af KJ-chart #1(jf. Bilag 4), som vi udledte på baggrund af den retrospektive proces.

“Fedt at arbejde fysisk som udgangspunkt med mulighed for online arbejde”

(Bilag 3, s.1)

“Walk'n'talk”

(Bilag 3, s.1)

I citaterne blev vigtigheden bag fysisk, kontra online arbejde nævnt. Fysisk arbejde vil muliggøre, at man er i det rigtige mindset og ikke blive distraheret - derudover, er det også muligt at komme hurtigere i kontakt med sine gruppemedlemmer og have en snak. Ud fra disse citater lavede vi indsigtene:

Indsigt #1.1: Arbejdet er mest produktiv når der arbejdes fysik med mulighed for online

På baggrund af vores refleksion over DADIU forløbet, giver vores indsigt en guideline for erfaringer, der bør anvendes under vores produktion. Af denne grund vil vi kort dokumentere de resterende indsigtene, som kan bruges som guidelines under vores spiludvikling:

KJ-chart #1 What went well

#1.1 Arbejdet er mest produktiv når der arbejdes fysik med mulighed for online

Gruppen var enige i, at en mix af online og fysisk, var en god ide for projekter. Den fysiske arbejdsform fungerer bedst for gruppen, når der skal laves beslutninger og samarbejdes på opgaver. Den online arbejdsform blev anvendt, når opgaver var udelte.

#1.2 Det var godt med fælles protokoller for projektet

Gruppen var enige i, at der er et behov for at opsætte protokoller for projektet, i forhold til ledelse, vidensdeling, tidsorganisering og fælles metodologi.

#1.3 Vigtigt at have frihed i arbejdes orienteret opgaver

Gruppen var enige i, at der skulle være muligheden for at have frihed i udvalgte opgaver - med stor selvstændighed i tidsallokering og opbygning af afsnittet.

#1.4 Vigtigt at få feedback fra det arbejde man lavede

Gruppen var enige i, at det er vigtigt at give og få feedback, fra det arbejde man laver. Feedbacken kan både være rapport fokuseret, men også angående feedback fra test og undersøgelser.

#1.5 Vigtigt at have et godt samarbejde

Det var vigtigt for gruppen at samarbejde internt, fungerer både i produktionen såvel som projektet.

#1.6 Fokus på test i forskellige faser af projektet

Gruppen var enig i, at der skal være en fokus på test igennem projektudviklingen.

#1.7 Lav et dokument der introducerer spillet og dens mekanikker

Det er vigtigt i spiludvikling, at der laves et dokument, som dokumenterer de forskellige aspekter af spillets indhold - i form af design dokumenter.

Skema x: indsiger der indikere hvad der gik godt i DADIU forløbet

Dokumentationen af KJ-chartet fortsætter i næste afsnit, med specifikt fokus på de negative sider af DADIU forløbet, for at specificere hvad der skal undgås når der arbejdes med udviklingen af spil.

What didn't go well under DADIU forløbet (Jf. KJ-chart #2)

I dette afsnit vil vi give et eksempel på, hvordan indsigherne blev lavet i KJ-chartet: What didn't go well under DADIU forløbet. Her ligger fokusset på at beskrive de refleksioner, der omhandler negative aspekter af forløbet.

For at eksemplificere processen inddrager vi indsigten #2.6 fra vores skriftlige forklaring af KJ-chart #2 (jf Bilag 3), som vi udledte på baggrund af den retrospektive proces.

“Severe bugs still in release candidate”

(Bilag 3, s.2)

“Forsøge at arbejde med materiale der ikke er klar til at blive testet på”

(Bilag 3, s.2)

I citaterne blev det at have ting færdiggjort før man godkender indholdet og anvender det i spillet, understreget som at være vigtigt. Her var refleksionen, at flere problemer opstod, netop fordi dele af spillet blev lavet for hurtigt, uden at følge de korrekte protokoller, i forhold til at efterse om opgaverne var lavet korrekt. En af disse manglende protokoller var at afsende et produkt, som ikke var klar til testning. Dette skabte flere problemer i forhold til at give feedback til gruppen, da det var besværligt at teste spillet. Ud fra disse citater lavede vi indsigten:

Indsigt #2.6: Færdiggørelse af kode til spillet der ikke var klar til brug skabte problemer

På baggrund af vores refleksion over DADIU forløbet, skaber vores indsigt en guideline for problematik, der bør undgås i forhold til vores udvikling af spil - derfor vil der kort blive dokumenteret de resterende indsigt, som vil blive anvendt som guidelines under vores produktion:

What didn't go well

#2.1 Der var en ringe håndtering af kommunikation

Gruppen var enig i, at der var flere situationer under produktionen, som blev fejlhåndteret fordi, der var en ringe kommunikation mellem de forskellige afdelinger.

#2.2 Det var træls, at der var mangel på deling af information

Der var et problem, hvor en mangel på deling af information på tværs af afdelinger skabte en mangel på videndeling.

#2.3 Produktionsholdene forstod ikke helt hinandens roller

Der var en mangel på forståelse for hinandens roller, som skabte problemer med at forstå hinandens ansvarsområder

#2.4 Der var en mangel på projektledelse i projektet

Gruppen var enig i, at gennem DADIU-forløbet var der flere steder, hvor en mangel på projektledelse skabte problemer specielt i opsætning af scope, konflikthåndtering og tid organisering.

#2.5 Der var gode værktøjer som ikke blev brugt

I produktionen af spillet, var der hold som ikke benyttede playgrounds. Playgrounds er en hurtigt opsat legeplads for spillet, hvor man kan teste forskellige mekanikker og koncepter af spillet

#2.6 Færdiggørelse af kode til spillet der ikke var klar til brug, skabte problemer

I produktionen af spillet, var der tider, hvor udvikling af funktioner blev udgivet i spillet før de blev testet.

#2.7 Der var en mangel på testning af spillet

Gruppen var enig i, at der var flere steder i produktionen, som kunne forbedres med brug

af testning, især i de tidlige koncepttest.

Skema x: indsigter der indikere hvad der ikke gik godt i DADIU forløbet

Dokumentation af det sidste spørgsmål i KJ-chartet fortsætter i næste afsnit, hvor vi dokumenter løsninger på, hvad der kan gøres anderledes under spilproduktionen.

What should we do differently (Jf. KJ-chart #3)

I dette afsnit af vore KJ-chart vil der blive givet et eksempel på, hvordan en indsigt blev lavet i forhold til, hvad der kan gøres anderledes for at fikse nogle af de problematikker, der kan opstå under produktionen.

For at eksemplificere processen, inddrager vi indsigten #3.5 fra vores skriftlige forklaring af KJ-chart #3 (jf. Bilag 3), som vi udledte på baggrund af den retrospektive proces.

“Udnyttelse af Playgrounds” (Bilag 3, s.2)
“Do Early concept testing “ (Bilag 3, s.2)
“Husk at lave (og udnytte) prototypes” (Bilag 3, s.2)

I citaterne blev der refereret til vigtigheden bag at udvikle tidlige versioner af spillet, som kan testes - for at få data omkring tidlige spilkoncepter. Jf. afsnit 4A - Game Design Processen, understreger både Fullerton (2019) og Salen og Zimmerman (2010), vigtigheden i tidlige spiltest. Opsætning af tidlige tests, kan være med til, at få målgruppen mere ind over projektet, i de tidlige trin af spiludvikling. Dette kan hjælpe med at finde problematikker, man ikke selv ville have set. Ydermere kan dette give inspiration til ens produkt tidligt. En vigtige pointe er også, at ved at teste gennem hele forløbet kan vi undgå at spilde tid på at håndtere problematikker senere, når vi sidder og koder spillet, hvilket er noget Fullerton (2019) opfordrer til. Dertil forekom fortolkningen af ovenstående indsigt

Indsigt #3.5: Der skal opsættes mulighed for test via tidlige prototyper

På baggrund af vores refleksion over DADIU-forløbet giver vores indsiger en guideline der bør inkluderes i vores proces - derfor vil der kort dokumenteres de resterende indsiger, som vil bruges som yderligere guidelines under produktionen:

What should we do differently

#3.1 Der skabes begrundelser for valgte metoder

Gruppen var enig i, at der skal være en begrundelse for de valgte metoder som anvendes løbende i produktionen.

#3.2 I udviklingen af spillet skal delene samles flere gang for at minimere problemer

Gruppen var enig i, at spillet skal samles flere gange i løbet af produktionen, for at håndtere eventuelle problemer såsom bugs.

#3.3 Det er vigtigt at strukturere udviklingsforløbet

Gruppen var enig i, at der skal være et fokus på strukturen af udviklingen af spillet. Her skal gruppen overveje scopet, og diskutere de forskellige arbejdsopgaver samt overholde en tidsplan.

#3.4 Der er et behov for at skabe et klart scope for projektet

Gruppen var enig i, at der skal være et klart scope for projektet. Gruppen skal finde ud af, hvad deres mål er med spillet og bearbejd ideen nok, så scopet er klar for udviklingen.

#3.5 Der skal opsættes mulighed for test via tidlige prototyper

Gruppen var enig i, at det er vigtigt at huske at lave tidlige test på spillet. Testene kan laves med tidlige prototyper for at få data fra målgruppen

#3.6 Der skal anvendes test gennem hele processen.

Gruppen var enig i, at der skal laves test gennem hele processen med benyttelse af eksterne testpersoner - for at minimere mulige fejl med implementeret spilelementer.

#3.7 For projektet er det vigtigt at vi kommunikerer ordentligt

Gruppen var enig i, at gennem projektet skal opholdets en ordentlig kommunikation, for at forstå hvad gruppens medlemmerne arbejder med, og hvor langt de er med deres opgaver.

Skema X: indsigter der indikere hvad der skal gøres anderledes for næste spiludvikling

På Baggrund af indsigterne, har vi opnået en forståelse for de erfaringer, der bliver erhvervet i et arbejdsmiljø, hvor der udvikles spil. Det skal nævnes at indsigterne er trukket fra vores egne erfaringer fra DADIU, altså de stammer fra personlige oplevelser vi havde under DADIU forløbet, der kunne forbedres under en spilproduktion. I det følgende afsnit vil vi, afslutningsvist, sammenkoble data fra disse KJ-charts, og ud fra dette forme os en konklusion over indsigterne. Herefter bliver der dokumenteret hvorfor det er relevant at forholde sig til disse retningslinjer under udviklingen af vores spil.

Konklusion for de tre KJ-charts

I datasættet nedenfor (**tabel X**), kan der ses de indsigtter og temaer som KJ-metoden endte ud i:

1. What went well	2. What didn't go well	3. What should we do differently
Temaer <ul style="list-style-type: none"> • Gode opsætnings principper i projektet • Vigtigheden bag gruppearbejde • Vigtige principper i spiludvikling 	Temaer <ul style="list-style-type: none"> • Fejlkommunikation • Mangel på projektstyring • Testning kunne gøres anderledes 	Temaer <ul style="list-style-type: none"> • Forbedringer i projekt & rapport styring • Test skal være mere i fokus • Skab bedre kommunikations styrelse
Indsigter <ul style="list-style-type: none"> - Arbejdet var bedst fysisk med mulighed for online - Godt at have fælles protokoller - Vigtigt at have frihed i arbejdes orienteret opgaver - Vigtigt at få feedback fra det arbejde man lavede - Vigtigt at have et godt samarbejde - Fokus på testning i forskellige faser af 	Indsigter <ul style="list-style-type: none"> - Der var en ringe håndtering af kommunikation - Det var træls, at der var en mangel på deling af information - Produktionsholdene forstod ikke helt hinandens roller - Der var en mangel på projektledelse i projektet - Der var gode værktøjer som ikke blev brugt - Færdiggørelse af 	Indsigter <ul style="list-style-type: none"> - Der skabes begrundelser for valgte metoder - I udviklingen af spillet skal delene samles flere gang for at minimere problemer - Det er vigtigt at strukturere udviklingsforløbet - Der er et behov for at skabe et klart scope for projektet - Der skal opsættes mulighed for test via

projektet	kode til spillet der ikke var klar til brug, skabte problemer	tidlige prototyper
- Lav et dokument der introducerer spillet og dens mekanikker	- Der var en mangel på testning af spillet	- Der skal anvendes test gennem hele processen.

Skema x: Afgrænset datasæt fra den retrospektive analyse af DADIU forløbet

KJ-metoden label making

Team Retro

Goal: To learn from team wins and losses

Great for: Identifying improvement opportunities after a project concludes

WHAT WENT WELL?

- Using more lists because they're very popular
- Placing "dummy" copies for informative templates
- Covering a variety of industries
- Having great materials start well
- Using the approach that works better for the campaign!
- Working more in tandem teams

Whole team involved | 30 minutes to 1 hour

Team Retro:

Retrospective on DADIU 2021

29/01/2022

Fedt at arbejde fysisk som udgangspunkt med mulighed for online arbejde



★ One page designs
(Team 1, 2, 3 og 4)

★ Interaktion med producer omkring tidsplan

★ Level design patterns

Version Control gjorde det muligt at arbejde flere på samme projekt



★ Rational game design



★ Visual storytelling(Taylor)

What went well?

Feedback fra eksperter



Daglige stand-up møder :)

Walk'n'talk



Feedback fra interne testere (QA & UR)



Masser af playtesting :)



stor selvstændighed



Fedt med forskellige stillinger
(ansvarsområder)



Vidensdeling



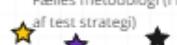
mulighed for at komme med inputs



godt samarbejde med produktionsholdet



Fælles metodologi (i form af test strategi)



Early concept testing



godt samarbejde med QA/UR



COPY AND PASTE STARS TO VOTE!



Team Retro: Retrospective on DADIU 2021

29/01/2022

Manglende vidensdeling(Rolle omfang)



Konflikt håndtering



Manglende QA/UR samarbejde



Scope



Manglende udnyttelse af Playground



manglende termologier



samlede produktet for sent, så det var svært at lave early testing



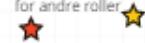
Uklarhed omkring concept / narrativ langt ind i produktionen



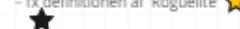
konflikter blev nogen gange håndteret i grupperummet



manglende forståelse for teori præsenteret for andre roller



Manglende (eller forkert) forståelse for en genre og dets implicitte designvalg - fx definitionen af 'Roguelite'



Integration af mechanics



Problemer med merge (version control)



Kommunikation af designvalg



What didn't go well?

Forsøge at arbejde med materiale der ikke er klar til at blive testet på.



Ignorere den feedback man giver.



Til tider kunne folk have for meget ejerskab over deres idéer/input



Balancen mellem at ville 'producere noget fedt' og 'lære noget nyt'



Missing - one page designs



Severe bugs still in release candidate



Missing - Milestones & tidsplan



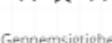
Missing - Early concept testing



Missing - Prototyping



Manglende kommunikation (Ingen/dårlig informativ dialog)



Gennemsigtighed i forhold til beslutninger - hvorfor netop dét designvalg? På hvilket grundlag?



COPY AND PASTE STARS TO VOTE!



Team Retro: Retrospective on DADIU 2021

20/01/2022



Skriftlig forklaring af KJ-chart 1-3

Nedenstående indsigter stammer fra ovenstående billeder som er refleksioner fra DADIU forløbet

Chart 1 - What went well?

#1.1 Arbejdet er mest produktiv når der arbejdes fysisk med mulighed for online

Gruppen var enige i, at en mix af online og fysisk, var en god ide for projekter. Den fysiske arbejdsform fungerer bedst for gruppen, når der skal laves beslutning og samarbejds på opgaver. Den online format blev anvendt til, når opgaver var udelt.

"Fedt at arbejde fysisk som udgangspunkt med mulighed for online arbejde"

"Walk'n'talk"

#1.2 Det var godt med fælles protokoller for projektet

Gruppen var enige i, at der er et behov for, at opsætte protokoller for projektet, i forhold til ledelse, vidensdeling, tidsorganisering og fælles metodologi.

“Daglige stand-up møder”

“Videndeling”

“Version Control gjorde det muligt at arbejde flere på samme projekt”

“Milestones & tidsplan”

“Fælles metodologi (i form af teststrategi)”

“Level design patterns”

#1.3 Vigtigt at have frihed i arbejds orienteret opgaver

Gruppen var enige i, at der skulle være muligheden for, at have frihed i udvalgte opgaver - med stor selvstændighed i tidsallokering og opbygning af afsnittet.

“Skiftende arbejdsopgaver”

“Stor selvstændighed”

“Fedt med forskellige stilling'er (ansvarsområder)”

#1.4 Vigtigt at få feedback fra det arbejde man lavede

Gruppen var enige i, at det er vigtigt, at give og få feedback far det arbejde man laver.

Feedbacken kan både være rapport fokuseret, men også angående feedback fra test og undersøgelser.

“Feedback fra QA/UR”

“Mulighed for at komme med inputs”

“Feedback fra eksperter”

“Interaktion med producer omkring tidsplan”

“Feedback fra interne testere (QA & UR)”

#1.5 Vigtigt at have et godt samarbejde

Det var vigtigt for gruppen, at samarbejde internt fungerer både i produktionen såvel som

projektet.

“godt samarbejde med holdet”

“godt samarbejde med produktionsholdet”

#1.6 Fokus på test i forskellige faser af projektet

Gruppen var enig i, at der skal være en fokus på test igennem projektudviklingen.

“Early concept testing”

“Feedback fra interne testere (QA & UR)”

“Feedback fra eksterne playtestere”

#1.7 Lav et dokument der introducere spillet og dens mekanikker

Det er vigtigt i spiludvikling, at der laves et dokument, som dokumenterer de forskellige aspekter af spillets indhold -i form af en one page design.

“One page designs (Team 1, 2, 3 og 4)”

“Visual storytelling(Taylor)”

“Rational game design”

Chart 2 - What didn't go well?

#2.1 Der var en ringe håndtering af kommunikation

Gruppen var enig i, at der var flere situationer under produktionen, som blev fejlhåndteret fordi, der var en ringe kommunikation mellem de forskellige afdelinger.

“konflikter blev nogen gange håndteret i grupperummet”

“manglende terminologi”

“Ignorere den feedback man giver.”

“Manglende kommunikation (Ingen/dårlig informativ dialog)”

“Gennemsigtighed i forhold til beslutninger – hvorfor netop dét designvalg? På hvilket grundlag?”

“Kommunikation af designvalg”

#2.2 Det var træls, at der var mangel på deling af information

Der var et problem, hvor en mangel på deling af information på tværs af afdelinger skabte en mangel på videndeling.

“Manglende vidensdeling(Rolle omfang)”

#2.3 Produktionsholdene forstod ikke helt hinandens roller

Der var en mangel på forståelse for hinandens roller, som skabte problemer med at forstå hinandens ansvarsområder

“manglende forståelse for teori præsenteret for andre roller”

“Til tider kunne folk have for meget ejerskab over deres idéer/input”

#2.4 Der var en mangel på projektledelse i projektet

Gruppen var enig i, at gennem DADIU forløbet var der flere steder, hvor en mangel på projektledelse skabte problemer specielt i opsætning af scope, konflikthåndtering og tid organisering.

“Scope”

“Missing - one page designs”

“Konflikthåndtering”

“Missing - Milestones & tidsplan”

“samlede produktet for sent, så det var svært at lave early testing”

“Uklarhed omkring concept / narrativ langt ind i produktionen”

#2.5 Der var gode værktøjer som ikke blev brugt

I produktionen af spillet, var der hold som ikke benyttede playgrounds. Playgrounds er en hurtigt opsat legeplads for spillet, hvor man kan teste forskellige mekaniker og koncepter af spillet

“Manglende udnyttelse af Playground”

#2.6 Færdiggørelse af kode til spillet der ikke var klar til brug skabte problemer

I produktionen af spillet, var der tider, hvor udvikling af funktioner blev udgivet i spillet før de blev testet.

“Severe bugs still in release candidate”

“Forsøge at arbejde med materiale der ikke er klar til at blive testet på.”

#2.7 Der var en mangel på testning af spillet

Gruppen var enig i, at der var flere steder i produktionen, som kunne forbedres med brug af testing, især i de tidlige koncept test.

“Missing - Early concept testing”

“Missing - Prototyping”

Chart 3 - What should we do differently

#3.1 Der skabes begrundelser for valgte metoder

Gruppen var enig i, at der skal være en begrundelse for de valgte metoder som anvendes løbende i produktionen.

“Evt. skab en fælles metodologi og terminologi i et 'levende' dokument”

“Dokumentér designvalg løbende – hvorfor netop dét designvalg? (Baggrund i litteratur, egen erfaring, playtest, etc.?)”

“Enighed omkring hvilke metoder og teorier der bruges under produktionen”

“Create a living one page designs and update”

“Være obs. på de protokoller som bliver anvendt (Plastic var confusing imo)”

#3.2 I udviklingen af spillet skal delene samles flere gang for at minimere problemer

Gruppen var enig i, at spillet skal samles flere gange i løbet af produktionen, for at håndtere eventuelle problemer såsom bugs.

“Bug rating og håndtering”

“Det er en god idé at 'samle' projektet flere gange i løbet af produktionsforløbet”

#3.3 Det er vigtigt at strukturere udviklingsforløbet

Gruppen var enig i, at der skal være et fokus på strukturen af udviklingen af spillet. Her skal gruppen overveje scopet, og diskutere de forskellige arbejdsopgaver samt overholde en tidsplan.

*“Husk at diskutere:Arbejdsopgaver Ansvarsområder Genreforståelser Terminologi
Metodologi”*

“Overvej scope af projektet (Tid vs. Ressourcer vs. Scope)”

“!!!Overholde opsat tidsplan”

#3.4 Der er et behov for, at skabe et klart scope for projektet

Gruppen var enig i, at der skal være et klart scope for projektet. Gruppen skal finde ud af, hvad deres mål er med spillet og bearbejd ideen nok, så scopet er klar for udviklingen.

“Vær obs på balancen mellem at ville 'producere noget fedt' og 'lære noget nyt'”

“Vi skal ikke være bange for at skifte/justere retning undervejs.”

“HVIS vi har et narrativ, så få skrevet det ned (eller visualiseret) tidligt, så det kan testes.”

#3.5 Der skal opsættes mulighed for test via tidlige prototyper

Gruppen var enig i, at det er vigtigt at huske at lave tidlige test på spillet. Testene kan laves med tidlige prototyper for at få data fra target audience.

“Udnyttelse af Playgrounds”

“Do Early concept testing”

“Husk at lave (og udnytte) prototypes”

#3.6 Der skal anvendes test gennem hele processen.

Gruppen var enig i, at der skal laves test gennem hele processen med benyttelse af eksterne testpersoner - for at minimere mulige fejl med implementeret spilelementer.

“Være bedre til at inddrage eksterne, der kan se objektivt på produktet – så vi kan reflektere over det”

“Masser af testing; både ekstern og intern, QA og UR”

#3.7 For projektet er det vigtigt at vi kommunikere ordentligt

Gruppen var enig i, at det gennem projektet skal op holdt en ordentlig kommunikation, for at forstå forstås hvad gruppen medlemmerne arbejder med, og hvor langt deres opgaver.

“Manglende kommunikation aka, forstå hvad folk laver og hvor langt de er i processen”

Bilag 4 - Spilkoncept KJ-data

Jvf. afsnit spilkoncept i projektrapporten har vi valgt at udarbejde vores brainstorming og interview af vores spilkoncepter ved analysere dem med KJ-metoden. En forklaring for, hvordan denne process forløb, kan findes i vores sektion B: spilkoncept. I de følgende to afsnit af dette bilag findes den skriftlige forklaring af vores KJ-chart med de tre spil koncepter. Vores første KJ-chart kan i dets fulde uddrag findes nedenfor, hvor dataen er fra vores interview der kan findes i bilag 2.

Opsummering: den skriftlige forklaring af KJ-chart for spilkoncept

Som en del af Fullerton (2019) playcentric design, specifikt trin 1, vil vi på baggrund af data fra interviewet opsummerer og uddybe vores indsigt fra KJ-charts, ved at identificere, de forskellige indsigt lavet på baggrund af vores tre spil koncepter. Dataene vil også ende ud i en konklusion der dokumenter, hvorfor vi endte ud med konceptet Road To Valhalla. Den skriftlige forklaring af vores KJ-chart vil blive kategoriseret ud fra de tre spil koncepter, *Pharaohs Tomb?*, *Small dude, Big World?* og *Road to Valhalla?* for at skabe delkonklusioner, der tiltaler vores problemformulering omkring hvad det betyder, at udvikle et 3D, third-person platformer, som tiltaler den hardcore spiller. Den skriftlige forklaring af KJ-chart #1a, 2a og 3a kan findes i dets fulde uddrag i bilag 4.

For at give en skriftlig forklaring af vores KJ-chart, vil den blive opdelt i tre kategorier med den samme opsætning i jvf. afsnit A5, hvor indsigtene, under de forskellige temaer, bliver analyseret og dokumenteret med eksempler fra citater. Opsætningen vil af denne grund se ud som følgende, i vores kategorisering system:

Kategoriseringssystem for vores indsigt og KJ-charts:

KJ-Chart #1a: Pharoahs Tomb

#1.1a Spillet skal indeholde ting man skal overkomme

#1a = Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigt knytter sig til

#1.1a = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

KJ-Chart #2a: Small Dude Big World

#2.1a Spillet kan indeholde genre problemer

#2a = Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigtten knytter sig til

#2.1a = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

KJ-Chart #3a: Road To Valhalla

#3.1a Spillet kunne være sjovt med andre

#3a = Nummer, der indikerer, hvilken KJ-chart indsigtten knytter sig til

#3.1a = Nummer der knytter sig til specifik indsigt

Kategoriseringens systemet har formålet at indikere, hvilket KJ-chart man arbejder med og hvilken specifik indsigt med deres respektive **#ID**, så det er muligt at referere til dem i bilag 4, når vi opsummerer analysen af vores datasæt senere i afsnittet.

Med det formål at finde ud af hvilke spilkoncept der udvikles, forsøger vi i de følgende afsnit spilkoncept 1-3 vedr. de holdninger der var til konceptet på baggrund af vores interview analyse af vores KJ-chart #1a - #3a (jvf. Bilag 4), at skabe belæg for, hvilket spilkoncept der ville være bedst at udvikle på baggrund af 3D modellens domæner teknologi, forretning og menneske samt problemformulering .

Hvordan kan vi designe en 3D, third-person platformer, som tiltaler Hardcore Gamers – forstået som spillere, der er motiveret af Mastery (altså Achievers)?

Spilkoncept 1: Pharaohs Tomb (Jvf. KJ-chart #1a)

For at eksemplificere processen, som blev udført i bilag 4, inddrager vi indsigtten #1.5a som et eksempel på, hvordan vi analysere dataene fra interviewet KJ-chart #1a (jvf Bilag 4, s.1), som vi udledte på baggrund af følgende citater:

Opgraderinger som HP, armor, måske opgraderer sin whip med mere range, måske også cosmetics? Det ville nok give det lidt replayability."

(T1, Bilag 2, s. 5)

"Jeg synes, det kunne være fedt, hvis man kan vælge køn og lave lidt sin egen person."

(T2, Bilag 2, s.18)

"Det ville være fedt, hvis man kan gøre ens karakter super klog

eller virkelig stærk, så man kan spille som forskellige karaktere."

(T2, Bilag 2, s.18)

"At kunne lave sin egen karakter. Bare sådan de første 5-10 minutter af spillet. Inklusiv køn. Det er vigtigt for mig."

(T2, Bilag 2, s.18)

I citaterne blev der nævnt vigtigheden bag, at spilleren har muligheden for, at kunne personliggøre deres spiloplevelse. Ved at gøre spillet mere personligt, kan det opfylde det behov der viste sig i indsigt #1.5a, hvor spilleren kan lave deres egen karakter - derudover vil det også gøre spiloplevelsen mere unik, da man har lavet sin egen karakter. Derfor fortolkede vi os frem til den følgende indsigt fra interview dataene:

Indsigt #1.5a: Spillet kunne give mulighed for at personliggøre udseendet af deres karakter

På baggrund af interviewene, giver de identificeret indsigt information om, hvad spillet kunne tilføje og hvad de syntes godt om - af denne grund vil der kort dokumenteres de resterende indsigt, som vil bruges som argumentation for, hvorfor vi ikke fortsatte med spil konceptet Pharaohs Tomb.

KJ-chart #1 Pharaohs Tomb

#1.1a Spillet skal indeholde ting man skal overkomme

Citater fra interviewene indikerer, at der burde implementeres fælder og forhindringer som spilleren skulle overkomme. Fælderne bør være tematisk inspireret, så de passer ind til deres miljø nemlig en pyramide.

#1.2a Finde treasures, eller artefakter

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt, hvis spiller havde hemmelige artefakter og ting der kan samles på.

#1.3a Spillet bør indeholde upgrades som gør spilleren kraftigere

Citater fra interviewene indikerer, at der burde være ting i spillet som gør spilleren stærker. Kommentar fra interview, var f.eks. at tilføje fart, boost eller forbedringer i din hoppe kraft. Hertil kunne der også kombineres med indsigt #1.2a hvor guld kunne bruges til at købe

upgrades i spillet.

#1.4a Konceptet var ikke noget specielt

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet ikke var noget specielt nyt eller interessant, lidt mere til den kedelig side. Kommentarer fra interviewene var, at spillet koncept var lidt for simpelt og ikke lød super spændende at skulle spille.

#1.5a Spillet kunne give mulighed for at personliggøre udseendet af deres karakter

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt at inddrage karakterskabelse i spillet, hvor man kunne både ændre udseende, men også ens egenskaber.

#1.6a Har spillet den slags spil før - genkendeligt

Citater fra interviewene indikerer, at spil konceptet var for genkendeligt og derfor ikke noget specielt, som gav interviewpersoner lysten til at spille det.

#1.7a Spillet kan have forskellige miljøer

Citater fra vores interviews indikerer, at informanterne ville foretrækker, at spillet lægger op til, at man kan gå forskellige steder hen.

#1.8a Spillet koncept var en god ide

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være interessant at spille det, hvis selve spillet fungerede godt sammen og havde gravrøvnign og gåder implementeret i spillet.

#1.9a Jeg synes Tematikken er interessant

Nogle af interviewe personer indikerer at de kunne lig tematikken i koncepter, hvor æstetikken af, at man er i et egyptisk miljø lyder spændende.

#1.10a Jeg synes Plottet er interessant

Citater fra interviewene indikerer, at plottet var interessant, hvor det føltes som om man skulle på et eventyr, hvor målet var, at finde en masse skatter.

#1.11a Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes det kunne være fedt, hvis der blev implementeret parkour og klatring i spillet.

#1.12a Spillet er meget som populære fiktive karaktere som Tomb-raider eller Indiana Jones

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes spillet koncept lød meget som de genkendelig film og spil af Indiana Jones og Tomb-Raider. Fordi det gav dem dette syn,

syntes de spillet lå mere op til en handlings baseret spil.

#1.13a Puzzle kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje puzzel og gåder i spillet.

#1.14a Lyddesignet bør være tematisk inspirerets

Citater fra interviewene indikerer, at en ide kunne være at tilføje en citar med i soundtrack.

#1.15a Spillet burde være mere forgiving

Citater fra interviewene indikerer, at de gerne ville have checkpoint i spillet, hvor der ikke er fokuseret på denne permadeath koncept.

#1.16a Combat burde være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje en form for combat mekanik i spillet, for at gøre det anderledes.

#1.17a Controls skal være intuitive og nemme at lære

Citater fra interviewene indikerer, at selve kontrollen ved brug af karakter og controller skal være intuitivt og nemt at lære.

#1.18a Spillet mangler replayability

Et citat indikerer, at spillet kunne have problemer med replayability, da konceptet ikke lød til at have mange mekanik som gjorde det til en prioritet.

#1.19a Spillet indeholder Historiske elementer

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt med historiske facts i spillet, da du er i en pyramide, hvor små tid-bits om historien kunne introduceres.

Skema zz - indsigt der indikerer hvad interviewpersoner havde at sige om koncept

Pharaohs Tomb

På baggrund af de overforstående indsigt vil vi argumentere for, at vi har opnået en forståelse for, hvad interviewpersoner synes om konceptet til den grad, at vi kan adskille de indsigt, der snakkede om hvad de fandt positivt, negativt, burde ændres eller tilføjes til konceptet.

Spilkoncept 2: Small Dude Big World (Jvf. KJ-chart #2a)

I dette afsnit vil vi som i tidligere afsnit, give et eksempel på, hvordan indsigtene blev lavet i KJ-chart #2a: Small Dude Big World (jvf. Bilag 4). For at eksemplificere processen, som blev

udført i bilag 4, inddrager vi indsigt #2.12a som et eksempel på, hvordan vi analysere dataene fra interviewet KJ-chart #2a (jvf. Bilag 4, s. 12), som vi udledte på baggrund af følgende citater:

"Ting man normalt ikke kunne når man er normal størrelse. Når man er lille så kan man måske gøre andre ting man ikke normalt kunne."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Jeg vil ændre "Dude" til "Girl". Fordi så rimer det næsten. "Small Girl, Big World". Og gerne fokus på vertical traversal! Måske en grabbling hook op-og-ned. Måske et super jump. Noget, hvor jeg kan føle, at jeg kommer højt op på noget, som faktisk ikke er højt i den virkelige verden. En sense of scale."

(T5, Bilag 2, s.61)

"Måske har du let ved at gemme dig. Her er der jo plads til, at man kan være kreativ."
(T3, Bilag 2, s. 37)

I citaterne blev der nævnt, at spilkonceptet kunne formå, at man som spiller, kan interagere med ting, som man normalt ikke gør i normal størrelse. Her kan spillet fokusere på at tilføje ting omkring faktummet at du er lille. Ud fra disse citater lavede vi indsigt:

Indsigt #2.12a: Spillet kunne med fordel bryde de normale forventede verdensopstillinger

På baggrund af interviewene, giver de identificeret indsigt en guideline for, hvad spillet kunne tilføje og hvad de syntes godt om - af denne grund vil der kort dokumenteres de resterende indsigt, som blev fundet i vores analyse og brugt til at argumentere for og imod konceptet Small Dude Big World.

KJ-chart #2 Small Dude Big World

#2.1a Spillet kan indeholde genre problemer

Citater fra interviewene indikerer, at subgenerer roguelike og platformer kan være svært at lave sammen

#2.2a Spillet bør inkorporere dynamisk bevægelse

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt, at implementerer bevægelse som skaber en eskalering, af det momentum man har.

#2.3a Der burde være mulighed for samle materialer

Citater fra interviewene indikerer, ideen at man som spiller skal samle en masse materialer til enten bygge noget, eller som mål skal indsamle ting fra hvert område.

#2.4a Miljøet skal være interessant

Citater fra interviewene indikerer, at der kan implementeres mange til miljøet såsom, en fjeder fra en kuglepen som en jump pad eller. at man skal undgå en rotte eller kat som jagter spilleren. Det kunne også være noget levende slim som kommer fra de videnskabelige eksperimenter, du har arbejdet med.

#2.5a Spillet kan indeholde forskellige power-ups

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt hvis spillet implementer power-ups i form af ting som gør dig stærk i visse scenarier. Det kan også være, specifikke power-ups, hvor du finder ting og laver eksperimenter som giver dig en power-up.

#2.6a Spillet giver mulighed for at arbejde med narrativet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være interessant, hvis man gennem spillet møder sine gamle eksperimenter og kan anvende ting fra området til at besejre spillet.

#2.7a Spillet burde inkorporere flere levels

Et citat indikerer, at det let kunne blive kedeligt, hvis der kun var et level, som gør at spillet ikke har meget replayability værdi.

#2.8a Puzzle kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne anvendes puzzel i spillet, hvor spilleren skal løse problemer til at overkomme områder i spillet.

#2.9a Konceptet er godt modtaget

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet var meget interessant, at man er blevet krympet ned og nu skal igennem bygningen. Konceptet lyder også mere unikt især med et

fokus på science, hvor selve historien ikke var i fokus, men at det lyder super interessant at gå igennem miljøet.

#2.10a Konceptet lægger op til stor spiller frihed

Citater fra interviewene indikerer, at spillet lægger op til, at der er mulighed for at gøre mange forskellige ting i levelet. Koncept af at man er lille i et rum med masser af eksperimenter lægger op til, at det er muligt at gøre mange ting.

#2.11a Spillet kunne med fordel være Open World

Citater fra interviewene indikerer, at spillet let kunne laves som et open world, hvor man som spiller, kan gøre lige det man har lyst til. Det kunne være fedt, hvis spiller ikke havde en slutning, men at det fungerer mere som en legeplads, hvor der ikke er mange begrænsninger.

#2.12a Spillet kunne med fordel bryde de normale forventede verdensopstillinger

Citater fra interviewene indikerer, at man som spiller vil kunne gøre ting man normalt ikke ville gøre, hvis man var stor.

#2.13a Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik

Citater fra interviewene indikerer, at det ville passe ind hvis spiller havde en cartoony design. Hertil kan der lavet en fjallet æstetik med musik og koncepter, som passer til det.

#2.14a Spillet kunne med fordel tillade co-op

En kommentar fra interviewet var også, at spillet sagtens kunne laves som en co-op oplevelse, hvor man sammen skulle klare spillet.

#2.15a Spillet kan med fordel være udfordrende

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet lægger op til, at spillet sagtens kan laves til at være rimelig udfordrende. Her ville det være interessant, at det kræver evner af spilleren at komme rundt i spillet da du er en lille fyr i et kæmpe laboratorie.

#2.16a Spillet burde have en bedre baghistorie

Citater fra interviewene indikerer, at selve bag historien burde være bedre og ikke så overfladisk. Her kan der eventuelt kigges på forskellige muligheder i forhold til plottet.

#2.17a Konceptet minder om andre spil

Citater fra interviewene indikerer, at spillet kunne associeres med spil som Grounded eller filmen Toy Story.

Skema zz - indsiger der indikerer hvad interviewpersoner havde at sige om koncept Small Dude Big World

På baggrund af de overforstående indsiger vil vi argumentere for, at vi har opnået en forståelse for, hvad interviewpersoner synes om konceptet til den grad, at vi kan adskille de indsiger der snakkede om, hvad de fandt positivt, negativt, burde ændres eller tilføjes til konceptet.

Spilkoncept 3: Road To Valhalla (Jvf. KJ-chart #3a)

I dette afsnit vil vi som i tidligere afsnit, give et eksempel på, hvordan indsigerne blev lavet i KJ-chart #3a: Road To Valhalla (jvf. Bilag 4). For at eksemplificere processen, som blev udført i bilag 4, inddrager vi indsigten #3.1a som et eksempel på, hvordan vi analysere dataene fra interviewet KJ-chart #3a (jvf. Bilag 4, s. 23), som vi udledte på baggrund af følgende citater:

"Det lyder som noget, man kan spille, mens andre kigger på, Hvor man tager tur og griner af hinandens runs."

(T1, Bilag 2, s. 7)

"Pharaoh' virker lidt mere seriøst, mens det her virker lidt sjovere.. Og jeg har lidt mere brug for et grin"

(T1, Bilag 2, s. 6)

"Jeg vil ønske, at jeg kan skubbe andre folk ned, som er i gang med den samme challenge. Bare helt spontant. Det kunne være sjovt at skubbe andre folk ned, så de er lige så store tabere som mig."

(T5, Bilag 2, s.59)

I citaterne blev der nævnt, at konceptet kunne være sjovt at spille med andre - enten mod hinanden eller som en tilskuer. Her var nogle af kommentarerne, at konceptet kunne være sjovt at være tilskuer til, hvor man kan grine af hinandens fejl og frustrationer. Ud fra disse citater formulerede vi indsigten:

Indsigt #3.1a: Spillet kunne være sjovt med andre

På baggrund af spilkoncept interviewene, giver de identificeret indsigt en guideline for, hvad spillet kunne tilføje og hvad de syntes godt om - af denne grund vil der kort dokumenteres de resterende indsigt, som blev fundet i vores analyse og brugt til at argumentere for og imod konceptet Road to Valhalla.

KJ-chart #3 Road To Valhalla
#3.1a Spillet kunne være sjovt med andre Citater fra interviewene indikerer, at interviewpersonerne synes det vil være sjovt, at lave spillet til en tilskuersport, hvor venner kan sidde sammen og grine af hinanden.
#3.2a Spillet skal indeholde ting man skal overkomme Citater fra interviewene indikerer, at der kunne tilføjes forskellige udfordringer i spillet hvilket lød som følgende: forskellige minigames mellem platform segmenter, tidsbegrænsede udfordringer, udfordrende platformer og at man kan løse små gåder for at komme vider.
#3.3a Spillet indeholder upgrades som gør spilleren kraftigere Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en god ide at tilføje upgrades i form af at spilleren bliver stærke eller udvikler sig over tid. Hertil var der flere kommentar omkring at det kunne være en ide, at man fik tilføjet gud kræfter.
#3.4a Spillet skal holde sig til en specifik æstetik Citater fra interviewene indikerer, at der skal være fokus på, at selve designet og æstetikken ikke bliver for seriøst, og at design valget ikke var for muted.
#3.5a Spillet kan med fordel have en form for replayability Citater fra interviewene indikerer, at der eventuelt kan tilføjes mekanikker, som giver en replayability value, når man engang har gennemført spillet, dette kan være dynamic levels, hvor der er tilføjet variation såsom en fjende der jager dig.
#3.6a Spillets koncept var en god ide Citater fra interviewene indikerer, at der var mange som var interesseret i konceptet. Her var det at selve konceptbeskrivelsen lød interessant og interviewpersoner var store fans af at have fyllet design i en 3D platformer. De syntes også det var fedt, at de skulle igennem flere levels som relaterede sig til nordisk mytologi. Konceptet at kunne løse forskellige platforme segmenter på anderledes måder, var mødt med positivitet.

#3.7a Setting/plot er godt modtaget

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes det var fedt, at inddrage nordiske mytologi omkring et vikingetema.

#3.8a Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på

Citater fra interviewene indikerer, at det lød som en god ide at anvende ragdoll som physics based gameplay, hvor man kan gøre de ting man har lyst til.

#3.9a Puzzles kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje puzzles eller gåde til spillet som var tematisk med konceptet.

#3.10a Spillet skal indeholde en interessant verden

Citater fra interviewene indikerer, at det er vigtigt at skabe en interessant verden, hvor de syntes der burdes tages mere inspiration fra nordisk mytologi. Hertil kunne det være fedt, hvis karakteren sagde ting undervejs, eller der var en voice-over person, der fortalte omkring mytologien mens du spiller.

#3.11a Spillet skal være svært

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en option i starten omkring, hvor svært spillet skulle være.

#3.12a Spillet burde være mere forgiving

Citater fra interviewene indikerer, at der kunne tilføjes checkpoints i spiller eller at der fjernes perma death.

#3.13a Der kan benyttes våben

Citater fra interviewene indikerer, at hvis der er våben med, skal de have en funktion i selve spillet, hvor det kunne være fedt, hvis man kunne kaste sine økser.

#3.14a Spillet giver mulighed for interaktion med objekter & miljø

Citater fra interviewene indikerer, at det ville være fedt, hvis du kunne interagere med ting i spillet, men at du kan benytte dem til ting i spillet. Hertil kunne det også være interessant, at finde nye veje til målet ved brug af objekter.

#3.15a Spilleren skal have mulighed for at personliggøre oplevelsen

Et citat fra interviewet omhandlede hvordan det kunne være en god ide, at der var mulighed for kosmetisk i spillet ved at finde dem.

#3.16a Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik

Citater fra interviewene indikerer, at ved brug af en fjallet design kunne der være en god ide, at selve karakteren også var fjallet måske animeret. Der blev også kommenteret, at selve level-designet kunne være fjallet i forhold til, at spilleren ville have muligheden for at komme ud af banen.

Table zz - indsigt der indikerer hvad interviewpersoner havde at sige om koncept Road To Valhalla

På Baggrund af indsigterne, kan der argumenteres for, at vi har opnået en forståelse for hvad interviewpersoner syntes der var godt, dårligt og kunne forbedres i forhold til spil koncepterne - i hvert fald til sådan en grad, at vi nu kan opdele indsigterne i deres forskellige temaer og benytte 3D modellens tre punkter, mennesker, teknologi og forretning til, at finde ud af hvilket spil koncept, der arbejdes, vider med (Peter Vistisen, 2014).

4.1 Skriftlige forklaring af KJ-chart #1a

Indsigter Pharoës Tomb spilkoncept 1

T står for testperson så T1 er den første testperson fra bilag 2.

#1.1a Spillet skal indeholde ting man skal overkomme

Citater fra interviewene indikerer, at der burde implementeres fælder og forhindringer som spilleren skulle overkomme. Fælderne bør være tematisk inspireret, så de passer ind til deres miljø nemlig en pyramide. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Hvis der er nok traps, og det giver spænding nok, måske noget der er ved at cave-in - så kan man sagtens være uden enemies. Uden problemer."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Jeg forestiller, at det kommer til at foregå primært inde i pyramidene. Sådan noget "close-walls" ting. Hvor du kan aktivere traps over det hele."

(T10, Bilag 2, s. 114)

"Hele tanken om omgivelserne. Med at man er inde i pyramiden og kan trigger traps. For det kan godt give noget fast-paced, altså, en hel masse... slanger man skal undgå. End at du bare skal undgå robotter, der venter på dig. Måske kan der komme nogen sten rullende."

(T10, Bilag 2, s. 114)

"Det kunne være meget sjovt, hvis I havde implementeret nogle traps, der ikke er 'typiske' for Egypten."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"kan også godt lide, at man skal "overcome unique traps" "

(T1, Bilag 2, s. 4)

#1.2a Finde treasures, eller artefakter

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt, hvis spiller havde hemmelige artefakter og ting der kan samles på. Dette kommer til udtryk i de følgende citatet:

"Måske kan man have urner og treasures rundt omkring, man kan bash-up med sit whip"(T1, Bilag 2, s. 5)

#1.3a Spillet bør indeholde upgrades som gør spilleren kraftigere

Citater fra interviewene indikerer, at der burde være ting i spillet som gør spilleren stærker.

Kommentar fra interview, var f.eks. at tilføje fart, boost eller forbedringer i din hoppe kraft.

Hertil kunne der også kombineres med indsigt #1.2a hvor guld kunne bruges til at købe upgrade is spillet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Want to add fights to game / obstacles, make someone hunt you."

(T11, Bilag 2, s. 127)

"Pyramiden indre kan give anledning til en masse forskellige udfordringer. Og det er fedt!"

(T10, Bilag 2, s. 114)

"Måske gøre spillet tilpas svært, så man ikke bare gennemfører det første gang. Hvis man så kan klare spillet uden upgrades, så kan det jo også være fedt"

(T1, Bilag 2, s. 5)

"Måske kan upgrades boost speed og jump ability"

(T1, Bilag 2, s. 5)

"...han må gerne møde andre på turen, som kan gøre det udfordrende."

(T10, Bilag 2, s. 114)

"Eller anden måde at samle currency på, som man så kan bruge til at gøre sin karakter mere hårdfør. Så man ikke længere er så squishy."

(T1, Bilag 2, s. 5)

"Personligt, hvis jeg skulle spille en 3D platformer med special abilities, så vil jeg hellere

keybind dem til min mus."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"En form for speed power-up, til speed-run potential?"

(T1, Bilag 2, s. 4)

"I think people who enjoy a challenge would enjoy this game, i don't particularly enjoy repetitive challenges like this so i would probably not enjoy the game."

(T4, Bilag 2, s.45)

"I og med at man kan "roll for movement speed boost". Og jeg er vild med et whip."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"En roguelike, hvor man har progression, får power-ups og bliver stærkere."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"The setting, Grappling hooks are almost always fun."

(T9, Bilag 2, s. 103)

"Man kunne måske finde nogle artifacts gennem de forskellige levels som giver powerups. Ville være nice hvis man fik forskellige ting gennem spillet som var midlertidigt så man ikke altid havde de samme redskaber hver gang til at klare de forskellige udfordringer."

(T8, Bilag 2, s.92)

"1) Whip, 2) Rolls med et burst af speed, 3) Jeg kan også godt lide, at der er desert areas udenfor, og inde i diverse ruiner og pyramider. "

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Controls virker fornuftige. "Power-ups og special ability""

(T1, Bilag 2, s. 4)

#1.4a Konceptet var ikke noget specielt

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet ikke var noget specielt nyt eller interessant, lidt mere til den kedelig side. Kommentarer fra interviewene var, at spillet koncept var lidt for simpelt og ikke lød super spændende at skulle spille. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"der er ikke noget, jeg særligt godt kan lide ved den her."

(T3, Bilag 2, s. 31)

"Well, because it's basic i feel like it hard to fuck it up the idea is very solid, like it's easy to set your mind on but not that unique."

(T11, Bilag 2, s. 126)

"The concept seems very repetitive across the three concepts presented"

(T13, Bilag 2, s. 149)

"The setting is boring"

(T13, Bilag 2, s. 149)

"skal være en grund til hvorfor du er der, større formål en at du er en kedlig professor så bedre baghistorie."

(T7, Bilag 2, s. 82)

"The Pharaoh's Tomb" lyder også ret generisk. Jeg vil formode ud fra det navn, at det er lidt mere en walking- simulator / horror game."

(T5, Bilag 2, s.57)

"så kan jeg ikke rigtig fornemme målet...skal have det scepter. Er det guld, eller er det vigtigt? " (T1, Bilag 2, s. 4)

"Roguelike er typisk high-fantasy, så det ville give fint mening, hvis der var overnaturlige ting" (T1, Bilag 2, s. 4)

"Det er svært at definere, om man er en treasure hunter eller graverobber. Hvordan skal man distinguish mellem det?" (T10, Bilag 2, s. 114)

"not a fan of rage games, would be hard to get different traps in egyptian theme"

(T12, Bilag 2, s. 139)

"hvis I gerne vil have, at jeres idé er original, så vil jeg nok ikke have en pisk som våben."

(T3, Bilag 2, s. 31)

#1.5a Spillet kunne give mulighed for at personliggøre udseendet af deres karakter

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt at inddrage krakraterskabeelse i spiller, hvor man kunne både ændre udseende, men også ens egenskaber. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Upgraderinger som HP, armor, måske upgrader sin whip med mere range, måske også cosmetics? Det ville nok give det lidt replayability."

(T1, Bilag 2, s. 5)

"Jeg synes, det kunne være fedt, hvis man kan vælge køn og lave lidt sin egen person."

(T2, Bilag 2, s.18)

"Det ville være fedt, hvis man kan gøre ens karakter super klog eller virkelig stærk, så man kan spille som forskellige karaktere."

(T2, Bilag 2, s.18)

"At kunne lave sin egen karakter. Bare sådan de første 5-10 minutter af spillet. Inklusiv køn.

Det er vigtigt for mig."

(T2, Bilag 2, s.18)

#1.6a Har spillet den slags spil før - genkendeligt

Citater fra interviewene indikerer, at spil konceptet var for genkendeligt og derfor ikke noget specielt, som gav interviewpersoner lysten til at spille det. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg har ikke spillet den her slags spil før, men altså, der er jo en grund til, at jeg har set den slags film. For jeg kan godt lide den slags genre."

(T3, Bilag 2, s. 30)

"I think, i have mixed feeling with this game i like the idear but i dont think it's something speciale, you could do it with a twist but feels very basic"

(T11, Bilag 2, s. 126)

"Jeg tænker, at I den her genre, der vil det være lidt svært at overraske mig med noget, der ikke er set på film eller i andre spil."

(T3, Bilag 2, s. 31)

"Well, beacuse it's basic i feel like it hard to fuck it up the idear is very solid, like it's easy to set your mind on but not that unique."

(T11, Bilag 2, s. 126)

"Du har set det før"

(T7, Bilag 2, s. 81)

"The setting seems overused"

(T13, Bilag 2, s. 150)

"It's done a multiple times in diffrent way so you have to be different then whats on the market, otherwise i dont have that much to say,"

(T11, Bilag 2, s. 127)

"Det vil nok være svært for jer at lave en forskrækkelse, som man ikke forventer."

(T3, Bilag 2, s. 31)

#1.7a Spillet kan have forskellige miljøer

Citater fra interviewene indikerer, at burger helst ville have, at spillet lagde op til, at man kunne gå forskellige steder hen. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Så man går fra sted til sted. At der er mulighed for diverse settings."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Lidt mere free roam spil"

(T7, Bilag 2, s. 81)

"Meget mere fri kontrol hvor jeg vil hen, flere veje"

(T7, Bilag 2, s. 82)

"Jeg kan godt lide tanken om, at man kommer ud og ser noget forskelligt terrain. Måske er det koldt og glat på Nordpolen, så det er svært at komme rundt. Fordi sådan nogle egyptiske grave, det er jo ikke det eneste sted, at man kan finde spændende artifakter."

(T3, Bilag 2, s. 31)

"Så vil jeg nok ikke begrænse det til Pharaoh's Tomb. Så vil jeg dele det op i områder, hvor den her person rejser ud og skal finde et eller andet. Måske tager man til en bunker et eller andet sted. Eller til Nordpolen."

(T3, Bilag 2, s. 31)

#1.8a Spillet koncept var en god ide

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være interessant at spille det, hvis selve spillet fungerede godt sammen og lagde op til den mere grav røvning, hvor der er gåder der skal løses. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"De punkter i kommer ind på. Det spiller godt sammen."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Så jeg tænker, det kunne være spændende at spille. I hvert fald, hvis der er en gåde del."
(T3, Bilag 2, s. 30)

"Jeg synes sådan set, at det lyder som et fedt nok spil."
(T3, Bilag 2, s. 30)

"Jeg synes det lyder spændende ellers, det virker som et fast-paced spil."
(T1, Bilag 2, s. 4)

"Kan godt lide ideen ... man skal igennem en tomb eller grav"
(T7, Bilag 2, s. 81)

"Det virker mere originalt; men også lidt sarkastisk. Jeg kan godt lide idéen om, at det hele er lidt egoistisk."
(T3, Bilag 2, s. 31)

"Game concept seems cool but theres something off-putting about starting over each time you die."
(T4, Bilag 2, s.44)

"Så er det vel lidt mere realistisk spil. Så jeg kan godt lide, at der ikke umiddelbart er fjender"
(T1, Bilag 2, s. 4)

#1.9a Jeg synes Tematikken er interessant

Nogle af interviewe personer indikere at de kunne lig tematikken i koncepter, hvor ætestikken af, at man er i en egyptisk miljø lyder spændende. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg elsker den æstetik, I går efter! Sådan klassisk egyptisk portrættering. Varme og gule farve. Det er meget under-utilized. Jeg kan meget godt lide den der meget saturated color."
(T5, Bilag 2, s.56)

"Jeg fucking elsker Egypt-baserede historie. Jeg synes det er så god en setting. Hold da kæft mand. Men det er også min personlige interesse."
(T6, Bilag 2, s.69)

"konceptet. Jeg elsker spørgsmålet mellem graverobber og treasure hunter. Det må rigtig gerne uddybes i spillet. Objectives er også fedt. "Steal the Pharaoh's Scepter", det har jeg set før. Det virker som en rigtig god idé. Jeg regner med typiske egyptiske traps."
(T6, Bilag 2, s.68)

#1.10a Jeg synes Plottet er interessant

Citater fra interviewene indikerer, at plottet var interessant, hvor det føltes som om man skulle på et eventyr, hvor målet var, at finde en masse skatter. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg kan godt lide, at man skal ud på et eventyr. Eller en rejse. Den del kan jeg rigtig godt lide.."

(T2, Bilag 2, s.20)

"Jeg kan også godt lide, at der er ét mål. At man skal ind og have det her guld. Jeg synes det virker meget interessant"

(T2, Bilag 2, s.17)

"Plottet lyder godt"

(T1, Bilag 2, s. 4)

" Jeg kan godt lide, at man er en "graverobber", der overbeviser sig selv om, at man er arkæolog ... Det lyder som et sjovt plot."

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Og så synes jeg faktisk godt om idéen om, at man faktisk ikke er good-guy. Fordi altså, det er let at lave lidt blurred lines om det er okay at røve en grav. Men det kommer altid til at virke som om, at dem, der gör det, gör det for et højere formål. Og sådan som det står her, så lyder det lidt som om, at hovedpersonen bare røver en grav fordi han keder sig."

(T3, Bilag 2, s. 31)

"At der var en eller anden form for nyhed i avisen, der gav anledningen til, at "Nu skal vi finde det her sted!" Det skal være belejligt, at han vil afsted nu."

(T10, Bilag 2, s. 115)

"Men hvis fælderne ikke giver nok spænding, så skal der edernormene være en fed historie.

" (T1, Bilag 2, s. 4)

#1.11a Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes det kunne være fedt, hvis der blev implementeret parkour og klatring i spillet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Mere action lidt mere parkour spil, hvor man kan lave sick flips, hvor man kan interact med enviroments meget mere."

(T7, Bilag 2, s. 81)

"Climbing or grabbing stuff" (...wish...)

(T4, Bilag 2, s.45)

"Animation based movement instead of physics based movement." (...would change...)

(T9, Bilag 2, s. 104)

"Wonky jumping / Hard platforming" (...disliked...)
(T4, Bilag 2, s.45)

"I think a physics base movement system might not be the perfect fit, unless the game doesn't take itself too seriously."
(T9, Bilag 2, s. 103)

#1.12a Spillet er meget som populære fiktive karaktere som Tomb-raider eller Indiana Jones

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes spillet koncept lød meget som de genkendelig film og spil af Indiana Jones og Tomb-Raider. Fordi det gav dem dette syn, syntes de spillet lå mere op til et handlings baseret spil. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det lyder meget som Indiana Jones. Eller National Treasure, den slags."
(T3, Bilag 2, s. 30)

"Det er lidt for Indiana Jones agtigt. Hvis det skal mere originalt, så vil jeg nok finde på et andet våben." (T3, Bilag 2, s. 31)

"The setting and make it more action focused (kind of like Tomb Raider)"
(T13, Bilag 2, s. 150)

""Jeg tænker på Indiana Jones, når jeg hører "old professor". Jeg tænker også Uncharted og Prince of Persia. Jeg tænker historie, fordi, ja. Jeg elsker historie."
(T6, Bilag 2, s.68)

" "You are a washed up professor who is looking for a thrill" hvorfor vælger man en pyramide? Det virker lidt spøjst. Men når man tænker på Tomb Raider og Indiana Jones, så giver det god mening."
(T6, Bilag 2, s.69)

"Ham der den gamle professor, jeg kan ikke forestille mig, at han hopper over ting. Måske kan I finde en lidt mere vigorous person?... Så i stedet for en gammel gut, så gør det til en arkæolog."
(T6, Bilag 2, s.69)

"Mega tomb-raider vibes. Temaet er nice, jeg har selv spillet tomb-raider og synes det er sjovt."
(T8, Bilag 2, s.92)

"Det virker lidt tilfældigt, at han er en "washed-up professor". Det virker lidt underligt/priviligeret, at han bare lige beslutter sig for at tage til Egypten for at finde den her."
(T10, Bilag 2, s. 115)

"Ud over, at han bare er en washed-up professor, så skal der nok være et eller andet, der siger: "Det er nu eller aldrig!" Ellers virker det ret tilfældigt, at han tager afsted."
(T10, Bilag 2, s. 114)

"likes the tag-line "but are you really a treasure hunter or just a grave robber?", likes that there lore could be part of the game"
(T12, Bilag 2, s. 138)

"Det her uselviske, det kommer til at virke sådan meget Tintin agtigt. Hvis det hele skal være for et højere formål. Jeg kan godt lide, at det er lidt mere sarkastisk og egoistisk."
(T3, Bilag 2, s. 31)

"Selvom at en pisk er et cool våben. Det kommer til at virke MEGET inspireret. Det kan man selvfølgelig også gøre med vilje. Så skal man bare bruge det som selling point."
(T3, Bilag 2, s. 31)

#1.13a Puzzle kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje puzzel og gåder i spillet.
Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"I modsætning til de andre koncepter, så vil jeg forvente, at der er en eller anden form for både her. Noget Puzzle agtigt. Fordi det hører den her genre til."
(T3, Bilag 2, s. 30)

"Jeg ville næsten blive skuffet, hvis der ikke var en eller anden form for både-del i det her spil."
(T3, Bilag 2, s. 30)

"Altså jeg vil jo håbe, at der er en eller anden form for både-del. Det synes jeg nærmest ikke, at man kan undgå."
(T3, Bilag 2, s. 31)

"Kan godt lide ideen omkring puzzles,"
(T7, Bilag 2, s. 81)

"Traps og Ancient mystery er ret cool Kunne sagtens se puzzles være sjovt"
(T8, Bilag 2, s. 92)

"Det her med graverobber og mystery, gamle grave. Så forventer man lidt, at der er snublefælder. Hvor man er nødt til at tænke sig ud af det."
(T3, Bilag 2, s. 30)

#1.14a Lyddesignet bør være tematisk inspirerets

Citater fra interviewene indikerer, at en ide kunne være at tilføje en citar med i soundtrack.

Dette kommer til udtryk i de følgende citat:

"hvis I kan få en "citar" med ind i soundtracket. Der skal bare være et banger soundtrack"
(T1, Bilag 2, s. 5)

#1.15a Spillet burde være mere forgiving

Citater fra interviewene indikerer, at de gerne ville have checkpoint i spillet, hvor der ikke er fokuseret på denne permadeath koncept. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Checkpoints in the levels so you dont start all over." (...change...)
(T4, Bilag 2, s.45)

"no permadeath, remove some of the rage-aspect, should have a great balance between good gameplay and hard gameplay"
(T12, Bilag 2, s. 139)

"sounds like a rage game, would make the player spend way to much time playing, selling point would be that it would be hard to play"
(T12, Bilag 2, s. 138)

#1.16a Combat burde være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje en form for combat mechanic i spillet, for at gøre det anderledes. Dette kommer til udtryk i de følgende citat:

"Maybe some combat or other mechanic to switch things up now and then." (...Wish you could do...) (T9, Bilag 2, s. 104)

#1.17a Controls skal være intuitive og nemme at lære

Citater fra interviewene indikerer, at selve kontrollen ved brug af karakter og controller skal være intuitivt og nemt at lære. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Men jeg ville nok helst bruge en Xbox controller"
(T1, Bilag 2, s. 4)

"Player movement seem like they would be hard to implement"
(T9, Bilag 2, s. 103)

#1.18a Spillet mangler replayability

Et citat indikerer, at spillet kunne have problemer med replayability, da konceptet ikke lød til at have mange mechanic som gjorde det til en prioritet. Dette kommer til udtryk i de følgende citat:

"Når først, man har regnet det hele ud, så vil det nok ikke være sjovt at spille igen."
(T2, Bilag 2, s.18)

#1.19a Spillet indeholder Historiske elementer

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt med historiske facts i spillet, da du er i en pyramide, hvor små tid-bits om historien kunne introduceres. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg elsker historie, så hvis I kan få nogle historiske facts med, så vil det være fedt! Jeg tænker, at det vil være fedt, at I er klar over, hvilken pyramide det er. Hvilketidsperiode, den er fra. Jeg kan rigtig godt lide det."
(T6, Bilag 2, s.68)

"Måske hvis spillet er i en rigtig pyramide. Det sjove ved det her, det er, at man kan læse tid-bits om historie i den her slags spil."
(T6, Bilag 2, s.69)

"Måske kombineret med Gods og legender. Men jeg gad godt have info med fra den virkelige verden. Det kan jeg for eksempel rigtig godt lide i Assassin's Creed. At der er sådan nogle tekstbokse."
(T6, Bilag 2, s.69)

"Når det nu er en platformer, så vil jeg ønske, at der er noget interessant fra virkeligheden i spillet. Måske en statue, hvor man kan klikke og få lidt informationer."
(T6, Bilag 2, s.69)

Skriftlige forklaring af KJ-Chart #2a

Indsigter Small Dude Big World spilkoncept 2

#2.1a Spillet kan indeholde genre problemer

Citater fra interviewene indikerer, at subgenerer roguelike og platformer kan være svært at lave sammen. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"I think there could be a Not sure if it gels well with the rougeliqe subgenre."
(T9, Bilag 2, s. 107)

"weird to combine rouglike and platformer"
(T12, Bilag 2, s. 142)

"the rougelike aspect, would not like it to be rougelike but would prefer it to be storybased"
(T12, Bilag 2, s. 143)

#2.2a Spillet bør inkorporere dynamisk bevægelse

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt, at implementer bevægelse som skaber en forøgning, af det momentum man har. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg vil stadig gerne have evnen til at kunne rulle, altså et "roll", som er et speed-boost.. Måske er der skumle, gamle eksperimenter eller electrical traps, som man skal undgå ved at time sit roll."
(T1, Bilag 2, s. 9)

"Have the ability to increase momentum by doing certain actions."
(T9, Bilag 2, s. 107)

#2.3a Der burde være mulighed for samle materialer

Citater fra interviewene indikerer, ideen at man som spiller skal samle en masse materialer til enten bygge noget, eller som mål skal indsamle ting fra hver område. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"It would be interesting if you had to gather a bunch of materials, but if you died you lost the materials so you had to gather it all again."
(T4, Bilag 2, s.50)

"I like the idea of being shrunken down. At first i imagined that you had a list and a big area you have to gather stuff from around that area, no levels."
(T4, Bilag 2, s.48)

#2.4a Miljøet skal være interessant

Citater fra interviewene indikerer, at der kan implementeres mange til til miljøet såsom, en fjeder fra en kuglepen som en jump pad eller. at man skal undgå en rotte eller kat som jagter spilleren. Det kunne også være noget levende goop som komme fra de videnskabelig eksperimenter, du har arbejdet med. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Eks. kunne man måske bruge fjedrene fra en kuglepind til at hoppe op og videre."
(T3, Bilag 2, s. 37)

"Måske skal du undgå gas, eller rotter"

(T10, Bilag 2, s. 119)

"there should be a cat in the game pushing things and creating further obstacles throughout the game"

(T13, Bilag 2, s. 153)

"Jeg tror meget nemt vertical traversal, det vil jeg rigtig gerne opleve her. Især pga. konteksten af verden. Det ville være fedt, hvis man kan hoppe op på ting. Og hoppe ned. Så en eller anden form for vertical traversal."

(T5, Bilag 2, s.61)

"Måske er det noget levende goop, som er en del af udfordringen."

(T3, Bilag 2, s. 36)

"Nogle sære væsener. Fordi det er sådan et science lab."

(T3, Bilag 2, s. 36)

"Eller at du er lige ved at blive spist af en rotte, og så ender den i en mussefælde. Både noget, der kan være skræmmende, men også lidt Rick og Morty agtigt. Altså en mørk måde at se på livet på."

(T3, Bilag 2, s. 36)

"det giver god mulighed for at være kreativ med omgivelserne."

(T3, Bilag 2, s. 36)

"Brug experiments! Siden du er scientist, så ville det være synd, hvis du ikke kunne bruge dine experiments. Måske bygge nogen selv, siden du er scientist."

(T6, Bilag 2, s.74)

#2.5a Spillet kan indeholde forskellige power-ups

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være fedt hvis spillet implementer power-ups i form af ting som gøre dig stærk i visse scenarier. Det kan også være, specifikke power-ups, hvor du finder ting og laver eksperimenter som giver dig en power-up. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"En form for speed power-up, til speed-run potential?"

(T1, Bilag 2, s. 4)

"Noget, jeg godt kan lide, det er "Power-ups" her. I den forstand, at man finder gamle eksperimenter, som man så kan tage med videre. Det lyder ret fedt."

(T1, Bilag 2, s. 9)

"Måske finder du power-ups, der gør, at du kan komme højere eller komme vidt omkring."

(T10, Bilag 2, s. 119)

"Der er også god mulighed for at have nogle fede power-ups via din research, som kan hjælpe dig videre."
(T10, Bilag 2, s. 119)

"hope that there will be different powerups, ex. in the form of chemicals, thinks it would challenge the player to make choices"
(T12, Bilag 2, s. 142)

"Og så er der måske nogle lazer pistoler, man skal undgå."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Maybe do something with growing and shrinking on command."
(T4, Bilag 2, s.49)

"Brug experiments! Siden du er scientist, så ville det være synd, hvis du ikke kunne bruge dine experiments. Måske bygge nogen selv, siden du er scientist.... Måske skal du lede efter en liquid, så du kan neutralize acid."
(T6, Bilag 2, s.74)

#2.6a Spillet giver mulighed for at arbejde med narrativet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være interessant, hvis man gennem spillet møder sine gamle eksperimenter og kan anvende ting fra området til at besejre spillet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Eller måske lave et koncept, hvor man har fået amnesia, når man er blevet lille. Hvor man så skal lave en eller anden anti-dote ud fra ens egen research .. måske en timer"
(T1, Bilag 2, s. 10)

"at man kan 'møde' gamle eksperimenter... Det lyder jo spændende"
(T1, Bilag 2, s. 9)

"Jeg kan godt lide, at man skal bruge sine gamle experiments. I hvert playthrough. Måske har din karakter glemt at eksperimenterne eksisterer, fordi de er så lille. Og så er det fedt, at man finder dem igen."
(T6, Bilag 2, s.73)

"Jeg vil næsten ønske, at jeg kan sådan udforske et well-thought-out, coherent environment. Så jeg kan se, at der er lidt... at man kan gå i gennem nogle forskellige rum. Og så se, at I har udtaenkten en plan med, at det sted, man er, det skal være en funktionel bygning!"
(T5, Bilag 2, s.61)

"Måske finder man en masse forsøg i det her science lab."
(T3, Bilag 2, s. 36)

#2.7a Spillet burde inkorporere flere levels

Et citat indikerer, at det let kunne blive kedeligt, hvis der kun var et level, som gør at spillet ikke har meget replayability værdi. Dette kommer til udtryk i de følgende citat:

"The game could become boring, there would need to be various levels and replayability"
(T13, Bilag 2, s. 153)

#2.8a Puzzle kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne anvendes puzzel i spillet, hvor spilleren skal løse problemer til at overkomme områder i spillet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det lyder utroligt underholdende. Jeg kan godt lide, at det lægger op til, at det også er en slags Puzzle-spil."
(T1, Bilag 2, s. 9)

"Selvom, at det ikke står i "Genre", så virker det som om, at der er et puzzle-element til det her med at løse problemet om at blive stor igen."
(T1, Bilag 2, s. 9)

"The game could become boring, there would need to be various levels and replayability"
(T13, Bilag 2, s. 153)

"Det ville nok være et eller andet Puzzle. Måske til sidst. Hvor man måske finder noget research, man lavede inden man blev lille"
(T1, Bilag 2, s. 10)

"Måske er der puzzel du skal lave, måske mere klare retningslinjer,"
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Puzzles ville være nice. der må gerne være lidt nogle andre ruter."
(T8, Bilag 2, s. 96)

"Så jeg vil gerne se nogle kreative løsninger på, hvordan man kommer rundt i spillet."
(T3, Bilag 2, s. 37)

#2.9a Konceptet er godt modtaget

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet var meget interessant, at man er blevet krympet ned og nu skal igennem bygningen. Konceptet lyder også mere unikt især med et

fokus på science, hvor selve historien ikke var i fokus, men at det lyder super interessant at gå igennem miljøet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"I think there could be a lot of interesting ways to do small-scale world building in a setting like this."

(T9, Bilag 2, s. 107)

"Seems like a decent spin on an existing idea. (Fall guys and the likes)"

(T9, Bilag 2, s. 107)

"Being small seems cool, seeing stuff from a different perspective. I like being able to see whats at the end of the level (maybe a chemical or something that i need to get)"

(T4, Bilag 2, s.48)

"ikke mange spil som gör det. Mere Unique ide, og især med science er det ret cool."

(T7, Bilag 2, s. 85)

"Det her med, at det er en videnskabsmand, og at han bliver lille. Selve det at komme ud af den situation, det er da spændende."

(T3, Bilag 2, s. 36)

"Jeg tænker på Toy Story spil, fordi det er med legetøj. Men det er lidt samme koncept, hvor altting er stort. Det minder mest om det. Det virker som et fedt spil."

(T6, Bilag 2, s.73)

"Ragdoll physics er altid sjovt. Der tænker jeg meget på Skyrim, for eksempel."

(T6, Bilag 2, s.73)

"Jeg kan ikke forklare, hvorfor det er sjovt. Men det virker som en spændende og cool ting. At man er en forsker, og man fucker up, og nu skal man unfuck det. Det er meget ironisk. Virker sjovt. Jeg tænker på en mad Disney scientist."

(T6, Bilag 2, s.73)

"Jeg kan se, hvordan det her spil kan være herregodt til børn."

(T10, Bilag 2, s. 119)

"The concept seems similar to the other concepts presented, but think the setting and story is more interesting than "Road to Valhalla""

(T13, Bilag 2, s. 153)

"The Setting" - (...liked...)

(T13, Bilag 2, s. 153)

"Jeg kan godt lide plottet. Det er interessant. Jeg kan godt lide moodboardet. Farverne er pæne."

(T2, Bilag 2, s.22)

"Spillet ser meget børnevenligt ud. Det kan jeg rigtig godt lide. Det ville I nok ramme en del målgrupper med.."
(T2, Bilag 2, s.22)

"Not the Thing you normaly see kinda Unique idea, depends alot on what the objective of the game will be."
(T11, Bilag 2, s. 130)

"likes the genre, something new and likes the idea of ragdoll physics and goofy artstyle, thinks it can be interesting"
(T12, Bilag 2, s. 142)

"Her virker konceptet som om, at det har meget lavere stakes. Der er ikke så meget på spil. Historien fanger mig ikke på samme måde som de andre. Men miljøet gør!"
(T5, Bilag 2, s.61)

"Jeg elsker idéen om, at man er en lille person i en stor verden. Rigtig gode koncepter, man kan arbejde videre med der. I forhold til at forstørre ting. Og mængden hverdags ting, man kan gøre til udfordringer."
(T5, Bilag 2, s.61)

"Konceptet omkring rigtig farverige laboratorie områder. Det er også fedt. Bare nærmest en psykedelisk rejse i gennem en "messy inventors" hjem."
(T5, Bilag 2, s.61)

"Det lyder som en fed idé."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"jeg tænker faktisk, at sådan et spil, det vil være fedt at spille."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Jeg synes det lyder meget gennemtænkt. Altså min favorit idé er helt klart mellem "Road to Valhalla" og "Small Dude, Big World.+"
(T1, Bilag 2, s. 9)

"Jeg tænker, at det her med sarkasme og mørk humor vil tale mere til mig."
(T3, Bilag 2, s. 37)

"Jeg ser for mig, at det er en 3D platformer. Hvor man løber rundt og samler points op."
(T10, Bilag 2, s. 119)

"Den her idé, den tiltaler mig mere end viking konceptet. Fordi jeg har set flere spil med vikinge tema. Men jeg har personligt aldrig hørt om et spil, der minder om det her."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Det er sgu' svært at vælge. Small Dude, Big World ville nok være fedest, siden jeg elsker kemi og biologi. Og dér kan man heller ikke rigtig forvente, hvad man vil se i spillet. Der har I en del frihed. Hvorimod I "Valhalla", der har I et tema, hvor man har en del forventninger."

(T1, Bilag 2, s. 9)

#2.10a Konceptet lægger op til stor spiller frihed

Citater fra interviewene indikerer, at spillet lægger op til, at der er mulighed for at gøre mange forskellige ting i levelet. Koncept af at man er lille i et rum med masser af eksperimenter lægger op til, at det er muligt at gøre mange ting. Dette kommer til udtryk i de følgende citater :

"Endnu en gang - det virker meget lovende. Det virker som et spil, hvor alt er muligt"
(T1, Bilag 2, s. 9)

"altså jeg kan godt lide kemi og fysik. Så tanken om, at være en lille dude i en verden med alle mulige væsker, som man kan eksperimentere med. Som gør alt muligt."

(T1, Bilag 2, s. 9)

"at man kan intragere og lave med ting, cool at man kan se og ting man kan fucke rundt med i labtory. " (T7, Bilag 2, s. 85)

"kan li' ideen at du kan interagere med noget der er større"
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Det lyder som om, at man kan lave rigtig mange forskellige ting i det her spil. At der er mange ting, man kan interact med."

(T1, Bilag 2, s. 9)

"Det virker som om, at man kan få mange timer til at gå med at se, hvad fanden det hele egentlig er ... Her virker det ikke til, at man er bundet til noget."

(T1, Bilag 2, s. 9)

"Hvis man har stor frihed til at lave nogle fede power-ups, så kan det bliver ret fedt at spille."
(T10, Bilag 2, s. 119)

"Det kunne være fedt, hvis man som den her forsker eller videnskabsmand har mulighed for at lave ting. Måske crafting."

(T2, Bilag 2, s.22)

"ville være fedt, at man kan tage en masse ting og smide ned i nogle væsker.. Så hvis man selv kunne få lov til at eksperimentere; dét ville være fedt."

(T1, Bilag 2, s. 9)

"Interact with big objects (ex. find a way to get a battery into something to activate it)"
(T13, Bilag 2, s. 153)

#2.11a Spillet kunne med fordel være Open World

Citater fra interviewene indikerer, at spillet let kunne laves som et open world, hvor man som spiller, kan gøre lige det man har lyst til. Det kunne være fedt, hvis spiller ikke havde en

slutning, men at det fungerer mere som en legeplads, hvor der ikke er mange begrænsninger. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Fucke rundt med ting, pille rodde rave rundt på ting,"
(T7, Bilag 2, s. 85)

"hvis man er i et rum så kunne man gå i huller eller rifter i vægen til at finde unikke ting."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Lave det meget mere åbent."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"ikke have en slutning,."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Kan ikke li' at der er et end goal, vil heller have at du kan fucke rundt alså mere open World orienteret."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Vil ikke have at det har en slutning men ikke en direkte slutning, så mulighed for at forsætte."
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Vil I begrænse jer til laboratoriet, eller er det også resten af den her videnskabsmands hjem? Måske har han en datter, når der er et dukkehuse."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Lave det meget mere åbent ... meget mere Explorer,"
(T7, Bilag 2, s. 85)

"Personligt er det ikke min type spil, hvis man følger en lineær historie. Det kan oppe et spil for mig, hvis man har flere muligheder at følge."
(T2, Bilag 2, s.22)

"Be able to roam around not locked in to specific path, that you can explore a bit, but that there's Is the possibility of danger around the corner."
(T11, Bilag 2, s. 130)

#2.12a Spillet kunne med fordel bryde de normale forventede verdensopstillinger

Citater fra interviewene indikerer, at man som spiller vil kunne gøre ting man normalt ikke ville gøre, hvis man var stor. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg vil ændre "Dude" til "Girl". Fordi så rimer det næsten. "Small Girl, Big World". Og gerne fokus på vertical traversal! Måske en grabbling hook op-og-ned. Måske et super jump.

Noget, hvor jeg kan føle, at jeg kommer højt op på noget, som faktisk ikke er højt i den virkelige verden. En sense of scale."

(T5, Bilag 2, s.61)

"Ting man normalt ikke kunne når man er normal størrelse. Når man er lille så kan man måske gøre andre ting man ikke normalt kunne."

(T7, Bilag 2, s. 85)

"Måske har du let ved at gemme dig. Her er der jo plads til, at man kan være kreativ."

(T3, Bilag 2, s. 37)

#2.13a Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik

Citater fra interviewene indikerer, at det ville passe ind hvis spiller havde en cartoony design.

Hertil kan der lavet en fjallet æstetik med musik og koncepter, som passer til det. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg kan godt lide idéen. Der kan nok være en masse sjove farver her. Sådan cartoony stil."

(T10, Bilag 2, s. 119)

"Jeg håber på noget fedt musik. Måske noget komisk. Det ville passe godt til spillet. Det virker som et komisk koncept, lidt karma agtigt. Soundtracket burde passe dertil."

(T6, Bilag 2, s.73)

"goofy artstyle, likes it for a platformer, gives the ability to have fun while playing"

(T12, Bilag 2, s. 142)

"Konceptet tillader, at det kan være lidt mere fjallet. Og det kan jeg personligt rigtig godt lide." (T10, Bilag 2, s. 119)

"Man kan jo godt vælge at gøre det virkelighedsagtigt. Men man kan også gøre det goofy, som I snakker om."

(T3, Bilag 2, s. 36)

#2.14a Spillet kunne med fordel tillade co-op

En kommentar fra interviewet var også, at spillet sagten kunne laves som en cop-op oplevelse, hvor man sammen skulle klare spillet. Dette kommer til udtryk i de følgende citat:

"Coop kunne være sjovt, det ville være nice hvis man kunne sammen klare sig gennem en bane." (T8, Bilag 2, s.96)

#2.15a Spillet kan med fordel være udfordrende

Citater fra interviewene indikerer, at konceptet lægger op til, at spillet sagten kan laves til at være rimelig udfordrende. Her ville det være interessant, at det kræver evner af spilleren at

komme rundt i spillet da du er en lille fyr i et kæmpe laboratorie. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Egentlig vil jeg tænke, at jeg faktisk skal blive rimelig udfordret."
(T3, Bilag 2, s. 37)

"hvis jeg skulle være i sådan et spil, så ville jeg ønske, at jeg er rimelig begrænset. At jeg har oddsene imod mig."
(T3, Bilag 2, s. 37)

"Jeg tænker, at det ville passe godt, at det at komme rundt i spillet ville kræve noget fra spilleren." (T3, Bilag 2, s. 37)

"det åbner også op for, at man i principippet kan udvikle det her, så de enkelt rum er en udfordring i sig selv, hvor det slutter med en boss, der står foran det næste rum."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Som sådan en lille fyr i et kæmpe laboratorie – så tænker jeg ikke, at du har så mange fordele." (T3, Bilag 2, s. 37)

"Og jeg kan forestille mig, at som sådan en lille mand, så kunne det også være meget skræmmende at komme forbi et køkken."
(T3, Bilag 2, s. 36)

#2.16a Spillet burde have en bedre baghistorie

Citater fra interviewene indikerer, at selve bag historien burde være bedre og ikke så overfladisk. Her kan der eventuelt kigges på forskellige muligheder i forhold til plottet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"At du gør det her for fame and fortune! Måske skal der være en bedre motivation end at blive stor igen. Det virker lidt overfladisk."
(T10, Bilag 2, s. 119)

"Flere muligheder i forhold til plottet eller narrativet."
(T2, Bilag 2, s. 22)

"jeg tænker: "Hvad kommer han mod ud for?"."
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Jeg håber, man spiller som en scientist. Lidt ligesom heimerdinger."
(T10, Bilag 2, s. 119)

#2.17a Konceptet minder om andre spil

Citater fra interviewene indikerer, at spillet kunne associeres med spil som grounded eller filmen Toy Story. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det var groundede, tænkte meget på det spil associerede med det,"
(T7, Bilag 2, s. 85)

"det her koncept er ligesom spændende på en anden måde end Toy Story.
(T3, Bilag 2, s. 36)

"Det er et mix mellem toy-story og Dexter's Laboratory Minder lidt om It Takes Two"
(T8, Bilag 2, s.96)

"Af en eller anden spøjs årsag kommer jeg til at tænke på Psychonauts. Fordi det virker meget stylized, goofy cartoony miljø. Som man går igennem. Og så også fordi, at det er en 3D platformer. Jeg får en lille vibe af Psychonauts."
(T5, Bilag 2, s.61)

Skriftlige forklaring af KJ-Chart #3a

Indsigter Road To Valhalla spilkoncept 3

#3.1a Spillet kunne være sjovt med andre

Citater fra interviewene indikerer, at interviewpersonerne synes det ville være sjovt at gøre spillet til en tilskuersport, hvor venner kan sidde sammen og grine af hinanden. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det lyder som noget, man kan spille, mens andre kigger på, Hvor man tager tur og griner af hinandens runs."
(T1, Bilag 2, s. 7)

"Pharaoh' virker lidt mere seriøst, mens det her virker lidt sjovere.. Og jeg har lidt mere brug for et grin"
(T1, Bilag 2, s. 6)

"Jeg vil ønske, at jeg kan skubbe andre folk ned, som er i gang med den samme challenge. Bare helt spontant. Det kunne være sjovt at skubbe andre folk ned, så de er lige så store tabere som mig."
(T5, Bilag 2, s.59)

#3.2a Spillet skal indeholde ting man skal overkomme

Citater fra interviewene indikerer, at der kunne tilføjes forskellige udfordringer i spillet hvilket lød som følgende: forskellige minigames mellem platform segmenter, tidsbegrensede udfordringer, udfordrende platformer og at man kan løse små gåder for at komme vider. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det kunne for eksempel være nogle minigames. Evt. mellem forskellige dele af platform-segmenterne."

(T3, Bilag 2, s. 34)

"Personligt vil jeg dog ikke foretrække tidsbegrænsede udfordringer."

(T3, Bilag 2, s. 34)

"Der står også, at det er en challenging platformer. Og der vil jeg nok blive udfordret. Men det er selvfølgelig stadig fedt, selvom det ikke er den spillestil, jeg normalvis går efter."

(T3, Bilag 2, s. 33)

"You feel like you are fighting for something great, getting to valhalla is a great goal and would drive me to get the end. It being personal and about Honor i feel more connected to the game."

(T4, Bilag 2, s.46)

"Final Boss Battle skal være Odin. Jeg vil lave en boss battle med ham til sidst... Ikke nødvendigvis, hvor man skal fight ham. Men måske at man i stedet skal, hvad skal man sige, bruge sine evner til at roll forbi ham,"

(T1, Bilag 2, s. 7)

"måske add bosser"

(T7, Bilag 2, s. 83)

"At man skal løse en 'mini-gåde' for at komme videre end der hvor du egentlig var nået til. Jeg tænker, at det kunne være meget tilfredsstillende, at man pludseligt kommer på løsningen til, hvordan man kommer videre. F.eks. at man skal bruge den her sten til at trykke på en eller anden knap."

(T3, Bilag 2, s. 34)

#3.3a Spillet indeholder upgrades som gör spilleren kraftigere

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en god ide at tilføje upgrades i form af at spilleren bliver stærke eller udvikler sig over tid. Hertil var der flere kommentar omkring at det kunne være en ide, at man fik tilføjet gud kræfter. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Måske nogen upgraderinger gennem runer."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"Måske kan karakteren udvikle sig over tid. Måske finder man noget armour. Eller en kappe. Måske kan man finde en kiste eller nogle items."

(T2, Bilag 2, s.20)

"kunne godt tænke mig hvis du fik nogle gud kræfter"

(T7, Bilag 2, s. 83)

"Måske at man ligesom kan bede til guderne og få lidt mere styrke."
(T10, Bilag 2, s. 117)

"Det kunne for eksempel være en mini-boss."
(T3, Bilag 2, s. 34)

"Jeg synes det er vældigt fedt, at I skriver, at man kan få power-ups, så man har en bedre chance for at klare det på næste run. For hvis det bare var, at man kun starter forfra hvergang, så er der nok ikke særlig stor chance for at jeg vil gennemføre det."
(T3, Bilag 2, s. 33)

"Powers givet af guderne kunne være cool."
(T8, Bilag 2, s.94)

#3.4a Spillet skal holde sig til en specifik æstetik

Citater fra interviewene indikerer, at der skal være fokus på, at selve designet og æstetikken ikke bliver for seriøst, og at design valget ikke var for muted. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Min eneste bekymring er, at hvis man ikke passer på, så bliver det måske for goofy. Måske på baggrund af jeres moodpictures, at det var lidt mere seriøst."
(T3, Bilag 2, s. 33)

"Mine initial fears, der er nok, at farverne er meget muted. Meget desaturated. Det kan få de her vikinge spil til at se meget ens ud."
(T5, Bilag 2, s.58)

"Bare det ikke bliver for meget maskulin halløj ind. Det kan hurtigt blive for meget. Mens hvis I kan få noget med guderne ind, altså mytologien og troen, så bliver det mega fedt."
(T2, Bilag 2, s.20)

#3.5a Spillet kan med fordel have en form for replayability

Citater fra interviewene indikerer, at der eventuelt kan tilføjes mekanikker, som giver en replayability value, når man engang har gennemført spillet, dette kan være dynamic levels, hvor der er tilføjet variation såsom en fjende der jager dig. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"The current concept seems like it would be a play once and then be done with it. Would like some replayability"
(T13, Bilag 2, s. 153)

"Missing some form of active obstacles, that can vary to make it harder to master the levels. Would like something dynamic in the levels (something hunting you as an example), add some variation to get some replayability"
(T13, Bilag 2, s. 151)

"Det gør det nok spændende, at man kan prøve igen – at det giver mening, at man dør og kommer tilbage."
(T3, Bilag 2, s. 34)

#3.6a Spillets koncept var en god ide

Citater fra interviewene indikerer, at der var mange som var interesseret i konceptet. Her var det at selve koncept beskrivelsen lød interessant og interviewpersoner var store fans af at have ffollet design i en 3D platformer. De syntes også det var fedt, at de skulle igennem flere levels som relaterede sig til nordisk mytologi. Konceptet at kunne løse forskellige platforme gementer på anderledes måder, var mødt med positivitet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Interesting concept"
(T13, Bilag 2, s.151)

"Generelt, på baggrund af beskrivelsen, så lyder det da meget lovende."
(T3, Bilag 2, s. 33)

"stor fan af det lidt mere "goofy" take på en 3D platformer.
(T1, Bilag 2, s. 6)

"Jeg synes det er hyggeligt, at I har tænkt jer at tage det her twist-of-comedy med."
(T3, Bilag 2, s. 33)

"The setting seems interesting. The axe throwing mechanic seems fun."
(T9, Bilag 2, s. 105)

"Jeg kan godt lide, at man kan skyde sig igennem de ni realms og ragdoll."
(T1, Bilag 2, s. 7)

"Det lyder meget interessant. Særligt det med det humoristiske approach til norse mythology. Det er meget fed."
(T5, Bilag 2, s.58)

"I think a fear of heights could be a funny mechanic. I like that theres a goal, getting to Valhalla seems cool."
(T4, Bilag 2, s.46)

"For mig er det fede, at de ting, der er omkring dig, det er noget, du kan bruge til at løse nogle konkrete opgaver. Også selvom det er fast-paced."

(T3, Bilag 2, s. 34)

"Jeg kan også rigtig, rigtig godt lide, at man kan klare spillet på flere måder. "Unique, creative ways".

(T1, Bilag 2, s. 7)

"Jeg kan rigtig godt lide konceptet om en humoristisk approach til at du er død. Og nu skal du fikse det, at du fuckede din død op."

(T5, Bilag 2, s.58)

"Like the part with different stages, like that we stick to the nordic vibe methodology, like the art, (goofy or realistic aspect - go for realistic aspects, you really take it more in when it looks real)" (T11, Bilag 2, s. 128)

"Og så, ja, er jeg fan af de controls, I har brugt. Fordi de virker bekendte."

(T3, Bilag 2, s. 33)

"Jeg kan rigtig godt lide idéen om ragdoll fokus. "See that rock? You can grab it" – det elsker jeg!"

(T5, Bilag 2, s.58)

"Det er meget lige frem man ved ligesom hvad man skal, Valhalla er målstregen. Temaet og Historien virker meget fint."

(T8, Bilag 2, s.94)

"Jeg kan godt lide objectives... ...Det passer godt med, at det er en test."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"Så jeg går ud fra, at man dør, starter forfra en masse gange. Det lyder mere "Roguelike"

(T1, Bilag 2, s. 6)

"Det er ret vildt med det der purpose... ...Især er jeg vild med detaljen om, at hvis du fejler, skal man starte hel forfra." (T10, Bilag 2, s. 116)

#3.7a Setting/plot er godt modtaget

Citater fra interviewene indikerer, at de syntes det var fedt, at inddrage nordiske mytologi omkring et viking tema. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg synes det er fedt, at I inddrager nordisk mytologi."

(T3, Bilag 2, s. 33)

"jeg er nok, generelt, meget fan af vikinge-temaet."

(T3, Bilag 2, s. 33)

"like the idea of Valhalla and norse mythology, likes the plot"
(T12, Bilag 2, s. 140)

"Jeg elsker vikinger, de er badass"
(T1, Bilag 2, s. 6)

"Men nu når setting er så fed, så er det nok lige mig. Jeg ville faktisk spille det her. Især fordi jeg også interesserer mig for nordisk mytologi. Jeg er en sucker for sådan nogle ting."
(T6, Bilag 2, s.71)

"Jeg er vild med viking-stilen. Og det I prøver at skabe der"
(T1, Bilag 2, s. 7)

"Jeg er stor fan af nordisk mytologi koncepter. Det er en af mine svagheder."
(T5, Bilag 2, s.58)

"The setting and combination of setting and genre" (...liked...)
(T13, Bilag 2, s. 151)

"Kan godt lig ide omkring guder og nordisk metodologi,"
(T7, Bilag 2, s. 83)

"Jeg kan godt lide jeres ting med nordisk mytologi. Det ville være fedt, hvis I får meget af det ind i spillet."
(T2, Bilag 2, s.20)

"Altså generelt, så tænker jeg, at det plot I har valgt, det er meget tiltalende. Og de ting, I sælger det på, det passer godt til det plot, I har valgt."
(T3, Bilag 2, s. 34)

#3.8a Spillet skal have kreative måder at bevæge sig på

Citater fra interviewene indikerer, at det lød som en god ide at anvende ragdoll som physics based gameplay, hvor man kan gøre de ting man har lyst til. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Det dér med, at man kan "grab" alting, det lyder virkelig sjovt"
(T1, Bilag 2, s. 6)

"Jeg kan rigtig godt lide idéen om ragdoll fokus. "See that rock? You can grab it" – det elsker jeg!" (T5, Bilag 2, s.58)

"Jeg kan også rigtig godt lide ragdoll, physics based gameplay. Det er en mechanic, som jeg føler, er blevet ignoreret i lidt tid."
(T5, Bilag 2, s.58)

"At man kan styre forskellige dele af sit legeme ved at trykke på en knap. At spillet er mega wonky, silly-physics traversal."

(T5, Bilag 2, s.59)

"At der kommer et level hvor man skal ud og sejle i en robåd."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"Physics based movement could get quite frustrating."

(T9, Bilag 2, s. 105)

"Måske skal jeg være pissemus til at sejle. Og jeg skal have kæmpe store overarme. Der bare siger spar-to."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"Animation-based movement system instead of physics based."

(T9, Bilag 2, s. 105)

#3.9a Puzzles kunne være en del af spillet

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en ide at tilføje puzzles eller gåde til spillet som var tematisk med konceptet. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"puzzels gårder kunne være en ide"

(T7, Bilag 2, s. 83)

"Puzzels eller gårder Odins gårder, måske har alle guderne noget du skal løse,

(T7, Bilag 2, s. 83)

"Jeg ville ønske, at der var et kreativt element. Noget, hvor man lige bliver udfordret på det logiske."

(T3, Bilag 2, s. 34)

"lidt minigame agtigt korter spil"

(T7, Bilag 2, s. 83)

"Don't know, maybe have secret passages when moving forward, like when you're waking up something but you see something that this is not the way but there is a secret way to go there to do it."

(T11, Bilag 2, s. 129)

#3.10a Spillet skal indeholde en interessant verden

Citater fra interviewene indikerer, at det er vigtigt at skabe en interessant verden, hvor de syntes der burdes tages mere inspiration fra nordisk mytologi. Hertil kunne det være fedt,

hvis karakteren sagde ting undervejs, eller der var en voiceover person, der fortalte omkring mytologien mens du spiller. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg kan godt lide setting og plot. Men jeg gad godt se mere fokus på andre guder på vej til Valhalla."

(T6, Bilag 2, s.71)

"Tag noget mere inspiration fra nordisk mytologi."

(T6, Bilag 2, s.71)

"Måske kommer Hel og prøver at fuck med dig? Og bare være en cunt? Måske er der en narrator, som forklarer hvordan du falder ned? Måske skal du op til Odin, og så er det Hel eller Loke, der din modstander på vejen."

(T6, Bilag 2, s.71)

"Hvis I kan finde noget mytologi, som I så kan inddrage, det ville være fedt!"

(T2, Bilag 2, s.20)

"It would be fun for the character to be annoyed about the way he died during the game, or that he remembers how he died during the game(in a fun way)"

(T4, Bilag 2, s.48)

"Fed Navigator hvor man skal hen, måske en god baggrund stemme som fortæller historien lidt ligesom get over it hvor han disser folk."

(T7, Bilag 2, s. 83)

"I Would want the game to be less dark(color-wise)"

(T4, Bilag 2, s.48)

"...special abilities. Så må der være en form for noget fra nordisk mytologi."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"...nu når du er en viking, så havde jeg regnet mere med, at du skal ud og slås og hugge hoveder af. Ikke at du skal ud og være en ninja og hoppe på hylder."

(T10, Bilag 2, s. 117)

"Jeg gad godt se nogle fede views! Nogle gode udsigter. Eller noget fedt vikinge ting i baggrunden. Måske er Valhalla i baggrunden. Gates of Valhalla kunne være et cool sted!... Så noget afslappende at nyde ved siden af de frustrerende dele."

(T6, Bilag 2, s.71)

"Det visuelle koncept. Jeg vil ændre det til, at der er nogle flere interessante farver i det. Jeg kan rigtig godt lide, hvis der er noget meget øjnefaldende, visuelt koncept."

(T5, Bilag 2, s.59)

#3.11a Spillet skal være svært

Citater fra interviewene indikerer, at det kunne være en option i starten omkring, hvor svært

spillet skulle være. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"tænkte jeg at det kunne være for start til slut at man bliver punishment for at dø,"
(T7, Bilag 2, s. 83)

"Så ville jeg vælge, at det ikke var fast-paced."
(T3, Bilag 2, s. 34)

#3.12a Spillet burde være mere forgiving

Citater fra interviewene indikerer, at der kunne tilføjes checkpoints i spiller eller at der fjernes permadeath. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Jeg gad godt have save-points. Måske lige engang i mellem. En eller to, måske halvvejs igennem spillet. Og måske helst foran noget virkelig svært. Det må heller ikke blive for nemt!" (T6, Bilag 2, s.71)

"remove the permadeath, it should be possible for the player to choose a different difficulty"
(T12, Bilag 2, s. 141)

#3.13a Der kan benyttes våben

Citater fra interviewene indikerer, at hvis der er våben med, skal de have en funktion i selve spillet, hvor det kunne være fedt, hvis man kunne kaste sine økser. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Taget i betragtning, at det er en platformer, så skal jeg i hvert fald have en økse. Og et skjold. Og det skal være brugbart."
(T10, Bilag 2, s. 117)

"Det lyder også fedt, at man kan kaste med sin økse."
(T1, Bilag 2, s. 6)

"Axe throwing mechanic"(...liked...)
(T9, Bilag 2, s. 105)

"Hvis man aktiverer dimsen, så bliver Odin sendt ad helvede til, måske en "ancient, dwarven contraption", som så sender Odin til "Hel."
(T1, Bilag 2, s. 7)

#3.14a Spillet giver mulighed for interaktion med objekter & miljø

Citater fra interviewene indikerer, at det ville være fedt, hvis du kunne interagere med ting i spillet, men at du kan benytte dem til ting i spillet. Hertil kunne det også være interessant, at finde nye veje til målet ved brug af objekter. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"så er der vel ingen grænser for, hvor man kan klatre op henne. Måske kan man hoppe op og grib fast og "klatre" videre derfra."

(T1, Bilag 2, s. 7)

"Måske kunne det også være fedt med en hest, eller et dyr."

(T2, Bilag 2, s.20)

"At man kommer ud og ser nogle flotte landskabe. Hvor man kan lege med dyr. Det ville være fedt!"

(T2, Bilag 2, s.20)

"Jeg har en forventning om, at man kan gøre altting. 2) Ud over bare at kunne tage fat i sten, så vil jeg gerne kunne 'påvirke' omgivelserne"

(T1, Bilag 2, s. 7)

"big fan of being able to interact with everything in the environment"

(T12, Bilag 2, s. 140)

"Altså jeg kan godt lide idéen om, at man kan røre ved alt. Og bruge alt omkring sig. Men så vil jeg også håbe, at alt dét, man kan røre ved – dét har en effekt. Det skal ikke bare være, at man kan samle sten op. Og så er det det. Det skal være sådan, at man kan bruge de ting, man kan interagere med."

(T3, Bilag 2, s. 33)

"Ville måske være cool igen med nogle flere veje til målet." (...change...)

(T8, Bilag 2, s.94)

#3.15a Spilleren skal have mulighed for at personliggøre oplevelsen

Et citat fra interviewet omhandlede hvordan det kunne være en god ide, at der var mulighed for kosmetisk i spillet ved at finde dem. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"fit hvis der var noget cool at finde som kosmetiks."

(T7, Bilag 2, s. 83)

#3.16a Spillet kan med fordel gøre brug af et fjallet æstetik

Citater fra interviewene indikerer, at ved brug af en fjallet design kunne der være en god ide, at selve karakteren også var fjallet måske animert. Der blev også kommenteret, at selve level-designet kunne være fjallet i forhold til, at spilleren ville have muligheden for at komme ud af banen. Dette kommer til udtryk i de følgende citater:

"Hvis det skal være goofy, så gad jeg godt, at jeres karaktere er lidt mere cartoony. Måske animeret." (T3, Bilag 2, s. 33)

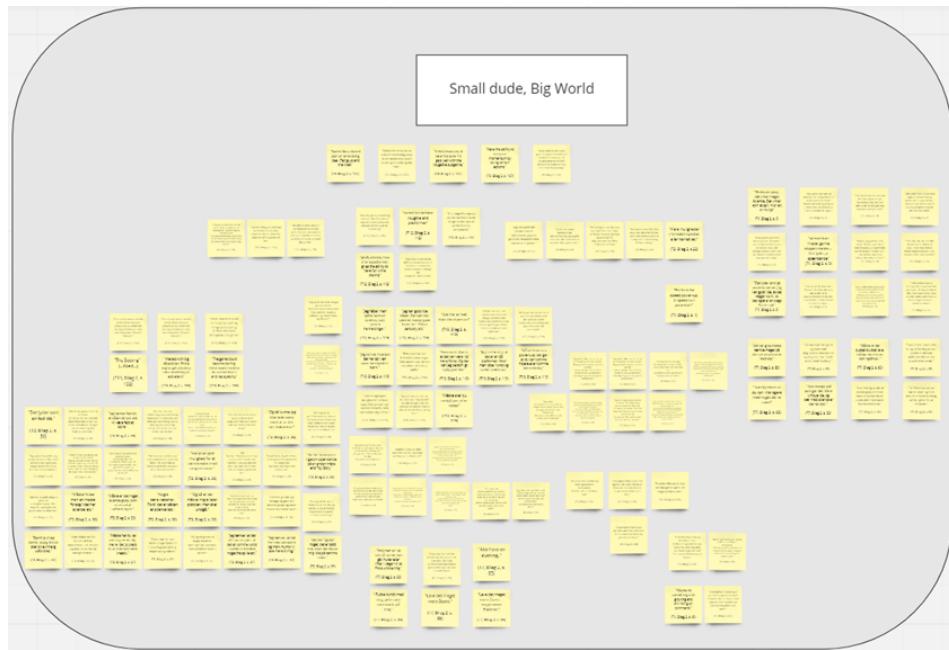
"Det er ret komisk at komme out-of-bounds. I stedet for bare at sætte en usynlig væg, og så er dét det"
(T1, Bilag 2, s. 7)

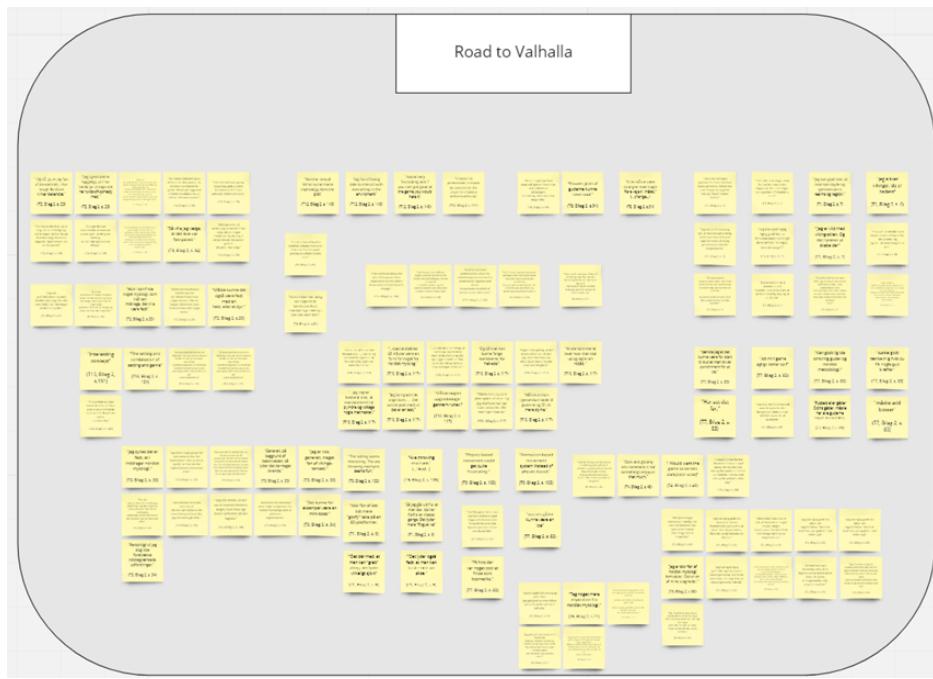
"Og så skal man kunne fange svenskerne, for helvede!"
(T10, Bilag 2, s. 117)

"For eksempel at prøve at vælte træer i den rette vinkel, så man kan komme over en lodret væg. Og hvis man så kommer op og ser, at der er tomt, så er det jo også komisk, hvis det lykkedes."
(T1, Bilag 2, s. 7)

Billede X KJ-metoden, Label Making of Pharoes Tomb, 2022

Billede X KJ-metoden, Label making of Small Dude, big World, 2022



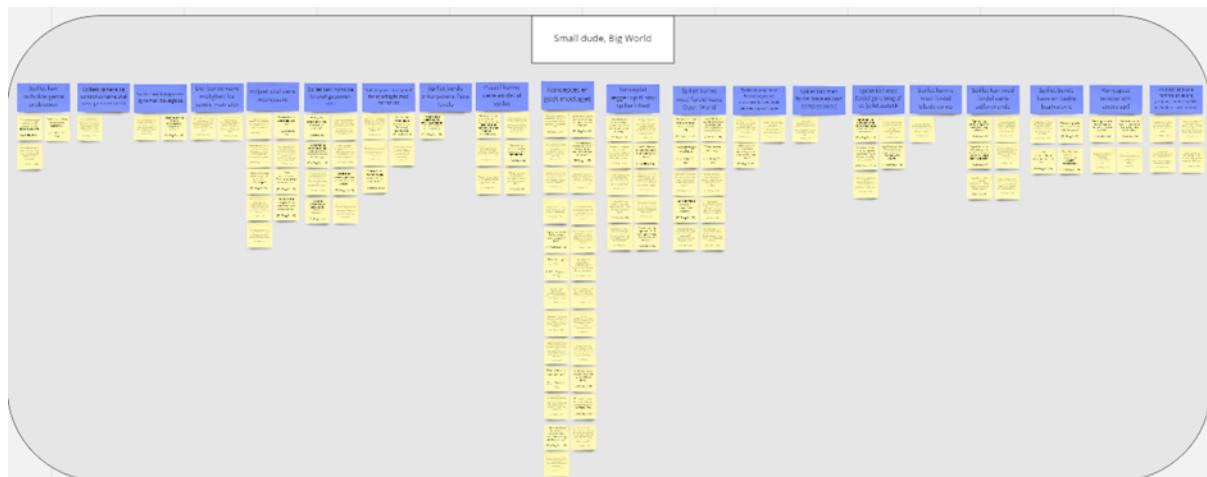


Billede X KJ-metoden, Label making of Road to Valhalla, 2022

Jf. kapitel xx (KJ-Metoden som Analyse værktøj) var fokus på at få en pointe ned, per note. Herefter skulle disse yderligere grupperes, for netop at skabe et datasæt (Scupin, 1997), der kunne bruges til at vælge det endelige projekt at arbejde videre med. Denne del af processen ses i henholdsvis billede x, xx og xxx



Billede X KJ-metoden, Grouping of Pharoes Tomb, 2022

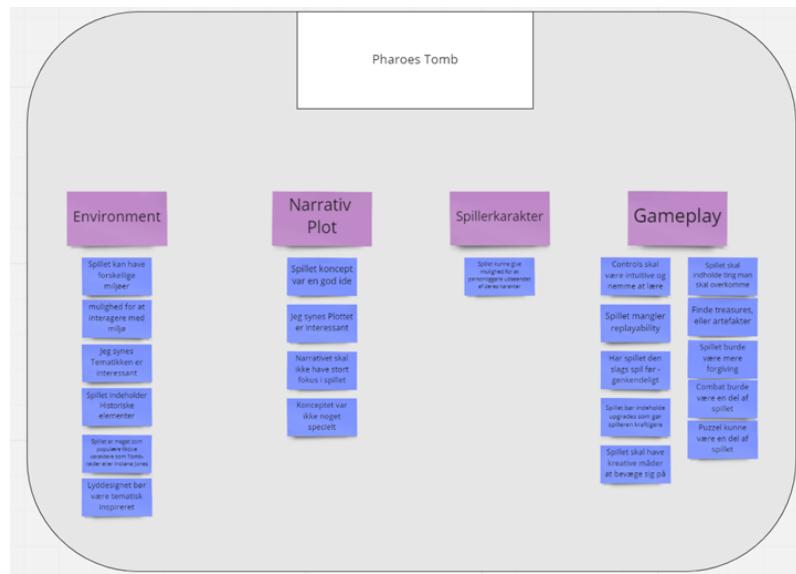


Billede X KJ-metoden, Grouping of Small Dude, Big World, 2022

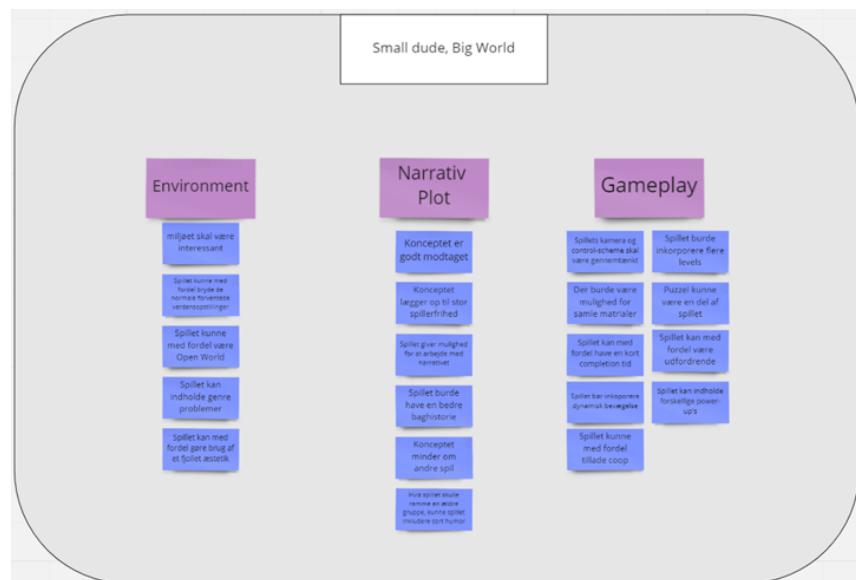


Billede X KJ-Metoden, Grouping of Road to Valhalla, 2022

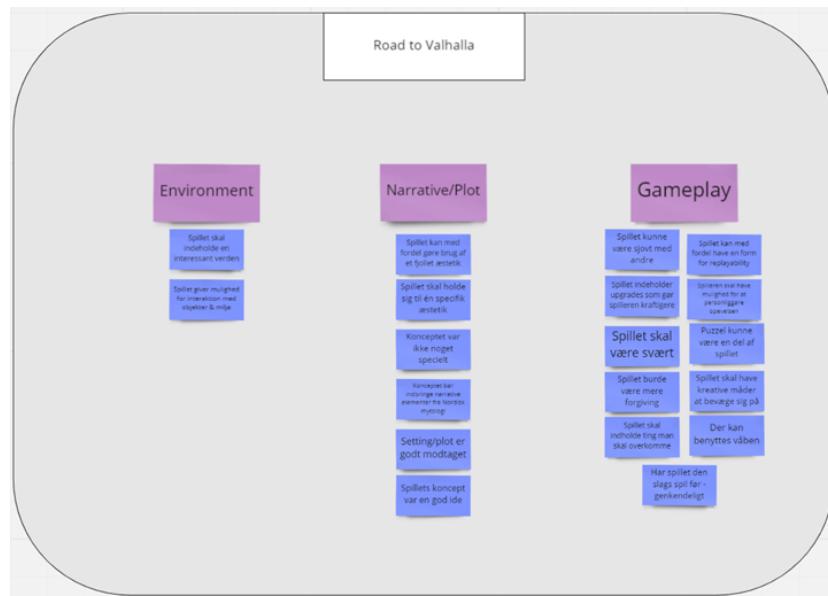
Efter at have grupperede vores data, gik vi i gang med Chart making (Scupin, 1997) af grupperingerne. Dette hjalp os med at skabe relationer mellem de individuelle grupperinger. Dette var med til at give os et visuelt overblik over vores data-sæt (Scupin, 1997). Resultatet af dette kan ses i nedenstående billede **x**, **xx** og **xxx**



Billede X KJ-Metoden, Chart Making of Pharoes Tomb, 2022



Billede X KJ-Metoden, Chart Making of Small Dude, Big World, 2022



Billedet X KJ-Metoden, Chart Making of Road to Valhalla, 2022

Bilag 5 – Concept Test Interviewguide

Protokol for Dataindsamling

TRIN 1	Print/forbered din One Pagers
TRIN 2	Print/forbered din Interview guide
TRIN 3	Print/forbered GDPR formular
TRIN 4	Rekrutér informanter – minimum to antal personer; helst nogen, der stemmer overens med Target Audience.
TRIN 5	Bed din informant om at udfylde GDPR formular
TRIN 6	Udfør interview på baggrund af interview guide – husk at tage noter!
TRIN 7	Spørg, om informanten har lyst til at være playtester på vores projekt.

Kontrolspørgsmål

- 1) What is your name?
- 2) What's your gender?
- 3) What is your age?
- 4) What's your current (or latest) education?
- 5) Do you play videogames?
- 6) Which videogames (or genres) are you currently playing?
- 7) What are your 3 favourite videogames (or genres)?
- 8) Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing?
- 9) In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game?
- 10) Do you consider yourself to be a...
 - a) Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
 - b) Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
 - c) Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

Concept A: The Pharaoh's Tomb

- 1) What was your first impression of The Pharaoh's Tomb?
- 2) Was there anything you especially liked about The Pharaoh's Tomb?
- 3) Was there anything you especially disliked about The Pharaoh's Tomb?
- 4) What do you wish you could do in The Pharaoh's Tomb?
- 5) If you could change one thing about The Pharaoh's Tomb, what would it be?

Concept B: Road to Valhalla

- 1) What was your first impression of Road to Valhalla?
- 2) Was there anything you especially liked about Road to Valhalla?
- 3) Was there anything you especially disliked about Road to Valhalla?
- 4) What do you wish you could do in Road to Valhalla?
- 5) If you could change one thing about Road to Valhalla, what would it be?

Concept C: Small Dude, Big World

- 1) What was your first impression of Small Dude, Big World?
- 2) Was there anything you especially liked about Small Dude, Big World?
- 3) Was there anything you especially disliked about Small Dude, Big World?
- 4) What do you wish you could do in Small Dude, Big World?
- 5) If you could change one thing about Small Dude, Big, what would it be?

Bilag 6 – Concept One-Pagers

The pharaoh's Tomb



You play as a graverobber convinced he is a treasure hunter / archeologist, attempting to get into the pharaoh's tomb to steal his scepter.



Summary

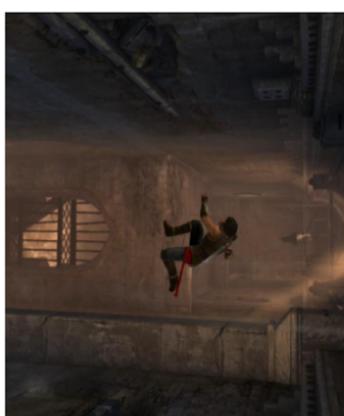
Inspirational Games: Alt+F4, Getting over it, jump king, Uncharted, Tomb Raider

Platform: PC

Genre: Action Adventure, 3D platformer, physics-based, permadeath runner, roguelike

Target Audience

Players who enjoy Egyptian themes and 3D-platformers.



Outline

Keyboard and Mouse Controls
[WASD] to move, [SPACE] to jump, [LEFT-CLICK] to grab onto stuff, [Q, E & R] to activate Power-ups/Special Ability.

Xbox Controller
[RIGHT-STICK] to move, [A] to jump, [RIGHT-TRIGGER] to grab onto stuff, [RIGHT BUMPER, LEFT-TRIGGER & LEFT-BUMPER] to activate Power-ups/Special Ability.

Gameplay

You play as a graverobber navigating through desert areas and inside pyramids, you have to avoid poisonous arrows traps and snake falljits. Finally you reach the inner chamber and steal the Pharaoh's scepter and escape before the pyramid becomes your tomb.

Mechanics

- 1) Various traps scattered throughout the Pharaoh tomb.
- 2) Ragdoll- and physics-based interaction between the player and the environment.
- 3) Poison traps, Pit traps, Collapsing environment, narrow ledges, spear traps
- 4) Your whip will serve as a tool for traversing different terrain.
- 5) Roll to gain a short burst of speed to dodge deadly debris.

Objectives

Navigate tough environments filled with deadly traps and treacherous terrain in an attempt to steal the pharaohs scepter.

- Dive into a challenging treasure hunting adventure in an egyptian setting.
- Use your whip to interact with the environment to traverse dangerous caverns and climbing steep walls.
- Overcome unique traps on your way to the treasure.
- Experience an easy to learn game and enjoy the feeling of mastery when you finally beat it.

Road to Valhalla



Navigate deadly traps. Control your fear of heights. All in order to conquer Odin's gauntlet and gain passage to Valhalla in this goofy, but satisfying, physics-based roguelike platformer!



Inspirational Games:

Getting over it, Jump King, Valheim

Platform:

PC

Genre: Action Adventure, 3D platformer, physics-based, permadeath runner, roguelike

Target Audience

People who like Norse Mythology and challenging platformers with a twist of comedy.

Unique Selling Points

- A unique spin on a new genre of wipe-out styled platformers.
- Dive into a challenging, but rewarding, Viking Action Adventure.
- Experience the satisfaction of overcoming your frustration and mastering this goofy, physics-based 3D platformer.



Summary

Inspirational Games:

Getting over it, Jump King, Valheim

Plot

You had a dishonorable death – but luckily, Odin has given you a second chance at entering Valhalla! He has placed you in his gauntlet; a secret pathway out of Hel. Many deadly and challenging obstacles await you. Glory is yours for the taking. Go forth, and don't be disheartened. Death is merely an illusion in the Underworld.

Outline

Keyboard and Mouse Controls

[WASD] to move, [SPACE] to jump, [[LEFT-CLICK]] to grab onto stuff, [Q, E & R] to activate Power-ups/Special Ability.

Xbox Controller

[RIGHT-STICK] to move, [A] to jump, [RIGHT-TRIGGER] to grab onto stuff, [RIGHT BUMPER, LEFT-TRIGGER & LEFT-BUMPER] to activate Power-ups/Special Ability.

Gameplay

You are a Viking whose final goal is to overcome Odin's gauntlet. Jump over spikes, balance over crumbling ruins, launch yourself with ancient dwarven contraptions and ragdoll through the Nine Realms on the path to Valhalla.

Mechanics

- 1) Various traps scattered throughout the road to Valhalla.
- 2) Ragdoll- and physics-based interaction between the player and the environment.
- 3) Grab onto anything and everything. See that rock? You can grab it.
- 4) Ancient norse relics to power-up your next run through the gauntlet.
- 5) Roll to gain a short burst of speed to dodge deadly debris.
- 6) Your trusty viking throwaxe to help you on your perilous journey.

- Navigate the traps and trials in order to clear Odin's gauntlet. You win by getting all the way to Valhalla. Dying sets you back to the beginning of the game. On the Road to Valhalla, you will be rewarded for beating various platforming segments in uniquely creative ways.

Level Design

Climb the treacherous spires of Hel, balance yourself over the maw of death itself – and with a bit of luck and a bit of skill – soar through various Norse realms on the road to Valhalla. If you fall, you're dead.

Small Dude, Big World



An explosion occurs inside your laboratory, where you find yourself surrounded by huge items. You now have to navigate deadly obstacles to find a solution to your predicament.

Inspirational Games:

Scale, Grounded, Rick and Morty
virtual rick-ality, We happy fuel

Platform:

PC

Genre:

Action-Adventure, 3D platformer,
physics-based permadeath runner,
roguelike

Target Audience:

People who like to play platforms in a challenging environment set in a goofy art style.

Unique Selling Points:

- A spin on the challenging platform genre with scaling



Objective:

Find a way around the laboratory while navigating through deadly traps and experiments. You end the game by getting to the research and finding the necessary resources to transform yourself back. On the travel through the lab, you will have the possibility of earning rewards by circumventing challenges.

Summary

Plot:

You are an inspired inventor trying to get your breakthrough into fame and fortune. In one of your experiments with molecular science, something went horribly wrong and you find yourself staring up into a room that looks a lot bigger and different than you remember. You now have to go forth and reach your research to solve the predicament you now are in.

Outline

Keyboard and mouse controls

Controls: [WASD] to move, [SPACE] to jump, [LEFT-CLICK] to grab onto stuff, [E] to interact with "stuff".

Xbox Controller

[RIGHT-STICK] to move, [A] to jump, [RIGHT-TRIGGER] to grab onto stuff, [RIGHT BUMPER, LEFT-TRIGGER & LEFT-BUMPER] to activate Power-ups/Special Ability.



Gameplay

You are a deranged physicist whose only goal is to fix the problem you are in. Navigate through the now changed laboratory. Jump over various obstacles, watch out for acid pits, keep an eye out for failed experiments, while trying to find a solution to your problem.

Mechanics

- Various lab equipment as obstacles could be deadly and less so (kind of goofy)
- Ragdoll and physics-based interactive design with the environment (kind of goofy)
- Power-ups in the form of finding old experiments to help in your current or next playthrough

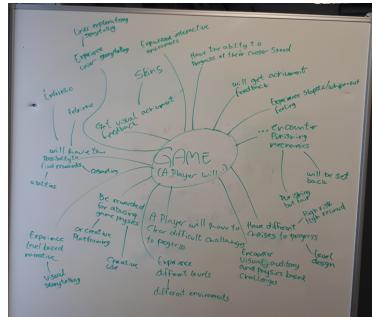
Level design

Explore and navigate through the morphed laboratory - jump over the acid pit and various traitorous terrain and find a solution to your problem



Bilag 7 – Billeder i fuld opløsning

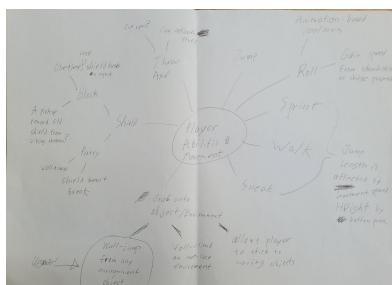
Dette bilag indebærer i alt syv billeder, som kan findes i fuld opløsning via deres links.



Figur A – Player Experience Goals

Link til fuld oplosning:

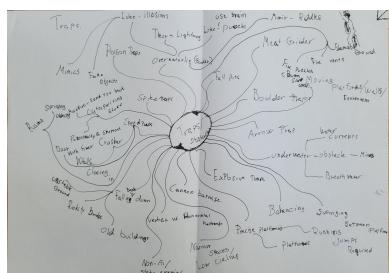
https://drive.google.com/file/d/1qM_m81tpv3Au7y9EqNOqWjor0MwPGc8N/view?usp=sharing



Figur B – Player Abilities & Movement (Spillerens evner og muligheder for at bevæge sig)

Link til fuld oplosning:

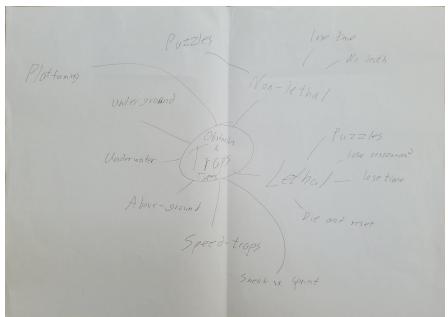
https://drive.google.com/file/d/1Fde7D5LyaG7F6bKFfHz5CG0d5ZxDII_a/view?usp=sharing



Figur C – Traps/Obstacles (Fælder/Udfordringer)

Link til fuld oplosning:

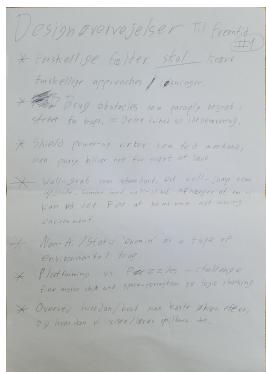
https://drive.google.com/file/d/165ACqQ4SxfxKvu5LM3F3GIJ-2940de_U/view?usp=sharing



Figur D – Types of Traps/Obstacles (Typer af Fælder/Udfordringer)

Link til fuld oplosning:

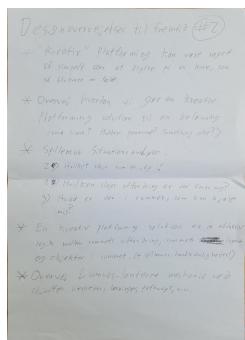
https://drive.google.com/file/d/1xnaM0KKGfKZbilLvRd_dDImKmLCswftW/view?usp=sharing



Figur E – Eksempler på et par af vores designovervejelser til vores digital prototype

Link til fuld oplosning:

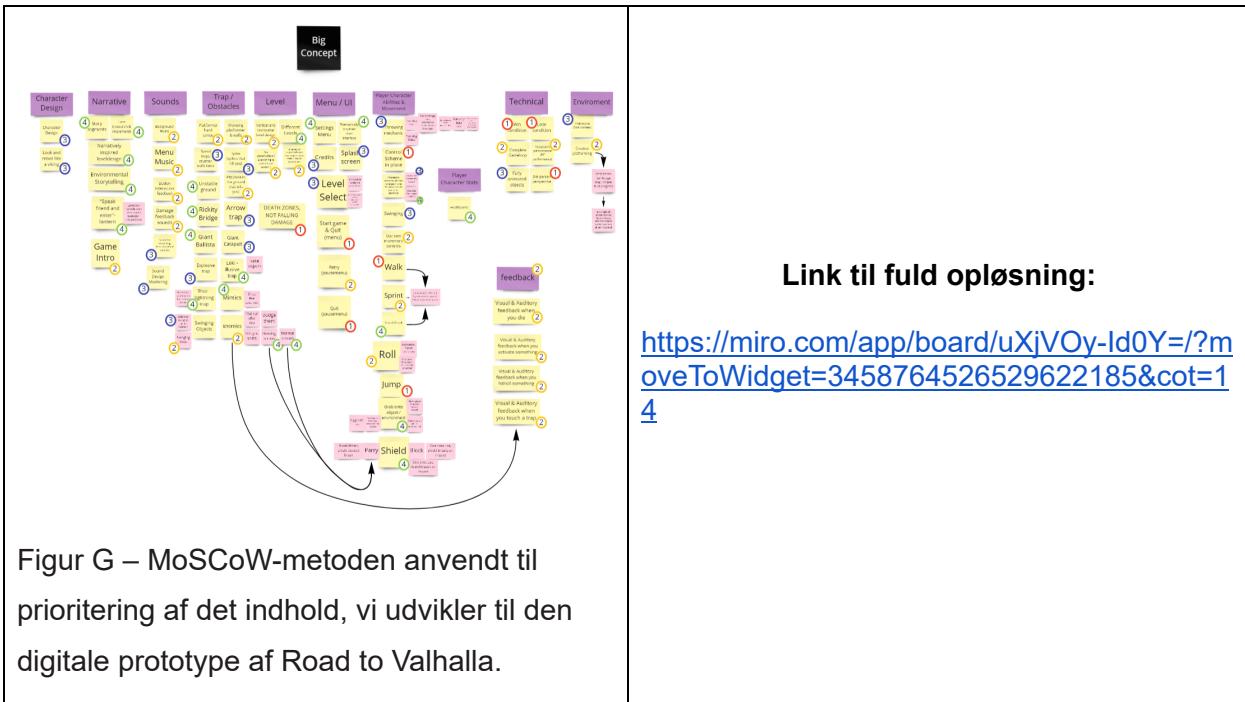
<https://drive.google.com/file/d/14ZjuumAEEOcSSIcgAGTgW2zEa7UYNkD/view?usp=sharing>



Figur F – Designovervejelser på baggrund af V2

Link til fuld oplosning:

<https://drive.google.com/file/d/1wbepxeU6pa-j7GzTo3mKrr8Ez3itzGb1/view?usp=sharing>

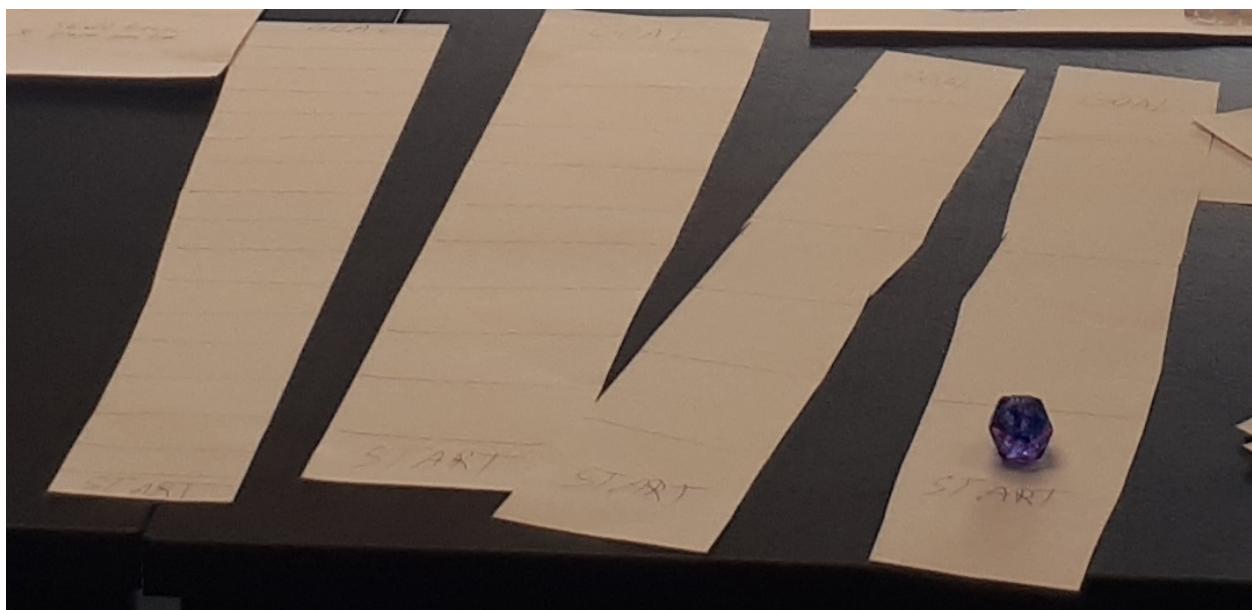


Bilag 8 – Road to Valhalla: The Board Game (v1)



Foundations

- Denne prototype er en *singleplayer, reaktionsbaseret* brætspils prototype for en 3D platformer. Med ‘singleplayer’ mener vi, at det kun er 1 spiller. Med ‘reaktionsbaseret’ mener vi, at prototypen udfordrer spillerens reaktionstid. Med ‘brætspil’ mener vi, at spilleren og spilmesteren (som repræsenterer en computer, der styrer spillets gang) skiftes til at tage en tur, og at spillet foregår på et fysisk bræt (som dog er lavet af papir).
- Der er X antal felter per level. Hvert felt gemmer enten en **udfordring** eller en **gevinst**.



Figur A1 – Fire levels for brætspil v1.

- Spilleren der repræsenteres med en terning på brætspillets bane) kan bevæge sig X antal felter per runde.
- Når spilleren når til sidste felt, klarer man et level. Hvis spilleren ankommer til det sidste felt i det sidste level, har de bevist deres værd. De kommer i Valhalla, og vinder spillet.
- Spilleren har X antal **handlings-kort**, der repræsenterer handlemuligheder i spillet.



Figur B1 – Spillerens handlings-kort: Walk, Jump, Roll, Loot/Interact, Throwing Axe, Sprint, Sneak, Run Away

- Spilmesteren (en person, der fungerer som spillets ‘computer’ og styrer, hvad der sker) har X antal **felt-kort**, der repræsenterer mulige felter i spillet (fælder, gevinster, tomme platforme, etc.)



Figur C1 – eksempel på 2 af spilmesterens i alt 15 **felt-kort** (**Spike Trap & Tall Wall with Switch**) og 1 af spilmesterens 3 **gevinster** (**Health Potion**).

- Spillerne kan vælge mellem **EASY MODE** og **HARD MODE**.

Structure

- En runde spilles således:
 - 1) Spilleren bevæger sig til et felt.
 - 2) Spilmesteren vender et kort, som repræsenterer feltets indhold.
 - 3) Spilleren vælger en mulig handling.
 - 4) Spilmesteren forklarer resultatet af runden.
 - 5) Næste runde begynder - medmindre spilleren har vundet eller er død.
 - 6) Når spilleren vinder, får de deres tid i levelet og deres antal deaths at vide.

Hi-score ☺				
Simon				
Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Total
Time: 3s	Time: 13s	Time: 27s	Time: 1m 08s	Time:
Deaths:	Deaths:	Deaths:	Deaths:	Deaths:

Gamborg				
Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Total
Time: 18s	5s	1m 22s	1m 24s	
Deaths: 1				

Henriette				
Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Total
Time: 3s	2s	1m 24s	1m 5s	
Deaths:				

Figur D1 – hi-score liste fra en af vores playsessions. Man f.eks. kan se, at Simon var hurtigst med en total tid på 1 minut og 51 sekunder. Og at det kun var Henrik (Gamborg), der døde – og endda kun én gang. Til trods for, at det var meningen, at spillet skulle være svært. Vi tweakede efterfølgende sværhedsgraden, så der var større sandsynlighed for, at man kunne dø.

- Spilleren kan enten bevæge sig via:
 - Sneak** (1 felt per runde).
 - Walk** (2 felter per runde).
 - Sprint** (3 felter per runde).

- Spilleren har X antal **livspoint**. Hvis spilleren vælger en forkert handling – eller hvis de ikke når at reagere i tide på et **felt-kort** – kan et af følgende scenarier ske:
 - a) Spilmesteren vurderer, om der er tale om en **Lethal** eller **Non-lethal** trap
 - i) Hvis spilleren fejler en **Lethal Trap**, mister de 1 livspoint og bliver flyttet tilbage til det felt, de kom fra.
 - ii) Hvis spilleren fejler en **Non-lethal Trap**, bliver de flyttet tilbage til det felt, de kom fra, men tager ikke skade.
 - b) Hvis der er tale om et **Gevinst-kort**, kan spilleren vælge at bevæge sig videre uden at samle gevinsten op. Dette medfører ingen straf.
- Når spilleren har 0 livspoint dør de og starter forfra:
 - a) i det pågældende level, hvis de spiller **EASY MODE**.
 - b) fra første level, hvis de spiller **HARD MODE**.
- Spillerens hastighed påvirker den tid, de har til at reagere på et **felt-kort**:
 - **EASY MODE:**
 - **Sneak** = 10 sekunder til at reagere
 - **Walk** = 5 sekunder til at reagere
 - **Sprint** = 3 sekunder til at reagere
 - **HARD MODE:**
 - **Sneak** = 5 sekunder til at reagere
 - **Walk** = 3 sekunder til at reagere
 - **Sprint** = 1 sekund til at reagere
- Spillet sværhedsgrad bestemmer, hvor mange **Health Points** spilleren har.
 - **EASY MODE:**
 - 5 health points
 - **HARD MODE:**
 - 2 health points

Formal Details

- Spilleren har følgende **handlings-kort**:
 - 1) Jump over it

- 2) Touch it
 - 3) Roll under it
 - 4) Throw your axe at it
 - 5) Run away from it
 - 6) Run through it
 - 7) Sneak through it

- Spilmesteren har følgende **felt-kort**:
 - **Pitfall:** A pitfall is in front of you. There's a platform behind it.
 - **Spiketrap:** A spiketrap is in front of you. There's a platform behind it.
 - **Swinging Axes:** The corridor in front of you has Swinging Axes, mounted in the roof.
 - **Room with Unstable Ground:** There is Unstable Ground throughout the room as far as you can see.
 - **Unstable Ground:** There is Unstable Ground in front of you. The room seems stable behind it.
 - **Rickety Bridge:** There is a Rickety Bridge in front of you. The platform behind it seems stable.
 - **Crumbling Ruins:** The path in front of you is Crumbling Ruins. The platform behind it seems stable.
 - **Viking Skeleton:** You find a Viking Skeleton laying on the ground.
 - **Chest:** You find a Chest on the ground.
 - **Wall-mounted Crushers:** The corridor in front of you has Wall-mounted Crushers.
 - **Cannonball:** An ancient contraption shoots a Cannonball at you!
 - **Solid Wall:** You are faced with a Solid wall. You can clearly see an unreachable button at the top.
 - **Drawbridge:** There is a Drawbridge in front of you. The bridge is raised by two Ropes, making it impossible to get across.
 - **Arrow Trap:** An Arrow trap fires at you!
 - **Boulder:** A huge boulder rolls towards you. It is too tall to jump over.

- Spilleren kan finde følgende **power-ups**:

- 1) **Shield** (blokerer automatisk en arrow trap. One-time use, går i stykker, når den er brugt)
 - 2) **Health Potion** (Giver spilleren 1 hp tilbage. Bruges automatisk, kan ikke gemmes)
 - 3) **Rune of Speedboost** (Spilleren kan bevæge sig maksimalt antal felter (3) med reaktionstid for **Sneak** (**Easy Mode** = 10 sekunder, **Hard Mode** = 5 sekunder)).
- Det følgende skema viser, hvordan spilleren via deres **handlings-kort** kan reagere på spilmesterens **felt-kort**:

FELT-KORT	MULIGE HANDLINGS-KORT
Pitfall Spiketraps	Jump over it
Swinging Axes	Run through it Roll under it Sneak through it
Room with Unstable Ground	Sneak through it
Unstable Ground Rickity Bridge Crumbling Ruins	Sneak through it Jump over it
Viking Skeleton Chest	Jump over it Run away from it Run through it Sneak through it Touch it = Loot! <ul style="list-style-type: none"> • Spilmesteren ruller en 6-sidet terning. • 1-2 = Shield • 3-4 = Health Potion

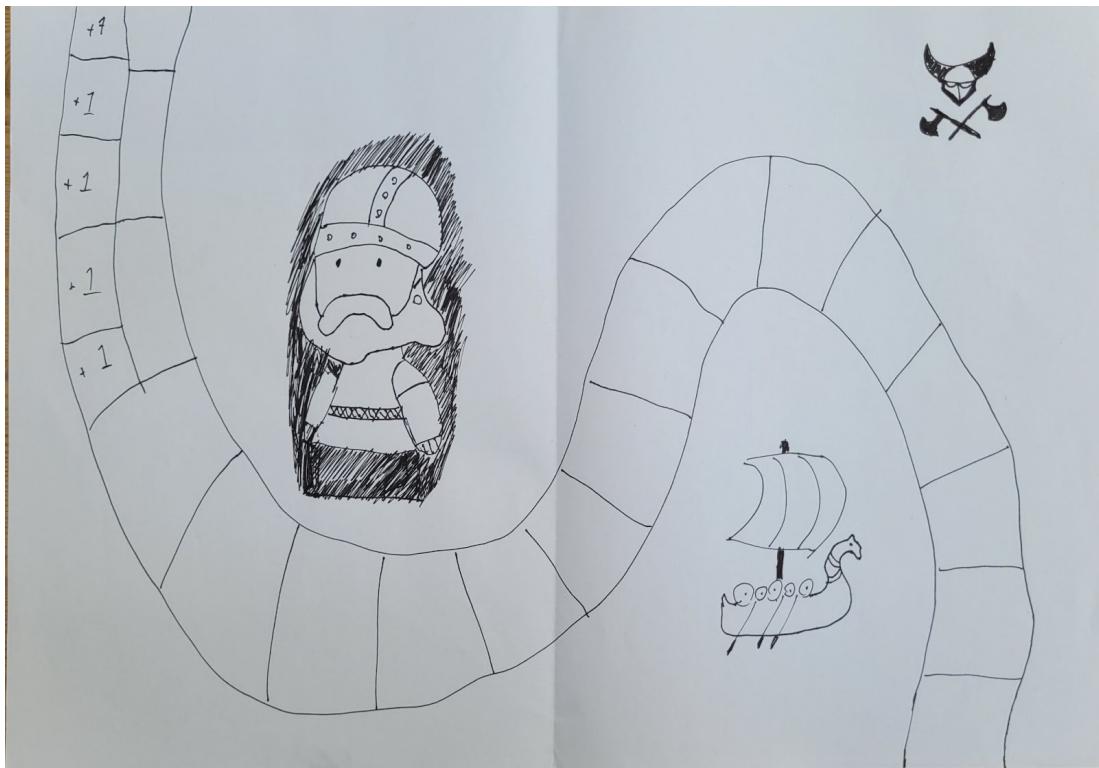
	<ul style="list-style-type: none"> • 5-6 = Rune of Speedboost
Wall-mounted Crushers	Roll under it Run through it
Cannonball	Roll under it
Solid Wall Drawbridge	Throw your axe at it
Arrow Trap	Shield (blokerer automatisk en arrow trap. One-time use, går i stykker, når den er brugt) Roll under it
Boulder	Run away from it

Bilag 9 – Road to Valhalla: The Board Game (v2)



Foundations

- Denne version gør brug af ternings-kast til at afgøre om man klarer en given udfordring.
 - Længde af skridt / felter bestemmer det interval der skal slås med terningen.
 - Der bruges en seks-sidet terning, der kan rulle mellem 1 og 6.
 - V2 er således *ikke* reaktionsbaseret på samme måde som V1.
- I denne prototype er det spilmesteren (en person, der fungerer som spilletts ‘computer’ og styrer, hvad der sker), der løbende vurderer, om en spiller lykkedes at klare sig forbi en udfordring eller ej. Hvorvidt spilleren er kreativ med deres løsning eller ej påvirker, om de må slå 2 gange eller ej – mens den egentlige succes bliver vurderet ved et **Dice Roll**.
- Der er X antal felter per level. Hvert felt gemmer enten en **udfordring** eller en **gevinst**.



Figur A2 – V2's level. I den sidste del af levelet kan spilleren vælger vejen til venstre eller til højre. Den til højre er hurtigere, mens den til venstre er mere sikker (spilleren får +1 til deres terningekast).

- Spilleren (der repræsenteres med en terning på brætspillets bane) kan bevæge sig X antal felter per runde.
- Når man når til sidste felt, vinder man spillet. Spilleren har bevist sit værd som krigers, og bliver sendt til Valhalla.
- Spilleren har X antal **handlings-kort**, der repræsenterer handlemuligheder i spillet.



Figur B2 – Spillerens handlings-kort: Walk, Jump, Roll, Loot/Interact, Throwing Axe, Sprint, Sneak, Run Away. Disse er uændrede fra V1.

- Spilmesteren har X antal **felt-kort**, der repræsenterer mulige felter i spillet (fælder, gevinstre, tomme platforme, m.v.). Derudover har spilmesteren X antal **omgivelses-kort**, der repræsenterer mulige arealer (tunnel, åbent rum, m.v.) og viser arealet/rummets indretning med en sort prik dør, hvor feltets indhold er placeret – samt X antal **objekt-kort**, der repræsenterer de ting, der er at finde i det pågældende areal (en stol, nogle tænder, reb, en fakkel, m.v.)



Figur C2 – eksempel på 2 af spilmesterens i alt 15 **felt-kort**, 1 af spilmesterens i alt 3 **gevinster**, 2 af spilmesterens i alt 6 **omgivelses-kort** og 3 af spilmesterens i alt 6 **objekt-kort**.

- Spillerne kan vælge mellem **EASY MODE** og **HARD MODE**.

Structure

- I starten af spillet bliver spilleren fortalt følgende historie:
 - *"Du er en viking, der døde en uværdig død. Nu skal du bevise dit værd for at komme i Valhalla. Foran dig er Helheim: et koldt og dunkelt rige, hvor kun lidsel og rædsler hører til. Overvind Helheims labyrinth – og gør dig værdig til Valhalla!"*

- En runde spilles således:
 - 1) Spilleren bevæger sig til et felt.
 - 2) Spilmesteren vender et **felt-kort**, som repræsenterer feltets indhold. Derudover vender spilmesteren ét **omgivelses-kort** og to **objekt-kort**.



Figur D2 – eksempel på en runde: ét **felt-kort** (**Pit Fall**), ét **omgivelses-kort** (en tunnel med en sort prik dér, hvor **Pit Fall** er placeret) og to **objekt-kort** (**1 Barrel** og **1 Rope**).

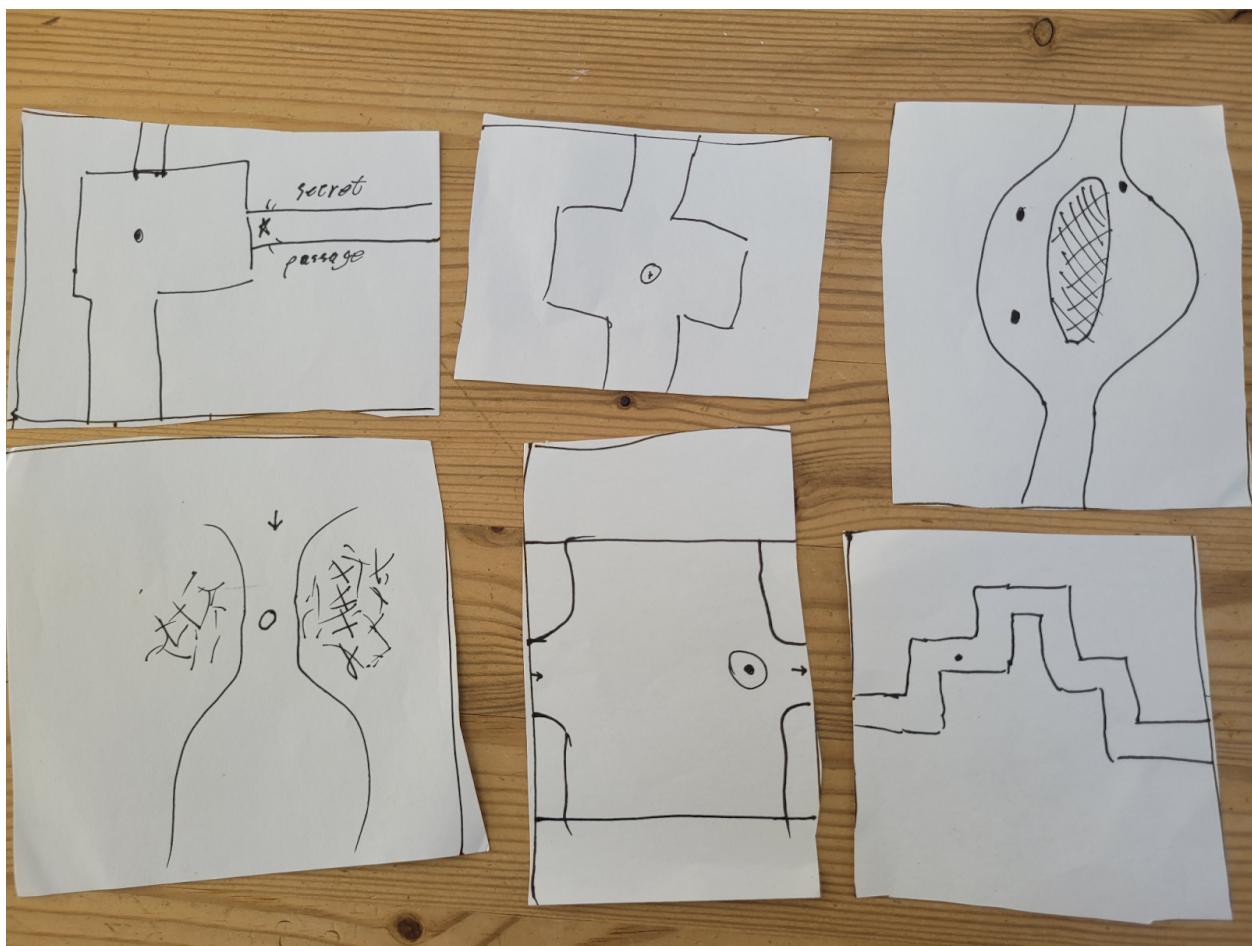
- 3) Spilleren vælger en mulig handling ud fra rundens **felt-kort**, **omgivelses-kort** og de to **objekt-kort**. Spilleren forestiller sig scenariet og forklarer hertil, hvad han har tænkt sig at gøre – som om han faktisk befandt sig i dette scenarie.
- 4) Spilmesteren vurderer, om spilleren har fundet på en kreativ løsning på udfordringen. Hvis ja, ruller spilleren med **Advantage**. Hvis nej, så ruller spilleren bare normalt (dvs. kun én gang).
- 5) Spilmesteren forklarer resultatet af runden på baggrund af spillerens **Dice Roll**.
- 6) Næste runde begynder - medmindre spilleren har vundet eller er død.
- 7) Når spilleren vinder, får de deres tid i levelet og deres antal deaths at vide.
- Spilleren kan enten bevæge sig via:
 - a) **Sneak** (1 felt per runde).
 - b) **Walk** (2 felter per runde).
 - c) **Sprint** (3 felter per runde).

- Spilleren har X antal **livspoint**. Hvis spilleren ruller for højt, skal de rulle et **Fail Throw**. Hvis spilleren igen fejler deres **Fail Throw**, mister de livspoint. Spillets sværhedsgrad bestemmer, hvor mange livspoint, de mister.
- Når spilleren har 0 livspoint dør de og starter forfra.
- Spilleren kaster en 6-øjet terning for at afgøre om spillere klarer et givet **felt-kort**:
 - **EASY MODE:**
 - **Sneak** = 1-5 Success
 - **Walk** = 1-4 Success
 - **Sprint** = 1-3 Success
 - Fail Throws (1-3 = A, 4-6 = B)
 - **Fail Throw A** = 1 Damage
 - **Fail Throw B** = Flyt et felt tilbage
 - **HARD MODE:**
 - **Sneak** = 1-4 Success
 - **Walk** = 1-3 Success
 - **Sprint** = 1-2 Success
 - Fail Throws (1-4 = A, 5-6 = B)
 - **Fail Throw A** = 2 Damage
 - **Fail Throw B** = Flyt to felter tilbage
- Spilleren har mulighed for at komme med en kreativ løsning på et givet **felt-kort** og hvis spilmesteren godkender løsningen har spilleren **advantage** på deres rolls
 - **Advantage** = Spilleren har nu to kast og kan valgfrit vælge det bedste slag. Dette kan kun gøres én gang per Advantage.
- Spillets sværhedsgrad bestemmer, hvor mange **Health Points** spilleren har.
 - **EASY MODE:**
 - 5 health points
 - **HARD MODE:**
 - 2 health points

Formal Details

- Spilleren har følgende **handlings-kort**:
 - 1) Jump over it
 - 2) Touch it
 - 3) Roll under it
 - 4) Throw your axe at it
 - 5) Run away from it
 - 6) Run through it
 - 7) Sneak through it
- Spilmesteren har følgende **felt-kort**:
 - **Pitfall**: A pitfall is in front of you. There's a platform behind it.
 - **Spiketrap**: A spiketrap is in front of you. There's a platform behind it.
 - **Swinging Axes**: The corridor in front of you has Swinging Axes, mounted in the roof.
 - **Room with Unstable Ground**: There is Unstable Ground throughout the room as far as you can see.
 - **Unstable Ground**: There is Unstable Ground in front of you. The room seems stable behind it.
 - **Rickety Bridge**: There is a Rickety Bridge in front of you. The platform behind it seems stable.
 - **Crumbling Ruins**: The path in front of you is Crumbling Ruins. The platform behind it seems stable.
 - **Viking Skeleton**: You find a Viking Skeleton laying on the ground.
 - **Chest**: You find a Chest on the ground.
 - **Wall-mounted Crushers**: The corridor in front of you has Wall-mounted Crushers.
 - **Cannonball**: An ancient contraption shoots a Cannonball at you!
 - **Solid Wall**: You are faced with a Solid wall. You can clearly see an unreachable button at the top.
 - **Drawbridge**: There is a Drawbridge in front of you. The bridge is raised by two Ropes, making it impossible to get across.
 - **Arrow Trap**: An Arrow trap fires at you!

- **Boulder:** A huge boulder rolls towards you. It is too tall to jump over.
- Spilleren kan finde følgende **power-ups**:
 - 1) **Shield** (blokerer automatisk en arrow trap. One-time use, går i stykker, når den er brugt)
 - 2) **Health Potion** (Giver spilleren 1 hp tilbage. Bruges automatisk, kan ikke gemmes)
 - 3) **Rune of Speedboost** (Spilleren kan bevæge sig maksimalt antal felter (3) med den laveste risiko (1-5 for **Easy Mode**, 1-4 for **Hard Mode**).
- Spilmesteren har følgende **omgivelses-kort**:



Figur E2 – de seks **omgivelses-kort**

- Spilmesteren har følgende **objekt-kort**:

- **Rope**
- **Barrel**
- **Boulder**
- **Planks**
- **Wooden Chair**
- **Lit Torch**

Bilag 10 – Interviewguide og Transkription af Tester Ø playtest

- Playtest af Road to Valhalla, Physical Prototype V2
 - Interviewer: Gustav Schrøder
 - Link til lydoptagelse:
 - Part 1
https://drive.google.com/file/d/1bNGvaRwz_jS9c2jqUieomeDvk2gBWoCz/view?usp=sharing
 - Part 2
<https://drive.google.com/file/d/1vKZqKkUDzmwPLYuWQfwNXKwlHKx10mGD/view?usp=sharing>
-

På baggrund af Fullerton (2019), Schell (2014) – samt Csikzentmihalyi & Nakamuras (2002) betingelser for flow – udarbejdede vi hertil følgende interviewguide:

INTERVIEW GUIDE FOR PHYSICAL PROTOTYPE V2
<ol style="list-style-type: none">1) Overall, what were your thoughts on the game?2) Was anything particularly confusing?3) Was anything particularly interesting?4) How would you describe the objective of the game?5) Was the game challenging enough?<ol style="list-style-type: none">a) How would you describe the challenge of the game?b) Was it unfair?6) How did you know if you did something good or bad?<ol style="list-style-type: none">a) How did that make you feel?

- 7) How did you feel about your ability to focus on the game?
- 8) How did you feel about your ability to make choices in the game?
- a) Describe a choice you made.
- i) Did you feel in control of your gameplay?
 - ii) Did it feel like you were rewarded for being creative?
- 9) What did you think about while you played?
- a) What you have to do tomorrow?
 - b) Doing the laundry?
 - c) Or just the game itself?
- 10) How long do you think you played for?

Figur A3 – INTERVIEW GUIDE FOR PHYSICAL PROTOTYPE V2

Mens spørgsmål 1 til og med 4 var baseret på spørgsmål, som Fullerton (2019) og Schell (2014) understreger som værende fordelagtige i forbindelse med playtesting, så omhandlede spørgsmål 5 til og med 10 specifikt Csikzentmihalyi & Nakamuras (2002) betingelser og karakteristika for flow. Specifikt forsøgte vi at undersøge, om Tester Ø var så opslugt af at spille V2, at han 'glemte' sig selv og f.eks. midlertidigt stoppede med at tænke på hans eget specialeprojekt. Spørgsmål 5 var her specifikt formuleret for at undersøge, om V2 ramte en positiv balance mellem udfordring og Tester Ø's evner; hans skills.

Transkription

00:00:01

Interviewer: You mean check? Do you mind if we do this in English?

00:00:06

Tester Ø: We can do it in English for sure.

00:00:07

Interviewer: Awesome. That's going to make it a lot easier to transcribe. Yes. Awesome. Welcome to the road to Valhalla. The adventure game slash role playing game. You are playing as a Viking. You want to get from Hel to Valhalla. Because you died a dishonorable death. But Odin has given you a second chance. You just have to make it through his maze, which is filled with deadly traps. Seek redemption by getting to Valhalla. This is. This is you. You. This Viking.

00:00:47

Tester Ø: Nice. He looks. He looks sad.

00:00:51

Interviewer: Well, you're a bit sad because you're in hell and you want to get to Valhalla, which is the awesome place to be. So the way this game works is that you can move at three speeds, sneak, walk and sprint, and those speeds determine how low you have to roll to be able to move. If you fail a roll, you take one damage. You have a total of five points. And what happens? I'm just going to walk you through a turn. Yeah. Is that when you say, okay, let's say you say I want to sneak. I want to sneak. So you only move one space when you sneak. If you walk, you can move two spaces. And if you sprint, you can move one, two, three spaces. So you get further. But the odds of failing are higher. Higher. Yeah. And let's say you go let's say you say you want to sneak, so you have to roll. Five or lower to be able to succeed. So I will. But before you roll, you get an introduction to the room you're about to enter. So what I do is I flip some of these cards in a way that you can probably see through the.

00:02:13

Tester Ø: Main I can't see. Okay. Yeah.

00:02:15

Interviewer: So you will get a spike trap in this room. And the room looks like this.

00:02:22

Tester Ø: So instead of my current room or the next.

00:02:25

Interviewer: Room, that's the room you're about to try and get through.

00:02:29

Tester Ø: But if I sprint to it, go through the room and not into the room.

00:02:33

Interviewer: Well, sprinting is just how far you move along this path.

00:02:36

Tester Ø: No matter how far I move, it's still the same room.

00:02:37

Interviewer: It's still the same room. Okay, so the room, you're here and you want to get through to this room. In the room, there are some spikes.

00:02:44

Tester Ø: What is this under picture?

00:02:46

Interviewer: That's where the spikes are. Okay. And then there are also two things in the environment. There's apparently some rope and you also see some kegs and barrels. Now, what you have to do, you have to describe to me how you want to get around this challenge. If you come up with a creative solution, you get to roll with an advantage, which means that you get to roll twice and pick the highest, the best number if you come up with a solution. That's, let's say, not creative. You only get to roll once. Okay. All right. So let's play this. I'm going to put these back in the stack. Yes. Do you have any questions about the rules?

00:03:34

Tester Ø: I don't I'm not sure what my question would be, but I'm also not sure I understand it totally.

00:03:40

Interviewer: All right. So if you have any questions, please feel free to ask my reply. Oh, yeah. Oh, yeah. These are meant as inspiration for movements you can do. This is like all act like actions you're you can perform.

00:03:55

Tester Ø: Do I have an X with me at all?

00:03:57

Interviewer: Do you have an X? Yes, you do.

00:03:59

Tester Ø: I have anything else with me at all times?

00:04:02

Interviewer: No, not really. These are power ups, but you don't currently have any. Okay, so if you have any questions during play, please feel free to ask me. Yes, I will. Awesome. Let's get into it. How do you want to move ahead?

00:04:20

Tester Ø: So I want to sprint for sure.

00:04:22

Interviewer: All right, sprint. So you have to roll to or lower, but first you need to see the challenge. So there's a tall wall in front of you, but there's a switch at the top that you can't quite reach in the room or the room looks like this. So there's this giant wall blocking your path and you need to get past it somehow. In the in the room is some rope and some planks. Okay.

00:04:56

Tester Ø: So now I need to describe how I would climb the wall or get to the switch.

00:05:00

Interviewer: How would you tackle this challenge?

00:05:05

Tester Ø: Yeah. I think I would attach the rope to the tree, the playing thing and try to see if I could float fro the plank on the other side so that it like, sticks, kind of like using us like gravel and like, try to climb up to the switch and slap the switch maybe to a piece of playing or slap the switch with the other plank to, like, reach higher. Cool. I don't know. Right.

00:05:31

Interviewer: You get to you get to roll this dice twice five one. You succeed.

00:05:39

Tester Ø: Sprint.

00:05:40

Interviewer: You manage to get there.

00:05:41

Tester Ø: Cool.

00:05:42

Interviewer: One, two, three. So you managed to throw this your contraption over the wall and you slap the switch and the wall goes down. Now you're in the next room. Great. How how would you like to how would you like to proceed?

00:05:59

Tester Ø: Sprint.

00:06:00

Interviewer: You've got to speed again. Sprint again. Okay. In the room, you see. The.

00:06:07

Tester Ø: How many lives do they have again? Five. Okay.

00:06:10

Interviewer: Suddenly the walls start crashing in on you. The room looks like. This. So the rock walls are coming in quite quickly. In the room, you'll see some planks and. A big rock. It's about the size of you. How would you like to proceed? Yes.

00:06:40

Tester Ø: That is a good question. Because does this does this go all the way to like the ceiling? Right. You can't just climb. Climb to spike.

00:06:49

Interviewer: It goes all the way to the ceiling. Yeah.

00:06:53

Tester Ø: So I assumed that the rug would not be, like, thick enough to hold me if it's the size of me, because then it would still probably stick to me. So. So I would say if I can use my eggs on the rock to like see if I could cut it in half. And if that fails, I guess I'm going to try to use the tree. But if it works out, then I'm going to place the rock next to each other so that it has double width like the pieces. So it probably can hold it, or at least hold it for long enough for me to get through. Oh, I could run if there's time for it. I don't know if there's time for it.

00:07:29

Interviewer: But that's that's that's cool. You get, you get to you get to roll twice.

00:07:35

Tester Ø: It's very unspecific if you succeed. I'm like, always like, I don't know if I succeeded with what my story is.

00:07:42

Interviewer: Hmm.

00:07:44

Tester Ø: Okay. So I guess I lose a life, right?

00:07:46

Interviewer: Well, you try as you might to make all these contraptions that keep away the crushing ones, but they break, and you. You get the get pierced, and then the walls retract and you lose one. HP So you have four HP and you don't get to move forwards.

00:08:02

Tester Ø: Nice.

00:08:05

Interviewer: So you said it was very unspecific if you said if you succeed, what do you mean?

00:08:08

Tester Ø: So, like, if I tell a story, it should just stick with one every time. And then I guess I'll see if it pans out from the rolling or it's the whirling. The thing that tells me if it succeeds or not.

00:08:17

Interviewer: The rolling is what tells you if you get to move ahead. The story is for me to judge whether I'm you. Have a creative solution alone.

00:08:27

Tester Ø: Nice.

00:08:30

Interviewer: How would you like to proceed? Would you like to?

00:08:34

Tester Ø: I would like to. Sprint.

00:08:36

Interviewer: Sprint. Okay. So three spaces you have to roll to upload. Yes. So in the next room. You see? What the hell is this? That's unstable ground throughout the room. It's kind of rickety. You try and touch it. And the peaceful threw down a pit. Now the room looks kind of like this. So all of this area right here is just filled with this unstable ground. In the room, you see some planks and a chair. Yeah. How would you like to proceed? Yeah.

00:09:13

Tester Ø: Yeah. So that doesn't seem super helpful with the items, in my opinion, at least not if the whole ground is stable or unstable. But I guess I would try to first like see if there was some road that I could take that was stable with like the plank. But if there wasn't, I guess I would just run and jump.

00:09:34

Interviewer: Run and jump, right?

00:09:36

Tester Ø: So not too creative, but like, see if there was a path first with like the plank, like trying to. Probably some of them would fall.

00:09:45

Interviewer: Yeah. You get to roll twice. Yeah.

00:09:52

Tester Ø: It's not going so well.

00:09:53

Interviewer: Unfortunately, when you try and sprint through the room, the floor gives way and you fall into a pit. But there's luckily a ladder at the other side. So. Where you came from. So you don't get to proceed and you lose one HP. So you have three HP. So. Yeah. How would you like to proceed from here?

00:10:12

Tester Ø: Sprint.

00:10:13

Interviewer: You would like to sprint again. Cool. So that's. You need to roll to overload. Yes. In front of you, you see a bunch of spikes protruding from the ground. The room is this long, winding corridor and this area right here has spikes coming up. In the room, you see a torch and some planks. How would you like to proceed?

00:10:39

Tester Ø: Yes. I have a question first. Does it matter what the rooms look like to me? Like. Is that just like a storytelling feature, or does it actually matter?

00:10:51

Interviewer: Well, um. Am I supposed to tell them what our thoughts were when we play this? I don't think I am.

00:10:58

Tester Ø: Okay. I'm just going to.

00:10:59

Interviewer: Well, it's. It's to help you try and visualize the challenge in front of you. Cool.

00:11:04

Tester Ø: Yes. Yes. I mean. I guess I would try to use the planks to like cover some of the spikes and try to walk on it and walk over. Probably. Maybe bring the torch if I could bring it on. I don't know. I would pick it up, I guess initially, just to, like, you never know. Bring it up with me for as long as I can.

00:11:35

Interviewer: Sure. Yeah. You get to roll it twice and you've picked up a torch. That's a feature. See the tool below. Boy Bam! Bam! First try. You succeed. You stick these planks onto the spikes. And. And, yeah, you managed to tiptoe across it. And now you are in the next room. Awesome. I a torch. So how do you want to proceed? Sprint. Sprint. Right through or below. You need to roll. So the room in front of you has a skeleton. Don't mind this much.

00:12:15

Tester Ø: Is it like a live skeleton or is it just the dead man?

00:12:19

Interviewer: Hold on. Hold on. So the room. The room looks like. Yeah. The room looks like this configuration in the room, you see some rope. And the boulder. So so you said you had you had a question about the skeleton.

00:12:36

Tester Ø: Is it alive, like you said, or is it just a dead person? Like I said, because I don't think it's a problem. If it's just a dead person, then just pick up the skull and move on because it's cool to have a skull.

00:12:50

Interviewer: All right, so. So you want to try and pick up the skull?

00:12:54

Tester Ø: Oh, shit. This feels like a trip.

00:12:58

Interviewer: So you would like. All right, you. You get to roll for loot, so roll the dice and I'll give you some loot. Six, you get to have a shield. The shield blocks an arrow. If you face an arrow trap. It's a one time use. It's automatic. And once it's been used, it's lost. But you find the shield on the dead skeleton. It doesn't come to life. And. And you also get to bring a skull.

00:13:34

Tester Ø: Nice.

00:13:36

Interviewer: So. Yeah. And also you get you get to move ahead through spaces.

00:13:46

Tester Ø: So without rolling.

00:13:47

Interviewer: Or without rolling. Whoa! Awesome.

00:13:51

Tester Ø: That's a good choice of a sprint.

00:13:54

Interviewer: How would you like to proceed? Sprint? You would like to correct. All right. In the room ahead of you. You see a tall all with a switch.

00:14:05

Tester Ø: Got to love.

00:14:05

Interviewer: It. And the room looks like. This.

00:14:13

Tester Ø: I mean, I'm just going to take my throwing axe and see if I can hit the switch with it.

00:14:18

Interviewer: All right. Right in the room. In the room, you have a rock and some rope.

00:14:22

Tester Ø: I'll bring the rope along if I can. If I have.

00:14:25

Interviewer: Very huge and it's stuck to the ground.

00:14:27

Tester Ø: Then I'm just going to throw the eggs. Oh, maybe I can. Cannot chub it off, though, like a piece of it and bring with my ax.

00:14:35

Interviewer: Sure you can. Okay. But you throw the ax up, you hit the switch. Oh, you have to roll, actually, to see if it works. You totally nail it. This slows up, you hit the switch and wall comes down, and you chop the rope off and bring it along. Cool. Yeah. How would you like. Oh, yeah. You get to move through spaces with your. Oh right. You have three. Still have three HP left. How would you like to proceed. Sprint. You sprint. And. Yeah. So in the room ahead of you, you'll see a drawbridge that is held like part of it is held up by some rope and there's a big bottomless pit below. In the room. You'll also see. Oh, the room looks like. This is the big chasm. And the wall goes the bridge goes across in the room. You see a torch and some kegs. How will you proceed?

00:15:40

Tester Ø: So what is the issue with the bridge? I can can. I can't use it. Or does it not? I'm not sure I understood the whole bridge.

00:15:48

Interviewer: Well, that's a bridge, but it's like the part that you can walk across is held up like this by some rope.

00:15:56

Tester Ø: I'm going to. What do I have here? I'm just going to grab the new torch and, like, torch the rope and run.

00:16:08

Interviewer: You're going to torch the rope and run. All right. You get to you get to roll twice. Unfortunately, you burn down the bridge and fall into the chasm.

00:16:24

Tester Ø: So I guess it matches my decision.

00:16:27

Interviewer: But luckily, a ladder. So you get to. Yeah. You're still alive. You have two HP now. We lost an inch and a half point.

00:16:35

Tester Ø: Yeah. Make sense.

00:16:36

Interviewer: So how would you like to proceed? Sprint would like to sprint. All right. In the room ahead of you. You see unstable ground throughout it. Yes, the room looks like. This in the room, you also find some barrels and some barrels. How would you like to proceed?

00:16:59

Tester Ø: I mean, I feel like I'm carrying a lot of items. And if I if I decide to do the same thing as last time and sprint over this, that probably wouldn't be a great idea. So I'm going to throw out the skull and the shield, the rope, and then I'm just going to sprint.

00:17:15

Interviewer: You just kind of. Okay, so you're going to leave all these things behind.

00:17:18

Tester Ø: I assume that it's more likely to make it.

00:17:21

Interviewer: Oh, because.

00:17:22

Tester Ø: Because you think it's heavy stuff.

00:17:23

Interviewer: All right, so you reducing your weight. Let's see. Yeah, I mean.

00:17:28

Tester Ø: That's my choice, I.

00:17:29

Interviewer: Guess. You get your roll twice. Hey, it works. You got to sprint across this.

00:17:40

Tester Ø: What's going on.

00:17:41

Interviewer: Here? Right. So this place, the road on the left is shoulder. I mean, this is. No, this is your right. So the road on the right is shorter, but the road on the left, you get to have an easier roll. So let's say you sprint through this instead of having to roll to. You only need to roll three.

00:17:58

Tester Ø: But I'm going to go this one.

00:17:59

Interviewer: Right. Okay. So how would you how would you like to proceed? I sprint to sprint. Okay. Yeah. In the room. Right. That's a huge rolling boulder coming toward. Cool room. Looks like this. And in the room, you'll see a chair and a rock.

00:18:24

Tester Ø: Have a follow up question for the room here. Yes. Is it at an angle?

00:18:28

Interviewer: Yes.

00:18:32

Tester Ø: That sucks, but I'm assuming that we hit a lot of walls when the room goes like, ding, ding, ding, so.

00:18:37

Interviewer: All is rolling towards you. So if you're here, it's coming down like this.

00:18:41

Tester Ø: And it just turns to it doesn't go slowly around the corners, anything. Like I would assume that it like when it hits a wall that it likes goes slow again. So I think I would try to see if I could. Run underneath it when it goes slow. See if I can, like, squeeze down, maybe roll down underneath in the corner when it goes super slow. Because I assume just after it hit a wall, it

goes kind of slow starting again, rolling that be my. Maybe I'd use this rug to even slow down a bit. Throw it underneath.

00:19:18

Interviewer: You get to roll twice. You nail it first. Try it. Roll underneath the boulder, the. The rock you put in front of it. Bunk. Then sit up a little bit and yeah, easy. You win.

00:19:37

Tester Ø: Sprinting is the way.

00:19:38

Interviewer: Sprinting is the way. So we have some questions. Yeah, follow up questions. Let's see here. Overall. What were your thoughts about this game?

00:19:54

Tester Ø: That it reminded me very much of Dungeons and Dragons. And I'm confused about my level of freedom, as when I Play DnD. So I think I like sometimes like rules because I get like scared of not having rules. I don't know, like when I play. So I feel less comfortable, I guess if I don't know what I'm able to do and not able to do. But I know a lot of people like the freedom as well. So maybe I'm just not the target audience. But yeah.

00:20:34

Interviewer: Was anything particularly confusing.

00:20:39

Tester Ø: Mm. I think for me it's just confusing to like make up the story, but it's not maybe not confusing, but it's difficult, I guess to like be put on the spot and then try to make something up, like, super fast and like. Also try to make it interesting and not like what everyone would have done.

00:21:04

Interviewer: Okay. Interesting. Yeah. Okay. Then on the flip side, was anything particularly interesting?

00:21:11

Tester Ø: I mean, the thing is also, again, interesting that you like you're not like super bound to like a set of very like limited rules and stuff. Like you often are in board games. So I guess it's also an interesting part, but also a bit scary, I guess. I don't know.

00:21:28

Interviewer: Interesting. How would you describe the objective of this game?

00:21:37

Tester Ø: Get through a lot of rooms to go to Valhalla at your own pace, depending on risk. Actually, I also like the risk taking part of it. Like you can like go big and take a risk or you can take small steps and be safer.

00:21:59

Interviewer: What did you feel about that? Like.

00:22:01

Tester Ø: I mean, in my head, I did calculations very early on that if I had to take a small risk for a small step every time, they would end up kind of being a bigger leg as big of a risk, almost, because you just take a smaller risk a lot of times. So I immediately went with sprinting the whole way, but I assumed that it could be. I didn't do the exact math, but it could be, I guess, a bit safer to go slow. But I was like, I like taking risks in games.

00:22:27

Interviewer: So did you feel like did you feel like taking a risk was rewarded?

00:22:33

Tester Ø: Yeah. I mean, for me at least, I guess it could have been it could have sucked for me as well if I only hit like higher numbers. But I guess that's what a risk is if you. If you're lucky, it's rewarded.

00:22:53

Interviewer: I'm just going to have to pause for a second because my laptop's going to ring on a battery, so I'm just going to save this recording.

[BÆRBAR LØB TØR FOR STRØM, TÆNDTE MOBIL SOM BACKUP MIKROFON]

00:00:00

Interviewer: It's recording. Okay.

00:00:04

Tester Ø: It's back. It's still me. Hi.

00:00:08

Interviewer: Son. Play again. Okay. What's the game? I just had to send. What did you say about your favorite part of this game? The rope.

00:00:25

Tester Ø: Thing, I guess I said it was when I when I cut the rope because you seemed unhappy.

00:00:30

Interviewer: With it. Hmm.

00:00:36

Tester Ø: I mean, I like doing things that it's not intended in games.

00:00:44

Interviewer: Hmm. The point. It. Cool. How would you describe the challenge of the game?

00:01:04

Tester Ø: Um. It's a storytelling challenge, I guess. Like the better your storytelling, the easier you make it through. The rest is kind of luck, I guess, unless you're some talent for throwing a die.

00:01:19

Interviewer: That's fair enough. How did you. What's the. What's the game? Challenging enough?

00:01:29

Tester Ø: I don't know. I have I have nothing to compare it to. I wouldn't say because.

00:01:36

Interviewer: I want to get to thing.

00:01:37

Tester Ø: Yeah. I don't know. I like this storytelling aspect of the game is not something I have done a lot other than a couple of games of D&D. And in D&D is it's mostly about roles anyway. There's no one really judging your story other than your role. Kind of. At least not in the ones I've played.

00:01:55

Interviewer: Yeah. How did you know if you did something good or bad?

00:02:02

Tester Ø: I mean, if I received two roles, I would assume that the game or you thought it was a good story thing that made sense at least. And then the die, I guess, told me if I succeeded or not. Yeah.

00:02:20

Interviewer: Cool. Uh, how did that make you feel?

00:02:24

Tester Ø: I like the risk of like the diet deciding like whether it goes good or well because a good plan can also go bad and a bad plan can also go well, I guess, but has a less chance of going well. Which makes sense because I would assume I only had one role if I said something that was very stupid and didn't make sense.

00:02:44

Interviewer: Fair enough. How did you feel about your ability to focus on the game?

00:02:51

Tester Ø: Um, I think. I think. I guess it adds an element of me. What do you say? Being focused into the game? Kind of. That I have to, like, come up with a story because I have to be, like, in the universe in my head for me to at least come up with, like, a story that made sense to the rest of my journey. So I guess it helps that I'm part of creating the story.

00:03:13

Interviewer: Cool. How did you feel about your ability to make choices in the game?

00:03:19

Tester Ø: Um, I mean, it's kind of like a linear, like, progress, but still, I had this. Choices. But I mean, the reason I chose Sprint mostly was just because I figured that they were all had close to similar risks. So I feel like it was just a better way to get through the game to your sprint. And I don't know if that could be worse. Like more risk to doing sprint than. Then to the others or something, I don't know, because it felt like it wasn't that big of a risk compared to the others, because the others would also be slower and therefore take more small risks.

00:04:06

Interviewer: Okay, cool.

00:04:08

Tester Ø: And what if that answers your question? Because I don't remember the question.

00:04:10

Interviewer: I ask you about your ability to make choices, but I think you answered that really well. So so describe a choice you made.

00:04:18

Tester Ø: I mean, I always made choices when when making the story. But those were not really affecting at least not heavily affecting my play. Because if it was just like. It just has to be like a good story and not like a specific story. So. So I feel like those didn't affect my play that much. More. More the story of my play. If you can make sense of that. And it was mostly like the cursing in your movement type that that was like a choice that affected play, in my opinion.

00:04:54

Interviewer: Cool. Dee dee dee dee dee. Yeah. Okay. Next question would be, did you feel like you were rewarded for being creative?

00:05:06

Tester Ø: Yeah. Kind of. But I'm not sure because I don't know what would have happened if I was less creative because I had two roles every time. So I don't know if you actually, like, faked

the whole like. You get one extra for being creative just to see if I would be creative or not, or if it's actually just because I succeeded every time.

00:05:30

Interviewer: All right. So let's just say in a way you didn't like, it didn't happen when like I.

00:05:37

Tester Ø: Didn't feel so rewarded because I was never punished for not being creative. So.

00:05:41

Interviewer: So you weren't you weren't sure where, like, that balance was?

00:05:44

Tester Ø: Yeah, exactly. Because, like, if you succeed every time, then you don't know, like, what it would be like to fail, I guess, like how much of an effort you would have to put in to pass? It's kind of like comparing a pass fail exam to an exam where you get a grade because you don't know how well you did. You just know that you passed.

00:06:06

Interviewer: Hmm. Cool. Um. It's interesting. Um, what did you think about while you played?

00:06:16

Tester Ø: I was thinking about creative ways to get through the challenge.

00:06:21

Interviewer: What are you thinking about? What you have to do tomorrow?

00:06:23

Tester Ø: No.

00:06:25

Interviewer: Are you thinking about that project? That, like, your team?

00:06:28

Tester Ø: Not really

00:06:30

Interviewer: All right, cool. How long do you think you played for?

00:06:34

Tester Ø: 15 minutes.

00:06:37

Interviewer: That's cool. Yeah, man. All right. One last question. Is there anything you wish you could do in this game?

00:06:55

Tester Ø: I don't know because I don't know what I like. The thing is, I don't know what like what what is the limits of the game? Is there any limits of the game? Because I kind of feel like when I took the rope that I was pushing the limits of the game. And I don't know how far I actually would be able to do that if I wanted to, like, just. Do what? Whatever the fuck I wanted to. If I could do that, I don't know.

00:07:20

Interviewer: Is it like, let's say about the things that are here, like also, let's say, like the environment stuff and the challenges? Is there anything more you wish that could have been there or anything different?

00:07:36

Tester Ø: I think it would be nice for like more visual representation of this instead of like obviously this is a paper, but like these four still images kind of give me like less of a vibe of the room because I had to ask like for the angle of the room and stuff. But if I had something more visual, then I could maybe see it like. So I guess the visuals could be more. Detail to kind of give me that more help with the storytelling, but also I guess takes away my own visualization of it in my head. So it's a trade off, but I think I would like it more visually like.

00:08:18

Interviewer: Did you feel this was fun?

00:08:24

Tester Ø: Decently fun. Like, I don't know, fun games are always hard. Fun can also be like playing Ludo with my friends. But that's also hard. I think that's fun.

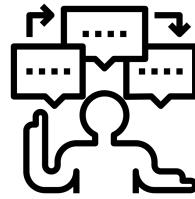
00:08:36

Interviewer: So that's it. Twitter.

Bilag 11 – Tidsplan for udvikling af digital prototype

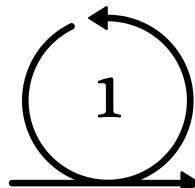
Uge 10

- Test vores brætspils prototype (v2).
- Diskuter scope og definer minimal viable product.
- Fyld vores backlog op med tasks på Trello.
- Få vores tekniske pipeline (github) til at fungere, så vi kan arbejde på spillet samtidigt via version control.
- Færdiggør vores minimal viable product.



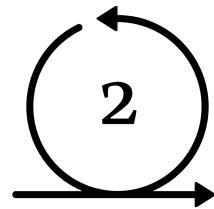
Uge 11

- I starten af uge 11 udfører vi Sprint Retrospective, hvor vi kigger tilbage på sidste uge og vurderer, om vi bør opdatere vores tasks i Trello ved at tilføje nye eller fjerne irrellevante opgaver. Samtidig reflektere vi over, om vi bør ændre vores proces.
- Hver dag udfører vi stand-up møder på 15-30 minutter, hvor hver holdmedlem giver en status på: a) hvad nåede de siden sidste møde, b) hvad arbejder de på lige p.t. og c) hvad sidder de evt. fast på.
- I slutningen af uge 11 udfører vi internal testing, hvor vi spiller hinandens levels, tager status på ugens sprint og tager planlægger næste uges sprint.



Uge 12

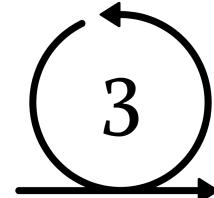
- I starten af uge 12 udfører vi Sprint Retrospective, hvor vi kigger tilbage på sidste uge og vurderer, om vi bør opdatere vores tasks i Trello ved at tilføje nye eller fjerne irrellevante opgaver. Samtidig reflektere vi over, om vi bør ændre vores proces
- Hver dag udfører vi stand-up møder på 15-30 minutter, hvor hver holdmedlem giver en status på: a) hvad nåede de siden sidste møde, b) hvad arbejder de på lige p.t. og c) hvad sidder de evt. fast på.



- I slutningen af uge 12 udfører vi internal testing, hvor vi spiller hinandens levels, tager status på ugens sprint og tager planlægger næste uges sprint. Derudover har vi Feature Freeze – dvs., at vi stopper med at tilføje nye elementer til den digitale prototype, så vi kan fokusere på at finjustere de allerede implementerede elementer færdig.

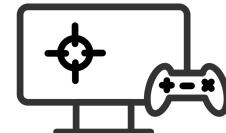
Uge 13

- I starten af uge 13 udfører vi Sprint Retrospective, hvor vi kigger tilbage på sidste uge og vurderer, om vi bør opdatere vores tasks i Trello ved at tilføje nye eller fjerne irrellevante opgaver. Samtidig reflektere vi over, om vi bør ændre vores proces
- Hver dag udfører vi stand-up møder på 15-30 minutter, hvor hver holdmedlem giver en status på: a) hvad nåede de siden sidste møde, b) hvad arbejder de på lige p.t. og c) hvad sidder de evt. fast på.
- I slutningen af uge 13 har vi Code Freeze – dvs., at vi stopper med at arbejde på den digitale prototype.



Uge 14

- I starten af uge 14 påbegynder vi testing med eksterne playtestere, hvor vi har inviteret i alt otte playtestere forbi til at spille den digitale prototype henover de næste tre dage.
- Efter pilottesten fixer vi evt. problemer, som kan løses hurtigt. Vi udfører IKKE større ændringer – kun mindre bugfixes og justeringer.
- I slutningen af ugen stopper vi med at arbejde på den digitale prototype, da vi går over til at fokusere på den skriftlige rapport.



Uge 15 (og fremad)

- Baseret på vores playtesting samt vores endelige digitale prototype fokuserer vi nu udelukkende på at skrive specialrapporten færdig.



Bilag 12 – Playtesting Interviewguide, transkription & videooptagelser

Indhold:

Protokol for Dataindsamling	1
PRE-GAME INTERVIEW	2
POST-GAME INTERVIEW	2
POST-GAME Kontrolspørgsmål	3
Pilot Playtester, fremover benævnt “PP”	5
Playtester #A, fremover benævnt “PA”	52
Playtester #B, fremover benævnt “PB”	86
Playtester Group (Tester #C, #D & #E), fremover benævnt “PC, PD & PE”	120
Playtester #H, fremover benævnt “PH”	133
Playtester #I, fremover benævnt “PI”	142

Protokol for Dataindsamling

TRIN 1	Forbered interviewguide og spørgeskema
TRIN 2	Klargør prototype og videooptagelse
TRIN 3	Print/forbered GDPR formular
TRIN 4	Rekrutér informanter – så mange som muligt; nogen vi har let adgang til (Confidants)
TRIN 5	Bed din informant om at udfylde GDPR formular
TRIN 6	PLAYTEST! Husk at lyd- og videooptage! <ul style="list-style-type: none">● Introduction (2–3 Minutes)● Warm-Up Discussion (5 Minutes)● Play Session (30–60 Minutes)● Discussion of Game Experience (15-30 minutes)● Wrap-Up
TRIN 7	Bed din informant om at udfylde vores spørgeskema, så vi kan vurdere, hvilken slags spillertyper, vi har haft på vores digitale prototype.

PRE-GAME INTERVIEW

- 1) What are some of your favorite games?
 - a) How come?
- 2) Which games do you typically not enjoy playing?
- 3) What do you think of 3D, third-person platforming games?

POST-GAME INTERVIEW

BASERET PÅ FULLERTON (2019) OG DRACHEN ET AL. (2015)

- 1) What were your first impressions?
- 2) Overall, what were your thoughts on the game?
- 3) Was anything particularly confusing?
- 4) Was anything particularly interesting or fun?
- 5) How would you describe the objective of the game?
- 6) How did you know if you did something good or bad?
 - a) How did that make you feel?

BASERET PÅ VORES PLAYER EXPERIENCE GOALS

- 7) How did you feel about the platforming?
 - a) And how did you feel about the game's physics?
- 8) Was the game challenging enough?
 - a) How would you describe the challenge of the game?
 - i) Was it unfair?
 - ii) How would you describe the challenge of the game in relation to your skill level?
- 9) How did you feel about your options to progress through a level?
- 10) How did you feel about the narrative?
- 11) Did it feel rewarding, or unrewarding, to play?

BASERET PÅ FULLERTON (2019) OG DRACHEN ET AL. (2015)

- 12) How would you describe this game to someone who has never played it before?
 - a) What would you tell them?

13) Now that you have had a chance to play the game, is there any information that would have been useful to you before starting?

14) What was missing from the game?

15) If you could change just one thing, what would it be?

POST-GAME Kontrolspørørgsmål

1) What is your name?

2) What's your gender?

3) What is your age?

4) What's your current (or latest) education?

5) Do you play videogames?

6) Which videogames (or genres) are you currently playing?

7) What are your 3 favourite videogames (or genres)?

8) Which videogames (or genres) do you typically NOT enjoy playing?

9) In a typical week, about how many days do you spend at least 30 minutes playing a video game?

10) Do you consider yourself to be a...

- a) Casual Gamer; (you play videogames, but only once in a while or in short sessions)
- b) Mid-core Gamer; (you play videogames regularly, but you aren't that serious or competitive about playing)
- c) Hardcore Gamer; (you play to win – with dedication, seriously and competitively!)

11) Would you be interested in a follow-up interview at a later date, when we need test participants again?

Pilot Playtester, fremover benævnt "PP"

<https://youtu.be/kxhMkmDoGcM>

Total playtime: 1:05:12

Controls: Xbox 360 Controller

Testing location: Aalborg Universitet, Create

Interviewer: Gustav Schrøder

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input checked="" type="checkbox"/> Helheim <input checked="" type="checkbox"/> Muspelheim <input type="checkbox"/> Niflheim	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input type="checkbox"/> Helheim <input type="checkbox"/> Muspelheim <input type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
04:50	 <p>1) PP starter spillet. 2) PP: "First off tænker jeg, at jeg lige vil prøve at se, hvad der sker, hvis jeg trykker på alle knapperne. For jeg har jo ikke fået nogen controls at vide endnu. De kommer sikkert, men de mangler. Så jeg kan se i har sådan et hop. Og endda et rul. Ret cool" 3) PP prøver at trykke på alle knapper for at finde ud af, hvordan man kan styre spillets karakter.</p> <p>FORTOLKNING: Pilot Playtester trykker på en masse knapper på hans controller for at finde ud af, hvad hans karakter kan. Han savner en introduktion til spillets controls. Han synes dog, at hop og rul funktionerne er ret cool.</p> <p>FORSLAG TIL DESIGN: Introducer spilleren til controls allerede før de starter i tutorial niveauet. Evt. med en skærm før de starter, hvor controls er beskrevet, eller blot med et tutorial tip i starten, hvor de mest basale controls introduceres, fx "WASD to move".</p>

05:41



- 1) PP: "Hvad i al verden sker der her. Der er et mørkt. Og nordlys. Jeg er ikke sikker på, hvorfor de her sten svæver rundt over det hele. Men det virker spændende."

FORTOLKNING: Pilot Playtester er nysgerrig på at vide, hvor han er og hvad denne verden indbyder.

FORSLAG TIL DESIGN: Vores tutorial virker tilsyneladende mystik, og lægger op til at spilleren vil vide mere. Behold gerne dette.

06:00
Til
07:30



- 1) PP: "Jeg har set den her måde at lave tutorial på før. Og jeg kan lide det."

FORTOLKNING: Pilot Playtester genkender denne måde at lave tutorial på. Han kan lide den måde, tutorialen foregår på.

FORSLAG TIL DESIGN: Lad være med at ændre tutorialen for meget.

06:00
Til
07:30

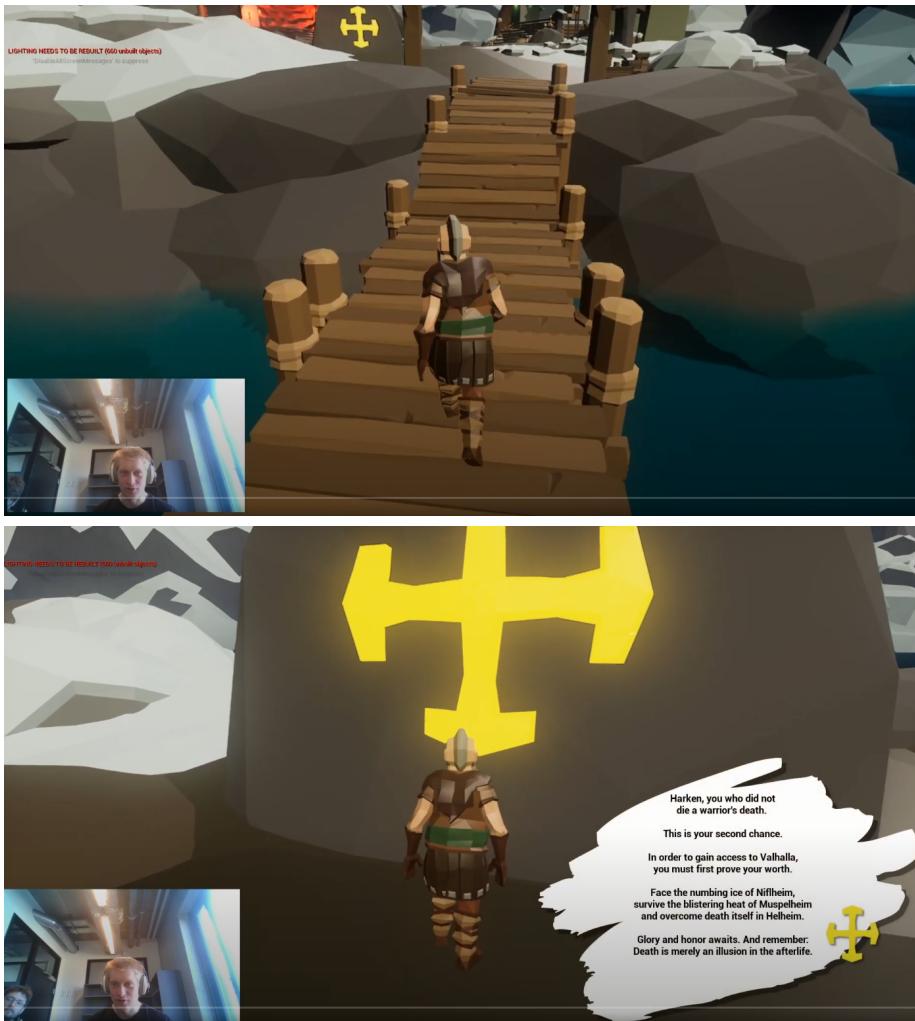


- 1) Til trods for, at PP læste dette tutorial tip, lykkedes det ham aldrig at lave komboen for roll + jump + sprint for at få fart på.

FORTOLKNING: Pilot Playtester forstod ikke, hvordan han kunne få ekstra fart på, da dette tutorial tip ikke nævner, at han også skal sprinte, mens han hopper og ruller.

FORSLAG TIL DESIGN: Omformuler dette tutorial tip: "*If you roll + jump, then roll + jump again, you can gain more speed.*"

07:35



- 1) PP klarer tutorialen, hvor han bliver ramt af lynilden, som sender ham videre til Hub Area.
- 2) PP: "Okay. Så det var meningen? Det var ikke engang fordi, at jeg gjorde noget forkert? Jeg fornemmer, at jeg har været ude og dø. Og nu er jeg her. Jeg er ikke helt sikker på loren."
- 3) PP ankommer til runestenen i Hub Area, hvor han læser dens tekst.
- 4) PP: "Okay. Jeg havde lidt ret faktisk! [smiler]. Fedt."

FORTOLKNING: Pilot Playtester blev overrasket af lynilden og gætter på, at han døde og nu er ankommen til Hub Area. Han bliver positivt overrasket, da teksten fra runestenen fortæller ham, at han har gættet rigtigt.

FORSLAG TIL DESIGN: Seancen med lynilden vækker nysgerrighed, som runestenen besvarer. Det fungerer godt ift. Pilot Playtester.

08:54
Til
11:50



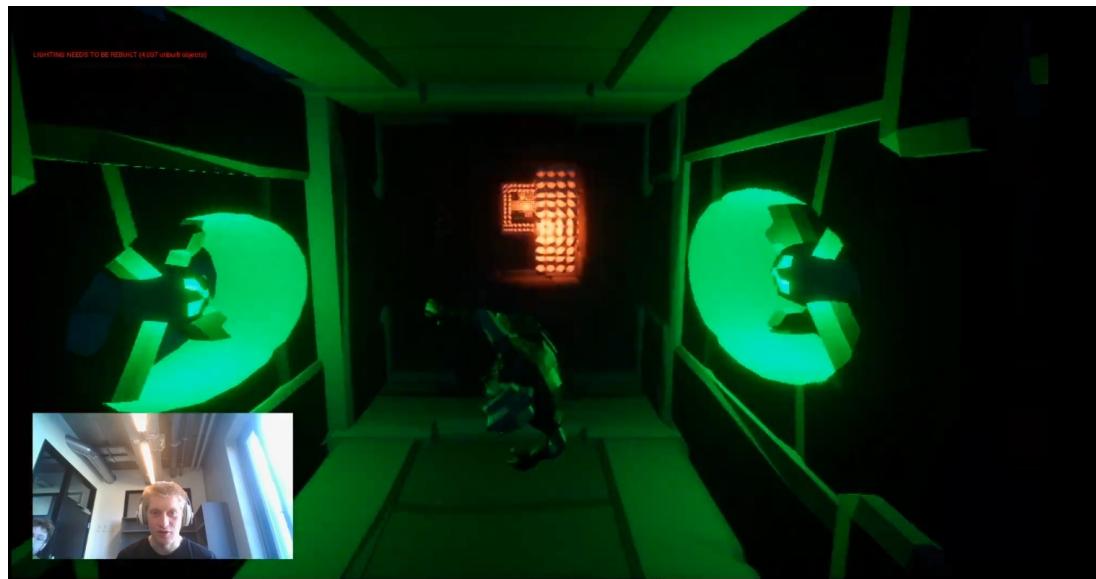
- 1) PP ankommer til Helheim, hvor han dør med det samme i Tower of Death. Han dør gentagne gange, men begynder at indse, hvordan han skal navigere videre.
- 2) PP: "Nåh. Jeg har den næste gang. Instantly så tænker jeg: Hvad skal jeg her? Og så tænker jeg hurtigt: fuck jeg skal nok bevæge mig. Det er faktisk lidt svært det her. Eller så er jeg bare dårlig."
- 3) PP: "...). Halvdelen af gangene ser det ud som om, at jeg erude over kanten. Der hvor jeg skal være. Men så dør jeg alligevel."
- 4) PP: "...). Er der nogen, der har klaret det her i første forsøg?"
- 5) PP: "...). Så det er noget med at komme ud til siden, hen i midten, ned til venstre... Jeg begynder at se, hvilken vej jeg skal. Jeg har en rute i tankerne. Nu er det bare at gøre det."

FORTOLKNING: Pilot Playtester bliver i første omgang overrasket af Tower of Death, men indser hurtigt, hvad han skal gøre. Han dør en del gange, men lærer hurtigt, hvordan han skal styre sin karakter videre. Dog føler han, at han ofte erude forbi spikes, men alligevel dør til dem.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi have en platform øverst i Tower of Death, som spilleren starter på. På den måde kan de selv vælge, hvornår de er klar til at hoppe ned i Tower of Death.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi lave hit-boxen på spikes lidt mindre, så det ikke føles som om, at man dør til dem selvom, at det ser ud som om, at man kom forbi dem.

09:20
Til
10:56

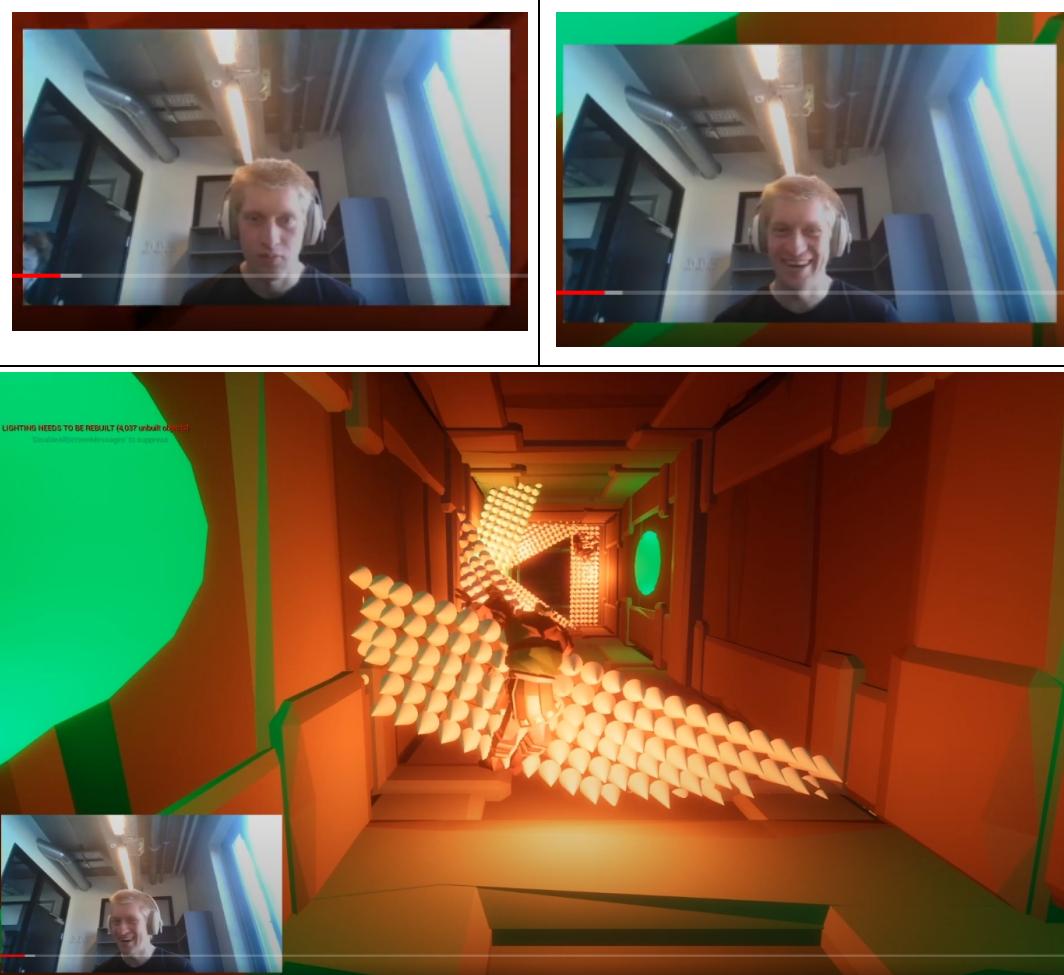


- 1) PP forsøger fortsat at klare Tower of Death.
- 2) PP: "Jeg gad godt have min mand lidt mere centralt her, for jeg er ikke helt sikker på, hvor jeg har ham."
- 3) PP: "...). Det er nemmere at dodge neden under end der er at dodge henover. For ellers er jeg bange for, at jeg kommer til at stikke kameraet ind i væggen."

FORTOLKNING: Pilot Playtester ville ønske, at hans karakter var i midten af skærmen, når han kigger ned ad Tower of Death. Derudover føler han, at det er svært at navigere henover spikes frem for neden under, da han ofte kommer til at stikke sit kamera ind i væggen.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi tage kontrol over spillerens kamera i sekvenser som Tower of Death, hvor spilleren kun har brug for at se direkte ned. Samtidig burde vi gøre det umuligt at få spillerens kamera ind i væggen.

09:40

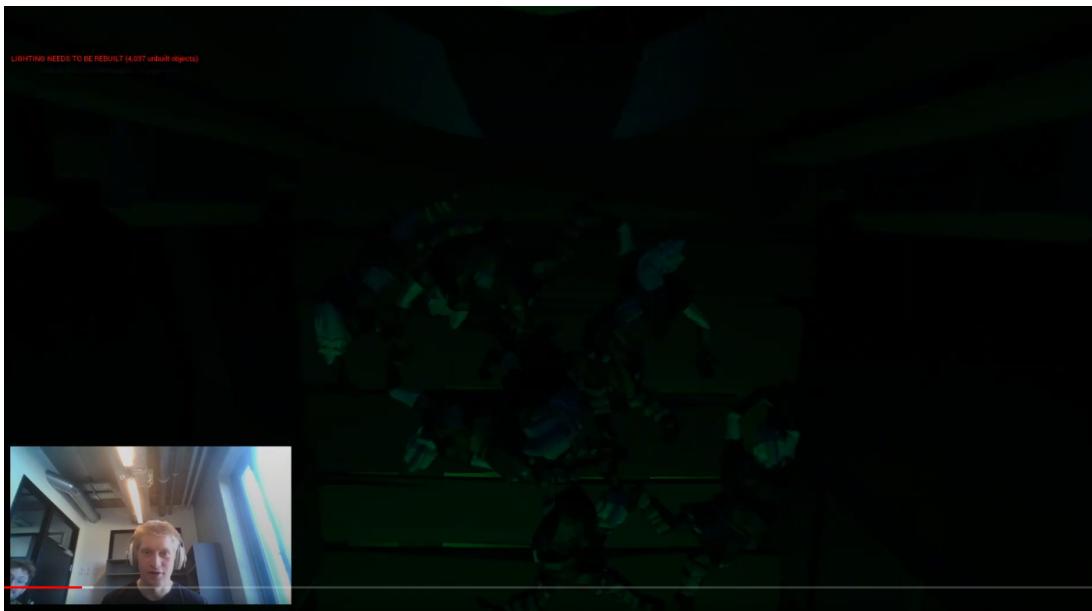


- 1) PP forsøger fortsat at klare Tower of Death, men dør flere gange.
- 2) PP lægger mærke til, at hans lig bliver liggende, når han dør.
- 3) PP: "*Haha den gemmer figurerne fra de andre gange. Der kommer til at ligge et helt bjerg af lig der.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester synes, at det er morsomt, at hans lig bliver efterladt, når han dør.

FORSLAG TIL DESIGN: Behold denne feature, da den tilføjer humor til spillet, hvilket er en del af vores Player Experience Goals.

11:54

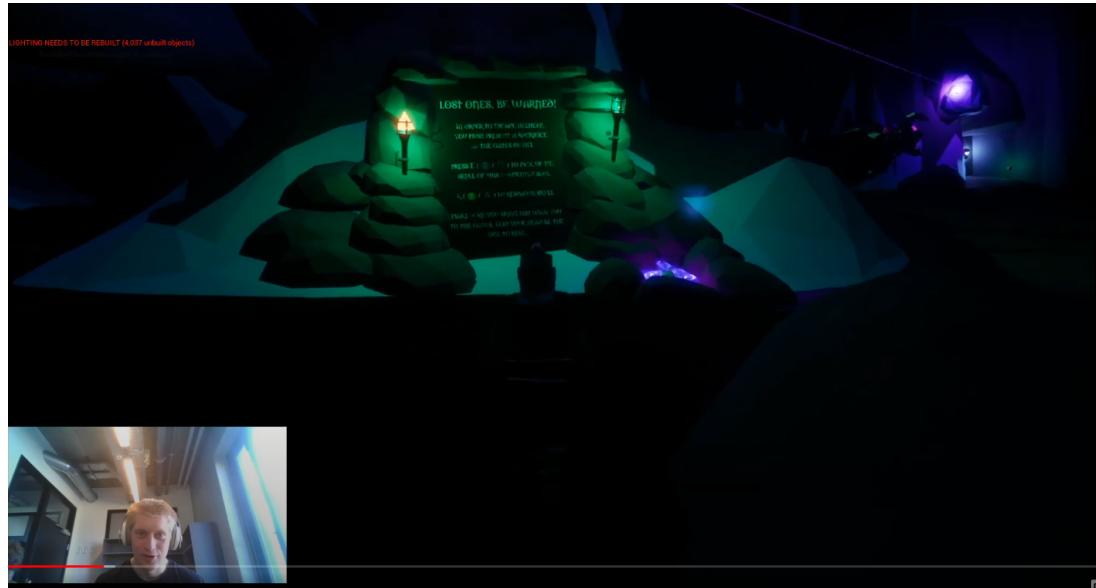


- 1) Det lykkedes PP efter 3 minutter og en del døde at nå ned til bunden af Tower of Death.
- 2) PP: "Jeg er verdens bedste jo."

FORTOLKNING: Pilot Playtester har en sejrs-oplevelse, da han endelig klarer Tower of Death. Da han kan se en del af hans egne lig i bunden af Tower of Death, bliver han måske påmindet om, at han har prøvet en del gange – men nu endelig er lykkedes.

FORSLAG TIL DESIGN: Tower of Death formår at være en udfordring, der giver en sejrs-oplevelse, når den endelig klares. Dette bidrager til vores Player Experience Goals. Behold denne sekvens, men juster den gerne på baggrund af andet feedback.

12:03
Til
13:00



- 1) PP ankommer til den første tunnel og grotte i Helheim.
- 2) PP: "Jeg kan ikke se særligt meget. Der er meget mørkt her."
- 3) PP: "...). Det er meget mørkt her. Jeg kan ikke se noget. Ah okay, jeg prøver lige at læse her."

FORTOLKNING: Pilot Playtester har svært ved at se noget i Helheim, da der er alt for mørkt.

FORSLAG TIL DESIGN: Gør Helheim markant lysere, så spilleren kan se bedre. Behold dog noget tusmørke. Find en god balance, hvor der er lyst nok til at se, men stadig mørkt nok til at det passer til Helheim's æstetik.

12:18



- 1) PP samler statuen op, der ligger i bunden af Tower of Death.
- 2) PP: "Og så skal jeg droppe den igen. Okay. Skal jeg droppe den her? Jeg har en ide om, at jeg selv skal gå videre. Måske skal jeg bare beholde den statue der. Jeg prøver at tage den med. Det kan jeg ikke. Der er et eller andet, der løser op kan jeg høre. Men jeg kan ikke se særligt meget. Ah okay."
- 3) PP lægger mærke til, at den grønne Pressure-Plate åbner døren videre.

FORTOLKNING: Pilot Playtester lærte hurtigt, at han kan samle ting op og lægge dem igen. Pilot Playtester er dog midlertidigt forvirret over, hvad den grønne Pressure-Plate gør, når den er aktiv. Desuden er der alt for mørkt i dette område (og Helheim generelt). Men han finder efter lidt forundring ud af, at den åbner døren videre.

FORSLAG TIL DESIGN: Denne sekvens fungerer fint, selvom at Pilot Playtester midlertidigt undrede sig over, hvad den grønne Pressure-Plate gør. Behold sekvensen, men gør gerne Helheim lysere.

13:15
Til
14:20

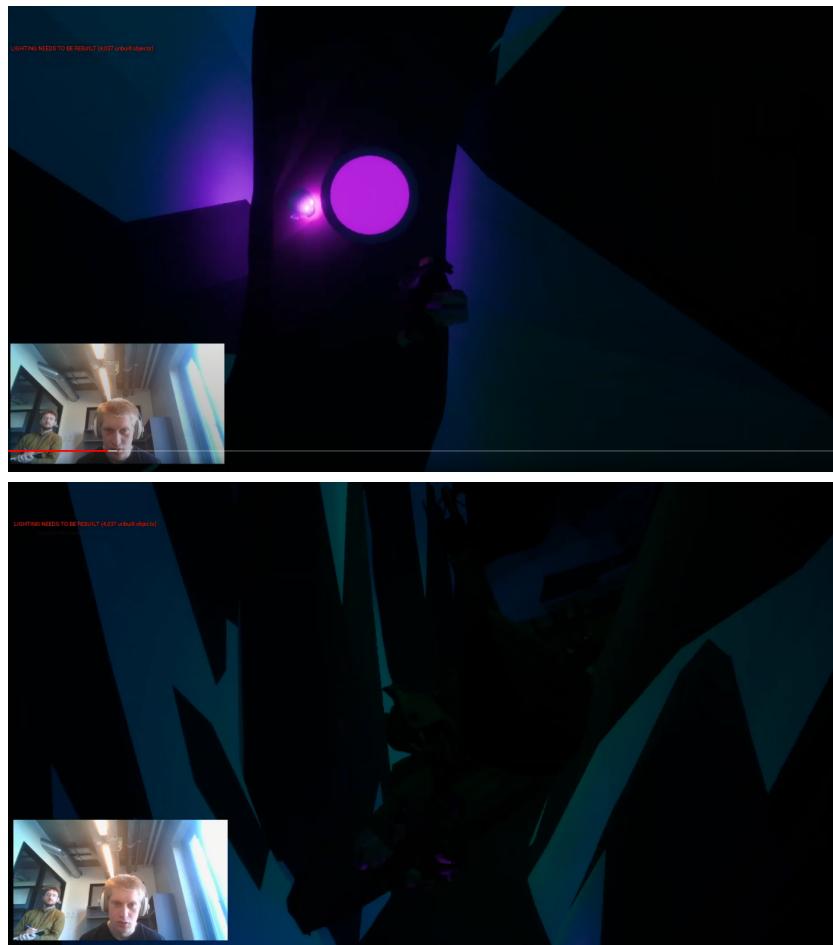


- 1) PP ankommer til den første runesten i Helheim.
- 2) PP: "Okay, Y for at respawn... Jeg tror jeg skal på eventyr for at finde et skull, og så skal jeg smide det her. Der stod godt nok noget om gates, men jeg har jo brug for et skull. Jeg prøver at løbe herover. Uha der er meget mørkt. Jeg er ret sikker på, at jeg skal derover."
- 3) PP forsøger at gå videre uden at samle skull op, men går hurtigt tilbage og samler skull op, hvilket åbner døren videre.
- 4) PP: "Okay det er den der, jeg skal have med."

FORTOLKNING: Pilot Playtester lagde indledningsvist ikke mærke til, at der allerede lå et skull ved runestenen, som han skulle samle op. Dette er formodentlig på grund af, at der er alt for mørkt i Helheim. Han fandt dog hurtigt skull og samlede det op efter, at han så, at døren foran ham var låst.

FORSLAG TIL DESIGN: Gør Helheim lysere, så det er lettere at se. Gør det evt. lettere at se skull, så spilleren ser, at det ligger forinden af runestenen.

14:24
Til
14:41

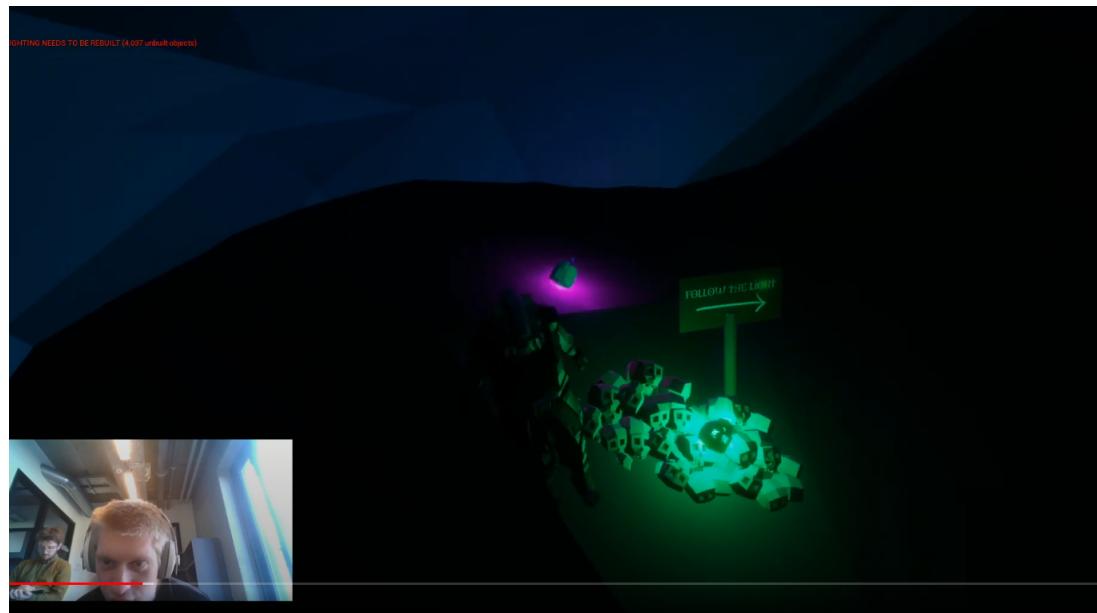


- 1) PP ankommer til Bounce-Pad og de tre stablede både.
- 2) PP prøver forsigtigt at gå henover Bounce-Pad'en, som skyder ham op i luften, men ikke nok til at han kan komme forbi bådene.
- 3) PP: "Oh. Okay."
- 4) PP prøver at rulle henover Bounce-Pad'en, og lykkedes at komme forbi de to både.
- 5) PP: "Aah. Fedt."

FORTOLKNING: Pilot Playtester er først usikker på, hvad den lilla cirkel gør. Han indser dog hurtigt, at det er en Bounce-Pad, hvorefter han forsøger at rulle ind over den for at få mere fart på. Det lykkedes ham derved at komme forbi de stablede både, hvilket er en lille sejrs-oplevelse for Pilot Playtester.

FORSLAG TIL DESIGN: Dette segment mindede Pilot Playtester om, hvad en Bounce-Pad gør. Samtidig fik han en lille sejrs-oplevelse. Dette segment lader til at virke godt, og bør derfor ikke ændres.

14:42

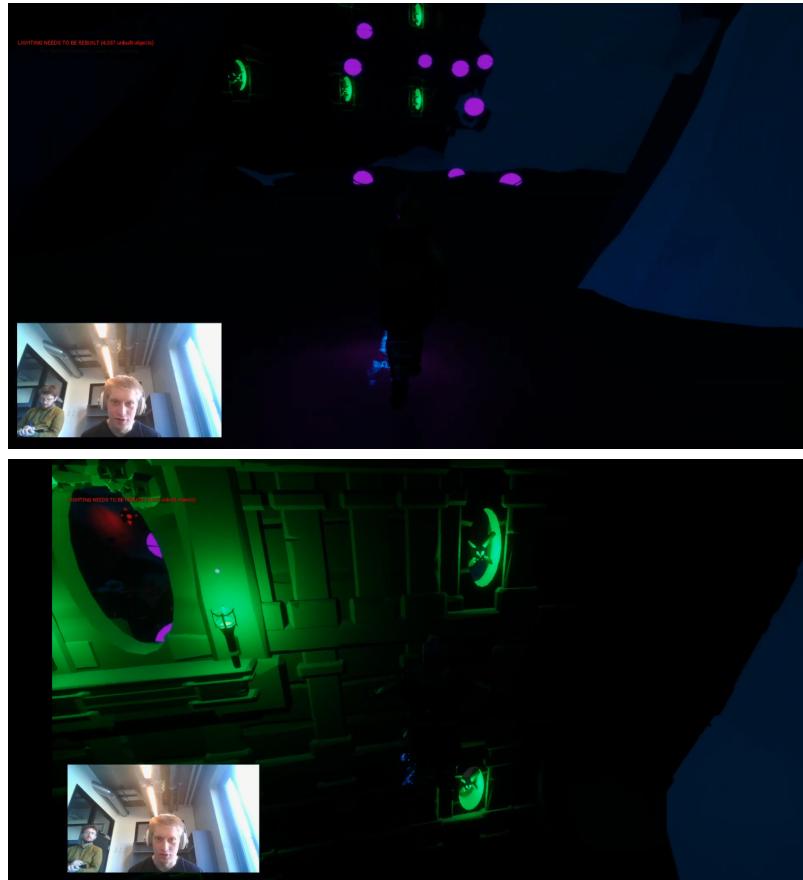


- 1) PP ankommer til tutorial tip, hvor der står: Follow the Light
- 2) PP: "*Follow the light. Det er nok en rigtig god idé. Det plejer det at være.*"

FORTOLKNING: Dette tutorial tip giver mening for Pilot Playtester, og peger ham i den rigtige retning. Han har dog lidt svært ved at læse det, formodentlig pga., at der er så mørkt i Helheim.

FORSLAG TIL DESIGN: Dette tutorial virker fint, men lyset i Helheim bør justeres, så det er lettere at læse.

14:48
Til
15:14



- 1) PP ankommer til Bounce-Pads på vej op til segmentet med Bounce-Pads + Explosive Traps.
- 2) PP prøver at hoppe op via de svævende Bounce-Pads og falder ned, men lægger mærke til åbningen øverst oppe i muren.
- 3) PP prøver igen. Denne gang lykkedes det ham at komme op til åbningen øverst.
- 4) PP: "*Fremragende hoppet, PP. Jeg synes, jeg var god dér.*"

FORTOLKNING: Dette segment lærer Pilot Playtester, hvordan han hopper mellem de svævende Bounce-Pads. Da han når op til toppen, føler han en lille sejrs-oplevelse.

FORSLAG TIL DESIGN: Dette segment virker fint, og lærer Pilot Playtester lidt af det, som han er nødt til at vide for det næste segment – specifikt hvordan man hopper mellem svævende Bounce-Pads.

15:16
Til
15:40



- 1) PP ankommer til segmentet med Bounce-Pads + Explosive Traps
- 2) PP: "Okay, *dem tager jeg lige én af gangen her. Så håber jeg bare ikke, at jeg rammer én af de miner der.*"
- 3) PP hopper mellem flere af de svævende Bounce-Pads, men bliver på et tidspunkt skudt op i en Explosive Trap af en af de svævende Bounce-Pads. PP dør.
- 4) PP: "Okay, *det var så det jeg frygtede. At den ville skuppe mig op i en. For jeg er jo nødt til at kigge ned, så jeg kan ikke se, om jeg er ved at ramme en mine, der er ovenover mig.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester bliver overrasket og måske endda intimideret af den udfordring, der nu er foran ham. Han bliver frustreret, da en af de svævende Bounce-Pads skubber ham direkte op i en Explosive Trap.

FORSLAG TIL DESIGN: I dette segment bør Svævende Bounce-Pads *aldrig* kaste spilleren ind i en Explosive Trap. Dette skal ændres omgående, da spilleren ikke kan se, hvad der er ovenover dem selv, når de samtidig er nødt til at kigge ned for at lande på de svævende Bounce-Pads.

15:46



- 1) PP respawner i toppen af Tower of Death efter hans død på en Explosive Trap.
- 2) PP: "*Det kan du ikke mene det her. Jeg vil hjem.*"
- 3) PP dør til spikes på vej ned ad Tower of Death.
- 4) PP: "*Der kunne jeg altså godt have håbet på et lille check-point.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester bliver overrasket over, at der ikke var noget check-point, så han er nødt til at starte forfra i Tower of Death.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi inkludere check-points. Alternativt kan vi give spilleren mulighed for at placere et check-point, som de så kan flytte, når de vil.

Et check-point kan være en belønning for at være nået til et hvil punkt.

15:46
Til
16:46

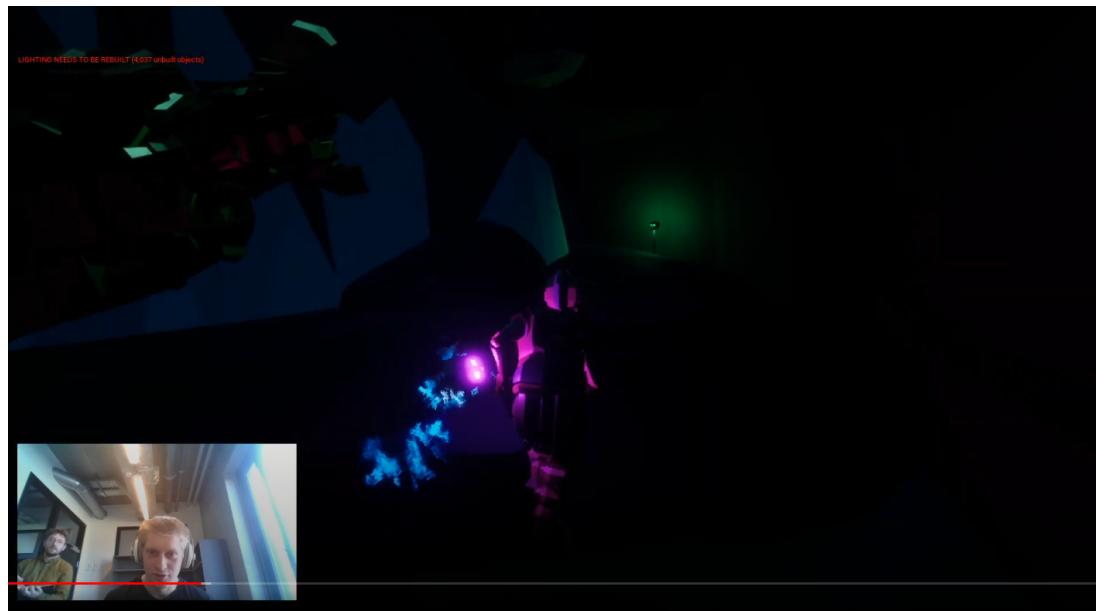


- 1) PP klarer Tower of Death igen på lidt under 1 minut. Han døde 7 gange, før det lykkedes.
- 2) PP: "Sådan der."

FORTOLKNING: Pilot Playtester har vænnet sig til Tower of Death, og kan nu klare dette segment meget hurtigere. Da han indser, at han er blevet bedre til Tower of Death, får han endnu en sejrs-oplevelse.

FORSLAG TIL DESIGN: Tower of Death giver ikke bare en sejrs-oplevelse første gang man klarer den, men også når spilleren klarer den igen hurtigere. Tower of Death bør derfor beholdes som et segment, da det bidrager til at opnå vores Player Experience Goals.

16:56



- 1) PP er på vej tilbage til segmentet med Bounce-Pads og Explosive Traps.
- 2) PP: "*Er der en mulighed for at unlock check-points?*"
- 3) Interviewer: "Nej"
- 4) PP: "Okay. *Det er jeg ked af.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester er nødt til at spørge, om der er check-points i spillet. Han ville ønske, at der var check-points.

FORSLAG TIL DESIGN: Inkluder måske check-points.

18:06

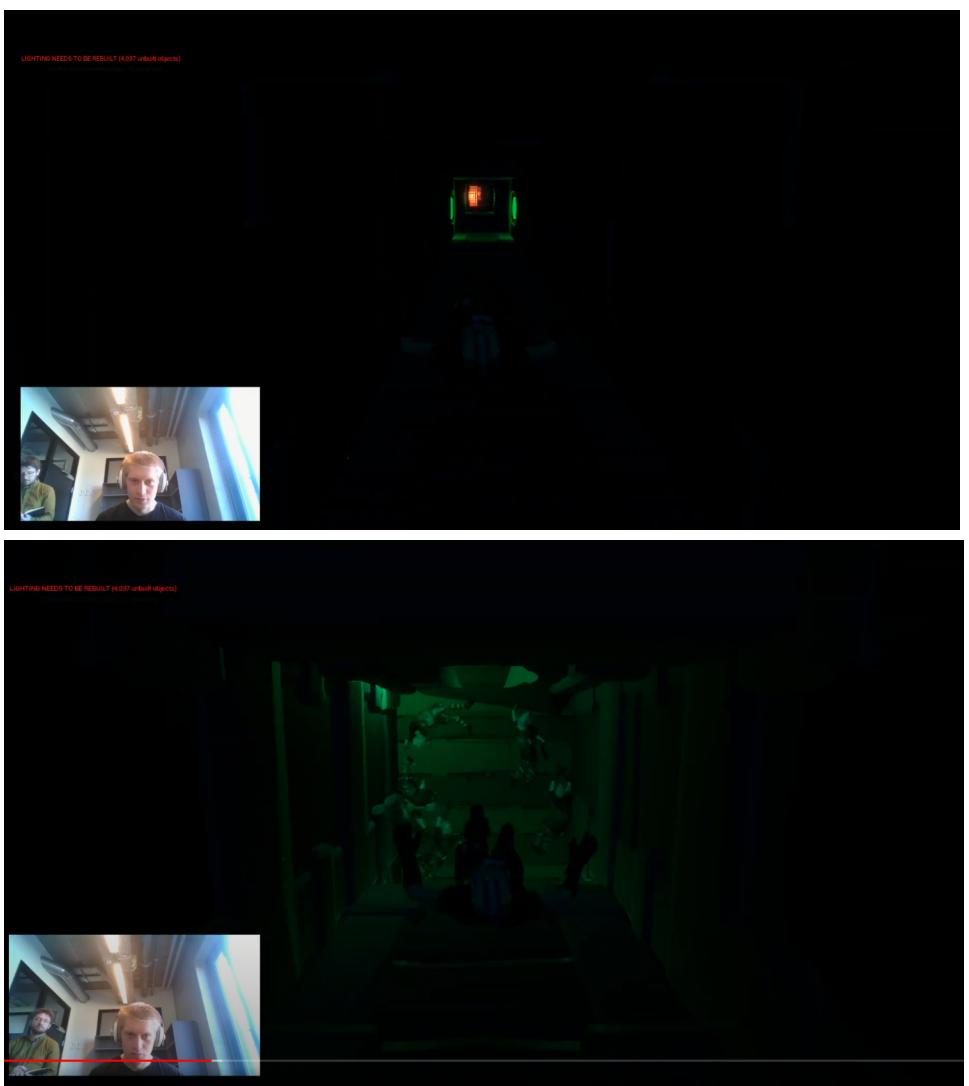


- 1) PP ankommer til segmentet med Bounce-Pads og Explosive Traps, hans andet forsøg.
- 2) PP: "Jeg kan ikke engang se, hvor det skal ende henne. Der er jo langt her. Skal jeg op til det der skull, eller hvad?"
- 3) PP rammer en Explosive Trap igen - denne gang på vej ned fra et hop, i stedet for på vej opad.
- 4) PP: "Der var jeg rigtig smart"

FORTOLKNING: Pilot Playtester er i tvivl om, hvor han skal hen i segmentet med Bounce-Pads og Explosive Traps.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi forsøge at gøre det mere åbenlyst, hvor spilleren skal hen i dette segment. Evt. kan vi også tilføje Safe-Zones i segmentet, hvor spilleren kan lande og orientere sig selv, før de hopper videre.

18:25
Til
18:50

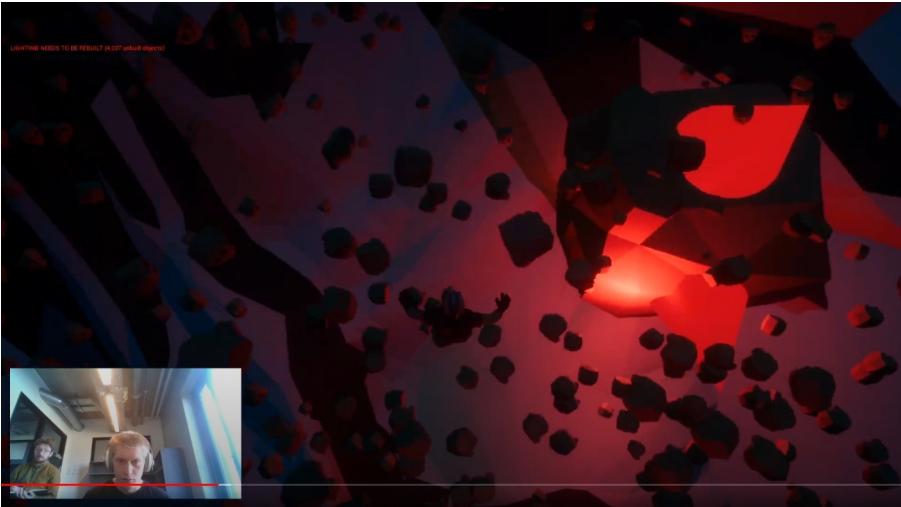


- 1) PP starter forfra efter at være død til en Explosive Trap.
- 2) PP dør til spikes i bunden af Tower of Death.
- 3) PP: "*Jeg synes selv, jeg var forbi den der.*"
- 4) PP klarer Tower of Death på andet forsøg. I alt 25 sekunder blev brugt på Tower of Death i denne omgang.
- 5) PP: "*Here we go again*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester er nu blevet endnu bedre til Tower of Death, men døde alligevel til nogle spikes, som han følte, at han var kommet forbi.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi gøre hitboxen på spike-traps i Tower of Death mindre.

19:40
Til
21:14



- 1) PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, tredje forsøg.
- 2) PP: "Sådan lige når man ser det her, så virker det som en meget uoverskuelig opgave. Der kunne man godt have håbet på, at det bare var to til tre hop. Og så at der lige var en safety platform. Og så videre"
- 3) PP falder ned i strømmen af skulls og dør.
- 4) PP klarer Tower of Death igen, men dør 3 gange undervejs.

FORTOLKNING: Pilot Playtester ville ønske, at der var en platform i dette segment, hvor han lige kunne lande og være i sikkerhed for en stund.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi inkludere en platform med en Safe-Zone i dette segment, hvor spilleren kan lande og orientere sig selv.

21:24
Til
22:35



- 1) PP ankommer til Bounce-Pads og Explosive Traps igen.
- 2) PP: "*Han er sådan lidt svær at styre i luften. Der er lidt en form for modstand. Man skal vide, hvor man er på vej hen. Man skal have en plan her. For man kan ikke rigtig nå at reagere. Så jeg skal vide, hvad jeg skal sigte efter her. Og så er det stadig relativt svært at gøre. Jeg har ingen anelse, om jeg rammer de miner der. Men jeg satser. Og jeg kan næsten ikke se ham.*"
- 3) PP rammer ved siden af en svævende Bounce-Pad, falder ned i strømmen af skulls og dør.
- 4) PP: "*Ej, det er noget lort, det her. Der kunne jeg godt mærke, at jeg ikke kunne komme til for bomben.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester giver udtryk for, at det er svært at styre hans karakter, når han er i luften. Han føler, at hans hop er for afhængigt af momentum. Og så er der for mørkt til, at han kan se særligt meget.

FORSLAG TIL DESIGN: Skru op for lyset i Helheim. Og juster evt. Air Control eller spillerens momentum, når de er i luften.

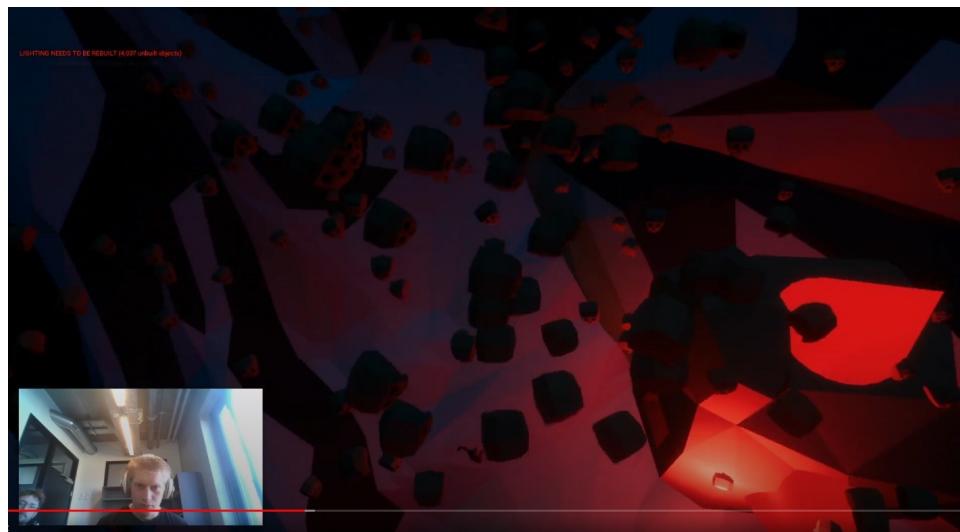
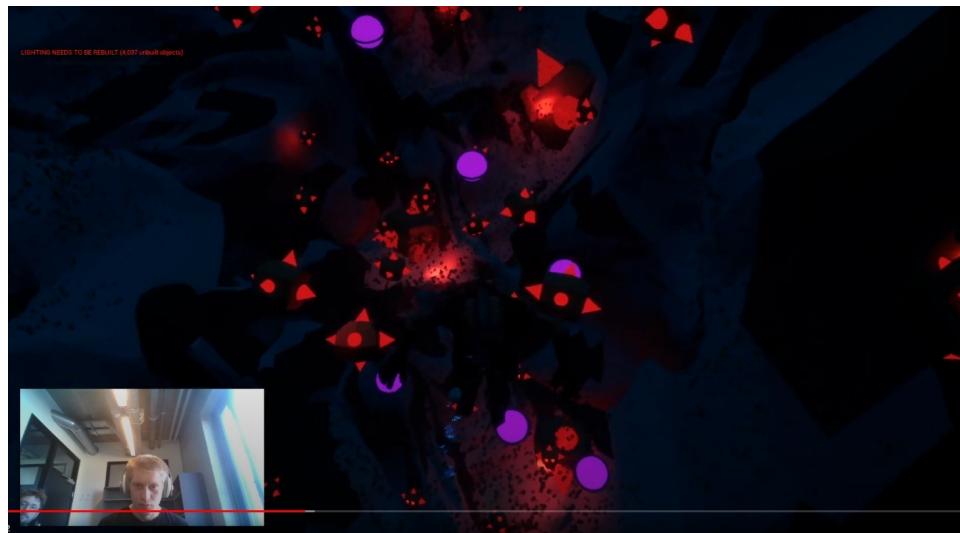
22:45
Til
22:55



- 1) PP starter forfra efter at være død. Denne gang klarer han Tower of Death uden at dø.
- 2) PP: "*Den her den ligger efterhånden i fingrene. Jeg kan næsten klare den uden at kigge ned.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester er nu blevet endnu bedre til Tower of Death, da han klarer segmentet uden at dø.

23:15
Til
23:30



- 1) PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, fjerde forsøg.
- 2) PP: "Nåh, vi prøver bare"
- 3) PP falder med det samme ned og dør i strømmen af skulls.
- 4) PP: "Jeg ramte ikke engang den der haha [griner]"
- 5) PP klarer efterfølgende Tower of Death igen uden at dø.

FORTOLKNING: Pilot Playtester har svært at styre hans karakter i luften, formodentlig pga. Momentum.

FORSLAG TIL DESIGN: Giv spilleren mere kontrol over deres karakter i luften.

24:05
Til
25:00



- 1) PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, femte forsøg.
- 2) PP falder på første hop ned og dør igen.
- 3) PP: "*Neeej! Det er virkelig svært at styre ham, når han er i luften. Man skal bruge sit momentum, ellers har man tabt. Og det er virkelig svært at bedømme, hvor tæt jeg er på ting. Altså at afstandsbedømme.*"
- 4) PP klarer efterfølgende Tower of Death uden at dø igen.

FORTOLKNING: Pilot Playtester bliver frustreret over, at det er svært at styre hans karakter, når han er i luften. Derudover har han svært ved at afstandsbedømme og vurdere, hvornår han er tæt på at ramme en Bounce-Pad.

FORSLAG TIL DESIGN: Giv evt. Spilleren større kontrol over deres karakter i luften (måske mindre momentum?). Find ud af, hvordan vi kan gøre det lettere for spilleren at afstandsbedømme. Vi burde f.eks. have en skygge under spillerens karakter, så man kan se, om man er ved at ramme en Bounce-Pad eller ej.

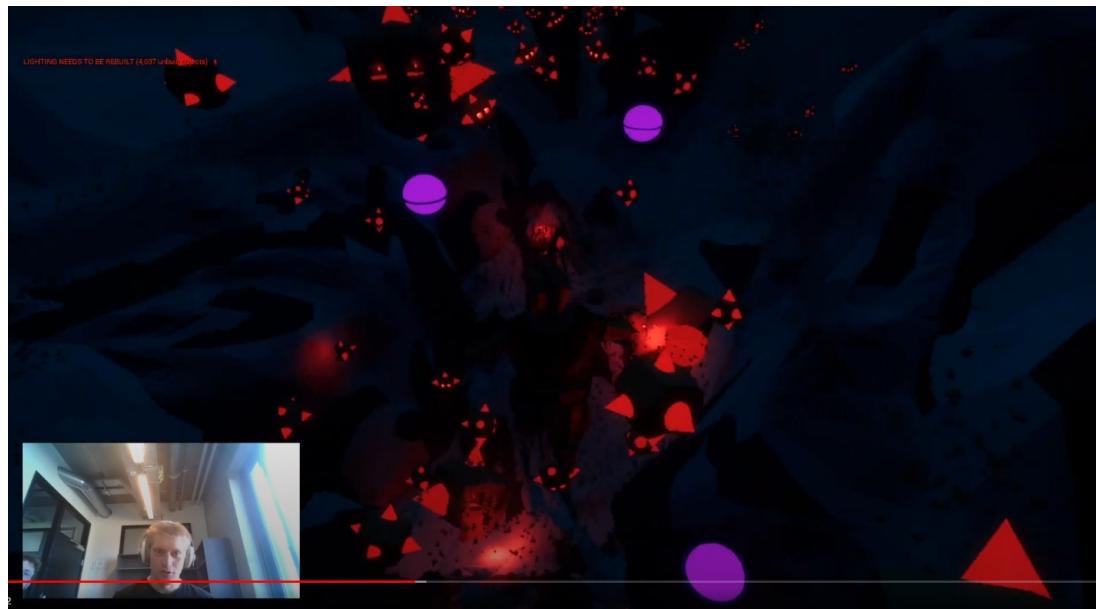
25:24
Til
26:00



- 1) PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, sjette forsøg.
- 2) PP: "Nu har jeg fejlet en del, så nu kan jeg lige så godt prøve en ny strategi."
- 3) PP prøver at rulle ind i den første Bounce-Pad, hvilket får ham forbi de næste 5 Bounce-Pads og han lander på den sjette.
- 4) PP: "Okay [griner]. Det var måske ikke helt dumt. Åh nej nu bliver jeg grådig. Neeej det kan jeg ikke. Neeej."
- 5) PP rammer ved siden af en Bounce-Pad og dør.
- 6) PP klarer igen Tower of Death uden at dø.
- 7) PP: "Men i det mindste har jeg fundet en ny strategi til at komme et stykke frem nu."

FORTOLKNING: Pilot Playtester prøvede denne gang en ny strategi: At rulle ind i den første Bounce-Pad. Dette hjalp ham en del, da han kom meget længere. Dette gav Pilot Playtester en sejrs-oplevelse. Dog døde han kort tid efter.

26:20
Til
26:53



- 1) PP ankommer til segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps igen, syvende forsøg.
- 2) PP: "Så strategien er at rulle ind i den første her. Så kan jeg nå langt frem."
- 3) PP rammer næsten en Explosive Trap, men kommer forbi den.
- 4) PP: "uhh det var tæt på!"
- 5) PP rammer en senere Explosive Trap og dør.
- 6) PP: "Aargh. Det er slet ikke nødvendigt med de bomber der for at gøre det her svært."

FORTOLKNING: Pilot Playtester fortsætter med at bruge hans nye strategi: at rulle ind i den første Bounce-Pad i dette segment. Pilot Playtester rammer næsten en Explosive Trap, men undgår den. En 'lige-ved-og-næsten' følelse rammer ham, da han næsten rammer denne Explosive Trap. Et meget anspændt øjeblik, som viser, hvor intens dette segment er. Pilot Playtester giver dog samtidig udtryk for, at dette segment stadig ville være udfordrende uden Explosive Traps.

FORSLAG TIL DESIGN: Overvej at have et segment, hvor der kun er svævende Bounce-Pads, hvor spilleren kan dø ved at falde ned. Et senere segment kan have Bounce-Pads og Explosive Traps, hvilket er markant sværere.

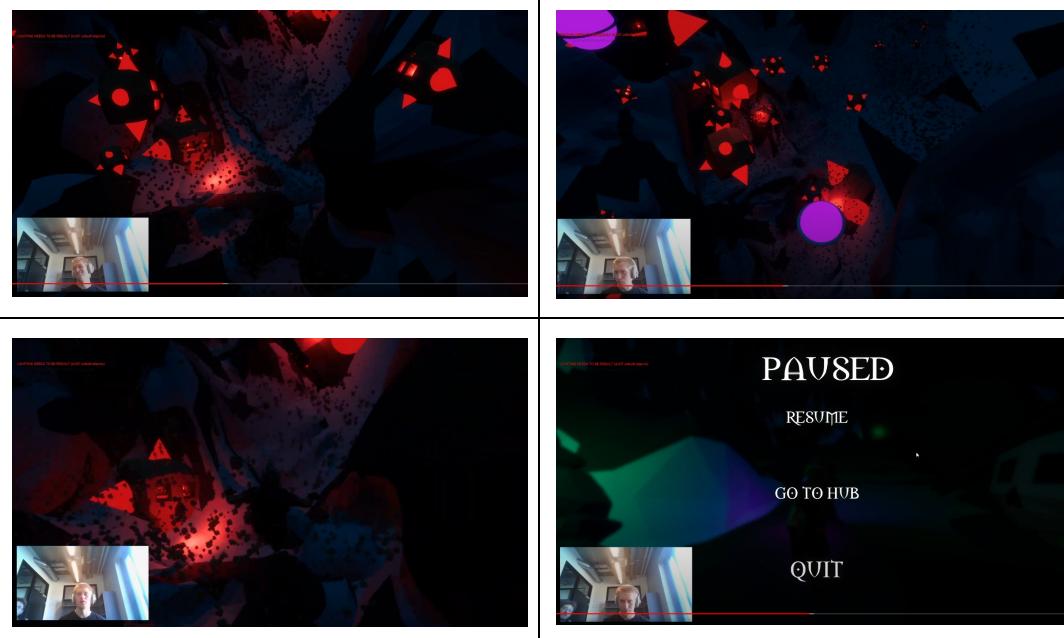
28:55



- 1) PP er igang med Tower of Death igen.
- 2) PP: "Det her er sådan træls ligesom Getting Over It. Bortset fra at i stedet for at jeg kommer til at kaste mig selv tilbage, så taber jeg bare hele tiden."

FORTOLKNING: Pilot Playtester giver udtryk for, at Road to Valhalla minder ham om Getting Over It.

28:00
Til
32:18



- 1) PP forsøger at klare segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive traps 3 gange mere, i alt 10 forsøg henover hans playsession.
- 2) PP: “Der står at lighting needs to be rebuilt”
- 3) PP: “(...). Hvis man får 1 dårligt hop, så er det her markant sværere”
- 4) PP: “(...). Er der rigtig meget af det her spil tilbage?”

FORTOLKNING: Segmentet med svævende Bounce-Pads og Explosive Traps er for svært for Pilot Playtester. Han er frustreret over, at momentum har en så afgørende rolle i hans hop.

FORSLAG TIL DESIGN: Gør evt. Segmentet med Bounce-Pads og Explosive Traps nemmere. Minimer evt. behovet for at bruge momentum til at nå fra Bounce-Pad til Bounce-Pad.

FORSLAG TIL DESIGN: Tilføj en funktion til spillet, hvor vi som interviewere/test managers let kan hjælpe spilleren videre, hvis de sidder fast. På den måde kan vi få testet flere segmenter i et level selvom, at spilleren giver op eller sidder fast.

OBS: Vi besluttede os her for at prøve et andet level, da PP gav udtryk for at have givet op.

32:39

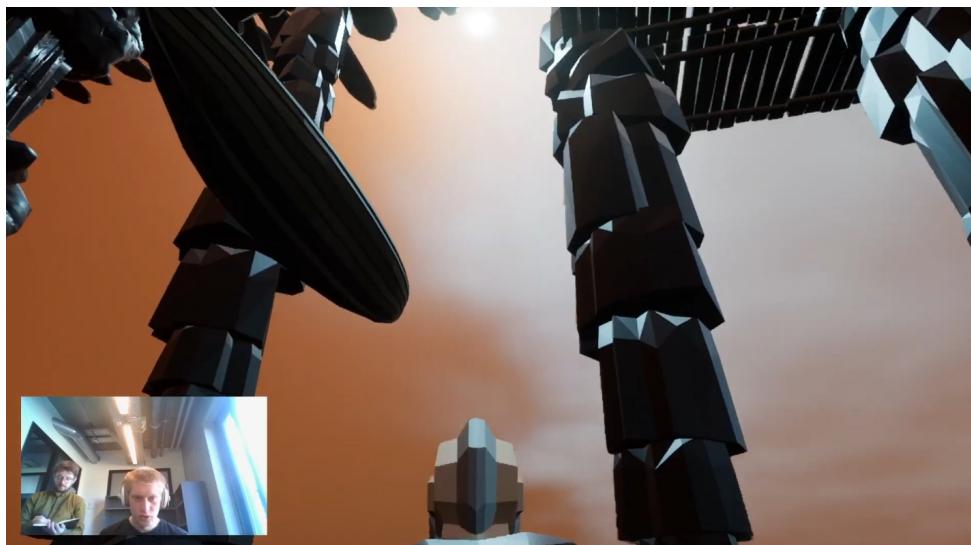


- 1) PP ankommer til Muspelheim efter at have givet op på Helheim.
- 2) PP: "*Her er der markant mere lys. Det er jeg fan af!*"

FORTOLKNING: I forhold til, hvor mørkt der var i Helheim, er Pilot Playtester positivt overrasket over, hvor lyst der er i Muspelheim.

FORSLAG TIL DESIGN: Skru op for lyset i Helheim.

32:50

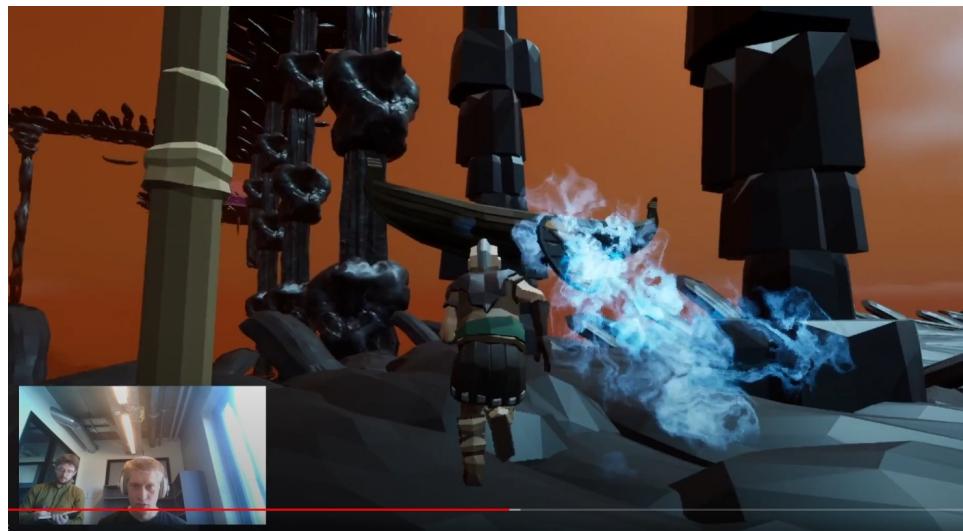


- 1) PP ankommer til segmentet med Swinging Pillars og svævende platforme (både).
- 2) PP samler en økse op, som lå på jorden.
- 3) PP: "*Jeg tror jeg skal med en af de her både. Men hvad i alverden har det med øksen at gøre?*

FORTOLKNING: Pilot Playtester lægger mærke til, at der ligger ting på jorden i dette segment: et skjold, et lig og en økse. Han bliver forvirret over, at han kan samle dem op, da han ikke kan se, hvad han skal bruge dem til.

FORSLAG TIL DESIGN: Fjern enten de ting, der ligger rundt omkring i Muspelheim, eller fjern muligheden for at samle dem op. De er kun til forvirring, da de ikke kan bruges til noget ud over pynt.

32:32
Til
34:50

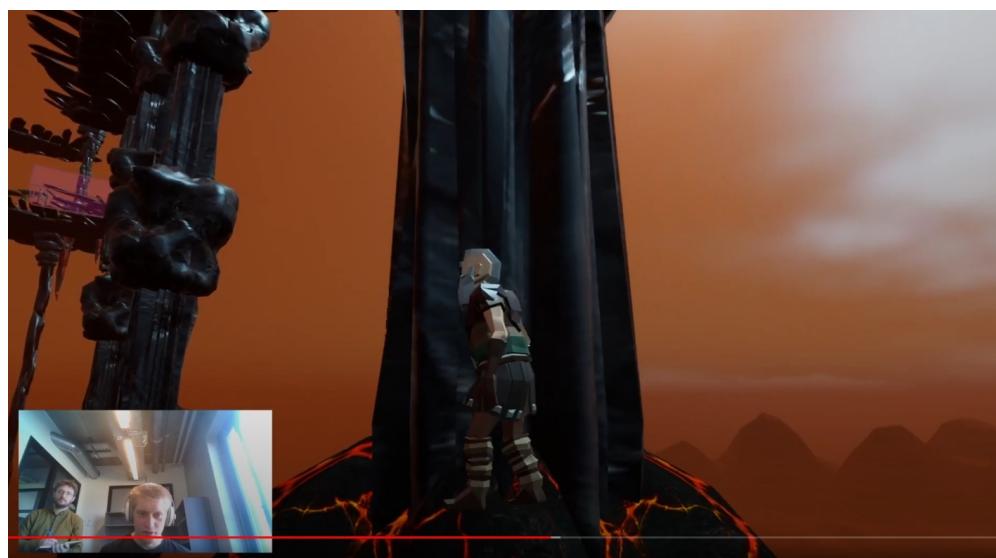


- 1) PP forsøger uden held at hoppe op på en svævende platform, men ikke den korrekte for at komme videre.
- 2) PP: "*Jeg kan ikke nå derop! Jeg er meget i tvivl om, hvad der skal ske her.*"
- 3) PP: "*Hvorfor kommer den ikke helt ned? Den båd der? Jeg kan ikke få fat i båden.*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester giver udtryk for, at han er meget forvirret over, hvor han skal hen i dette segment. Han bliver endnu mere forvirret over, at den første båd, han ser, ikke kommer hele vejen ned til ham.

FORSLAG TIL DESIGN: Juster på de svævende platforms placering, så spilleren ikke bliver forvirret over, hvilken af dem han skal starte med.

34:50



- 1) PP prøver at hoppe ned på en af lava-stolperne, hvilket lykkedes.
- 2) PP: "Jeg tror, jeg er gået forkert her."
- 3) PP ruller ud over kanten og dør.

FORTOLKNING: Pilot Playtester er meget forvirret over, hvor han skal hen. Han forsøger at hoppe ud over kanten og ned på en lava-stolpe for at komme videre. Dette lykkedes dog ikke, da det ikke er vejen videre.

FORSLAG TIL DESIGN: Gør det mere åbenlyst for spilleren, hvor de skal starte i Muspelheim. Juster på placeringen af de første par svævende platforme, så det ikke er så forvirrende at starte på platforming delen.

35:48
Til
36:45



- 1) PP forsøger at hoppe ud på den svævende platform, der kan tage ham videre op til Swinging Skulls.
- 2) PP rammer dog ved siden af, falder ned og dør.
- 3) PP: "*Måske kan jeg bare gå ud på den i virkeligheden.*"
- 4) PP forsøger igen at hoppe ud på den svævende platform og dør igen. Dette sker to gange i træk yderligere.
- 5) Det lykkedes på fjerde forsøg at komme op på den svævende platform.

FORTOLKNING: Da Pilot Playtester dør fire gange i forsøget på at komme op på den første svævende platform, oplever han, at det er frustrerende at lande på den.

FORSLAG TIL DESIGN: Flyt den første svævende platform ind over jorden, så det ikke er så risikabelt at hoppe op på den.

36:31
Til
37:50

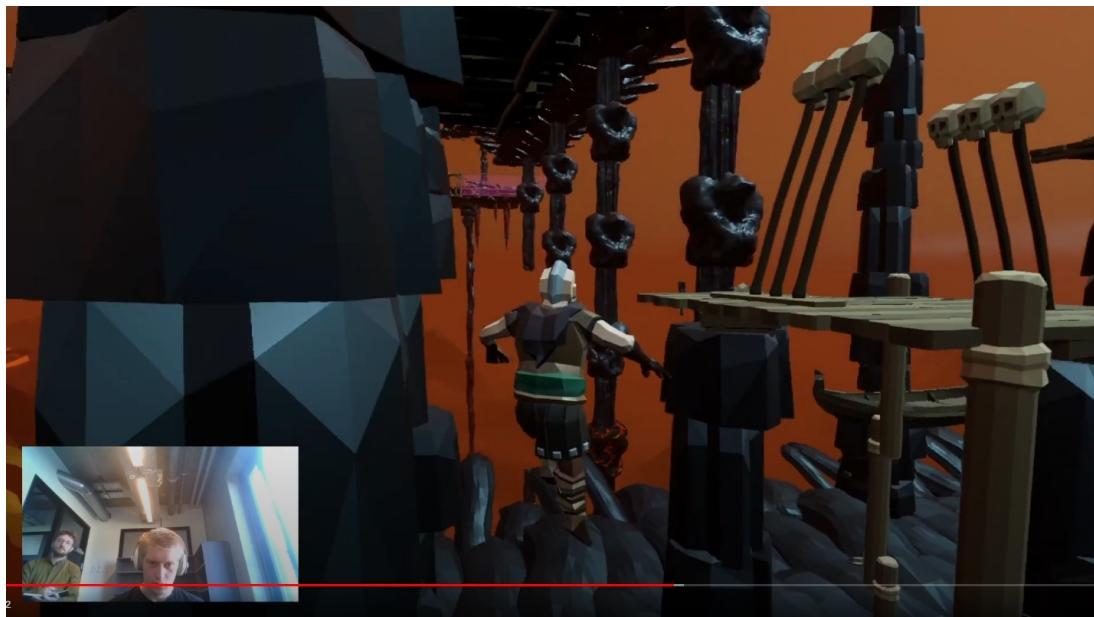


- 1) PP er nu på den svævende platform, der leder videre til Swinging Skulls.
- 2) PP: "*Der er altså fart på den båd her. Jeg kan da ikke hoppe derop herfra? Det er ikke dér, jeg skal hen. Eller burde jeg kunne hoppe af dér?*"
- 3) PP forsøger at hoppe op til Swinging Pillars.
- 4) PP: "*Nej.*"
- 5) PP forsøger igen, men falder af den svævende platform og dør.
- 6) PP: "*Lorte båd!*"

FORTOLKNING: Pilot Playtester bliver forvirret over, om han er på den korrekte vej videre. Han kan ikke se, hvor han skal hoppe hen som det næste fra den første svævende platform. Han falder igen af den første svævende platform og dør, hvilket er frustrerende, da han råber: "*Lorte båd!*"

FORSLAG TIL DESIGN: Juster på placeringen af de svævende platforme, så det er mere åbenlyst for spilleren, hvor de skal hen i dette segment af Muspelheim.

38:00
til
39:10



- 1) PP forsøger igen at komme op til Swinging Pillars.
- 2) PP: "Nu prøver jeg at se, om jeg kan time det."
- 3) PP rammer kanten af båden, får ikke nok fart på og når derfor ikke hen til Swinging Pillars.
- 4) PP: "Det kunne jeg ikke. Skal jeg op på en anden platform? Jeg føler, at båden selv er lidt i vejen. Jeg hænger fast i den, når jeg prøver at hoppe. Skal jeg rulle og hoppe, måske?"
- 5) PP falder ud over kanten på båden, falder ned i afgrunden og dør.

FORTOLKNING: Pilot Playtester indser efter 10 minutter i Muspelheim, hvilken vej han skal. Men nu, hvor han prøver at hoppe op til Swinging Pillars, sidder han fast i kanten på båden, hvilket er frustrerende. Det medfører endda, at han falder ned og dør.

FORSLAG TIL DESIGN: Juster på de svævende platforms design (static mesh), så spilleren ikke kan side fast i kanten på båden, når de prøver at hoppe fra den.

39:30
Til
42:30



- 1) PP forsøger igen at komme op til Swinging Pillars, men falder ned i afgrunden og dør fire gange i træk.
- 2) PP: *"I har ikke gjort det for nemt i hvert fald."*
- 3) PP forsøger igen at komme op til Swinging Pillars.
- 4) PP: *"Jeg kan altså ikke nå derover. Jeg tror simpelthen ikke, at jeg kan nå hen til den næste derovre. Jeg er lidt i tvivl om, hvornår og hvordan jeg kan komme ud over kanten på den båd her. Jeg kan godt fornemme, at jeg er nødt til at have en skarp timing her. På løb og hop. Men det er lidt ærgeligt, at jeg også skal tage hensyn til kanten på båden her. Jeg føler den der stavn, eller galeonsfigur, kommer lidt i vejen."*

FORTOLKNING: Pilot Playtester giver udtryk for, at det første segment i Muspelheim er virkelig svært for ham. Han forstår, at han skal time hans hop. Men han synes, at det er ærgeligt, at han skal tage hensyn til kanten på båden og vurdere, om han rammer den eller ej.

FORSLAG TIL DESIGN: Juster på designet af de svævende platforme, så spilleren ikke sidder fast i kanten på båden. Gør evt. det første segment i Muspelheim lettere.

42:40



- 1) PP prøver igen at komme op til Swinging Pillars.
- 2) PP: "Hvor skal jeg hen?"
- 3) Interviewer: "Det er faktisk dér, hvor du skal hen."
- 4) PP: "Dér?"
- 5) Interviewer: "Prøv at holde sprint inde, mens du hopper."
- 6) PP lykkedes i næste forsøg at hoppe op til Swinging Pillars.

FORTOLKNING: Pilot Playtester er så forvirret over, hvor han skal hen i det første segment af Muspelheim, at han spørger intervieweren om hjælp. Efter et tip om, at han kan sprinte, mens han hopper, samt et pej i den rigtige retning, lykkedes det Pilot Playtester at hoppe videre til platformen, hvor Swinging Pillars står.

FORSLAG TIL DESIGN: Gør det mere åbenlyst, hvor spilleren skal hen i det første segment af Muspelheim. Fortæl enten spilleren, at de kan sprinte, mens de er i luften, eller fjern behovet for dette ved at placere de svævende platforme tættere på de steder, som spilleren skal hoppe hen til.

43:00



- 1) PP ankommer til Swinging Pillars.
- 2) PP: "Hvad foregår der så her... jeg føler at de her rekvisitter [et skjold, der ligger på jorden] skal bruges til noget... Eller nej."

FORTOLKNING: Pilot Playtester er forvirret over, hvad der nu skal ske, da han ankommer til platformen, hvor Swinging Pillars står. Han går ud fra, at han skal bruge det skjold, der ligger på jorden, til noget.

FORSLAG TIL DESIGN: Fjern enten de unødige genstande fra Muspelheim (Dem, som ikke kan bruges til noget ud over at de kan samles op), eller gør det umuligt for spilleren at samle ting op i Muspelheim.

43:15
Til
44:00



- 1) PP forsøger at hoppe op til platformen over Swinging Pillars.
- 2) PP: "*Jeg gætter næste på, at jeg skal lande på den her båd. Ja det må være derovre.*"
- 3) PP rammer ved siden af og falder ned på platformen nedenunder.
- 4) PP: "*Det minder meget om Getting Over It, det her. Hvis man laver én fejl, så skal man igennem det hele igen.*"

FORTOLKNING: Dette segment minder igen Pilot Playtester om Getting Over It.

44:10
Til
47:15



- 1) PP prøver gentagne gange at komme op til Swinging Pillars, men falder ofte enten ned på platformen hele vejen under Swinging Pillars, eller ud over kanten, hvor han dør. Han sidder flere gange fast i kanten på den svævende platform.
- 2) PP: "*Er alle de andre også så dårlige til det her? (...) Jeg synes ellers, at jeg prøver at hoppe...*"
- 3) PP: "*Har I sådan lidt forgiveness på hop? Sådan at hvis man f.eks. er lige ude over en kant, så kan man stadig hoppe?*"
- 4) Efter ca. 3 minutter lykkedes det PP at lande på platformen, hvor Swinging Pillars står, men han falder hurtigt ned igen og smiler til Intervieweren.

FORTOLKNING: Pilot Playtester prøver gentagne gange, men lykkedes aldrig at komme op til den platform, hvorfra han kan prøve at hoppe over Swinging Pillars. Dette er så frustrerende, at han giver op på at komme videre i Muspelheim.

FORSLAG TIL DESIGN: a) Juster designet på de svævende platforme, så spilleren ikke kan sidde fast i kanten på båden. b) Tilføj evt. lidt tilgivelse på hop, så spilleren stadig kan hoppe selvom, at de netop er ude over en kant. c) Flyt på de svævende platforme i dette segment i Muspelheim, så spilleren har lettere ved at nå op til Swinging Pillars. d) Tilføj en funktion, der gør, at vi som interviewer/test manager let kan hjælpe spilleren videre, hvis de sidder fast, så vi også kan teste andre segmenter i et level.

OBS: Vi besluttede os for at stoppe sessionen der, hvorefter vi foretog det efterfølgende interview.

Post-game Interview: I den følgende tekst fremgår kun en rå transkribering af de dele af interviewet, der er af interesse for at kunne besvare specialets problemformulering.

47:46 Interviewer: "Jeg tænker, skal vi hoppe over i interview-delen? Så har jeg nemlig nogle spørgsmål til dig."

47:54 Pilot Playtester: "Ja."

47:56 Interviewer: "Cool. Jamen eh... Du tager bare headsettet af. Super. Hvad var dit førstehåndsindtryk?"

48:11 Pilot Playtester: "Jamen jeg kunne godt lide æstetikken i hvordan det så ud. Hvordan karakteren ser ud og sådan noget. Og det var ret simpelt med controls. Ehm. Og der var fin plads til lige at trykke på alle knapperne og sådan noget. Ehm. Og så var der i øvrigt også en tutorial. Og det var fedt nok med de der skilte, der sagde tingene. Ehm. Jeg synes det var ret tydeligt. Jeg kunne godt lide den der sten med det gule på. Hvor teksten dukkede op foran mig også. Det kunne godt være især i de mørke områder, at man også gerne vil have, at teksten dukker frem på den måde. Det lykkedes fint nok efter jeg var hoppet ned igennem den der skakt der. Der kunne jeg godt læse, hvis jeg drejede kameraet lidt. Men der ville det være fedt, hvis beskeden bare dukkede op på skærmen."

49:02 Interviewer: "Cool! Var der andre førstehåndsindtryk, eller? Sådan overall, hvad tænker du om spillet i dets helhed af hvad, du har spillet indtil videre?"

49:09 Pilot Playtester: "Der er skruet godt op på sværhedsgraden. Men jeg tror når I kommer... Han er lidt svær at styre, ham her. Det er meget realistisk bevægelse. At man ikke sådan rigtig kan ændre retning i luften. Det kræver virkelig noget. Ehm... Så det. Han har ikke lige taget sin paraply med eller noget som helst. Som lige giver lidt kontrol oppe i luften. Og dét gør spillet virkelig svært."

49:41 Interviewer: "Nu siger du svært, ehm... Var der nogle punkter, du oplevede var for svært?"

49:50 Pilot Playtester: "Ehm... Altså jeg havde lidt svært ved at orientere ham... I det første level. Der hvor jeg kom igennem. Generelt over tid kunne jeg huske, hvad jeg skulle trykke og hvor jeg skulle hen i den skakt der for at kunne klare den. Men i forhold kameraet og hvor han var, så var det egentlig lidt svært at vide, hvor han egentlig var i forhold til de andre ting. Så jeg begyndte ligesom at huske, at hvis kameraet er her, så er han for langt tilbage. Ellers så dør jeg. Og hvis kameraet er her, så dør jeg. Så jeg holdt mest øje med kameraet, og ikke hvor han var. Og så i den der efterfølgende, hvor man skal hoppe på de der bobler. Det var også svært. For der var ret langt derhen imellem. Jeg nåede aldrig sådan helt at lære det. Jeg forsøgte en hel masse. Jeg aner ikke engang, om jeg nåede langt i det. Men det var sådan... Så lige pludseligt, så fucker du op på én af ballonerne. Og så kan det godt være, at jeg skulle prøve at ramme dem igen. Men selv, når jeg har været henover dem, så kan jeg flyve lidt ud over dem. Det er lidt svært at micromanage mit momentum for at nå hen til de bobler, man vil. Og så dét med, at der

kan hænge miner over hovedet på dig, dét er lidt svært. Det er frustrerende, hvis man rammer en mine, der er lige over en buble. Det skete hvis nok kun én gang, men jeg var bange for det fremover.”

51:15 Interviewer: “Yeah. Okay. Ehm... Var der noget, der var særligt forvirrende?”

51:19 Pilot Playtester: “Altså sådan... det var ikke helt... Jeg var lidt i tvivl om... her ved den sidste [Muspelheim], om det var mig, der var dårlig. Eller om det ikke var meningen, at jeg skulle op på den øverste dér. For jeg kunne ikke få mig derop. Så jeg tænkte: Er der en eller anden teknik? Måske den rulle-hop teknik. Måske havde jeg misset den. Og jeg havde ikke lige fanget, at man kom længere i luften ved at holde sprint inde. Så jeg er lidt i tvivl om, hvordan man kan effektivisere ens hop.”

51:55 Interviewer: “Cool. Jamen... Var der noget, du synes virkede særligt interessant eller fedt?”

52:00 Pilot Playtester: “Oh, og jeg var lidt forvirret over alle de ting, du kunne samle op. For jeg var i tvivl om jeg skulle bruge dem til noget. Eller at det bare var fedt, at man kunne kaste med dem eller noget. Så jeg tror ikke, at man kunne bruge dem [de ting, der ligger rundt omkring i Muspelheim] til noget. Ud over hvad hedder det... det der skull, der skulle flyttes. Dét giver mening. At man skulle have ham med.”

52:17 Interviewer: “Cool. Hvad tror du, at kraniet skal bruges til?”

52:23 Pilot Playtester: “Det skal nok afleveres i slutningen af levelet. Og så kommer man igennem en gate, og så er man tilbage i Hub området. Regner jeg med. Og hvis du har glemt at tage det med, så er det bare sur fucking røv. For så skal du tilbage og hente det igen. For du blev fortalt, at du skal huske at tage det med.”

52:36 Interviewer: “Okay. Hvad vil du sige, at målet med spillet er?”

52:41 Pilot Playtester: “Altså målet, det er... at man døde. Lige pludseligt, der i starten. Hvor man troede, at man kom videre. Men det kom man ikke. Og det var ikke en særlig værdig død. Men nu får du en anden mulighed for at få en værdig død. Eller for at bevise sit værd. Og der skal man igennem nogle forskellige challenges. Du skal ikke ud og kæmpe mod katte eller drikke havet. Du skal danse med døden.”

53:09 Interviewer: “Hvordan har du det med platforming delen?”

53:15 Pilot Playtester: “Det var jeg jo ikke særlig god til [griner]. Åbenbart. Ehm... Men altså jeg synes det var nogle fede mechanics. Og nogle sjove lege, I havde fundet på. Og sådan noget. Så det var egentlig...”

53:30 Interviewer: "Altså, jeg lod for eksempel mærke til, at den der både, den sad du fast i. Nævnte du et par gange, at du følte, at det var sådan lidt svært at vurdere, hvornår du kunne komme ud over den. Hvordan havde du det med det?"

53:40 Pilot Playtester: "Det var lidt ærgeligt, synes jeg. At det var sådan lidt som om, at det er det, der skal straffe mig. For jeg var med på at komme videre. Platformen kører også sådan, lidt stift. Samme fart hele tiden. Man skulle time det. Og det tænker jeg, at det er en ting, der gør det lidt svært. Men det er ikke noget, der er frustrerende som sådan. Det er bare sådan noget med, at man ikke skal tage højde for, hvor den er. Altså sådan: Hvornår skal jeg begynde at løbe? Det er når den er her. Eller sådan noget. Og det synes jeg er fedt, at man skal koordinere. Men så er det så, at det er ærligt, at man så lykkedes, så er der en kant på båden, der siger: næh nej du."

54:25 Interviewer: "Var spillet udfordrende nok?"

54:27 Pilot Playtester: "Nej. I kunne faktisk godt [griner]. Altså, det var nok for svært for mig. Hvis nu jeg havde mere kontrol over hans movement, så kunne jeg være kommet videre."

54:40 Interviewer: "Yeah? Du nævnte for eksempel på et tidspunkt, at du synes, at det kunne være fedt, hvis man- du nævnte, at hvis man rullede og så hoppede, der regnede du med, at der skete noget der? Eller? At man kunne bruge det til noget særligt?"

54:50 Pilot Playtester: "Ja jeg skulle aldrig rigtig bruge det. Ehm... Men altså, jeg synes det var fedt, når man rullede henover de der lilla bobler, at det gav lidt fart og højde. Det prøvede jeg at bruge til at komme godt afsted fra start af. Og det var fedt."

55:05 Interviewer: "Cool. Hmm... Synes du, at spillet var unfair?"

55:10 Pilot Playtester: "Eh... Det med minerne henover hovedet, det var unfair. Fordi du har ikke nogen chance for at nå at vende kameratet og sådan nogle ting. Og selv hvis du havde chancen, så har du ikke tid til at orientere dig i luften alligevel. Det var konstant svært at orientere sig i forhold til, hvor man var henne, og hvad der var under dig."

55:30 Interviewer: "Hvad med den båd der, med kanten? Var det også unfair, eller?"

55:36 Pilot Playtester: "Ehm... jeg ved ikke, om det var unfair. Det var i hvert fald frustrerende. Men det var ikke sådan... sådan som set unfair."

55:50 Interviewer: "Hvordan havde du det med- Hvordan følte du omkring dine muligheder for at komme igennem et level?"

55:55 Pilot Playtester: "Altså, der var én vej. Og så er detellers bare at blive bedre, eller dø."

56:00 Interviewer: "Hvordan havde du det med det?"

56:03 Pilot Playtester: "Altså det er jo meget simpelt. Altså sådan. Man begynder jo sådan at... Altså første gang, jeg skulle igennem den der tunnel igen [Tower of Death i Helheim], der tænkte jeg: fuck... [griner]. Men altså sådan, man blev jo bedre og bedre. Og så får man også følelsen af, at jeg er god. Men så falder man tilbage i at dø og sidde fast. Og så tænker man: jeg vil hjem. Jeg har det sådan lidt halvt-om-halvt med det. Men det er jo bare at sige, at det jo er et svært spil, det her. Og det er ikke for børn. Og det er jo, altså, hvis det er meningen, så er det jo okay. Ehm... Det at det er lidt svært, det gør, at man skal koncentrere sig. Du kan ikke bruge rulle ud over dem der, og så bare håbe på at ramme. Fordi at du ryger... Du bliver lidt straffet for det. Du skal betale den pant der for at komme derhen igen."

57:05 Interviewer: "Okay, cool. Hvordan havde du det med settingen? Og narrativet?"

57:10 Pilot Playtester: "Det var egentlig okay. Nu har jeg sådan ikke selv et billede i, hvordan Valhalla skal se ud. Ehm... Jeg kunne godt lide, at der var... Altså jeg aner ikke, om der skal være så mørkt. Men jeg kunne godt lide det med nordlys og sager. Det er det, man forestiller sig, at der er vikinger. Alle de der sværd og skjolde og skulls. Det minder meget om sådan ting fra vikingetiden. Havde de ikke horn i hjelmene dengang? I følge historier? Det havde de jo ikke i virkeligheden, men ja."

58:00 Interviewer: "Føles det rewarding eller unrewarding at spille det her spil?"

58:05 Pilot Playtester: "Altså, jeg føler, at det er rewarding i sig selv at komme videre. Især hvis man er nået til et sted, hvor man tænker: nu kan jeg ikke vende tilbage igen. Ligesom med bådene der. Hvis man falder ned, så ryger man 2 til 3 trin tilbage. Så når du endelig når til et sted, hvor man sådan tænker: Nu er jeg videre! Nu ved jeg godt, at der ikke er nogen check-points. Men jeg følte stadig, at når jeg var forbi den der falde labyrinth, så kan jeg lige slappe af uden at være bange."

58:35 Interviewer: "Du ville gerne have haft check-points?"

58:37 Pilot Playtester: "Jeg er ikke helt sikker på om jeg vil have check-points i virkeligheden. Det var bare lige første gang, at man faldt tilbage, der tænkte jeg lidt: puha, det var langt, jeg faldt tilbage der. Men i hvert fald det der med, at når man havde gennemført en ting og så var et nyt sted... hvad hedder det... For eksempel: Nu er jeg igennem. Det føles rewarding. Nu kan jeg gå videre til det næste."

59:03 Interviewer: "Cool. Jamen... Hvordan vil du beskrive det her spil til nogen, der aldrig har spillet det før? Lad os sige, at jeg ikke kender det her spil. Hvordan vil du fortælle mig om det?"

59:13 Pilot Playtester: "Altså... Der skal jeg lige tænke mig om... ehm... Altså, ja. Men altså umiddelbart er det i hvert fald en 3D platformer. I third-person. Ehm... Som har nogle challenges, hvor du skal bevise dit værd. Det er hardcore skill-based. Og der er ikke nogen anden årsag til at gøre det, end at... du har fået nogle udfordringer. Så det er det, der er hele målet med det. Ehm... Og det er ikke nemt!"

59:49 Interviewer: "Okay, cool. Ehm... Nu, når du har spillet det, er der så noget information, du ville ønske, at du havde vidst, eller fået i tutorial? Eller fået inden, du startede?"

01:00:00 Pilot Playtester: "Nej, det tror jeg ikke. Nej det hele gav god mening. Altså..."

01:00:05 Interviewer: "Nu nævnte jeg for eksempel for dig, da du sad fast på et tidspunkt, at hvis du holder sprint inden-"

01:00:10 Pilot Playtester: "Ja det kunne have været godt at vide!"

01:00:13 Interviewer: "Okay, cool. Hvordan havde du det med, at det fungerede på den måde?"

01:00:17 Pilot Playtester: "Altså, jeg er ikke engang sikker på, at jeg følte, at det gav den store forskel. Altså, det var jo ikke tydeligt, at når jeg holdt sprint inde, så fløj jeg hurtigere. Ehm... Så jeg ved det ikke helt."

01:00:30 Interviewer: "Okay... Ehm... Hvad mangler der i det her spil? I din mening?"

01:00:37 Pilot Playtester: "Noget mere kontrol over din karakter. Når han er i luften især. Måske en form for ballon. Eller et eller andet, der gør, at han falder langsommere. Så man lige har noget kontrol, mens man er i luften. Eller noget med, at man hurtigere kan skifte retning. For man føler sig meget committed til en retning, når man har valgt en retning. Og så må man bare have, at man har gættet rigtigt. Og så er det rigtigt svært at vurdere, hvor langt man kan nå. Og hvor man lander."

01:01:10 Interviewer: "Okay. Hvis du kun kunne ændre én ting, hvad ville det så være?"

01:01:12 Pilot Playtester: "Altså, lyset i Helheim. Ud over det, så er det helt sikkert det der med styring af ham der. Det med controls."

01:01:30 Interviewer: "Cool. Jamen tak skal du have."

Playtester #A, fremover benævnt "PA"

Link til playtest video: <https://youtu.be/A9OkqcHsAN8>

Total playtime: 58:10

Controls: Mouse + Keyboard

Testing lokation: Gustav's Apartment

Interviewer: Gustav Schrøder

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input checked="" type="checkbox"/> Helheim <input checked="" type="checkbox"/> Muspelheim <input type="checkbox"/> Niflheim	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input type="checkbox"/> Helheim <input type="checkbox"/> Muspelheim <input type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
00:22	 <p>Område: Tutorial</p> <ol style="list-style-type: none">1) PA starter tutorial ved at trykke <i>Play</i> i hovedmenuen2) PA: "... what the fuck"3) PA finder hurtigt ud af, at WASD + Mouse bruges til at styre hans karakter <p>FORTOLKNING: Playtester A havde ingen problemer med at lære WASD + Mouse controls til trods for, at disse ikke bliver introduceret i tutorialen. Fra hans udsagn: "... what the fuck" fortolker vi dog, at han kortvarigt var forvirret, da han startede tutorialen.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: Erfarne spillere har ikke brug for at lære WASD + Mouse. Dog kan tutorialens start virke forvirrende, så hvis vi vil gøre introduktionen mindre obskur, burde vi have en intro-sekvens; eksempelvis en kort cutscene, der etablerer kontekst og introducerer spilleren til deres umiddelbare omstændigheder.</p>

00:38



Område: Tutorial

- 1) PA bevæger sig videre i tutorial området
- 2) PA læser *Shift to Sprint* skilt
- 3) PA: "*RT to sprint... Ah okay, shift to sprint*"

FORTOLKNING: Playtester A blev kortvarigt forvirret over, at der stod (RT) på skiltet, da han bruger Mouse + Keyboard controls.

FORESLAG TIL DESIGN: Tutorial tips bør kun vise instrukser til den type controls, som spilleren bruger.

00:38
00:56
01:04



Område: Tutorial

- 1) PA læser kortvarigt tutorial tips og klarer derefter de fleste segmenter i tutorial levelet uden problemer.

FORTOLKNING: Playtester A har let ved at forstå områdets tutorial tips.

FORSLAG TIL DESIGN: Lad være med at ændre tutorial tips. De fungerer fint.

01:35



Område: Tutorial

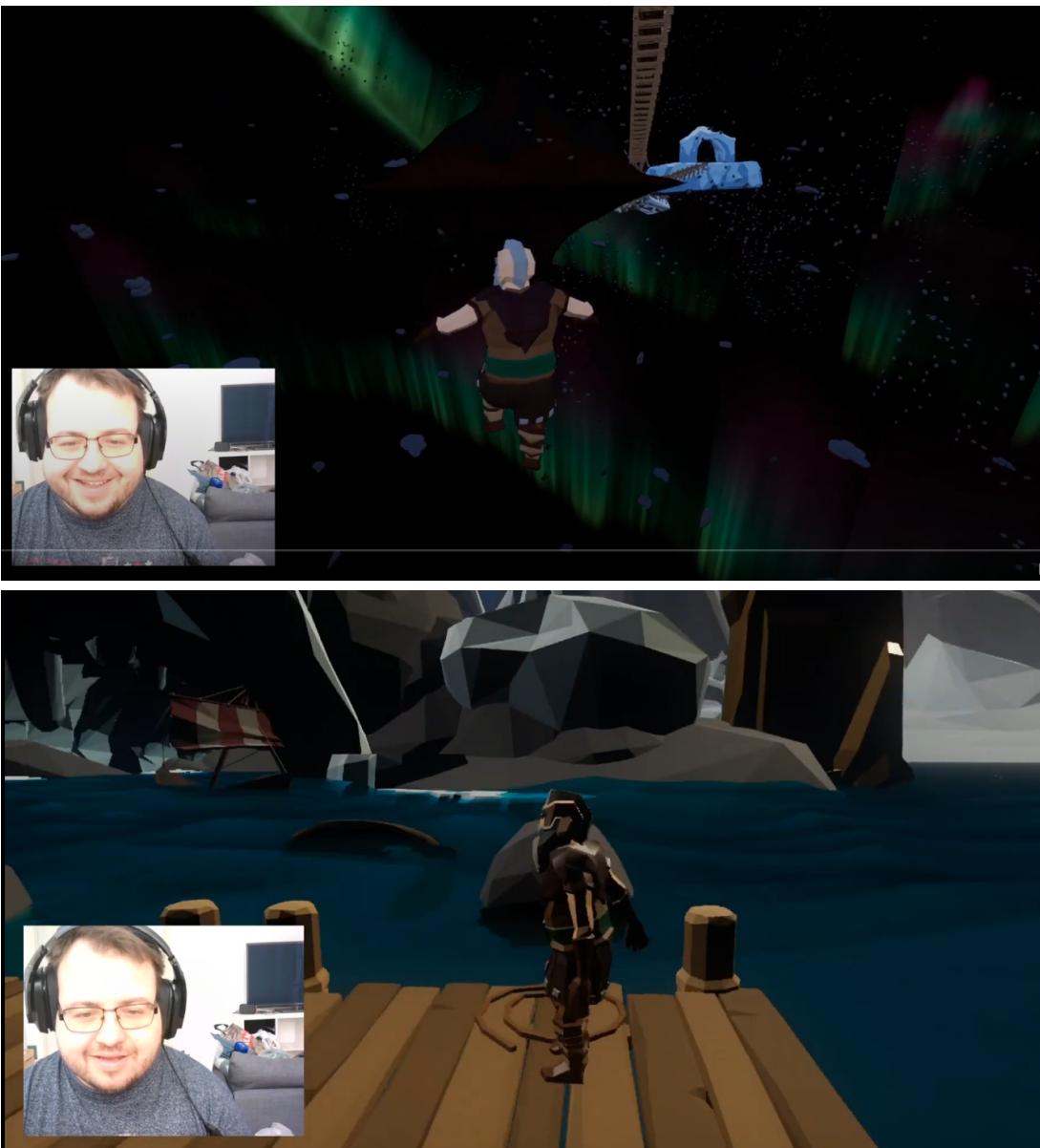
- 1) PA forsøger at hoppe fra den bevægende platform i tutorialen.
- 2) Det lykkedes ham ikke i de første fire forsøg, hvorefter han siger: "Oh my goodness. Jeg blokerede mig selv. Argh... Okay dude."
- 3) Det lykkedes efterfølgende PA at hoppe over denne forhindring.

FORTOLKNING: Playtester A blev frustreret over at sidde fast ved den bevægende platform i tutorial levelet.

FORSLAG TIL DESIGN: Fjern denne del af tutorial levelet. Det er ikke længere nødvendigt, at spilleren lærer denne mekanik.

FORSLAG TIL DESIGN: Hvis vi har lyst til at gøre spilleren frustreret, er dette en glimrende udfordring. Den straffer kun spilleren kortvarigt, men er alligevel frustrerende for Playtester A.

03:10
til
03:30



Område: Hub Area

- 1) PA ankommer til den sidste del af tutorialen: The Road to Valhalla. Her afløser han lynilden og begynder at falde ned i mørket.
- 2) PA råber: *"What the fuck!" Hvad? Hvad er det, der sker her?"*
- 3) PA smiler: *Er jeg bare død? Hallo? Nååårh, okay. Cool."*

FORTOLKNING: Playtester A bliver overrasket af lynilden og begynder at smile. Kort tid efter indser han, at det var meningen, at han skulle falde ned fra broen.

FORSLAG TIL DESIGN: Vi vil have, at spilleren bliver overrasket og forvirret, men at deres nysgerrighed bliver besvaret. Det lykkedes med PA. Denne del af tutorial området / Hub Area ser ud til at fungere fint.

03:37



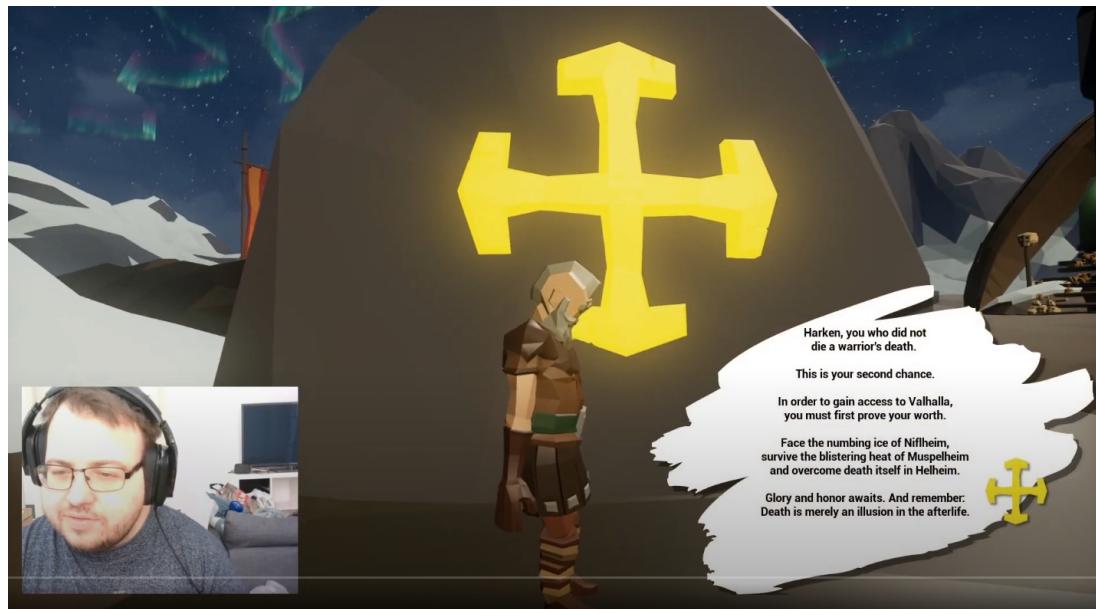
Område: Hub Area

- 1) PA prøver at gå ind i gennem portalen til Valhalla, men bliver standset af en usynlig mur.
- 2) PA: *"What is this? Like, a gate? Pretty nice!"*

FORTOLKNING: Playtester A bliver kortvarigt forvirret over, at han ikke kan gå igennem portalen – og at han bare bliver standset af en usynlig mur. Dog giver han udtryk for, at designet af portalen er fedt.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske var det en god idé at gøre sådan, at spilleren først kan se portalen til Valhalla, når de faktisk har klaret spillet. Men behold gerne designet af portalerne, da Playtester A ser ud til at kunne lide dem.

03:47



Område: Hub Area

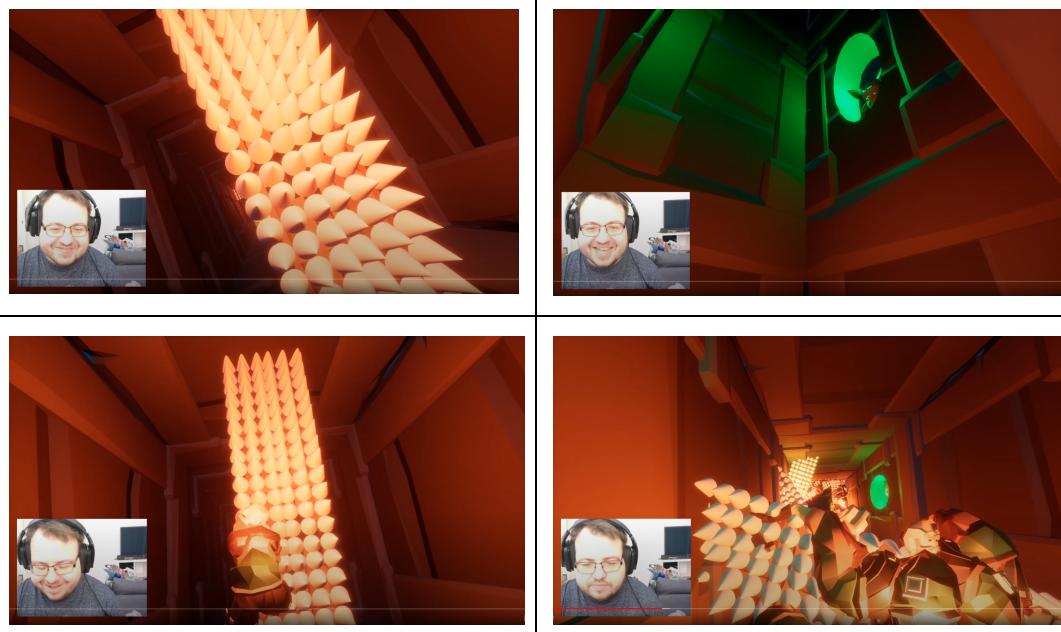
- 1) PA ankommer til runestenen i Hub Area.
- 2) PA læser teksten fra runestenen.
- 3) PA: "Yes, yes. Okay. Så det må være Niflheim, Muspelheim og Helheim. Og rækkefølgen er Ice, Fire og Death. Okay. Pretty nice. Pretty nice gimmick"

FORTOLKNING: PA lader til at forstå narrativet samt hans mål i spillet. Han konkluderer dog også, at der er en bestemt rækkefølge til de tre levels, selvom der egentlig ikke er nogen bestemt rækkefølge. Han lader til at kunne lide narrativet.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi fortælle spilleren her, at de kan tackle hvilket som helst level i hvilken som helst rækkefølge. Desuden lader narrativet til at virke, og spillets mål er klare for Playtester A. Så dette virker fint.

OBS: Intervieweren bad her Playtester A om at spille Helheim først, da andre playtestere typisk havde valgt Niflheim eller Muspelheim først.

04:37
Til
17:48



Område: Helheim

- 1) PA spawner i Helheim og dør med det samme i Tower of Death.
- 2) PA: "Hvem fuck har designet det der? Okay dude. Pattern recognition dude. Oh shit. Det kan være jeg er dårlig. Hahaha."
- 3) PA dør gentagne gange i Tower of Death.
- 4) PA: "Okay dude. Det er pinligt. Vent er det hele vejen ned? What the hell! Virker shift måske for at flytte mig hurtigere?"
- 5) PA: "Jeg føler altså ikke, at jeg har tid nok til at flytte mig her. Jeg føler at spikes har for stor en hitbox, eller... Fordi jeg kan ikke undgå spikes nummer 3."
- 6) PA: "Ah shit. Okay dude. Alle de lig der, haha."
- 7) PA: "...). Okay, musikken er fed. Den kan jeg godt lide."
- 8) PA: "Hvis ikke jeg positionerer mig godt fra starten af, så er jeg bare død. (...). Jeg føler virkelig, at det enten går for hurtigt eller så er der ikke nok plads. (...)."
- 9) PA: "Det irriterer mig lidt, det her kamera."
- 10) PA: " Fucking death spasm haha."
- 11) PA: "Hahaha, de der death sounds, holy shit!"

FORTOLKNING: Playtester A brugte i alt 13 minutter på at besejre Tower of Death. I de ovenforstående 11 citater er der en del af pakke ud, hvilket vi vil forsøge i den følgende liste:

- a) PA: "*Hvem fuck har designet det der? Okay dude. Pattern recognition dude. Oh shit. Det kan være jeg er dårlig. Hahaha.*"
 - i) Playtester A bliver overrasket over den pludselige og brutale start på Tower of Death. Han griner dog over hans egen død, og prøver hurtigt igen.
- b) PA: "*Okay dude. Det er pinligt. Vent er det hele vejen ned? What the hell! Virker shift måske for at flytte mig hurtigere?*"
 - i) Playtester A bliver overrasket over, hvor lang Tower of Death virker til at være. Derefter gætter han, at Shift får hans karakter til at bevæge sig hurtigere i luften – hvilket er korrekt.
- c) PA: "*Jeg føler altså ikke, at jeg har tid nok til at flytte mig her. Jeg føler at spikes har for stor en hitbox, eller... Fordi jeg kan ikke undgå spikes nummer 3.*"
 - i) Playtester A giver udtryk for, at Spike-Traps har for stor en *hitbox* – altså et for stort areal, hvor de kan skade spilleren.
- d) PA: "*Ah shit. Okay dude. Alle de lig der, haha.*"
 - i) Playtester A griner, da han lægger mærke til, at hans lig bliver liggende. Det er en positiv og komisk overraskelse.
- e) PA: "*(...). Okay, musikken er fed. Den kan jeg godt lide.*"
 - i) Playtester A giver udtryk for, at han godt kan lide musikken i Tower of Death.
- f) PA: "*Hvis ikke jeg positionerer mig godt fra starten af, så er jeg bare død. (...). Jeg føler virkelig, at det enten går for hurtigt eller så er der ikke nok plads. (...).*"
 - i) Playtester A føler umiddelbart, at han ikke kan nå at navigere uden om de Spike-Traps, der er i Tower of Death. Han føler, at det enten går for hurtigt, eller at han ikke har plads nok.
- g) PA: "*Det irriterer mig lidt, det her kamera.*"
 - i) Playtester A bliver irriteret over, at han selv er nødt til at styre kameraet, og at kameraet har en tendens til at bevæge sig om bag ved væggen i Tower of Death, så han har et ringe udsyn.

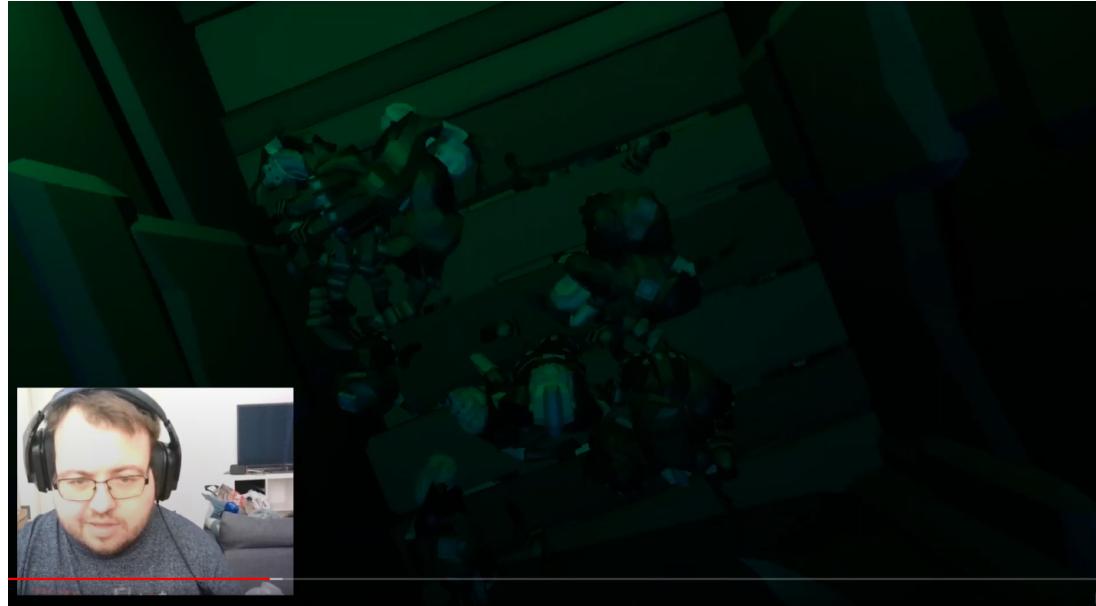
h) PA: "Fuckin death spasm haha."

- i) Playtester A synes det er underholdende, at hans lig har en ragdoll-effekt, hvor de bevæger sig kaotisk rundt, når han dør.

FORSLAG TIL DESIGN: Da der var en del citater og fortolkninger, er der ligeledes en del forslag til design på baggrund af dette uddrag af Playtester A's oplevelse:

- 1) Tower of Death er ganske rigtigt overraskende og brutalt som tiltænkt – men måske var det en idé at lave et segment i starten af tårnet, hvor spilleren selv kan vælge at hoppe ud over kanten og begynde et fald. Dertil kunne det være en idé at introducere Spike-Traps med et kort, lettere segment til at starte med, hvor spilleren kan erfare, hvordan de er nødt til at styre deres karakter.
- 2) Musikken i Tower of Death er ifølge Playtester A et godt valg.
- 3) Det er underholdende, at ens lig bliver liggende, at ens karakter ragdoller, når man dør. Lyden af, at man dør, er også underholdende. Behold disse features. Dog bør vi fikse den bug, der gør, at spillet kører dårligere (dvs. Med lavere FPS, kort for Frames Per Second), hvis der er for mange lig.
- 4) Playtester A følte ikke, at han havde plads til at bevæge sig i Tower of Death. Han følte dertil, at det gik for hurtigt. Og han brugte 12 minutter i dette segment. Det er måske en idé at gøre Tower of Death lidt lettere, hvis det skal tiltale Playtester A. – medmindre vi gerne vil have, at det skal være så svært at klare Tower of Death.
- 5) Vi bør sørge for, at kameraet ikke er en unødvendig frustration for spilleren i Tower of Death. Lige nu kan spilleren stikke deres kamera igennem væggen – og det forringør oplevelsen

17:45



Område: Helheim

- 1) PA klarer efter 12 minutter endelig Tower of Death. En del af hans lig er i tånet over ham, mens andre ligger her i bunden af tånet.
- 2) PA: "*Holy shit, Gustav... Please sig, at der er et fucking safe-spot!*"

FORTOLKNING: Playtester er lykkelig over at have klaret Tower of Death. Han ønsker dog virkelig ikke at gentage det segment, da han håber, at der er et checkpoint (eller et safe-spot) her.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi tilføje et check-point efter Tower of Death.

18:19



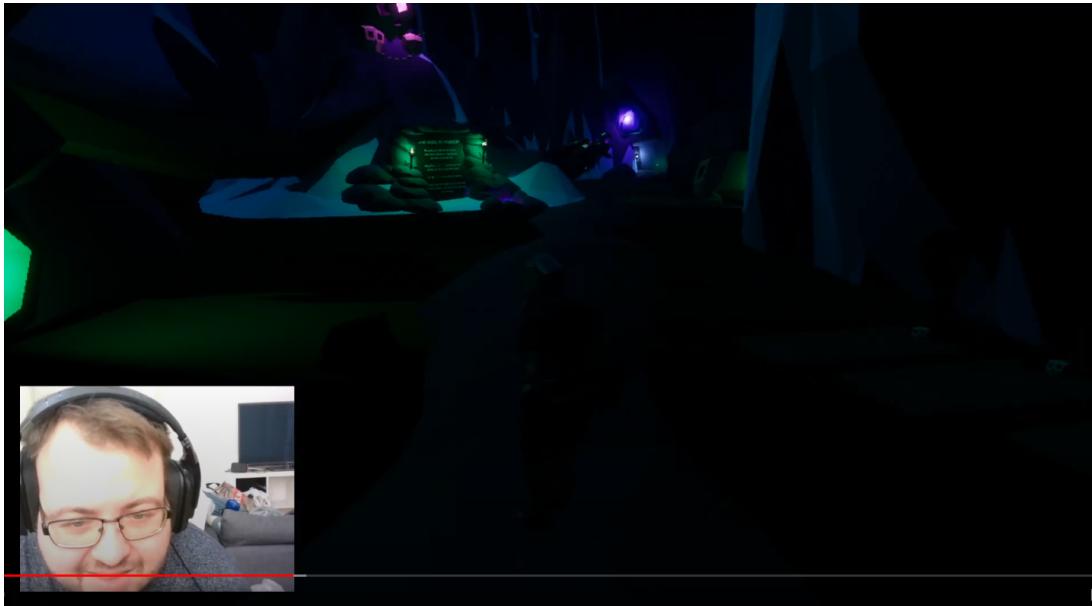
Område: Helheim

- 1) PA samler uden problemer statuen op og placerer den i den grønne Pressure-Plate.
- 2) PA prøver igen at fjerne statuen og placere den. Dette gør han 3 gange.
- 3) PA prøver efter 5. forsøg på at placere statuen af bevæge sig tilbage til døren, som han nu ser er åbnet.

FORTOLKNING: Playtester A lagde ikke mærke til, at døren åbnede, da han placerede statuen de første 4 gange.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi tilføje en notifikation eller en besked, der fortæller spilleren: "Somewhere, a door opened!" eller "Something made a noise!" På den måde kan vi give spilleren et ekstra hint til, at de netop åbnede en låst dør.

18:44



Område: Helheim

- 1) PA ankommer til den Safe-Zone, hvor den første Helheim runesten befinder sig.
- 2) PA: "*Det er lidt svært at se. Men jeg tror, det er på grund af solen.*"

FORTOLKNING: Playtester A har svært ved at se noget på skærmen, da der var meget lyst i det rum, vi testede i.

FORSLAG TIL DESIGN: Helheim er det eneste level, hvor dette var et problem for Playtester A. Vi burde ændre mørket i Helheim således, at det er lysere, men stadig føles mørkt – eksempelvis ved at have tæt, sort tåge i baggrunden, som spilleren skal navigere igennem. Denne måde at skabe mørke på kunne være et alternativ til mørket som det er nu, hvor alt i Helheim er mørkt uden undtagelse.

OBS: Vi afsluttede testen af Helheim her, stillede nogle spørgsmål fra interviewguiden og bevægede os videre til Muspelheim, da Playtester A ikke kunne se særligt godt i Helheim grundet det lyse rum, som testen fandt sted i.

20:46
Til
22:00



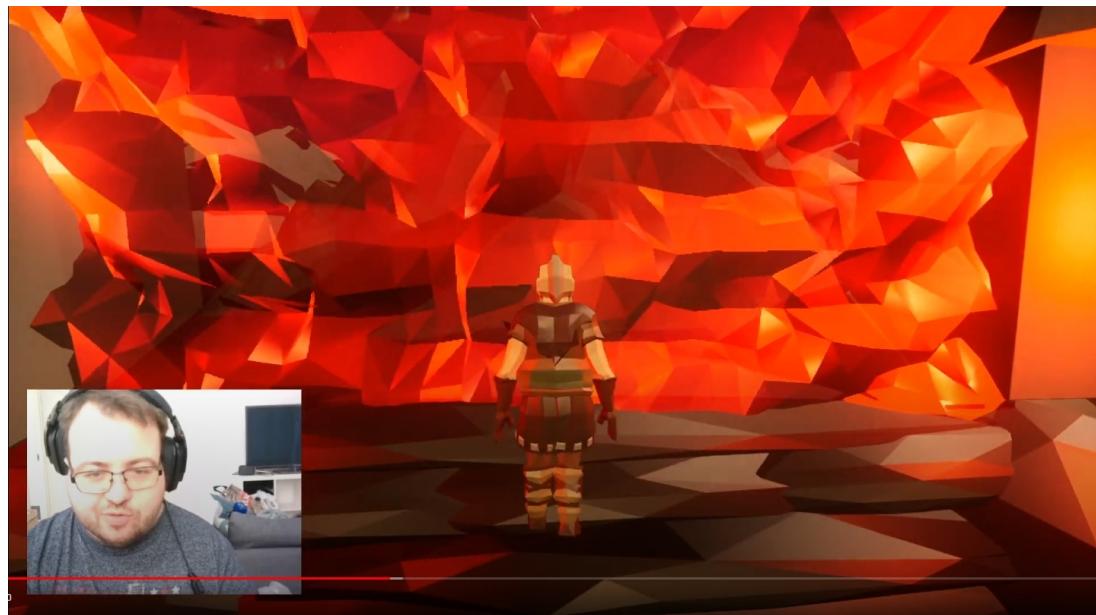
Område: Helheim

- 1) Interviewer: "*Lad os lige tage et par spørgsmål, inden du går videre. Tower of Death. Hvad tænker du?*"
- 2) PA: "*I mean, det var lidt frustrerende, fordi man skulle finde et sweet-spot. Det er ikke fordi jeg synes det var svært at sådan, dodge det. Sådan enkeltvis. Du skulle ikke fokusere på, hvad der er foran dig lige nu. Du skulle fokusere på, hvad der er længere nede. Det er sådan den følelse, jeg havde. Så hvis du stillede dig forkert i starten, så er du bare gone. Ja. Sådan følte jeg. Men det er ellers fedt nok. Det er en fed idé. Jeg føler bare, at enten skal karakteren bevæge sig lidt hurtigere, eller så skal der være lidt mere afstand mellem de forskellige spikes.*"
- 3) Interviewer: "*Okay, cool. Hvordan havde du det så, da det lykkedes dig at komme forbi Tower of Death?*"
- 4) PA: "*Sådan: 'Oh shit, jeg fandt det sweet-spot!' Det var egentlig det, jeg prøvede. At finde sweet-spottet. Prøve lidt af hvert. Bare brute-force det.*"

FORTOLKNING: Selvom Playtester A var frustreret over nogle elementer i Tower of Death (Kameraet, den korte distance mellem de forskellige spikes), så fik han alligevel en sejrs-oplevelse, da det endelig lykkedes ham at finde det sweet-spot, hvor man kunne klare Tower of Death.

FORSLAG TIL DESIGN: Hvis vi har lyst til at gøre Tower of Death nemmere, så kan vi enten gøre det lettere at styre spillerens karakter eller øge distancen mellem de forskellige spike-traps. Men hvis vi har lyst til at Tower of Death fortsat skal være en brutal udfordring, som dog kan klares, så bør vi ikke ændre på Tower of Death som det er nu.

22:22



Område: Hub Area

- 1) PA bevægede sig tilbage til Hub Area via pause menuen for at prøve et nyt level.
- 2) PA: "Let's go, Muspelheim"

FORTOLKNING: Playtester A virker begejstret for at se, hvad dette for ham ukendte level har at tilbyde.

FORSLAG TIL DESIGN: Vores levels virker tilsyneladende indbydende for spillerens nysgerrighed. Portalerne opnår deres funktion.

22:29



Område: Muspelheim

- 1) PA starter Muspelheim.
- 2) PA: "Okay! Sådan, *end of the world?*"

FORTOLKNING: Playtester A bliver positivt overrasket over Muspelheims æstetik. Han forbinder det med verdens ende, formodentlig ragnarok.

FORSLAG TIL DESIGN: Muspelheims visuelle udtryk er fint. Det behøver ikke de store ændringer for at tiltale Playtester A.

23:02



Område: Muspelheim

- 1) PA ankommer til Swinging Pillars uden problemer.
- 2) PA: "Øh... skal jeg hoppe på dem?"

FORTOLKNING: Playtester A virker umiddelbart forvirret over, hvad han skal gøre med Swinging Pillars. Han gætter dog efter få sekunder, at han skal hoppe på dem for at kunne komme videre.

FORSLAG TIL DESIGN: Siden Playtester A var forvirret over, om Swinging Pillars kan hoppes på, bør vi måske introducere spilleren til denne type udfordring med et tutorial tip.

23:12



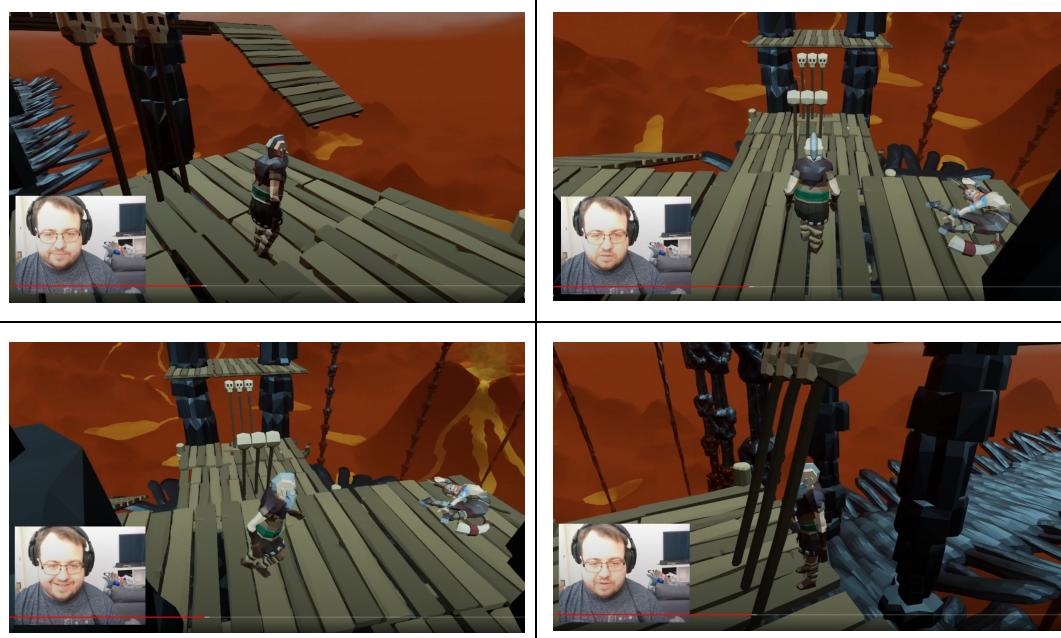
Område: Muspelheim

- 1) PA forsøger at hoppe over Swinging Pillars, men rammer ved siden af. Dette gør han igen.
- 2) PA: "*Timede jeg mit hop forkert? Fed musik ellers*"

FORTOLKNING: Playtester A lykkedes ikke at hoppe over Swinging Pillars, men forsøgte hurtigt igen. Det lykkedes ham ej heller anden gang. Dog giver han udtryk for, at han godt kan lide musikken i Muspelheim.

FORSLAG TIL DESIGN: Musikken i Muspelheim tiltaler Playtester A. Behold den gerne.

23:12
Til
27:10



Område: Muspelheim

- 1) PA forsøger gentagne gange at hoppe over Swinging Pillars, men mislykkedes gentagne gange.
- 2) PA: "*Måske kan jeg hoppe over, når de er samlet. Argh... Shiiit... Det er når de samles, jeg kan hoppe over, ikke? Hvorfor er jeg så spatisk... [Smiler] Boomer reaktions, okay dude. Vent... Don't get impatient... Og så var jeg impatient alligevel. Vent, er der andre veje videre? Kan jeg hoppe op her? Nej. Okay. Er det bare mig, eller ændrer de hastighed? Okay, yeah. Langsamt, så schnell. Bonk. Suk. Ik' også... Langsamt... Argh... holy shit. (...). Så jeg skal altså noget med de her skulls. Godt så!*"
- 3) Efter ca. 5 minutter lykkedes det PA at klare Swinging Pillars.

FORTOLKNING: Playtester A bliver først forvirret over, hvad funktionen af Swinging Pillars er. Han gætter dog hurtigt, at han kan hoppe over til den næste platform ved hjælp af Swinging Pillars. Dog viser det sig, at det er sværere, end han havde troet. Efter et par minutter går det op for ham, at Swinging Pillars løbende ændrer hastighed. Efter hans 8. forsøg prøver han at finde en alternativ rute videre, men finder ingen. Ca. et minut senere lykkedes det ham at sprinte og hoppe fra det ene skull til den næste platform.

FORSLAG TIL DESIGN: Hvis vi gerne vil have, at Swinging Pillars skal kræve en del forsøg at klare, er den perfekt. Men hvis vi ikke vil have, at folk sidder fast allerede ved denne udfordring, så bør vi gøre Swinging Pillars lettere. Derudover bør vi introducere, at Swinging Pillars er en slags platform, da spilleren ellers kan være forvirret over deres funktion.

25:18



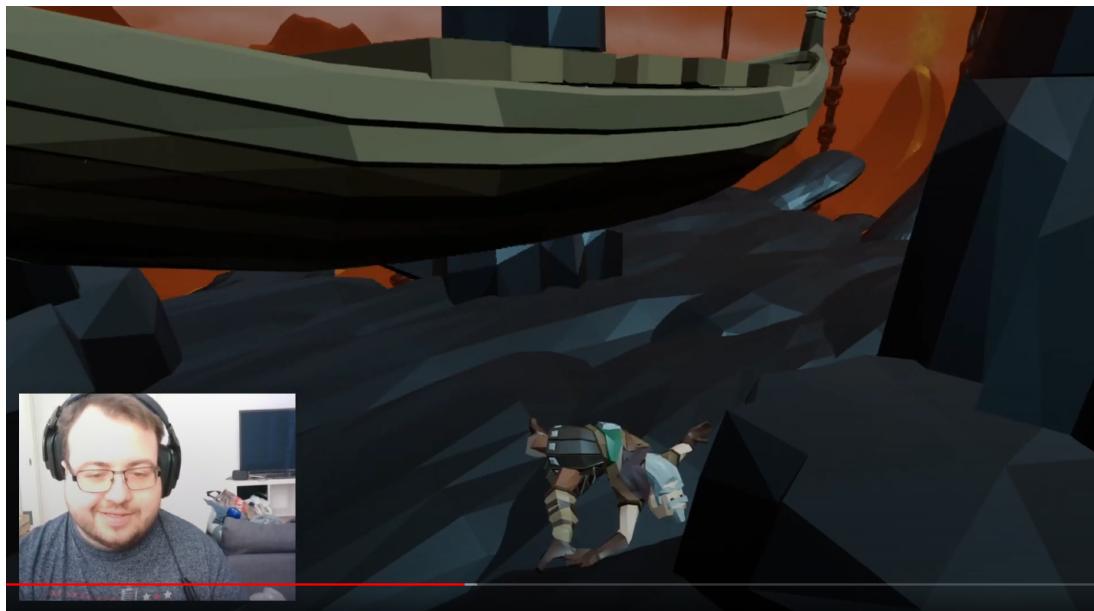
Område: Muspelheim

- 1) Mens PA forsøger at klare Swinging Pillars, skubber han den døde viking på platformen ned.
- 2) PA: "Hahaha. Ragdoll physics. Elsker det."

FORTOLKNING: Playtester A synes det er sjovt at se karaktere falde pladask.

FORSLAG TIL DESIGN: Behold ragdoll physics som en feature. Måske kan vi endda bruge denne funktion endnu mere, end vi gør nu.

25:35



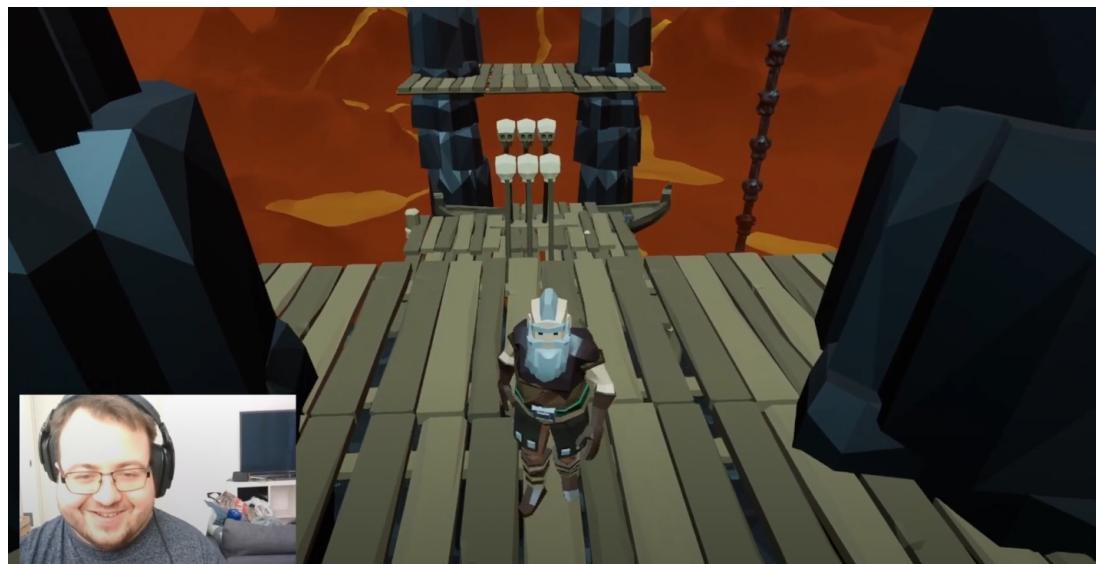
Område: Muspelheim

- 1) Mens PA forsøger at klare Swinging Pillars, begiver han sig ned under platformen for at undersøge, om der er alternative veje videre.
- 2) På vej op igen bliver han knust under denne Moving Platform.
- 3) PA: "Ah yes, hahaha. *Elevator bus. Godt I har det med!*"

FORTOLKNING: Playtester A grinte, da han blev knust af denne Moving Platform. Måske er det en sjov feature, at man kan blive knust af en elevator.

FORSLAG TIL DESIGN: behold denne feature om, at man kan blive knust af Moving Platforms. Eller udnyt den måske endda endnu mere som en særlig slags følede, hvor man skal undgå at blive knust af Moving Platforms.

27:15
Til
27:50



Område: Muspelheim

- 1) PA ankommer til Rotating Log, som befinder sig direkte over Swinging Pillars.
- 2) PA falder hurtigt ned til Swinging Pillars igen efter første forsøg på Rotating Log,
- 3) PA: "*Okay dude... Det mener du bare fucking ikke! Okay. I will do it, again.*"

FORTOLKNING: Playtester A er begejstret for at komme videre, men fejler hurtigt og føjer sig hårdt straffet (eller frustreret), da han nu skal klare Swinging Pillars igen.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske bør Swinging Pillars være lettere, da Rotating Log med det samme kan sende spilleren tilbage foran Swinging Pillars igen. Men hvis vi gerne vil have, at spilleren bliver frustreret, er dette en genial udfordring.

28:06



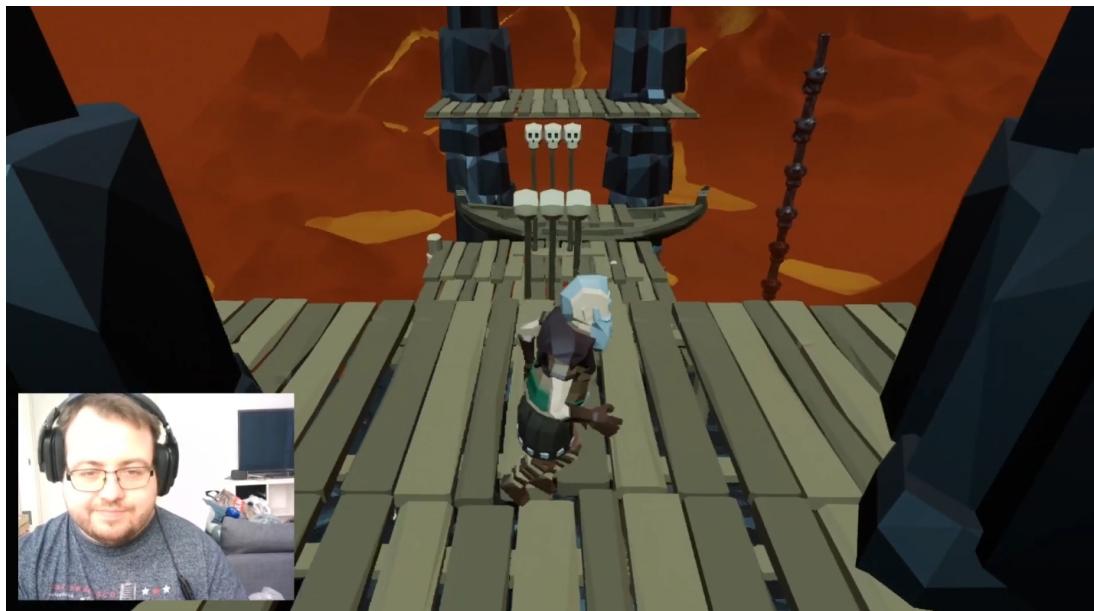
Område: Muspelheim

- 1) Det lykkedes hurtigt PA at klare Swinging Pillars igen.
- 2) PA: "Godt."
- 3) PA faldt dog ned fra den Moving Platform, der kan løfte ham op til Rotating Log igen.
- 4) PA griner.

FORTOLKNING: Til trods for, at PA var frustreret, da han faldt ned fra Rotating Log, kom han hurtigt forbi Swinging Pillars igen. Men så faldt han ned fra den Moving Platform, der kunne have taget ham videre, hvilket var meget frustrerende. Han grinte dog, da han kan se humoren i situationen.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske bør vi ikke ændre Swinging Pillars, da Playtester A klarede denne udfordring hurtigt igen. Dog faldt han hurtigt ned fra den Moving Platform, der kunne have taget ham videre. Måske bør vi gøre sådan, at Moving Platforms er lettere at lande på og sværere at falde af.

28:45



Område: Muspelheim

- 1) PA sidder nu igen fast ved Swinging Pillars.
- 2) PA: *"Bro, please. I'm embarrassing myself!"*
- 3) PA forsøger at sprinte og hoppe over igen. Han prøver også at rulle ud over kanten. Og rulle og hoppe.
- 4) PA: "Altså jeg gjorde det de første to gange. Men det føles alt for random. Jeg tror ikke jeg kan gøre det igen."
- 5) Efter 5 minutter hjælper intervieweren PA videre til Rotating Log, så han kan prøve det igen.

FORTOLKNING: Til trods for, at PA kunne klare Swinging Pillars to gange tidligere, har han nu givet op. Det føles for tilfældigt, om det lykkedes ham at komme over Swinging Pillars eller ej.

FORSLAG TIL DESIGN: Swinging Pillars bør nok gøres lettere, så det ikke føles tilfældigt, om man klarer denne udfordring eller ej. Vi vil jo helst have, at spilleren føler sig kompetent – og det bidrager denne udfordring ikke særligt meget til, hvis det føles tilfældigt, om man kan klare den eller ej.

34:05
Til
35:06



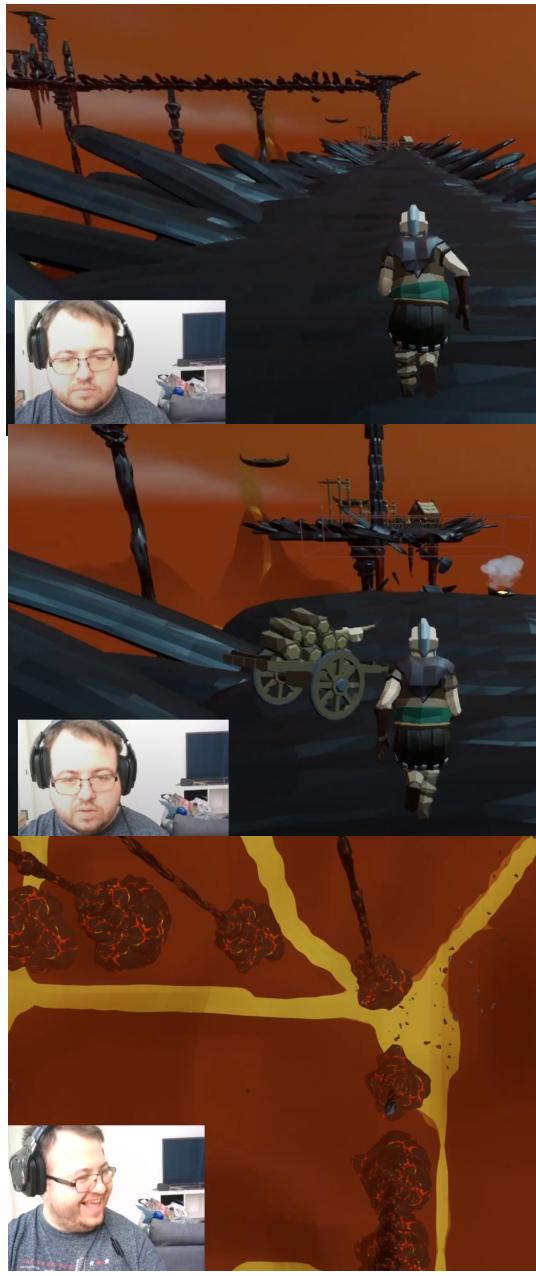
Område: Muspelheim

- 1) PA prøver Rotating Log igen.
- 2) PA: "Kan jeg stå på den grå linje? Okay, det kan jeg. Fedt."
- 3) PA forsøger at rulle og hoppe henover Rotating Log, men rammer under platformen på den anden side og falder ned i afgrunden og dør.
- 4) PA griner: "Oh well!"
- 5) PA prøver Rotating Log igen.
- 6) PA: "Altså jeg tror ikke, jeg kan løbe sidelens på den. Oh, det kan jeg. Nice."
- 7) PA løber henover Rotating Log og kommer videre.

FORTOLKNING: Playtester A blev positivt overrasket over, at han kunne stå på den grå linje foran Rotating Log. Han falder dog ned og dør, og er nødt til at prøve igen to gange, før han klarer Rotating Log.

FORSLAG TIL DESIGN: Eftersom Rotating Log krævede fem forsøg virker det som en passende udfordring. Det er dog ret brutalt, at spilleren skal ned til Swinging Pillars igen.

35:21



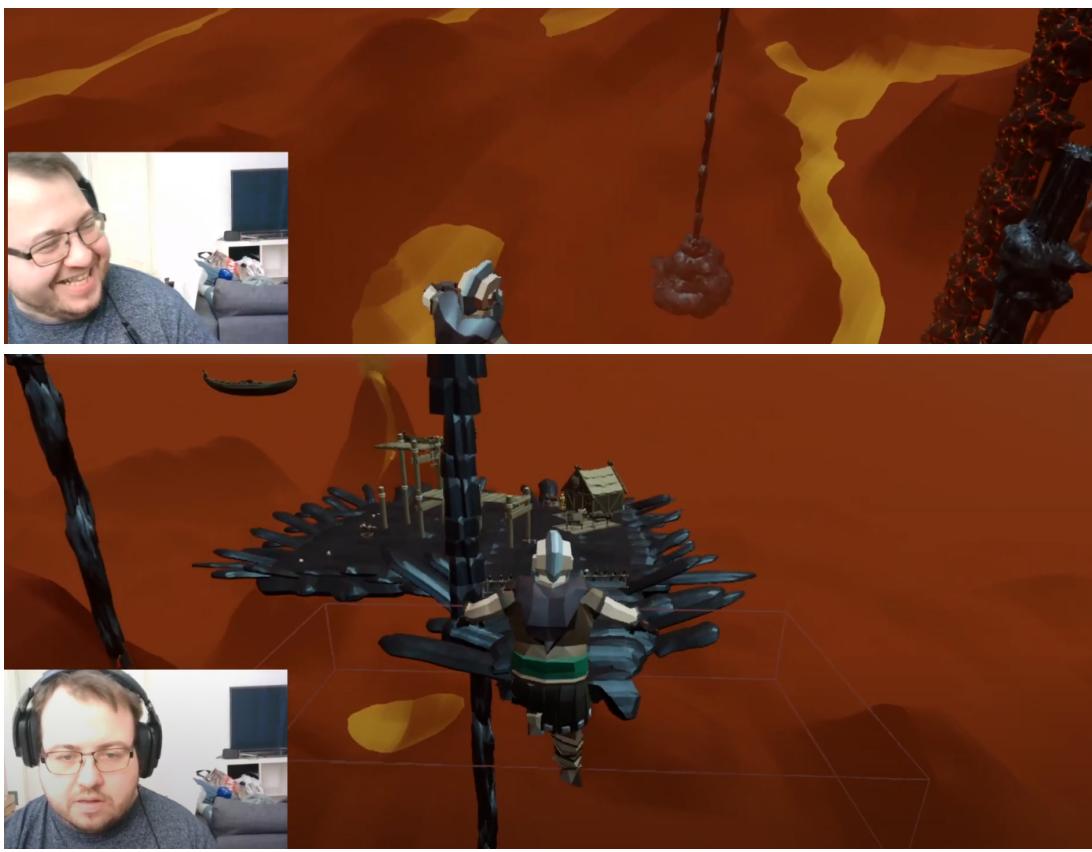
- 1) PA ankommer til Jump of Death.
- 2) PA ankommer til kanten ved slutningen af Jump of Death (lige ved siden af Bounce-Pad)
- 3) PA: "Okay hvad fuck er det jeg kigger på?"
- 4) PA flytter et krus, der lå på jorden, henover Bounce-Pad'en.
- 5) PA: "Okay, måske ikke det alligevel."
- 6) PA går henover Bounce-Pad'en
- 7) PA: "Aaahhh... okay. Makes sense. Okay. Nu prøver jeg noget dumt"
- 8) PA prøver at rulle ind over Bounce-Pad'en. Dette medfører, at PA falder ned og dør.
- 9) PA griner.

FORTOLKNING: PA er forvirret over Jump of Death. De genstande, der ligger deroppe, hjælper ham ikke. Han kan ikke genkende Bounce-Pad'en. Hans første idé om, at han kan rulle ind over Bounce-Pad'en og få fart på, lykkedes ikke, og er ikke den rigtige løsning.

Område: Muspelheim

FORSLAG TIL DESIGN: Der bør ikke ligge genstande oppe ved Jump of Death, som kan forvirre spilleren. Det bør måske være muligt at klare Jump of Death bare ved at rulle ind over Bounce-Pad'en. Alternativt kan vi måske lave fartstriber eller lignende på jorden (pile eller striber), som kan give spilleren et hint om, at de skal have fart på for at kunne klare Jump of Death. Bounce-Pad'ens udseende bør introduceres i starten af Muspelheim med et tutorial tip eller lignende.

38:32



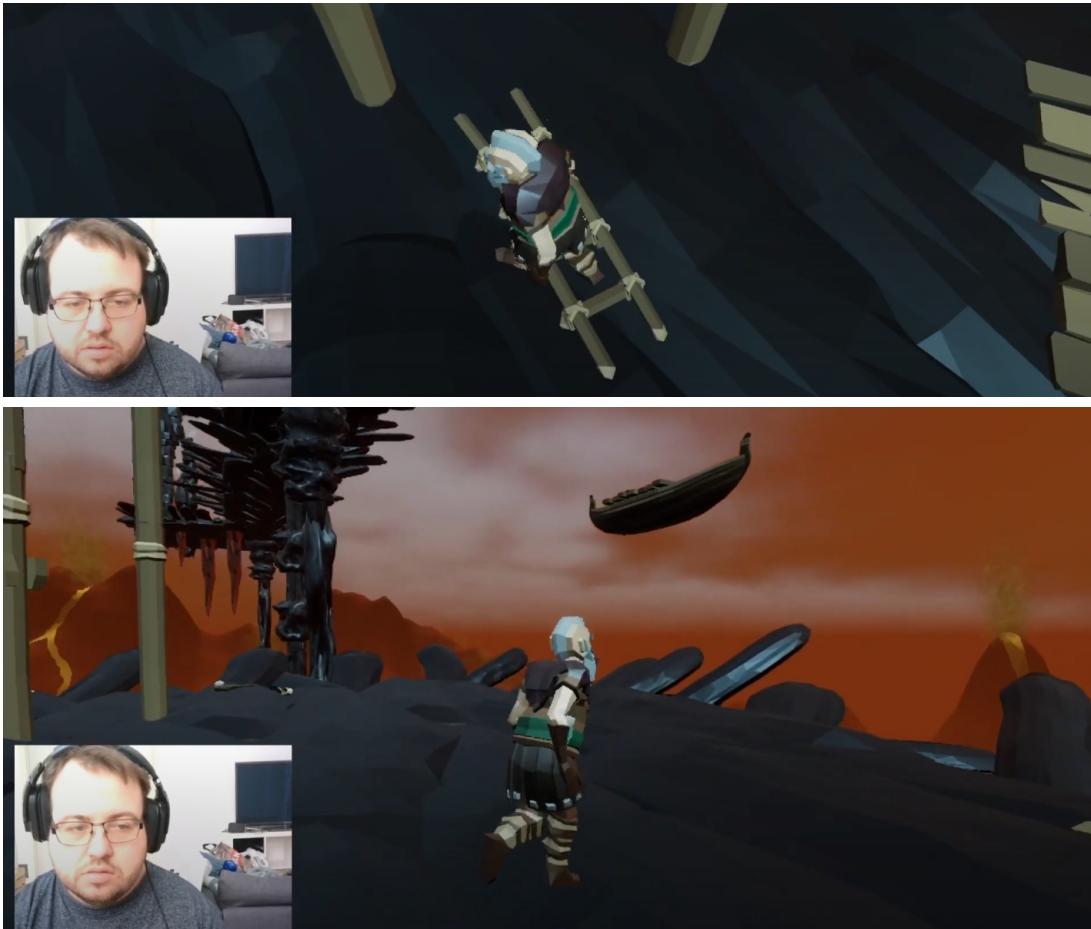
Område: Muspelheim

- 1) PA forsøger igen at klare Jump of Death. Det lykkedes ikke. PA griner. Han forsøger et par gange mere. Intervieweren hjælper PA tilbage til Jump of Death flere gange.
- 2) PA: "Jeg synes, at det er svært at styre ham. Når man er igang med at bygge super speed. Og jeg er bange for at miste momentum, når jeg bevæger mig til siden. Jeg kan også bare track tilbage fra Bounce-Pad'en, men... det virker mærkeligt."
- 3) PA forsøger igen. Denne gang lykkedes det ham at rulle, hoppe og sprinte således, at han bygger nok momentum og fart til, at han kan klare Jump of Death ved at rulle ind over Bounce-Pad'en.
- 4) PA: "Godt... Godt..."

FORTOLKNING: Det kræver en del forsøg, før Playtester A kommer i tanke om, at han kan bygge hastighed med korrekt timing af at sprinte, rulle og hoppe. Derefter lykkedes det ham på andet forsøg at klare Jump of Death. Det er dog ikke særligt tilfredsstillende, da der var flere ting ved Jump of Death, han ikke umiddelbart forstod.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske bør Jump of Death være et Soft-Fail i stedet for et Hard-Fail, så man hurtigt kan prøve igen.

39:03



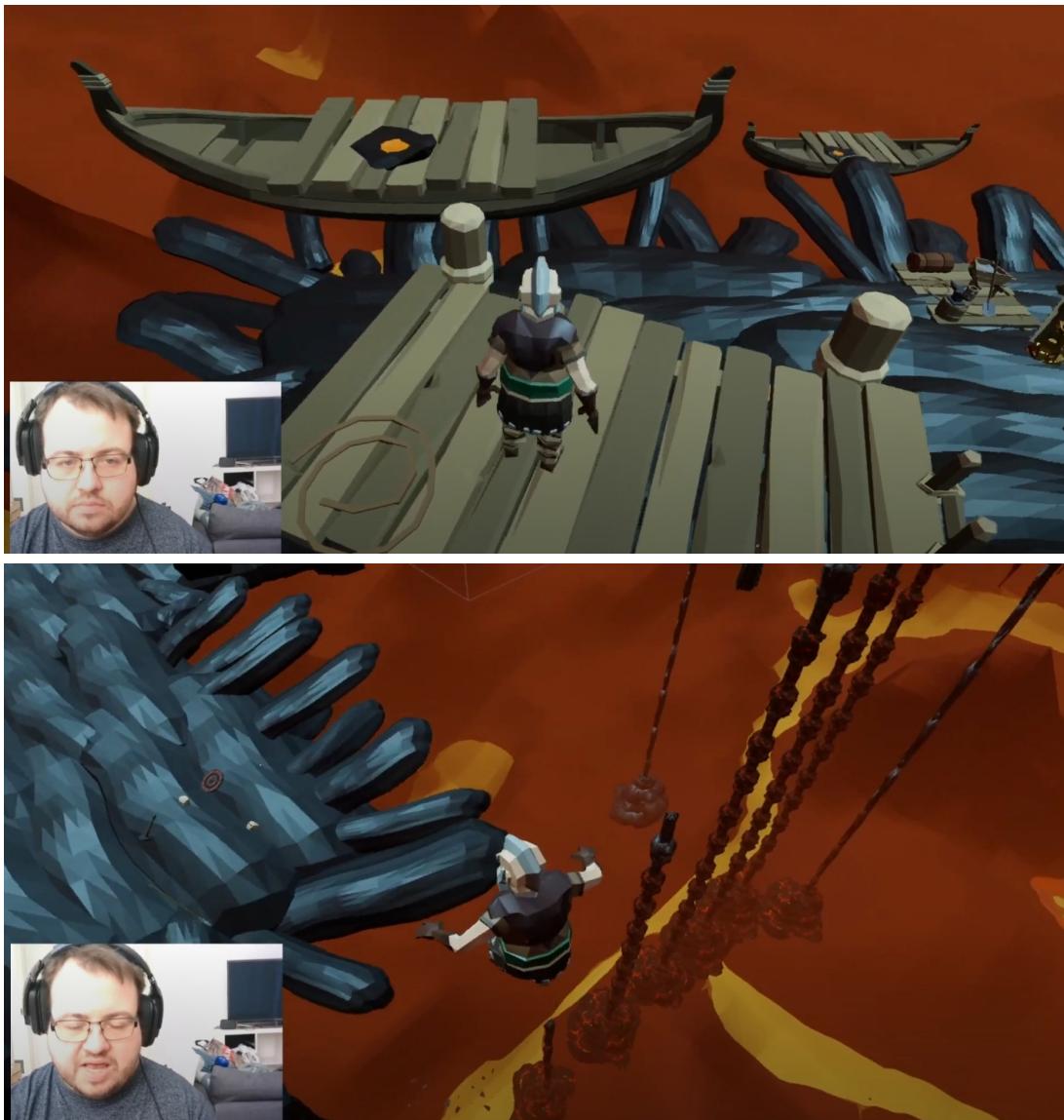
Område: Muspelheim

- 1) PA ankommer til området efter Jump of Death.
- 2) PA forsøger at samle en stige op ved at trykke på E gentagne gange.
- 3) PA: "*What the fuck? Hallo? Hvorfor virker det ikke?*"
- 4) PA lægger bagefter mærke til, at der er Moving Platforms, som han kan hoppe op på.
- 5) PA: "*Nååårh... okay.*"

FORTOLKNING: Playtester A's umiddelbare tanker i dette område er, at han kan samle stigen op og bruge den til at komme op på den platformen, hvor der ligeledes hænger en stige længere oppe. Dette er dog ikke tilfældet, hvilket virke forvirrende.

FORSLAG TIL DESIGN: Enten bør vi fjerne stigerne eller gøre det til en feature, at man kan samle dem op og bruge dem til at klatre med. At de bare ligger i miljøet og er ubrugelige for spilleren er kun til forvirring.

39:33



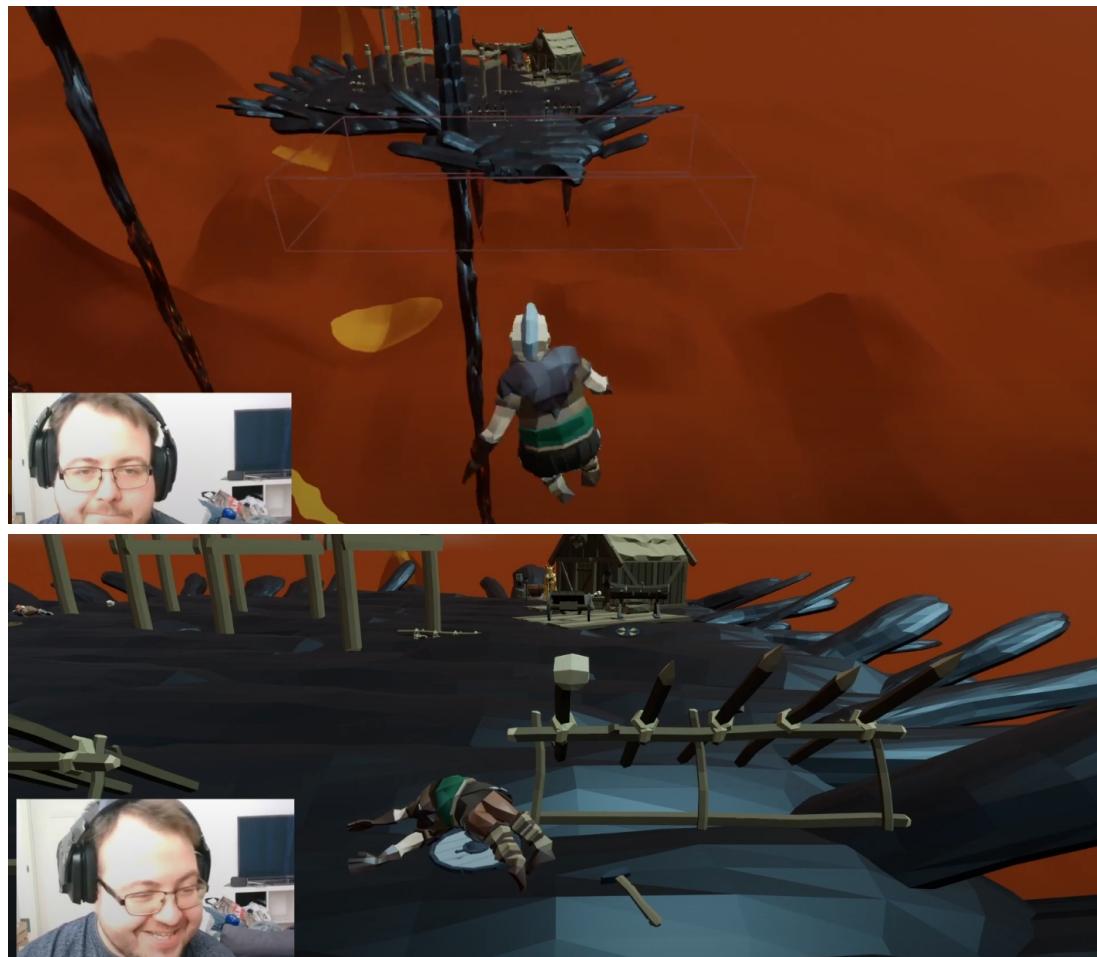
Område: Muspelheim

- 1) PA forsøger at klare Moving Platforms med Bounce-Pads.
- 2) Første forsøg lykkedes ikke. Ved andet forsøg falder PA ned og dør.
- 3) PA: "Aw fuck. Der er et check-point her, ikke også? Please god. Nej! Hvad?"

FORTOLKNING: Playtester A var tydeligvis frustreret over at dø i dette område, da han nu skal tilbage til starten igen. Han håbede på, at der var et check-point og blev frustreret, da han så, at der ikke var noget check-point.

FORSLAG TIL DESIGN: Måske burde vi have et check-point her. Alternativt kan vi give spilleren muligheden for at placere deres eget check-point, som de dog kun kan placere ét sted ad gangen. På den måde kan spilleren selv vælge, hvor de vil genstarte fra.

43:03



Område: Muspelheim

- 1) Intervieweren hjælper PA tilbage til Jump of Death. PA prøver Jump of Death igen efter at være død. PA lykkedes at komme over, men ramme spikes og dør.
- 2) PA griner: *"Det havde jeg faktisk slet ikke forventet. Det var faktisk et surprise. Det er fucking sjovt faktisk."*
- 3) Intervieweren hjalp derefter PA tilbage til Jump of Death. Det lykkedes ham nu at komme over uden at dø til spikes.
- 4) PA: *"Very nice".*

FORTOLKNING: Playtester A blev overrasket over, at han kunne dø til de spikes, der var på den anden side af Jump of Death. Selvom han skal starte forfra, giver han udtryk for, at det faktisk var meget sjovt, at han døde dér.

FORSLAG TIL DESIGN: Selvom det virker brutalt at straffe spilleren for, at de hopper langt nok over Jump of Death, så er det også komisk for Playtester A. Måske bør vi beholde disse spikes.

44:19
Til
48:00



- 1) PA prøver Moving Platforms med Bounce-Pads igen.
- 2) PA falder ned og dør. Han ser frustreret og opgivende ud.
- 3) PA: "Aaaaaargh..."
- 4) Intervieweren hjælper PA over til Moving Platforms med Bounce-Pads igen.



- 5) PA falder ned, men rammer den store platform og overlever.
- 6) PA: "Jeg døde ikke!" PA smiler.
- 7) PA prøver Moving Platforms med Bounce-Pads igen.
- 8) Denne gang falder PA ned og dør.



- 9) PA: "Det var det jeg passede på med så meget! [PA griner] Og så skete det kraft edenme."
- 10) Intervieweren hjælper PA op til Moving Platforms med Bounce-Pads igen.
- 11) PA falder ned og dør igen.

12) PA: "Gustav. I have had enough of Muspelheim. I have had enough. Min hjerne fungerer ikke længere."

FORTOLKNING: Efter at Playtester A sad fast gentagne gange i Muspelheim og egentlig kun klarede Jump of Death uden behov for direkte hjælp fra intervieweren for at komme videre, har Playtester A fået nok. Han giver op på at klare Muspelheim.

FORSLAG TIL DESIGN: Hvis vi vil tiltale spillere som Playtester A, så er Muspelheim på nuværende tidspunkt alt for svært – og endda til tider forvirrende. Vi er nødt til at gøre nogle elementer lettere for at tiltale Playtester A samt fjerne tidligere nævnte forvirrende elementer. Dog var Playtester A glad for musikken og idéen bag dette level.

OBS: Efter dette timestamp (48:00) stoppede Playtester A med at spille. Vi fortsatte herefter med et post-game interview i ca. 10 minutter.

Post-game Interview: I den følgende tekst fremgår kun en rå transkribering af de dele af interviewet, der er af interesse for at kunne besvare specialets problemformulering.

48:20 Interviewer: "Playtester A, hvad var dit førstehåndsindtryk?"

48:22 Playtester A: "*I mean, jeg vidste godt, at det ville være en platformer. Du sagde også, at det ville være svært. Jeg vidste ikke, at der ville være så mange bullshit mechanics. Helheim var måske det, jeg bedst kunne lide to be honest. For selvom, at jeg døde der flest gange, så vidste jeg, at der var et sweet-spot [i Tower of Death], som kan få mig videre.*"

48:52 Interviewer: "Okay?"

48:53 Playtester A: "*I modsætning til de der skulls [Swinging Pillars]. Det føles fuldstændig random om jeg faldt igennem dem eller ej. De der jump spots [Bounce-Pads]. Der er nogle jump spots, der er virkelig dårligt placerede. Især dem der på bådene. Nogle gange, hvis du er heldig, så kan du få fart på og nå længere ind. Men for det meste falder man bare ned. Jeg ramte faktisk platformen ovenover, da jeg prøvede at hoppe fra båd til båd. Det skete faktisk to gange.*"

49:40 Interviewer: "Okay. Sådan, overall. Generelt omkring spillet. Hvad synes du så?"

49:42 Playtester A: "*Altså jeg kan godt lide musikken. Jeg kan godt lide death sounds [griner]. Jeg kan godt lide tematikken. Jeg kan godt lide, at I har noget med fra mytologien. Jeg kan godt lide setting. Rigtig fed. Jeg har så ikke set Niflheim, men jeg går ud fra, at det ligner de andre. Bare med is, hvor man slider. Fordi det er is.*"

50:15 Interviewer: "Var der noget, du synes var særligt forvirrende?"

50:18 Playtester A: "*Altså Helheim var lidt forvirrende, da det var alt for mørkt. De der skulls i Muspelheim... Jeg synes bare, at de er alt for dårlige. Altså jeg kan virkelig ikke lide dem. Måske hvis den var mere predictable. Og det var lettere at lande på dem.*"

50:50 Interviewer: "Okay. Var der noget, du synes var interessant? Eller særligt sjovt?"

50:54 Playtester A: "*Ja jeg synes faktisk at Helheim var mega sjovt. Virkelig. Jeg døde flest gange der, men jeg følte, at hvis jeg nu prøver noget andet, eller du ved, lige prøver igen, så kan jeg komme længere. Så der var mere progression i det. Jeg døde rigtig mange gange. Det var lidt irriterende, at man ikke skulle fokusere på de spikes, der var foran dig, men dem, der kom bag efter. Men i sidste ende var det fedt. Det er med at finde ud af, hvordan man lige skulle falde. Det var rigtig fedt.*"

51:30 Interviewer: "Okay. I dine egne ord, hvad er målet med det her spil?"

51:35 Playtester A: "*Få dig triggered [frustreret] så meget, som muligt.*"

51:37 Interviewer: "Okay. Men hvad er dit mål så i spillet? Som spiller?"

51:39 Playtester A: "Nårh mit mål. At nå til Valhalla. Det står der i starten. Man døde ikke en worthy death. Så nu skal man igennem de der trials. For at bevise, at man er worthy. Yeah. Sådan meget typisk vikinge-agtigt, vil jeg sige. Det passer meget fint til setting."

52:05 Interviewer: "Okay. Hvordan, hvordan havde du det med det her... med platformingen, generelt?"

52:10 Playtester A: "Hmmm... jeg er den slags person, der gerne vil have det til at gå hurtigt, når jeg spiller en platformer. Og det virker til, at det her spil også ligger op til, at det skal gå hurtigt. Men spillet gør det aldrig rigtig muligt, at det skal gå hurtigt. Yeah. Ellers er jeg bare dårlig."

52:29 Interviewer: "Det synes jeg bestemt ikke du er. Hmm... Var spillet svært nok?"

52:34 Playtester A: "[Griner] jo, altså, der er nogle bullshit mechanics. Men ellers er det fint nok."

52:47 Interviewer: "Nu siger du, at der er bullshit mechanics. Synes du, at spillet decideret er unfair?"

52:52 Playtester A: "Yeah skulls virker unfair. Og de der svævende både virker meget tricky fordi, du kunne godt lave jumps. Men så bliver du blokeret fra toppen. I guess i just die."

53:07 Interviewer: "Okay. Hvordan havde du det med dine muligheder for at komme igennem et level?"

53:11 Playtester A: "Altså der var kun én mulighed. Jeg havde kun set én i hvert fald. Det var fint I guess. Altså det var klart og tydeligt, hvad jeg skulle, og hvor jeg skulle hen. Det eneste problem var, at det var for mørkt i Helheim med hvor lyst der er herinde."

53:52 Interviewer: "Cool. Nu har du været lidt inde på det, men hvad synes du om narrativet?"

54:02 Playtester A: "Det er nice nok. Altså, du dør. Du er en kriger, der er død. For at være: Jamen, not worthy my dude. Så skal du lige tage de der 3 trials. Jeg går også ud fra, at der er en ekstra trial på vej til Valhalla. Nu når I har den ekstra gate dér."

54:25 Interviewer: "Okay. Hvad tænker du, at der sker, når du klarer et level?"

54:30 Playtester A: "Så bliver du teleporteret tilbage. Eller så får du noget tekst, tænker jeg. På den måde."

54:36 Interviewer: "Okay, cool. Føles det unrewarding eller rewarding at spille det her spil?"

54:40 Playtester A: "Altså, det afhænger af, hvad det skal handle om. Jeg gad godt at få et reward en gang imellem i form af nogle tidbits omkring nordisk mytologi. Måske lære lidt, mens jeg spiller."

54:56 Interviewer: "Nu klarede du den her tunnel [Tower of Death] i Helheim. Lige da du kom igennem den, hvordan føltedet?"

55:00 Playtester A: "Det var: 'Wow! Fedt!' Jeg tænkte, at jeg fandt det sweet-spot. Det var også det, jeg prøvede på. Så mit goal var ikke bare at komme igennem tunnellen, mit goal var at finde det sweet-spot, der gjorde det nemt at komme igennem. Og sweet-spottet gjorde det muligt for mig at komme igennem."

55:15 Interviewer: "Hvordan havde du det så med den der kæmpe kløft [Jump of Death], som du kom henover? Hvordan havde du det med det?"

55:20 Playtester A: "Ja... Jeg skulle lige finde ud af, hvor meget hastighed, jeg havde brug for. Og så synes jeg, at det er svært at se, hvor den der jump ting er placeret."

55:35 Interviewer: "okay. Hvordan ville du beskrive det her spil til nogen, som aldrig har spillet det før? Slet ikke kender til det?"

55:47 Playtester A: "Hmm... Det er en svær platformer. Meget svær platformer. Med fedt narrativ. En sjov story. Jeg kan godt lide det."

56:02 Interviewer: "Okay. Nu når du har spillet det, er der så noget information, du ville ønske, at du havde fået, da du startede?"

56:05 Playtester A: "Nej, jeg tror jeg fik det vigtigste at vide. Jeg skulle måske have fået at vide, at jeg bare will spawn-die-spawn-die i starten af Helheim. Måske kan I lave et lille ledge, en kant, hvor man kan starte. Så man lige kan kigge ud og se: 'oh, that's the way'"

56:30 Interviewer: "Okay. Hvad mangler der i det her spil?"

56:35 Playtester A: "Hmmm... I Muspelheim mangler der en del assets. Der er meget tomt. Helheim er fint. Det er en mørk grotte. Det er fint. Muspelheim er for kedeligt. Jeg skal have noget vikinge metal. Det er det. Jeg skal være hyped. Måske, hvis det er muligt, så vil jeg gerne kunne hoppe hurtigere igennem spillet. Den her slags spil skal gå hurtigt for mig. Det skal gå stærkt."

57:35 Interviewer: "Okay, fedt. Sidste spørgsmål: Hvis du skulle ændre en ting, og KUN én ting, hvad ville det så være?"

57:41 Playtester A: "Movement. Gør det mere flydende. Yeah."

Playtester #B, fremover benævnt "PB"

<https://youtu.be/bGxPiLHcZCU>

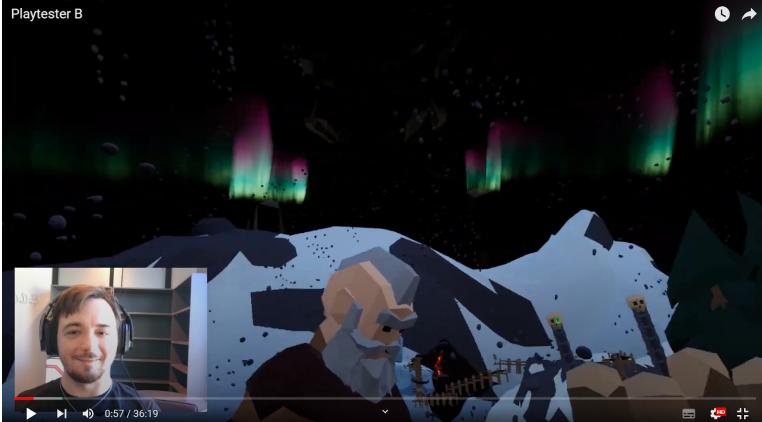
Total playtime: 20 minutes

Controls: Keyboard + Mouse

Testing location: Aalborg University (Create)

Interviewer: Gustav

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input checked="" type="checkbox"/> Helheim <input type="checkbox"/> Muspelheim <input checked="" type="checkbox"/> Niflheim	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input type="checkbox"/> Helheim <input type="checkbox"/> Muspelheim <input checked="" type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
00:57	 <p>Område: Tutorial</p> <ol style="list-style-type: none">1) PB starter spil, ved at trygge Play i hovedmenuen2) "Jeg elsker altid sådan at kigge lidt rund, lige og tjekke omgivelserne lidt og sådan visuals"3) PB kigger rundt i tutorial området både ved at bevæge karakteren, men også kameraet <p>FORTOLKNING: Playtester B giver udtryk for at de er meget interesseret i det visuelle, hvilket potentielt kunne have indflydelse på deres spil-oplevelse</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellere til playtester B, burde vi fokusere på at bringe visuelt design ind, igennem hele pillet. Dette er allerede en del af vores fokus, men vi kunne potentielt bringe yderligere narrativ ind i spillet igennem det visuelle</p>

01:11



Område: Tutorial

- 1) PB kommer forbi skilt med *Shift to Sprint* skilt "ah ja" - begynder at sprinte
- 2) PB "ah ja" - begynder herefter at sprinte videre i tutorial området

FORTOLKNING: Playtester B viser at de, på dette tidspunkt, forstår vores tutorial og følger umildbart de retningslinjer vi har lagt ind. Ydermere, virker playtester B, ikke til at være forvirret over at controls til både keyboard og tastertur, samt controller er vist

01:17



Område: Tutorial

- 1) PB kommer til *Press spacebar to jump* skilt
- 2) PB følger den planlagte vej (til højre for skiltet) ved at bruge hop-mekanikken

FORTOLKNING: Playtester B viser en forståelse for vores præsentation af controls, samt det level design, der er lavet

01:34



Område: Tutorial

- 1) PB stopper op ved *R to Roll* skilt - "to roll"
- 2) PB tester roll mekanikken et par gange, både mod kameraet og væk fra kameraet
- 3) PB fortsætter videre og roller yderligere en gang

FORTOLKNING: Playtester B virker mere usikker på roll mekanikken, næsten som om at den ikke kommer ligeså naturligt som de andre kontrooler.

FORSLAG TIL DESIGN: Vi kunne teste om et andet input ville virke mere naturligt for en spiller.

01:44



Område: Tutorial

- 1) "Jeg kan godt fornæmme lidt storytelling. Det er fedt. Også med navnet som Road to Valhalla. Det er ret fedt"
- 2) PB kigger rundt i levellet igen "nu er jeg heldigvis også selv fan af nordisk mytologi så det hjælper jo"

FORTOLKNING: Playtester B fortæller os at han godt kan lide den setting og de tema vi har valgt, men han giver også udtryk for generelt at være fan af storytelling elementerne i vores prototype.

FORSLAG TIL DESIGN: For spillere som Playtester B, ville det være hensigtmæssigt at fokusere på at bringe narrative elementer ind i spillet.

02:05



Område: Tutorial

- 1) PB har lidt problemer med at komme op på den bevægelige platform "ah fuck"
- 2) PB stopper op og kigger på *if you jump while on a platform that is moving up, you will jump higher* "ah okay, okay, okay, i see"
- 3) PB tager tilløb og sprinter til platformen og kommer op

FORTOLKNING: Den bevægelige platform er i en højde, der ikke kan nåes ved kun at hoppe og det kræver at spilleren tager tilløb for at kunne komme op. Dette indikere skiltet ikke, og Player B skal selv komme til den konklusion

FORSLAG TIL DESIGN: Lade platformen sænke sig yderligere, for at gøre det nemmere for spilleren. Alternativt ville et hint til sprint/hop kombinationen kunne hjælpe.

02:28



Område: Tutorial

- 1) PB har problemer med at time deres hop, for at komme over væggen
- 2) Efter forsøg to, griner PB af det fejlede forsøg
- 3) På forsøg tre kommer PB over væggen "sådan der. Det er lige at få det timet korrekt"

FORTOLKNING: Player B virker ikke til at være frustreret over at fejle et par gange, før det lykkedes at komme over væggen, samt kommentere de på timing som at være udfordringen. Ydermere, griner Player B efter at have fejlet for anden gang, hvilket kan forståes som en positiv reaktion, snarre end en negativ reaktion.

FORSLAG TIL DESIGN: Platformens højeste punkt kunne evt. Flyttes lidt højere op, for at give spilleren en større grace periode, til at time hoppet korrekt.

03:07



Område: Tutorial

- 1) PB stopper op, for at læse *if you hold sprint...* skiltet
- 2) PB tager tilløb til at udføre sprint/roll kombi hen over broen "aaah"
- 3) PB bliver stoppet for enden af broen, og rammer ved siden af Bounce-Pad'en

FORTOLKNING: Udfra Player Bs reaktion, virker de til at være positivt overrasket over denne kombination,

FORSLAG TIL DESIGN: Det kunne være en mulighed at lave broen en smule længere, spilleren har mulighed for at få god fart på.

03:17

Playtester B



Område: Tutorial

- 1) PB træder på på Bounce-Pad og hopper lige op i luften "oh!"
- 2) PB bruger Bounce-Pad for anden gang og hopper over væggen "*Bounce-Pads!*"

FORTOLKNING: Player Bs reaktion indikere en overrasket, dog positiv reaktion til Bounce-Pads

03:40

Playtester B



Område: Tutorial

- 1) PB sprint/Ruller hen over broen
- 2) Scripted event sker "huh... okay"

FORTOLKNING: Player B virker forvirret over det scripted event, hvilket ikke nødvendigvis er en negativ reaktion

04:08



Område: HUB Area

- 1) PB kigger rundt med kameraet
- 2) "Spændene"
- 3) PB sprint/ruller hen til portal området

FORTOLKNING: Player Bs fokus virker til at være på området, og de viser interesse i det visuelle, samt viser interesse i hvad dette område er

04:12

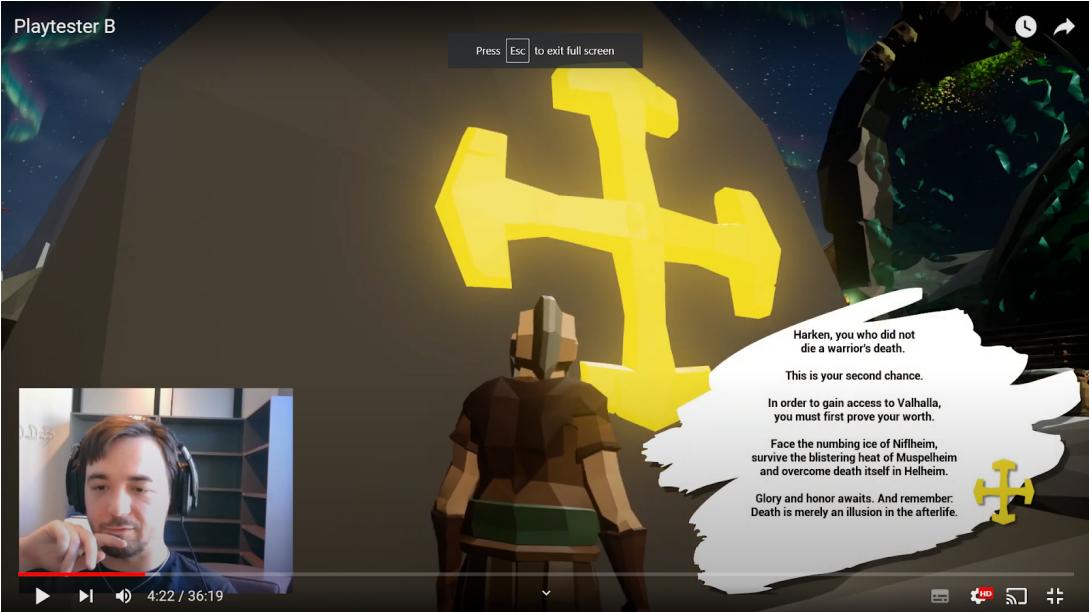


Område: HUB Area

- 1) PB løber mod midten af HUB Areaet
- 2) "hvad har vi så her?"
- 3) PB kigger rundt
- 4) "*tre portaler ser det ud til.. Nej fire portaler, men den der er ikke aktiv*"

FORTOLKNING: Player B stiller spørgsmålstege ved hvilket område dette er. Player B begynder at fortælle om hvad de ser, og konstatere at der er fire portaler, hvoraf den ene ikke er aktiv. De virker til at have en analytisk tankegang til hvad dette område måtte være

04:22



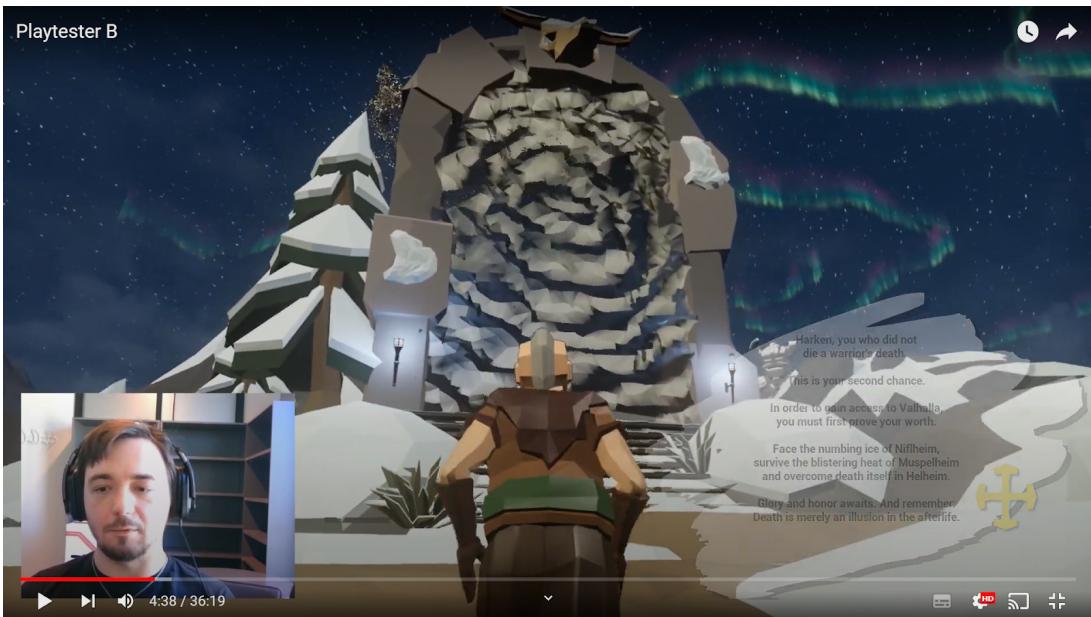
Område: HUB Area

- 1) PB læser op fra intro teksten "... okay!"
- 2) PB begynder at bevæge sig mod portalen til Niflheim

FORTOLKNING: Player B virker til at få en forståelse for, hvad narrativet er, grundet intro teksten

04:38

Playtester B



Område: HUB Area

- 1) PB bevæger sig mod portalen til Niflheim
- 2) “*det her må så være Niflheim.. I guess*”
- 3) PB kigger over på de andre portale og konstatere hvilken de antager at være Muspelheim og hvilken der er Helheim

FORTOLKNING: Player B kan forholdsvis nemt identificere hvilke portaler der passer på de enkelte levels.

FORSLAG TIL DESIGN: Det kunne være en mulighed at have et skilt ved hver portal, der identificere de enkelte levels. I denne test, var dette dog ikke nødvendigt

04:55



Område: Niflheim

- 1) PB spawner ind i Niflheim og begynder at bevæge sig frem i levellet over platformene
- 2) PB misser graceperioden for jump og dør
- 3) "ah fuck"
- 4) PB respawner i starten i levellet igen og begynder at bevæge sig frem i levellet
- 5) "er der coyote time?"
- 6) PB falder igen ned ved samme platform

FORTOLKNING: Player B viser en forståelse for hvordan spillet skal spilles, samt en forståelse for hvilken vej de skal bevæge sig. De har lidt problemer med at håndtere hoppet mellem platform to og tre.

FORSLAG TIL DESIGN: Dette ville være en fordel at inddrage det Player B kalder *Coyote Time*, for at udvidde graceperioden til at hoppe i.

05:47



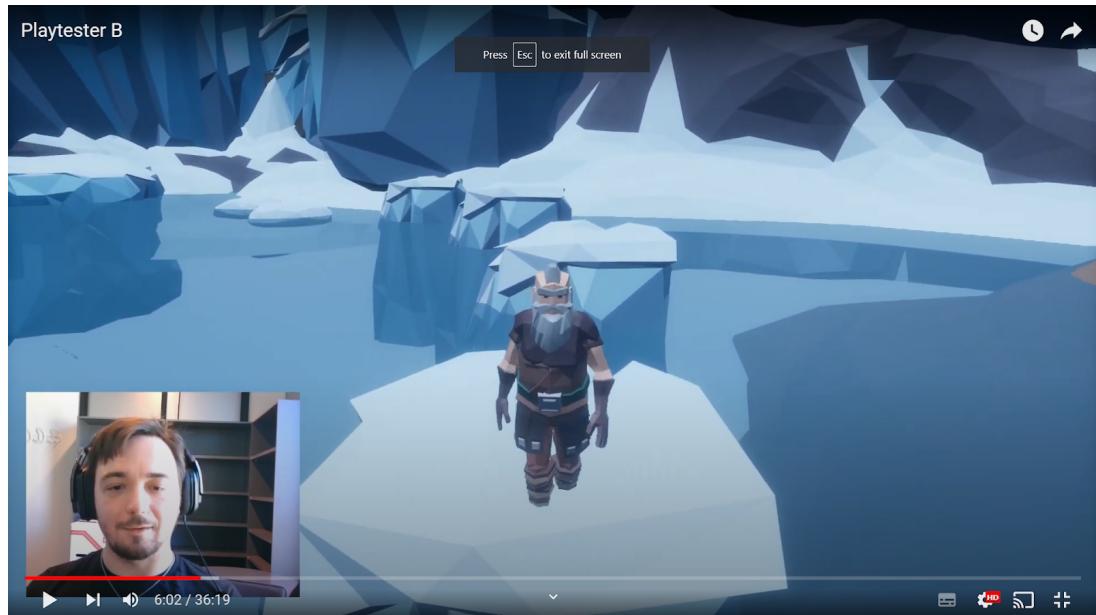
Område: Niflheim

- 1) PB er kommet forbi de første platforme og befinner sig nu i en "safe zone"
- 2) PB undladder at gå ind af porten til is-grotten, og bevæger sig i stedet til højre for "okay.. *Lad os se her. Kan man gå op her over eller er det bare sådan... nej det ser det ikke ud til*"
- 3) PB forsøger at hoppe op for at komme denne vej "nej"

FORTOLKNING: Player B vælger bevidst at affige fra den planlagte vej, og vælger at udforske om der kunne være en anden rute.

FORSLAG TIL DESIGN: Enten kan vi vælge at lukke vejen af, så det er tydeligt at dette ikke er en vej, man kan gå. Eller vi kan vælge at udvidde levellet og lave en alternativ rute, der går rundt om grotten

06:02



Område: Niflheim

- 1) PB klare hoppet til den første platform uden problemer
- 2) PB bevæger sig lidt tilbage på platformen *"det kunne godt se ud som om vi skal have lidt sprint på"*
- 3) PB klare alle platformene uden problemer

FORTOLKNING: Player B har ikke umildbart problemer med denne del af levellet, og viser desuden at de overvejer hvilke mekanikker der kan bruges til at overkomme udfordringerne.

06:23



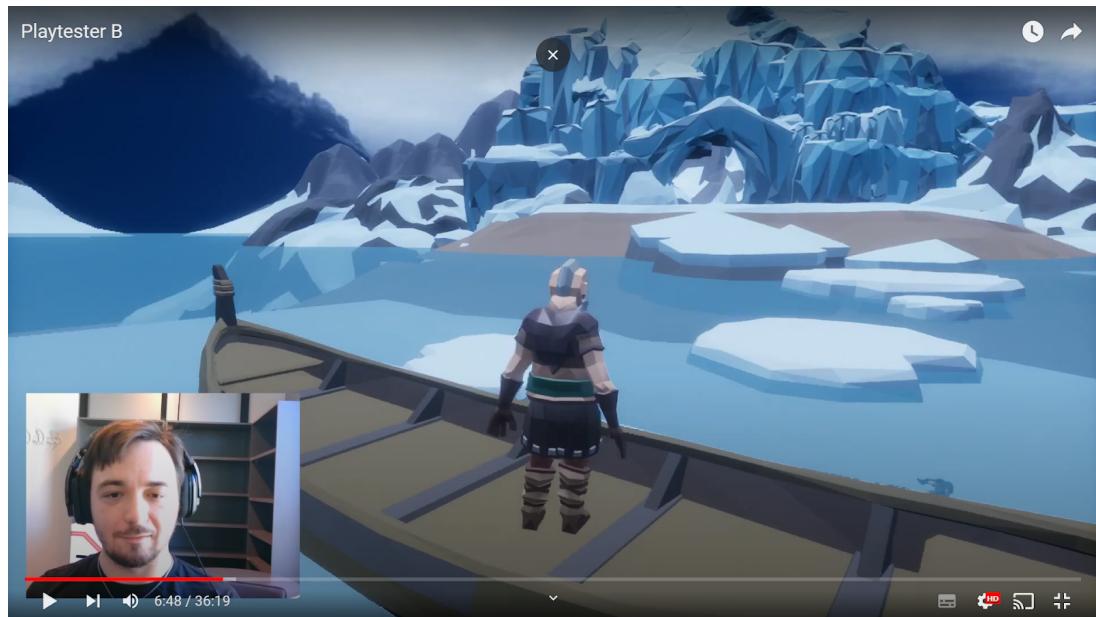
Område: Niflheim

- 1) PB har lige aktivert crushing wall og stopper op og observere hvad der sker "oh shit..."
- 2) PB løber tilbage den vej de kom fra og observere væggene lukke sammen og åbne igen
- 3) Imens væggene åbner igen, bruger PB denne mulighed for at løbe igennem og er derfor ikke i fare for at dø

FORTOLKNING: Player B virker overrasket over denne udfordring og vælger at løbe tilbage i i stedet for frem. Dette giver Player B mulighed for at komme forbi denne udfordring uden problemer, da det tager forholdvist lang tid for crushing wall at reset.

FORSLAG TIL DESIGN: tiden det tager for Crushing Wall at åbne og lukke kunne reduceres, for at øge sværhedgraden.

06:48



Område: Niflheim

- 1) PB er respawned efter de faldt af en platform efter crushing wall
- 2) PB har spurgt ind til checkpoints "... jeg skal hel forfra, okay"
- 3) PB kommer hurtigt igennem den første del af levellet igen "nu kender vi det"

FORTOLKNING: Player B spørger ind til en mekanik der ofte ses i andre spil i samme genre, og virker en smule overrasket over at denne ikke er en del af spillet. Dog virker de ikke umildbart irriteret over dette og viser desuden at de har fået en bedre følelse for controls i spillet.

FORSLAG TIL DESIGN: Det kunne være en mulighed at inddrage checkpoints i spillet

07:54



Område: Niflheim

- 1) PB forsøger at gå over spiktrap i stedet for at gå rundt om
- 2) PB ender med at sidde fast i spiketrap og dør som konsekvens af dette "ah shit"

FORTOLKNING: PB forsøger at komme forbi spiketrap, ved at gå over den, i stedet for at gå rundt om den, som de gjorde i sidste forsøg. Dette kunne være for at kunne time deres hop til næste platform bedre. Dog ender de med at sidde fast i denne, hvilket forvirre dem

FORSLAG TIL DESIGN: Spiktrap skal ind og ændres i, så denne glitch ikke sker.

08:57



Område: Niflheim

- 1) PB rammer ind i Bounce-Pad, efter at de lander på platformen
- 2) PB virker overrasket over dette "oh shit"
- 3) PB rammer endnu en gang Bounce-Pad inden de formår at lande på platformen igen
- 4) PB orientere sig nu omkring hvilke udfordringer der er fremadrettet

FORTOLKNING: PB virker en smule panisk over at ramme Bounce-Pad, før de selv var klar til det. Efter at de har fået kontrol over situationen, kan de orientere sig omkring næste udfordring

FORSLAG TIL DESIGN: Det kunne være en mulighed at gøre afstanden til Bounce-Padden længere, således at spilleren ikke rammer den uplanlagt

09:03



Område: Niflheim

- 1) PB følger den svævende platform med kameraet *"den ser svær ud"*
- 2) PB bruger Bounce-Pad til at ramme den svævende platform
- 3) PB misser platform
- 4) PB bliver flyttet tilbage til Bounce-Pad platform via noclip
- 5) *"Der er ikke så meget easing på enderne... det er også svært at vurdere hvor højt oppe den egentligt er... der er heller ikke noget skygge på"*
- 6) BP misser endnu engang den svævende platform

FORTOLKNING: udfordringen ved at time hoppet fra Bounce-Pad til landing på den svævende platform virker meget svær. De manglende skygger, som Player B udpeger, gør det svært at vurdere dybde og afstand. Ydermere, er farten på den svævende platform endnu en faktor i sværheden af denne udfordring.

FORSLAG TIL DESIGN: Det ville være hensigtsmæssigt at få lagt skygger ind på assets i spillet. Ydermere, kan farten på platformen justeres for at gøre graceperioden større.

11:41



Område: Niflheim

- 1) PB bliver præsenteret for swinging axes
- 2) PB vurdere at det er muligt at stå imellem økserne
- 3) PB dør ved første forsøg
- 4) PB bliver spurgt til førstehåndindtryk på denne udfordring *"det er kun en assumption det er... men jeg tror at skygger på tingene ville gøre at jeg har en bedre dybdeformennelse af dem... men jeg føler egentlig at lige når jeg bare ser det, så ser det fair ud. Det er ikke fordi det virker unfair på nogen måde... det er mere at vurdere hvor meget plads jeg har... eller så kunne det være der skulle være nogle ridges i gulvet"*

FORTOLKNING: Player B finder hurtigt ud af den påtænkte måde at løse udfordringen på, ved at skulle stå imellem økserne, men fejlvurdere dog afstanden og dør. Player B pointere selv at de har svært ved at vurdere afstanden og foreslår en form for pointer, enten skygger eller riller i gulvet.

FORSLAG TIL DESIGN: Det ville være hensigtmæssigt at få enten skygger eller riller i gulvet ind i spillet, så spilleren har nemmere ved at vurdere afstanden mellem økserne. Alternativt kunne vi øge afstanden mellem økserne for at reducere sværhedgraden.

13:00

Playtester B



Område: Niflheim

- 1) PB når til midten af swinging axes *"her har jeg så svært ved at vurdere om der er ligemeget afstand mellem dem, om jeg kan stå imellem dem, det tror jeg godt jeg kan"* PB fortsætter forbi den næste swinging axe *"det kan jeg godt"*
- 2) PB skubber tidligere playermodel med sig, når de rammer denne *"jeg sparker rundt til mit eget lig, interessant"* PB griner lidt af dette
- 3) PB fortsætter frem på et tidspunkt der skulle være sikkert, men dør alligevel, samt siddere de fast i den tidligere playeremodel *"Nej!"*

FORTOLKNING: Player B viser en god forståelse for denne udfordring, har ikke umildbart problemer med at overkomme denne. Dog viser det sig at deres tidligere playermodel, skaber en smule problemer, da spilleren nuværende playermodel sidder fast i den. Ydermere, lignede det at den sidste swinging axe glitches og dræber Player B selvom de burde være sikre.

FORSLAG TIL DESIGN: Det ville være hensigtsmæssigt at kigge på hvorvidt tidligere playermodels skaber en for stor ulempe for spilleren, og derfra vurdere hvordan dette kan løses. Derudover burde der kigges på hvorfor den sidste økse glitchede, og om det er et tilbagevendende problem.

14:27

Playtester B



Område: Niflheim

- 1) PB kommer frem til en dør, hvor der er en knap til at åbne denne.
- 2) PB forsøger at bruge knap som platform
- 3) PB virker forvirret over denne udfordring *"har jeg overset noget?"*
- 4) PB forsøger igen at bruge knap som platform, samt at bruge roll mekanikken *"er der en mechanic jeg har glemt?"*
- 5) PB fortalt at de kan bruge E til at trykke på knappen

FORTOLKNING: Player B virker, for første gang, meget forvirret over en udfordring, da der ikke tidligere har været præsenteret *E to interact* mekanikken. Ydermere, ligner knappen en platform man kan hoppe på, hvilken Playeer B forsøger flere gange.

FORSLAG TIL DESIGN: I denne udfordring mangler der et essentielt element, i at en hel mekanik ikke er blevet præsenteret. Det ville derfor være hensigtmæssigt at præsentere denne mekanik i tutorial delen af spillet. Ydermere, ligner knappen ikke en knap og burder derfor også blive redesignet til at ligne en knap, frem for en platform

15:07



Område: Niflheim

- 1) PB bliver præsenteret for en platform der går i stykker når spilleren interagere med den "der er et eller andet sådan glas panel, spørgsmålet det er sådan en platform der forsvinder, eller om man glider ekstra meget"
- 2) PB forsøger at hoppe over på den gennemsigtige platform, men rammer ved siden af og falder ned
- 3) PB bliver hjulpet tilbage via noclip og hopper over på den gennemsigtige platform, som forsvinder under dem "oh... okay, jeg havde ret"
- 4) PB griner af at falde ned
- 5) PB bliver endnu engang hjulpet tilbage via noclip og har denne gang ikke problemer med at hoppe fra gennemsigtigt platform, til den næste platform

FORTOLKNING: Player B viser en forståelse for, hvilken funktion den gennemsigte platform har. Ydermere, viser Player B en udvikling i deres måde at håndtere udfordringen på. Efter første død, hvor de missede platformen, kunne de nemt hoppe over på den anden gang, og efter anden gange, kunne de nemt hoppe fra platform 1 til platform 2, uden at dø.

17:09



Område: Niflheim

- 1) PB bliver præsenteret for en diagonalt svævende platform "uh... det er et langt hop... men med lidt tilløb tror jeg godt... så er det bare lige at time det"
- 2) PB forsøger at hoppe over på platformen, men rammer ved siden af "nej!"
- 3) PB bliver hjulpet tilbage via noclip og forsøger igen at hoppe over på platformen, og rammer igen siden af "der er et eller andet ved dybden jeg har virkelig svært ved... jeg tror det er det med skygger"
- 4) PB bliver igen hjulpet tilbage via noclip og forsøger for tredje gang at hoppe over på platformen. Denne gang lykkedes det.
- 5) PB forsøger at hoppe fra platform op til næste område, men hopper for sent og mister højde, hvilket får dem til at falde ud over i stedet.
- 6) PB bliver hjulpet tilbage via noclip. Denne gang har de ikke problemer med at hoppe over på den bevægelige platform, samt at hoppe op til næste område

FORTOLKNING: Denne udfordring skaber problemer for Playere B, grundet problemer med at bedømme dybde, hvilket de selv pointere.

FORSLAG TIL DESIGN: Det ville være en fordel at fokusere på skabe bedre forhold til dybde og afstands bedømmelse, blandt andet med skygger.

18:45

Playtester B



Område: Helheim

- 1) PB går ind i portalen til Heilheim “oh! ... okay”
- 2) PB dør på vej ned igennem spike tunnel “haha, shit” PB griner af denne udfordring
- 3) “Okay, så det er en helt anden stilart at spille lige pludseligt. Fedt! Fedt ide.
Det kan jeg meget godt lide”
- 4) PB klare spike tunnel i andet forsøg “huh! Huhu!” PB giver udtryk for begejstring ved denne udfordring

FORTOLKNING: Player B virker meget begestret for starten på dette level, dog også en smule overrasket over den hurtige start. Ydermere giver de udtryk for at kunne lide at dette level afviger fra spil-stilen der er i det forrige level de spillede (Niflheim).

19:15

Playtester B



Område: Heilheim

- 1) PB bliver præsenteret for *E to interact* mekanikken
- 2) PB samler genstanden placeret foran dem op “oh... aigh! Det er en fed effekt. Sådan hvordan den sådan, ligesom swirver med dig. Det kan jeg meget godt lide”
- 3) PB placere genstanden på den påtænkte platform og åbner for en dør “aigh! Okay det er fedt, det kan jeg rigtigt godt lide”

FORTOLKNING: Player B giver udtryk for godt at kunne lide at Helheim har en puzzle fokuseret design, samt hvordan den simple pick-up mekanik fungere.

OBS: Vi stoppede med at spille her og gik videre til det efterfølgende interview.

Post-game Interview: I den følgende tekst fremgår kun en rå transkribering af de dele af interviewet, der er af interesse for at kunne besvare specialets problemformulering.

20:08 Interviewer: "Vi kan lige tage de der spørgsmål. Det er så svært at lade være med at komme til at sige noget."

20:12 Playtester B: "Ja ja præcis. Man vil jo heller ikke bias'e forsøget."

20:15 Interviewer: "Lige præcis, lige præcis. Er dit førstehåndsindtryk? Hvad var dine første tanker?"

20:21 Playtester B: "Jamen mine første tanker er egentlig, at jeg synes... jeg er overrasket over hvor fint controls føles. Det er sådan, du har rimeligt god styring, så det eneste jeg sådan lige bed mærke i det var det der med coyote time, som jeg er vant til fra andre platformers, men jeg synes egentlig at platformerne er ret solid. Så mit største sådan issue i forhold til det er jo sådan en UX kind of thing, det er jo det med at jeg mangler den der spot shadow og sådan lidt skygger på ting, for nemmere at dybde bedømme ting. Men ellers så synes jeg egentlig at spillet var ret godt gennemført, så alt efter, om man vil gå mere over i den der Alt F4 genre, så skal der måske nogle checkpoints ind. Ellers så skal der ihvertfald være noget double jump eller en eller anden form for skill-based safety mechanic, sådan at du selv på en eller anden måde kan lære og så du også føler at der er progression. Fordi mange tidspunkter følte jeg, at det var fordi jeg ikke kunne antyde tingene godt nok, frem for mine evner."

21:18 Interviewer: "Det der med at antyde, var der nogle specifikke ting, ud over at du havde det her med skygger?"

21:21 Playtester B: "Skygger og så det der med økserne, der kunne der godt være nogle ridges og sådan. Og så var der selvfølgelig den der platform. Hvis man ville gå efter Alt F4, så kunne den selvfølgelig bare være svær og køre lineær, men ellers så kunne man måske ease den i enderne, således at det ihvertfald... at den viser, hvornår den er nem at ramme. Men ellers så synes jeg egentlig, som jeg også nævnte, mange af colliders virkede ret fair, fordi der, altså der var ikke rigtigt noget snyd. Når du blev ramt så følte du at du blev ramt. Der var kun lige den ene økse der, hvor jeg måske følte, at der var en forsinkelse i hitbox'en eller et eller andet, men det var egentlig det eneste tidspunkt. Ellers synes jeg egentlig at det var super fair med hvornår ramte jeg platformen, hvornår gled jeg af den, hvornår missede jeg. Det synes jeg virkede rigtig fair."

22:08 Interviewer: "Cool. nu skal jeg lige se, hvor lang tid du har, jeg har ikke lyst til at gå over. Hvis du skulle sige noget overall omkring, hvordan det var at spille?"

22:17 Playtester B: "Jeg synes det var ret fedt. jeg var overrasket over at det var sådan... nu prøvede jeg lige at få lov til at se Hel der også. jeg synes det var ret fedt, at så lige pludselig, så spiller det med en anden anden mechanic og sådan. i stedet for at det bare er forskellige typer platforming, jamen så bringer det også ekstra elementer ind, det synes jeg var ret fedt. Det

synes jeg var cool og det virker også som om der var en god sådan curve i forhold til, hvornår nye ting bliver introduceret. Først var der et platformer element med noget is der måske var lidt glat, eller du kunne nemt eller du kunne nemt overskyde ting. Så lige pludselig, så var der også platforme, der kunne gå i stykker, eller svingende ting du skulle undgå og så videre. Men det var som om du blev fodret lige så stille, som at det også var nødvendig, for at du sådan challenge curven bliver holdt. Så det synes jeg var rigtig godt.”

22:58 Interviewer: “Du har lidt snakket om det, men var der noget, der var særligt forvirrende?”

23:03 Playtester B: “Jamen det var sådan dybden, det synes jeg var svært, så det er jo sådan en art style/lighting ting. Jeg synes... det var nok det jeg ville gå til først i forhold til at løse det usability issue. Ej usability er det jo ikke, det er mere UX i den forstand, men det er nok der, jeg ville slå til først. Derudover så tror jeg, så skulle det være checkpoints eller et eller andet i den stil alt efter typen af game mode jeg går efter.”

23:30 Interviewer: “Den her med knappen. Det der med at man kunne åbne den dør der?”

23:34 Playtester B: “Ja det var jeg slet ikke klar over, men selvfølgelig, jeg havde jo heller ikke prøvet at trykke på knappen kan man sige, men jeg havde ikke... måske hvis jeg havde gået til Helheim først, så ville jeg have været introduceret til at E kunne noget der, hvor at... Det skal man ihvertfald sikre sig, at man får den tutorial med, uanset hvilket område man går til først. Med mindre jeg selvfølgelig overså noget i den første tutorial, det ved jeg ikke om jeg gjorde.”

23:57 Interviewer: “Det gjorde du ikke. Den bliver ikke introduceret”

23:59 Playtester B: “Okay, super”

24:03 Interviewer: “Var der noget, du syntes var særligt interessant eller fedt?”

24:07 Playtester B: “Jeg kunne faktisk godt lide designet af områderne, og så også fordi jeg elsker nordisk mytologi, så synes jeg bare generelt at sådan Road To Valhalla det var et fedt koncept. Og jeg følte allerede sådan da jeg satte navnet på spillet sammen med det område jeg spawnde i, så lignede det for mig, at du var lige død og at det her det var sådan lidt stairs to heaven, bare i vikinge-forstand kind of thing. Det synes jeg var super fedt, så jeg synes visionen jeg som spiller går ind til det med, når jeg ser navnet og lige ser main screenen og så kommer ind i spillet, så sætter jeg ret hurtigt to og to sammen, og det synes jeg jo er vigtigt, fordi en lidt kreativ person som mig synes også at den sådan; ah der er noget der passer godt, og det synes jeg var fedt. Og så det at det spiller ind i mytologien og jeg kan genkende områderne; muspelheim, nifelheim og så videre, det synes jeg er fedt.”

24:56 Interviewer: “Cool. hvad har vi ellers. Vi har jo snakket lidt om... var spillet svært nok?”

25:06 Playtester B: “Ja det synes jeg. Det synes jeg. Og jeg tror egentlig, selv hvis at det var nemmere for mig at dybde bedømme, så tror jeg også sværhedsgraden ville være helt perfekt,

altså fordi så føler jeg at det bliver mere svært, hvor at jeg skal bedre, kontra at jeg føler jeg er unfair taber på grund af at der var noget jeg ikke kunne antyde sådan perceptuelt. Så jeg synes faktisk sværehedsgraden virker fin. Nu nåede jeg ikke så langt ind i Helheim, men hvis curven er den samme der og muspelheim, så ville jeg sige det var helt fint, fordi vi også introducerer nye mechanics, så det jo... det kan godt være at platformingen, den har du fået rimeligt godt styr på nu, fordi du har spillet måske hele Nifelheim igennem, men så kommer der nogle nye elementer måske. jeg ved ikke om der også er et nyt element i Muspelheim for eksempel.”

25:47 Interviewer: “*Det var interessant det er jo spændende at se om der er det.*”

25.50 Playtester B: “*ja præcis*”

25:52 Interviewer: “*Hvordan havde du det med muligheden for at komme igennem det level?*”

25:58 Playtester B: “*Altså tænker vi sådan linearity, eller hvordan?*”

26:00 Interviewer: “*Ja hvad skal man sige, hvad følte du at du havde af muligheder for at komme igennem et level?*”

26:05 Playtester B: “*Altså ihvertfald det jeg lige så i Nifelheim, der synes jeg det var meget, det virkede som om der var en meget lineær rute. Men det kan godt være at jeg så bare overså de andre ruter der var mulige, hvis der var andre ruter. Ellers så synes jeg egentlig sådan sværehedsgradsmæssigt så, igen som nævnt tidligere, så at curven virkede til at følge ret godt i forhold til at jeg blev øvet i platforming, så kan det være jeg dør en eller to gange, men så kommer jeg over den sektion, så dør jeg to gange igen, så når jeg over den sektion, så det er sådan jeg føler at min evne til at komme igennem banen, samtidig med at jeg bliver øvet, det passede ret godt der. Så med mindre der er nogle obvious ruter jeg har... ikke har besøgt fordi jeg måske bare har fulgt eller set den ene rute og det måske ikke er så lineært som jeg gik ud fra. Jamen så kan det jo godt være at curven havde set anderledes ud for mig, men jeg synes egentlig at det jeg oplevede var godt.*”

27:00 Interviewer: “*Hvordan havde du det med narrativet?*”

27:04 Playtester B: “*Super godt, altså det tiltaler mig super meget som spiller. Det er jo selvfølgelig ikke alle der er lige vilde med nordisk mytologi, men for mig passer det perfekt. Så rent narrativt world building mæssigt der passer det helt fint og jeg er næsten også lige blevet færdig med Neil Gaimans genfortælling af nordiske myter, så det passer perfekt.*”

27:22 Interviewer: “*Cool. Hvis du klarede noget, eller mens du spillede, følte du at der var noget der var unrewarding eller rewarding eller et eller andet sted på den skala?*”

27.29 Playtester B: “*Det er jo ikke fordi der var nogen sådan kæmpestore fanfare, da jeg klarede Nifelheim eller noget til enden. Eller ‘klarede’ fordi nu hjalp du mig jo noget af vejen, men jeg synes egentlig for mit vedkommende, fordi jeg er sådan lidt en journey-type, hvis vi skal*

snakke de der standardtyper. Så synes jeg at rewarden i sig selv var, at jeg kan prøve at se det næste område. Men det er jo ikke sikkert det havde været nok for nogen typer spillere. Så ville de nok have et eller andet der siger 'orh du klarede den og sådan og sådan og her har du noget løre og du er et step tættere på Valhalla eller et eller andet. Sådan et eller andet mere Candy Crush fanfare visuel effects afgigt, men det er ikke...for mig er det ikke noget der er vigtigt på den måde. Der synes jeg det er federe at kunne se det næste område og sådan ligesom leve mig ind i den verden der så bliver præsenteret der."

28:21 Interviewer: "Nu spørger jeg dig lige: du kom ud af den her portal i slutningen af Niflheim. Er der noget, du savnede, at der skete der?"

28:32 Playtester B: "Jamen så skulle det jo være, at der blev smidt den der lille stykke tekst ind. Eller portalen... tilbage til den her, lad os kalde den Bifrost zone. Hvor de forskellige portaler er. At den portal fra Niflheim og tilbage. At den skulle være mere impressive. At der måske var en visuel effekt på den. For det lignede bare en stenvænge. Men så går den jo bare i loading. Hvor der måske godt kunne have været et eller andet, som fortalte mig, at det her, det er det, der sender mig tilbage. Hvor at når jeg ser det, så tænker jeg: Wow! okay, jeg klarede det. Fedt. Hvor at her, det er sådan lidt: oh, nu har jeg klaret det. Det er ikke den helt samme form for overraskelse. Ehm... Så det er måske det eneste, der kan gøre det lidt mere impressive."

29:30 Interviewer: "Hvordan vil du forklare eller fortælle nogen der... Lad os sige, at jeg aldrig har spillet det her spil før. Jeg har aldrig hørt om det. Hvordan vil du forklare det til mig? Hvad ville du sige?"

29:37 Playtester B: "Mechanically, der ville jeg forklare at det er en 3D platformer. Som man kender. Der er en roll mechanic, der er et jump og et løb. Nogle gode, tight controls. Der er Air Control og så videre. Så det er en platformer, hvor du bliver straffet, hvis du taber. Men der er en god learning curve. Sådan ret narrativt, så ville jeg sige, at det er en historie om en viking. Som måske kan opfylde kravene for at komme til Valhalla. Som får endnu en chance ved at gennemgå tre challenges, som de skal overkomme. Hvor de skal gennem de forskellige mytologiske områder såsom Niflheim, Helheim og Muspelheim. Som hver har dens rolle at spille i og med, at du skal bevise dig værdig til Valhalla. Bevise dig værdig til at blive en del af Odin's krigere."

30:22 Interviewer: "Cool. Ehm... Nu når du har spillet det. Er der så noget information, du ville ønske, at du havde fået til at starte med?"

30:40 Playtester B: "Altså det der med den der E knap selvfølgelig i forhold til døren i Niflheim. Hmm... Nej, jeg synes faktisk, at den introdel, hvor man hopper på de forskellige første dele der. Og man ser nogle forskellige isbjerge og vulkaner. Og der er den der lange træbro. Noget af det første jeg tænkte, at det her, det er en abstrakt version af Bifrost. Fordi det strækker sig opad i himlen. Som om man er på vej op mod Valhalla. Men så bliver man afvist. Det er sådan det narrative billede, jeg forestillede mig. Jeg synes egentlig sådan rent narrativt, der virker det ret godt. Så det skulle bare være at bygge videre på det. At gøre det mere visually impressive.

Jeg kunne også godt lide det der nordlys. Det var sådan lidt himmelligt. Sådan lidt guddommeligt. Så det skulle være mere af det samme. Jeg tror ikke, jeg nødvendigvis vil ændre på det. Andet end at tilføje noget om den der E funktion."

31:40 Interviewer: "Cool. Nu har du snakket lidt om det, men hvad mangler der i det her spil? Hvad mangler der? Hvad ville du ønske, at der var, for at det virkelig bare spiller maks?"

31:50 Playtester B: "Hmm... Jamen... Ehh... igen, alt efter retning, så enten check-points. Eller... Eller sådan lidt mere af de her safety mechanics. Og så et dobbelt-jump for eksempel. Eller at du måske kan grab på kanter og trække dig op. Så du får den her lige-ved-og-næsten følelse mere. For det dramatiserer det lidt mere. Jeg tror, at det er det eneste i forhold til det jeg oplevede. Nu så jeg ikke, hvad mechaniken var i Muspelheim. Og jeg så ikke resten af Helheim. Så der kan jo være noget mere der. Men dét, jeg oplevede i Niflheim, der kunne jeg godt bruge et check-point eller en safety mechanic. Så jeg kommer for langt ud af flow. Hvis jeg skulle spille det uden hjælp fra nogen, der kunne trække mig tilbage. Så ville jeg føle, at det er lidt ligesom Dark Souls, hvor man lige tabte til en boss. Hvor man ved, at vejen hen til en boss, den er bare værre end bossen selv. Det er næsten lidt demotiverende. Det gider man næsten ikke. Jeg vil bare gerne prøve igen. Og det er jo det, at et check-point typisk kan løse. Eller en safety-mechanic, der gør, at jeg kan løse det næste gang, fordi jeg er en smule bedre. Så bliver man ikke straffet lige så hårdt ved at blive sendt så langt tilbage. Hvor man kan komme til at gentage ens tidligere fejl. For for mit vedkommende kan det godt øge et frustrations moment, at det bliver meget ensartet, hvis man dør for meget."

33:33 Interviewer: "Fedt... Jamen, den sidste... det sidste spørgsmål. Og den går lidt på det... sådan lidt igen... Hvis du kun kunne ændre én ting, hvad er bare den vigtigste ting? Hvis du kunne ændre én ting, hvad ville det så være?"

33:47 Playtester B: "Det ville nok af ren og skær nysgerrighed ville jeg nok bare prøve at ændre lidt på lighting. Og have skygger med. Og se, hvilken effekt det har. Jeg er ikke sikker på, at det løser problemet med afstandsbedømmelse. Det er både skygge på karakteren, så man har en spot shadow lige under dig. Og så skygger på platforme og sådan. Så generelt skygger og belysning kunne jeg godt tænke mig at se hvilken effekt, det havde på evnen til at platforme korrekt. Men det er ikke sikkert, at det vil hjælpe ligeså meget i Muspelheim og Helheim. Men det ville have hjulpet en del i Niflheim, tror jeg."

34:30 Interviewer: "Jamen fedt! Tusind tak."

Playtester Group (Tester #C, #D & #E), fremover benævnt "PC, PD & PE"

<https://youtu.be/-HvFIXSFvso>

Total playtime: 24:56

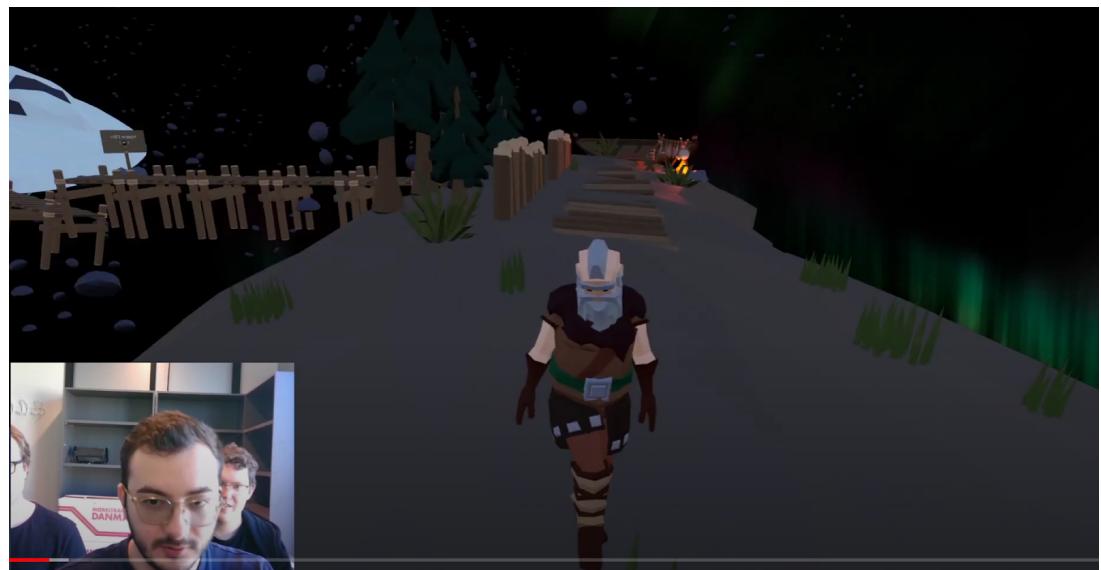
Controls: Keyboard and mouse

Testing lokation: Aalborg uni "city"

Interviewer: Gustav Schrøder

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial
<input checked="" type="checkbox"/> Hub Area	<input checked="" type="checkbox"/> Hub Area
<input type="checkbox"/> Helheim	<input type="checkbox"/> Helheim
<input checked="" type="checkbox"/> Muspelheim	<input type="checkbox"/> Muspelheim
<input type="checkbox"/> Niflheim	<input type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
0:22	 <p>Område: start af tutorial</p> <p>PC: starter spil, ved at trygge Play i hovedbunden</p> <p>PC: "Should I press play, look better than our, no tutorial wasd to move?"</p> <p>PC: kigger rundt i tutorial området både ved at bevæge karakteren, men også kameraet</p> <p>FORTOLKNING: Playtester PC prøver først at checke efter spillet controls, da han ikke troede der var nogle tutorial, mens test PD, prøver at hjælpe ham med at finde ud af controlleren</p> <p>FORSLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester PC & PD, burde vi fokusere på, at hurtigt på en måde at visualisere at vi er i et tutorial område, måske med en velkomst tekst eller et skilt med controls fra starten, så spilleren forstår hvad de er i gang med. Siden han trykkede på alle knapper kom han til at aktiver "fly mode" som var tilføjet til at teste forskellige levels hvilket ikke er godt.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
1:22	 <p>Område: start af tutorial</p> <p>PC: starter tutorial level, og går rundt og intrager med ting PD: "can you stand in the fire" PC: "nej" PD: "what about the thing on the bench can you pick it up" PD: "cant" PE: "can you roll into it" PC: "wow" PD: "very nice"</p> <p>FORTOLKNING: Playtester PC prøver først at chekke eftet hvad der er muligt at gøre med spillet, ved hjælp af tester PE og PD</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: Måske gør det mere visuelt muligt på, hvad der kan dræbe dig eller, hvad du kan interagere med?</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
2:30	 <p>Område: start af tutorial</p> <p>PC: spiller tutorial level går hen til skiltet hvor PD siger “<i>if you jump while moving you jump higher</i>”</p> <p>PC så ikke skiltet så tester PD minded ham om det</p> <p>PD: <i>uhh that's cool i did not read that, but it doesn't feel like i am jumping higher</i>”</p> <p>FORTOLKNING: Her giver playtester til venstre side for tester PC en kommentar til, hvad der står på et skilt, som ikke blev opdaget af “main spilleren PC”</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal vi måske være lidt mere fokuseret på, hvor skiltne er henne og gør dem mere synligt, hvis informationen er vigtigt + vi skal nok fiks platform hop, føles som om man ikke hopper højer.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
4:04	 <p>Område: start af tutorial “check lava tid”</p> <p>PC: spiller tutorial level, men er nysgerrig om lava vil dræbe en ““PE, that is going to kill you” “PC yes that will make sense” “PE, if you like to kill your self, laughter between PE and PD” “PD we have to start over no checkpoints?” “PC no i'm just gonna die”</p> <p>PC: begynder at gå væk fra lava indtil “PE no go for it”</p> <p>PC: går ind i lava “PC i hope i don't have to do ...” han døde og skulle klare det hele igen</p> <p>FORTOLKNING: Her tester de forskellige tester, hvad der er i level og var nysgerrig om lava vil dræbe en</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal man måske introducere hurtiger, at der ikke er noget checkpoint system, eller måske sæt “warning” skilte op omkring til at ikke få playeren til at gøre det.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
6:58	 <p>Område: Muspelheim</p> <p>PC: spiller lava level, og prøver igen at interagere med objekterne “PD, ohh you can pick it up, the axes over here”, PC går over til øksen “PC no i think it just went through the floor”</p> <p>FORTOLKNING: Her tester de forskellige tester, hvad der er i level og var nysgerrig om man kunne samle de forskellige objekter op, for måske at kunne bruge dem</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal man måske ikke have for mange våben og ting, som giver den forståelse, at det er noget man kan bruge og samle op, måske i stedet anvend vores grib ting funktion på større objekter til at klare segmenter af platform med.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
7:04	 <p>Område: Muspelheim</p> <p>PC spiller lava level går rund i level, men kommer til at ramme undersiden af vores "flyvende" båd som instadræber ham, hvilket PC er meget overrasket over <i>"PD and PE laughs, okay" "PD it is helheim" "PC everything kills you and is lava"</i></p> <p>PC spawner ind igen <i>"PD when you spawn after death the camera position is like you are a gun"</i></p> <p>FORTOLKNING: Her prøver de at komme vider i levelt, men kommer til at ramme undersiden på en båd som instadræber spilleren, hvilket er meget overraskende og de laver jokes omkring det.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal vores hitbox på båden nok ændres, der er ingen indikation og kamera vinklen på spawn area er helt zoomet ind på karakteren.</p>
7:46 to 11:13	Område: Muspelheim "skull sektion"

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
	 <p>Område: Muspelheim, skull jump segment</p> <p>PC spiller lava level, og skal nu prøve at hoppe over skulls, dette er ikke ligetil, hvor testene snakker med hinanden omkring hvordan de kan løse det, men tester PC bliver mere og mere fustret over, at han ikke kan løse den</p> <p><i>"PC, omg this is tricky" "PD, ye that is rough"</i></p> <p>PC prøver en anden teknik <i>"PC ohh i know what i have to do, it me being dum, if i sprint jump when they are close, i think i can just jump over it"</i></p> <p>FORTOLKNING: Her prøver de at komme vider i levelt, men skal derfor overkomme den første store udfordring i levelt skulls, her prøver testerne at finde løsninger ved at time deres hop til skulls møder sig i mitten, men lykkes ikke, testperson PC, bliver i optagelsen mere frustreret med neck twist og mere fokuseret blik på skærmen.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal vores hitbox på skulls fixed, da de pt er ikke spilbare, og måske tilføj andre metoder hvorpå man kan løse den del af spillet.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
12:55	<p>Playtester Group (Tester C, D & E)</p>  <p>Område: Muspelheim, dødsfald segment</p> <p>PC spiller lava level, og skal nu prøve at hoppe over dødsfald segmenter</p> <p><i>"PD, i think you have to use it as a boost" "PC, but that is what i did"</i></p> <p>PC spilleren begynder at se hvad der omkring hoppet <i>"PE what about the think to the left"</i> og finde ud af det bare er props</p> <p>FORTOLKNING: Her prøver de at komme vider i levlet, men skal derfor overkomme den anden unfording at hoppe over dødsfaldet. Testpersonen hvorstår ikke helt, hvordan denne segment skal løses, og snakker med de andre om, hvordan de kan gøre det, da det ikke havde noget at gøre med objekterne ved siden af den "jump pad". De tror dog det havde noget at gøre med jump roll hop.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal det være mere åbenlyst, hvordan man skal klare denne segment, da der er intet som fortæller dig, at du skal have meget fart på ved at bruge jump roll hop mekanik, som ikke rigtigt er blevet brugt andre steder. Så fortæl det til spilleren, eller gør denne mekanik mere brugt andre steder så testpersonen forstår, hvordan man løser segmentet.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
15:04 - 15:35	<p>Playtester Group (Tester C, D & E)</p>  <p>Område: Muspelheim, steamvent segment</p> <p>PC hopper op til steamvent “PC, ye but how do i reach it” “PD, is it blinking up there”</p> <p>PB begynder at gå rundt på platform “PD, PE ye you have to get up there or find another way” “PC, maby there a, no”</p> <p>FORTOLKNING: Her prøver de at komme vider i levelt, men skal derfor overkomme steamvent segmentet, testpersonerne havde det dog svært med at finde ud af, hvordan man kom op på den første steamvent og derefter hoppe rundt til de forskellige vents.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal det være mere åbenlyst, hvordan man kommer op til steamvents, levelet har en alt for mørk monotone design og gør det svært for spilleren at se, hvor han skal hen. Så ændre på level design i området, så det er tydeligt for spilleren, hvor de forskellige steam vents er. Dertil gør det letter at hoppe op på dem.</p>

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
16:00	 <p>Playtester Group (Tester C, D & E)</p> <p>Område: Muspelheim, steamvent segment</p> <p>PC: finde den ene steamvent i hjørnet, “PC, <i>i did not see it</i>” PC: prøver at hoppe på steamvent, vent shoot him almost out of the map <i>“PC tester, looks angrily at interviewer, and laughs”</i> <i>“PD if you go with your back into it”</i> “PC, <i>so i have to do everything backwards?</i>” “PE, <i>leds try i suppose</i>” “PC, <i>but i don't have any control over my character</i>”</p> <p>FORTOLKNING: Her prøver de at komme vider i levelt, men skal derfor overkomme steamvent segmentet, testpersonerne havde det dog svært med at finde ud af, hvordan man kom op på den første steamvent, til de endelig fandt en i hjørnet, men fordi steam vents skyder dig i en retning, troede det at man skulle gå baglends ind i dem for at blive smidt i den korrekte retning.</p> <p>FORESLAG TIL DESIGN: for at appellerer til playtester, skal det være mere åbenlyst, hvordan man kommer op til steamvents og selve direktion af hvordan steam vents skyder dig skal ændres så spilleren har mere kontrol, samt der skal være bedre kontrol når man er i luften.</p> <p>OBS: Efter dette stoppede vi playsession og begyndte post-game interview, da PC, PD og PE kun havde 25 minutter til rådighed for testing.</p>

Post-Game Interview

Interviewer = I

Tester C = PC

Tester D = PD

Tester E = PE

1. [20:10] I: So what was your first impressions?
2. PC: Really cool game really hard
3. PD: just in general?
4. I: Ye just first impression what is the first thought that came into your mind, when you played it?
5. PD: I think the art style fit, like it didn't seem out of place where the asset was placed, it was a platform game
6. PE: what I thought about was some sort of some combat
7. PD: ye I was think that there would be some sort of combat to,
8. I: all right man
9. PD: like viking Valhalla literally that you are a warrior
10. I: did you all have that thought
11. PC: yes
12. PD: yea
13. PC: it's also in the name Road To Valhalla, that you expect it to be something viking related
14. PD: like a warriors death
15. I: yea I noticed in the game that you walked up the shield on the ground
16. PC: yea, cause you are expected to pick up the stuff
17. PD: I didn't play it but It seemed a little frustrating

18. [21:19] PC: the controls where a bit shitty cause you where gliding around, like instead of you weren't really precise
19. PD: like friction you were sliding around
20. PC: yea, like going on ice,
21. PD: I think also mentioned this, you do need to be unforgiving , but maybe some checkpoints, would have been nice
22. PC: yea, very nice, checkpoints would help
23. [21:43] PE: also seemed like you lost a lot of control in the air
24. PC and PD: agrees
25. PC: You have some control, you don't really have control of the speed but only the direction
26. PD: I also feel like, what are you suppose to do in the level cause you have all the world open
27. PC: so it's like one is not harder then the other, "he shakes his head in not agreeing with this"
28. I: no
29. [22:14] PD: Tutorial is pretty blissful and the It just suddenly kicks your ass, there is no difficulty curve it seem to spike very high
30. PE: like the first jump in Muspelheim is extremely hard
31. PD: was that the one you had to
32. PE: yea the skeletons
33. PD: yea that one was like really hard
34. PC: yea what where you suppose to do?
35. I: you where suppose to land on the skulls and so pinpoint and move differently that it's really hard to do
36. PD: so it's like pixel perfect
37. PC: has any done it
38. I: yea the guy who made it

39. PC: laughs hehe, that's cool man that's fine, when somebody can do then it's doable
40. I: well yea that's what you would think right, we had a single tester do it even once
41. PC: so you are suppose to fall on one of the skulls, and then
42. I: If you jump and land on one of them, the you stick to to and jump to the another one
43. PC: okay..
44. I: I have seen it be done, but I haven't had a single tester do it
45. PD: yea I think that is what happens cause you test it over and over again and get use to it
46. I: yea like an interesting challenge we have, okay we want to make some that is very frustrating but feels good the beat, do you start by making stuff super hard and then tone it down so people can do it or do you start with something that is easy and turn it up to get it up to where it's hard? And we have properly gone the hard to easier now.
47. PD: I think the second on you mentioned
48. PE: I think the best way to do it is dynamically, like sometimes give easy challenged and sometimes super hard once, and spread them in-between, that probably the way to do it
49. PC: and also typically having it easier then, you know the guy "game name something osean?"
50. I: yea yea yea
51. PD: do you know that game
52. I: Yea
53. PD: it's super fun, and a bit frustrating but at least it starts out like doable then it gets harder over time like the final boss,
54. I: I think all the time you guys have right?
55. I: So, I would ask if you would have the time to test it again at another time
56. PC: yea I would love to
57. PD: sure
58. PC: very nice, very cool game

Playtester #H, fremover benævnt "PH"

<https://youtu.be/dlWMrOYtxBM>

Total playtime: 41 minutes

Controls: Keyboard + Mouse

Testing lokation: Aalborg University (Create)

Interviewer: Gustav Schrøder

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial
<input checked="" type="checkbox"/> Hub Area	<input checked="" type="checkbox"/> Hub Area
<input type="checkbox"/> Helheim	<input type="checkbox"/> Helheim
<input checked="" type="checkbox"/> Muspelheim	<input type="checkbox"/> Muspelheim
<input checked="" type="checkbox"/> Niflheim	<input type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
6:52	 <p>1) PH "Er det WASD(PH prøver sig frem), jep det er det og hopper man på space(PH prøver sig frem), det kan man."</p> <p>Fortolkning: Det første PH foretager sig idet spillet er igang er at teste controls ud fra egen erfaring og det er genkendelige taster man skal trykke på. På denne måde har vi formået at give spilleren en fordel og derved kan spilleren fokusere mere på spillet frem for hvordan man styre.</p> <p>Foreslag til design: Hold kontrooler indenfor de normer andre spil har sat gennem tiden.</p>

10:12



- 1) PH - "Uuh aurora borealis nice, ser cool ud"

Fortolkning: PH er interesseret i de omgivelser han befinder sig i, vi formår at skabe et miljø som holder spillerens interesse.

Foreslag til design: Selvom der ikke er "action" i dette område er det ikke mindre vigtigt at indkludere spændende scenarie så spilleren ikke mister interesse.

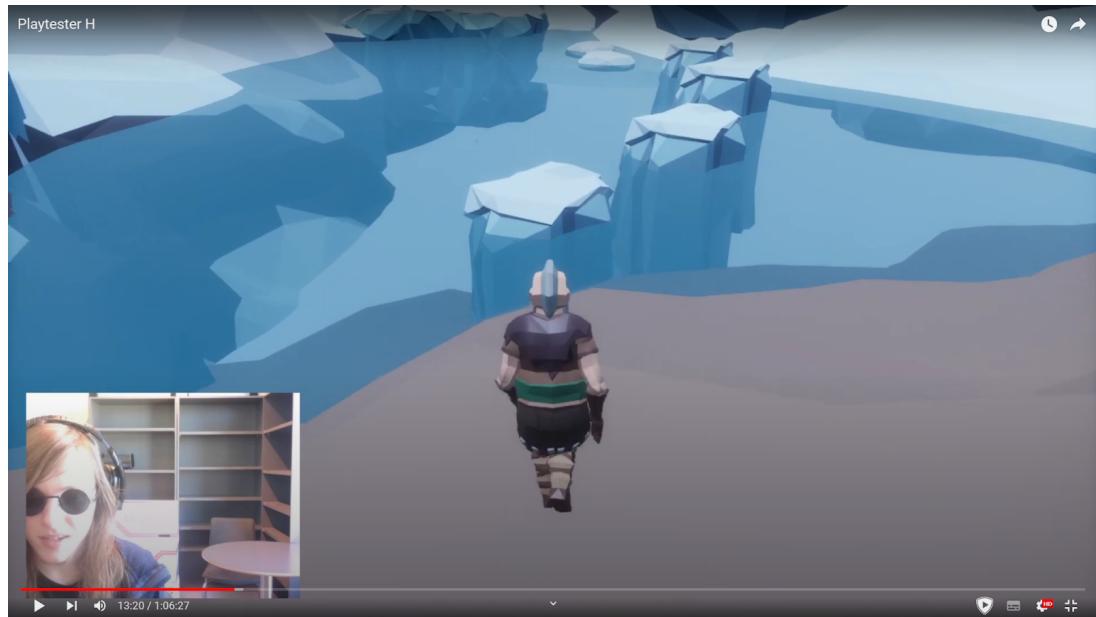
12:15



- 1) PH for øje på sit lig efter han respawnede som udløser et smil og lille grin.

Fortolkning: Selvom spilleren er død kan vi lette stemingen ved at liget bliver liggende til næste gang man kommer det samme udfordring.

13:20



- 1) PH - "Oh boy, det her skal nok blive sjovt."
- 2) PH indser at der et segment hvor han skal hoppe på en række sten og siger lidt nærvøst at det nok skal blive sjovt vedvendende at det måske ikke er en nem udfordring.

Fortolkning: Idet vi laver de forskellige udfordringer i vores spil har vi mulighed for at lave dem således at spilleren kan se en rute foran sig, dette giver spilleren et overblik mens samtidigt måske at skabe lidt nærvøsitet.

Foreslag til design: Der er potentielle for at skabe interessant oplevelser ved at udlægge segmenter i banen hvor spilleren tydeligt kan se hvor vedkommende skal hen, jo sværere udfordringen er jo mere nærvøsitet kan vi skabe i spilleren.

16:25



- 1) PH "Jeg troede det var et lille hul man kunne gemme sig i... just gotta go fast i guess"
- 2) PH forsøger sig at komme gennem en udfordring som involvere is-vægge som kollapsede ind omkring spilleren, i disse vægge så det ud som om der var et hul man kunne gemme sig.

Fortolkning: Der er visse ting i vores spil kan misforstås til at ligne ting som man skal interagere med.

Foreslag til design: Vi skal være opmærksomme på om der er elementer i spillet som ligner noget vi ikke ønsker det skal ligne (små huller, gemte veje, kanter man kan hoppe på)

23:00	 <p>1) PH tager en dyb indånding og fokusere på at komme over en udfordring som han hidtil er død flere gange på (2-3 gange tidligere)</p> <p>Fortolkning: Det faktum at spilleren skal starte forfra hver gang de dør gør at spilleren tvinges til at mestre de tidligere sektioner.</p>
46:56	<p>1) PH: "Niflheim var sjovere.... Jeg følte jeg lavede en del mere progress i niflheim... Jeg døde ikke i Muspelheim men i Niflheim døde jeg og kunne ligesom lærer noget af det."</p>
51:07	<p>1) PH: "Det jeg syntes var sjovt eller interessant var nok at når man har klaret en del begynder at klarer det virkelig hurtigt"</p>
57:20	<p>1) PH: "Der er selvfølgelig en type af reward i at klare et level... men det at man kan klarer de tidligere sektioner hvis man dør er en fed følelse"</p>

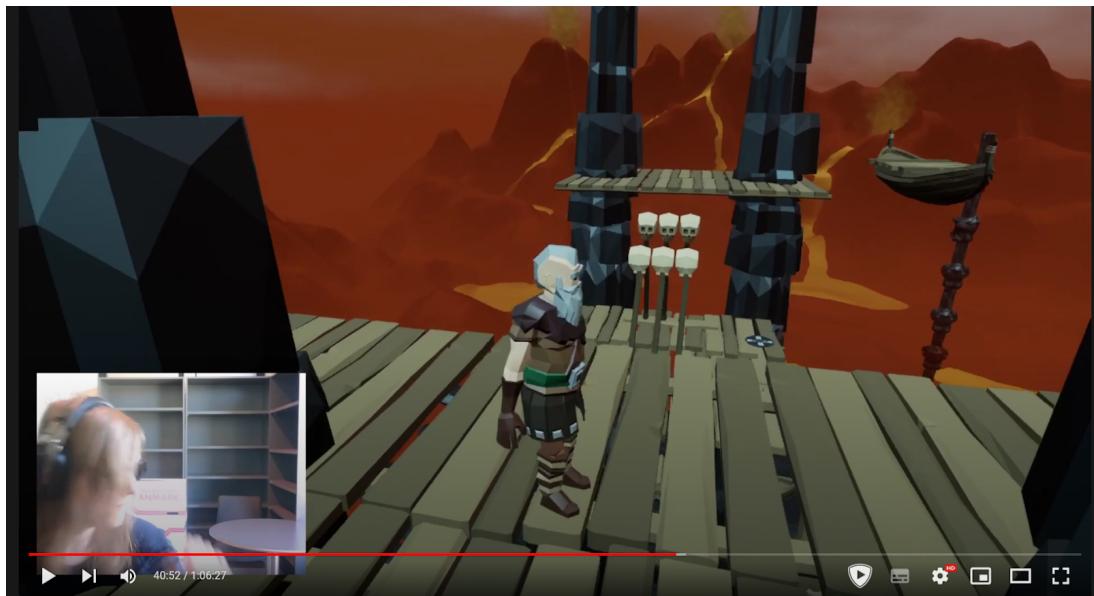
27:46



- 1) PH vender tilbage til hub area for at give et andet niveau et forsøg.
- 2) PH - "Altså normalt ville jeg nok have forstat med at spille den anden bane, jeg er ret stubborn når det kommer til sådan noget"

Fortolkning: Vi har formået at finde den rette spillertype i dette tilfælde, selvom PH dør om og om igen har han stadig en lyst til at forsætte.

40:52



- 1) PH forsøger sig at komme gennem den første udfordring i Muspelheim uden success
- 2)

Fortolkning: Introen til Muspelheim er skæv ift. Sværhedsgrad, det er for svært at klare den første udfordring hvilket resultere i at spilleren potentielt kan blive irriteret

Foreslag til design: Ændre sværhedsgraden i niveauet således at det ikke er den første udfordring som er den sværeste-.

Playtester #1, fremover benævnt "PI"

<https://youtu.be/V0jMt4BFWvA>

Total playtime: 1 time og 3 minutter

Controls: Keyboard + Mouse

Testing location: Aalborg University (Create)

Interviewer: Simon Dannevang

Levels Played:	Levels Completed:
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input checked="" type="checkbox"/> Helheim <input checked="" type="checkbox"/> Muspelheim <input checked="" type="checkbox"/> Niflheim	<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial <input checked="" type="checkbox"/> Hub Area <input type="checkbox"/> Helheim <input type="checkbox"/> Muspelheim <input type="checkbox"/> Niflheim

TIME-STAMP	OBSERVATIONSNOTER / TRANSSKRIPTION / SCREENSHOTS
00:24	 <p>2) PI "Jeg kan godt li' menuen" 3) PI "...Når jeg hører Road to Valhalla så tænker jeg meget heavy metal, men så kommer jeg ind i menuen og så er det faktisk meget stille og roligt, så det ændre den forestilling jeg havde..."</p> <p>Fortolkning: Vores navn på spillet giver spilleren forestillinger til hvordan spillet muligvis er. Dette kunne potentielt bryde lidt med normer og give os en fordel når det kommer til spil indenfor nordisk mytologi ved at undgå de stereotyper som er forbundet med Vikinger.</p> <p>Foreslag til design: Potentiale for ændring i musik da visse spillere har forestillinger når de hører Road to Valhalla.</p>

1:23



- 1) PI Det første playtester I gør er at kigge rundt for at skabe sig et overblik over hvor han er.
- 2) Dernæst udforsker Playtester I de forskellige objekter i verdenen og forsøger at interagere med forskellige objekter.

Fortolkning: Playtester I var meget opsat på at udforske de forskellige objekter i verdenen, dette afspejler en nysgerrighed og vil være til gavn for os at inkludere mekanikker som kan belønne spilleren for at være nysgerrig.

Foreslag til Design: Gør verdenen mere interaktiv og signaler at spilleren kan udforske verdenen.

5:06



- 1) PI "...Jeg kan rigtigt godt li' jeres aesthetics, jeg kan godt li' hvor stille det er"

Fortolkning: Playtester I befinder sig i rolige omgivelser, og føler sig ikke stresset.

13:31

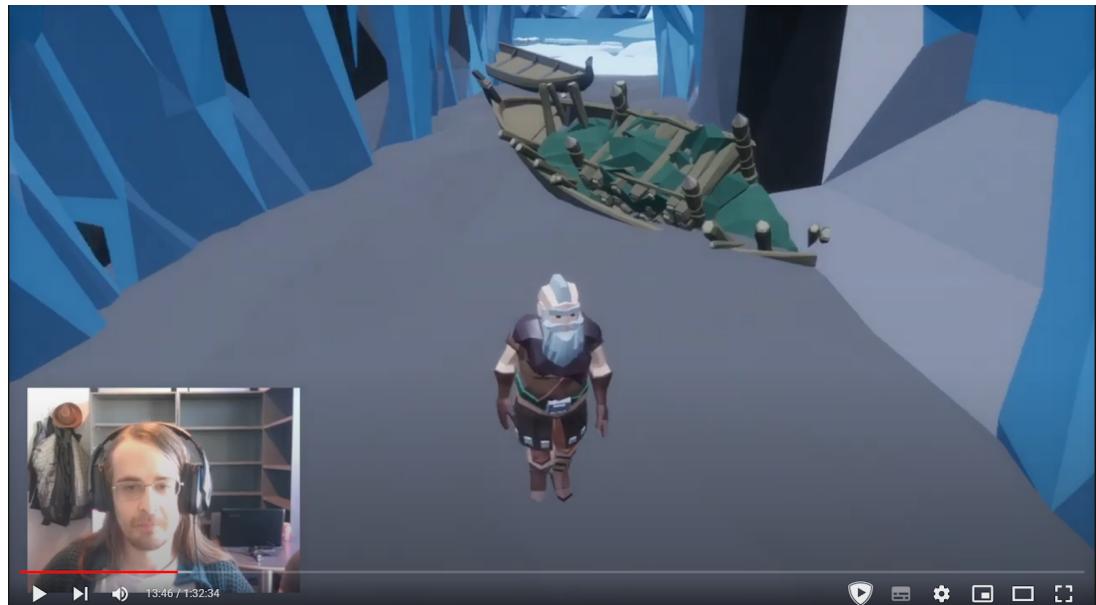


- 1) PI "...Der er et åbentlys jumping puzzle her, men jeg kan bare gå udenom så jeg er lidt i tvivl om det er den rigtige vej"

Fortolkning: Der er mangler ift. Level design som gør at spilleren bliver lidt i tvivl om hvad der er meningen og hvad der potentielt er en fejl fra vores side

Foreslag til Design: Gennem iteration vil disse problemer blive fjernet, men åbenlyse problemer som det her bør aldrig gøre sig gældende.

13:46

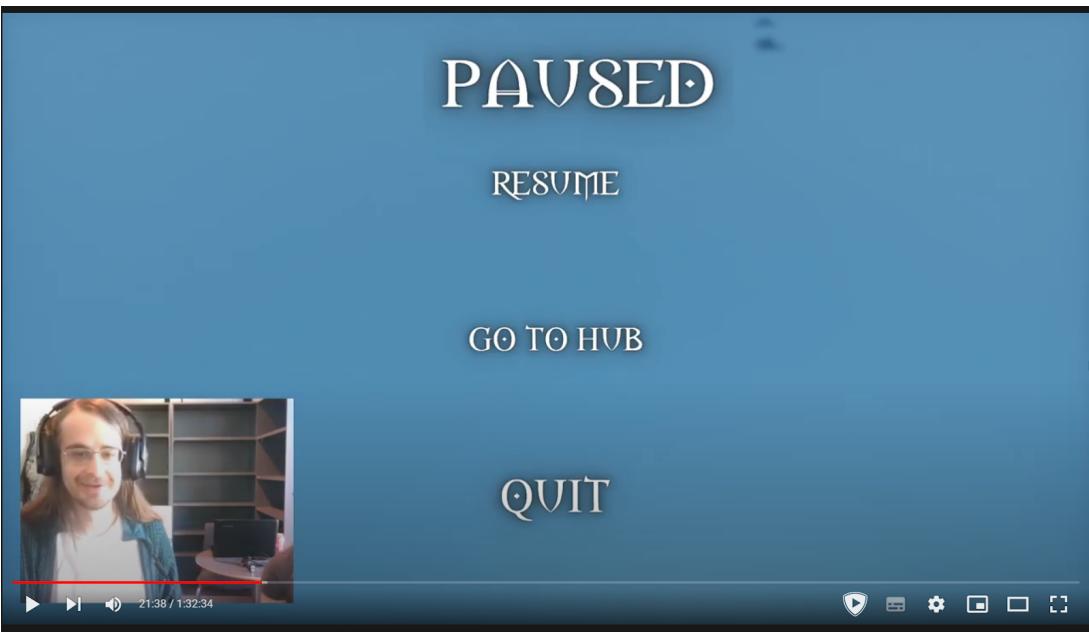


- 1) PI bliver fuldkommen disorienteret af screenshake i forbindelse med to vægge som bevæger sig mod spilleren, til det punkt at PI ikke når at opfatte hvad han skal.

Fortolkning: Der er mangler ift. Level design som gør at spilleren bliver lidt i tvivl om hvad der er meningen og hvad der potentielt er en fejl fra vores side

Foreslag til Design: Gennem iteration vil disse problemer blive fjernet, men åbenlyse problemer som det her bør aldrig gøre sig gældende.

21:38



- 1) PI opgiver levelet og forlader dette level, levelet blev ca. Halvejs gennemført

Foreslag til Design: Gennem iteration vil disse problemer blive fjernet, men åbenlyse problemer som det her bør aldrig gøre sig gældende.

24:20



Område: Muspelheim
Deaths i området: 0
Total deaths: 20+

- 2) PI befinner sig i starten af Muspelheim niveauet og skal navigere gennem de forskellige udfordringer.
- 3) "...Hmm hvordan kommer jeg derop.."

Fortolkning: Level design i dette level er ikke åbenlys på samme måde som i Niflheim(Sne bane) og derfor er der flere scenarier hvor spilleren skal kigge rundt for at finde en rute til at komme videre

Foreslag til Design: Hvis det tager spilleren for lang tid om at komme gennem de forskellige dele af banen er det muligvis nødvendigt at det skal re-designes således at spilleren bliver frustreret til det punkt at de stopper med at spille.

41:12



- 1) PI forsøger sig at komme gennem intro til Helheim hvor man skal falde ned gennem en skakt med udfordringer. Hver gang man dør efterlader man et lig der hvor man døde.
- 2) PI - "... Kan jeg hoppe på mine lig?"

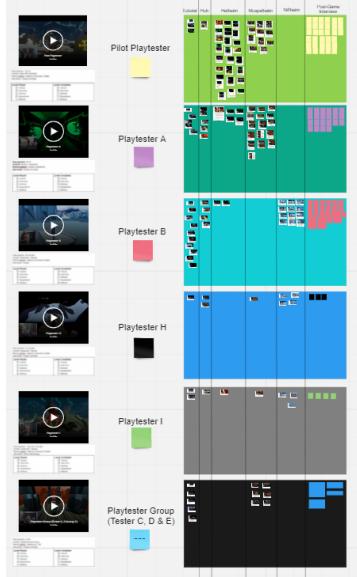
Fortolkning: PI finder det underholdende at man efterlader lig hver gang man dør, dette bringer spillerens humør opad igen selvom man lige er død.

Foreslag til Design: I spillets nuværende stadier kan man ikke bruge sine lig som en måde at blokere for udfordringer eller som hjælpemedler, men dette kunne implementeres og testes på for at se om det potentielt kunne hæve oplevelsen.

	Interview start
1:18:44	<p>1) PI: "Jeg ramte ikke de der spikes er jeg ret sikker på."</p> <p>Fortolkning: Problemer med klarhed i spillet, spilleren oplever en unfair følelse hvis spilleren dør på en måde set som unfair.</p> <p>Forslag til design: revider spillets mekanikker og se om det potentielt er unfair.</p>
1:21:06	<p>1) PI: "Det var måske lidt meget at man skal hoppe fra en bevægende platform til en anden... det havde måske været bedre med at ease spilleren lidt mere ind i det."</p> <p>Fortolkning: Mangelnde introduktion til hvad man kan hoppe på, hvordan det fungere således at spilleren ikke skal overkomme komplekse og sværer udfordringer tidligt i spillet.</p> <p>Forslag til design: Introducer en ting ad gange, helst noget som er overkommeligt og gradvist gør det sværer</p>
1:25:11	<p>1) PI: "Jeg syntes det kunne være sjovt hvis nu når man klarer et level at ens karakter får et eller andet"</p> <p>Fortolkning: manglende belønninger har potentiale for at mindske spillerens lyst til at fortsætte.</p>
1:28:24	<p>1) PI: "Jeg kunne godt bruge et tsekpoint system"</p> <p>Fortolkning: Spillets sværhedsgrad er som udgangspunkt sat til sværeste og der er ingen måde at ændre på dette.</p> <p>Forslag til design: Indkluder checkpoints</p>

Bilag 13 – KJ-metode på vores playtesting af den digitale prototype

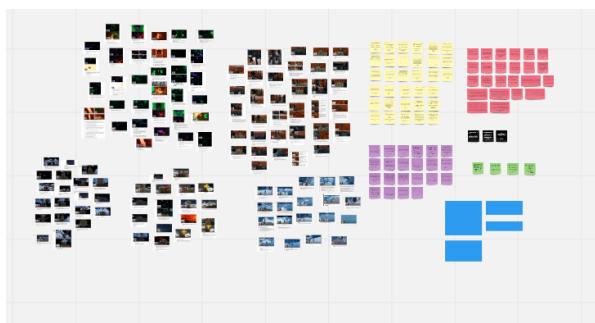
Da der er et større uddrag af vores KJ-metode på playtesting af vores digitale prototype i specialerapporten, har vi valgt blot at linke til vores whiteboard på Miro (2022) i dette bilag:



Figur A4 – rå data fra playtesting af vores digitale prototype

Link til større oplosning i Miro:

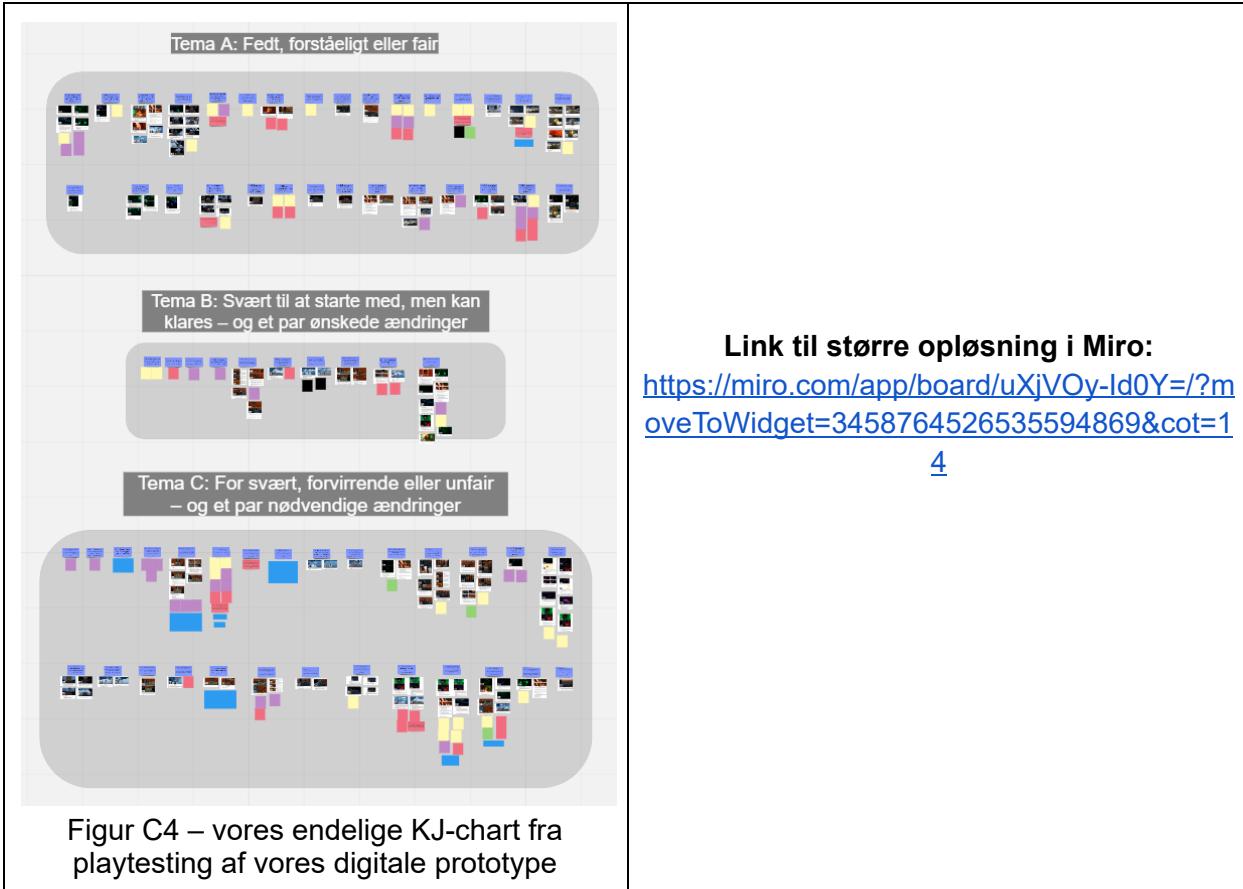
<https://miro.com/app/board/uXjVOy-Id0Y=/?moveToWidget=3458764526535594229&cot=14>



Figur B4 – grupperet data fra playtesting af vores digitale prototype

Link til større oplosning i Miro:

<https://miro.com/app/board/uXjVOy-Id0Y=/?moveToWidget=3458764526535594799&cot=14>



Link til større opløsning i Miro:

<https://miro.com/app/board/uXjVOy-Id0Y=/?moveToWidget=3458764526535594869&cot=1>

4

Tema A: Fedt, forståeligt eller fair

#A.1 Playtestere får en sejrs-oplevelse af at klare Tower of Death i Helheim.

#A.2 Én playtester giver udtryk for, at det er sjovt at rulle ind over Bounce-Pads.

#A.3 Playtestere synes, at det er morsomt, at deres lig bliver liggende, når de dør.

#A.4 Playtestere har let ved at forstå spillets Tutorial Tips. Playtestere føler også, at tutorial tips er behjælpelige.

#A.5 Playtestere synes, at spillet er lineært, men dog ikke at det er et problem.

#A.6 Én playtester kan godt lide, at de lige kan slappe efter intense segmenter (f.eks. grotten efter Tower of Death i Helheim).

#A.7 Nogle playtestere sammenligner Road to Valhalla med Getting Over It og ALTF4.

#A.8 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, forstod, hvad Power Skull skal bruges til i Helheim.

#A.9 Én playtester bliver positivt overrasket over, at de kan blive knust af svævende platforme.

#A.10 Én playtester bliver positivt overrasket over, at Spike-Traps overfor Jump of Death kan dræbe ham.

#A.11 Playtestere forstår deres mål i spillet.

#A.12 Én playtester synes generelt om spillets mechanics.

#A.13 Playtestere føler, at det er belønnende at klare en udfordring og komme videre. Én playtester synes dog, at det kunne være sjovt, hvis ens karakter fik et eller andet, når man klarer et level.

#A.14 En playtester blev begejstret, da de fandt ud af, hvordan de kunne snyde Crushing Walls i Niflheim.

#A.15 Playtestere kan godt lide, hvordan spillet ser ud.

#A.16 Playtestere forstår fortællingen fra runestenen i Hub Area og forstår, hvordan portalerne fungerer. De kan godt lide den introduktion til narrativet, som runestenen tilbyder.

#A.17 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, lærer hurtigt, hvordan de skal hoppe mellem svævende Bounce-Pads i Helheim.

#A.18 Playtestere forstår pick-up + drop mechanic i Helheim.

#A.19 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim forstår runesten #1 i Helheim.

#A.20 Playtestere kan godt lide spillets tutorial.

#A.21 Én playtester bliver positivt overrasket over, at der er Bounce-Pads.

#A.22 Nogle playtestere kunne godt lide spillets controls.

#A.23 Én playtester bliver positivt overrasket over, at man kan rulle ind i og skuppe til nogle ting, f.eks. et ølkrus i Tutorial.

#A.24 Én playtester bliver positivt overrasket over, at man kan dø til lava.

#A.25 Én playtester giver udtryk for, at ragdoll physics er sjove.

#A.26 Nogle playtestere giver udtryk for, at de godt kan lide musikken i spillet.

#A.27 Én playtester synes, at karakterens dødsskrig er sjove.

#A.28 Playtestere kan lide, at de forskellige levels har hver deres stilart.

#A.29 Playtestere kan godt lide settingen, narrativet og tematikken.

#A.30 Playtestere bliver overrasket over lynilden i slutningen af Tutorial levelet, men forstår at det var en del af spillets fortælling, når de ankommer til Hub Area.

Tema B: Svært til at starte med, men kan klares – og et par ønskede ændringer

#B.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at tutorial tips fungerer ligesom runestenen i Hub Area.

#B.2 Én playtester synes, at hitboxes generelt virker godt. Dog med undtagelse af de svingende økser i Niflheim.

#B.3 Én playtester kunne godt tænke sig at lære noget mere om nordisk mytologi gennem Road to Valhalla.

#B.4 Én playtester kunne godt tænke sig mere Heavy Metal.

#B.5 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, bliver forvirret over Jump of Death. Men når de har fundet ud af, hvordan de skal klare Jump of Death, kan de godt.

#B.6 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, kunne godt tænke sig, at der var ridser i gulvet ved Swinging Axes.

#B.7 Playtestere dør et par gange i starten af Niflheim, men lærer hurtigt, hvordan de kommer videre. Én playtester føler, at Niflheim er sjovest, fordi han kom længst dér.

#B.8 Den ene playtester, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare Rotating Log, men bliver løbende bedre til dette.

#B.9 Nogle playtestere efterspørger Coyote Time.

#B.10 Playtestere har svært ved Tower of Death i Helheim, men lærer efterhånden, hvordan de skal klare det.

Tema C: For svært, forvirrende eller unfair – og et par nødvendige ændringer

#C.1 Én playtester kunne godt tænke sig, at de i Helheim startede oppe på en kant, ikke direkte i Tower of Death.

#C.2 Én playtester synes, at Muspelheim var for tomt – og derfor for kedeligt.

#C.3 Nogle playtestere følte, at man gled rundt en del på jorden.

#C.4 Én playtester gad godt, at de kunne bevæge sig hurtigere gennem et level. Altså mere flydende bevægelse, generelt.

#C.5 Playtestere har meget svært ved at klare Swinging Pillars. De føler, at Swinging Pillars er for tilfældig. Kun én tester (PA) klarede Swinging Pillars, og han synes, at Swinging Pillars var unfair.

#C.6 Playtestere synes generelt, at Road to Valhalla er et svært spil. For nogen er det for svært til deres smag.

#C.7 Den eneste playtester, der klarede et level (Niflheim), savnede, at der skete noget mere i slutningen af et level.

#C.8 Nogle playtestere regnede med, at der ville være combat med i spillet, da man spiller som en krigerisk viking.

#C.9 Playtestere har svært ved at komme videre fra de svævende platforme i Niflheim.

#C.10 En playtester bliver desorienteret af screenshake ved Crushing Walls i Niflheim.

#C.11 Playtestere føler, at de dør til Spike-Traps i Tower of Death selvom, at de tilsyneladende ikke ramte dem.

#C.12 Playtestere bliver forvirret over de ting, der ligger rundt omkring på jorden i Muspelheim.

#C.13 Playtestere har svært ved at lande på svævende platforme. Én playtester føler dog alligevel, at det er fedt at skulle time deres hop.

#C.14 Én playtester synes, at der er for mørkt i Helheim til at se noget.

#C.15 Den ene playtester, der spillede videre i Helheim, har svært ved at klare Bounce-Pads + Explosive Traps.

#C.16 Playtestere har svært ved at klare den svævende platform i Tutorial levelet.

#C.17 Nogle playtestere bliver forvirret over, at de kan gå flere veje i Niflheim selvom, at de kan se, at der kun er én vej videre.

#C.18 Den eneste playtester, der lykkedes at klare Swinging Pillars, bliver frustreret over at falde ned til Swinging Pillars fra Rotating Log.

#C.19 Den ene playtester, der spillede videre i Niflheim, bliver forvirret over, at de skal trykke E ved denne dør i Niflheim, da de ikke er blevet introduceret for, at dette er muligt.

#C.20 Playtestere bliver forvirret over Swinging Pillars.

#C.21 De playtestere, der spillede videre i Muspelheim, har svært ved at klare svævende platforms + Bounce-Pads. De føles unfair, da man kan blive skuppet op i gulvet fra platformen i det næste segment.

#C.22 Nogle playtestere bliver forvirret over Directional Bounce-Pads. Og selv, da de finder ud af, hvordan disse fungerer, kan de ikke klare segmentet med Directional Bounce-Pads.

#C.23 Playtestere er kortvarig forvirret, når de starter spillet. De trykker på alle knapper for at lære controls.

#C.24 Nogle playtestere har svært ved at afstandsbedømme.

#C.25 Playtestere har føler, at der mangler Air Control, eller at deres karakter er for afhængig af momentum. Nogen efterspørger double-jump eller lign. safety mechanics.

#C.26 Playtestere efterspørger check-points. Især første gang de dør og bliver sendt hele vejen tilbage til starten af et level.

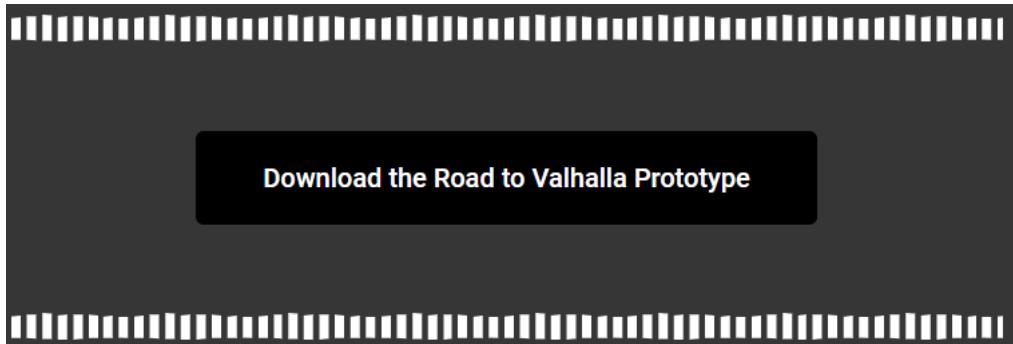
#C.27 Playtestere føler, at det er frustrerende at styre kameraet i Tower of Death i Helheim. Nogle gange stikker de kameraet igennem muren, så de ikke kan se noget.

#C.28 Tre playestere bliver forvirret over, at de kan blive dræbt af svævende platforme.

Bilag 14 – Trin for trin guide til at hente vores prototype

Nedenstående liste er en trin for trin guide til at hente, installere og prøve spillet

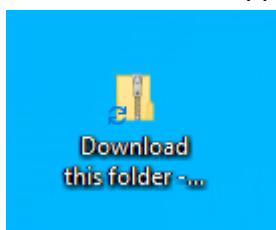
- Gå ind på hjemmesiden <https://www.runerock.dk/>
- Download spillet ved at klikke på Download the Road to Valhalla Prototype



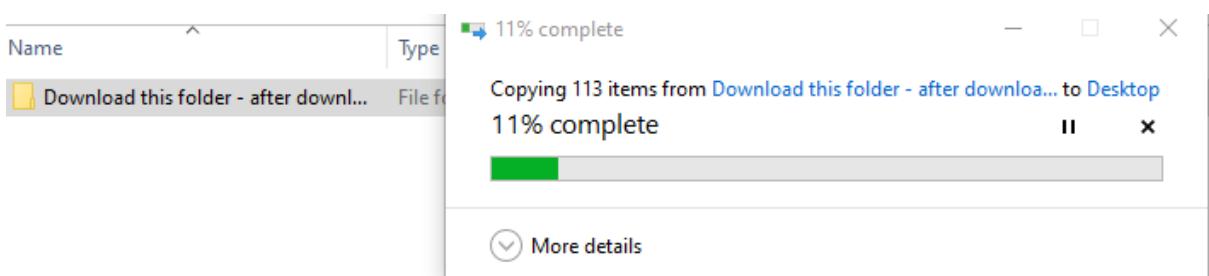
- Linket vi førte dig til et docs folder, hvor du kan downloade mappen

 Download this folder - after downloading open the exe file to play 23. maj 2022

- Download hele mappen ned og læg den på skrivebord eller i en mappe



- Efter du har hentet det zippet fil, går du ind på filen og flytter mappen ud på det ønsket sted



- Når det er gjort kan du åbne mappen og trykke på applikationen IndimediaGame

Engine	31-05-2022 14:33	File folder
IndimediaGame	31-05-2022 14:33	File folder
IndimediaGame	31-05-2022 14:33	Application 142 KB
Manifest_DebugFiles_Win64	31-05-2022 14:33	Text Document 2 KB
Manifest_NonUFSFiles_Win64	31-05-2022 14:33	Text Document 3 KB
Manifest_UFSFiles_Win64	31-05-2022 14:33	Text Document 929 KB

- Hvis din pc siger dette: trykke du på mere info og run anyway filen er sikker



- Hvis din pc, spørg dig om at hente noget så bare sig ja, da dette vil gøre det muligt at køre spillet med unreal engine



Setup Progress

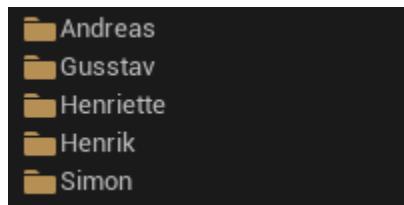
Processing: Initializing...

Cancel

- Derefter bliver spillet startet og held og lykke :)

Bilag 15 – Vores udviklingsmiljø for software prototyping uddybet

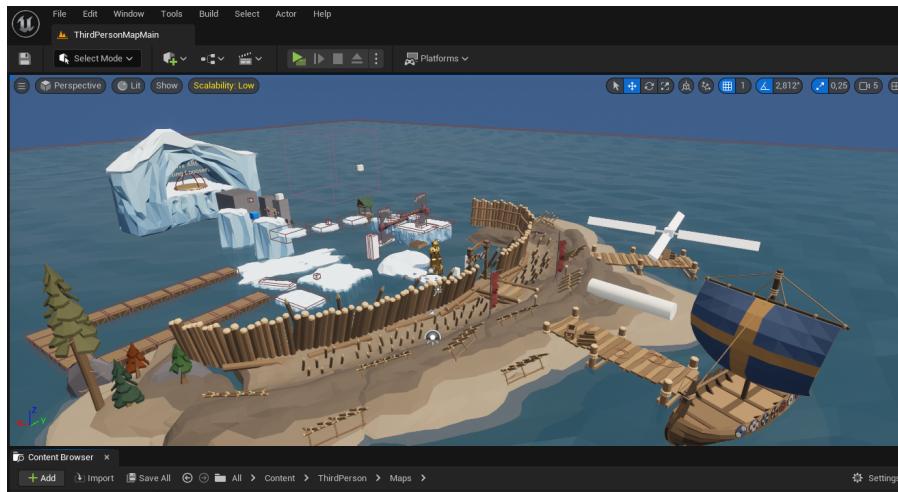
Vi har sammen som gruppe udarbejdet forskellige elementer og funktioner i Unreal Engine, vores første problem har været at finde ud af hvordan vi som fem personer arbejder på samme tid i samme projekt. Vores løsning har været at oprette *Playgrounds* til alle gruppemedlemmer. Playground er en term som beskriver et udviklingsmiljø som er opsat til ikke at ligne det endelige produkt, men fungere som et sted hvor man som udvikler kan lege og udvikle små dele af spillet, som derefter kan implementeres i den endelige prototype.



Figur A6 – vores mappestruktur i Unreal Engine 5

Ydermere har det været en udfordring at anvende version control gennem produktionsforløbet. Version control er en term som anvendes indenfor softwareudvikling og indebærer oftest at anvende et eksternt system til at sikre sig, at gruppemedlemmer ikke kommer til at gemme deres arbejde over andres. Til dette formål har vi anvendt Github, et online værktøj til at håndtere version control samtidigt med, at vi har taget vores forholdsregler ved at undgå at arbejde i samme fil.

Vi har således hver især udarbejdet forskellige komponenter og elementer til vores spil, som vi dernæst samlede, i en fælles playground som har til formål at fremvise alle de komponenter, vi har udviklet, og hvordan de anvendes. På den måde har vi et overblik over, hvor langt produktionen er.



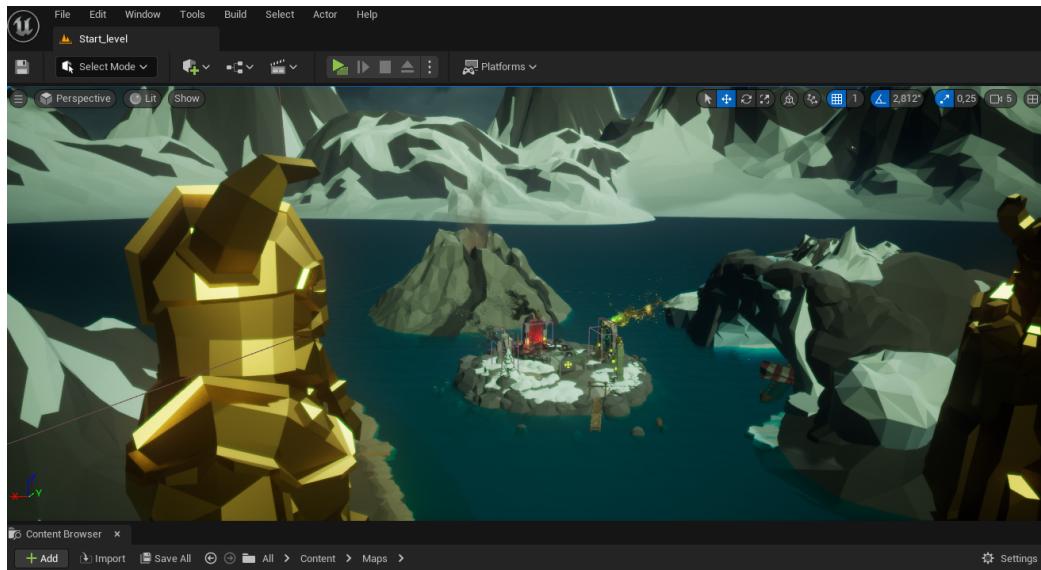
Figur B6 – Vores fælles playground

Fordi spillet er designet til forskellige levels, har det været oplagt, at uddeleger de forskellige level til forskellige gruppemedlemmer, således at vi undgår dobbeltarbejde og problemer med version control.

Projektet har taget form over 5-6 uger og løbende er den fælles playground blevet opdateret løbende med de forskellige elementer, som vi hvert især har fremstillet. På billede B6 ses vores fælles playground, hvori der er showcasing af de forskellige elementer og komponenter, vi anvendte i det endelige produkt.

Fordi vi har arbejdet på denne måde, har vi uden alvorlige problemer, kunne arbejde med flere personer på det samme projekt. Dette er oftest en udfordring i forbindelse med udvikling indenfor software, da der altid er en chance for, at man sletter eller gemmer over noget, som andre medlemmer i produktionen har lavet.

Produktionen har således været meget opdelt mellem de forskellige gruppemedlemmer og efterhånden, som vores deadline kom tættere, begyndte vi at inkorporere de forskellige elementer i det aktuelle spil. Her var der et par små problemer med version control, men ikke noget alvorligt nok til at sætte os tilbage tidsmæssigt.



Figur C6 – Screenshot af den endelige prototype hub level

Den første prototype af spillet var sammenhængende nok, til at kunne spilles igennem. Vi har dog efter vores pilot test været nødsaget til, at fikse åbenlyse problemer for at få brugbare data ud af de resterende playtests. Dette vil blive gennemgået i afsnit B3 som omhandler vores playtests.