



# Design av interaktionsmoment för spelarmotivation

Adam Nylund  
Anton Åberg

## **Abstract**

*The game industry is growing by every year but for some reason the research surrounding it hasn't caught up with its rapid expansion. This study aims at expanding the knowledge surrounding one of those areas, player motivations. An empirical model has been used to identify which interaction has the highest impact on player motivation in story-driven roleplaying-games. By conducting semi-structured interviews with eight different game developers using the GameFlow model to explore the use of interactions to sustain the motivation of the player a new criteria has been identified. This additional criteria was: Alive, and it was shown to have a high impact on motivation in story-driven roleplaying-games. This study also shows that this approach can be used to identify other criterias in other genres and by doing so expanding the knowledge surrounding player motivations in other game genres.*

# Innehållsförteckning

1. Inledning.....	1
1.2 Frågeformulering.....	1
1.3 Syfte.....	1
1.4 Avgränsning.....	1
2. Begrepp.....	3
2.1 Berättelsedrivet.....	3
2.2 Open world.....	3
2.3 NPC.....	3
2.4 Trophies och achievements.....	3
2.5 MMO.....	3
3. Relaterad forskning.....	5
3.1 Valets påverkan.....	6
3.2 Flow.....	6
3.3 GameFlow.....	7
4. Metod.....	9
4.1 Semi-strukturerade intervjuer.....	9
4.2 Urval.....	9
4.3 Tillvägagångsätt.....	10
4.4 Kritik kring vald metod.....	11
5. Resultat.....	12
5.1 Koncentration.....	12
5.2 Utmaning.....	12
5.3 Skicklighet.....	14
5.4 Kontroll.....	14
5.5 Tydliga mål.....	16
5.6 Respons.....	17
5.7 Immersion.....	19
5.8 Sociala.....	21
6. Diskussion.....	23
6.1 Brister i GameFlowmodellen.....	23
6.2 Alive, ett nytt kriterium.....	23
6.3 Socialaaspekter och dess påverkan av motivation samt immersion.....	24
6.4 Varierande utmaningar.....	25
7. Slutsats.....	27
7.1 Vårt bidrag.....	27
7.2 Motivationsdrivande ramverk för berättelsedrivna rollspel.....	27
7.3 Reflektion över arbetet.....	28
7.4 Framtida studier.....	28

8. Referenser.....	30
Bilaga 1 – Intervjuguide.....	32

# 1. Inledning

Spelindustrin idag är större än den någonsin varit, under budgetåret 2012 omsatte spelindustrin över 78 miljarder dollar (Nayak & Baker, 2012), stora mängder resurser läggs ned på spelutveckling samt för marknadsföring av dessa spel. Personer i alla åldrar utnyttjar mediet för underhållning dagligen, det är inte längre bara ett underhållningsområde för yngre utan för alla åldrar. Så trots denna utveckling som skett de senaste 20 åren inom spel är forskningen kring detta område fortfarande begränsad. Tidigare forskning inom detta område har ofta lutat sig mot Csikszentmihalyi (1990) studier om flow. Bland dessa är bland annat Sweetser och Wyeth (2005) och deras utformade av GameFlowmodellen samt Barbaros (2009). I kommande avsnitt kommer vi gå in mer detaljerat runt vad dessa olika studier har kommit fram till för att senare kunna förstå och motivera vårt eget mål. Denna brist på fakta skapar problem för speldesigners i den mån att de bara har tidigare utvecklade spel att utgå ifrån gällande de designbeslut de tar. Speciellt svårt kan det vara för en spelstudio som bestämmer sig för att utveckla ett spel i en genre de tidigare inte arbetat inom, då är det väldigt svårt för dem att driva sitt arbete framåt. Därav kommer vi med vår uppsats fokusera på att utvidga detta forskningsområde och utveckla ett ramverk för speldesigners som har till uppgift att visa på vilka motiverande faktorer som krävs i ett berättelsedrivet rollspel för att spelaren skall vilja fortsätta spela spelet.

Med hjälp av semistrukturerade intervjuer (Hesse-Biber & Leavy, 2010) intervjuades åtta olika spelutvecklare med hjälp av en intervjuguide strukturerad från Gameflowmodellen (Sweetser och Wyeth, 2005). Resultatet av denna studie pekar på att tidigare forskning kan användas för att skapa en tydligare bild av vilka kriterier som behövs för att bevara spelar motivation, framförallt GameFlowmodellen (ibid). Däremot visar även vår studie att modellen måste anpassas beroende på vilken genre man ska utvärdera. Detta ledde till att vi kunde identifiera levande som en av de viktigaste kriterierna för att bibehålla spelarmotivationen i ett berättelsedrivet rollspel.

## 1.2 Frågeformulering

Denna uppsats vägledes av följande forskningsfråga: Hur kan interaktionsmoment designas för att aktivera ihållande spelarmotivation när det gäller berättelsedrivna rollspel?

## 1.3 Syfte

Syftet med denna studie kring design av motivationsdrivande interaktionsmoment är att skapa ett ramverk som speldesigners kan använda vid utvecklandet av spel inom berättelsedrivna rollspel. Detta för att skapa en större förståelse inom ett område där tidigare forskning är begränsad.

## 1.4 Avgränsning

I vår studie kring motivationsdrivande interaktionsmoment har vi valt av avgränsa oss till

spelgenren rollspel. Då bredden på olika typer av genrer av spel har blivit stor är det enorma skillnader mellan interaktionsmomenten som är tillgängliga inom spelen, vilket givetvis leder till att de motivationsdrivande elementen för varje specifik genre skiljer sig avsevärt. Bara för att ett av dessa element är betydelsefullt inom en genre behöver det inte betyda att det går att applicera till en helt annan genre. Sweetser och Wyeth (2005) stötte de själva på problem gällande sin modell kring vad som krävs för att en spelare skall finna nöje i att spela ett spel. Deras modell visade på att tidigare identifierade element som ansågs vara viktiga inte alls existerande i deras valda genre realtidsstrategispel. Därav blir det väldigt tydligt varför en avgränsning inom val av spelgenre är viktigt för att kunna med säkerhet säga vilka interaktionsmoment som är motivationsdrivande då man inte arbetar med olika typer av interaktioner och mål inom en mängd genrer av spel. Vi har även valt att avgränsa oss till undergenren berättelsedrivna rollspel där man, som namnet tydligt indikerar, drivs framåt av berättelsen som man som spelare tar del av.

## **2. Begrepp**

I kommande avsnitt kommer vi beskriva begrepp relevanta för vår studie. Detta för att lättare kunna förstå kommande avsnitt och på så vis få en bättre förståelse för arbetet. Vi har valt att översätta ett av de mest centrala begreppen i vår studie till svenska medan vi valt att behålla de engelska versionen på andra begrepp. Vi inser att det finns delade uppfattningar kring fördelar och nackdelar med detta. Anledningen till att vi valt att behålla det engelska namnet på några av dessa ord är på grund av att många av dessa begrepp är vedertagna ord inom såväl spelindustrin som forskningen inom området.

### **2.1 Berättelsedrivet**

Berättelsedrivet är ett begrepp och ett val av design inom bland annat spelindustrin som beskriver en produkt där berättandet sätts i fokus och driver spelaren samt upplevelsen framåt. Berättelsedrivet är grundat av det engelska uttrycket Story-driven som ofta används för att beskriva den valda inriktningen på en specifik genre som till exempel: a story-driven action/adventure game or a story-driven role playing game (RPG). Detta är ett uttryck som vi valt att översätta då det kommer spela en stor roll relaterat till vårt ämne. Exempel på spel som använder sig utav en berättelsedrivna subgenre är The Witcher 2 och Uncharted: Drake's Fortune.

### **2.2 Open world**

Open world är ytterligare likt berättelsedrivet ett begrepp inom spelindustrin, i detta fallet används det för att beskriva en produkt vars banstruktur är designad på ett sådant sätt spelaren har möjligheten att utforska en stor öppen värld i den takt och ordning som de själva väljer. Användningen av detta kan ses i spel såsom The Elder Scolls III: Morrowind och GTA IV.

### **2.3 NPC**

NPC står för non-playable character, vilket i sin tur är en karaktär i ett spel som ofta är på spelarens sida eller neutral men kontrolleras helt utav spelsystemet. Detta kan vara allt från invånare i en stad, affärsbiträden till spelarens husdjur.

### **2.4 Trophies och achievements**

Trophies och achievements syftar på troféer som spelarna kan låsa upp genom att klara olika uppgifter inuti spelet. Dessa troféer påverkar däremot inte spelet utan är endast visuella bevis på att spelaren har klarat dessa uppgifter. Dess Troféer visas oftast genom det systemet som spelet visas genom som till exempel: Playstation network, Xbox live och Steam vilket gör att spelaren kan visa sina troféer för sin vänner och andra spelare.

### **2.5 MMO**

MMO (Massively multiplayer online game) är ett multiplayer spel som tillåter en stor mängd

spelare att vara online på samma gång. I dessa spel är det ofta spelarnas interaktion med varandra som står i centrum vare sig det är att det ska slås med eller mot varandra. Några av de mest kända spelen inom den här genren är World of Warcraft och EverQuest.



### 3. Relaterad forskning

En fråga som ofta uppstår inom forskning runt spel är hur spelutvecklare kan hålla motivationen uppe hos sina användare även då inlärningskurvan kan var allt annat än vänlig. Så hur lyckas designers att få nya spelare att ta sig an långa, avancerade och ofta svåra komplexa spel (Gee, 2004). Sweetser och Wyeth (2005) menar att spel måste hålla en spelares motivation uppe igenom en tung arbetsbörda och för att lyckas med detta måste designers snabbt fånga spelarens uppmärksamhet för att sedan hålla fast vid den igenom hela spelet (ibid). Spelets övergripande berättelse påverkar även spelarens uppmärksamhet då den bestämmer vad som passar in i dess universum (Salen & Zimmerman, 2004). Innan vi kan utforska detta måste vi även inse att olika spelare väljer att spela igenom ett spel utifrån väldigt varierande orsaker och mål (Yee, 2006). Eftersom anledningen till varför en individ väljer att spela ett spel kan variera kraftigt finns det en mängd olika idéer om hur motivation kan framhävas.

Det kan bland annat uppnås genom att skapa intressanta val, där valen spelaren gör får dem att vilja se vad som kommer närmast (Fullerton et al., 2004). För att kunna utvärdera detta använder sig Fullerton utav vad de kallar en beslutskala som går från ingen påverkan till livspåverkande inom spelvärlden. Val som har liten eller ingen påverkan på resultatet borde tas bort eller göras om för att få en större påverkan. Beslutskalan är skapad med tanken att ge speldesigners en modell för att lättare kunna utvärdera valen inom deras spel (Fullerton et al, 2004). Barbaros (2009) menar att val i spel måste vara både positiva och negativa så att de även skapar ångest så som glädje. Yee (2006) använder sig istället utav tre olika kategorier för att utvärdera en spelares motivation, dessa är prestation, social och immersion. Genom denna studie menar Yee (ibid) att han lagt en grund för kommande kvantitativa studier inom spelar motivation. Resultat han nådde bevisade på att dessa tre kategorier inte påverkar varandra, något som Bartle (1996) tidigare påstått i sin analys av Multi User Dungeons. En av anledningarna till detta kan vara att Bartle (ibid) aldrig utförde någon empirisk studie. Bristen på empiriska studier kopplat till spel är även något som flera andra även påpekar (Barbaros, 2009).

Sweetser och Wyeth (2005) använder sig även av tre olika spelare för att utforma deras model GameFlow, gränssnitt, mekanik och gameplay. I grunden för deras teser ligger flow ramverket (Csikszentmihalyi, 1990). Det som GameFlow då framhäver är åtta huvud kriterier för att utvärdera spel: koncentration, utmaning, skicklighet, kontroll, tydliga mål, respons, immersion och det sociala (Sweetser och Wyeth, 2005). Sweetser och Wyeth (ibid) är inte ensamma att använda Csikszentmihalyi (1990) studier om flow för att utvärdera och betrakta spel. I Barbaros (2009) studier om spelares motivationer använder även han sig av flow ramverket (Csikszentmihalyi, 1990) för att utvärdera ett rollspel. Barbaros (2009) menar att eftersom rollspel på många sätt kan liknas med det riktiga livet är det väldigt relevant när det kommer till motivationsinriktade studier. Ett annat argument som Barbaros (ibid) tar upp är

att en karaktär som är känd i spelvärlden skapar större känslomässig koppling till spelaren än en karaktär som spelaren helt själv får skapa från grunden.

### 3.1 Valets påverkan

Val inom spel är bland de viktigaste komponenterna för att skapa ett varierande och engagerande spel (Fullerton et al., 2004). Valet i sig är inte endast hur du svarar på frågor som du ställs inför men även hur du väljer att utforska världen eller utrusta din karaktär. Och i en perfekt värld så har alla dessa val en viktig eller livsavgörande roll vare sig det är hur du väljer att bemöta andra inom spelet eller vilka väg du väljer (ibid). Så med andra ord ska varje interaktion spelaren gör ha en viss tyngd bakom sig och genom detta skapa större immersion.

Om ett scenario uppnås där spelaren redan från början känner att alla val han eller hon väljer är viktiga kommer det vara lättare för speldesigners att få spelaren att lära sig de olika mekanikerna inom spelet utan att det känns tråkigt eller utdraget Vilket i sig är viktigt då det både hjälper spelaren att bli smartare samt förbättra sin inlärningsförmåga (Gee, 2004).

### 3.2 Flow

Csikszentmihalyi kan utan överdrift beskrivas som mannen som skapade begreppet flow. Enligt Csikszentmihalyi (1990) kan flow beskrivas som en upplevelse som är så pass tillfredställande att individen inte bryr sig om vad som de får ut från upplevelsen även om det är svårt eller rent av farligt. Csikszentmihalyi menar att flow finns tillsammans med sju andra känslor eller tillstånd som individen ofta måste gå igenom några av dem för att tillslut uppnå flow.

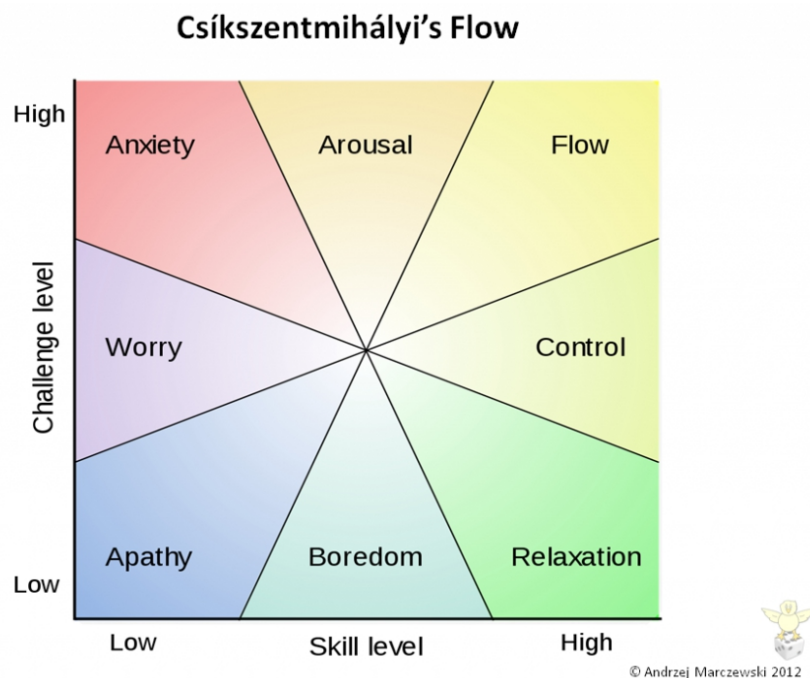


Bild 1: Modell som visar Csikszentmihalyi flowmodell och dess olika tillstånd. (Marczewski, 2013)

Efter Csikszentmihalyi skapade sin modell av flow har många använt den inom andra områden däribland spel (Nacke och Lindley, 2008). I många av dessa fall använder de sig utav en förenklad version av flow modellen. I denna modell beskrivs ofta flow som en linjär kurva där utmaningen ökar i förhållande till användarens skicklighet.

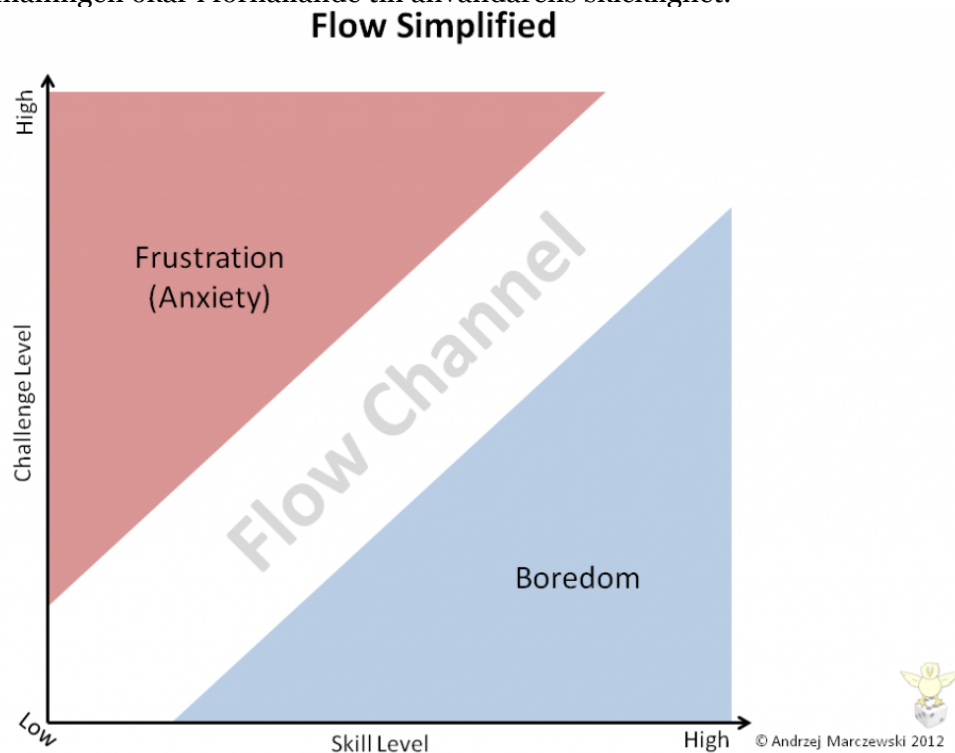


Bild 2: Bilden visar den förenklade modellen för att beskriva flow. (Marczewski, 2013)

### 3.3 GameFlow

Vi nämnde tidigare GameFlow som är en modell skapad av Sweetser och Wyeth (2005). I deras forskning låter Sweetser och Wyeth vad de kallar expert recensenter använda sig utav de åtta olika kriterierna i GameFlow för att utvärdera två spel. Spelen i fråga är inom samma genre, strategispel men med väldigt varierande recensioner. Medan de ena spelet mottogs med stående ovationer av pressen och fick i snitt ett betyg på 94% fick det andra spelet ett betydligt sämre mottagande och fick i snitt 61%. I deras undersökning visar det att det bättre mottagna spelet fick ett mycket högre värde i GameFlowmodellen. Detta använder Sweetser och Wyeth som stöd för att visa ett ju högre värden ett spel får på GameFlowmodellen desto bättre är spelet.

Gameflowmodellen (Sweetser och Wyeth, 2005) är uppdelad in i åtta kriterier vilka har översatts utifrån Csikszentmihalyi (1990) modell av flow, för mer information se tabell 1. De åtta kriterierna som slutligen fastställdes var Koncentration där spelet snabbt skulle fånga spelarens uppmärksamhet och bibehålla den genom hela spelet. Utmaning där utmaningen i

spelet måste stämma överens med spelarens skicklighet. Skicklighet menade bland annat att spelaren skulle kunna börja spela utan att behöva läsa en manual. Kontroll som syftade på att spelaren skulle känna kontroll över sin karaktär och dess interaktioner. Tydliga mål där huvudmålet i spelet kan presenteras tidigt i spelet och på ett tydligt sätt. Respons ansåg att spelarna skulle få en tydlig respons i hur deras framsteg mot huvudmålet såg ut. Immersion där spelaren ska bli mindre uppmärksam på omgivningen då han/hon spelare. Slutligen de sociala där Sweetser och Wyeth (2005) menade att spel skulle stödja samarbete såväl som tävlingar mot andra spelare.

<b>Games Literatur</b>	<b>Flow</b>
The Game	A task that can be completed
Concentration	Ability to concentrate on the task
Challenge Player Skills	Perceived skills should match challenges and both must exceed a certain threshold
Control	Allowed to exercise a sense of control over actions
Clear Goals	The task has clear goals
Feedback	The task provides immediate feedback
Immersion	Deep but effortless involvement, reduced concern for self and sense of time
Social Interaction	N/A

*Tabell 1: Tabell som visar element från spellitteratur kopplade till flow elementen (Sweetser och Wyeth, 2005)*

## 4. Metod

I kommande sektion kommer vi att gå igenom vilken metod vi valde att använda för vår studie. Vi kommer även att diskutera urvalet av varför vi valde att intervjua just dessa personer och varför våra intervjuer är genomförda via Skype istället för ansikte mot ansikte. Tillvägagångssättet av vårt arbete presenteras även samt en kritisk diskussion kring valet av vår metod.

Vi anser att GameFlowmodellen är en bra utgångspunkt för vår studie. Vi menar att deras val av undersökning kunde ha varit bättre. Istället för att använda oss utav expert recensenter vilket i sig är svårt nog att definiera kommer vi anpassa de åtta kriterierna vilka är: koncentration, utmaning, skicklighet, kontroll, tydliga mål, respons, immersion och det sociala för att använda som grund i våra intervjuer runt just spelarmotivation och interaktion. Vi anser att dessa kriterier skapar en solid ram för att kunna få ut den data vi vill utifrån intervjuerna med spelutvecklarna.

### 4.1 Semi-strukturerade intervjuer

För att på bästa sätt angripa det problem vi identifierat har vi valt att använda oss av en kvalitativ metod. Anledningen till det valet är att vi vill ha en mer personlig och nyanserad åsikt från de som utvecklar spel istället för ett statistiskt svar från en mängd personer som inte tar hänsyn till hur spel faktiskt, ur en designsynpunkt, designas och hur genomtänkta de är. Vår studie är baserad på semi-strukturerade intervjuer (Nagy & Leavy, 2010) som alltså faller inom det kvalitativa paradigmet. Anledningen till just valet av semi-strukturerade intervjuer istället för en annan kvalitativ metod är för att dessa typer av intervjuer ger utrymme för mer diskussionsliknande intervjuer (ibid), istället för att få mer strikta svar från de intervjuade personerna. Att kunna föra en diskussion kring de ställda frågorna ger utvecklarna mer utrymme för att verkligen dela med sig av sina tankar.

### 4.2 Urval

Spelbranschen är en väldigt stängd bransch för utomstående personer då mycket av det som arbetas på är hemligstämplat tills företagen själva väljer att visa upp vilka projekt de jobbar med. Det är även en bransch där man ofta jobbar mot en stressande deadline, båda dessa delar av spelbranschen påverkade vilka personer vi kunde intervjua. Många företag hade helt enkelt inte tid att medverka i vår studie, även om intresset fanns där eller att de inte kunde genomföra intervjuer på grund av sekretess kring deras uppkommande spel. Därav befann vi oss i en situation där urvalet av utvecklare att prata med inte var så stort men vi ansåg att det inte skulle få bli ett problem utan vi lade ner mycket tid på att noga välja ut vilka personer som vi skulle prata med då vi ansåg att de var mest relevanta för vårt arbete. Vi var även noga med att se till att få intervju med både indieutvecklare och större företag för att få inblick om det skiljer sig på vad de anser vara viktigt för deras spel och spel generellt sätt om man utgår från deras budget. Det skulle även ge oss en så bred överblick som möjligt kring

rollspelsgenren och kunna nå fram med ett resultat som faktiskt säger någonting som gäller generellt sett för alla berättelsedrivna rollspel.

Under vår genomförda studie var vi baserade i Umeå och då spelutveckling och företagen som jobbar med genren, speciellt om man avgränsar sig till en specifik genre, är utspridda över hela världen måste man ta hänsyn till hur man genomför intervjuerna. Det var helt enkelt inte möjligt att genomföra dem ansikte mot ansikte, vilket är det bästa när man intervjuar en person, utan vi fick därav nöja oss med det som närmast ger samma känsla vilket är intervjuer via Skype. Vi ville att alla intervjuer skulle genomföras på detta sätt istället för till exempel en skriven intervju vilket inte tillåter oss att skapa en diskussion vilket var en av anledningarna till valet av att genomföra semi-strukturerade intervjuer.

### **4.3 Tillvägagångsätt**

Första steget för att genomföra våra intervjuer var att skapa en intervjuguide (se bilaga 1) att använda oss av. Detta för att enkelt kunna hålla intervjuerna kring ett och samma ämne oavsett person som blir intervjuad och samtidigt förtydliga för oss vad det viktigaste för vår studie innefattar. Som nämnt tidigare är grunden till våra intervjuer och även då intervjuguiden baserat på det som Sweetser och Wyeth (2005) identifierade i sin GameFlowmodell baserat kring begreppet Flow och sedan omvandlat till att fungera för spel.

Vi valde att genomföra åtta stycken intervjuer, de personerna som valde att delta i våra intervjuer fick själva bestämma en tid som passade dem, vi ville inte ha dem stressade eller stirrande på klockan som om de var tvungna att lämna så fort intervjun var över. Att ha dem avslappnade och inte stressade skapar en bättre miljö för intervjun och har påverkan på kvalitén av svaren då de har tid att faktiskt tänka igenom sina svar. Varje intervju varade mellan 40 till 60 minuter beroende på hur mycket de faktiskt hade att tillägga utöver de förstrukturerade frågorna kring GameFlow. Personerna blev kontaktade via Skype och vi förklarade för dem att intervjun skulle bli inspelad så de var medvetna om det. Det är viktigt när man gör utför en intervju att man på något sätt spelar in den, antingen via video eller till exempel som i vårt fall som en ljudfil (Kvale, 1996), detta för att ha möjligheten att efter intervjun faktiskt ha tillgång till datan för vidare analys.

Nästa steg efter genomförandet av intervjuerna var att transkribera de inspelade intervjuerna så de finns tillgängliga i textform. Detta för att lättare kunna hantera samt analysera datan från svaren som vi fick, att behöva gå igenom en ljudintervju istället för att bara läsa svaret är extremt tidskrävande. Kvale (1996) menar även på att transkriberingen i sig och texten som blir resultatet av transkriberingen kan vara en del av resultatet då man kan använda det som en del av analysen. Vi valde att inte använda det som en del av vår studie utan fokuserade enbart på den arkiverande effekten samt lättare hantering och presentation av vad som faktiskt kom fram av intervjuerna som genomfördes via Skype.

Efterföljande steg i processen efter att ha genomfört samt transkriberat intervjuerna med de utvalda personerna inom branschen var givetvis att analysera datan. Med all data tillgänglig att ses över och på så sätt kunna dra någon form av slutsats av var det inte oväntat

det nästkommande steget i processen.

<b>Namn</b>	<b>Roll</b>	<b>Kontinent</b>
Utvecklare 1	Speldesigner	Europa
Utvecklare 2	Nivådesigner	Europa
Utvecklare 3	Nivådesigner	Nordamerika
Utvecklare 4	Nivådesigner	Nordamerika
Utvecklare 5	Story och speldesigner/CEO	Nordamerika
Utvecklare 6	Ledande speldesigner	Nordamerika
Utvecklare 7	Ledande speldesigner	Nordamerika
Utvecklare 8	Speldesigner	Europa

*Tabell 2: Tabell över de åtta utvecklarna som intervjuades under studien.*

#### **4.4 Kritik kring vald metod**

Med den metod vi valde att använda oss av i denna studie, den kvalitativa, fick vi väldigt djupa och detaljerade svar från åtta stycken relevanta personer inom spelutveckling. Däremot missar man de mer överskådliga åsikterna som man hade fått fram om man istället använt sig av metoder inom det kvantitativa paradigmet. Vi var medvetna om att spel och dess olika genrer skiljer sig avsevärt mycket samt vilka typer av personer som spelar och utvecklar spel. Med det i åtanke hade det inte varit fel att använda sig av en kvantitativ studie för att uppnå ett resultat kring motivationsdrivande interaktionsmoment i spel. Däremot finns det en risk i att genomföra en studie som vår genom enkäter inom det kvantitativa paradigmet då formuleringen frågorna kan ha en enorm påverkan på svaren man får in (Black, 1999), vilket inte är ett lika stort problem under en semi-strukturerad intervju då man under intervjuens gång har kontroll över vad som sägs och så vidare.

## 5. Resultat

I följande sektion av denna uppsats kommer vi att presentera resultaten vi fick ut av våra åtta genomförda intervjuer. Resultaten är strukturerade efter de åtta kriterierna som Sweetser och Wyeth (2005) tog form i sin studie och presenteras var för sig så att det enklare går att urskilja resultaten kring varje kriterium. Alla citat som presenteras i detta avsnitt är från våra respondenter.

### 5.1 Koncentration

En majoritet ansåg att koncentration i många fall var direkt kopplat till utmaningen i spelet. Med detta menar de för att ett spel ska kunna hålla din koncentration uppe måste svårighetsgraden och utmaningarna öka i en sådan takt att spelaren aldrig tappar fokus på grund av att en uppgift är för lätt.

*“With most games you wanna increase the difficulty or the challenge that the players coming across, that's probably the main way and as I said before new things that players come across.”*

Vissa ansåg även att möjligheten att hitta eller vinna nya föremål även ökade en spelares koncentration då de vill veta vad som kommer närmast. En annan åsikt som dök upp just kopplat till rollspel var vikten av berättelsen samt karaktärens utveckling. Det första påståendet kan liknas vid samma effekt som en bra bok har där läsaren kan bli helt invävd endast med hjälp av själva berättandet och inte tappa fokus för en sekund. Från intervjuerna har vi även sett att det finns vissa spelare endast spelar igenom ett spel för handlingen utan att lägga större vikt på själva spelandet.

*“In rpgs there's a couple of things that are important, I guess the two main ones are the storyline and player progression, so what I mean by that is, storyline is obvious, if you have an engaging writing and an engaging general story people will often play rpgs just to see what happens next or even to see what the next joke is and have a laugh, our game are obviously comedy”*

Den tredje aspekten vi stötte på var karaktärens utveckling. Här var det tydligt att det ofta handlade om rollspel eller spel med vissa rollspelselement när karaktärens utveckling nämndes. Utvecklarna ansåg att utvecklingen av en karaktär i ett spel från den synpunkt att han/hon får nya krafter, vapen eller nådde en ny nivå höll uppe spelarens koncentration eftersom det ofta presenterade nya möjligheter och strategier.

### 5.2 Utmaning

Det andra kriteriet handlar om spelets utmaning jämt emot spelarens förmåga att hantera de



hinder eller dylikt som ett spel presenterar för spelaren genom hela upplevelsens. Svårighetsgrad är ett av de svåraste elementen i spelutveckling att få korrekt, det är en mängd olika typer av personer som faktiskt är tänkta att sätta sig ned och spela igenom spelet. Oavsett om man anpassar svårighetsgraden för väldigt vana spelare eller nybörjare hamnar man i en position där man utlämnar ett brett spektrum av personer och spelare som har tänkt sig att sätta sig ned för att ta sig an upplevelsen.

Detta resulterar i att spelutvecklare måste göra någon form av bedömning i sin utveckling av spel i hur utmaningen skall se ut. Att kunna identifiera när det är möjligt att höja svårighetsgraden för spelarna utan att hamna i en situation där man utesluter en del av spelarbasen är en balansgång som kräver en lösning.

*“I feel like you can set the difficulties higher near the end if you have a good tutorial at the start of the game for example I'm a fan of doing learning through playing instead of someone teaching you how to do something through a textbox because you kind of set the standard for how high you're gonna set the difficulty level for the rest of the game so if people respond easily to that and they pick it up quickly then you can probably pitch up the difficulty pretty high fairly early it also come down to what kind of game you are creating.”*

Med en bra genomgång av spelets mekaniker tidigt in i spelupplevelsen och genom de få en överblick av hur spelarna reagerar till dessa och hur snabbt de tar till sig de fundamentala delarna av spelupplägget ger det en möjlighet att bedöma svårighetsgraden. Ifall en spelare tar till sig av dessa element tidigt ger det som sagt upphov för att gradvis kunna öka svårighetsgraden genom hela spelupplevelsen då spelaren har förstått grunderna och hur de kan appliceras inom reglerna i spelets universum har bestämt sig för att använda. Det ger avsevärt fler möjligheter för att kunna genomföra detta när spelaren befinner sig i en situation som verkar svår till skillnad från vad som tidigare existerat i spelet är det möjligt med den tidiga förståelsen att överkomma situationen han eller hon ställs inför.

*“What we try to do is that we try to introduce the mechanics gradually and keep the battle simple in the beginning and kinda build on them so players can figure it out”*

Ett rollspel skiljer sig oftast gentemot många andra spelgenrer då mängden nya element som introduceras om man tänker på till exempel talanger man kan få när man fått tillräckligt med erfarenhetspoäng är avsevärt högre än andra spelgenren. Detta resulterar i att vikten att hålla spelets strider tidigt i upplevelsen väldigt enkla och vara noga med att varje typ av element faktiskt ges tid till att introduceras, så att spelaren inte hamnar i en situation där ett eller flera nya element dyker upp mitt inne i spelet och då lämnar spelaren konfunderad över hur dessa är tänkta att fungera inom spelets regler. Detta då de ofta skiljer sig mellan olika spel

inom samma genre.

### 5.3 Skicklighet

När vi frågade om hur utvecklarna ställde sig till skicklighet i spel menade de att en viktig punkt var att undvika eller oftast dölja de lärande aspekterna av spelet. Så även om spelarna blir lärda de olika mekanikerna som finns inuti spelet ska det på ett så smidigt sätt som möjligt vävas in i spelvärlden. Ett sätt att lösa det här problemet kan vara att ge spelaren ett problem eller hinder som de endast kan lösa med hjälp av den mekaniken du som utvecklare vill att de ska få en förståelse av. Dessa hinder ska till en början vara enkla för att sedan blir mer och mer avancerade desto längre spelaren kommer.

Om utvecklarna verkligen lyckas med att anpassa nivån på de olika hindren kan det genom detta till slut lära spelarna komplicerade tekniker och mekaniker inuti spelvärlden medan spelaren här med känner att det är de som utvecklas på grund av deras egna framsteg och inte på grund av spelet mekaniker.

*“Well I think most people would agree the best so called tutorials or ones that teach you how to use the mechanics intuitively and a lot of the best that do that are about to do it during the first couple of levels and they don't do it by throwing a huge textbox on the screen that say you know press x to jump, and press x again to double jump. They kinda just show it to you or present an obstacle until you can figure it out intuitively and that's the best way.”*

Döljandet av de lärande mekanikerna är speciellt viktigt inuti berättelsedrivna rollspel då ett misslyckande skulle kunna leda till att spelaren förlorar sin immersion och på så vis tappar koncentrationen och intresset för spelet. Ett annan väg att gå är att låta en karaktär eller avatar inuti i spelet lära spelaren.

*“So if you just teach with easy motives with a game character that stands there and explains how to do it and kind of hold their hand a little bit but never hopefully make them feel like they're in a tutorial but make them feel that they're playing level one and it was just easy. And “wow now I'm done with level 1, now I've learned all the things that I will need in the next level because I've learned all the basics and it was very easy.””*

Sedan fanns det ett mindre antal som inte tyckte det var lika viktigt att dölja lärandet så länge spelaren avancerade i spelet under tiden. Detta kunde bland annat bero på att deras spel riktade in sig på en yngre målgrupp där det mer handlade om att göra spelet tillgängligt.

### 5.4 Kontroll

Kontroll var det fjärde kriteriet vi frågade utvecklarna kring. Fokusen i diskussionen låg kring

hur man får spelarna att känna känslan av att det är de som är i kontroll över sin karaktär i spelet, både vad det gäller utveckling av talanger men även valen som görs för att driva spelet vidare. En spelare vill inte känna känslan av, även om ett berättelsedrivet rollspel ofta är väldigt linjära upplevelser, att de blir ledda av spelutvecklarens designval. Även om det faktiskt är sanningen så vill man som spelare inte få den känslan då det leder till att det inte är en själv som faktiskt spelar spelet utan man kunde helt enkelt inte ha varit med i upplevelsen och det hade ändå fått samma resultat i slutändan.

*“Well, that's a good point and actually one of the big things loved about breath of death and cthulhu is that the level ups weren't static, the level up systems itself wasn't linear. Every time you leveled up, the player got a choice and they usually got two divergent choices and people loved that, they loved that customizability of the character and feeling that they were in control on how their character and strategies were going to play out.”*

Att ge spelaren val över hur de utvecklar sin karaktär är väldigt enkelt sätt att uppnå ett positivt resultat inom denna viktiga del av spelupplevelse. Att det är ett enkelt sätt är däremot inget negativt för det har en stor påverkan på hur en spelare uppfattar sin situation inom spelet. Även om det bara är ett val mellan två olika typer av talanger att välja mellan, vilken typ av rustning som skall inhandlas, så ger det spelaren en känsla om att det är de som gör besluten om hur deras karaktär och strategi skall vara. Det ger en kraftig känsla av kontroll över slutresultatet utan att det känns påtvingat. Även väldigt linjära utvecklingsområden kan ges val till med hjälp av begränsningar. Det var tydligt att utvecklarna såg det här som ett väldigt viktigt område när det gäller att ge spelaren kontroll över sin egen spelupplevelse. Och just fokuset på en persons egna spelupplevelse är något som är viktigt för att en person skall känna sig motiverad att spela vidare.

*“There's only a little bit of direction as what to do after the beginning sections, so eventually the player stumbles upon somewhere, and it feels a little more like they found it, rather than if it was the single choice they had left.”*

Som tidigare nämnts är detta ett signifikativt problem inom väldigt linjära spel vilket oftast berättelsedrivna rollspel är. Det handlar allt som oftast att hålla dig på en linje och driva berättelsen framåt då det är det största motivationsdrivande elementen som spelaren utsätts för. Detta kräver att man som spelutvecklare är medveten om situationen och hur spelaren reagerar på att bli skjutsade framåt i upplevelsen utan att det känns som deras beslut. Att kunna uppnå en känsla av att det (trots vetskapen om vart nästa objekt eller del av berättelsen befinner sig) är spelaren själv som hittat dit eller tagit beslutet att försöka leta upp platsen är väldigt viktigt.

Om spelaren inte får den känslan eller att spelet inte tillåter spelaren att kunna uppnå det resultatet kommer spelaren inte ha en bra upplevelse vare sig det är en omedveten önskan

eller inte. Det tar bort motivationen avsevärt och måste i så fall lösas på ett annat sätt, då måste designern uppnå en annan känsla hos spelaren ifall det inte är personens egna val som är signifikativa för upplevelsen. Det är något som är extremt svårt noterade de personer vi intervjuade för vår studie.

## 5.5 Tydliga mål

Tydliga mål var ett av de viktigaste kriterierna inom rollspels genren enligt de utvecklare vi intervjuade. De menade på att det har en enorm påverkan på hur intresserade en spelare är att fortsätta spela vidare samt att det har en påverkan på hur viktigt deras involverande i spelvärlden faktiskt är inom spelets universum, något som inte är att underskatta för underhållningsvärdet.

Det handlar inte bara om att uppnå känslan av vart man ska befinna sig härnäst för att driva huvudberättelsen vidare och på så sätt komma längre in i spelet. Tydliga mål är viktigt då det även har funktionen att skilja på huvudmål och vad som inte är viktigt för spelaren men ändå finns tillgängligt. Om man inte kan skilja på vad som är huvudmålet gentemot sidomål som finns tillgängliga att utföra får spelaren känslan av att det de gör inte har någon påverkan eller känns meningslöst. De förväntar sig något som inte uppnås då det faktiskt inte var en viktig del i berättelsen som blev resultatet av den mängd tid de la ned för att utföra ett visst mål.

*“For example the only game that I've had a problem with where I need to go is Oblivion or Skyrim where you walk around in this endless wasteland but you can't really differentiate what a sidequest is and what your main mission is. in Owlboy for example whenever you complete a major objective you're always told okay the next place you have to go is this place and it's clearly marked where that area is, not that there's giant arrows pointing to it but there's scenery leading you towards that area.”*

Att tydligt kunna markera vad som är viktigt utan att behöva säga det till spelaren är även det en viktig del av spelutveckling för spelupplevelsen. Som en av de intervjuade nämnde behöver det inte betyda en stora pilar som pekar åt precis vilket håll de vill att du skall gå för nå nästa huvudmål. Utan när du spelar skall du förstå genom det visuella, ljudmässigt och så vidare att den platsen du nått är av betydelse för spelets utveckling. Du skall kunna identifiera det utan att få det sagt av personer eller uppdragsloggen att du nått en viktig plats i spelet.

Med det sagt är det inget fel med pilar och dylikt för att visa åt vilket håll nästa objekt är, men de skall inte ersätta en spelares egna förståelse av vikten av den platsen de nått utan istället fungera mer som en pil eller skylt faktiskt gör, en vägvisare och inte ett element för att förtydliga för spelaren att du har nu nått en viktig eller mindre viktig plats i spelet för ett sidomål. Om man som spelare inte kan förstå det på egen hand genom spelvärlden har man som utvecklare då, menar de intervjuare, misslyckats med att uppnå kriteriet vad det gäller att presentera spelaren med tydliga mål och deras egna vikt av hur de kommer påverka

spelvärlden man befinner sig i.

*“We've actually discovered when we made this games that once we provide just two or three directions to the same place the player feels confused because there's now two paths they haven't explored and they start exploring those when they're really just roads leading to the same area.”*

Utvecklarna menar på att detta beteende går hand i hand med hur man väljer att presentera spelaren med vägar till nästa mål. Även om du har ett tydligt mål kan det vara både positivt och negativt beroende på hur många vägar leder till det stället. I ett open world rollspel är en del av charmen med spelet att bara välja ett håll och gå dit för att se vad du hittar, detta beteende är inte alls likadant för spelare som uppskattar berättelsedrivna rollspel samt vad man förväntar sig när man befinner sig i en sådan värld. När man presenteras med flera vägar till ett och samma mål kan det som spelare leda till frustration och osäkerhet då man inte är säker på att man gått rätt så man går tillbaka och utforskar de andra vägarna, när man väl inser att alla de olika möjligheterna man hade alla leder till samma ställe i slutändan är det lätt att tappa motivation att spela, man förlorar tid på det och framförallt så sänker man tempot på spelets berättelse vilket kan vara avgörande i en person underhållning beroende vart berättelsen är på väg.

Men det kan som sagt även vara något positivt med att ha flera vägar till en plats fick vi reda på under våra intervjuer, det ger möjligheten att designa varierande utmaningar för spelare som söker olika saker i sina spel eller så kan man använda dessa ytor för varierande sidomål. Allt detta är upp till de som utvecklar spelen men det är viktigt att detta element presenteras tidigt in i spelet så att spelaren faktiskt får reda på anledning till att flera vägar till samma ställe existerar och på så sätt får göra ett personligt val vilken väg han eller hon vill gå. Detta minskar förvirringen och frustrationen som kan uppstå samtidigt som det ger utrymme för mer innehåll i ett spel vilket kan vara uppskattat vid flera olika genomspelningar men de påpekar att det måste vara tydligt presenterat annars blir det en negativ upplevelse för spelaren.

## **5.6 Respons**

De spelutvecklare vi pratade med menade på, likt tydliga mål, att respons är en av de viktigaste aspekterna när det gäller spel. Framförallt för att det inte bara påverkar spelupplevelsen utan att den har enorma effekter på ett annat kriterium av GameFlow som är immersion. Den viktigaste aspekten av just respons i spel är den respons spelaren får när de interagerar med något objekt i spel. Det är ett av de kriterium som innefattas i respons när Sweetser och Wyeth (2005) talar om GameFlow. Det är ett element i spel som är väldigt undermedvetet och som man kanske inte märker eller alls tänker på förrän det inte längre existerar i spelet.

Att använda sig av detta inom rollspel är som sagt en viktig aspekt då det gör att världen man befinner sig i känns mer levande och det är en positiv interaktion för spelaren ifall ett

objekt animeras eller ger ifrån sig ett ljud när man interagerar med det. Då får man känslan av att det objektet faktiskt existerar i världen och inte är ett påhittat objekt utan någonting riktigt. Detta element skapar mer inlevelse och vilja hos spelare att faktiskt interagera och utforska miljöerna runt omkring sig, detta för att de belönas med ljud eller en animation när de genomför någonting, det kanske må vara undermedvetet hos många som spelar med det skapar en positiv respons och en vilja att få mer hos spelaren vare sig de är medvetna om det eller ej.

*“The concept of juiciness, which is this idea that you can make everything feel more alive and more interesting by giving it a nice sound, a little bit of more animation, give it a little bit more tweak on everything and the philosophy behind that is that you want to have that to every aspect of the game, though it's a bit difficult to get into specifics on that. I suppose what the GTA series does really well is that wherever you go there's always someplace you can find a jump for your car so just driving somewhere you get, you get a reward for just driving recklessly of flying because the jump is the reward”*

GTA exemplet som diskuterades i intervjun är ett annat exempel på hur man kan utnyttja spelets mekaniker för att hela tiden försöka ge spelaren någonting belönande att göra, det handlar alltså om i det specifika scenariot om att spelaren vart han än bestämmer sig för att åka inom staden som GTA utspelar sig i får en rolig upplevelse. Detta element belönar spelaren för att helt enkelt bara åka omkring, inte utföra huvuduppdraget och på så sätt skapa en positiv respons hos spelaren vid ett element i spelet som kanske är tråkigt i sig vanligtvis, att ta sig från plats till plats, och hoppet i sig blir en grej och man som spelare är menad att bli engagerad att testa att hoppa varje gång man finner ett hopp trots att det inte är av vikt i spelet. Men det ger spelaren en positiv och rolig respons direkt det genomförs. Det är ett smidigt sätt att implementera sådana element i sitt spel för att se till att “juiciness” eller i detta fall positiv respons under mindre viktiga stunder i spelet är möjligt.

*“When you're sitting down with the game for hours, sound is very important. You want to feel like you can kinda feel the wind on you. The world feel alive when you're standing in it it is always kinda bad term, but it's something everyone uses, everything needs to feel alive but I guess the way to be abstract is to say interaction. If you see something moving then you want it to have a sound, if you walk up to it you want it to react to your movement, if you see a bush you want to be able to chop it and if you see a ledge you want to be able to climb up on it”*

Fortsättningsvis pratar alla utvecklare om detta koncept där man vill att världen skall kännas responsiv till vad du gör, om ett objekt inte reagerar på vad du som spelare gör och har tänkt dig blir det en besvikelse och spelet tappar sin charm och motivationen till att spela vidare.

Detta kan ses som en väldigt liten del av ett spel och inget som borde påverka men alla utvecklare vi pratade med under våra intervjuer påpekade om och om igen att detta faktiskt är en extremt viktig aspekt av spel och bör tas tillvara väldigt noga när man introducerar objekt i en interaktiv digital miljö. Om det ser ut som att du skall kunna interagera med ett objekt på ett eller annat sätt är det viktigt att det är möjligt annars är det ett element som sänker en persons motivation till att spela vidare.

Den sista aspekten spelutvecklarna tog upp gällande respons var vikten av ljud när det kommer till spel. Som nämnt är ljud ett bra sätt att belöna en spelare när de utför en viss sak i spelet. Det är väldigt tydligt när ett ljud som inte är vanligt i spelet dyker upp mitt i allt, det finns väldigt många sådana små ljud som är igenkännbara (till exempel när man öppnar en kista i The Legend of Zelda serien) ljudet i sig är en belöning. Men det spelar även en viktig roll för att göra att världen känns mer levande för spelaren. Speciellt i rollspel där det är vanligt att en spelsession kan vara i flera timmar. Och då är det inte ljudet som i musik som diskuteras, det är givetvis även det något som är värt att fokusera på, utan det handlar då om omgivningsljudet, det är en aspekt av speldesign man inte tänker på innan den inte existerar men det gör enormt mycket för spelarens respons till världen han eller hon befinner sig i. Det är ett element som ger en värld en typ av interaktion för spelaren i det avseendet att platsen faktiskt existerar (inom spelvärlden) och inte bara är en annorlunda formad korridor.

## 5.7 Immersion

Rollspelsgenren är nog den genre överlag, tillsammans med skräckgenren, där immersion är ett av de viktigaste elementen då det som nämnt tidigare är en spelgenre där man ofta har längre spelsessioner samt även har en stor påverkan eller involverande i själva världen man befinner sig i. Immersion är givetvis ett uppskattat element hos alla typer av spel men rollspel skiljer sig avsevärt från de andra genrererna när det gäller element som påverkar immersion.

En av de aspekterna som påverkar en spelares immersions upplevelse i rollspel som utvecklarna var diskuterade av stor vikt handlar om att ge substans till allt som existerar i världen och en värld som är konsekvent. Ifall ett objekt, uppdrag eller något en karaktär nämner inte passar in tillsammans med världen som man som spelare befinner sig i bryts immersionen direkt, man börjar istället fundera på vad denna sak har att göra i spelet överhuvudtaget. Man måste se till att knyta samman alla de olika elementen i spelet så att det känns konsekvent och de har en plats i världen, annars blir det som sagt ett problem som spelaren stöter på och istället för att fortsätta spela så blir det mer som en nagel i ögat, ett element man inte riktigt kan släppa och på så sätt inte kan bibehålla immersion alls.

*“The main important thing is to be consistent to have a consistent world. What I see in a lot of rpgs where they fall kind of flat on this they either uhm, well basically they just kind of have a jumble of things loosely tied together. If your game world is consistent all the way through, both in its present presentation and its kind of mythos that you create for it. That helps a lot,*

*and giving the players stuff to see that connects with other parts of the world is important to. Not just being able to click a bookcase and read a short funny line from a so called book from the bookcase. I mean that helps too, that helps give substance to the world. But also if you're talking to characters, non playable characters, and they refer to events that happened in the world either in the mythos like if there's something that has happened in the past or even things the player did or things that are going on in the background of the world. That kind of stuff really helps to build the game world too"*

Något som fick mycket fokus under intervjuerna var även spelarens påverkan på världen och hur det kan hjälpa till med immersion eller helt och hållet förstöra det. Rollspel är ofta spel där man även om det är linjärt påverkar världen genom sina handlingar. Det behöver inte vara val som spelaren gör utan något som är förutbestämt. Om NPCs inte reagerar på det som huvudkaraktären utför i spelet, till exempel besegrar en ond person som har kontrollerat en by i årtal och ingen karaktär i spelet nämner det på något sätt utan går vidare i sitt liv som ingenting har hänt är det något som kan förstöra immersionen för en spelare.

Det beteendet får då effekten av att man faktiskt spelar ett spel där dialogen är förutbestämt istället för att få känslan av att dessa karaktärer lever och existerar i en värld där jag som spelare hjälper dem och på så sätt påverkar världen runtomkring mig. Detta är ett element som mer open world rollspel stöter på då man oftast har mängder av alternativ av vad man vill göra och att kunna få folk att reagera på allt det är väldigt svårt. Därför är det ett element man som spelare inte reagerar lika starkt på när man spelar open world rollspel då det inte är av samma vikt för upplevelsen som ett story drivet rollspel där allting faktiskt handlar om din karaktär och hur han är delaktig i berättelsen som utspelar sig i världen.

*Actually I have a prime example for that in our game, we, at the moment we're still trying to work out trying to revise that. At the moment you have the ability to get different hats that you can equip and some of the hats are serious and some are more silly and the problem is that if you have a scene let's say someone dies, just as an example, and you're standing there in a clown helmet that's not gonna work well for the game. So in our game at the moment the way we will work it in is that whenever you have a cutscene you actually take the hat off because enacting a cutscene where you wear something out of place it will kinda devalue the feeling of the actual stage."*

En stor faktor i dagens spel som spelare gillar att använda sig av är att kunna anpassa sin karaktärs utseende. Detta i sig är ett dilemma vad det gäller berättelsens huvudkaraktär men kommer också in när det gäller immersion. Vanligtvis är detta en funktion som ofta är mer uppskattad hos open world rollspel eller MMO rollspel medan när det handlar om ett berättelse drivet rollspel så är oftast huvudkaraktären designad i mån av berättelsen i sig för



att underlätta samt kunna fokusera på karaktärens berättelse istället för spelarens berättelse, stor skillnad inom en sådan öppen genre som rollspel. Så vanligtvis är det oftast inte möjligt att anpassa sin karaktärs utseende vad det gäller själva kroppen men även klädesmässigt.

För att inte påverka immersion menar spelutvecklare på att varenda objekt som går att förändra på karaktärerna inom ett rollspel måste ha en anledning till varför det existerar inom spelvärldens universum och varför personen ens skulle vilja använda sig av detta föremål. Hamnar man i en situation där en riddare har en laserpistol måste man kunna förklara det inom det universum man skapat annars hamnar man i den situationen igen där spelaren tappar all immersion som byggs upp då det bara känns som det inte passar in. Men det är givetvis ett element hos spel som beror helt och hållet på spelet i sig. I ett spel som Little Big Planet där karaktärsanpassning är en del av själva spelupplevelsen så kvittar det oftast vilka typ av objekt som är tillgängliga för man är inte ute efter samma typ av immersion och kontext som ett berättelse drivet rollspel ofta befinner sig.

## 5.8 Sociala

Likt resultaten Sweetser och Wyeth (2005) fick när GameFlow testades första gången på ett strategispel blev den sociala aspekten av spel något som inte fokuseras hos ett berättelse drivet rollspel menar spelutvecklare på. Det är en aspekt som man istället bör lägga fokus på om man till exempel utvecklar ett MMO rollspel istället. Däremot är det ett en del av denna generation av konsoler (Xbox 360 och Playstation 3) som inte går att undvika utan har blivit en del av ett yttre skal som man som utvecklare oavsett man vill eller inte måste anpassa sig efter. De utvecklare vi pratade med ansåg dessa sociala aspekter som man som spelare oftast kommer i kontakt med nästan omedvetet kan ha en negativ effekt på ett spels immersion och som sagt är rollspels genren, framförallt berättelse drivna rollspel, en genre där immersion är ett element av yttersta vikt för spelupplevelsen.

Det vanligaste som påverkar immersionen av den sociala biten som du som spelare inte har någon kontroll över är achievements och trophies detta anser utvecklare är ett problem dagens spel är plågade av. En av de intervjuade utvecklarna hade detta att säga om denna typ av interaktion när man spelar ett spel:

*"It's kind of weird to be all into a game and all of a sudden someone goes "Good job, here's a golden star!""*

En annan av de intervjuade personerna hade en lösning, till viss del, för att underlätta problemet denna interaktion åstadkommer för immersion hos spelare:

*"So I think it's cool that some games will give the awards the trophies and achievements and so forth between chapters, between scenes or in the middle of the action where it's not as distracting. Because I agree because I think it can take you out of the game seeing one of them hud items pop up in the middle of something and distract you, especially if it has a*

*sound effect.”*

Det är alltså ett distraherande element av en spelupplevelse som både påverkar spelutvecklare samt spelare och upplevs som någonting negativt. I ett berättelsedrivet rollspel kommer oftast sociala interaktioner i vägen för själva upplevelsen och allting som tar bort från en upplevelse är något negativt därav är det en genre där det som sagt inte är någonting positivt och inte bör existera vid en GameFlowmodell för berättelsedrivna rollspel.

*“Achievements should be show in the game itself for example Zelda, an easy example there is if you do something special and find a hidden area you get a special item for doing that like piece of heart or something more special like getting resistance against attacks”*

Den sociala aspekten introducerade även en diskussion kring hur man istället skulle kunna visa på spelares prestationer med saker inom spelet. Detta ger spelaren en belöning som hjälper honom vidare i spelet och samtidigt förklaras inom spelets universum och regler. Detta kringgår det problem som achievements och trophies har introducerat under senare år och är mer som spel var förr i tiden. Det sociala som givetvis har sina positiva aspekter har alltså blivit ett problem för immersion då det yttre skalet som idag existerar när man spelar spel inte håller sig i bakgrunden utan kommer fram och stör en spelare oavsett om han eller hon vill det.

Däremot är det som sagt ett element andra typer av rollspel där det yttre skalet är en del av upplevelsen, till exempel MMO rollspel där man ofta sitter och pratar med människor via externa program så som Skype och inte alls söker samma typ av immersion som man oftast förutsätter och vill ha i ett berättelsedrivet rollspel. Det är alltså som vid många gånger beroende på spelet och spelets genre som avgör hur de sociala aspekterna skall se ut eller alls existera för det kan ha en förödande effekt på den överliggande spelupplevelsen vilket man vill undvika så mycket som möjligt.

## 6. Diskussion

Syftet med vår studie var att skapa ett ramverk kring motivationsdrivande interaktionsmoment som spelutvecklare kunde använda sig av vid utvecklandet av berättelsedrivna rollspel. Vi ställde oss frågan “hur kan interaktionsmoment designas för att aktivera ihållande spelarmotivation när det gäller berättelsedrivna rollspel?”. För att besvara den frågan genomförde vi åtta stycken semi-strukturerade intervjuer vilka presenterades under förra sektion. I följande sektion kommer vi att diskutera samt analysera våra resultat, titta närmare på GameFlowmodellen och även presentera ett nytt identifierat kriterium.

### 6.1 Brister i GameFlowmodellen

GameFlowmodellen som Sweetser och Wyeth (2005) utvecklade hade åtta kriterier identifierade utifrån Csikszentmihalyi (1990) koncept om flow. Dessa var koncentration, utmaning, skicklighet, kontroll, tydliga mål, respons, immersion och det sociala. Vi ansåg att dessa kriterier var en bra utgångspunkt för studier relaterade till spelarmotivation, däremot har vi genom våra intervjustudier identifierat svagheter i själva modellen. Sweetser och Wyeth (2005) talade själva om modellens brister i och med att deras experttester bara utfördes kring strategispel där vissa av kriterierna som de hade identifierat utifrån flow (Csikszentmihalyi, 1990) och översatt till spel inte alls existerade inom den genren de hade valt att testa modellen på. Detta i sig kan ses som en brist överlag till själva konceptet av GameFlow men vi finner att det bara stärker vårt resultat kring spelarmotivation och dess interaktionsmoment.

Detta beror helt enkelt på att spel och dessa olika genrer har en otrolig variation. Varje egen genre har sina egna element som spelare uppskattar och sina egna viktiga interaktionsmoment som krävs för att en spelare skall känna sig motiverad. Vi valde som nämnt tidigare att avgränsa vår studie till rollspels genren av interaktiv underhållning, framförallt berättelsedrivna rollspel som är en sin egen undergenre inom en huvudgenre av tv- samt datorspel. Med denna avgränsning som vi valde att göra för vår studie var det tydligt att se skillnaderna mellan ett rollspel och strategispel, inte minst från egna erfarenheter av dessa spel men även tack vare vad våra intervjuer gav oss för resultat.

### 6.2 Alive, ett nytt kriterium

När det gäller ett berättelsedrivet rollspel har vi identifierat ett nytt kriterium “Alive”, vilket på svenska blir levande eller vid liv. Detta är en aspekt som kommit fram som extra tydlig under våra intervjuer. Spelutvecklare hyser den största respekt för ordet i sig eller dess innebörd. Ett rollspel måste designas med detta kriterium som en av huvudpunkterna, det är ett element som utan tvekan skapar en enorm motivation hos spelaren att fortsätta. I en genre där immersion och berättelse är två av huvudpunkterna för viljan att fortsätta spela skapar kriteriet levande den mängd och typ av interaktionsmoment som driver spelaren vidare. Att designa utifrån begreppet levande handlar om att ge världen och dess innehåll

någon form av substans. Med detta handlar det om att till exempel böcker man kommer i kontakt med i en by går att läsa och det ger information eller dylikt som är relevant för det universum utvecklarna skapat och dess regler som är aktiva för spelaren. Det handlar om att objekt som existerar skall gå att på något sätt interagera med för få känslan av att världen är vid liv, går man fram och använder sitt svärd mot en buske skall busken gå sönder osv. Kriteriet levande är ännu bredare och innefattar även NPCs dialoger, de måste prata om saker som är relevanta för spelaren beroende på vilken del av berättelsen som pågår eller andra intressanta saker som pågår i världen för tillfället som spelaren inte kan se då han inte befinner sig där, de skall alltså agera som personer som faktiskt är levande i denna värld man som spelare interagerar inom. Dessa levande interaktioner är i ett berättelsedrivet rollspel ett element som alltså måste vara med för att spelaren skall känna sig motiverad att spela vidare då de interaktionerna kopplas samman med det huvudsakliga kriteriet vilket är berättelsen i sig.

Levande skulle alltså bli en del av GameFlowmodellen när man diskuterar rollspel som befinner sig inom den berättelsedrivna undergenren, det är viktigt att ännu en gång poängtera vikten av spelgenres variation och förstå att GameFlowmodellen måste anpassas för varje spel då det inte finns kriterier av samma vikt inom precis alla typer av spel. Modellen med levande kriteriet skulle alltså innefatta koncentration, utmaning, skicklighet, kontroll, tydliga mål, respons, immersion och levande. Det är alltså ett så viktigt element inom denna genre att det behöver vara ett eget av de åtta stycken kriterierna inom GameFlow för att kunna ha det inflytande inom speldesign som det kräver. Värt att notera är att det fortfarande är åtta stycken då den sociala aspekten tagits bort eller mer eller mindre ersatts av levande, mer om det under nästa del.

### **6.3 Sociala aspekter och dess påverkan av motivation samt immersion**

Den sociala aspekten av GameFlow (Sweetser och Wyeth, 2005) är ett väldigt intressant kriterium i sig. Det skapar en väldigt delad uppfattning hos både spelare och utvecklare. Vissa personer uppskattar dem, visa avskyr dem och många andra bryr sig helt enkelt inte för de anser inte att de påverkar deras upplevelse. Vi har valt att ta bort detta kriterium i vår slutgiltiga modell. Anledningen till att vi valt att ta bort det kriteriet helt och hållet faller i linje med de resultat vi fick fram av vår intervjustudie. Med en genre som rollspel överlag finns det givetvis utrymme för det sociala kriteriet att ta sin plats, framförallt när det handlar om MMO undergenren av rollspel där allting handlar om interaktion mellan riktiga människor. Däremot uppfattas det som ett problem inom den berättelsedrivna genren då detta kan komma att hamna i vägen för upplevelsen i sig. I resultaten blev det uppenbart att det sociala kriteriet medför en mängd problem för immersion vilket i sin tur kommer att påverka spelarens motivation att spela vidare.

En genre som berättelsedrivna rollspel där spelaren, som nämnt tidigare i studien, ofta spenderar mängder av timmar under en spelsession där han eller hon sveps in i en värld där man skapar interaktioner som går att förklara inom spelets universum för att fortsätta

uppehålla immersionen vilket leder till en motivation att fortsätta spela vidare inom den värld man befinner sig i. Det sociala kriteriet kommer i denna genre i vägen för denna immersion då det skapar ett yttre skal av interaktioner och visuella företeelser som inte kan förklaras inom spelvärlden, det tar en spelare ur den immersion som är avsevärt viktigt för att kunna uppskatta den genre som spelas. Därav är det ett kriterium inom GameFlow som inte alls skall vara med inom just denna genre av spel men har som sagt ett värde i sig inom andra typer av genrer där man som spelare kan uppskatta den typen av interaktioner som det sociala kriterier kan ge.

Trots att vi väljer att ta bort det sociala kriteriet från vår modell skal man vara noga med att förstå som utvecklare att i dagens spelsamhälle är det i stort sett omöjligt att undgå den sociala aspekten då denna generation av konsoler (Xbox 360 och Playstation 3) har infört en standard med achievements och röstsamtal mellan olika spel. Men anledningen till att det tas bort från modellen är för att visa på att det inte alls skall vara en del av utformandet av spelet när det gäller motivationsdrivande interaktionsmoment utan istället en oundviklig sideeffekt man inte behöver ta till hänsyn på samma sätt som till exempel ett MMO där de sociala aspekterna av spelet är en avsevärt viktig del i utvecklingen och för motivationsdrivandet av spelare.

## 6.4 Varierande utmaningar

En av de mer intressanta åsikterna och kanske även den mest förvånande var att flera utvecklare ansåg att variation spelade en större roll i kontrast till en ökad svårighetsgrad. Detta är speciellt intressant då flowmodellen (Csikszentmihalyi, 1990) menar att brist på utmaning kan leda till att användaren blir uttråkad och avslappnad något som i sin tur borde kunna skada motivationen att fortsätta spela. Det kan däremot argumenteras för att variation kanske inte höjer svårighetsgraden men däremot ser till att den håller samma nivå även om spelaren utvecklas under spelets gång. Anledningen till för detta påstående är att variationer i spelmekaniken kommer kräva spelaren att forma nya strategier vilket i visa mån sänker deras skicklighet eftersom omständigheterna ändras.

*“games kinda thrive on variations regardless on how you look at it”*

Inom ett rollspel kan detta betyda nya fiender med nya attackmönster eller nya miljöer som skapar andra förutsättningar för striderna som till exempel ett träsk som gör så att karaktärer rör sig segare. I vissa mån kan spelarna även påverka hur och när spelmekaniken ändras genom att själva byta ut och ändra deras karaktärer eller deras utrustning och på så vis behöva forma nya strategier för att klara sig igenom spelet.

Sedan finns det spel som helt riktar in sig på det andra sidan av myntet där svårighetsgraden är det största dragningsplåstret. Ett av de mest framgångsrika spelen att använda sig utav denna metod under de senaste åren är Dark Souls. Om man skulle ranka upplevelsen i Dark Souls sett från Csikszentmihalyi flowmodell (1990) så skulle de flest

genomgå bekymmer och oro sedan upphetsning innan de kan känna flow. Det här beror på att svårighetsgraden i Dark Souls är betydligt högre och strängare än majoriteten av de spel som släpps idag. Utöver svårighetsgraden så saknar spelet nästan helt och hållet någon sorts handledning i början. Däremot så använder även sig Dark Souls sig utav variation som en av de största dragplåstren då varje miljö man utforskar skiljer sig markant från den tidigare vilket i högsta grad påverkar de strategier som spelarna kan använda sig utav.

Poängen med denna jämförelse är att öppna upp ögonen och skapa en diskussion angående vikten av variation kopplat till svårighetsgraden. De dessa exempel antyder är att variation kan tillåta utvecklare att ta vad som kan ses som kontroversiella vägar för få deras spelare att känna flow (Csikszentmihalyi, 1990). För när svårighetsgraden påverkas så pass mycket på grund av variationen i spelet är det svårt att se den rätta linjen som oftast används för att beskriva den perfekta uppbyggnaden av ett spel (Nacke och Lindley, 2008). Varför fungerar det att närma sig en speldesign på det här sättet? Det mest sannolika är att det helt enkelt är på grund av variation. Även om spelaren stöter på stora motgångar eller alldeles för lätta uppgifter så kommer dennes fokus ändras så fort till exempel en nya miljö öppnar upp sig vilket kan få dem att tappa fokus på hur svårt och jobbig tidigare delar varit.

Däremot menar vi inte att utvecklare kan bortse från svårighetsgraden i spelet endast att variation kan hjälpa dem att designa svårighetsgraden efter deras egna preferenser utan att behöva oroa sig över hur nivån på svårighetsgraden kommer att bemötas.

## **7. Slutsats**

I den följande och avslutande sektionen av vårt arbete kommer vi att presentera vårt bidrag till forskningen kring motivationsdrivande interaktionsmoment samt besvara frågan som vi grundade hela arbetet kring genom att presentera ett ramverk som är anpassat för dessa typer av moment inom ett berättelsedrivet rollspel. Våra egna reflektioner om arbetet och tankar kring fortsatt framtida studier kring ämnet är en del av denna avslutade sektion.

### **7.1 Vårt bidrag**

Efter genomförda intervjuer och analys av datan kunde vi, som diskuterats om i förra sektionen, identifiera ett helt nytt kriterium till GameFlowmodellen (Sweetser och Wyeth, 2005). Levande var av så stor vikt när det gäller motivationsdrivande interaktionsmoment i berättelsedrivna rollspel att det helt enkelt krävde ett eget kriterium. Det dök upp under flera olika delar av intervjuerna vilket även det är en av anledningarna till att det kräver sitt egna kriterium. Då levande kriteriet inte går att anpassa så att den platsar i någon av de åtta kriterierna Sweetser och Wyeth (ibid) kom fram till var det uppenbart för oss efter vår genomförda studie att levande som sagt var större än att vara en del av till exempel koncentration kriteriet.

Man får ha i åtanke att levande som är vårt bidrag till GameFlowmodellen (Sweetser och Wyeth, 2005) är anpassat till berättelsedrivna rollspel då vi valde att avgränsa oss till den genren. Likt hur den första GameFlowmodellen (ibid) testades mot strategispel och därigenom kunde se att det sociala kriteriet inte alls var relevant tyder vårt bidrag kring ett nytt kriterium att GameFlowmodellen (ibid) kräver vidare studier kring alla de olika typer av spelgenrer som existerar om man vill kunna få någon överblick över någon form av ramverk som kan säga någonting om vilka kriterier som är relevanta för spelutvecklande överlag. Men det är något som sagt kräver vidare studier kring ämnet och därigenom möjligheten till att ännu fler kriterier går att identifiera som är relevanta för motivationsdrivande interaktionsmoment men vad det gäller för berättelsedrivna rollspel som vår studie handlade om är levande det nya som utvecklare behöver använda sig av vid design av denna typen av spel i framtiden.

### **7.2 Motivationsdrivande ramverk för berättelsedrivna rollspel**

GameFlow byggdes upp runt åtta kriterier för att enligt Sweetser och Wyeth (2005) på bästa sätt kunna bedöma och värdera spel. Det vi har funnit är att denna modell måste modifieras för att på ett mer effektivt sätt kunna utvärdera berättelsedrivna rollspel. Så vi introducerade levande som en ersättare för det sociala kriteriet. Anledningen till detta var för att våra studier visade att de sociala aspekterna i dagens spel ofta motverkar immersionen i ett story baserat spel. Denna ändring har lett till att modellen ser ut på följande vis:

<b>Motivationsdrivande ramverk för berättelsedrivna rollspel</b>
Koncentration
Utmaning
Skicklighet
Kontroll
Tydliga mål
Respons
Immersion
Levande

*Tabell 3: Tabell som visar våra förändringar av den tidigare modellen*

Detta ramverk kan användas för att designa interaktionsmoment i framförallt berättelsedrivna rollspel men borde även kunna appliceras på andra spel där berättandet står i fokus, för att bekräfta det behövs däremot fler studier göras.

### **7.3 Reflektion över arbetet**

Med framtagandet av levande som en av de viktigaste aspekterna när det kommer till spelarmotivation finns det fortfarande vissa steg som kan ha påverkat utkomsten. Eftersom studien jobbat mot en tidsram på två månader har det endast funnits möjligheten att kontakta och intervjua de utvecklare som hade möjligheten inom en tidigare period av den tidsramen så om mer tid hade funnits hade vi kunnat komma i kontakt med ytterligare utvecklare och på så sätt kunnat med större säkerhet konstatera vårt resultat. Med en större tidsram hade även användartester kunnat utföras vilket hade gett ytterligare stöd. Vid användandet av användartester hade frågeformulär kopplade till de åtta kriterierna i GameFlow (Sweetser och Wyeth, 2005) fast i det här fallet hade det sociala byts ut mot levande. Med hjälp av resultaten från användartesterna hade det kunnat fastställas om utvecklarnas direktiv överensstämmer med de kriterierna spelarna tror sig ha.

### **7.4 Framtida studier**

Med framtagandet av ett nytt kriterium och en omstrukturering av GameFlowmodellen med borttagandet av ett kriterium finns det definitivt utrymme för framtida studier. Likt hur vi gick tillväga för att få fram vår modell anpassad för berättelsedrivna rollspel krävs det även att vår modell genomgår fortsatta studier för att se ifall det går att förbättra eller något annat som behöver ändras. Vi menar nämligen inte på att vår modell är slutgiltig och inte har utrymme för någon form av förändring inom motivationsdrivande interaktionsmoment, kanske vår modell även går att anpassa till andra genrer än just berättelsedrivna rollspel vilket vi avgränsat oss inom. Både genom vår studie samt det Sweetser och Wyeth (2005) kom fram till i sin studie tyder det på att alla genrer har olika behov vad det gäller en modell för kunna förstå sig på dessa typer av moment som är motivationsdrivande för spelaren. Därför finns det fler möjligheter för vidare studier kring detta område då man, likt vi har gått



tillväga, behöver få fram någon form av empiriskdata kring den genre man väljer att studera. Att hålla sig inom den kvalitativa ramen är även det viktig då kunskapen, tyvärr, finns inlåst hos de spelutvecklare som faktiskt arbetar inom de genrerna som behövs studeras för att med säkerhet kunna uppnå ett resultat som pekar mot de viktigaste elementen gällande motivationsdrivande design och spelutveckling. Ett område vi valde att studera inom då vi identifierade en brist av studier samt empiriskt material kring det.

Modellen Sweetser och Wyeth (2005) introducera är en bra grund att utgå ifrån när man tittar på vilka element som är nödvändiga, däremot kräver den ofta att man, likt vad vi gjort, modifierar beroende på vilken typ av genre man studerar. Vissa element är inte alls nödvändiga eller för den delen viktiga men genom att faktiskt se till att utföra någon form av kvalitativ undersökning kan man få möjligheten till att modifiera ramen och på så sätt få fram en modell som passar till den typen av speldesign man är ute efter att finna en modell kring. Vi tvingades lägga till samt ta bort ett av de identifierade elementen för att finna en modell som visar på de viktigaste aspekterna för interaktionsmoment som är motivationsdrivande för berättelsedrivna rollspel.

## 8. Referenser

- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs. *Journal of Virtual Environments*. Tillgänglig: <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Black, R. T. (1999) *Doing Quantitative Research in the Social Sciences: An Integrated Approach to Research Design, Measurement and Statistics*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc. ISBN-10 0761953531
- Bostan, B. (2009). Player Motivations: A Psychological Perspective. *Computers in Entertainment.*, 7(2), 22:1-26.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row. ISBN-10 0060920432
- Fullerton, T. Swain, C. Hoffman, S. (2004) Improving Player Choices. *Gamasutra.*, 1-3. Tillgänglig: [http://www.gamasutra.com/view/feature/130452/improving\\_player\\_choices.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130452/improving_player_choices.php)
- Gee, P. J. (2004). Learning by design: Games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia.*, 8, 15-23.
- Kvale, S. (1996). *Interviews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc. ISBN-10 0803958196
- Marczewski, P. (2013) Flow, Player and Employee Journey. *Gamasutra*. Tillgänglig: [http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130408/190001/Flow\\_Player\\_and\\_Employee\\_Journey.php](http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130408/190001/Flow_Player_and_Employee_Journey.php)
- Nacke, L. Lindley, A. C. (2008). Flow and Immersion in First-Person Shooters: Measuring the player's gameplay experience. In *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play.*, Share (Future Play '08). ACM, New York, NY, USA, 81-88.
- Nagy, H-B, S. Leavy, P. (2010). *The Practice of Qualitative Research*. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, Inc. ISBN-10 1412974577
- Nayak, M. Baker, L. (2012). Factbox: A look at the \$78 billion video games industry. *Reuters*. Hämtad 2013-04-26, från <http://www.reuters.com/article/2012/06/01/us-videogameshow-e3-show-factbox-idUSBRE8501IN20120601>
- Ryan, M. R. Rigby, S. C. Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. *Motivation & Emotion.* , 30(4), 344-360
- Salen, K. Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. ISBN-10 0262240459

Sweetser, P. Wyeth, P. (2005). GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games. *Computers in Entertainment.*, 3(3), 3-3.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior.*, 9(6), 772-775

# Bilaga 1 – Intervjuguide

## Concentration

- How do you, as a developer, work when designing a game to always keep the players interested in terms of gameplay interactions?

## Challenge

- Which of these interactions do you feel are the most important to quickly catch the players interest at the start of the game? Do they differ in any kind of way in the later portions of the game?
- What guidelines do you follow when designing the increasing difficulties in the game? It's something that's difficult to get right when designing games due to the amount of different people that will be playing the game. Do you feel that's more important, from your point of view, that the game is difficult to challenge the more so called "hardcore" players or easier and thus more appealing to a broader audience and by doing that having to appease the "hardcore" players in other ways?

## Player Skills

- The way players learn how to play the game is important for their enjoyment of the game. They never want to feel like they are doing work while playing a game. If their previous experiences aren't enough to play your game you need a way to actually teach them how to. What's your philosophy in regards to tutorials or a more learn by doing approach?

## Control

- Player freedom is something that's valued by a lot of players, the feeling of being in control of your own actions is an amazing feeling. What's your thought on player freedom in a linear adventure making sure the players feel that they are the ones playing instead of feeling guided by the design choices of the actual game designer.

## Clear Goals

- Another highly valued element in games is having a clear goal in front of them (usually it's the main goal/quest of the game). When designing sidequests or exploration elements (or incentives to go and explore) how do you make sure that the players always have that type of clear goal in front of them making them never feel lost or

unsure about what they're supposed to do?

### **Feedback**

- A word that has come up a lot during our interviews with different developers is "Alive", make sure that the world and characters feel alive and have some kind of substance to them? What are your feelings in regards to this word for games in general?
- How do you look at player feedback and how do you use it to enhance the gaming experience, for example how to make objectives feel rewarding?

### **Immersion**

- What about character customization in games, how do you feel it's affecting the immersion for the player? In the case of a character designed by the developer or a character designed by the player?
- Do you think that a game's HUD is important for immersion or is it something that you only notice until it's actually implemented into the game, for example Dead Space?
- How much do you think that the "outer shell" that is so very evident in today's games (xbox guide button, steam overlay, etc.) affect the immersion of the player?

### **Social Interaction**

- Do you think the trend towards to always be online favors or hinders interaction and motivation to play, for example achievements?

### **Other**

- If you were to pinpoint what you feel are the most important interactions, as a developer, to keep a player motivated to continue playing a game, which ones would you chose? And how much weight do you put on these elements in your own game(s)?