

Bachelor Degree Project



UNIVERSITY
OF SKÖVDE

How the Graphical Representation of the HUD Affects the Usability of a Third Person Game

Bachelor Degree Project in
Media Arts, Aesthetics and Narration

30 ETCS
Spring term 2018

Linus Ferm

Supervisor: Helena Granström
Examiner: Jonas Linderoth

Abstract

The HUD is what allows players to interact with the game world and therefore the visual representation of it is of importance to usability. Usability being broken down into three components: effectiveness, efficiency and satisfaction. To study the subject a third person action game was made for the purpose. The game contained two different HUD versions to test different approaches to UI design. Results for the study were, in relation to usability, inconclusive due to a lack of participants and varying degrees of experience within the pool of participants. Preferences were gathered however, and preferences towards the stylized HUD were shown. Further study is promising as other genres could more easily adapt theories from other software fields.

Keywords: Digital Games, HUD, Usability

Table of Contents

1	Introduction	3
2	Background	4
2.1	User Interface	4
2.2	What is Usability?	7
2.2	Measuring Usability	7
3	Problem	8
3.1	Artefact	8
3.1.1	HUD Representation	9
3.1.2	Minimalistic and Stylized	9
3.2	Method	9
4	Implementation	10
4.1	Development Team	10
4.2	Game Core	11
4.3	HUD Versions	12
4.4	Progression	13
4.4.1	HUD	13
4.4.2	Prototype Level	15
5	Evaluation	17
5.1	The Study	17
5.1.1	Observations	17
5.1.2	Interviews	19
5.2	Analysis	21
5.3	Conclusions	22
6	Concluding Remarks	23
6.1	Summary	23
6.2	Discussion	23
6.3	Future Work	24
References		26

1 Introduction

UI (User Interface) is what allows the players to interact with the digital world. The visual aspect of UI consists of HUD (Head Up Display), menus and more. The HUD will be the main focus as the element of the UI that is displayed during active play. UI as a whole comes in many forms with many different priorities in their design. Some prioritize showing as little as possible while others are more concerned in clearly conveying their message and adds some possibly unimportant elements for that purpose. Determining and measuring the qualities of these approaches can be done through usability as is the common method for evaluating UI. The research question concerns how the graphical representation of the HUD in a digital game affects the usability of said game. In order to test this, a game made for the purpose of the study, with two different HUD versions is to be used. The study will measure the versions in how well they perform in terms of usability which will then provide a basis for comparison. How the two versions then compare to one another will then show in what ways they affect the player due to their visual design.

The artefact made for the study was a third person game with a focus on combat. While the game was never intended to be a complete game, a level was created to simulate one. The level consists of a small path with enemy encounters on the way to a final arena with waves of enemies. The two HUD versions, the stylized and the minimalistic version, were created with the purpose of representing the same information in different ways through visuals. The HUD design is based on other similar and popular games with some adaptations to better fit with the specific situation for the study.

2 Background

2.1 User Interface

As discussed by Kristine Jørgensen in *Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Game Interfaces* (2012) an UI (User Interface) is what allows the player to interact with the game world. Besides visual UI this includes physical UI such as controllers, mouse, keyboard and other physical control methods. Physical UI may be referenced as a consideration as a part of the design phase of the game and taken into account during testing to avoid it affecting study. However, physical UI is ultimately outside the scope of this project. The visual UI, which is the focus of this project, contains several elements such as HUD, menus and more. Which in the case of digital games includes every digital element on the screen that is meant to convey player centric information regarding interactions with the world. HUD is a part of the UI, specifically what is shown during active play. What is included in the HUD may vary between games and genres depending on how the UI as a whole is structured. In the case of third-person games the HUD can include health, stamina, ammunition, a minimap and more depending on the game. Moreover, a third person HUD does generally not include any menus as those are viewed as separate elements.

Jørgensen's text also explores how different games handle and display the information presented to the user. Some prioritize hiding the UI whenever possible in order for it to not intrude on the player's experience with the game. The goal is then to strip down the UI as much as possible. To not show elements when the information is not necessary and generally have as few UI elements on the screen as possible. This view on UI I refer to as minimalist in later sections of the study. Another perspective presented in Jørgensen's text states that the UI causes no harm concerning the player's involvement in the game due to established conventions. Meaning that games can have UI taking up a fairly significant part of the screen while still being accepted by the users. This view I refer to as stylized in later sections of the study, as UI designed this way is usually presented with a lot of graphical elements tying them to the style of the game. Now to specifically look at the HUD element of UI, its structure varies greatly between genres. For a stylized example *Diablo III* (2012) is a isometric hack 'n slash game that has a fairly large HUD covering a large part of the screen with many different elements to it (figure 1). While there are some aspects only present for visual effect without function like the demon and angel statue on either side of the bottom, most of the space has a function of some kind. The mindset of communication first can be seen in the repetitive way some information is displayed. Character health as an example can be seen in more than one place which then puts priority on the information efficiently reaching the user above used screen space.



Figure 1: An image of the game *Diablo III* (2012)

Meanwhile, an example of minimalist HUD is *The Last of Us* (2013) which is a story focused third person shooter game. The HUD is by default invisible as elements not deemed necessary at the time are hidden. When the HUD is visible it is only the elements necessary for the current action, such as the amount of ammo when shooting. What shows is mostly black and white with contrast to be clear but still small and faded (figure 2).



Figure 2: Ingame picture of the game *The Last of Us* (2013)

These two examples are of course very different games and therefore have different needs and expectations that accompanies the genre. There are however also differences in approach within genres. Take two games from the same series as an example. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) has a stylized HUD with vibrant colours matching the game that covers a large part of the screen (figure 3). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) on the other hand has a HUD more towards the minimalist with similar elements but they are slightly transparent, mostly grey and much smaller (figure 4). These two titles have a large age difference and therefore technical differences such as screen resolution

needs to be taken into account as a possible reason for some of the design decisions. The size of the HUD being one of them.



Figure 3: A Screenshot from *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002)



Figure 4: An ingame screenshot from *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

There is also the prevalence of UI elements presented as part of the ingame world instead of an overlay on the screen which otherwise is a common technique, very much prevalent in the examples above. An example of UI in the world is the bow and arrows the player character from *The Last of Us* wears on his back. This idea of using objects in the world to convey information to the player is something worthy of inspection and analysis but will not be one of the elements included in the project. The focus will be put on the overlay, the space between player and the game world. The reason for this being a lack of time as creating different versions for these kinds of effects are relatively time intensive in comparison to other elements and therefore would not be realistic to include in the project.

2.2 What is Usability?

When defining usability Nigel Bevan (1995) categorizes the concept into two viewpoints. One product-oriented which draws parallels with ease of use and a broader view where the ability to use the product for its intended purpose is the goal. The text *Usability Meanings and Interpretations in ISO standards* (Abran, Khelifi & Suryn 2003) define usability as the following: “[...] software is usable when it allows the user to execute his task effectively, efficiently and with satisfaction in the specified context of use.” (2003, s. 331) which leads to usability consisting of three attributes. The text *Measuring Usability: Are Effectiveness, Efficiency, and Satisfaction Really Correlated* (Frøkjer, Hertzum & Hornbæk 2000) makes use of this definition and summarizes the three aspects as follows:

- “• Effectiveness, which is the accuracy and completeness with which users achieve certain goals. Indicators of effectiveness include quality of solution and error rates. [...]”
- “• Efficiency, which is the relation between (1) the accuracy and completeness with which users achieve certain goals and (2) the resources expended in achieving them. Indicators of efficiency include task completion time and learning time. [...]”
- “• Satisfaction, which is the users' comfort with and positive attitudes towards the use of the system.” (Frøkjer, Hertzum & Hornbæk 2000, s. 345).

Building off the ISO 9241 definition Alain Abran, Adel Khelifi and Witold Suryn add two other attributes: learnability and security. None of these definitions perfectly fit games due to their focus on the completion of tasks within time frames. The issue with this is due to a difference between general software and games where general software are created to facilitate the completion of one or several specified tasks, often as efficiently as possible. With games this is rarely as simple due to the entertainment aspect, meaning that in some situations effectiveness and efficiency could prove to be irrelevant. Given the right circumstances however these definitions can still be used to get a long way. For this project the terms effectiveness, efficiency and satisfaction will be the aspects used when evaluating usability. Security will not be a useful attribute in a single player game and learnability, while relevant to games, will not be assessed as it requires longer or successive play sessions to properly gauge.

2.3 Measuring Usability

Due to the interactive nature of games the usability of a game is an important aspect. Since the UI is the element that allows players to interact with said game it is critical that the UI is designed in a way that allows that interaction to a satisfactory degree. Testing this design is ultimately what the study comes down to and therefore a way of measuring usability needs to be used. UI design quality and usability in general is difficult to gauge due to several factors. Design choices are in many situations subjective. Unlike non-game software, games

in many cases lack a generalized ultimate goal for all players, as it will be interacted with in many different ways. However, using guidelines from general software design, while in many cases not applicable, can be used for specific purposes. Nigel Bevan (1995) presents some examples of methods for measuring time taken to complete a task, how efficiently the task was done, the productivity of the session and then evaluating the satisfaction of the user during the completion of the task. These specific measurements mostly line up with the definition of usability as previously stated. Moreover, effectiveness and efficiency specifically, are assessed based on the MUSiC Performance Measurement Method (Bevan 1995). The method was not completely adhered to but used with some alterations to be better suited to the study. Effectiveness was based on how well the task was completed. In this case reflected by the damage the player takes and heals used during the different encounters. Efficiency is described by Bevan as an effectiveness in relation to expenditure of resources. In this study this would then be damage taken in relation to time spent in encounters. The definitions in this paper is useful when trying to structure the study when it comes to usability, even if these definitions only are applicable in some situations

Aside from satisfaction these measurements do not take into account that games are not always made to be completed in an efficient manner, but might be intended to be taken slowly and enjoyed. These techniques do have a place in smaller, isolated situations during the play sessions. One such example is the time spent killing any particular enemy or traversing an obstacle as measuring time taken could then point to the difficulty of the task or due to unfamiliarity with controls and so on.

3 Problem

How the graphical representation of the HUD affects the usability in a third person game is what was tested in this study. A game was made for the purpose with two different HUD versions was used. The two versions should then through their differences in visual design show the effect it has on the usability of the game. Aside from usability, which of the two versions the participants prefer was also evaluated.

Research questions:

- How does the graphical representation of the HUD affect the usability of a third person game?
- Which of the two HUD versions do the participants prefer?

3.1 Artefact

The game created for this study was a third person action game. The final version intended for testing only encompassed a fraction of what would normally be seen as a complete game and will therefore be referred to as a prototype. Moreover, the main goal was to have a few base game mechanics and a small level that will facilitate the testing of the HUD. Combat is the main reason for using the HUD as the health of the main character and a resource spent during combat will have meters showing their current value on the screen. Actual combat consisted of a sword attack combo, dodging and blocking from the players side while the enemies will simply try to go up to the player and attack. The options the player had to deal

with the enemies was a part of the HUD as icons and inputs required was shown. Without a full tutorial in the prototype the inputs directly on screen were intended to, like in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002), let the players know what options they have in the moment. This should then remove at least a part of the barrier to entry that not knowing the controls would create.

3.1.1 HUD Representation

The HUD versions included in the project mostly differs in visuals. The two versions are to be referred to as the minimalistic and the stylized version, both representing one view on UI design. The information presented in the HUD versions were made to be exactly the same, only the visual representation of the elements and how that information is conveyed were made to differ. Both versions conveying the same information is a necessity as a lack of information on one side would negatively affect the study. Moreover, other similarities in the versions will be functionality and structure as the layout will be the same. The layout draws inspiration from the Nintendo game *The Legend of Zelda: The Wind Waker* as many of the elements are similar. This also provides a useful comparison case with *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) as the games are similar and good examples of the two approaches that are meant to be compared.

3.1.2 Minimalistic and Stylized

As previously stated the goal of a minimalistic UI is to avoid showing it at all, to make it as small as possible and for it to remain unnoticed by the player when not needed. Moreover, the minimalistic version will follow those characteristics as far as possible while still retaining the necessary elements. The stylized version is more focused on making the HUD part of the experience instead of hiding it. Includes elements that exist only to add to the overall visuals of the game even if they lack any specific function.

3.2 Method

The method used to assess the research question was observation and interviews. The overall method is based on how usability is tested in non-game software development which is then adapted to better fit games. The participants played the game one by one while being observed. The gameplay was recorded for further analysis and for reference. The observations allowed the following interviews to inquire why the participants acted a certain way in a situation and through the interviews get intentions behind the actions. The observations themselves provided data for assessing two of the three aspects of usability: effectiveness and efficiency. This was then analyzed according to the methods described earlier in measuring usability.

Having everyone play both versions made it possible to hear the personal opinions of the participants regarding both of the HUD versions. The interviews were qualitative semi-structured interviews in order to leave room for discussion while still having some predetermined topics (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004 s.103). Most of the predetermined questions concerned the satisfaction aspect of usability as the other aspects were mostly covered by the observation. The three aspects of usability were then covered as

observations would assess the effectiveness and efficiency. Effectiveness itself was assessed by how well the situation was handled in terms of the quantity of resources spent to clear an encounter. Efficiency by how much time was spent on the given task, such as time spent defeating an enemy. Interviews then covered the last aspect, satisfaction, while also giving more surrounding information regarding the two other aspects. Satisfaction was based on the participant's opinions on their play session, whether they felt comfortable with the HUD. Any frustration or perceived ease of use would then be covered together with other input from the participants. Both versions of the game was played by all participants but only the first play session was used for data. What version is played first alternated so that the observations could be compared according to usability measurements. However, this could have affected the following interviews as the participants had different versions they played first. This was necessary as the second play session consisted of replaying the same level and therefore cannot be used for comparing with someone playing their first session.

The testing environment was a school environment to create somewhat neutral surroundings that in itself should not affect the study to any extensive degree. Due to the presence of an observer during the gameplay sessions, the participants might have played and acted differently which in turn might have affected the results. Having an observer was however necessary to follow up on events from the play session in the interview. During the play sessions every participant used the same control method to minimize its effect on the results. This could however still have had an effect as the habit of using the chosen control method might vary between the participating individuals. The participants was therefore asked how often they use a controller.

During the study the principles on research ethics presented by the Swedish Research Council was taken into account (2018). Before both the observations and the interviews started, all participants were informed of their anonymity and asked if they were accepting of their play sessions and interviews being recorded. The participants were informed of what information would be collected and how it would be used.

4 Implementation

The game was a third person action game focused on melee combat. The main goals of the base game was the time it took to create the prototype due to the short development time and it having enough systems to facilitate the use of the HUD elements. Those systems, such as the combat system, also needed to be complex and challenging enough to the player so that the HUD sees use. If the prototype is too simple and has no challenge, then there may be no need for the player to interact with the HUD as that information is not necessary for progression.

4.1 Development Team

The game was developed by a team of three people. Myself, Simon Palmlad and Bakari Camara. Palmlad created the sound effects and music for the game as well as some of the implementation of said music and sound effects. Camara worked on the rigging, skinning

and animations of the enemy character. I created the rest of the prototype, for a more specific description of what that entails this list describes the main elements I worked on:

- Everything regarding the UI (programming and graphics for both HUD versions and the menus)
- Programming of the combat system (hit detection, health and stamina management, blocking, dodging and special attack)
- Some sound and music implementation
- AI
- The designs for both characters
- Models for both of the characters
- Player character skinning, rigging and animations
- All materials
- All special effects
- Level design
- All props in the level
- An event system was created to handle the different encounters
- Lock-on system

4.2 Game Core

To create the game within a reasonable time period the existing game engine *Unreal Engine* (Epic Games 1998) was used since it is free to use in this case and removes the need to create a new game engine. With *Unreal Engine 4* as a base much of the work with setting up a game is already done and focus can therefore be set on mechanics specific for the game. Since combat is the main mechanic of the game it was given the most attention. The combat system took inspiration from games such as *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (2002) and *Dark Souls* (2011) where the player can attack, block and dodge as primary means to deal with enemies. Moreover, other mechanics from those titles such as lock-on and a means of healing sustained damage were also implemented.

The level created for the study consisted of a start area from which the player was lead out along a path. That path lead through two different enemy encounters and ended at a third final enemy encounter. These enemy encounters acted as a way to separate the gameplay sessions into parts as each individual encounter could then be assessed in isolation in terms of effectiveness and efficiency. The starting area consisted of a room in which the player character is located when the game starts, and a small tutorial forces the player to use the basic attack and the dodge function. Specifically, a gate blocked the player's progression when loaded into the game which needed to be hit to open. Following that, an obstacle in the form of a crevasse forced the player to use the dodge function which functions as a dash. While there were more mechanics such as blocking, lock-on, healing and the special attack that was not part of the tutorial. All main functions except lock-on was presented as a part of the HUD.

The three enemy encounters throughout the level scaled in difficulty where the first was the easiest, from there it got more difficult. The first encounter consisted of one enemy with a large space to manoeuvre within. The second had two enemies with a smaller area. The

third was a wave-based arena. The arena had a larger area than the other two encounters but involved three waves of hostiles.

There was one type of hostile creature presented in the prototype. They had one attack and their AI had a simple pattern they all followed. They, when able, would walk toward the player and attack. If the player stays within reach the creature continued attacking, if the player backs off a cooldown was started before attacking again. This behaviour was meant to incentivise the player to attack in intervals and make use of dodging and blocking. The cooldown gave the player a choice of whether to take it as a moment to rest or an opportunity to attack.

4.3 HUD Versions

The HUD was the one difference between the two versions and had therefore been built into the game as a game option so one can switch between the two versions easily. The versions themselves consisted of three different resource bars shown in the upper left corner of the screen and most of the available commands with button prompts in the bottom right. The resource bars represented the health, stamina and special attack charge of the player character. The stylized version of the HUD was largely based on the game's art style of simple shapes and all polygons having sharp edges (see figure 5). Therefore, most of the HUD images are rendered meshes with similar properties as the terrain.



Figure 5: The stylized version shown in the game.

The minimalist version was based on the stylized version but scaled down as far as possible while still retaining the important information. This version focused on flat colors with black outlines to separate it from the background.



Figure 6: The minimalistic version shown in the game.

4.4 Progression

4.4.1 HUD

Developing the HUD versions to the point shown started out with establishing the game mechanics that the HUD would communicate. The fundamental elements needed was taken from established games with similar mechanics such as *The Legend of Zelda: The Wind Waker* and *Dark Souls*. A mix of elements from different games built up the composition of the HUD. In general, the two versions were created one after the other, the stylized first and then the minimalist. With this workflow, the stylized could be created without restriction and later the minimalist could be shaped based on the stylized version, by only taking the essential elements. There are some general visual characteristics for the two versions in order to separate them according to intended effect. The two versions differ in how they use contrast as the stylized has more contrast in general since it uses fake lighting to create highlights. The stylized version has a black fade along the edges or in some cases a colored glow. The fade blends with the background but still creates a shadow separating it. By contrast, the minimalist elements are darker but has a hard outline creating a more distinct silhouette and makes a clear distinction between HUD and the game world.

The health and stamina where mostly based on the implementation in *Dark Souls* as they are represented as bars. In addition to the stamina and health bar a special attack bar was added. This bar started out as three lights which showed that the ability was ready when all lights where on (see figure 7). This was unclear in meaning and therefore was changed to another shape.



Figure 7: An old version of the bars in the stylized HUD.

A ring which when filled up was changed to a full circle. This unlike the other design shows a clear difference in state when full, conveying the message more clearly (see figure 8). The bar fills from bottom to top unlike the health and stamina bar. The reason for including this element was testing how well the HUD communicates that an ability which is not always available at some point during play becomes available.



Figure 8: The different textures of the stylized (left) and minimalistic (right) special attack bar.

The different buttons communicate which input correlates with which action was based on the controller that is to be used during the observations. Both the stylized (see figure 9) and minimalist (see figure 10) versions have matching colors to the buttons on the controller but the minimalist has only letters to take up less space. The layout of the buttons was based on the *The Legend of Zelda: The Wind Waker* HUD adapted to the appropriate control scheme.



Figure 9: Stylized buttons.



Figure 10: Minimalistic Buttons.

Action icons, images representing different actions, together with the buttons create a connection between what input is necessary to make a certain action in the game world. How what action corresponded to what button was communicated to the player was

considered in terms of whether to use icons or simply label the buttons with text. Text would be able to remove much of the interpretation issue icons can create. However, text is rarely used outside context specific scenarios in the previously referenced games. In order to more accurately portray a real game in the study, icons were chosen. The issue of interpretation is one to keep in mind as it might affect the study negatively due to misunderstandings or the icons being unclear in their overall design. The icons were made to represent the player characters basic attack, dash ability, heal ability, special attack and block ability (see figure 11 and figure 12).



Figure 11: Stylized icons for different actions.

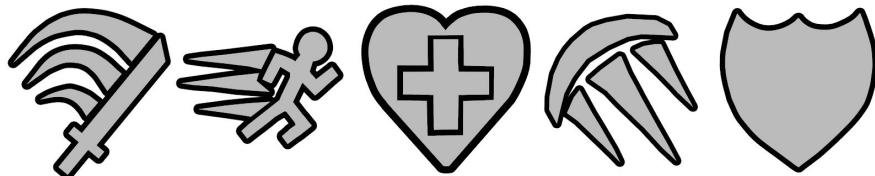


Figure 12: Minimalistic icons for different actions.

One of the icons were changed after a discussion with my supervisor as it was deemed unclear in meaning and that was the healing icon. The first iteration (see figure 13) was also based on a cross shape as is commonly attributed to healing but with some confusing shapes surrounding it. Only a cross did not seem enough communicate it clearly, so a heart was added to clarify the message.



Figure 13: Old version of the healing icon.

4.4.2 Prototype Level

To begin with, the level created for the study was meant to either be an arena with waves of enemies or a path through a small level. A path long enough would take longer to create than the alternative as it would require building a larger area. An arena would have worked but would also restrict the dynamic of having the combat area be different sizes. The decision therefore was made to create a combination of the two. A short path with an arena at the end (see figure 14). This also creates natural moments of rest between fights in

contrast to the last encounter, the arena, where more pressure is put on the player with several waves. The graphical style of the game is largely communicated through the environment. Communicating this graphical style to the player is important to the study as the relation the stylized HUD has to the graphical style is a defining aspect of this view on UI design. Overall, some smaller changes were made but the level design remained mostly the same after the initial decisions (see figure 15).

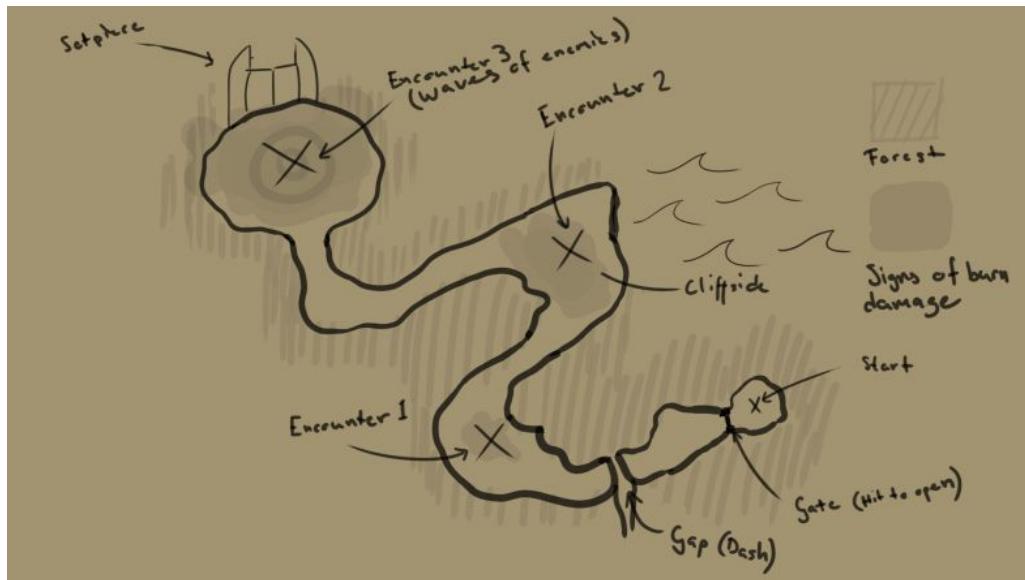


Figure 14: Early sketch of the level.

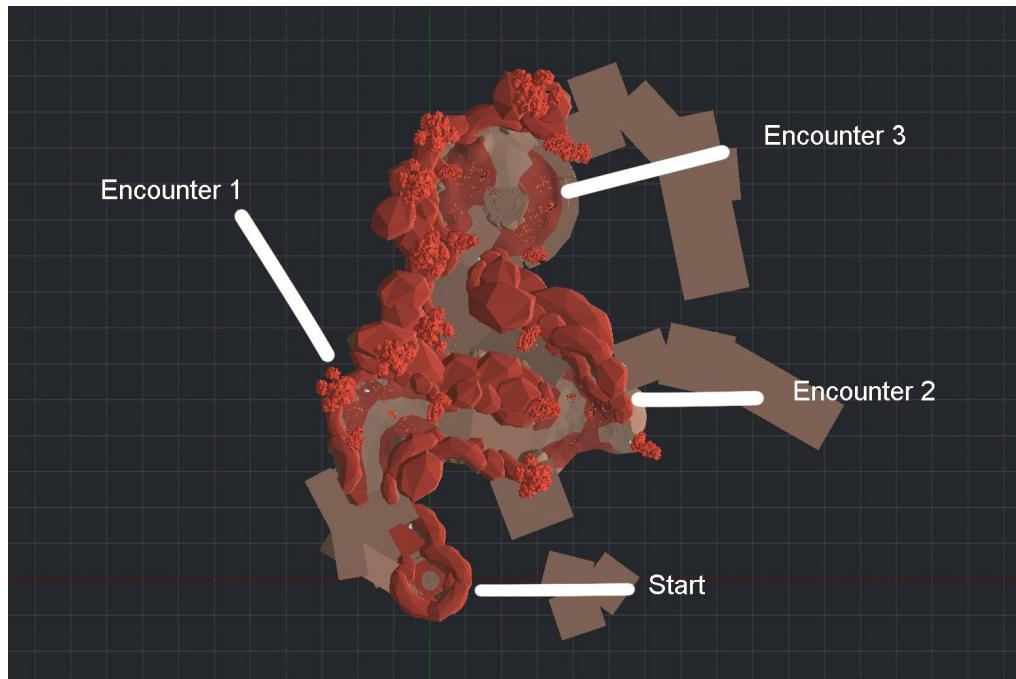


Figure 15: A top-down image of the final version of the level.

5 Evaluation

5.1 The Study

To find participants, emails were sent to students with computer related educations, which consists of a little over a thousand individuals. The study was held in two separate sessions both of which had a round of emails sent out in preparation. Both sessions were in the same room and a week apart. In addition, people were invited to take part both on social media and asked in person. In total there were 8 participants in the study, 5 of which I know from before the study. Most of the participants had no previous knowledge of the study, however two had heard of the study or game from earlier but did not know what the goal of the study was. The study was executed according to plan as all participants agreed to their gameplay and interviews being recorded. All but one could come to the school where the study was held. The exception being one who participated through discord (2015), an online communication program with both video and voice functionality. Other than the differing environment there was only an Xbox 360 controller at hand for this individual instead of the Xbox One controller the others used. The participants will be identified with a letter, either S (Stylized) or M (Minimalistic), signifying what version they played first followed by a number being the order in which they participated.

Of the 8 participants, 7 were male and one female and all participants were between 18 and 30 years old. The gameplay habits of the participants varied as 3 answered “Rarely play games, may happen once a month” (see appendix A) and 5 answered either 5-15 or 15-25 hours per week. The familiarity with the controller was also somewhat varied but all had at least some experience with one.

5.1.1 Observations

The observations started immediately after recording was approved and the participant was informed of his/her anonymity in the study. The participants were not made aware of the specific goal of the study but after the first play session was played out and the second started many understood or could guess the differences between the versions. The data gathered were from the first play sessions of the participants and therefore was their first interactions with the prototype. The time taken on each encounter can be seen below (figure 16). The times were based on the time each individual encounter took. Time was taken from the moment any enemy in an encounter were triggered until the last attack of the fight landed. Time spent running back to the fight after a death was removed, the time removed then being from the death animation triggering until one of the remaining enemies was triggered once more.

Damage taken during each encounter shows an increasing variance the longer into the play session they went (see figure 17). The first encounter shows 1-2, the second 1-5 and the third 0-9 damage taken. Deaths were rare and happened mostly outside of combat as the first hazard (the gap one had to dodge across) ended up with the most casualties. Heals

were frequently used but not by everyone (figure 18). One of them did not realise they could heal until later. The special attack saw little use though, most participants tried the attack.

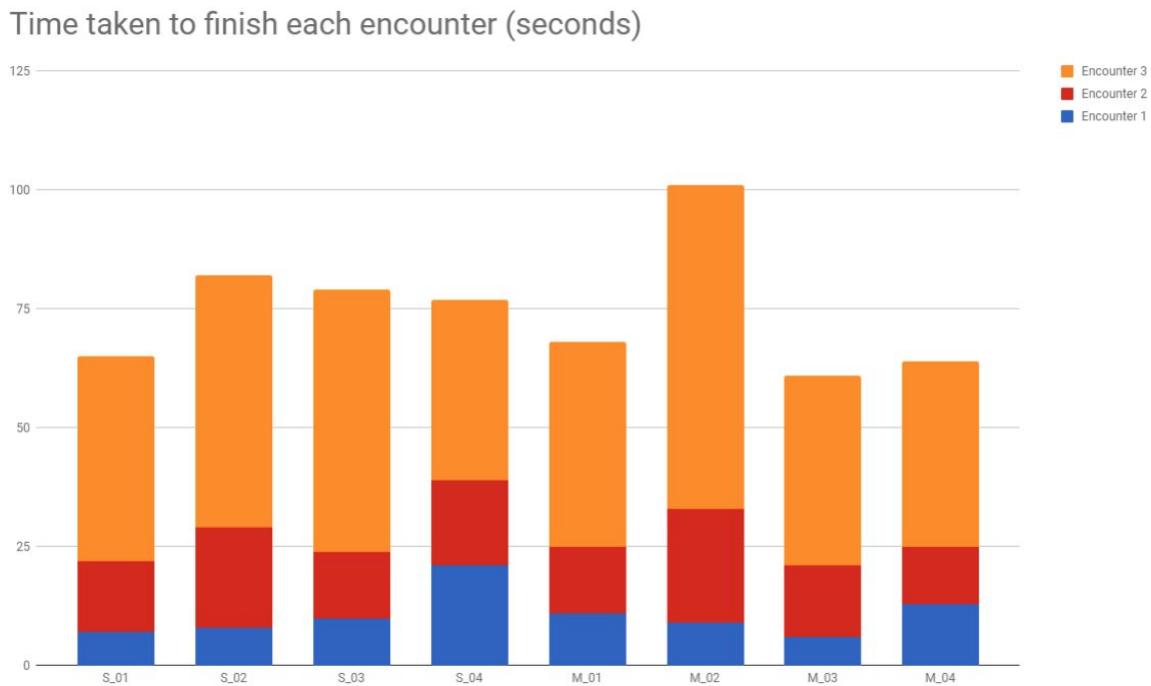


Figure 16: Time taken at encounters.

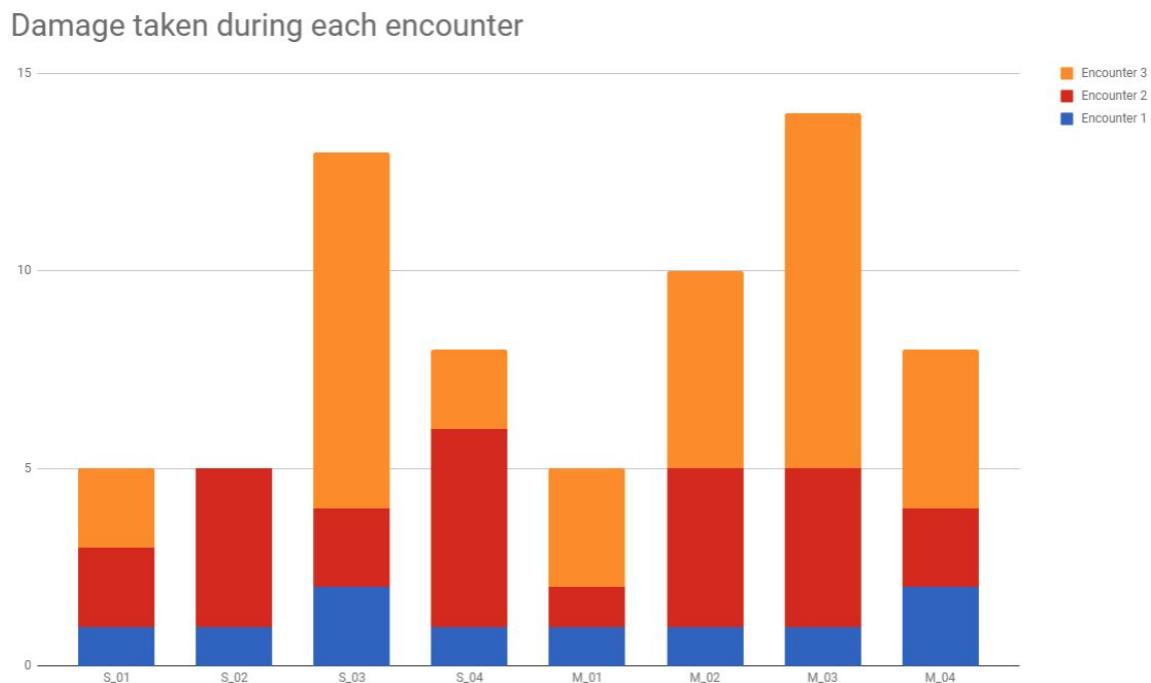


Figure 17: Presenting the damage participants took each encounter. One damage equals one hit from an enemy.

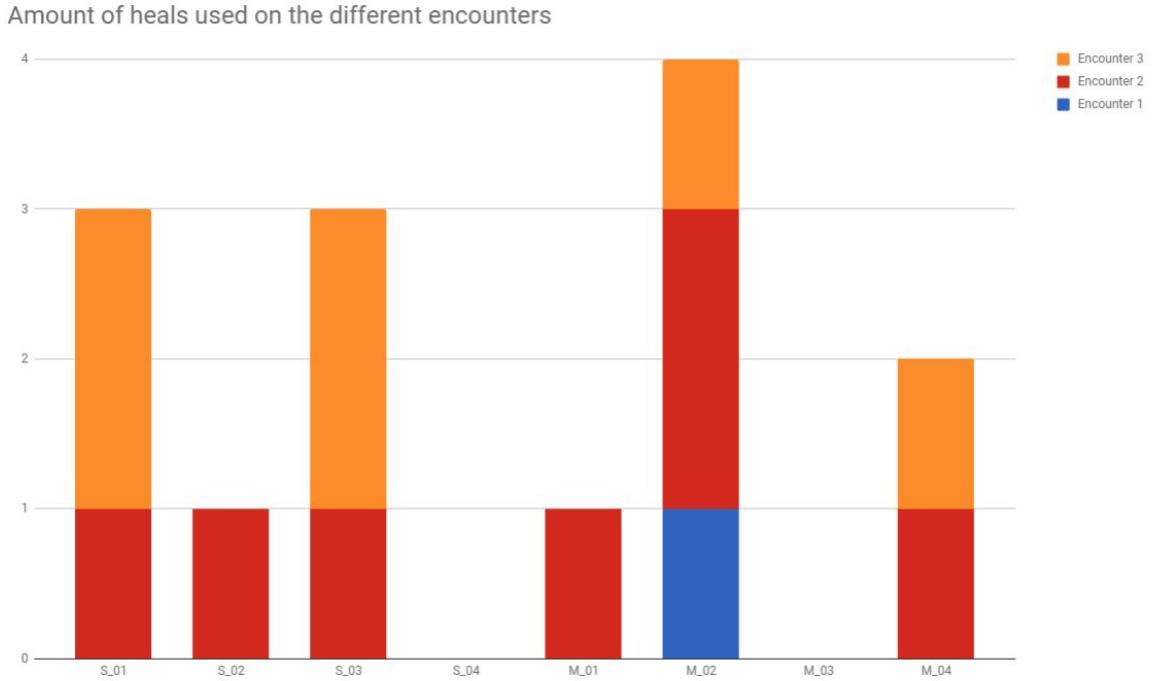


Figure 18: Amount of heals used.

5.1.2 Interviews

The interviews were held right after the participant filled in the demographics survey (see appendix A, appendix C). As all participants agreed to have their interviews recorded they were transcribed (see appendix D) in swedish (the original language of the interviews) with comments picked out for translation (see appendix C). The interview template (see appendix B) was for the most part followed except for a couple of instances.

All participants expressed that they had played some similar game, either recently or a long time ago. Specific games mentioned were Dark souls, Dark souls 2 (2014), Dark souls 3 (2016), Bloodborne (2015), Spyro: Year of the Dragon (2000), Nioh (2017). The amount these games had been played varied between the participants as some had spent upwards of a hundred hours on one of them while another had only played one at a friend's house when younger.

The general reception of the game was positive as all participants in some respect expressed that they liked the game. Specific positives were comprised mostly of positive remarks regarding the art style or the game being fun in some respect. An example being "It was very pretty. Nice animation, nice surroundings, good mood music... yes it was pretty it was. I didn't know what the objective was supposed to be. It was mostly that." (S_04). Specific answers regarding negative aspects concerned visual feedback, the lack of a dodge animation, confusing elements such as the crystals and, as the previous quote mentioned, an unclear goal. During two of the play sessions there was a bug that surfaced. It included an enemy not disappearing when dying and then just standing still, as a ghost of sorts.

When this happened, I explained that it was a bug as soon as I realised so that they could move on without wasting too much time.

Several participants expressed confusion regarding the crystals spread out over the level. Them contrasting with the environment seemed to indicate them having a use and therefore needed investigating. After not noticing any apparent reaction to interaction (mostly attacks) the interest faded. Confusion was also noted surrounding the special attack. What it did and when it could be used seemed to be unclear as only a few had any idea of its function.

When getting to the questions relating to the HUD and the different versions there was one participant (M_03) who noticed the HUD but did not see/remember any differences. When asked whether the participant noticed any differences between the versions the answer was “No... I went through it and tried to survive not to see differences [laughter]” (M_03). This participant was one of the participants that rarely play games and showed significant difficulty in controlling the camera and character in the game. Another participant expressed a similar standpoint as he did not notice the UI until the end saying:

“So I assume that this research is about UI... because I didn't at all think about that with the first was without UI right, or? Or was it just me being completely blind [laughter]? I was looking in the middle.” (M_01).

M_01 was shown the game HUD again to get answers for the last questions while M_03 was not due to external time restrictions. The other participants remembered at least to some extent the differences and were able to form their opinions around that subject.

When asked whether there was anything specifically unclear in any of the versions the answers in many cases regarded the special attack button. Either uncertainties regarding function or how often it could be used. No one understood the full functionality of the special attack but some pointed out some elements of it. One of the participants expressed being overwhelmed in the beginning from too much information when asked if there was anything that was unclear:

“There was a lot of UI in the beginning. You noticed yourself that I did not see all of it. It was like “Oh, there are those buttons and there is the healing bar”. I have a hard time remembering since I get stressed by new games and confused” (S_03)

S_03 was one of the participants with a small amount of gameplay and controller experience. Some others instantly recognised the layout and controls from their previous gameplay experiences. All participants did notice some similarities in the HUD layout to other games, some describing it as standard or remarking the specifics in positioning of the elements. “Yes. Health bar and stamina at the top and weapon attacks on a, x, y at the bottom to the right. Pretty standard.” (S_01). The inexperienced participants had issue with getting used to the HUD as one (M_03) never really got used to it and two others got used to it in the second play session. The more experienced players generally expressed that they got accustomed immediately or after the first fight.

The overall preferences when comparing the HUD versions shows four out of the eight liking the visuals of the Stylized version better. One noticed no difference, one gave no specific

answer and the other two would prefer a mix between the two versions. When asked whether any of them fitted better with the artstyle of the game and four answered the stylized version but not the same participants as before (see figure 19).

	S_01	S_02	S_03	S_04	M_01	M_02	M_03	M_04
Visual preference	Stylized	Undecided	Stylized	Stylized	No specific answer	A mix between the versions	No difference	A mix between the versions
Which would fit the artstyle better?	Undecided	A mix between the versions	Stylized	Stylized	No specific answer	Stylized	No difference	Health in stylized
Which would you prefer to continue the game with?	Stylized	Minimalistic	Stylized	Stylized	Stylized	Minimalistic	No difference	Stylized

Figure 19: A quick overview of the answers given to the comparison questions at the end of the interviews.

5.2 Analysis

Overall the number of participants is the biggest issue with the data collected from the observations. This means that the data on its own means very little and even with other data in conjunction it is still difficult to draw any conclusions. What little data there is however, does have some shift towards one side as the damage and time taken are weighted to one side. The time taken shows, except for one outlier, a faster overall clear speed for the minimalistic HUD users but more overall damage taken. The difference is however minimal so while this could point to a larger trend it could also be any number of external factors. The varying experience with the control method and varying game playing habits being one. Though in this case the gameplay habits and experience with the controls does not seem to have a direct positive correlation with the time and damage taken as was otherwise suspected. Thought there is a difference it is by no means substantial. This could be as simple as time spent playing games does not equate to skill or effectiveness in the game. However, it could also be that the design of the combat system is a cause. Meaning that running in and attacking without any strategy is not punished enough to be reflected in the data.

Where the observations lack the interviews can provide some tangible information. When posed to explain their preferences and compare the two HUD versions there seems to be a preference towards the stylized HUD. Very few outright wanted the minimalistic HUD as most answers were either wanting of the stylized HUD or a mix in between the two versions. There is also a tendency for the participants starting with the stylized choosing that version though it is not an overwhelming tendency. Having two participants on the minimalistic starting side without answers to all three questions also does not help clarifying this. The

stylized version being preferred could be due to several factors. The stylized version could be seen as having an overall better production value for example.

The references to other games and many of the participants seeing a clear connection and inspiration from games such as Dark Souls shows that the inspiration is reflected in the game. Even with the technical limitations of the prototype the gameplay seemingly did manage to simulate a real game, at least warrant comparison.

Missing feedback was mentioned in the interviews and is probably referring to the combat, but this is something that is missing in the HUD versions as well. The reoccurring confusion surrounding the special attack for example. No one directly pointed out the connection between special attack bar and the special attack, the different elements were only pointed out in isolation. The button not being greyed out until the bar was filled proved to be insufficient in communicating the connection. Some extra feedback, such as the bar and button flashing in unison when the bar is filled would likely have proved to be sufficient. While this is not directly relevant to the study as this problem is universal it most likely did distract from other elements as it occupied a large part of the interviews. The same can be said for the crystals spread out over the level which were mostly present for aesthetic reasons. Removing them would most likely have helped the focus of the interviews to remain on the HUD.

5.3 Conclusions

From the data gathered the stylized versions seems to be more satisfactory but the other usability aspects are hard to decipher or has not been affected. The data could indicate that the HUD has no or very little effect on usability and that in turn being the reason for the data not showing any drastic differences and large variance. It would in that case need further study to be explored. Preferences did show a trend towards the stylized HUD version as very little favor was shown of the minimalistic one. Participants mostly wanted either the stylized HUD or a combination of both. To conclude, the effects the HUD versions had on usability can not be evaluated with this data. Participants did however show preference toward the stylistic HUD.

6 Concluding Remarks

6.1 Summary

How the graphical representation of the HUD affects the usability of a third person game. That question was studied with the third person game in question. Two different HUD versions were used, one defined as stylized and one as minimalistic. The study had 8 participants which first played both versions of the game while being observed. Following the observation they answered a survey collecting demographic information and then partook in an interview. The interview inquired about the behaviors and events in the observations and other more specific questions regarding the game and the HUD versions. Results showed that the effect on usability was negligible or nonexistent. However, the data was not sufficient to base such a claim due to several factors, the low amount of participants being the main one. Aside from usability, the participants showed preference towards the stylized version of the HUD.

6.2 Discussion

The area of UI is something relatively unexplored when it comes to games as there are few studies within the field. With this issue comes the issue that the definitions are either non-existent or in the case of this study based on somewhat similar fields, specifically Nigel Bevan's (1995) definition of usability. While this is useful, the field needs to be explored further to redefine these words for games specifically or create new ones. This is of course difficult, defining usability as an example is complex enough without the added complexity of entertainment. More texts such as Jørgensen's (2012) are needed to explore both the grander concepts and the specifics of UI in games in order to fully understand the use and capabilities it has in the medium.

Moreover, the method used for this study was based on several concepts that had to be adapted to games. Having a foundation based on more concepts tailored to games instead of adapted to them would have lessened the complexity and most likely provided a better result. I expected however, to be able to show a relatively small but consistent difference between the two groups in terms of effectiveness and efficiency with this method. Interviews would then in addition provide an interesting discussion in relation to the data and add the participants opinions. This would then together provide data for evaluating the usability of the game. A problem that arose with these efficiency and effectiveness connects to an issue Nigel Bevan mentions, that the data they build upon needs to have a substantial enough affect on the overall system (1995). If that system would refer to the entire game then the amount of surrounding variables would then counteract how effective the measurement is. At the same time the role a HUD takes in a game scenario is a background role for the most part which in itself go against this concept. However, if one would change this, it would in turn also change the nature of the game itself and then not necessarily being able to simulate a normal game. Overall, the data gathered from the recorded play sessions was the most troublesome as effectiveness and efficiency could have been based on different data

that might have provided clearer results. Even with the present system however, with more participants I believe that it could show some interesting results.

In this study, some of the participants were vaguely aware of the project and some of them I knew from before the study. Some having heard of the game or study before might affect their impressions when first playing the game. They might have heard what kind of game it was or had it vaguely described. None knew any specifics from what they said so there should not be any significant effect but it could have shifted some answers unconsciously. Knowing participants could prove to be an issue but also has benefits. While it could lead to the participant caring more to not hurt my feelings it could also lead to a more open discussion. In the case of this study there was not much choice due to the low amount of participants and therefore this proved to be a necessary solution.

Whether to have actual choices in the combat such as dodging or blocking was decided based on the prototypes ability to simulate a real game experience. With that as a goal, having multiple choices in an encounter should theoretically in turn reflect that. Which seemingly it has, based on some of the participants' statements. However, the multiple choices leading to different playstyles does in itself create another level to the data that might ultimately be undesirable as it complicates matters further. Considering the overall complexity examining a game entails to begin with, it might be advantageous to simply try and scale it down further instead. This could lead to different issues as too simple of a game would lessen the requirement of a HUD and with it its use or it could lead to a too extreme of an abstraction to no longer relate to UI in games as a whole. In this project the prototype also conformed to standards set in other games which the game is heavily based on. These standards are useful for quickly introducing already acclimated players and further reinforces the simulation of a full game. The issues, some of which were encountered in the study, with using these standards is when both accustomed players and new players play the game. They are left with substantially different experiences to begin with. Especially when the new players are not only unfamiliar with the genre conventions but do not play games often in general. The gap between these individual becomes massive as the new players struggle with the base controls while the more accustomed only needs to learn a few unfamiliar elements. Choosing to break conventions such as switching what inputs do what actions to lessen the gap or to simply force the accustomed players learn something completely different would most likely help in this matter. However this could introduce different issues the focus would most likely be put on the controls themselves instead of the HUD as they can be perceived as unintuitive or frustrating. Which might not be desirable if one wants the session to reflect a more standard play session.

6.3 Future Work

Continuing with this game would most likely in the short-term lead to the game being improved in production value and improving the visual and auditory feedback currently in the game. No new features such as enemies to add unneeded additional variables. Focus would be put on gathering a larger amount of data. A survey would for example be sent out with a version of the game distributed online. This would require some systems for automatically gathering the ingame data and then in an ethical way send it back to a server but would

theoretically allow for a vast amount of data to be collected. This would then in combination with the method presented here provide a solid basis for research.

On a larger scale however the chosen genre of the game is something to question. The choice of genre in this study was mostly based on my own capability in creating the prototype as it is this genre I have the most experience within. In hindsight however, there is probably more suitable genres to employ this kind of a study. A few examples would be strategy games, role playing games and simulation games. The player interactions with these games are usually closer to other software as it often includes a lot of menus and therefore forces the player to interact with the UI. Taking this route would change the study somewhat though as it would involve more direct interaction with the UI instead of the UI simply conveying information. However, this would most likely be a better starting point for this kind of research as one could more easily rely on existing definitions of usability. From there other genres like third person action games could be more easily studied with another game as a base.

References

- Abran, A., Khelifi, A. & Suryn, W. (2003). Usability Meanings and Interpretations in ISO Standards. *Software Quality Journal*, 11, ss. 325-338.
- Bevan, N. (1995). Measuring usability as a quality of use. *Software Quality Journal*, 4, ss. 115-150.
- Blizzard Entertainment (2012). *Diablo III*. (Version 1.0) [computer game]. Available: <https://eu.shop.battle.net/en-gb/product/diablo-iii>
- Discord Inc. (2015). *Discord*. (Version 0.0.203) [software]. Available: <https://discordapp.com/>
- Epic Games (1998). *Unreal Engine*. (Version 4.18) [software]. Available: <https://www.unrealengine.com/download>
- From Software (2011). *Dark Souls*. (Version 1.0) [computer game]. Available: http://store.steampowered.com/app/211420/DARK_SOULS_Prepares_To_Die_Edition/
- From Software (2014). *Dark Souls 2*. (Version 1.0) [computer game]. Available: https://store.steampowered.com/app/236430/DARK_SOULS_II/
- From Software (2016). *Dark Souls 3*. (Version 1.0) [computer game]. Available: https://store.steampowered.com/app/374320/DARK_SOULS_III/
- From Software (2015). *Bloodborne*. (Version 1.0) [Playstation 4]. Available: <https://www.playstation.com/sv-se/games/bloodborne-ps4/>
- Frøkjer, E., Hertzum, M. & Hornbæk, K. (2000). Measuring Usability: Are Effectiveness, Efficiency, and Satisfaction Really Correlated?. In *CHI 2000, Proceedings of the 18th Conference on Human Factors in Computing Systems*. The Hague, Netherlands 1-6 april 2000, ss. 345-352.
- Insomniac Games (2000). *Spyro: Year of the dragon*. (Version 1.0) [Playstation]. Available: <https://www.gamestop.com/games/spyro-year-of-the-dragon/125260>
- Jørgensen, K. (2012). Between the Game System and the Fictional World: A Study of Computer Interfaces. *Games and Culture*, 7(2), ss. 142-163. DOI: 10.1177/1555412012440315
- Naughty Dog (2013). *The Last of Us*. (Version 1.0) [Playstation 3]. Available: <https://www.playstation.com/sv-se/games/the-last-of-us-ps3/buy-now/>
- Nintendo (2002). *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. (Version 1.0) [Nintendo Gamecube] Available:

<https://www.amazon.co.uk/Legend-Zelda-Wind-Waker-GameCube/dp/B000084318>

Nintendo (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. (Version 1.0) [Nintendo Switch]
Available: <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/buy-now>

Sedish Research Council (2018). *Ethical Research*.
<https://www.vr.se/english/calls-and-decisions/grant-conditions/ethical-research.html>
[2018-06-05]

Team Ninja (2017). *Nioh*. (Version 1.0) [Playstation 4]. Available:
<https://www.playstation.com/sv-se/games/nioh-ps4/>

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. (2004). *Method book for media science*.
Malmö: Liber AB.

Appendix A -

Demographic survey questions

Gender

- Man
- Woman

Age

- 18 and younger
- 18 - 24
- 25 - 30
- 31 - 40
- 41 - 50
- 51 - 65
- 66 +

How often do you usually play games?

- 25+ hours every week, so an average of 5 hours per day
- 15 - 25 hours every week
- 5 - 15 hours every week
- 5 hours or less every week
- Rarely play games, may happen once a week
- Rarely play games, may happen once a month
- Very rarely or never play games

Have you used a Xbox controller before?

- Use one regularly
- Use it sometimes
- Rarely used it
- No

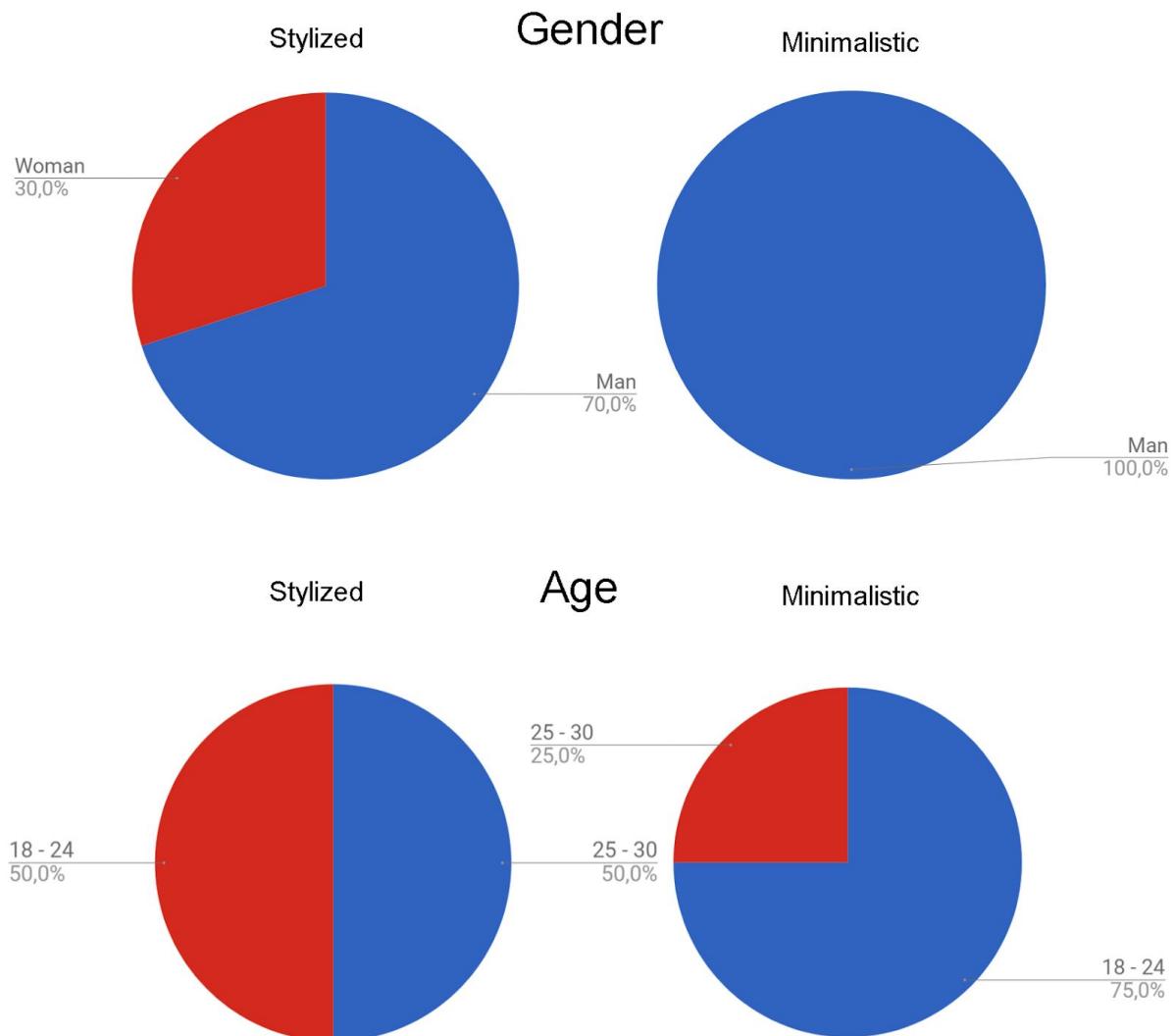
Appendix B -

Interview questions

- **1. Have you played similar games before?**
 - What games?
 - How much have you played these games?
- **2. Do you have any graphics related education or have you worked on anything related to graphics?**
- **3. Observation specific questions (Examples)**
 - At X moment you seemed confused, why?
 - At X moment you changed your behaviour, why?
 - You never/rarely used X, why is that?
- **4. What did you think of the game in general?**
 - Was there anything specific that was good?
 - Was there anything specific that was bad?
- **5. Was there anything you thought was unclear in the first version you played?**
- **6. Was there anything you thought was unclear in the second version you played?**
- **7. Did you recognize the layout of the HUD elements?**
- **8. Did you at any point start to feel comfortable with the HUD layout?**
 - (If yes) When did you start to feel comfortable?
 - (If no) Why not do you think?
- **9. Between the two versions, which do you think look the most visually appealing?**
 - Did any of them fit the game better?
- **10. If you were to continue playing the game, which of the versions would you prefer?**
 - Why?

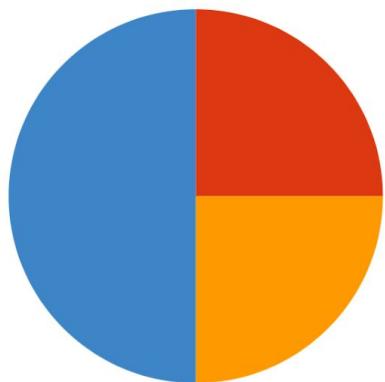
Appendix C -

The demographic survey answers.



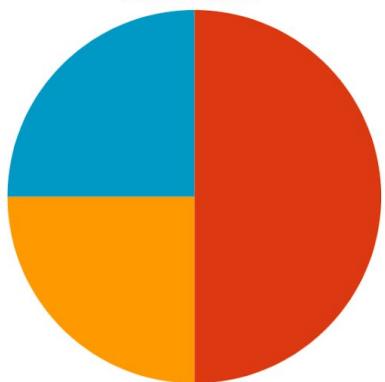
Time spent playing games.

Stylized



- 15 - 25 hours every week
- 5 - 15 hours every week
- Rarely play games, may happen once a month

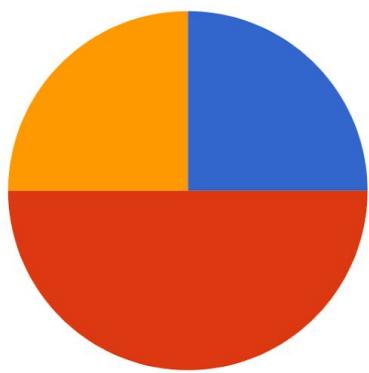
Minimalistic



- 15 - 25 hours every week
- 5 - 15 hours every week
- Rarely play games, may happen once a month

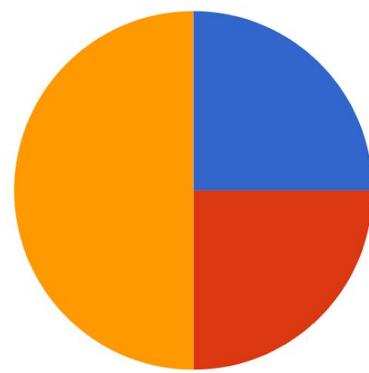
Habit with using a controller.

Stylized



- Use one regularly
- Use it sometimes
- Rarely used it

Minimalistic



- Use one regularly
- Use it sometimes
- Rarely used it

Appendix D -

Translated comments from the interviews.

S_01

Yes. Health bar and stamina at the top and weapon attacks on a, x, y at the bottom to the right. Pretty standard.

The first time this- when you start the game and this ravine in the ground, I assume that you can fall down there. I more by coincidence got over the first time through boosting myself forward. Thought that it was a jump but it was a boost.

S_02

No, I was not sure what it did. I understood that I swung and then I thought afterwards that "It is probably longer range. That is probably the difference."

No, I didn't think about it in the beginning since I didn't know what the goal was, but I started to think about it later. Then I tried to remember how was the last one, but I can't remember.

I felt that I got used to it. There was one thing I didn't understand though. There were some sort of stamina or something and then there was a circle right next to it. It was that I didn't understand what it was used for. So I tried to figure it out by, the second round I think, wondering if I should go and check those crystals again to see if it had anything to do with them. But I do not believe they had anything to do with it only waiting for stamina and the like.

Hard to say, since I do not remember the first one but the second looked good. I would probably say that the second was more clear but I wonder if it need adjustments to be more uniform with the style.

Yes, as clean as the second time but mer in the style that is in the menu.

The second I believe. I think it could be because I became more accustomed to it.

S_03

Yea, because I often have problems with buttons and that so I have to learn how it works and I often have it difficult to navigate around and see which perspective. I usually spin myself away, that noticed in first round when I ended up...

There was a lot of UI in the beginning. You noticed yourself that I did not see all of it. It was like "Oh, there are those buttons and there is the healing bar". I have a hard time remembering since I get stressed by new games and confused

S_04

It was very pretty. Nice animation, nice surroundings, good mood music... yes it was pretty it was. I didn't know what the objective was supposed to be. It was mostly that.

M_01

So I assume that this research is about UI... because I didn't at all think about that with the first was without UI right, or? Or was it just me being completely blind [laughter]? I was looking in the middle.

M_02

See if he telegraphs his attacks clearly and in that case see if I can avoid it regularly with the dodge. And when it was an attack that was very clear then it was very easy to circle round or dodge awas so.

Then I didn't notice earlier that stamina went down by dodging away. Then I thought... "does it go down by blocking or is the block effektive or some such?" so that I wanted to investigate purely mechanically.

M_03

Then it was... I understood immediately that it was someone that wanted me ill that I was supposed to kill. My thought process was just, how should I do in order to kill this. So I started pushing on all the buttons that could be thought to fight.

No... I went through it and tried to survive not to see differences [laughter]

M_04

... It felt sometimes when I blocked like... I blocked after the punch had hit- had hit me.

... A mix between the two... actually. I like the second's UI with life and that but I thought that the icons were a bit too large. Down in, where what they did. That I liked more in the first version.

Appendix E -

Transcribed interviews in swedish (original language of the interviews)

S_01

Saknar första delen av inspelningen på grund av tekniska problem

(Intervju startas)

[...]

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte va bra, mer än det du sagt?

S_01: Första gången det här - när man startar spelet och den här klyftan i marken, jag antar att man kan rama ner där. Jag mer av en slump kom över första gången genom att boosta mig framåt. Tänkte att det var ett hopp men det var en boost.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt?

S_01: Nej... jag trodde att de här kristallerna hade någon funktion, men de hade de inte. För de stack ut ganska mycket.

Intervjuare: Ja precis, det är lite dåligt kommunicerat i spelet men de är respawn-punkterna. Men det är ju inte så tydligt direkt.

S_01: Behövdes ju inte, hade jag dött så hade jag ju förstått.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var otydligt? Utav första HUD:en då.

S_01: Nej... vet inte, jag förstog ju alla sakerna... förstod väl inte kanske hur ofta man kunde använda Y, kasta vapnet. Var väl typ det då.

Intervjuare: Fanns det något specifikt du tyckte var otydligt i den andra versionen du spelade, eller var det ungefär samma?

S_01: Nä det är väl typ samma, det vore väl knapparna då nere till höger då. Attack-knapparna var lite mindre otydliga.

Intervjuare: Dem var klarare då eller de var mindre otydliga?

S_01: De var mindre otydliga - eller mindre tydliga [skratt]

Intervjuare: Så, när det gäller typ upplägget utav HUD:en kände du igen strukturen av det?

S_01: Ja. Health bar och stamina högst upp och vapen attacker på a, x, y, längst ner till höger. Ganska standard.

Intervjuare: Kände du vid något tillfälle att du började "bli bekväm med HUD:en alltså att du vänjde dig vid den, eller?

S_01: Ja. Men det är ju också den här vanesaken. Men jag slutade kolla lite på health baren när jag insåg att har man skölden uppe så behöver man inte kolla på den. [Skratt]

Intervjuare: Ja men precis. Var det något specifikt tillfälle du kände att du började bli bekväm med det?

S_01: Ja det var väl efter första eller andra fighten. Spelomgång ett.

Intervjuare: Så, mellan de två versionerna, vilken av dem tycker du ser mest tilltalande ut?

S_01: Första... den var roligare att kolla på.

Intervjuare: Passade någon av dem bättre till spelet?

S_01: Ja... jag vet inte, jag tilltalas mest av den första så att- men spelet var ju ganska simplistiskt så kanske tvåan men, jag vet inte.

Intervjuare: Om du skulle fortsätta att spela spelet, vilken av dem skulle du föredra?

S_01: Det är ju första då.

Intervjuare: Någon specifik anledning utöver det du redan sagt?

S_01: Nej.

(Intervjun avslutas)

S_02

(Intervjun startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

S_02: Något liknande har jag nog spelat.

Intervjuare: Kan du nämna någon av dem eller?

S_02: Jag känner den här dodge funktionerna, jag kommer inte ihåg- det är många spel som har dem i alla fall. Jag kommer inte ihåg vilken, det är så länge sen jag spelat.

Intervjuare: Men det är alltså väldigt länge sedan du spelade.

S_02: Sen är väl det närmaste jag spelat Zelda. Det spelade jag för några dagar sedan.

Intervjuare: Dem spelena som du tänkter på, du spelade de för länge sedan men spelade du de mycket då?

S_02: Jag spelade mer innan ja, när jag hade mer tid. Inte så mycket Zelda, det började först när jag kom till universitetet.

Intervjuare: Har du någon grafik relaterad utbildning eller jobbat med något relaterat till grafik?

S_02: Ja, animation i _____.

Intervjuare: När det gäller din spelsession så verkade du lite förvirrad i början när du testade knappar. Vad var din tankeprocess i början?

S_02: Jag tänkte ifall det fanns någon... om det bara var dodge och om det fanns någon hopp funktion. Och sen dodga den iväg, så... var det ganska snabbt och jag tänkte på "Just det, det finns ett ställe att ramla ner här". Det var mest dodge funktionen. En sak som jag inte märkte var den här knappen, Y, vad det var. Jag tänkte inte ens på att det fanns något att göra där. Det märkte jag senare.

Intervjuare: Vad var din tankeprocess när du mötte din första fiende?

S_02: Jag ville se hur dens attacker var, så jag skulle kunna tänka mig animationen och vad jag ska akta mig för. Jag märkte att han slog ner så här [visar ett vertikalt slag med armarna] och sen så drog han åt sidan efteråt då han kunde göra så här [visar att armarna glider utmed marken efter slaget]. Det var en sak som jag inte tänkte mig från början. Så när jag märkte det så började jag ändra strategi lite.

Intervjuare: Sen, i början så fokuserade du mycket på att dodga. Fanns det någon anledning till att du inte använde dig av blocken?

S_02: Jag spelar mer så. Jag spelade Nioh ett tag och då så dodgade jag mycket och sen Zelda också. Dem spelar gör så att jag dodgar.

Intervjuare: Visste du om att det fanns en block i början?

S_02: Ja, jag förstod det. Jag föredrar det andra.

Intervjuare: Sedan, i slutet av första spelsessionen tror jag det var så testade du att använda Y knappen. När du använde den visste du vad den gjorde då?

S_02: Nej, jag var inte säker på vad den gjorde. Jag förstod att jag slog och sedan tänkte jag efteråt att "Det är nog längre range. Det är nog det som är skillnaden." Så tänkte jag, när jag

väl var uppe på nästa fight efter... jag tror det var första fienderna så gjorde jag ingenting med Y, med andra jag mötte fiender så testade jag nog Y. Jag tror det. Men när jag kom till sista fighten, första gången jag spelade det här, så använde jag den inte alls. För jag kände att jag var lite uppe i fighten. Men andra gången så tänkte jag "Nu testar jag den här grejen".

Intervjuare: Sen i andra spelsessionen så började du blocka lite mer. Fanns det någon specifik anledning till det?

S_02: Jag ville testa ifall det hjälpte någonting. jag kom väldigt långt ifrån när jag dodga. Då tänkte jag att det kanske vore bra att vara närmre för att ta nästa slag direkt.

Intervjuare: Vad tyckte du om spelet överlag?

S_02: Det var väldigt fin grafik och det var lätt att se över. Jag såg att du ändrade HUD så jag tänkte lite på det men... jag vet inte vilken jag föredrog. Jag gillar lågpoly stilens. Gjorde det enkelt att förstå vad man skulle akta sig för också typ händerna på fienden.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra utöver det du redan sagt?

S_02: Ja... jag tyckte om att man kunde förstöra miljön. Det gör ju att man börjar leta om det finns något att skaffa.

Intervjuare: Alltså att det går att interagera med omgivningen, eller typ påverka det på något sätt.

S_02: Ja.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt med spelet?

S_02: Det var väl bara egentligen i början där man skulle- första obstacle, det var ganska plant jämfört med de andra ställena, känns som det var mer... formligt. I första början, det här stupet var mer kvadratiskt. Inget mer.

Intervjuare: Sen när det kommer till HUD:en då. Den första HUD:en som du använde, var det något som du tyckte var otydligt med den?

S_02: Nej, jag tänkte ju inte på det i början för jag visste ju inte vad det gick ut på, men jag började tänka på det sen. Så jag försökte komma ihåg hur var det förra, men jag kommer inte ihåg.

Intervjuare: Du kommer inte ihåg några specifika drag från den första?

S_02: Jag kommer ihåg att det var nog lite mer på den första. Alltså mer färger, tror jag. Men jag vet inte, jag tror inte det störde mig någonting. Så den var i alla fall bra.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var otydligt i den andra versionen?

S_02: Nej, den andra versionen kände jag väl att det var lite mer "clear" och sånt. Fast jag fick mer av den här känslan att... jag vet inte om det var enhetligt med stilens i spelet. Det är väl det jag tänkte på.

Intervjuare: Sen när det gäller upplägget eller strukturen på HUD:en, kände du igen dig från tidigare spel som du spelat?

S_02: Det enda var väl... jag spelar inte så mycket med Xbox spel och Xbox controller så var det väl att dodge funktionen. Jag kommer inte ihåg om man dodga på A eller bara om det brukar vara att man hoppar. Det var väl det jag tänkte på. Upplägget var om man hoppar, dodgar alltså A eller Y då om skulle byta plats eller något sånt. Det skulle varit B istället för Y ... [oförståeligt].

Intervjuare: Kände du vid något tillfälle att, nu kanske du inte la så mycket märke till HUD:en men var det något tillfälle du kände dig bekväm med det?

S_02: Jag kände att jag vände mig vid det. Det var en sak som jag inte förstod längre. Det var någon slags stamina eller någonting och sedan så var det en cirkel precis bredvid. Det var väl det jag inte förstod vad det skulle vara för. Så jag försökte lista ut det genom att, andra gången tror jag, fundera om jag skulle gå och kolla de här kristallerna igen för att se om det har något med de att göra. Men jag tror inte det har med det att göra utan att vänta in stamina och sånt.

Intervjuare: Så, du var bekväm med det från början då eller? Var det bara att du inte förstod-

S_02: Jag bara förstod inte- jag tänkte inte så mycket på den här cirkulära formen där uppe vid kanten vid liv och stamina. Men jag tänkte mer på det andra gången... och funderade om jag skulle gå till kristallen men då tänkte jag igen "första gången jag gick till kristallen så verkade det inte som något hände".

Intervjuare: Mellan de två versionerna, vilken ser mest visuellt tilltalande ut tycker du?

S_02: Svårt och säga, eftersom jag inte kommer på den första men den andra såg bra ut. Jag skulle nog säga att den andra var klarare men jag funderar på om den behöver justeras lite för att vara mer enhetlig med stilens. Även om det var lågpoly och minimalistiskt så var den- det känns lite som formerna blir abstrakta från lågpoly. Sen tänkte jag på HUD:en, den känns inte lika förenlig form språkligt.

Intervjuare: Det gick du ju in lite på här men om någon av dem passade bättre till spelstilen eller inte.

S_02: Ja, HUD:en i början när man startar spelet. Jag gillar det. Så någonting liknande, fast clean.

Intervjuare: Lite tydligare alltså?

S_02: Ja, lika clean som andra gången fast mer i stilens som är i menyn.

Intervjuare: Så någon blandning utav dem?

S_02: Ja.

Intervjuare: Om du skulle fortsätta spela spelet, vilken av versionerna skulle du föredra?

S_02: Den andra tror jag. Jag tror det kan vara för att jag blev mer van med det.

(Intervjun avslutas)

S_03

(intervju startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

S_03: Ja, [oförståeligt] det beror på vad för spel. Jag har spelat mycket spyro när jag var liten exempelvis, men jag vet inte om man kan jämföra sånt. Men sånt här som fiender som kommer mot en och sånt där.

Intervjuare: Vad var spelet du nämnde?

S_03: Spyro, jag vet inte om det var "year of the dragon" versionen.

Intervjuare: Spelade du spelet mycket?

S_03: När jag var liten ja, det gjorde jag.

Intervjuare: Men du har alltså spelat liknande spel men för väldigt länge sedan.

S_03: Ja mer för länge sedan än nu.

Intervjuare: Har du någon utbildning inom grafik eller jobbat med något relaterat till grafik?

S_03: Ja, jag går grafik, animation [skratt].

Intervjuare: Vad var din tankeprocess mot första fienden? Såg att du fick lite småpanik.

S_03: Ja, för jag har oftast problem med knappar och sånt så jag måste lära mig hur det funkar och jag har oftast svårt att navigera runt och se vilket perspektiv. Jag brukar snurra bort mig, det märkte också i första omgången då jag hamade...

Intervjuare: Ja kamera brukar vara ganska svårt om man inte är van vid det.

S_03: Ja precis, så det har jag svårast för. Sen är det också att man inte vet hur mycket skada dem gör och hur lätt jag dör eller hur lång tid det tar att döda dem. Sen fick jag för mig att jag fick någon sän här topp ovanför dem, men jag kanske bara inbillar mig.

Intervjuare: Det är att du kan använda lock-on i spelet men man blir aldrig tillsagd det. Man kan då trycka på en knapp för att låsa kameran på fiender. Men som sagt så sägs det aldrig.

S_03: Men med knappar så såg jag att den fanns en sän här UI. Som... beskrev.

Intervjuare: När var det du såg det?

S_03: Det var väl en stund in, jag kollade ju runt först och sen "Oj". Det var innan första fienden.

Intervjuare: Sen så fanns det ett par saker som du inte använde dig utav. Fanns det någon specifik anledning till varför du inte tryckte på Y till exempel?

S_03: Vad gjorde Y? Jag kommer inte ihåg [skratt].

Intervjuare: Ok, det räcker som förklaring. Men du la bara inte märke till det eller...

S_03: Jag kommer inte ens ihåg vad som stod där. Nu när jag tänkte efter.

Intervjuare: Det är en special attack..

S_03: Aha, det tänkte jag inte ens nu i efterhand att det stod.

Intervjuare: Dessutom så blockade du inte så mycket. Finns det någon anledning till det? Visste du att det fanns en block?

S_03: Nej det gjorde jag inte [skratt].

Intervjuare: Men du försökte dodga mestadels?

S_03: Jag försökte använda den här spring grejen för att komma undan och sen slåss. Det var typ det.

Intervjuare: Ja precis. Sen så märkte jag på andra spelsessionen så märkte jag att du försökte rusha ner fiender för att döda dem så snabbt som möjligt, stämmer det?

S_03: Ja, det kändes som samma sak att gå igenom. Så då tänkte jag att "då kan jag det här" och bara tog ner dem.

Intervjuare: Det finns en healing knapp, när märkte du hur den fungerade?

S_03: Typ andra fienden tror jag... för då tryckte jag på den och healingen gick upp. Bara för det så ser man ju att det funkar.

Intervjuare: Vad tyckte du om spelet överlag?

S_03: Det var intressant. Det hände ju inte jättemycket, för det är ju mest bara fiender man möter och sånt men jag tyckte om grafiken. Sen lärde jag ju mig inte alla knappar, så det kanske finns mer effektiva sätt att spela det på [skratt].

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra?

S_03: Jag får så här panik när jag spelar nya spel så... jag typ tappar lite... vad som... har spelet för jag blir så stressad av fiender och sånt [skratt].

Intervjuare: Men var det någonting som stack ut eller var det inget speciellt?

S_03: Eventuellt kanske designen på fienderna men jag tror jag sett någonting liknande förut så här som har... stora axlar och mindre underkropp. Grafiken känns som... det är ju inget jag spelat nyligen men det känns som något jag sett tidigare, lite mer så här avskalat. Ja men det påminner om- eftersom jag inte kan några spel så kan jag inte nämna några specifika men... jag kan ingen genre heller [skratt].

Intervjuare: Men det är inget som står ut sådär i alla fall.

S_03: Nej, det tror jag inte. Men jag tänkte från första omgången till andra omgången så ändrades UI grafiken. För jag kände att den "Aha, nu har den ändrats". För i andra så såg den bara enkel ut för i först så kändes den mer genomarbetad. Så eftersom jag gått grafisk design så märkte jag det ganska snabbt.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt med spelet?

S_03: Inget dåligt för att säga så. Det är inget stort spel än, men det förstår jag liksom...

Intervjuare: Men det generella avsaknaden av-

S_03: Ja, det var väl mer att man bara möter fiender, som jag blir stressad av [skratt].

Intervjuare: I första versionen som du spelade, fanns det något som du tyckte var otydligt där? I HUD:en då mer specifikt.

S_03: Ja det var väl att jag inte fick några instruktioner om vad spelet handlade om eller någonting sånt i förväg. Man slängs in i det... här liksom, klara dig själv.

Intervjuare: Så det är mindre UI:n och mer att spelet bara inte förklrar saker?

S_03: Det var ju väldigt mycket UI i början. Du märkte själv att jag inte såg allt. Det var som att "Åh där är dem knapparna och där är healing baren". Jag har svårt att minnas då jag blir stressad av nya spel och förvirrad.

Intervjuare: Det blev väldigt mycket på en gång helt enkelt?

S_03: Ja, för mig va det de som nybörjare.

Intervjuare: Fanns det något du tyckte var otydligt i den andra versionen?

S_03: Det kanske var andra skillnader i det, jag rushade ju ganska mycket igenom det. Det enda jag märkte var egentligen UI som var annorlunda. Sen såg jag faktiskt inte om det var några andra skillnader.

Intervjuare: Men när det gäller UI:n fanns det något som du tyckte var otydligt i den andra versionen?

S_03: Jag försöker fundera på hur det såg ut. Det var ganska standard, stamina och health var ju den i vänstra hörnet liksom så det är ju generellt. jag kände att de låg ganska logiskt i skärmen.

Intervjuare: Men det fanns inget specifikt som du tyckte var otydligt?

S_03: Nej, det var mest att jag borde ha tagit mer tid att studera knapparna innan jag rushade ut på fienden.

Intervjuare: Kände du igen upplägget på HUD:en? Det gick du in lite på.

S_03: Ja men precis, det är standard. Sen brukar det i nya spel poppa upp en ruta som säger "det här är det, fokusera på det här det är viktig information".

Intervjuare: Kände du vid något tillfälle att du började bli bekväm med upplägget på HUD:en?

S_03: Ja, vid andra omgången så struntade jag nästan helt och försökte bara rusha direkt det jag redan visste och struntade att läsa någonting mer [skratt].

Intervjuare: Men det blev så att du redan spelat igenom spelet en gång så kände du-

S_03: Ja, jag kännde att "det är det här som händer i spelet då behöver jag inte kunna något mer typ". Jag vet inte [skratt]

Intervjuare: Utav dem två versionerna som fanns av HUD:en, vilken av dem två tycker du ser mest visuellt tilltalande ut?

S_03: Jag tror jag gillade första mer. Den andra tror jag känns väldigt så här simpel om man får säga så. Som jag minns nu, nu kommer jag ju inte ihåg. Vad jag minns så tycker jag mer om första än andra.

Intervjuaren: Passade någon av dem bättre till spelet?

S_03: ... Det är en bra fråga... det är ju ganska avskalat, spelet i sig, men jag tyckte att dem andra UI knapparna även om de var avskalade att de inte passade riktigt lika bra. Jag kommer inte ihåg riktigt hur den första såg ut men jag har för mig att det var mer skuggor och sånt med lite mer rundade former. Jag tror ändå att den passade bättre, även fast jag inte minns hur den såg ut.

Intervjuaren: Om du skulle fortsätta spela spelet, vilken av versionerna skulle du föredra?

S_03: Första tror jag.

(Intervjun avslutas)

S_04

(Intervjun startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

S_04: Ja, det tror jag. Det kändes lite Dark Souls aktigt.

Intervjuare: Den sortens spel, har du spelat det mycket tidigare?

S_04: Inte mycket nej.

Intervjuare: Har du någon grafik relaterad utbildning eller jobbat med något relaterat till grafik?

S_04: Nej.

Intervjuare: När du mötte din första fiende, vad var din tankeprocess?

S_04: Jag tror att jag tänkte... han såg stor ut och jag skulle- jag fick väl association till Dark Souls med kontrollerna då och HUD:en också. Jag visste inte hur väl man blockar typ, det tycker jag alltid är svårt i sådana spel, så jag försökte väl undvika hans attacker snarare.

Intervjuare: Sen vid andra slaget så verkade du testa Y knappen i strid, fanns det någon specifik tanke bakom det?

S_04: Jag tror inte jag förstod riktigt vad den gick ut på, för jag tror jag testade någon gång och då såg det ut som han slängde iväg någonting. Sen vet jag inte om jag fick iväg den när jag slog på honom och jag vet inte om effekten var bättre eller någonting. Det var någon mätare som jag kanske missade någonstans för den verkar ju laddas upp.

Intervjuare: I slutet av första spelsessionen så började du blockera mera, vad var din tankeprocess där?

S_04: Jag märkte att det var väldigt effektivt så det var nog därför tror jag.

Intervjuare: När du spelade andra gången så verkade du ha kommit in i den strategin.

S_04: Precis.

Intervjuare: Sen använde du heal funktionen vid ett tillfälle i andra spelsessionen.

S_04: Ja, den såg inte ut att göra så mycket tror jag.

Intervjuare: Ja den är väldigt långsam. Men insåg du att det var en healing innan det?

S_04: Jag antog att det var en healing och sen så testade jag den en gång i första sessionen. Men då hade jag nog fullt HP eller något så jag såg bara animationen, såg ut som han drack någonting och det var typ rött och korstecknet eller plustecknet.

Intervjuare: Vad tyckte du om spelet överlag?

S_04: Det var väldigt fint. Fin animation, fin omgivning, bra stämningsmusik... ja det var snyggt var det. Jag visste inte inte vad målet skulle vara. Det var mest det.

Intervjuare: Så det saknar riktning typ?

S_04: Ja lite så. Men man behöver inte alltid ha en riktning heller.

Intervjuare: Var det något specifikt som du tyckte var bra?

S_04: Ja men stämningen typ, musiken och omgivningen.

Intervjuare: Utöver riktning lösheten som du sa, fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt?

S_04: Det var inte dåligt men jag saknar animation för den här dashen typ. Det fanns ju en animation men det såg mera ut som att man frös stilla. Det var kanske det jag tänkte på. Sen var det väl, jag vet inte men det kändes som blocken var lite för stark, jag gillar att ha en utmaning.

Intervjuare: I den första versionen du spelade- för det första, såg du någon skillnad på de olika versionerna.

S_04: Det var... HUD:en såg annorlunda ut. Sen vet jag inte, det kanske var någon liten skillnad på hur de här checkpointsen låg. Jag visste nog inte riktigt att de var checkpoints ändå. Jag insåg det sen när jag dog.

Intervjuare: I den första versionen du spelade, fanns det något som du tyckte var otydligt där?

S_04: Ja det var Y. Y knappens funktion var jag osäker på. Och vad den här lilla cirkeln var, jag tror inte jag höll reda på den så mycket.

Intervjuaren: Ja det är den som är mätaren för Y.

S_04: Ah, för Y. Jag höll inte reda på den så mycket.

Intervjuaren: I den andra versionen du spelade, fanns det något specifikt som du tyckte var otydligt där?

S_04: Det var nog fortfarande Y funktionen tror jag. Jag tror inte jag hängde med riktigt.

Intervjuaren: Men det var inget som var mer otydligt i den?

S_04: Nej.

Intervjuaren: Det var likadant annars?

S_04: Ja.

Intervjuaren: Kände du igen upplägget av HUD:en?

S_04: Ja den var väl lite snarlik på Dark Souls skulle jag säga. Inte jättelik men det var åt det hållit i alla fall.

Intervjuaren: Kände du vid något tillfälle att du började bli bekväm med HUD:en?

S_04: Ja, jag tyckte det var ganska rätt fram. Tydligt med färg och form. Typ vilken knapp som skulle representera vilken handling, jag visste bara inte vad Y handlingen var liksom.

Intervjuaren: Kan du specificera något specifikt tillfälle då du kände dig att du vände dig vid det?

S_04: Efter första fienden typ så tror jag att man hajar mest typ att det är HP och stamina som i Dark Souls. Det är mycket associationer till andra spel.

Intervjuare: Mellan de två versionerna, vilken skulle du säga ser mest visuellt tilltalande ut?

S_04: Den första skulle jag nog säga. Jag är lite kluven typ för jag gillar det här med HP och resurs baren på den första men jag gillade knapparna på den andra mer. Där det är ganska avskalat egentligen.

Intervjuare: Passade någon av dem bättre till spelet?

S_04: Den första passade bättre till spelet skulle jag säga.

Intervjuare: Någon specifikt anledning för det eller?

S_04: Det är väl utformningen, kanske att det är lite större och att det var avbrott i de räta linjerna medans i den andra så var det väldigt långa räta linjer.

Intervjuare: Om du skulle fortsätt spela spelet, vilken av de två versionerna skulle du föredra?

S_04: Den första tror jag.

Intervjuare: Någon specifikt anledning utöver det du redan sagt?

S_04: Nej men det är nog det jag sa ungefär. Det smälter in i omgivningen kanske, på ett bra sätt då. Den sticker ut men passar temat bättre känns det som.

(Intervjun avslutas)

M_01

(Intervjun startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

M_01: Ja, en gång.

Intervjuare: Vilket spel är det?

M_01: Absolver.

Intervjuare: Ok, har du spelat det spelet mycket?

M_01: 50 timmar.

Intervjuare: Har du någon grafik relaterad utbildning eller jobbat med något relaterat till grafik?

M_01: Nej... eller musik är ju inte relaterat.

Intervjuare: När du började spela så fokuserade du en del på blockning om jag kommer ihåg rätt?

M_01: Ja.

Intervjuare: Jag såg att du healade en del eller använde heal knappen. När var det du insåg att den healade? Det verkade du inte göra direkt.

M_01: Först så tänkte jag att det var stamina. Typ alltså den gröna baren men sen testade jag ju bara. När jag hade lite liv, så såg jag att det healade. Jag tror jag insåg det andra gången jag spelade i mitten någon gång.

Intervjuare: Vid ett tillfälle så började du dodga, du försökte dodga attacker mer istället för att blocka. Vad var ditt tankesätt bakom det?

M_01: Känns väl mer roligare [skratt] att testa det.

Intervjuare: Sen i andra gången du spelade så, innan det så hade du testat att trycka på Y knappen.

M_01: Alltså jag kommer inte ens ihåg vilka som gjorde vad.

Intervjuare: Jag vet att du testade en gång och sköt iväg.

M_01: Jo jag testade men men behövde väl tillräckligt mycket stamina, eller?

Intervjuare: Jo man behöver typ ladda upp en powerbar.

M_01: Men jag testade typ i slutet lite grann och skjuta.

Intervjuare: Men alltså innan det så var det första gången du testade?

M_01: Ja.

Intervjuare: Sen i slutet så märkte jag att du försökte försiktigt gå lite försiktigare för att inte ta någon skada. Testade du något nytt sätt att spela på eller var det bara...

M_01: Jag ville bara testa omkring, hur man kunde spela typ.

Intervjuaren: Vad tyckte du om spelet överlag?

M_01: Det var kul, eller alltså det var satsigt för... så där projektet. Tyckte jag.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra eller?

M_01: Ja, jag tycker om stilens, lågpoly, färgerna. Alltså dash, jag älskar block och dash och att man måste tima saker. Så sånt är kul.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt?

M_01: Alltså jag antar att undersökningen handlar om UI... för jag tänkte inte alls på det med första var det väl utan UI, eller? Eller var det bara att jag var helt blind [skratt]? Jag kolla i mitten.

Intervjuare: Nä men det är bra input, men är det de du tyckte var dåligt då? Att men inte såg det?

M_01: Ja alltså hur man introduceras till kontrollerna. Det kanske måste vara någon sån här tutorial eller något sånt. Ja alltså typ steg för steg.

Intervjuare: Ja men det var alltså otydligt-

M_01: Ja.

Intervjuaren: Nu då som jag inser så såg du inte direkt första versionen av det. Och då är nästa fråga, fanns det något du tyckte var otydligt med första versionen? Men kommer du ihåg hur den ser ut?

M_01:... Jag kommer inte ihåg vad som var annorlunda... jag tänker typ såhär HP och... nä jag kommer inte ihåg.

Intervjuaren: Men du uppmärksamma den inte över huvud taget alltså?

M_01: Alltså du menar kontrollerna vid sidan, eller?

Intervjuaren: Allt, hela HUD:en eller hela UI:n.

M_01: Nä det var väl först i slutet som jag uppmärksammade det.

Intervjuaren: Den andra spelversionen som du spelade gav du den mer uppmärksamhet eller var det samma sak där?

M_01: Ja, fast inte i början för då var jag mer fokuserad på att testa saker. Men i slutet när jag väl var klar så tänkte jag på det. "Oj det här har jag ju fan inte kollat på. Fan alla kontroller fanns ju där."

Intervjuaren: Men du kommer inte ihåg någon skillnad på versionerna över huvud taget? utan du la inte märke till dem?

M_01: Näh.

Intervjuare: Nästa fråga är ju då om du kände igen HUD upplägget på något sätt. Du la ju märke till det vid något tillfälle så... vid det tillfället när du väl kollade på det, kände du igen hur det var upplagt sen tidigare?

M_01: Näh jag har ingen erfarenhet med kontrollers nästan. Så även om jag ser typ X, Y, A och B så vet jag inte vilken som är vilken eller dem här [pekar på kontrollern] och vad dem heter. Jag kan ju lista ut det men...

Intervjuaren: Eftersom du inte la märke till HUD upplägget så antar jag att du inte kände dig bekväm med det vid något tillfälle? Utan fokusen låg på andra element i stället.

M_01: Ja.

Intervjuaren: Varför tror du att du inte la märke till det? Var det att du fokuserade på andra saker eller?

M_01: Jag vet inte. Jag fokuserade mest på mitten så dit man ska och gör.

Intervjuaren: Utav det lilla du såg, var det någon av dem du föredrog visuellt sett?

M_01: Det kan jag inte säga. Jag kommer inte ihåg första.

Intervjuaren: Ok. Den andra frågan är ju då om du skulle föredra någon av dem.

M_01: Då måste jag se dem framför mig igen typ.

Intervjuaren: Men vi kan ta och visa upp det.

[HUD versionerna visas igen]

[Spelljud i inspelningen gör resten av intervjun svår att höra]

M_01: Jag gillar ju den här mer alltså [kollar på andra versionen]

Intervjuaren: [oförståeligt]

(intervjun avslutas)

M_02

(Intervjun startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

M_02: Ja det har jag. Jag antar att du drar inspiration från exempelvis Dark Souls.

Intervjuare: Ja visst det gör jag.

M_02: Jag har spelat det, lords of the fallen tror jag det hette, väldigt mycket Dark Souls. Spelat serien igenom några gånger.

Intervjuare: Ja precis, så du har spelat dem spelena väldigt mycket?

M_02: Ja

Intervjuare: Har du någon grafik relaterad utbildning eller jobbat med något relaterat till grafik?

M_02: Det har jag inte nej.

Intervjuare: När du mötte din första fiende, vad var din tankeprocess då?

M_02: Se om han telegraferar sina attacker tydligt och i så fall se ifall jag kan undvika det regelbundet med dodgen. Och när det var en attack som var väldigt tydlig så är det väldigt enkelt att cirkulera runt eller dodga undan så.

Interjuaren: Jag såg att du snabbt insåg vad healing knappen var och du använde dig av det flitigt utöver hela grejen.

M_02: [Instämmer]

Intervjuaren: Sen... tog du det ganska försiktigt från vad jag märkte. Letade du efter något speciellt eller?

M_02: Av vana så letade jag efter ambushes. Så ifall att det kommer någon bakifrån så vill man inte bli tagen på det viset.

Intervjuaren: Ett tag in så började du blocka, finns det någon anledning till att du inte gjorde det tidigare?

M_02: Så jag märkte inte tidigare att stamina gick ner av att dodga undan. Sen tänkte jag... "går den ner av att blocka eller är blocken effektiv eller liknande?" så det ville jag undersöka rent mekaniskt.

Intervjuaren: Sen på andra då såg jag att du blev mycket mer bekväm med patterns och liknande, var det bokstavligen bara att du hade vant dig vid det eller var det någon annan anledning?

M_02: Fienderna kändes inte hotande längre, eftersom jag visste vad jag förväntade mig av allting. Det faktum att jag såg att jag hade en power up attack eller vad det nu var att den här mätaren fylls upp. Som jag antar var att, nu gör Y knappen en heavy attack som gör mer damage då behövde jag bara få upp den och sen nästan direkt döda dem.

Intervjuaren: Vad tyckte du om spelet överlag?

M_02: Om man bortser från några grafiska... eller från några buggar och liknande. Du behöver mer feedback för att vara bra men det har en bra grund i och med att det inspireras av ett spel som jag spelar ganska mycket.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra?

M_02: ... Telegrafering av attacker var väldigt bra. Den line of sight som man fick när man gick igenom gångar var väldigt bra för det visar att, om man tog det sakta så kunde du se att här kommer det två. Men om man bara sprang in så såg man bara en och då blir man bestraffad för att inte vara försiktig.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt? ... Du nämnde ju feedback tidigare men finns det något annat?

M_02: Dem blå stenarna som stack ut på vissa ställen, jag förväntade mig i och med att de var så pass i kontrast med resten av omgivningen att de skulle ha något speciellt att göra. Och sen var jag lite osäker på hur mycket dem fienderna i slutet skulle komma tillbaks. Jag förstog ju att det var någon form av bossfight eller liknande, speciellt event. Men jag tänkte om jag behöver döda dem på ett specifikt ställe för att de ska sluta komma tillbaks eller liknande.

Intervjuare: Så det var otydligt exakt hur man skulle vinna?

M_02:[Instämmande]

Intervjuare: Första versionen du spelade så såg du kanske att det var en annan HUD version än det var andra gången?

M_02: [Instämmande hum]

Intervjuare: I första var det något specifikt som du tyckte var otydligt?

M_02: Dels förstod jag inte riktigt vad ikonerna betydde för den andra attacken. För Y knappen. [oförståeligt] det skulle va och sen... lite otydligt att det var en dash men när man väl testade, och det var ju möjlighet att testa innan något annat och då var det ju "Ok det är en dash". Så då förstår man det efteråt även om man ser ikonen...

Intervjuare: Men ikonerna var inte så intuitiva alltså?

M_02: Nä, attacken var ju väldigt tydlig men ja.

Intervjuare: I andra versionen, fanns det något som var otydligt där?

M_02: Jag tyckte att den var... dels så kände jag ju till vad allting gjorde men då tycker jag att det blev tydligare när man har en chargad attack eller någonting. Jag tänkte att, är det möjligt att svärdet lös upp när man hade den i den första eller var det ingen indikation på det?

Intervjuare: Nä det är inte inne, det är ju att knappen lyses upp men det finns inget för tillfället.

M_02: Ok.

Intervjuare: Men det var inget specifikt utöver det då?

M_02: Nej.

Intervjuare: När det gäller HUD upplägget kände du igen det sen tidigare spel eller?

M_02: Först så såg jag inte hälsobaren i första versionen, sen såg jag det "Ah, det är hälsa där". Då är det, återigen, Dark Souls och sen energi baren också... Dark Souls liknande men med mindre effekter exempelvis att man inte såg hur mycket man förlorade på varje specifik attack.

Intervjuare: Så det feedbacken saknas där.

M_02 Ja. Så jag kände igen det ja.

Intervjuare: Kände du att du började bli bekväm med upplägget på HUD:en vid något tillfälle?

M_02: Ja det var ju det allra första, för jag såg ju att här nere är alla kontroller jag har. Då testar jag dem, ser vad dem gör. Om jag inte förstod vad något gjorde riktigt så använde jag det inte riktigt.

Intervjuare: Så direkt i början när du testat allting i stort sett?

M_02: [Instämmande hum]

Intervjuare: Mellan de två versionerna, vilken tycker du ser mest visuellt tilltalande ut?

M_02: Jag skulle säga knapparna på den andra fast hälsobaren från den första. Jag skulle gärna vilja ha någon indikator där uppe också när man laddar attacken. Men jag föredrar det här minimalistiska utseendet.

Intervjuare: Passade någon av dem bättre till spelets stil?

M_02: Förmodligen den andra då ja.

Intervjuare: Om du skulle fortsätta spela spelet vilken av versionerna skulle du föredra?

M_02: ... Den första.

Intervjuare: Finns det någon specifik anledning till det?

M_02: Det minimalistiska. När man är bekväm med kontroller och liknande så vill man inte att det tar för mycket plats på skärmen. Hälsobaren tog upp ganska mycket plats på den andra så om man vill kolla något i en speciell vinkel så hade den kanske kommit i vägen.
(Intervjun avslutas)

M_03

(Intervjun startas)

Intervjuare: Har du spelat liknande spel tidigare?

M_03: Ja, typ Zelda är det ganska likt.

Intervjuare: Har du spelat dem spelen mycket, eller har du spelat Zelda mycket?

M_03: Nej, inte alls. Det var väldigt länge sedan. Det var typ hemma hos någon kompis på håltimmen bara.

Intervjuare: Har du någon grafik relaterad utbildning eller arbetat något inom grafik?

M_03: Nej.

Intervjuare: Sen när du spelade, vad var din tankeprocess när du mötte den första fienden?

M_03: Då var det... jag förstod direkt att det var någon som ville mig illa som jag skulle döda. Min tankeprocess var bara, hur ska jag göra för att döda den här. Så jag började trycka på alla knappar som kunde tänkas släss.

Intervjuare: Så du ville döda den så snabbt som möjligt?

M_03: Ja... den såg inte snäll ut.

Intervjuare: Det fanns ett par funktioner som du inte använde dig utav, som till exempel blockning och liknande. Fanns det någon specifik anledning till att du inte använde dig utav det eller var det bara att du inte såg det som ett val?

M_03: ...Jag klarade mig utan det så...

Intervjuare: Det fungerade ändå liksom?

M_03: Ja.

Intervjuare: Senare i spelsessionen så började du trycka på Y som en attack knapp. Eller du använde den en gång i alla fall senare. Fanns det någon specifik anledning till att du gjorde det eller var det bara att du testade?

M_03: Ja det var bara att jag testade. Jag minns inte vad jag gjorde i strid exakt.

Intervjuare: Vad tyckte du om spelet överlag?

M_03: Det var roligt. Jag hade kul... och man lärde sig ju ganska fort... vad man skulle göra och vad som funkade och inte funkade och så. Så det var bra. ...Det var snygga färger tycker jag.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra? Du nämnde ju färgerna där såklart. Fanns det något annat?

M_03:... Jag tyckte det var coolt att hand hade en sån där mask. Jag förstod inte riktigt vad den var till för men den var häftig.

Intervjuare: Fanns det något specifikt som du tyckte var dåligt?

M_03: Dem här isklumparna förstod jag inte om man skulle göra något med dem eller om man bara skulle passera.

Intervjuare: Ja de var förvirrande liksom?

M_03: [Instämmande]

Intervjuare: Den första versionen som du spelade, fanns det något som du tyckte var otydligt i den? Såg du skillnad på de två versionerna?

M_03: Nä jag såg ingen skillnad.

Intervjuare: Ok. När det gäller HUD elementen, kände du igen upplägget på dem? Alltså UI, som health bar och det.

M_03: Ja, jag förstod väl att någon av dem var health bar men det fanns två stycken, eller hur?

Intervjuare: [Instämmande hum] De funktionen av dem var oklara?

M_03: Ja, en av dem var health bar men jag inte vad den andra var för. Men som sagt, jag är ju ingen gamer så att...

Intervjuare: Sen när det gäller upplägget på HUD:en då, kände du någonsin att du kände igen dig eller blev bekväm med det eller något sånt? Eller var de oklart hela tiden?

M_03: Nä, mot slutet så började ju man förstå lite... vad som händer.

Intervjuare: Mot slutet av första eller andra?

M_03: Andra.

Intervjuare: Men du märkte ingen skillnad på de två versionerna?

M_03: Nej... jag gick ju igenom det och försökte överleva inte för att se skillnader [skratt].

Intervjuare: Nej det är inte meningen- det är jättebra att ha det perspektivet också.

(Intervjun avslutas)

M_04

(Intervjun startas)

Intervjuare: har du spelat liknande spel tidigare?

M_04: Ja.

Intervjuare: Vad för spel i så fall?

M_04: Dark Souls skulle jag säga är liknande.

Intervjuare: Något annat eller är det de som du skulle säga är liknande?

M_04: Sen har vi ju... har vi något mer som jag kört?

Intervjuare: Du behöver ju inte räkna upp alla men ett par stycken om du kan komma på något.

M_04: ... Bloodborne är liknande. Sen vet jag faktiskt inte. Om jag har något mer.

Intervjuare: Nä men om det är det så kör vi på det.

M_04: För nu i alla fall.

Intervjuare: Om det är något annat så är det ju bara att säga. Men dem spelena som du nämnde där, har du spelat dem mycket?

M_04: Dark Souls har jag kört trean i 67 timmar.

Intervjuare: Ok, så en ganska stor mängd ändå.

M_04: Ja och Bloodborne har jag kört 10 timmar. Och sen har jag kört 10 timmar var på Dark Souls och Dark Souls 2.

Intervjuare: Sen, har du någon grafik relaterad utbildning eller arbetat med något relaterat till grafik?

M_04: Nej.

Intervjuare: När du spelade så... när du mötte din första fiende vad var din tankeprocess då?

M_04: "Hur undviker jag att bli slagen." [skratt]

Intervjuare: Så du fokuserade på att undvika attacker alltså?

M_04: Ja.

Intervjuare: Sen märkte jag att du fokuserade mycket på att dodga, fanns det någon specifik anledning till det eller är det bara något du föredrog?

M_04: Det är det jag är van vid. När jag kör spel.

Intervjuare: Så när du kör Dark Souls och liknande så brukar du dodga och så, så därför gjorde du det?

M_04: Precis.

Intervjuare: Sen i din andra fight där så såg jag att du testade att använda Y knappen. Fanns det någon specifik anledning till det eller visste du vad den gjorde för någonting?

M_04: Nä, jag bara testa.

Intervjuare: Vet du vad Y gör för någonting nu eller vet du fortfarande inte det?

M_04: Jag vet fortfarande inte.

Intervjuare: Också vid andra fighten så använde du heal abilityn. Visste du att det var en heal ability då?

M_04: Ja jag misstänkte att det var det på grund av ikonerna som visades.

Intervjuare: Innan du kom till den tredje fighten så testade du att- så använde du block knappen. Vad var din tankeprocess där?

M_04: Ja jag såg att man kunde blocka. Så jag tänkte "Jag testar".

Intervjuare: Sen har jag noterat här att du ganska snabbt kom in i en strategi av att blocka, anfalla och liknande så var det någonting som du kände dig bekväm med bara eller?

M_04: Ja, det funkade väldigt bra så.

Intervjuare: Sen när du kom in i andra spelsessionen så såg jag att du började blocka mera. Fanns det någon specifik anledning till det?

M_04: ... Jag ville se om det var lättare och även om det var snabbare.

Intervjuare: Sen tänkte jag... Men vad kände du då vad gäller det? Tyckte du att det var mer effektivt eller att en annan strategi var bättre?

M_04: Jag tyckte det var mer effektivt för då var man hela tiden nära fienden... och kunde slå på en gång. Istället för att man behövde gå framåt. [...]

[Ett larm går igång]

Intervjuare: [...] Så du föredrog vilken av dem?

M_04: Jag föredrog att blocka.

Intervjuare: Sen en teknisk fråga. Vid ett tillfälle så märkte jag av frame-drops så jag tänkte fråga om det var screen-sharingen som gjorde det eller om det var på din sida också.

M_04:... Jag märkte ingen framedrop så det var nog...

Intervjuaren: Det var nog skärmdelningen.

M_04: Ja

Intervjuaren: Bra, det är ju viktigt då så att alla har samma upplevelse av det. Sen, vad tyckte du om spelet överlag?

M_04: Det var roligt, var det. Va... kändes konstigt med dodge knappen, bara lite att man bara... kana utan att benen elle någonting rörde sig. Men annars va det.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var bra? Något som du kan peka ut?

M_04: Nej inte så. Kanske med att man kunde slå ganska snabbt inpå att man hade blockat. Så det var ingen delay mellan där.

Intervjuaren: Fanns det något specifikt som du tyckte var dålig? Utöver det du redan sagt då.

M_04: ... Det kändes ibland när jag blocka som att... jag blocka efter slaget hade slått- hade träffat mig.

Intervjuaren: Ah, så att du egentligen skulle bli träffad alltså.

M_04: Ja. Men jag blockade.

Intervjuaren: Märkte du någon skillnad mellan de två versionerna?

M_04: Ja, livet och ens stamina eller vad det nu var. Och även vid ikonerna för vad alla knapparna gjorde var grafiken annorlunda.

Intervjuaren: I den första versionen, fanns det något du tyckte var otydligt när det kommer till UI:n eller grafiken... HUD:en alltså?

M_04: Näe.

Intervjuaren: Det var ingenting som stod ut alltså?

M_04: Nej.

Intervjuaren: När det kommer till den andra versionen som du spelade, fanns det någonting som du tyckte var otydligt där? Eller fungerade det också?

M_04: Det fungerade det med.

Intervjuaren: Kände du igen upplägget på HUD elementena?

M_04: Ja.

Intervjuaren: Kopplade det tillbaka till spelena som du spelat tidigare eller?

M_04: Ja.

Intervjuaren: Kände du vid något tillfälle att du började bli bekväm med HUD upplägget eller började vänja dig vid det?

M_04: Ja. Det var på en gång.

Intevjuaren: Direkt från början?

M_04: Ja.

Intervjuaren: Mellan de två versionerna, vilken tycker du ser mest visuellt tilltalande ut?

M_04: ... En blandning mellan dem två... faktiskt. Jag gillar den andras UI med livet och det men jag tyckte att ikonerna var lite för stora. Nere i, där vad dem gjorde. Det gillade jag mer i första versionen.

Intervjuaren: Men så du tycker om det som var uppe till vänster på den första men du föredrar den som är nere till höger i den andra?

M_04: Nä tvärt om.

Intervjuaren: Tvärt om ja. Du gillade det som är uppe till höger i den andra men gillade det nere-

M_04: Ja.

Intervjuaren: Passade någon av dem bättre till spelet?

M_04: Ja... livet passade bättre i andra tycker jag.

Intervjuaren: Så det var specifikt det som passade bättre bättre tyckte du?

M_04:Ja.

Intervjuaren: Om du skulle fortsätta spela, vilken av versionerna skulle du föredra?

M_04: Den andra.

Intervjuaren: Finns det någon specifik anledning till det, utöver det du redan sagt?

M_04: Nej, det är på grund av att livet och det passar bättre.

(Intervjun avslutas)