

FORMPRINCIPER I KARAKTÄRSDESIGN

Geometriska formers inverkan på
karaktärsroller inom 2.5D plattformsspel

SHAPE PRINCIPLES IN CHARACTERDESIGN

Geometric shapes influence on character roles
in 2.5D platform games

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2018

David Spångberg

Handledare: Arslan Tursic
Examinator: Lars Vipsjö

Innehållsförteckning

| | | |
|----------|------------------------------------|-----------|
| 1 | Introduktion | 1 |
| 2 | Bakgrund | 2 |
| 2.1 | Form | 2 |
| 2.1.1 | Hård & Mjuk form | 4 |
| 2.2 | Karaktärsdesign | 4 |
| 2.3 | 2.5D Perspektiv | 5 |
| 2.4 | Pussel-Plattformsspel | 5 |
| 3 | Problemformulering | 6 |
| 3.1 | Metodbeskrivning | 6 |
| 3.1.1 | Karaktärerna..... | 7 |
| 3.1.2 | Spelet..... | 7 |
| 3.1.3 | Kvalitativ undersökningsmetod..... | 7 |
| 3.1.4 | Deltagare..... | 8 |
| 4 | Projektbeskrivning | 9 |
| 4.1 | Övergripande..... | 9 |
| 4.2 | Spelet | 9 |
| 4.3 | Karaktärerna..... | 10 |
| 4.3.1 | Designval..... | 11 |
| 4.4 | Problemanalys..... | 12 |
| 5 | Utvärdering | 13 |
| 5.1 | Pilotundersökning..... | 13 |
| 5.2 | Deltagarna | 13 |
| 5.3 | Resultat från undersökningen | 13 |
| 5.3.1 | Hård/Mjuk | 13 |
| 5.3.2 | Mjuk/Hård | 14 |
| 5.3.3 | Mjuk/Mjuk | 14 |
| 5.3.4 | Hård/Hård..... | 14 |
| 5.4 | Analys..... | 14 |
| 5.5 | Slutsatser..... | 15 |
| 6 | Avslutande diskussion | 16 |
| 6.1 | Sammanfattning | 16 |
| 6.2 | Diskussion | 16 |
| 6.3 | Framtida arbete | 17 |
| | Referenser | 18 |

1 Introduktion

Tidigare studier om form av t.ex. Larson m.fl. (2011) har studerat geometriska former i abstrakt format utan kontext, studien i denna rapport har undersökt form i kontexten av spel och karaktärsdesign. Typen av spel som har undersökts är 2.5D plattformsspel, inom denna genre så finns det ofta få olika typer av karaktärer, protagonisten, passiva och aggressiva, detta gör att karaktärsdesignen inom denna genre är viktig så det är tydligt vilka karaktärer som har vilka roller.

Målet med studien i denna rapport är att ta reda på om och i så fall hur användningen av geometriska former i karaktärsdesign påverkar spelupplevelsen inom ett 2.5D plattformsspel. Hårda former upplevs generellt sett som mer hotfulla än mjuka former (Larson m.fl. 2011), denna information används i karaktärsdesignen för den egna studien för att se hur det påverkar spelupplevelsen och hur karaktärerna tolkas.

För att undersöka problemet i denna studie så har fyra olika karaktärer skapats, två med hård silhuett och två med mjuk. Ett kort 2.5D plattformsspel har också skapats där karaktärerna kan placeras, spelet finns i fyra olika versioner där karaktärerna med mjuk eller hård silhuett har olika platser. Anledningen att denna metod används är att det kommer vara intressant att jämföra om spelet upplevs annorlunda beroende på vilken karaktär som har vilken roll i spelet.

2 Bakgrund

2.1 Form

När människor behöver reagera snabbt på hot tolkar hjärnan de underliggande primitiva formerna i objektet för att snabbare kunna processera hotet (Larson m.fl. 2011). Detta kapitel kommer att visa exempel på forskning som hävdar varför vissa former upplevs som mer hotfulla än andra, specifikt varför spetsiga former upplevs som mer hotfulla än runda i både objekt och ansikten.

Bar och Neta (2006) hade en fråga de ville ha svar på, vilka är de former av visuella objekt som får en person att gilla, ogilla eller bli rädd för dem? Hypotesen de hade för deras studie var att hårda och mjuka konturer bidrog till hur de visuella objekten upplevdes och att de hårda skulle gillas mindre än de mjuka. Bar och Netas (2006) studie använde sig av 140 par riktiga objekt där båda hade samma betydelse, t.ex. två soffor med samma utseende där enda skillnaden är konturen, en med mjuk och en med hård. Alla föremål presenterades även i gråskala för att deltagarna inte skulle reagera på färgen av objekten. 140 par av abstrakta mönster skapades där paren såg huvudsakligen lika ut med samma skillnad som de riktiga objekten, den ena hade hård kontur och den andra mjuk. Dessa mönster är med i Bar och Netas (2006) studie som en kontroll för att se om betydelsen bakom de riktiga objekten kan ha påverkat svaren. 80 riktiga föremål med blandad hård och mjuk kontur var också med i studien för att skapa en baslinje att jämföra resultaten med.

Bar och Netas (2006) process för att testa deras hypotes var att deltagarna fick se alla objekt som hade blandad hård och mjuk kontur som kontrollobjekt, de fick också se en sida av de 280 andra bilderna, antingen alla med hård kontur eller alla med mjuk. Bilderna visas endast i 84 ms för att tvinga fram en första reaktion sedan fick deltagarna välja gilla eller ogilla på bilden de nyss såg. Resultaten av detta visade tydligt att deltagare valde att gilla visuella objekt med mjuk silhuett mer än de med hård i både riktiga föremål och abstrakta mönster.

När Bar och Neta diskuterar resultaten så tar de upp exempel på visuella objekt med mjuka former som ogillas, t.ex. ormar, och objekt med hårda former som gillas, t.ex. chokladkakor. Bar och Neta menar att detta beror på att dessa objekt har andra faktorer som påverkar hur de upplevs mer än formen.

Aronoff, Larson och Stearns (2007) utförde en studie med mål att ta reda på om nedåttekande trianglar är lättare att identifiera än andra former, t.ex. cirklar och uppåttekande trianglar. För att prova detta så utformade de ett test som involverade ett 4x4 rutnät där de tvådimensionella formerna placerades och deltagarna skulle avgöra om en avvikande form fanns med i rutnätet så snabbt som möjligt. De två faktorerna som skulle undersökas var reaktionstid och procent som svarade rätt. I antal procent som svarade rätt så märktes ingen stor skillnad mellan de olika formerna, men i reaktionstiden så visar resultaten tydligt att trianglar fångar uppmärksamheten hos en betraktare snabbare än vad en cirkel gör, och ännu mer om triangeln är nedåttekande. I testen där Aronoff m.fl. (2007) visade rutnät med enbart cirklar eller trianglar så var reaktionstiden snabbare när det kom till att identifiera rutnätet med bara cirklar, detta kan betyda att trianglar håller en persons uppmärksamhet längre och gör det svårare att identifiera om andra former befinner sig i rutnätet menar Aronoff m.fl.

I diskussionen om varför nedåttekande trianglar är den form som är lättast att identifiera så nämner Aronoff m.fl. (2007) att arga ansiktsuttryck har den underliggande formen av en nedåttekande triangel och glada ansiktsuttryck liknar mer formen av en cirkel, Detta kan leda till den snabbare identifikationen av de nedåttekande trianglarna eftersom de förmedlar hot på en undermedveten nivå, nedåttekande trianglar finns även i naturen där de kan vara en fara, t.ex. stalaktiter i grottor som behöver undvikas för att inte skada sig.

Larson, Aronoff och Steuer (2011) utförde en studie för att vidare undersöka det tidigare resultatet att nedåttekande trianglar upplevs som mer hotfull än de flesta andra former som Aronoff m.fl. (2007) visade. Studien som Larson m.fl. (2011) utförde gick ut på att associera bilder och former med varandra, bilderna de visade var av tre kategorier, otrevliga, t.ex. vapen riktade mot betraktaren eller arga hundar, trevliga, t.ex. mat, pengar eller valpar och neutrala som kunde vara t.ex. en pall eller hink. Formerna Larson m.fl. (2011) använde var inte enbart primitiva geometriska former, de använde sig av olika variationer och kombinationer av trianglar och cirklar för att se om de kunde urskilja någon ytterligare faktor som påverkade hur och varför formerna upplevs som de gör. Anledningen till att de inte hade enbart former som deltagarna fick reagera på var att de riktiga bilderna skulle eliminera ledande ord och göra det svårare för deltagarna att veta vad som faktiskt studerades.

Testet som Larson m.fl. (2011) utförde använde sig av en dator och ett program som visade två bilder bredvid varandra och deltagarna skulle avgöra om bilderna var kompatibla med varandra, d.v.s. om bilderna gav betraktaren liknande känslor. Resultaten visade att deltagare var snabbare att associera otrevliga bilder med nedåttekande trianglar än någon annan association.

För att testa om det är den nedåttekande formen som är avgörande så utförde Larson m.fl. (2011) ett ytterligare test med samma utformning som ovanstående med skillnaden att de nedåttekande trianglarna var utbytta mot nedåttekande bågar. Resultaten här visade att de nedåttekande bågar inte hade samma association som de nedåttekande trianglarna och Larson m.fl. (2011) tror att den skarpa vinkeln upplevs som hotfull och kan vara den avgörande faktorn.

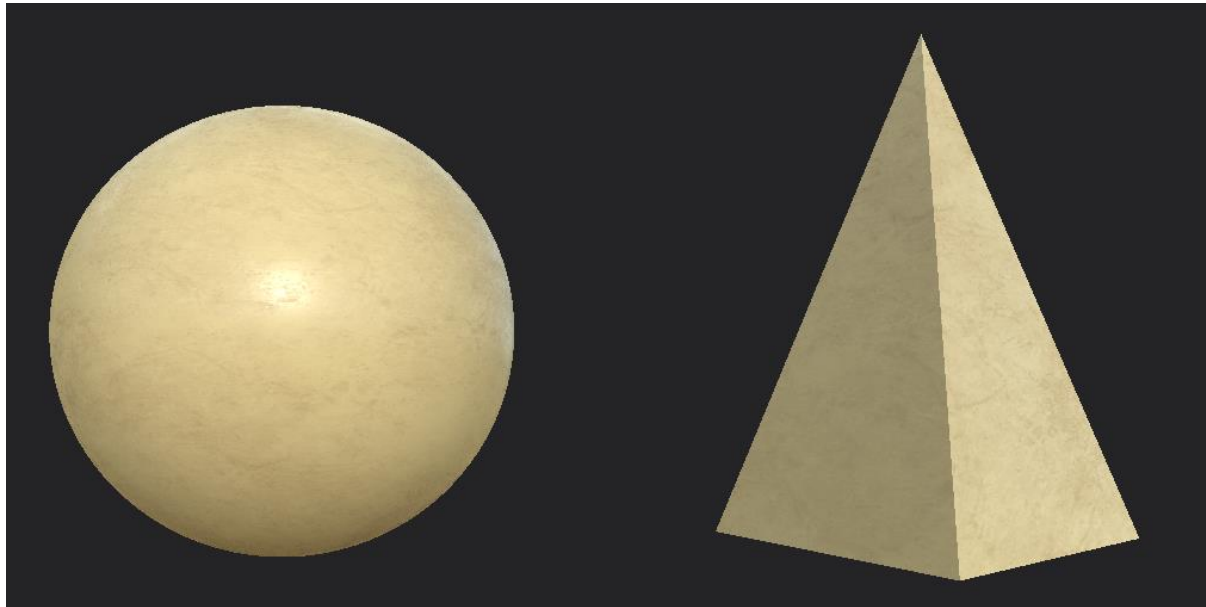
Watson, Blagrove och Selwood (2011) skapade en vidare studie av den Aronoff m.fl. (2007) utförde. Watson m.fl. (2011) hade som mål att vidare testa resultaten som Aronoff m.fl. (2007) kom fram till och ta reda på om det är den nedåttekande vinkeln som är avgörande för att formen ska dra till sig uppmärksamhet snabbast. Watson m.fl. (2011) utformade sin studie på liknande sätt som Aronoff m.fl. (2007) där deltagare fick se ett område fyllt med former och skulle avgöra om en avvikande form var närvarande. En skillnad mellan dessa två studier var att Watson m.fl. (2011) inte använde sig av ett rutnät för att placera formerna i, de var istället utspridda över ett område på skärmen. Antalet former som Watson m.fl. (2011) visade i sin studie varierade också från 8, 16 eller 24 former för att se om alla variationer visade samma resultat. I alla olika variationer så var de nedåttekande trianglarna lättast att identifiera. En annan skillnad var att Watson m.fl. (2011) enbart använde trianglar i olika rotationer istället för att ha med cirklar och andra former. I diskussionen så nämner Watson m.fl. (2011) att den nedåttekande triangeln kan uppfattas som mer hotfull än andra rotationer av triangeln på grund av dess geometriska likhet med ett argt ansiktsuttryck.

Daniel Lundqvist (2003) utförde en studie av ansiktsuttryck där han t.ex. delade upp ansikten i delar för att se om det endast förmedlar en känsla om alla delar sitter ihop, ett av

testen visade endast ögonbryn i abstrakt form av en linje och de flesta formationer gav inget resultat förutom de i en nedåttekande V-formation som deltagare upplevde som mer negativ än de andra. I nästa test så visades ögonbrynen tillsammans med en mun och även där så var de den nedåttekande V-formationen som gav det negativaste intrycket. Samma resultat fick Lundqvist även när hela ansikten visades.

2.1.1 Hård & Mjuk form

Begreppen hård och mjuk form används mycket i denna studie så det är av vikt att beskriva vad dessa begrepp betyder, detta är lämpligt att illustrera med bilder.



Figur 1. En sfär och pyramid renderad i Substance Painter.

Till vänster i figur 1 så syns en sfär som är ett exempel på en mjuk form då den inte har några skarpa kanter i sin siluett, till höger syns en pyramid som är ett exempel på en form med hård siluett då den har skarpa kanter som får den att se spetsig ut.

2.2 Karaktärsdesign

Karaktärsdesign är ett koncept som används inom all media med fiktiva karaktärer. Första gången en betraktare ser en ny karaktär så bildar de en uppfattning om vad just den karaktären har för personlighet och fysiska förmågor utifrån dess utseende (Isbister, 2006). Inom karaktärsdesign så används denna princip för att skraddarsy utseendet på karaktären och tydligt visa betraktaren vilken typ av karaktär de ser. Karaktärsdesign kan också användas vilseledande med flit för att skapa en karaktär som betraktaren tror har vissa egenskaper men egentligen kan fungera helt annorlunda, t.ex. en mycket liten karaktär utan stora muskler som är superstark.

I spelindustrin så är det vanligt att karaktärer inte får mycket introduktion så det blir extra viktigt att karaktärsdesignen ger betraktaren nog information för att få en förståelse för karaktären. För att skapa denna förståelse så används ofta stereotyper, detta ses av många som något negativt eftersom stereotyper ofta har någon negativ eller hånande innebörd (Isbister, 2006). När det kommer till karaktärsdesign så måste en balans hittas mellan de

olika elementen form, färg, kroppsspråk och användning av stereotyper för att skapa en intressant karaktär som inte upplevs som stötande.

2.3 2.5D Perspektiv

Att ett spel är 2.5D betyder att spelet eller delar av spelet är gjorda i 3D men själva spelandet sker endast på ett 2D-plan som ett vanligt 2D-plattformsspel där alla grafiska element är 2D. (https://en.wikipedia.org/wiki/2.5D#2.5D_platform_games [2018-02-06]). En spelserie som använder sig av 2.5D är *Super Smash Bros (1999-2018)*. Spelserien började redan tidigt använda sig av 3D-modeller för bakgrunder och har med tiden börjat använda mer 3D-modeller för även karaktärer men de har fortfarande kvar den tvådimensionella spelytan.

2.4 Pussel-Plattformsspel

I spelet *Hollow knight (2017)* som är ett 2D-pussel-plattformsspel så har passiva och aggressiva karaktärer mycket liknande stil och vid första anblick kan det vara svårt att avgöra om man är på väg mot en strid eller en konversation. Detta kan vara gjort med vilja för att hålla spelaren alert men det skapar en otydlighet som kan vara irriterande för vissa spelare som är vana vid att spel tydligt skiljer på vän och fiende med hjälp av form färg och rörelsemönster. För vana spelare så blir det lättare att avgöra vilka karaktärer som är passiva eller aggressiva med hjälp av inlärt rörelsemönster och färg på de olika klasserna men formerna är inte till stor hjälp eftersom både de passiva och aggressiva karaktärerna har designats med både mjuka och hårda former som gör det lätt att förvirra de två olika typerna. Ett spel som använder sig av alla tre faktorer, färg, form och rörelsemönster är *Ori and the Blind Forest (2015)* som är ett 2.5D-pussel-plattformsspel där de passiva karaktärerna har mjuka former, ljusa färger och rör sig smidigt medan de aggressiva karaktärerna har en tydligt hårdare siluett och använder sig av mycket rött som kan symbolisera fara och grönt som får karaktärerna att se giftiga ut, de rör sig också mycket mer ryckigt och ojämnt än de passiva karaktärerna.

Pussel-plattformsspel är en genre som oftast har få olika typer av karaktärer, det finns vanligtvis en protagonist, aggressiva karaktärer att slåss mot och passiva karaktärer som t.ex. kan sälja föremål till spelaren. Eftersom genren är så minimalistisk så byggs pussel-plattformsspel ofta runt dess estetik och känsla mer än mekaniken i spelet som ofta endast består av rörelse åt höger och vänster samt ett hopp och några få förmågor. Eftersom känsla och estetik är viktigt för denna genre så är det av betydelse att förstå hur spelarna reagerar på karaktärer som är designade med principerna om form i åtanke.

3 Problemformulering

I tidigare studier om form av t.ex. Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007) så har studierna varit kvantitativa (Ejvegård, 2010), detta gör att resultaten inte kunnat visa med större säkerhet vad det är med nedåtpekande trianglar som personer i de tidigare studierna uppfattat som hotfullt. Studien i denna rapport har använt sig av kvalitativ metod (Ejvegård, 2010) eftersom det är svårt att mäta begrepp som gilla och ogilla med enbart ett formulär, den intressanta delen har varit att se hur respondenterna formulerar sina svar till hur spelet upplevdes.

Problemformuleringen som arbetet ämnar undersöka i denna rapport är en vidareutveckling av en tidigare studie utförd av Emil Falk (2015) som studerade hur hårda och mjuka former bidrog till identifikationen av karaktärsroller inom MOBA-spel med ovanifrånperspektiv.

I 2.5D pussel-plattformsspel så finns det vanligtvis tre typer av karaktärer: protagonisten samt passiva och aggressiva datorstyrda karaktärer. Vilken av kategorierna de datorstyrda karaktärerna tillhör visas ofta med en kombination av färg, form och rörelsemönster. I denna studie så har faktorerna färg och rörelsemönster uteslutits och endast formen av karaktärerna har studerats för att ta reda på hur spelarna reagerar när roller byts på karaktärer som är designade utifrån resultaten i de tidigare studierna om form, t.ex. en passiv karaktär som är designad med nedåtpekande trianglar i grunden, kommer den uppfattas som en fiende?

Bar och Neta utförde 2006 en studie om hur människor upplever konturer på vardagliga objekt där de kom fram till att hårda konturer upplevs som mer hotfulla än mjuka konturer. Larson m.fl. (2012) utförde en liknande studie på primitiva geometriska former och hävdar att trekantar upplevs som mer hotfulla än cirklar, specifikt nedåtpekande trianglar.

Studien i denna rapport har undersökt hur dessa principer överförs till karaktärsdesign i 2.5D plattformsspel och vilka effekter det hade på spelaren. Så frågan som ligger i grunden till denna studie är, kan resultaten Bar och Neta samt Larson m.fl. kom fram till appliceras på karaktärsdesign i ett 2.5D pussel-plattformsspel och tydligt förmedla vilka av karaktärerna som är passiva kontra aggressiva utan användning av färg och animationer, samt hur denna användning av form påverkar hur spelaren upplever karaktärerna och spelet.

- Påverkar användningen av hårda och mjuka former inom karaktärsdesign i 2.5D plattformsspel hur spelet och dess karaktärer upplevs?
- Vilka tendenser kan utläsas?

3.1 Metodbeskrivning

Det som har studerats i denna undersökning är om ett spel och dess karaktärer upplevs på olika sätt beroende på vilka principer om form som är applicerade på protagonisten, passiva och aggressiva karaktärer eller om det inte har någon effekt. Följande rubriker förklarar hur undersökningen utförts samt vilket material som har skapats och vilken deltagargrupp som deltagit i undersökningen.

3.1.1 Karaktärerna

För att kunna utföra studien i denna rapport så har fyra karaktärer skapats, två karaktärer baserade på hårda former och två på mjuka. Nedåttekande trianglar har varit formen som används mest på karaktärerna med hårda former och cirklar på karaktärerna med mjuka. En cirkel har större yta än en triangel och det kan påverka hur karaktärerna upplevs så när karaktärerna designades så har yta samt höjd hållits i åtanke för att inte påverka resultaten.

Ori and the Blind Forest (2015) är ett spel som är byggt runt ett tema, detta har inte använts i den här studien och endast formspråket från spelet har använts som inspiration. I studien för denna rapport så presenterades karaktärerna i gråskala för att färgval inte skulle påverka hur respondenterna tolkade dem.

Eftersom karaktärerna skapades utifrån mina preferenser och kunskaper blandade med principerna om form som Larson m.fl. (2011) visade kan det vara så att karaktärerna inte tolkades av respondenterna som det var tänkt för studien. Ett problem med att mina kunskaper och preferenser styr karaktärsdesignen är att resultatet inte kan generaliseras i högre grad, arbetet kan snare ses som en förstudie där det söktes tendenser som kan följas upp i framtida studier.

3.1.2 Spelet

Undersökningen i denna rapport baseras på ett kort spel där deltagare i studien fick spela som en av de fyra karaktärerna, spelet finns i fyra olika versioner, en version där spelaren är en karaktär med hårda former och fienden är en karaktär med mjuka former, en version där spelaren är en karaktär med mjuka former och fienden är en karaktär med hårda former. Sedan två versioner där spelaren och fiendens karaktärer är baserade på samma form, det vill säga en version med bara mjuka karaktärer och en med bara hårda. Spelsektionen som finns är en kort plattformssektion där spelaren skulle ta sig från punkt A till B och stöta på ett antal fiender på vägen. Hur många fiender spelaren valde att döda noterades under spelsessionen.

Ett problem som uppstår med att skapa ett spel för studien är att karaktärerna kommer behöva röra sig, men det är enbart formen som ska studeras. Lösningen på detta är att karaktärerna inte kommer vara animerade utan istället ska de glida fram i spelvärlden, detta väcker dock ett ytterligare problem som är att spelprototypen inte känns som ett riktigt spel eftersom det är ovanligt att ha karaktärer som rör sig utan animationer. Detta kan ha påverkat hur applicerbar studien är på spel generellt och är en faktor som har hållits i åtanke vid analysen av resultatet. Några deltagare i studien nämnde även detta som en faktor som påverkade deras beslut gällande om fienden upplevdes som hotfull eller inte.

3.1.3 Kvalitativ undersökningsmetod

För att besvara frågeställningen i studien så lämpar sig en kvalitativ metod bäst eftersom det är djupa svar som behövs för att förstå vad det är som påverkar spelupplevelsen eller upplevelsen av karaktärsutformningen. Ett problem med denna metod är att deltagandet endast var lokalt och resultaten kan ha påverkats av lokal kultur och kan därför inte generaliseras på en större publik. Intervjutypen som användes är en semistrukturerad där det finns ett antal förberedda frågor som kan följas upp med lämpliga följdfrågor (Ejvegård, 2010).

Fyra grupper har fått spela en version av spelet var. Innan de fick börja spela så svarade de på en kort enkät anonymt för att besvara frågor som ålder, kön och tidigare spelvana. När enkäten var ifylld så fick deltagaren spela spelet med en forskningsledare deltagande som observatör i bakgrunden för att eliminera utomstående påverkan. Efter att deltagaren spelat klart började intervjudelen. För att få reda på hur deltagaren upplevde spelet så började intervjun med att ställa frågor om just spelet i helhet istället för om karaktärsdesignen. Frågorna var t.ex. "Vad tror du spelet gick ut på?" eller "Hur kände du första gången du stötte på en annan karaktär i spelet?" Frågorna riktade sig sedan mer mot karaktärsdesign och frågor som "Vilken roll tror du denna karaktär skulle ha i ett plattformsspel?" och som följdfråga "Vilka visuella attribut får dig att tycka så?" ställdes. Anledningen till att frågorna inleds som mer generella är att inte vara ledande och låta deltagaren skapa sin egen åsikt utan yttre påverkan. En faktor som behöver tas i åtanke här är att deltagarna alla har egna erfarenheter av spel som kan leda till olika svar.

De semistrukturerade kvalitativa intervjuerna utfördes med 10 deltagare (se appendix A). Tanken från början var att utföra intervjuerna i samma grupprum för alla deltagare, detta valdes bort för att det visade sig enklare att hitta villiga deltagare om studien utfördes i deras eller mitt hem. Detta bör inte ha någon negativ påverkan på studien eftersom det blir mindre formellt och deltagarna kan uttrycka sig mer öppet om de känner sig bekväma. Intervjuerna var ganska korta med tider på mellan 5 till 10 minuter eftersom det är en smal frågeställning där det visade sig relativt lätt att få de svar som behövdes för studien.

3.1.4 Deltagare

Deltagandet i denna studie försökte hållas jämnt mellan män och kvinnor för att skapa ett så brett resultat som möjligt. Deltagarna var spelstudenter med varierad erfarenhet av plattformsspel. Anledningen till att urvalet består av spelvana deltagare är att de ska ha en aning om genrekonventioner som att fiender ofta är designade med hårda former och vänner med mjuka så det kan studeras hur de reagerar när konventionerna bryts. En nackdel med att ha enbart spelvana deltagare är att resultaten enbart representerar den delen av populationen och kan inte generaliseras över en större publik. Dock kan tendenser framträda vilket kan följas upp i senare studier eller framtida arbeten.

4 Projektbeskrivning

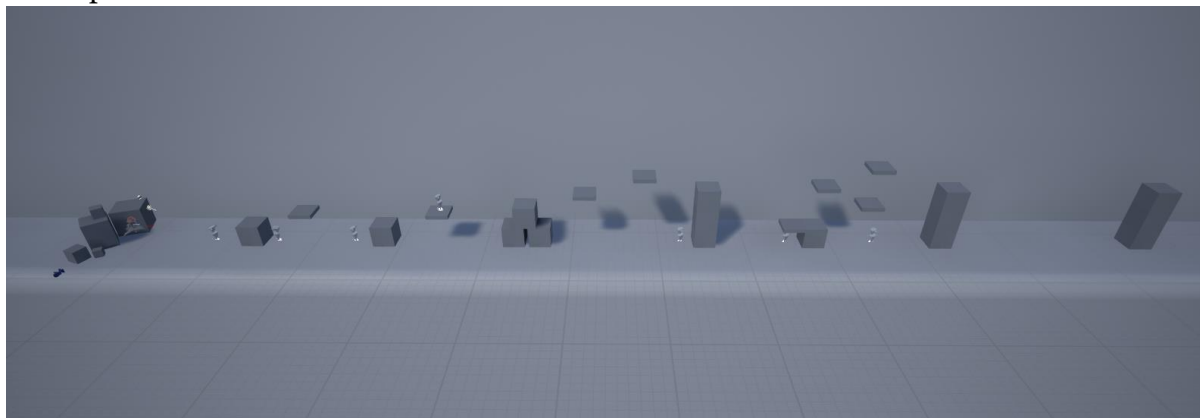
4.1 Övergripande

För att utföra denna studie så har fem olika artefakter skapats, två karaktärer designade med hårda former och två med mjuka samt ett spel där deltagare i studien kunde se karaktärerna. Den spelmotor som valdes att göra spelet i var *Unreal Engine (2014)* eftersom det finns många basprojekt att utgå ifrån samt att programmeringen i den spelmotorn är mer förenklad vilket gör de lätt att sätta sig in i. I basprojektet som användes för denna studie så fanns funktionalitet för att springa samt hoppa längs en låst axel på 3D objekt, d.v.s. ett 2.5D plattformsspel.

Karaktärerna till spelet skapades i *ZBrush (2017)* och *Maya (2018)*, designen på karaktärerna utgick från hårda och mjuka former, detta är tydligt för att deltagare i studien ska få den bild som är tänkt av karaktärerna.

4.2 Spelet

Den funktionalitet som behövdes implementeras i spelet utöver det som fanns i basprojektet var en fiende som fick spelaren att börja om spelsekvensen om de gick in i fienden samt en attack som gjorde att spelaren kan döda fienden. Valet att ha just dessa funktioner gjordes för att efterlikna ett plattformsspel som ofta har få olika mekaniker samt för att efterlikna studierna av Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007) som håller sina studier abstrakta och småskaliga för att kunna isolera en aspekt och studera den. Attacken visas som en partikelexplosion där partiklarna har samma formspråk som karaktären som spelas, d.v.s. den mjuka protagonisten har mjuka partiklar och den hårda protagonisten har hårda partiklar.

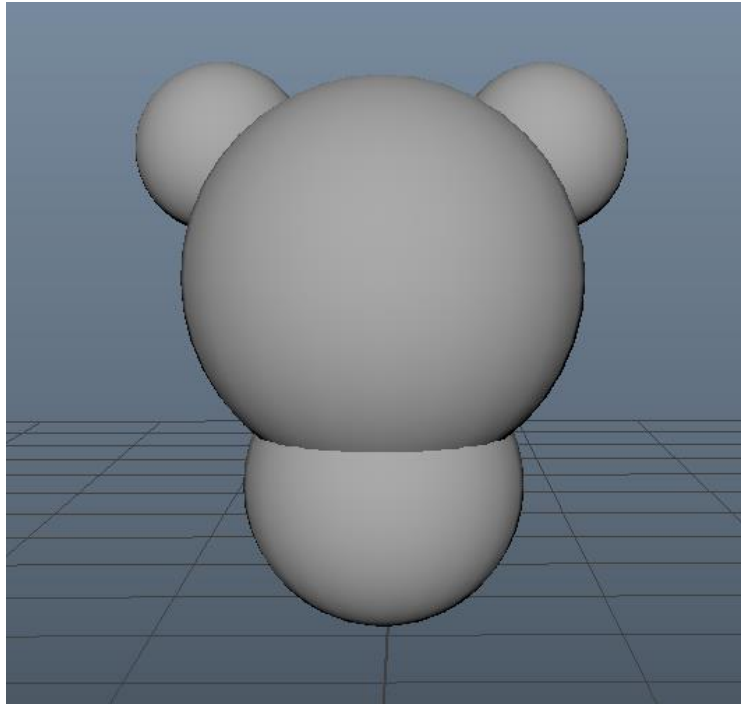


Figur 2. Bild av spelsekvensen i Unreal Engine.

I spelsekvensen så skulle spelaren ta sig förbi ett antal fiender samt klara sig igenom några enkla plattformsmoment. Alla fiender var placerade så att det går ta sig förbi utan att döda dem så det är valfritt om spelaren hoppar över fienden eller dödar dem. Anledningen till detta designval var att de kunde vara intressant att se om fler spelare dödar de kantiga fienderna än de runda samt hur de svarade på frågor om varför de gjorde det valet.

4.3 Karaktärerna

Skapandet av karaktärerna utgick ifrån primitiva former för att få de underliggande formerna att tolkas korrekt. Processen började i *Maya (2018)* för att skapa en grund till karaktären.



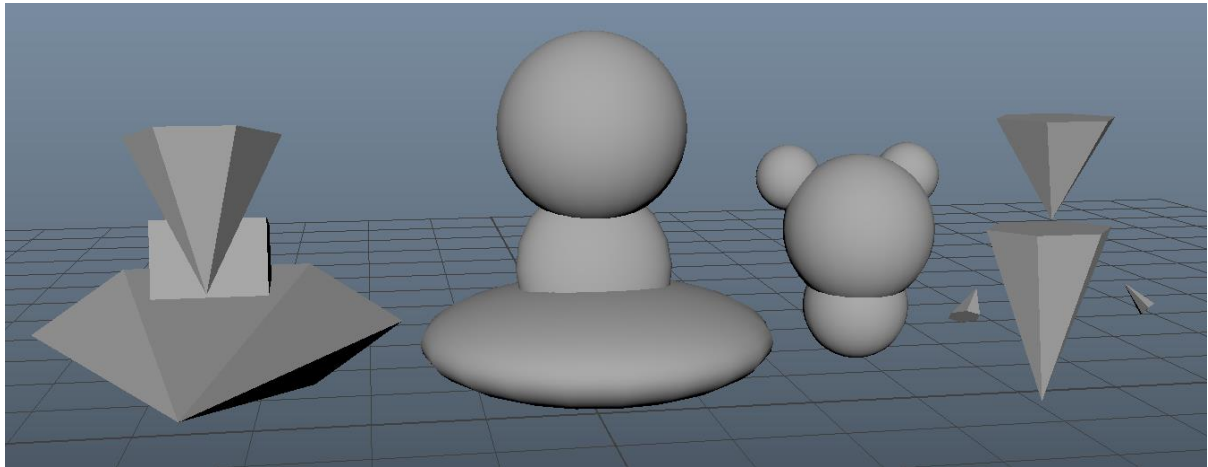
Figur 3. Fiende designad med mjuka primitiva former i Maya.

I figur 3 så visas första stadiet i skapandet av karaktären, målet här var att få en grundläggande idé om formen på karaktären så sfärerna skalades om och placerades i olika formationer för att till slut få fram rätt känsla på karaktären samt en idé om hur den skulle tas vidare till *ZBrush (2017)* som var nästa steg i processen.



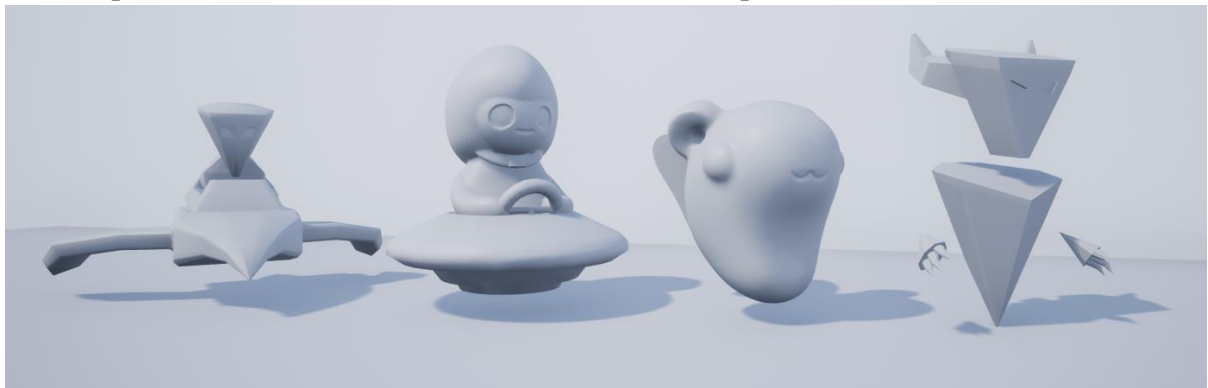
Figur 4. Slutgiltiga fienden designad utifrån mjuka former.

När modelleringen var klar i *ZBrush (2017)* så användes funktionen *Decimate* för att dra ner antalet polygoner och göra modellen redo för en spelmotor, anledningen till att den funktionen användes över att göra det för hand var att modellerna inte skulle animeras så det fanns ingen anledning att ha topologi anpassad för animation.



Figur 5. Alla karaktärer i primitiva former.

Alla karaktärerna i spelet flyter över marken, detta var ett medvetet val som gjordes för att kompensera för att inga animationer skulle göras för karaktärerna. Att de flyter hjälper för att få spelsekvensen att kännas mer som ett äkta spel även om animationer saknas.

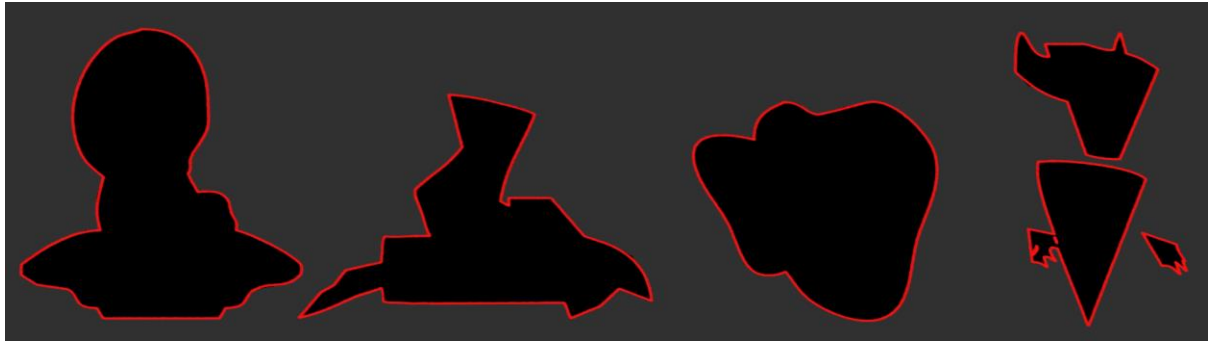


Figur 6. Alla karaktärer i sin slutgiltiga form.

Alla karaktärerna fungerade bra i spelmotorn och det flöt på med en hög bildfrekvens vid testning.

4.3.1 Designval

Hela designprocessen utgick ifrån studierna av Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007) där hårda former ska uppfattas som hotfulla och mjuka som snälla, den nedåtpekande triangeln var en form som nämndes ofta i alla ovanstående studier som den form som uppfattas som mest hotfull så det blev den formen som fick bli utgångspunkt i designen av de karaktärer med hårda former. De mjuka karaktärerna utgick ifrån deformerade sfärer för att de skulle få en mjuk siluett utan många skarpa kanter.



Figur 7. Siluett av alla karaktärer.

Längst till vänster i figur 7 så syns protagonisten designad med huvudsakligen runda former, nästa karaktär till höger är protagonisten designad med hårda former, sedan kommer fienden med mjuka former följt av fienden med hårda former. Det var viktigt att en tvådimensionell siluett av karaktärerna tolkades korrekt för att efterlikna studierna av Aronoff m.fl. (2007) och Larson m.fl. (2011) som använde sig av tvådimensionella bilder. Eftersom karaktärerna är 3D-modeller så såg deltagarna i denna studie dem ifrån många olika vinklar och det kan ha påverkat resultatet men karaktärerna följer det mjuka eller hårda formspråket huvudsakligen i alla vinklar.

4.4 Problemanalys

Det finns många faktorer i denna studie som gör den svårare att utföra än de av Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007) som höll sig mer enkla i sin metod. Ett problem som kan ha funnits är att spelet inte kändes nog autentiskt och blir för abstrakt för att karaktärerna skulle framkalla en respons hos spelaren. Frågorna som ställdes i denna studie fick inte vara ledande, t.ex. "Kände du dig som en protagonist eller antagonist?", frågor som denna låter inte deltagaren i studien formulera ett eget svar, en fråga som "Hur kände du när du först märkte att det finns en till karaktär i spelet?" ger mer möjlighet till egna tankar och det är de svaren som var intressanta.

5 Utvärdering

5.1 Pilotundersökning

För att se om formatet med intervjuer fungerade så utfördes tre pilotstudier där det visade sig att svaren respondenterna gav var relevanta för att besvara frågeställningen. Innan studien fortsatte så justerades vissa frågor för att vara mindre ledande, t.ex. "När du först såg fienden, vad kände du då?" blev istället "När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?" för att inte leda deltagarna till vissa antaganden. Formatet med semistrukturerade intervjuer fungerade bra eftersom frågorna kunde anpassas lite efter hur utförliga deltagarna var i sina svar.

5.2 Deltagarna

Av de 10 som deltog i studien så var 4 tjejer och 6 killar. Åldern på deltagarna var utspritt mellan 20-30. Alla deltagare var från Sverige och spelvanan bland dem låg på 2-3 timmar på dag (se appendix B).

5.3 Resultat från undersökningen

Resultaten presenteras uppdelade först för de fyra olika versionerna av spelet för att sedan jämföra resultaten. Rubrikerna följer detta format, mjuk/hård där det första ordet representerar formspråket på huvudkaraktären och det andra ordet formspråket på fienden.

5.3.1 Hård/Mjuk

I denna version så spelade deltagaren som karaktären med hårt formspråk och mötte fienden med mjukt formspråk. Tre deltagare spelade denna version av spelet, en av deltagarna valde att undvika alla fiender utom en och ta sig till slutet av spelet genom att skjuta minimalt, anledningen till att deltagaren valde att göra detta var "*För att den rörde sig inte mot mig så den kändes inte hotfull, och den såg inte fysiskt hotfull ut heller, så jag kände varför skada den om den inte skadar mig*" – Deltagare nr.3. Två av deltagarna la knappt märke till karaktären de själva spelade och båda hade liknande svar till varför, "*Jag la knappt märke till den, jag är lite så att jag sätter mig själv i positionen som huvudkaraktär och det spelar inte så stor roll hur den ser ut*" – Deltagare nr.3 och "*Tänkte inte alls på den, satte mig själv i rollen som huvudkaraktär*" – Deltagare nr.7. Efter att deltagare nr.3 fick se en stillbild på karaktären så blev svaret intressantare "*Lite elak tror ja, på grund av att, dels på grund av formerna och på grund av att det är den enda saken i spelet som rör sig, trots att det är jag som styr den, och det i kombination med varandra tror jag gör att man känner att den är hotfull*" – Deltagare nr.3. Alla deltagare hade även ganska lika svar gällande om karaktärerna passade i deras roller (se appendix A, deltagare nr.3, 5, 7), Deltagare nr.3 formulerade det på ett bra sätt "*Det blir lite av en konflikt när karaktären du är, är den goda karaktären som ser hotfull ut och de onda karaktärerna ser söta ut, det kan vara intressant men det blir fortfarande en konflikt*" detta visar att formspråket verkar ha en inverkan för denna person i hur både spelet och karaktärerna upplevs.

5.3.2 Mjuk/Hård

I denna version så spelade deltagarna som huvudkaraktären med mjukt formspråk och mötte fienden med hårt formspråk. Två av deltagarna spelade denna version av spelet. Ingen av de två deltagarna valde att medvetet undvika fienderna utan eliminerade dem för att ta sig till slutet av spelet. En av deltagarna tyckte fienden såg elak ut för att *"Den hade horn och var gjord med mycket hårda kanter så den såg inte alls snäll ut"* – Deltagare nr.1. Båda deltagarna höll med om att fienden såg elak ut och att det berodde på formerna, de hade också liknande åsikt angående huvudkaraktären, ord som "cool" och "mysig" användes för att beskriva den. Eftersom denna version av spelet är den som landar närmst genrekonventionerna angående form i plattformsspel så är det inte förvånande att båda deltagarna tyckte karaktärerna passade i de roller som de hade, som en deltagare sa: *"De roller som de hade, karaktären jag spelade som hjälten och fienden som fienden"* – Deltagare nr.1.

5.3.3 Mjuk/Mjuk

Båda karaktärerna i denna version av spelet var designade med det mjuka formspråket och tre deltagare spelade denna. Alla deltagare hade likande åsikter angående vilket tema det skulle behöva vara för att karaktärerna skulle passa i sina roller, de använde alla ord som "barnleksak" och "barnspel" för att beskriva temat som karaktärerna hade passat i. *"Han ser snäll ut, ser inte ut som någon som ska skjuta på fiender"* - Deltagare nr.2 angående huvudkaraktären och *"Den var söt och mjuk, lite som en barnleksak"* – Deltagare nr.9 angående fienden. Deltagare nr.2 valde att inte eliminera en enda fiende och gick förbi hela banan genom att hoppa över dem, Deltagare nr.6 eliminerade vissa för att ta sig fram lättaste vägen och deltagare nr.9 eliminerade de två första fienderna för att sedan inse att de inte gjorde någon skada och valde sedan att undvika dem istället.

5.3.4 Hård/Hård

Denna version spelade två deltagare där båda karaktärerna var designade med ett hårt formspråk. Båda deltagarna valde att eliminera alla fiender som hamnade i dess väg. Deltagare nr.4 hade detta att säga *"Jag tänker ju plattformsspel, då är spetsigt farligt, så rör inte spetsigt"* detta visar på att personen har erfarenhet av plattformsspel och dess konventioner gällande formspråk. När deltagare nr.8 frågades angående hur den andra karaktären i spelet uppfattades så gavs detta svar *"Som en fiende, såg ut som små djävular"* varför? *"Dom hade typ horn och var spetsiga"* som visar ytterligare på att formspråket på karaktären spelar stor roll i hur de tolkas inom ett plattformsspel. När det kommer till huvudkaraktären så visar det sig att många sätter sig själv i den rollen utan att tänka så mycket på hur karaktären ser ut, *"Jag sätter mig själv i rollen som god oftast när jag spelar spel men karaktären ser ganska neutral ut, fast kanske lite mer åt det elaka hållet"* – Deltagare nr.4 och *"Den hade spetsiga former men det har flera huvudkaraktärer utan att vara elaka, och eftersom jag spelade den karaktären så utgick jag från att det var den som var god"* – Deltagare nr.8. Båda deltagarna tyckte att karaktärerna passade i de roller de hade i spelet.

5.4 Analys

Nästan alla deltagare hade liknande känslor för de mjuka och hårda karaktärerna, 9 av 10 deltagare nämnde på något vis att de mjuka karaktärerna upplevdes som "snäll", "god" eller "mysig" och de hårda karaktärerna som "elaka", "hårda" eller "fiender". Dessa resultat

stämmer överens med studierna av Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007) och visar på att formprinciperna är överförbara till 2.5D plattformsspel. Detta resultat var även det jag förväntade mig eftersom det inte finns någon uppenbar anledning att formprinciperna inte skulle kunna föras över till spelvärlden men det behövde fortfarande bevisas. Tendenserna som visades i denna studie stödjer denna tolkning.

Hur spelet som helhet upplevdes ändrades också när formprinciperna ändrades, deltagare som mötte mjuka fiender när de spelade som en hård karaktär kände sig onda i spelet medan de som spelade som mjuk karaktär och mötte hårda kände sig som hjälten till en större grad. Vissa deltagare bortsåg nästan helt ifrån hur karaktären de själva spelade såg ut och fokuserade endast på hur fienderna såg ut eftersom de hade automatiskt satt sig själv i rollen som hjälte i spelet.

Många deltagare nämner när det gäller om karaktärerna passar i rollerna de har att så länge temat i spelet fungerar tillsammans med karaktärerna så kan vad som helst passa. När det kommer till de mjuka karaktärerna så har ord som "barnspel" kommit upp och det kan visa på att de mjukare formerna har en koppling till en yngre publik till större grad än de hårda formerna som är för en mer mogen publik.

5.5 Slutsatser

Denna studie hade som mål att studera tendenser kring frågeställningen: Påverkar användningen av hårda och mjuka former inom karaktärsdesign i 2.5D plattformsspel hur spelet och dess karaktärer upplevs? Och: Vilka tendenser kan utläsas? Första delen av frågan som är om spelet och karaktärerna påverkas alls av användning av hårda och mjuka former har ett mycket kort svar, ja tendensen är att det påverkar hur spelet och karaktärerna upplevs.

Den intressanta delen av frågan är, vilka tendenser som kunde utläsas? När det gäller huvudkaraktären så spelade det inte lika stor roll om den var baserad på mjuka eller hårda former eftersom många satte sig själva i rollen som huvudkaraktär och hjälte. Om fienden var baserad på mjuka eller hårda former spelade en större roll i hur spelet upplevdes då många deltagare som mötte de mjuka fienderna valde att undvika dem istället för att eliminera medan den tanken inte sågs i ett enda fall med de deltagare som mötte de hårda fienderna. En tendens som visades var att många deltagare som spelade med de mjuka karaktärerna tyckte de skulle passa för en yngre publik.

Med ett så lågt antal deltagare där alla kommer ifrån samma kultur så kan dessa resultat inte generaliseras, resultaten och tendenserna som deltagarna visade kan ses som en grund till att utföra djupare studier.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Denna studie gick ut på att svara på frågan: Påverkar användningen av hårda och mjuka former inom karaktärsdesign i 2.5D plattformsspel hur spelet och dess karaktärer upplevs? Och: Vilka tendenser kan utläsas? Metoden för att svara på denna fråga var att skapa ett kort plattformsspel i fyra olika versioner där karaktärerna var baserade på antingen mjuka eller hårda former, två huvudkaraktärer och två fiender skapades där de båda fanns i två olika versioner, en baserad på hårda former och en på mjuka. För att studera hur spelet upplevdes så genomfördes semistrukturerade intervjuer där deltagare fick spela igenom spelet och sedan svara på ett antal frågor om upplevelsen. Svaret på första delen av frågeställningen som är om formprinciperna kommer påverka alls är ett ja. När det gäller hur de hårda och mjuka formerna påverkar upplevelsen så kan vissa tendenser skönjas även om deltagandet inte är högt nog för att generaliseras. Hur huvudkaraktären såg ut spelade inte lika stor roll som hur fienden såg ut eftersom de flesta satta sig själva i rollen som hjälte. Men när formen på fienden ändrades så ändrades även beteendet hos deltagarna, de var mycket mer villiga att eliminera fienden om den var baserad på hårda former än om den var baserad på mjuka.

6.2 Diskussion

Studien i denna rapport visar på samma resultat som studier utförda av Aronoff m.fl. (2007), Larson m.fl. (2011) och Bar&Neta (2007), som är att hårda och mjuka former skapar olika reaktioner hos människor, antagligen baserat på evolution och hur skarpa former ofta har relaterats med fara medan mjuka former relaterades med säkerhet. Denna studie antyder även att dessa principer är överförbara till 3D-modeller i en spelvärld. Så, varför eliminerar fler deltagare fienderna med det hårda formspråket? Det kan bero på att alla deltagare var spelvana och är tränade ifrån andra spel att identifiera hårda former som fiender. Temat på ett spel säger ofta mycket om vad en spelare kan förvänta sig om det, t.ex. i denna studie som använder sig av ett 2,5D-plattformsspel så finns konventioner som säger att taggigt och hårt är farligt och mjukt är snällt, när dessa konventioner bröts så märktes det att deltagarna spelade på ett annat sätt, de var mer funderingsamma över vad målet i spelet var. Hur detta kan användas för att skapa nya spel är lite oklart men denna upptäckt skulle kunna användas för att göra en karaktärs motiv i ett spel tydligt, t.ex. en karaktär som ser god ut men sedan visar sig vara antagonisten i spelet eller tvärt om.

Trovärdigheten i resultaten kan påverkas av att jag träffat alla deltagare, även om de inte visste vad studiens mål var så kan svaren påverkas av det faktumet att de känner mig eller har sett mig förut. Intervjuerna utfördes också i olika miljöer eftersom deltagarna var mer villiga att vara med i undersökningen om de kunde göra den i sitt eget eller mitt hem, detta kan också påverka trovärdigheten hos resultaten eftersom miljön man befinner sig i påverkar en persons känsloläge. Jag ser inte detta som en brist i undersökningen utan en styrka eftersom det gör att svaren blir mer autentiska då deltagarna befinner sig i en bekväm miljö som de är vana att spela i.

En aspekt som kan ha påverkat resultatet i studien är att karaktärerna i spelet saknar animationer, detta påverkar trovärdigheten att det ska kännas som ett riktigt spel. Även om karaktärerna är flytande över marken så förväntar sig en van spelare någon typ av animation hos en karaktär. Detta märktes när deltagare gav svar som *"Karaktären i sig kändes ganska*

hotfull men det blev en annan känsla för den inte rörde sig, de är ju statiska. Men annars såg de rätt elaka ut” – deltagare nr.4. Eftersom målet med studien inte var att skapa ett autentiskt spel utan studera smala delar i spelet så bör detta inte vara ett problem då de svar som gavs var relevanta för att besvara frågeställningen.

Att alla deltagare är från samma kultur kan som nämnts påverka hur applicerbart resultatet är på andra folkgrupper, tendenserna som har visats i denna studie kanske inte alls stämmer i andra delar av världen. För att studien ska kunna vara applicerbar på en större publik så skulle ett mer mångfaldigt deltagande behövas. Deltagarna i denna studie var alla ganska vana spelare med samma etnicitet och sociala bakgrunder, den största faktorn som kan påverka resultatet tror jag är att alla var vana spelare som gör att de känner till vanliga designval och konventioner inom spelvärlden. Samtidigt ger detta möjligheten att skapa djup hos karaktärer genom att bryta stereotyperna (Isbister, 2006).

6.3 Framtida arbete

Om studien skulle utvecklas på kort sikt så skulle intervjufrågorna kunna finjusteras för att få bättre svar samt försöka nå en annan bredare målgrupp och se om resultaten blir samma ändå. Det skulle också vara intressant att se hur deltagare skulle reagera om karaktärerna var i sina primitiva former istället för de fullt skapade karaktärerna eftersom mina egna preferenser i karaktärsdesign påverkar hur de klara karaktärerna ser ut. Studien skulle även göras med fler deltagare.

Om arbetet skulle fortsätta en längre tid framåt så vore det intressant att skapa fler karaktärer där mjuka och hårda former blandas mer för att se vart gränsen går i hur karaktärerna upplevs. Om en längre fortsättning på studien skulle utföras så är det viktigt med ett mer mångfaldigt deltagande för att resultaten ska vara mer relevanta. Studien skulle även gå att utföra på barn för att se vilka karaktärer de föredrar och hur de reagerar annorlunda än vuxna på samma karaktärer, kommer de gilla de mjuka karaktärerna mer? Eller är det bara en sak som vuxna antar om barn.

En sak som vore intressant att forska vidare om är varför vissa identifierar sig mer än andra med huvudkaraktären i spelet, det kan bero på vilka spel de är vana med och vilket formspråk dessa använder på sina huvudkaraktärer. I denna studie så var det fler deltagare som satte sig själva i rollen som den hårda huvudkaraktären och tänkte knappt på hur den såg ut än för den mjuka där fler la märke till hur den såg ut. Vad detta innebär vet jag inte och det behöver forskas mer om, det kan tyda på att de hade lättare att identifiera sig med den hårda karaktären än den mjuka och behövde inte tänka lika mycket på hur den såg ut, eller så kan de betyda att de inte identifierade sig med den hårda karaktären och satta sig själva i rollen som huvudkaraktär istället.

Referenser

Allegorithmic (2017) *Substance Painter* (version 2017.2) [Datorprogram]. Tillgänglig: <https://www.allegorithmic.com/products/substance-painter>

Autodesk (1998-2018). *Maya* (version 2018) [Datorprogram]. Tillgänglig: <https://www.autodesk.com/education/free-software/maya>

Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft* (version: 1.0) [Datorprogram]. Blizzard Entertainment.

E. Blagrove, S. Selwood & D.G. Watson (2011) Emotional triangles: A test of emotion-based attentional capture by simple geometric shapes. *Cognition and Emotion*, vol 25, issue 7, pp. 1149-1164.

Ejevegård, R. (2010) *Vetenskaplig Metod*. Lund: Studentlitteratur AB.

Epic Games (2014) *Unreal Engine* (version 4.17.2) [Datorprogram]. Tillgänglig: <https://www.unrealengine.com/en-US/what-is-unreal-engine-4>

Falk, Emil (2015) *Geometriska Former i Karaktärsdesign*. Högskolan i Skövde.

Isbister, K. (2006) *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco: Elsevier Inc.

J. Aronoff, C.L. Larson & J.J. Stearns (2007) The Shape of Threat: Simple Geometric Forms Evoke Rapid and Sustained Capture of Attention. *Emotion*, vol 7, issue 3, pp. 526-534.

J. Aronoff, C.L. Larson & E.L. Steuer (2011) Simple geometric shapes are implicitly associated with affective value. *Motivation and Emotion*, vol 36, issue 1, pp. 404-413.

Lundqvist, D. (2003) *The Face of Wrath: How Facial Emotion Captures Visual Attention*. Stockholm: Karolinska institutet.

M. Bar, M. Neta (2006). Humans Prefer Curved Visual Objects. *Psychological Science*, vol 17, issue 8, pp. 645-648.

Moon Studios (2015) *Ori and the Blind Forest* (version: 1.0) [Datorprogram]. Microsoft Studios.

Pixologic (1999-2018). *Zbrush* (version 4r7) [Datorprogram]. Tillgänglig: <https://pixologic.com/zbrush/downloadcenter/>

Team Cherry (2017) *Hollow Knight* (version: 1.0) [Datorprogram]. Team Cherry

Wikipedia (2001) *Super Smash Bros*. Tillgängligt på internet: https://en.wikipedia.org/wiki/2.5D#2.5D_platform_games [Hämtad: 2018-02-06].

Appendix A - Intervjuer.

Intervju 1 – Mjuk/Hård

Går det bra att jag spela in intervjun?

-Aaa det gör inget

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

-Cool

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Ta mig från punkt A till B, som ett plattformsspel.

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Jag identifierade den som en fiende eftersom det är vanligtvis så i plattformsspel, och eftersom jag kunde skjuta antog jag att dom skulle vara fiender

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Han såg elak ut

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den hade horn och var gjord med mycket hårda kanter så den såg inte alls snäll ut.

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Han va rund och mysig

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Runda lena ytor, ser mysig ut

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-De roller som de hade, karaktären jag spelade som hjälten och fienden som fienden

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Ja, de skulle fungera i ett spel

Intervju 2 – Mjuk/Mjuk

Går det bra att jag spelar in dig under intervjun?

-Thats fine.

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

-Måste jag skjuta dom?

Du får spela hur du vill.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Att ta sig till slutet

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Den va söt

Hur uppfattade du den andra karaktären i spelet?

-Såg ut som den var för barn, med stora ögon och mjuka former.

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den ser ut som en barnleksak, stora ögon, mjuka former, ser lite ut som ett djur, väldigt gullig.

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Jag la inte märke till den så mycket, när ja spelar så tittar jag mer på spelet än min egen karaktär.

Okej, du kan få se en bild på din karaktär. Hur uppfattar du karaktären nu när du kan se den?

-Han ser snäll ut, ser inte ut som nån som ska skjuta på fiender

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

- Han ser lite tjock och snäll ut, å mjuk.

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Nej, du sa att jag kunde skjuta karaktärerna men det ville jag inte.

Intervju 3 – Hård/Mjuk

Går det bra att jag spelar in dig under intervjun?

-Its for science, okay i guess.

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

-Okej.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Att ta sig framåt.

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Eftersom det är ett spel så är det antagligen en fiende

Du valde att undvika dem, varför?

-För att den rörde sig inte mot mig så den kändes inte hotfull, och den såg inte fysiskt hotfull ut heller, så jag kände varför skada den om den inte skadar mig

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den såg lite ut som en ekorre och dom är ju snälla.

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Jag la knappt märke till den, jag är lite så att jag sätter mig själv i positionen som huvudkaraktär och det spelar inte så stor roll hur den ser ut.

Okej, jag kan visa en bild på karaktären för dig, hur uppfattar du den nu?

-Lite elak tror ja, på grund av att, dels på grund av formerna och på grund av att det är den enda saken i spelet som rör sig, trots att det är jag som styr den, och det i kombination med varandra tror jag gör att man känner att den är hotfull.

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Det blir lite av en konflikt när karaktären du är, är den goda karaktären som ser hotfull ut och de onda karaktärerna ser söta ut, det kan vara intressant men det blir fortfarande en konflikt.

Intervju 4 – Hård/Hård

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Jadå

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Plattform, ta sig förbi fiender

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Jag identifierade den som fiende direkt

Hur uppfattade du andra karaktären?

-Karaktären i sig kändes ganska hotfull men det blev en annan känsla för den inte rörde sig, de är ju statiska. Men annars såg de rätt elaka ut

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Jag tänker ju plattformsspel, då är spetsigt farligt, så rör inte spetsigt.

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Jag sätter mig själv i rollen som god oftast när jag spelar spel men karaktären ser ganska neutral ut, fast kanske lite mer åt det elaka hållet.

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Sluttade ögonbryn så han ser lite arg ut när man kollar närmare

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-Samma som de hade nu

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Jo, man kan nog få de flesta karaktärer att passa i vilken roll som helst så länge det passar i temat

Intervju 5 – Hård/Mjuk

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Ye, no problems

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Hinderbana, ta sig igenom basically

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Den såg trevlig ut, vänlig

Du valde att döda den, varför?

-Den var i vägen så ja tänkte bara att det skulle göras

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Som vänlig, som att jag spelade elak och dödade de goda

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den va mycket rund och cirkulär så den såg snäll ut

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Taggig och elak

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den har väldigt hårda former och avsmalnande ansikte

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-Dom funkar i rollerna dom har, om tanken är att man ska va den elaka

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Aaa, de funkar så länge temat på spelet passar

Intervju 6 – Mjuk/Mjuk

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Jajajaaa

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Man åkte runt i ett flygande tefat med en doktor eller nått och hoppa på plattformar

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Den såg rolig ut, såg lite gammaldags ut som typ eggman från megaman

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Den såg ut som ett gulligt litet bi typ

Uppfattade du den karaktären som hotfull?

-Nej verkligen inte

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den såg bara gullig och mjuk ut

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Nae, han såg lite funky ut, hade afro och solglajjor på sig typ, så han såg ut som en skön snubbe

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Vet inte riktigt, utseendet och formerna, mjuka former liksom, de är ganska rundat allting, väldigt icke hotfullt

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-De funkas som de är nu, om de skulle va ett barnspel typ

Intervju 7 – Hård/Mjuk

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Aight

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Platform du skulle ta dig till slutet av banan genom att hoppa fram

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Tänkte inte så mycket på den alls om jag ska va ärlig

Du kan få se en bild på karaktären

-Ja såg den som en fiende på grund av att jag visste att man kunde skjuta, annars så tänkte ja inte så mycket mer på den, den ser söt ut

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Som en fiende i kontexten men annars vet ja inte riktigt

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Inga, de va typ bara för de fanns en funktion att skjuta som ja såg dom som fiender, men den ser ju typ ut som en ekorre, en plushy ekorre typ

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Tänkte inte alls på den, satte mig själv i rollen som huvudkaraktär

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Nej, eller de beror på kontexten men nej, de går göra så det kan passa men inte här

Intervju 8 – Hård/Hård

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Ja

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Man skulle hoppa och skjuta mot de fiender som fanns, men dom rörde sig inte

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Även om dom inte rörde sig såg de ut som fiender, lite spooky

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Som en fiende, såg ut som små djävular

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Dom hade typ horn och var spetsiga

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Lite som vilken huvudkaraktär som helst, inte snäll precis men hade kunnat vara the good guy antar jag

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Den hade spetsiga former men det har flera huvudkaraktärer utan att vara elaka, och eftersom jag spelade den karaktären så utgick jag från att det var den som var god.

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-De skulle nog ha de roller som de redan har, eftersom alla är i en kantig stil

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Ja, det tycker jag för de alla passade i samma stil och det funkar när man ska ha fiender man ska döda

Intervju 9 – Mjuk/Mjuk

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Ye

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Man spelade en karaktär som skulle ta sig igenom banan utan att hamna på fienderna. Och man kunde skjuta dem men de behövde man inte för att komma fram.

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Dom va i vägen, så först sköt jag på dem men inte när jag förstod att de inte kunde slå tillbaka

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Den var söt och mjuk, lite som en barnleksak.

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Formen på den antar jag

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Som en karaktär ur en barnserie typ

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Stora ögon, runda former

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-Jag tror huvudkaraktären skulle vara någon utforskare, men kanske inte gå och skjuta folk. Fienderna kunde nog varit fiender, så de hade nog rätt roll.

Tycker du karaktärerna passade i de roller de hade?

-Jag tycker inte att huvudkaraktären passade med de andra karaktärerna, den var liksom för söt för att gå och mörda saker. Men fienderna passade tror jag.

Intervju 10 – Mjuk/Hård

Är det okej att jag spelar in intervjun?

-Jomen visst

Du ska få spela ett kort spel nu, kontrollerna är gå med A och D, hoppa med space och skjut med vänster musknapp eller L.

Kan du förklara kort vad spelet gick ut på?

-Ta sig till slutet utan att gå in i fienden.

När du först såg att det fanns en annan karaktär i spelet, vad kände du då?

-Dom såg lite elaka ut men eftersom dom va helt still verka dom inte så farliga.

Hur uppfattade du den andra karaktären?

-Eftersom ja kunde skjuta så antog jag att de va en fiende.

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Formen på den antar jag, den ser bara elak ut.

Hur uppfattade du din egen karaktär?

-Han va cool

Vilka visuella attribut bidrar till den åsikten?

-Jadu, han såg bara cool ut antar jag, fast på sitt eget sätt

Vilka roller tror du dessa karaktärer skulle ha i ett plattformsspel?

-Dom passar typ i rollerna dom har nu, det känns som man spelar som den goda och ska döda de onda

Appendix B - Formulär/deltagardata

Spelstudie

Deltagare Nr

Ditt svar

Ålder

Ditt svar

Kön

Man

Kvinna

Övrigt

Tidigare spelvana

Välj

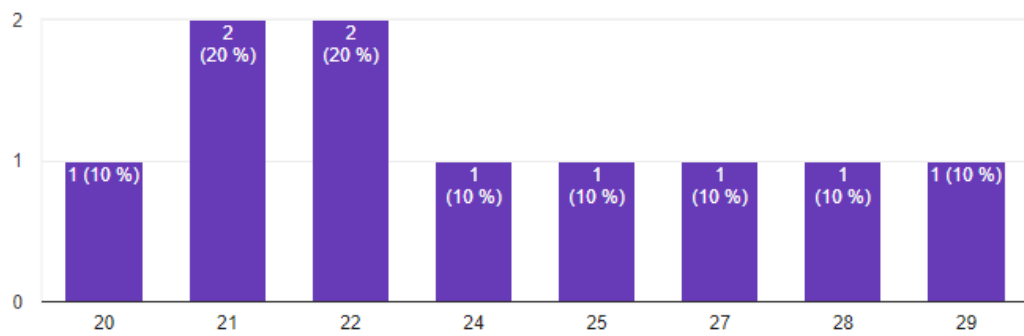
- Under 1 timme/dag
- 2-3 timmar/dag
- 3-4 timmar/dag
- 4-5 timmar/dag
- 5-6 timmar/dag
- 6-7 timmar/dag
- 7-8 timmar/dag
- Över 8 timmar/dag

Google Formulär

ts eller godkänts av Google. Anmäl otillåten användning - Användarvillkor - Ytterligare villkor

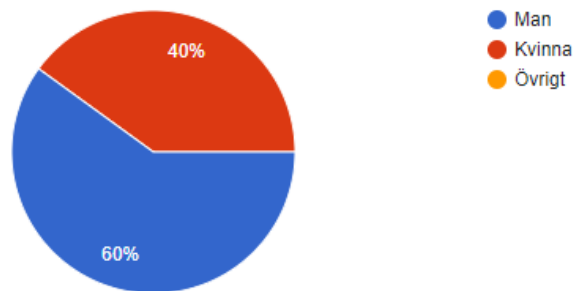
Ålder

10 svar



Kön

10 svar



Tidigare Spelvana

10 svar

