



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2018

Spelkaraktärer

En undersökning om skapandet av minnesvärda karaktärer i spel

Emil Holgersson | Benjamin Karlsson

Handledare: Siamak Khatibi

Examinator: Peter Giger

Abstrakt

Detta kandidatarbete handlar om minnesvärda spelkaraktärer och dess utveckling inom ett fantasytema. Metoderna som har använts för detta arbete är MDA, Matter Matters och Quality of Experience. Vi bekantar oss även med en analysmetod för att analysera hur spelare använder karaktärer som ger oss en utgångspunkt. Vi har format vårt koncept så att spelaren kan ha fria tyglar när det kommer till karaktärens utveckling, detta gör att spelaren kan ändra karaktären efter sin spelstil. För att kunna få en bredare förståelse om minnesvärda spelkaraktärer så vänder vi oss till ett undersökningsformulär vi skapade för att få en inblick i vad andra ser som viktiga parametrar för dessa minnesvärda karaktärer. Som avslut så går vi igenom framtida idéer om detta koncept och om hur vår karaktär kan utvecklas vidare.

Nyckelord: Element, karaktärer, koncept, minnesvärd, spel, utveckling.

Abstract

This bachelor thesis is about memorable game characters and its evolution within a fantasy theme. The methods used for this work are MDA, Matter Matters and Quality of Experience. We also familiarize ourselves with an analytical method to analyse how players use characters which gives us a starting point. We have shaped our concept so that we can let the player choose when it comes to the characters evolution, which allows the player to change the character according to their playstyle. To get a broader understanding of memorable game characters, we turn to a survey we created to get an insight into what others see as important parameters for these memorable characters. Lastly, we review future ideas about this concept and how our character can be further developed.

Keywords: Element, character, concept, memorable, game, evolution.

Innehållsförteckning

1. Bakgrund	4
1.1 Frågeställning	5
1.2 Syfte	5
Det gemensamma textskapandet	6
2. Tidigare och aktuell forskning	7
2.1 Spelkaraktärer.....	7
2.1.1 NPC:s - Icke-spelbara karaktärer	8
2.1.2 Varför karaktärer är viktiga i spel	9
2.2 Fantasy	10
2.2.1 Fantasy i spel.....	11
2.3 Användarvänlig speldesign	11
3. Metoder	13
3.1 MDA.....	13
3.2 Matter Matters	15
3.3 Quality of Experience.....	15
4. Designprocess.....	16
4.1 Metoderna.....	17
4.2 Om karaktären	17
4.3 QoE med undersökningsformulär	18
4.4 Gestaltningen.....	22
4.4.1 Gestaltningstekniker.....	26
5. Resultat av undersökning	27
6. Diskussion	31
6.1 Förbättringar av formuläret	31
6.2 Idéer som valdes bort	32
6.3 Analysmetoder	32
6.4 Idéer för fortsättning.....	34
Separata bilagor.....	35
Källförteckning.....	35
Ordlista	38
Karaktärens krafter	40

1. Bakgrund

Spel med karaktärsutveckling i centrum finns det många av, men den typen av utveckling vi har tänkt undersöka är ett spår som många spelutvecklare inte verkar ha utnyttjat till sin fulla potential. Detta ger oss en chans och anledning till varför vi ska undersöka detta. En spekulering om varför spel som det vi vill skapa inte finns kan vara för att stora trippel-A-spel har mycket mer fokus på annat än just denna aspekten inom de spelen. Detta var något vi ville utvidga med hjälp av vår undersökning.

Super Mario Bros. (Nintendo, 1983) och The Legend of Zelda (Nintendo, 1986) är två välkända spelserier kända för dess ikoniska karaktärer Mario (Nintendo, 1983) och Link (Nintendo, 1986). Dessa två spel har såklart även kända biroller som Luigi (Nintendo, 1983) och Zelda (Nintendo, 1986) men huvudkaraktärernas kändisskap är vad som gör spelen mer ihågkomna.

Karaktärsutveckling i spel idag brukar visas visuellt och/eller audiellt beroende på spelet i fråga. I spelet Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012) så förändras huvudkaraktären Martin Walker med spelets gång. Bortsett från hans utseende så förändras även hans sätt att tala, från att uttrycka sig själv som en disciplinerad soldat till en rubbad version av hans rätta jag.

Utseendemässig utveckling inom spel brukar mest visualiseras genom att ens utrustning får mer detaljer och ser mycket flashigare ut. Ett exempel är hur spelaren börjar i Guild Wars 2 (ArenaNet, 2012), av alla inriktningarna spelaren kan välja mellan så brukar de alltid ha på sig vanliga kläder (de visar även potentiell utrustning som de kan få senare i spelet) men ju fler nivåer man når desto mer detaljer och andra slags typer av utrustning börjar spelaren bära.

Något som är vanligt i spel med rollspels-element är att spelare sakta men säkert får tillgång till mer av spelets innehåll ju längre in i spelet de kommer, vanligtvis samlar spelaren erfarenhetspoäng som ger tillgång till nya förmågor. Ett bra exempel på detta system är Diablo 3 (Blizzard Entertainment, 2012) där spelaren, efter att ha valt en karaktär att börja med, endast får tillgång till en förmåga men kan låsa upp fler efter hand, plus olika modifieringar för varje förmåga. Vi ville hämta idéer från alla dessa typer av

karaktärsutveckling till vår gestaltning, från att få tillgång till fler förmågor genom spelets gång, till att samtidigt utveckla karaktärens utseende och beteende. Vi undersökte hur det var att göra ett större koncept snarare än att försöka göra ett helt spel angående karaktärer och utveckling inom spel. Vi gjorde också en kvalitativ marknadsundersökning med hjälp av ett formulär som handlade om spelkaraktärer.

1.1 Frågeställning

Vad gör en spelkaraktär minnesvärd och hur visualiserar man dess utveckling med ett fantasytema?

Det vi menade med ordet 'minnesvärd' i vår frågeställning var att vi ville skapa en karaktär som var unik på det sätt att den skilde sig från de spel vars olika aspekter av utveckling i sig, som exempel att spelarens karaktär får nya förmågor för varje nivå den uppnår eller ny utrustning m.m. Det vi menade med 'minnesvärd' var då en stor kombination av flertal aspekter som formade en karaktär som skilde sig från alla andra sorts karaktärer som finns än idag.

Vad vi i detta sammanhang menade med en spelkaraktärs utveckling var att karaktären utvecklas med spelets gång, något som är typiskt för en rollspelskaraktär. Detta kan ske på ett antal olika sätt, till exempel att den får ny utrustning eller förändrar sitt utseende.

1.2 Syfte

Syftet med detta kandidatarbete är att vi ska undersöka hur man skapar en spelkaraktär som blir minnesvärd. Vi ska även göra en närmare undersökning av spelkaraktärers utveckling, specifikt med ett fantasytema. Vi har inte sett någonting liknande förut så ser vi detta som en brist men även ett utmärkt tillfälle att undersöka detta. Vi hoppas att vi kan hitta något att tillföra inom karaktärsutveckling till spelindustrin.

Vi kommer undersöka spel av rollspelsstyp och minnesvärda karaktärer för att identifiera intressanta sätt att designa system för karaktärsutveckling. Hur man implementerar restriktion av förmågor för att inte överrumpla spelaren direkt när spelet startar, och ge en känsla av progression genom spelet. När det gäller spelmiljöer kommer vi undersöka fantasygenrens estetiska val och hur dessa påverkar resten av spelets element.

Genom allt detta så kommer vi skapa koncept om hur vår karaktär kan tänkas se ut, hur den för sig, vad den har för färdigheter och hur den utvecklas. Dessa koncept kommer bestå av konceptbilder på vår karaktär kan komma att se ut, dess olika utvecklingar och ett sorts upplägg om hur detta ska gå till.

Det gemensamma textskapandet

Det mesta är skrivet tillsammans genom ett Google Dokument som gjort det enkelt för oss att skriva på samma text samtidigt men separat.

Vissa delar skrevs bara av en av oss, av olika anledningar till exempel att just den delen av texten handlade om en del av gestaltningen som gjordes ensam.

2. Tidigare och aktuell forskning

I detta kapitel så går vi igenom spelkaraktärer och dess olika variationer och hur de kan kategoriseras genom olika analysmetoder. Vi går även igenom genren 'fantasy' generellt och i spel, och sedan går vi in på användarvänlig speldesign.

2.1 Spelkaraktärer

En spelkaraktär kan antingen vara en spelbar karaktär eller en icke-spelbar karaktär (en så kallad NPC - Non Playable Character), vad vi undersöker kommer till större del handla om spelbara karaktärer. I essän *Video Game Characters Theory and Analysis* (2014) utvecklar Schröter och Thon en analysteori för spelbara karaktärer där de delas upp i kategorier beroende på hur de används av spelaren. Karaktären kan vara en del av spelets berättelse, där spelaren tar på sig en roll och lever sig in i spelets värld. I nästa kategori använder spelaren sin karaktär som en spelpjäs i en simulerad värld, där fokus ligger mer på spelets mekaniker och karaktärs-relaterade mål. Den sista kategorin handlar om den sociala upplevelsen som spelare kan dras till, speciellt onlinespel där karaktären används som en representation av spelaren själv. Spelaren kommunicerar med andra spelare genom sin avatar i spelet (Schröter & Thon, 2014).

Spelet *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) är ett MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) där alla dessa aspekter kan passa in, i stort sett så beror det på ens spelstil. 'Raids' är något man gör i spelet där man med en grupp på 10 till 40 spelare samarbetar för att slåss mot mäktiga fiender i ändamål för att bli starkare. I raids kan man se karaktären som en spelpjäs för att besegra bossen man slåss emot. Du är fortfarande kvar i samma värld men nu är det mer fokus på mekaniker och även kommunikation. Spelet är ett rollspel i sig men utöver att slåss mot andra spelare eller delta i räder så kan man även rollspela som sin egna karaktär i spelvärlden, man spelar med inlevelse som sin egna karaktär och använder den som en avatar och kommunicerar med andra som spelar på samma sätt.

Linderoth (2005) har en liknande analysmodell där han beskriver tre olika relationen mellan spelare och avatar. Den första kallar han för *role*, där spelaren låtsas vara sin karaktär, den andra för *tool*, där karaktären huvudsakligen är ett verktyg för spelarens agens i spelet. Den tredje kallar han *prop*, som är en representation av spelaren själv.

Vi kommer testa dessa analysmodeller i vårt kvalitativa undersökningsformulär för att se om alla använder karaktärer på samma vis eller om det skiljer sig från spel till spel.

2.1.1 NPC:s - Icke-spelbara karaktärer

NPC:s är dynamiska aktörer som inte är under kontroll av spelaren utan är programmerade att agera på sitt egna vis i den virtuella världen (Safari, Harsoyo, & Kuspriyanto, 2012). Spelaren kan interagera med NPC:s på olika sätt beroende på ifall de är vän eller fiende, i World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) så finns det många olika NPC:s. Deras beteenden kan vara vänliga, neutrala eller fientliga. Vänliga NPC:s kan vara allt från fridfulla djur till mänskliga vakter. Dessa NPC:s kan du inte skada på något sätt, du kan däremot interagera med mänskliga NPC:s. De kan vara uppdragsgivare, butiksinnehavare eller vakter som patrullerar. Neutrala NPC:s kan vara djur eller mänskliga aktörer. Vanligtvis så bryr de sig inte om spelaren ifall de lämnas ifred men ifall spelaren väljer att attackera dem så slår dem naturligtvis tillbaka. Fientliga NPC:s är vanligtvis farliga monster, rovdjur, mänskliga aktörer med kriminell bakgrund etc. Dessa attackerar spelaren så fort spelaren är nära nog för att upptäckas. Beroende på vilken allians spelaren är med i så är den motsatta alliansens (NPC) vakter fientliga mot spelaren. Med hjälp av NPC:s så kan rollspelare skapa sina egna scenarion, som exempel så kan någon låtsas vara i nöd och behöver räddas från en flock av vargar eller behöva hjälp att samla ihop nog med resurser för att betala tillbaka en skuld.

Så skillnaden mellan NPC:s och spelbara karaktärer är självklar men det är upp till spelaren själv som väljer hur de ska tolkas. Ser spelaren sin avatar som en hjälte som ska bekämpa ondskan och ska börja sitt första äventyr, eller ser spelaren en avatar som ska fylla sin roll i ett lag, eller ser spelaren en karaktär som har en märkvärdig och intressant historia bakom sig? Allt detta är upp till spelaren själv.

Vi hade tänkt använda oss av NPC:s i vårt koncept och någonting som spelaren skulle kunna interagera med i spelet. Ett syfte med denna delen är att skilja på spelbara och icke-spelbara karaktärer och förklara olika sätt för NPC:s att agera i närkontakt med en spelarkaraktär.

2.1.2 Varför karaktärer är viktiga i spel

Vad som skiljer spel från andra medier som film är att spelaren ofta har direkt kontroll över vad som händer i spelet. “[...]the fact remains that the player is engaged in physical activity in a way that the film viewer, for example, is not, and furthermore—and crucially—that action is synchronized with the actions of the game body.” (Black, 2017). Detta gör att karaktären är viktig för spelaren då denne kan uppleva spelet genom karaktärens ögon som i ett förstapersons-spel eller över axeln av karaktären som i ett tredjepersons-spel. Karaktärer ger inlevelse, ett sätt för spelaren att lättare engagera sig i spelets värld, ofta genom en mänsklig karaktär som fungerar ungefär som spelaren kan förvänta sig, som mänskliga kroppsrörelser. Spelarens upplevelse får denne att känna sin karaktär och sig själv som en och samma kropp. “[...]so the game player experiences a coming together of playing body and game body.” (Black, 2017). Ifall spelaren befinner sig på en hög höjd eller hoppar utför ett stup så kan spelaren uppleva momentet som att det faktiskt skedde. Detta kan förstärkas ytterligare om det händer i ett spel med förstapersons-perspektiv då det kan kännas mer verkligt än i ett tredjepersons-spel. En anledning kan vara att spelaren har skapat en form av empati till karaktären i spelet och upplever det med inlevelse.

“People also react emotionally to characters, in a similar way as they do with real people” (Lankoski, 2011). När det kommer till känsliga situationer i spel och film som exempel att en biroll-karaktär som spelaren lärt känna dör eller uppoffrar sig för att ge resten av gruppen en chans att fly så kan spelaren uppleva oväntade empatiska känslor, naturligt då karaktären dör för de andras skull. Detta kan vara för att spelaren har utvecklat känslor för dessa karaktärer och då en av de dör så kan det kännas som att en familjemedlem gått bort, fast det kan bero på spelet och spelaren förstås.

Det finns vissa fenomen som uppstår genom en relation mellan spelaren och karaktären, detta är något vi vill gå djupare in på för att kunna skapa bättre spelkaraktärer.

2.2 Fantasy

I artikeln *What is fantasy?* så diskuterar Laetz och Johnston (2008) en teori som grundar sig i en samling av regler som bestämmer ifall verk kan klassas som fantasy eller inte. Till att börja med ska den litterära genren fantasy innehålla tydliga övernaturliga drag. Ifall verken inte har någon inspirationskälla i form av en myt eller legend så tycks de inte vara lika trovärdiga och platsar på så sätt inte in till fantasygenren. Samtidigt som allt detta så måste de även skilja fantasy från andra genrer som science fiction och skräck som ibland kan tyckas vara närliggande till fantasy då vissa figurer som kan kopplas till fantasy benämns i verken. Detta gör de genom att utesluta parodier, absurda verk som bara har enstaka inslag av fantasi och verk som fokuserar skräck.

“Many great works of fantasy do inspire a sense of innocent wonder, especially for children and youths. And this is a very important part of the genre’s historical legacy.” (Laetz & Johnston, 2008). Det finns flera olika sorters fantasy. Majoriteten av verk kan komprimeras till tre undergenrer - high fantasy, heroisk fantasy (även känt som “sword and sorcery”) och dark fantasy. High fantasy är skapat av J.R.R. Tolkiens verk som *Sagan om Härskarringen* (Tolkien, 1968), som är baserat på historier från västeuropeisk medeltid. High fantasy präglas alltid av ett stort urval fantastiska raser som alver, dvärgar, orcher och troll, alla med sina egna distinkta utseenden, beteenden och lätt igenkända drag. Heroisk fantasy är baserad på nordisk mytologi, och fokuserar ofta på karaktärskonflikter, med kända verk som Conan Barbaren (Howard, 1932). Dark fantasy, som har utvecklats från heroisk fantasy, har ett mörkare och mer vuxet tema än de två tidigare nämnda versioner av fantasy, ofta med extra grafiska inslag av våld och sexualitet (Laetz & Johnston, 2008). Detta kan ha fått sin popularitet för att det kommer nära skräckgenren, men med mer intrig i sitt narrativ som siktar på mer än att skrämma sin publik.

Av denna delen av forskningen fick vi mer klart för oss vad som kan klassas som fantasy, om vi vill att vår gestaltning ska vara det, och tydliga undergenrer som vi kan välja mellan.

2.2.1 Fantasy i spel

I spelet *Dragon Age II* (BioWare, 2011) så reflekteras den typiska high fantasy undergenren av fantasy. Ett exempel från spelet är när spelaren stöter på karaktären Flemeth för första gången (Toma, 2015). Hjälten (spelaren) och dennes kompanjoner är omringade av monster kallade Darkspawn och allt hopp är utom räckhåll, men helt plötsligt så hör man en drakes andetag och alla lyfter blicken mot en bergstopp där andetagen kom ifrån och inser att en drake har befunnit sig där hela tiden. Draken släpper ut ett hotfullt vrål och lyfter sig upp mot himmelen och börjar bekämpa Darkspawnen. Efter striden så landar den och byter till sin mänskliga form, Flemeth. En kvinna klädd i läder och fjädrar, hennes hår är även uppsatt så att de matchar hornen till hennes drakform, hennes klädsel utstrålar makt och styrka.

Escapism all boils down to control, the more control you have over the game environment and your character the more you lose your self in it. (Schwartz, 2006)

Verklighetsflykt är något folk brukar ta till för att slippa deras "ruttna" vardag. Spel kan vara ett verktyg för att slippa undan allt och komma på bättre tankar, när folk springer runt i sina spel så tänker de inte på allt som händer bortom skärmen de stirrar på. De tänker mer på karaktären som gör det som de själva inte kan göra, de kan flyga på drakar och rida på stora bestar som man aldrig kan tänka sig se utanför sitt fönster. Detta ger spelaren kontroll över spelet och kan få känslan av att vara en slags gud som kan göra vad som helst. (Schwartz, 2006).

Fantasyaspekten i vår undersökning är ämnad för karaktären och dess omgivning, att gå igenom detta hjälpte oss på vägen att få en bättre förståelse för det hela.

2.3 Användarvänlig speldesign

Enligt en undersökning av Mallon (2007) så gillar många spelare möjligheten att kunna förbättra sin skicklighet genom att kombinera det med strategi. Detta förstärks ytterligare om ett spel ger feedback på spelarens taktiska val, om strategi kan justeras och liknande, och är ofta välkommet av nya spelare.

Dragon Age: Origins (BioWare, 2009) är ett action-äventyrsspel som utspelar sig i en miljö som skaparna kallar "heroic dark fantasy", en blandning mellan två av de undergenrer vi

nämnt tidigare. Spelaren kan “programmera” sina kompanjoner så att de agerar på egen hand, men spelaren kan även i stridens hetta beordra dem att göra tvärtemot om det så behövs. Det går även att pausa spelet så att spelaren kan byta strategi genom att hoppa mellan karaktärerna eller stanna med huvudkaraktären och spela i realtid.

Vi skrev tidigare om NPC:s och hur de skiljer sig från spelbara karaktärer. I *Dragon Age: Origins* är de NPC:s som du har med dig i din grupp av äventyrare lite annorlunda, då du kan välja att styra dem direkt som en spelbar karaktär, och om du gör detta så blir den före detta spelbara karaktären en NPC. Ytterligare så är dessa NPC:s annorlunda då du kan ändra deras standardbeteenden när det gäller vad de ska prioritera att göra genom att “programmera” in att t.ex. attackera motståndare som är närmast din svagaste medlem i gruppen, eller försöka få alla motståndare att attackera den medlem som tål att ta mest stryk. Med högre svårighetsgrad i spelet så tenderar spelare att utnyttja allt fler avancerade funktioner i spelet. Om man spelare på lättare inställning så går det utmärkt att spela det som ett actionspel men på svårare inställning så bör man spela mer taktiskt, som Mallon (2007) nämner att många spelare föredrar att göra enligt sin undersökning.

Mallon (2007) nämner i sina studier att spelares val av karaktär och dess drag vill ha påverkan av hur karaktären blir bemött i spelet. Beroende på spelarens spelstil så utvecklas karaktären därefter, både utseendemässigt, oftast i form av utrustning, men även dess färdigheter. Spelaren bemöts av olika val av hur dess karaktär kan utvecklas, allt från val av vapen till personlighetsattribut, från fantasyraser till färdigheter att hantera olika sorters element. Det är svårt för spelutvecklare att se till att val i spel spelar tillräckligt stor roll, men när det finns och fungerar bra är det värt enormt mycket. Ju fler val ett spel har desto mer innehåll måste planeras in, som när spelaren ska besegra en boss så kanske detta ska kunna göras på olika sätt.

3. Metoder

I detta kapitel går vi igenom vilka metoder vi använde oss av i undersökningen, från MDA och dess olika användningsområden, till Matter Matters och slutligen tar vi upp Quality of Experience som vi använt för att skapa ett undersökningsformulär.

3.1 MDA

Som metod använde vi oss till stor del av MDA, som står för Mechanics, Dynamics and Aesthetics (Hunicke, LeBlanc & Zubek, 2004). Detta är ett ramverk skapat för att mer formellt kunna diskutera och sära på olika delar som ingår i processen att utveckla spel, vi använde oss då av MDA som designmetod för spelkonceptet. Mechanics i spel är själva regelverket och avgör vad som går och vad som inte går att göra. Dynamics är systemen som får saker att hända i spelet baserat på vad som tillåts av Mechanics, detta är vad spelaren interagerar med genom Aesthetics som handlar om spelarens upplevelser.

Vi nyttjade också MDA som projektmetod till vår undersökning, som passade bra till vårt arbete då vi skapade ett koncept om hur man gjorde en minnesvärd karaktär. I planeringsstadiet valde vi tidigt att lägga fokus på 'Dynamics' och 'Aesthetics' och sköt 'Mechanics' åt sidan, då vi ville lägga mer tid på spelkoncept med gameplay och det visuella än att slita med att få kod att göra mindre intressanta små moment. Passande vår frågeställning ville vi få ut något användbart att testa och visa upp, istället för att försöka åstadkomma ett slags ofullständigt spel som saknar de detaljer vi ville undersöka.

"[...]when considering how to build a game, it behooves the developer to first consider the game's aesthetics, and work backwards through the game's dynamics to arrive at the game's mechanics." (Buttfield-Addison, Manning & Nugent, 2016).

Spelutvecklare kan med hjälp av sin förståelse av MDA ändra på de konventionella sätten att gå till väga när det gäller speldesign. Om man istället utgår från spelarens perspektiv och tänker extra på hur slutanvändaren kommer uppleva produkten kan kvaliteten på spel öka ordentligt.

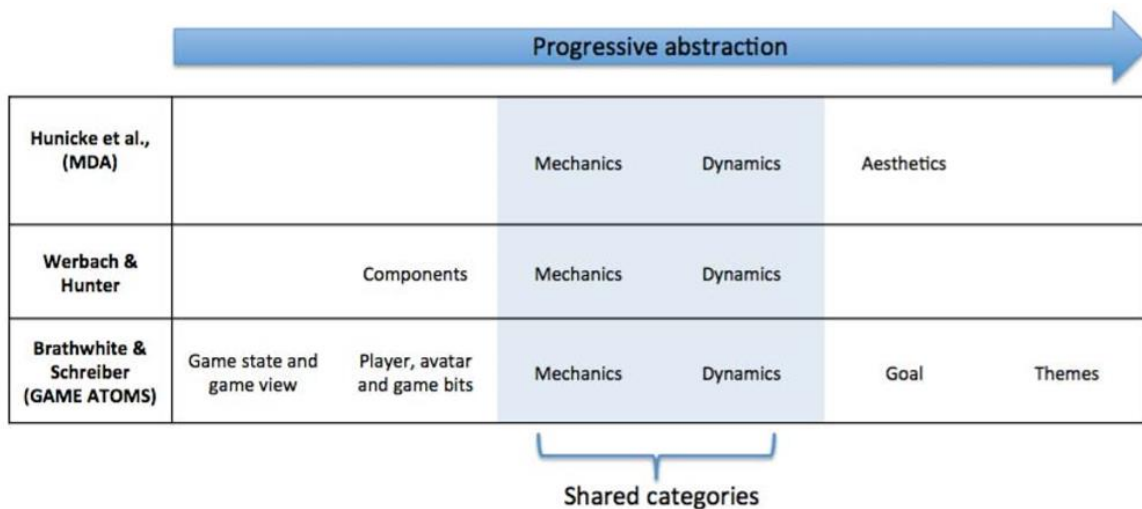


Bild 1: Denna bild visar skillnader och likheter mellan 3 olika modeller av MDA. (Oceja & González Fernández, 2016)

Det finns många grupper och forskare som har försökt skapa en egen sorts metod som försökt utveckla MDA. Modellerna skapade av Brathwaite & Schreiber (2008), Hunicke et al. (2004) och Werbach & Hunter (2012) har många likheter som demonstrerat i tabellen ovan (Bild 1 ovan). Alla tre grupper delar kategorierna 'Mechanics' och 'Dynamics'. Oceja och González Fernández (2016) bygger en egen modell med hjälp av analyser av dessa ramverk, som de säger är mer lättförståeligt och bättre att använda för akademiska undersökningar. Vad de kom fram med är CCAE (Bild 2 nedan). 'Conventions', som är den första delen av CCAE kan vara den svåra delen att förstå vid första anblick. Den handlar om klassiska spelelement som ofta avgör vad ett spel går ut på, som poäng, ranking och tidsbegränsning. 'Components' omfattar alla objekt i spelet, 'Actions' är vad spelaren gör eller kan göra, och 'Emotions' handlar om spelarens känslor.



Bild 2: Grafisk bild som gör modellen CCAE mer lättläst (Oceja & González Fernández, 2016)

3.2 Matter Matters

“Verkligheten är alltså alltid semiotisk och materiell, samtidigt. Den är fysisk och meningsfull på olika sätt, och det är inte nödvändigtvis så att bara människor kommunicerar, tolkar koder eller språkligt interagerar. Världen är i ständig respons med sig själv.” (Åsberg, Hultman & Lee, 2012)

All materia i världen finns där av en anledning. Något som vi tänkte inkludera till vår karaktärs utveckling var hur den skulle kunna absorbera viss sorts materia runt omkring sig. Matter matters handlar om denna materia, detta är något vi tänkte använda oss av när det kommer till karaktären och dess utveckling. Då vår karaktär ska utvecklas genom att absorbera materia så utnyttjar vi många delar av omgivningen då den är en stor grund i vårt arbete. Miljön får ytterligare ett syfte utöver att bara finnas där för inlevelsen i spelet. När spelaren springer runt med karaktären och slår sönder en bergsdel eller ett par träd så skapar spelaren plats för framtida byar som kan bebyggas av NPC:s. På så sätt så ger spelaren miljön ett nytt syfte som denne kan interagera med ju längre spelet pågår.

3.3 Quality of Experience

En del av vår undersökning kretsade runt ett formulär vi skapade angående vad som gör karaktärer minnesvärda. Bortsett från vår egna uppfattning så ville vi gärna kunna basera vår undersökning på vad allmänheten kände igen angående karaktärer i spel. Vi behövde ett sätt att undersöka minnesvärdhet och detta gjorde vi genom att skapa vårt formulär. Vi behövde någon slags metod som kunde hantera denna sorts undersökning och Quality of Experience har tre typiska tillvägagångssätt: Kvalitativ, Kvantitativ och en mixad metod av de båda (Creswell, 2009). Den kvalitativa metoden har ett antal termer som passade in bra på vad vi vill ha reda på med undersökningen. Fenomenologi var en av dessa som passade bra in på vår undersökning då det kom till karaktärer och dess utseenden, som grovt översatt kan betyda “uppskattning av ett fenomen vid första anblick”, till exempel detaljer på spelkaraktärer som gör dem minnesvärda.

4. Designprocess

I detta kapitel så går vi igenom hela processen av arbetet. Generella idéer, användning av metoder, koncept för gestaltning och undersökningsformulär är delar som tas upp här.

Allt började med en idé om att vi skulle skapa en karaktär vars utveckling skulle sticka ut jämfört med alla andra som finns i dagsläget. Karaktärens syfte är att den ska slå sönder miljön runt omkring sig för att absorbera dess materia för att kunna utvecklas. Genom utvecklingen ville vi att karaktärens utseende skulle ändras samtidigt, beroende på vad spelaren valde för slags utveckling så skulle utseendet göra detsamma, med dessa val kom även speciella förmågor som karaktären kunde lära sig samtidigt. När vi först började med att utveckla vår idé så ville vi skapa något nytt inom spelbranschen. Då det finns spel där man kan utvecklas på olika sätt från utrustning till egenskaper så ville vi skapa en slags balans med alla olika sorts utvecklingar som finns däremellan.

Vi ville jobba mer med ett koncept än att göra ett faktiskt spel då vi fann det mer intressant att gräva oss djupare i att skapa ett större koncept och tanke om vår karaktär. Vi ville som tidigare nämnt skapa en karaktär vars utveckling sticker ut, på det sätt att den blir unik och igenkännbar så fort man ser den, oavsett vilken form eller skepnad den kan tänkas ha.

När det kom till att vi ville jobba mer med ett koncept än ett spel var för att vi skapades flera olika slags utvecklingar som spelaren kan uppnå genom att utveckla vår karaktär inom de elementen för att få tillgång till dess olika förmågor och passiva effekter. Detta styrdes upp av ett så kallat 'Skillträd' där spelaren utgår från en punkt och har flertal olika möjliga vägar att gå genom olika element.

4.1 Metoderna

Med denna idé så behövde vi även använda oss av några designmetoder. MDA hjälpte oss då vi kunde dela upp arbetet mellan oss, speciellt när det gällde skisser av olika slag. Metoden hjälpte oss även att tänka på den eventuella slutanvändarens upplevelser, genom att arbeta från Aesthetics och sedan vidare mot Dynamics. Arbetar man från det hållet istället för från Mechanics som är bekvämare och mer naturligt för spelutvecklare, så har man större chans att hitta problem som har med spelupplevelsen att göra.

Matter Matters som metod var en stor del i början av vår undersökning. Vi hade många tankar om hur vi skulle använda metoden till spelet då allt spelaren interagerar med är materia som har en mening. Även intra-aktion var en tanke då det man förstör även får en ny mening i spelet. Då spelets grundmekanik bygger på att matter matters är en del av karaktärens utveckling i spelet så har den en viss part i sig också för sagd utveckling.

4.2 Om karaktären

Den ska utvecklas genom att absorbera materia från det som den förstör i sin omgivning. Det kan vara allt från sten och trä till eld och vatten. Beroende på vad den absorberar och väljer att utveckla sig inom så får den olika förmågor som den kan använda sig av. Hur den väljer att utvecklas så förhindrar den även sig själv från andra val den kunde tagit, kort sammanfattat så finns det både för- och nackdelar med alla sorters utveckling. Bortsett från förmågor inom utvecklingen så förändras karaktären även visuellt genom hur den väljer att utvecklas, detta är ett av de element som är en stor grundpelare i vår undersökning. Varför just att utseendet påverkas när den utvecklas är för att spelaren lättare ska kunna känna igen den vid första anblick. Tanken med att skapa denna karaktär är i hopp om att få den till ett stadie så att den kan ses som en ikonisk sådan, detta är med hjälp av vad vi lärde oss från svaren i vårt undersökningsformulär.

Vi studerade hur karaktärer är uppbyggda för att få sin egna unika stil. Utöver undersökningen vi gjorde så gick vi närmare in på vissa karaktärer som efterliknade vår egen. Ett exempel kan vara spelet Reus (Abbey Games, 2013) där spelaren kontrollerar gigantiska

jättar som kan skapa berg och hav genom terraformering, det kanske inte är exakt samma spelstil som vi tänkt oss men spelet i sig gav oss idéer om vår egna karaktär vi skapade. Bortsett från att undersöka karaktärer i spel som efterliknade vår egna så studerade vi hur ikoniska karaktärer förhåller sig till sina spel. Vi studerade deras roller i spel och tog det i åtanke när vi skissade på vår egna karaktär och dess olika stadier inom utveckling.

Tanken från första början var att göra en karaktär som skulle passa in i en fantasyvärld. Den skulle vara lite magisk av sig och miljön densamma. Men desto djupare vi gick in på karaktären så kändes det som att vi tappade fantasytemat och kommit på någonting annorlunda, som en sorts blandning mellan ett fantasy- och elementtema. Karaktären i sig är fortfarande fantasyinspirerad men den fick ett annat tema i slutändan.

4.3 QoE med undersökningsformulär

För att komma närmare ett svar till frågeställningen av undersökningen behövde vi information om vad som kan leda till minnesvärdhet, och med ett formulär med öppna svar kunde vi få fram en subjektiv syn på alla möjliga skäl till vad som gör en karaktär minnesvärd. För att få användbart resultat på undersökningsformuläret började vi med ett antal kriterier för vilka spel som skulle kunna användas till våra frågor. Vi valde 14 spel där våra deltagare skulle kunna känna igen de karaktärer som fanns med genom att visa upp en bild och ha frågor utöver bilden av varje spel. Vi bestämde oss för att välja vissa spel som var allmänt välkända, men kanske på olika sätt, som första spelet i Ubisofts spelserie Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007) som ofta känns igen för sin klädsel, eller Blizzards populära Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016), som har en stor uppsättning med unika karaktärer som lätt kan skiljas från andra. Vi ville också inkludera mindre kända spel för att se vad som är den största anledningen till vad för del av spelet som gör dem minnesvärda. För att få fram den största bidragande effekten gick vi in mer i detalj på karaktären för att få fram användbart resultat. Andra spel som kunde tänkas för formuläret var spel som kanske inte huvudsakligen var karaktärsdrivna. Detta var för att se hur deltagarna spelade och hur de tänkte att de använde karaktären, då vi med en av frågorna använde oss av Schröter och Thons (2014) analysteori. Spelen varierade från nyligen utgivna, till upp till ca 20 år gamla, där större delen var PC-spel. Vi förväntade oss att få ett antal som kände igen vissa spel men inte andra, även de mindre kända spelen mot slutet av formuläret.

Innan vi delade formuläret med allmänheten så gjorde vi några tester för att se att det var så felfritt som möjligt. Detta gjorde vi genom att skicka ut det till ett fåtal personer som fyllde i formuläret, för att se att vi fick relevanta svar, och på så sätt se att det var redo att delas med allmänheten. Detta gjorde vi genom att dela det på en Facebook grupp kallad 'Campus Karlshamn' i hopp om att få så många svar som möjligt. Vi fick in 43 svar och granskade sedan dessa och räknade ut alla slags preferenser från de svar vi fick. Gruppen i sig innehöll elever, anställda samt andra personer som var knutna till högskolan varav de flesta elever säkerligen spelar spel med jämna mellanrum. Men då vi inte delade formuläret i en grupp med enbart spelstudenter så fick vi även lite osäkra svar, detta skapade problem när det kom till att räkna ut alla svar vi fick.

Utöver att vi delade formuläret på Facebook så delade vi det även på olika chatt-servrar som vi hade tillgång till. Detta var för att få in lite mer åsikter från folk som vi visste att de spelade spel och förhoppningsvis ha någon aning om vilka spel som var en del av undersökningen, och för att få så många svar som möjligt.

När vi väl fick in allt svarsmaterial så behövde vi omformulera all data vi fick. Först så delade vi in alla svaren i olika sökord för att lättare kunna se ifall det fanns många som svarade likadant. Efter att vi radade upp alla sökord så räknade vi ut all procent för att lättare kunna visa all statistik. Ett problem som vi kom fram till var att vårt omfång fortfarande var för stort. Vi kortade ner våra svar ännu en gång, genom att gruppera dem under termer som innehöll de tidigare svaren. Detta gjorde vi för att enklare kunna räkna ut procentuella svar från vårt formulär och slippa ha trettio olika svar angående hur en karaktär såg ut. Exempelvis handlade en fråga om hur deltagarna i vårt formulär kände igen ett av de spel som ingick i formuläret. En person svarade att de kände igen det genom miljön i bakgrunden och karaktären, någon annan svarade med karaktärens klädsel och posering. Istället för att ha 43 olika svar så summerade vi dem genom att sätta vissa sökord under ett större som sammanfattade dem så det fanns max fyra olika termer att gå efter.

På frågan hur deltagarna kände igen karaktären till spelet i fråga grupperade vi kläder, färg på kläder och annat som karaktären bär på som Utrustning. När det gällde karaktärens silhuett,

pose och hur karaktären rör sig så grupperade vi det under Form. Sista grupperingen var Stil, där vi samlade stil, utseende och grafiska val.

Igenkänning av karaktär

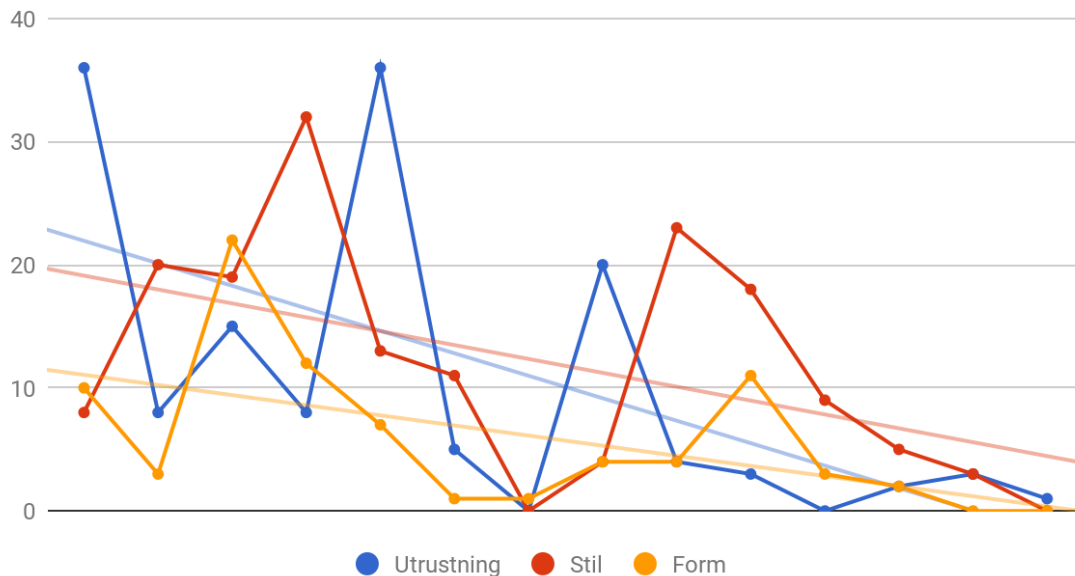


Bild 3. Grafen visar hur karaktärerna känns igen från spelen index 1–14.

Spelen vi använde:

1. Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007)
2. Doom (id Software, 2016)
3. Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016)
4. The Sims 2 (Maxis, 2004)
5. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo EAD, 1998)
6. The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Game Studios, 2006)
7. Darkwood (Acid Wizard Studio, 2017)
8. Dark Souls (FromSoftware, 2011)
9. Don't Starve (Klei Entertainment, 2013)
10. Middle-earth: Shadow of War (Monolith Productions, 2017)
11. Grow Home (Ubisoft Reflections, 2015)
12. Bit.Trip Runner (Gaijin Games, 2011)
13. Bastion (Supergiant Games, 2011)
14. Age of Wushu (Snail, 2012)

Bilderna vi valde till formuläret behövde innehålla både karaktärer och miljö för att inte påverka svaren mer än nödvändigt. Varför vi använde just en Gif (loopad rörlig bild) för spelet Darkwood (Acid Wizard Studio, 2017) var för att spelet har en speciell mekanik som vi ville framhäva. Det är som så att spelarens synvinkel i spelet är uppifrån (även kallat topdown) och fungerar som vår egna synvinkel med periferiseende, men eftersom spelaren ser allt uppifrån så ser spelaren allt som en kon framför karaktären. Detta visas genom att allt är upplyst där spelaren kollar, runt om spelaren så är allt en aning mörkare för att visa att spelaren inte kan se detta, men genom att vända sig om så lysas allt upp ifall “synfältskonen” är riktad mot rätt håll. Detta var just varför vi använde oss av en Gif istället för en stillbild från spelet, det underlättade för de som deltog i vår undersökning att gissa på vad det var för spel.

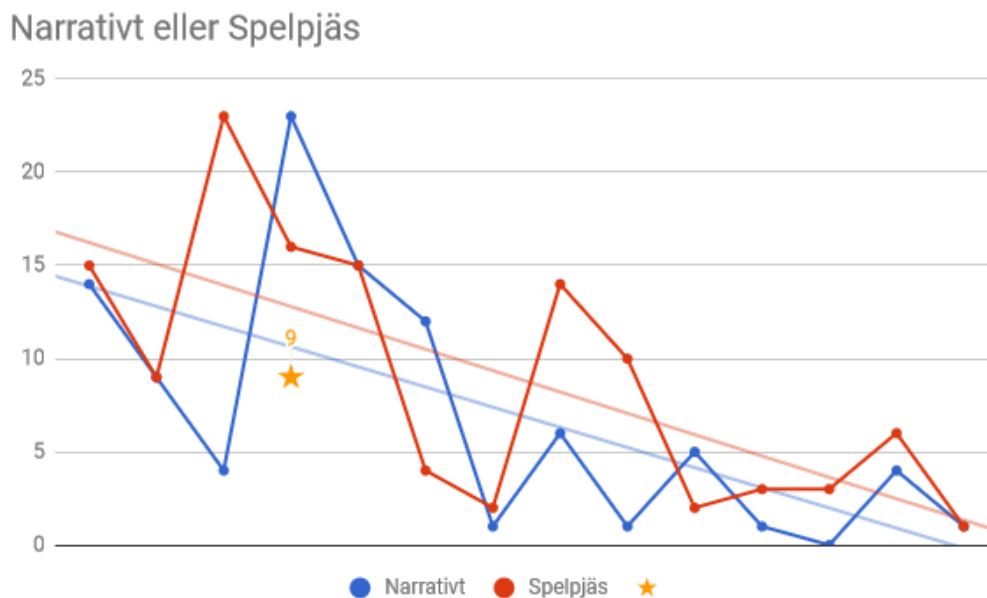


Bild 4. Grafen föreställer spelen från index 1–14 där deltagarna svarat om de använder spelkaraktärer narrativt eller som spelpjäs. Den gula stjärnan står för att karaktären användes som en avatar.

Vi använde oss av Schröter och Thons (2014) analysmetod, som vi beskrivit tidigare, om användning av spelkaraktärer när vi ställde frågan “Hur använder just Du den spelbara karaktären? Narrativt, lever du dig in i karaktären? Eller som en spelpjäs, du använder karaktären som ett verktyg för att övervinna spelets mekaniker?”. Vissa deltagare var något förvirrade av frågan, men många gav ordentliga och ibland utförliga svar, några väntade och några oväntade. Några spel blev självklara hur de spelades men i vissa fall så var det upp till spelaren att välja själv, som kan ses på bild 4, där spel #2 och #5 är jämnt delade mellan

narrativt och spelpjäs. Detta var något vi siktade efter med skapandet av konceptet av vår karaktär, att få den flexibel så att den kan spelas på olika sätt.

Vi ställde också frågor om det var något utöver karaktären/karaktärerna på bilden som påminde om spelet och vilka andra spel dem blev påmind om när de såg bilden i fråga. Dessa frågor lyckades vi inte få någon värdefull information från.

4.4 Gestaltningen

Den första tanken som slog oss om vår karaktär var dess utseende. En första sketch på hur vår karaktär skulle kunna se ut var i form av en sorts imp, en småväxt demon från germansk mytologi. Den skulle hoppa ut ur en större version av sig själv som långsamt men försiktigt skulle “gå bort” men samtidigt bilda en ‘spawnpoint’ för spelaren när man börjar om (tidig tanke), detta skulle då vara story baserat om hur karaktären kom till att skapas. Tanken var att den lilla impen skulle utveckla sig själv till något annat med hjälp av de element den skulle kunna absorbera, men med tiden som gick och hur vi gick från en idé till en annan så försvann tanken från denna idé. Nästa iteration utgick ifrån den tidigare impen men den skulle se mer lekfull ut än ond, som en slags boll med armar och ben.

Efter att vi fick in svar från vårt formulär så fick vi reda på att när det kommer till karaktären så bör dess unika detaljer samt färg relateras till dess minnesvärda utveckling. Då vår karaktär inte använder sig av några kläder men dess kropp såg annorlunda ut, så fick vi tänka efter vad för slags detaljer vi framhävde när det kom till dess utveckling. Karaktärens utseende ändras även efter hur den utvecklats genom nya färger, detaljer och former. De vapen som vår karaktär ska ta del av är förbestämda beroende på hur spelaren väljer att utveckla karaktären. När den utvecklats ytterligare och fått ett extra element utöver dess baselement så förändras dess vapen därefter.

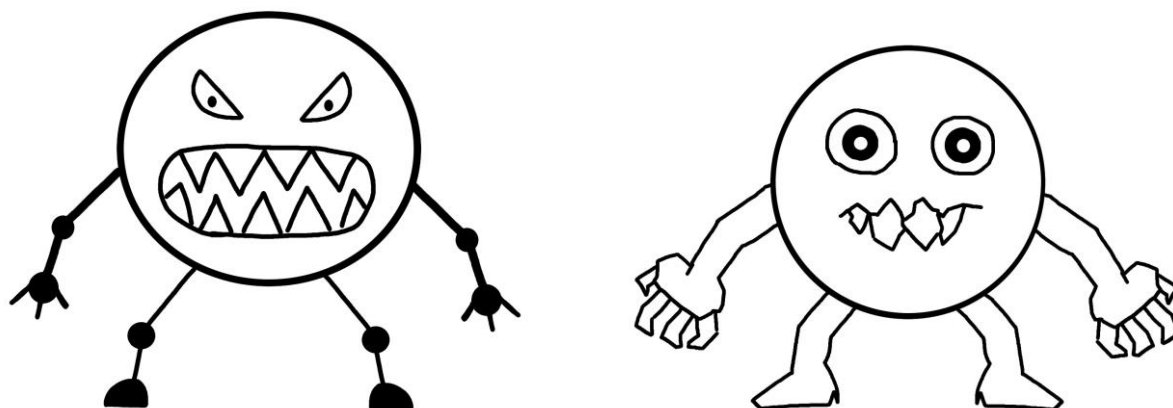


Bild 5 & 6. Tidigare version av grundkaraktären och senare version.

När vi blev klara med utseendet så blev nästa steg att välja karaktärens olika förmågor och egenskaper till dess respektive utvecklingar. Till exempel som en stengolem (*se bild 9 & 10*) så är den lite mer tålig än andra slags utvecklingar. En av dess armar är formad som en gigantisk hammare som den kan krossa byggnader och andra föremål med. Däremot så blir den betydligt mer långsam än de andra då den är i stort sett ett mindre berg som traskar runt. Ifall spelaren sen väljer att lägga till en eldaspekt på sin karaktär så behåller den samma grund sen innan men med elden så får den ett par nya passiva effekter ovanpå dess tidigare förmågor, ett exempel är att hammaren får en eld effekt och när spelaren slår någonting med den så kan trä fatta eld och metall kan börja smälta. Utöver de förmågor karaktären hade innan så får den i kombination med eld en ny passiv effekt vilket är att vart den går så lämnar den ett spår av eld efter sig som en snygg liten extra detalj.

Efter att vi fick in svaren från vår undersökning där det var en stark betoning på att folk kände igen vissa karaktärer genom deras utseende och kläder så var det en anledning stor nog för att lägga stort fokus på karaktärens olika utvecklingsstadium. Vi diskuterade även ifall vi skulle ändra på de befintliga modellerna men det var något som vi tog hand om senare i vår process.

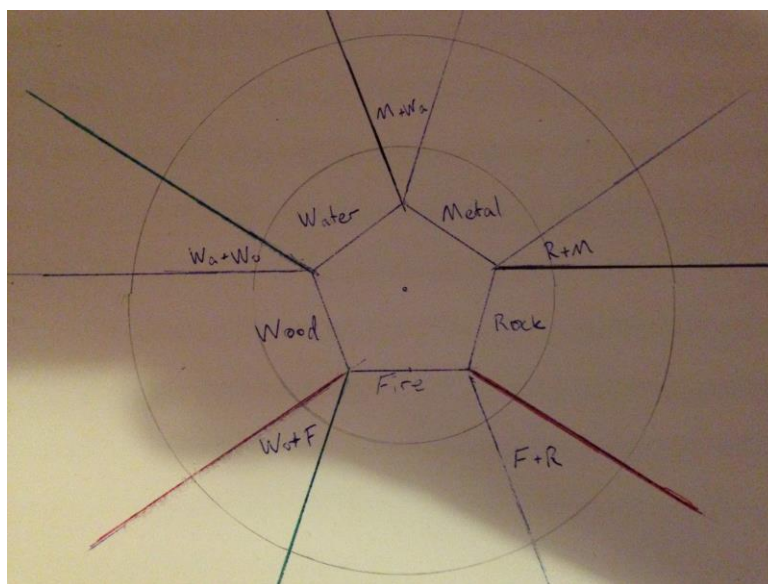


Bild 7. Första utkastet på hur skillträdet skulle kunna tänkas se ut för karaktärens utveckling.

Skillträdet (se bild 7) var tänkt att utgå ifrån att fem olika baselement som skulle kunna kombineras med sina närliggande "grannar" i karaktärens utveckling. Till exempel så kunde sten kombineras med eld eller metall, och vatten med metall eller trä. Något som vi senare märkte under denna delen av vårt arbete är att en del val inte riktigt passade in logiskt i karaktärens utveckling. Vi bytte plats på ett par av elementen så de var mer passande vilket även gav oss nya kombinationer, och på så sätt nya möjligheter för spelaren i den utvecklande aspekten i spelet. Till detta skillträd så fanns det totalt 17 passiva effekter och 25 aktiva förmågor som vi senare granskade och redigerade om för vårt nya skillträd. Alla dessa spred sig över alla de olika vägarna spelaren kan ta i utvecklingsdelen av spelet. (Bilaga om dessa egenskaper finns på sida 40.)

En tanke med alla olika slags kombinationer i spelets utvecklingsaspekt var att spelaren ska ha så stor valmöjlighet som möjligt och kan även välja att inte utveckla sig ytterligare till något närliggande element från den bas som spelaren har valt. Tanken var att spelaren ska kunna spela hur denne vill och inte känna sig tvungen till att välja något ytterligare element för att kunna ta sig vidare i spelet. Alla olika utvecklingar ska vara distinkta och spelet ska vara balanserat på det sätt att allting ska vara genomförbart oberoende på vad spelaren väljer för väg. Samtidigt kan det tyckas oresonabelt att inte välja ytterligare ett element men det beror på vad för spelstil spelaren väljer att använda sig av. Som vi skrev tidigare så kan det vara bra speldesign att ge spelaren dessa möjligheter, då vissa föredrar att spela mer reaktivt medan andra hellre spelar mer taktiskt.

På senare tid kom vi fram till att göra om skillträdet då vi hittade några logiska luckor som vi ville åtgärda genom att reformera det helt och hållet.

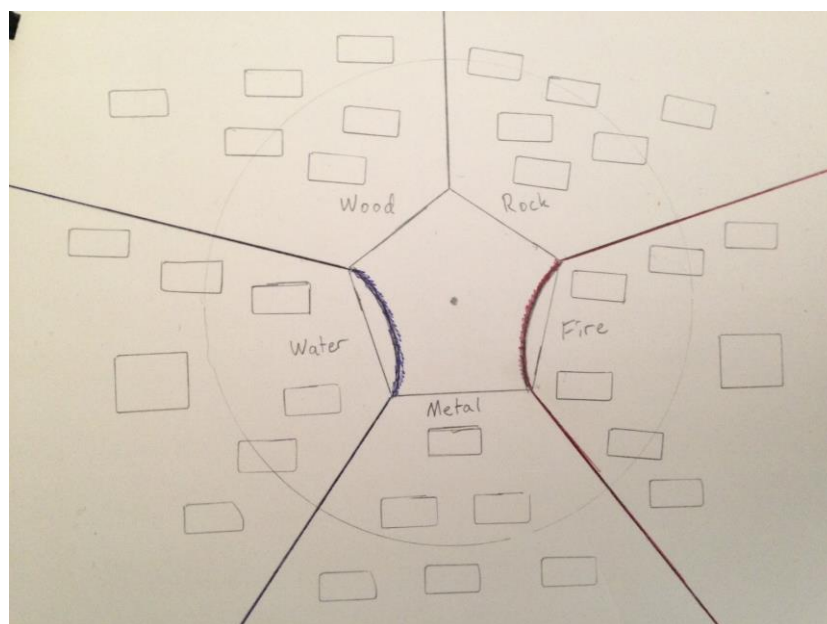


Bild 8. Skillträd 2.0.

Sten, metall och trä var nu de nya baselementen som spelaren kan välja att utgå ifrån, vatten och eld blev då passiva element som kan nås från de tre olika baserna i skillträdet (*se bild 8 ovan*). Detta var för att underlätta med de logiska “problemen” som vi stötte på under denna process samt göra de två passiva elementen något att sträva efter. Ifall spelaren börjar med att välja metall som baselement för att senare sträcka sig ut över vatten-delen av skillträdet så blir spelaren begränsad till just de två delarna av skillträdet. Spelaren kan dock välja att ge upp sina poäng i vatten-delen av skillträdet och gå över till eldsidan istället, spelaren kan även välja att börja om helt från början genom att ge upp alla poäng och få tillbaks en mängd poäng beroende på hur många denne hade uppnått sedan innan.

Vi använde oss av elementen i vårt arbete inspirerat ifrån fantasy där dessa element ofta kan böjas till onaturliga former. Genom dessa former så utvecklade vi innehållet i skillträdet, detta gör vår karaktär till en lite mer magisk golem.

4.4.1 Gestaltningstekniker

Benjamin började skissa för hand på hur karaktärerna kunde se ut. Varför han valde att skissa för hand var för att det kändes mer kontrollerat och bekvämt. När skisserna var klara så lades de in som en mall i programmet GIMP 2 (GIMP 2, 2004) där de fylldes ut och sedan färglades. Varför han använde sig av GIMP 2 istället för något annat program var för att han kände sig återigen bekväm med detta program som han använt sen tidigare.

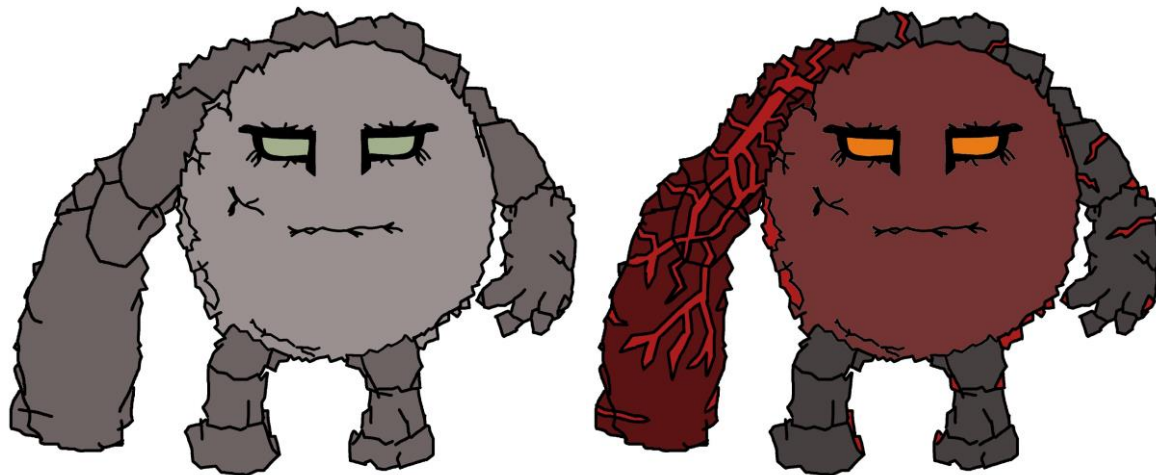


Bild 9 & 10. Första utvecklingsstadiet av vår stengolem och den andra är dess kombinerade utveckling med eldelementet.

Skillträdet var skissat för hand av Emil, med ett antal versioner ritat på papper, då det var bekvämt att testa runt med geometriska vinklar. När vi kom fram till den versionen av design som vi var nöjda med både spelmässigt och utseendemässigt, ville vi få gjort en ordentlig ritad med vektorgrafik. Anledningen till vektorgrafiken var att oftast när man ser skillträd som dessa så går det att zooma in och ut, utan att kvaliteten på trädet försämras. Att arbeta i program som hanterar vektorgrafik var inte lika simpelt som det verkade, så vi väntade tills vi hade en bra design och testade runt med ett antal vektorprogram som var gratis, och stannade på ett som heter Vectr (Vectr Labs Inc., 2018) då det bara har de fåtal funktioner som behövdes och har en modernare layout än många andra gratisprogram.

5. Resultat av undersökning

I detta kapitel så går vi igenom de resultat vi fick ifrån vår undersökning. Här kommer analyser av den data vi fick från formuläret och resultat av undersökningens delar om minnesvärda karaktärer och dess utveckling.

Då vår frågeställning lyder som nämnt tidigare: ***‘Vad gör en spelkaraktär minnesvärd och hur visualiserar man dess utveckling med ett fantasytema?’***

Vi jobbade efter dess nyckelord: spelkaraktär, minnesvärd, utveckling och fantasy. Då vårt fokus låg på spelkaraktärer och dess utveckling så undersökte vi givetvis spel som vi fann intresse av, men vi behövde få reda på mer. Förutom spel där karaktärens utveckling var i fokus så undersökte vi spel med ikoniska karaktärer, sådana som man lätt kände igen från dess utseende. Även detta var något vi behövde ha i åtanke under arbetets gång.

När vi gick in och undersökte några populära rollspel jämförde vi många av dem med varandra, speciellt deras skillträd, som vi lånade många idéer från, till exempel hur den ska vara användarvänlig till utseendet och inte vara allt för komplicerad vid första anblick.

När vi till en början tänkte ut vår idé om vad vi skulle undersöka så kom idén om konceptet aningen tidigare än själva frågeställningen. Frågeställningen ändrades ett flertal gånger men vi arbetade alltid efter samma tankegång om att vi vill veta mer om karaktärsskapande. Vi lade fokus på karaktärer som väckte ett intresse hos oss i de spelen vi undersökte. Det kunde vara allt från en huvudkaraktär till en bifigur. Detta använde vi oss av när det kom till vår undersökning. Spelen vi använde oss av i formuläret var titlar som vi hoppades att deltagarna kände igen från stora kända titlar till mindre kända men populära indietitlar.

Vår hypotes för vårt formulär var: *‘Vi tror att karaktärens utseende kommer vara den största bidragande parametern till varför en karaktär blir minnesvärd.’*

Flertal av de svar vi fick i vårt formulär angående ett antal karaktärer så var just ‘karaktärens utseende’ en stor del av de svar vi fick. Vi var inte speciellt specifika med hypotesen då just utseende kan betyda väldigt många olika saker. Det kan vara en karaktärs silhuett som man känner igen från avstånd, det kan vara karaktärens utrustning, som kläder och liknande, och många andra detaljer som dök upp som svar på formuläret. Det finns mer än utseendet på

karaktären som kan göra den minnesvärd, till exempel hur den rör sig eller ger någon speciell känsla när man styr den. Till exempel så kände många igen ‘hoppet’ som karaktären Altair gör i Assassin’s Creed (Ubisoft Montreal, 2007), utöver den lätt igenkännbara klädseln.

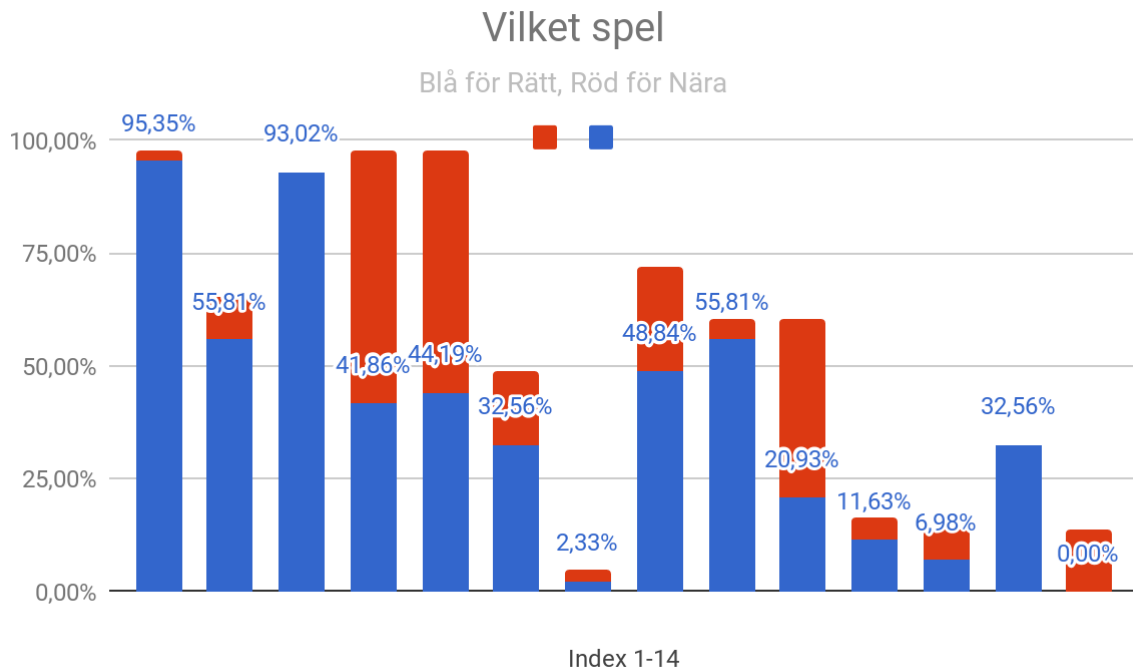


Bild 11. Diagrammet föreställer vilka spel som kändes igen i vårt formulär (lista på vilka finns under bild 3, sida 20).

De flesta spelen som visas upp på bilden är antingen trippel-A spel, indiespel eller nischade spel som vi la in för lite variation för att se skillnaden mellan dem. Många kände såklart igen de större spelen såsom Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016) till skillnad från spelet Darkwood (Acid Wizard Studio, 2017) som hamnade lite i skymundan. Den yngsta åldersgruppen (18–20) kände igen att det var The Legend of Zelda: Ocarina of Time

(Nintendo EAD, 1998) men bara en av dem visste specifikt vilket det var av de flertal spelen som finns i serien. Detta styrker att även äldre spelkaraktärer är igenkännbara än idag.

Igenkänning av spelen

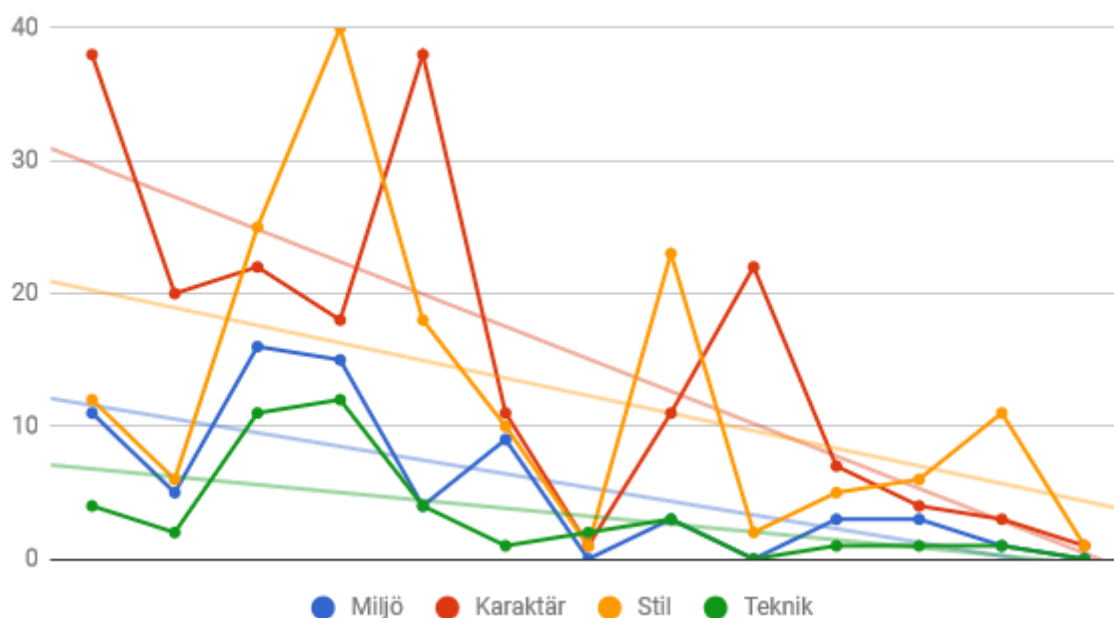


Bild 12. Här visas de bidragande parametrarna till varför spelen (index 1–14, se sida 20) kändes igen.

När de fick frågan om vad som fick dem att känna igen spelen så gav de en väldigt stor spridning av olika svar. För att förenkla analysen så lade vi de olika svaren under fyra alternativ: 'Miljö' inkluderar allt från omgivningen angående detaljer och texturer, samtidigt som 'Karaktär' handlar om karaktären och dess klädsel, personliga drag och eventuella vapen eller redskap. I 'Stil' grupperade vi allt ifrån artsyle till grafik och färgtema för att sedan avsluta med 'Teknik' som handlade om tekniska aspekter som ljussättning och liknande. Vi såg på grafen (bild 12) att karaktären var den största bidragande delen till varför de kände igen spelen, med vissa undantag där spelets stil var mer igenkännbar.

Karaktärernas igenkänning skiljer sig från spel till spel, där vissa känns igen mer för sin utrustning, vissa för sin stil och till viss del dess form, de tre grupperingar vi tog upp tidigare under designprocessen. Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016) var lätt igenkännbart på flera vis, som till exempel genom dess unika grafiska stil. Den skiljer sig främst från många andra spel i FPS-genren på det sätt att varje karaktär är igenkännbar på sitt sätt, de har alla unika silhuetter. När det kommer till utrustning så har vi tre utstickande spel (se bild 3, sid 18): Assassin's Creed (Ubisoft Montreal, 2007), The Legend of Zelda: Ocarina of Time

(Nintendo EAD, 1998), och Dark Souls (FromSoftware, 2011). Den största bidragande delen på de första två är deras helfärgade dräkter som är lätta att känna igen. När det gäller Dark Souls så var det karaktärens rustning som kändes igen.

Ett av våra mål var att skapa en minnesvärd karaktär. Detta är något som vi haft med oss under vår undersökning för att skapa vår egna karaktär. Vårt andra mål var att skapa en karaktär vars utveckling var annorlunda från alla andra så vi gick in djupare på varje del av utvecklandet, som exempel att beroende på vilket element spelaren väljer så förändras karaktärens utseende beroende på elementet. När det sedan kommer till förmågor så förändras karaktären ytterligare i både utseende och spelbarhet. Sist och inte minst så förändras karaktären ytterligare när spelaren väljer att kombinera ett baselement med ett annat närliggande element.

Då metall var ett element som spelaren kan välja bland så får just denna versionen av vår karaktär en passiv effekt som kan reflektera projektiler, detta var en av de defensiva effekterna spelarens karaktär kan ha mot skydd mot faror. Om spelaren väljer att kombinera vatten med metall så förlorar karaktären den defensiva effekten och får en ny sårbar sådan istället, då kombination med metall och vatten kan åstadkomma rost som blir en ny passiv effekt. Dessa förändringar av karaktärens egenskaper är något som spelaren måste ha i åtanke då det kan ha stor effekt på spelstil och som vi tagit upp tidigare så vill vi ge spelaren många möjligheter att spela sin egen stil. Ifall spelaren väljer att kombinera baselementen trä och sten så får karaktären en bark som är förstärkt av stenelementet. Denna form av karaktären får bland annat tillgång till förmågan 'Petrification', som när aktiverad ger en temporär immunitet mot skada från omvärlden.

När det kom till vår karaktär och minnesvärdhet så var vår tanke att alla aspekter spelade lika stor roll. Utseendet, dess förmågor och utveckling var vad som ska gjorde vår karaktär minnesvärd. Att kunna skifta mellan olika element för dess olika förmågor samtidigt som den skiftade skepnad var något som vi såg som unikt. I vårt letande efter spel som kunde ha passat in till samma aspekter och funktioner fann vi ej något liknande.

6. Diskussion

I detta kapitel så tar vi upp sådant som valdes bort och idéer för framtida undersökningar. Vi tar upp hur vi använt specifika metoder och hur vi modifierade dem för bästa användning för oss.

6.1 Förbättringar av formuläret

Det finns många saker som kunde ha gjorts annorlunda med formuläret. Ett problem som vi märkte var frågan om ålder. Vi satte åldern till '18–20, 20–25' etc. istället för '18–20, 21–25', detta var ett problem som uppstod när folk var osäkra på ifall de var en del av '20–25 eller 25–30'. Ett mindre misstag som är lätt fixat till ett nytt formulär.

När vi nu har en grund för vilka sorters svar som oftast dyker upp på frågorna så skulle det både vara mer tidsbesparande och lättare att svara på frågorna om man istället gör dem till flervalsfrågor, med svarsalternativ som de vanligaste svaren vi fick, plus en 'övrigt' där svararen kan skriva fritt vad de kommer på utöver det vanliga. Man bör också fråga efter exakt titel på spelet när man vill veta om deltagaren vet vilket det är, så att man inte bara får namnet på spelserien som spelet hör till.

Ifall vi skulle använt oss av videoklipp eller korta sekvenser istället för bilder så kanske det hade varit lättare för vissa att känna igen spelen som var en del av formuläret. Ifall man ser en karaktär i rörelse kanske man känner igen den utöver själva utseendet som oftast är det enda som syns på en statisk bild.

Dessa förändringar av formulärets struktur går när det gäller Quality of Experience närmare en mix av kvalitativa och kvantitativa metoder, och det börjar likna något som Creswell (2009) tar upp när det gäller datainsamling kallat 'Concurrent sampling', som verkar passa in när man både har svarsalternativ och öppna svar.

6.2 Idéer som valdes bort

NPC:s fick inte lika stor plats som tänkt från början. Det fanns en tanke i början av vår process att vi skulle göra spelet interaktivt med NPC:er som gick runt och levde sina egna liv tillsammans med karaktären. De skulle såklart bli vettskrämda när de väl såg spelaren då de inte hade någon aning om vad som skulle hända härnäst. Det skulle då vara upp till spelaren att göra ett moraliskt val, skulle spelaren förstöra staden för att absorbera mer materia eller skulle denne låta den vara? Det fanns lite tankar om att det även skulle finnas små "event" där spelaren kunde antingen hjälpa en liten by mot en större stad som ville ta över sagd by. Spelaren skulle även då stå framför ett moraliskt dilemma. Skulle spelaren hjälpa den byn eller staden? Slaveri eller frihet? Eller skulle spelaren bara låta det vara? Det skulle vara upp till spelaren att välja. Detta hade varit intressant att implementera detta koncept, men varken då moraliska val eller AI för NPC:s var något vi skulle studera närmare under undersökningen så valde vi att lägga denna del på is ifall vi skulle välja att gå tillbaka till denna del senare i processen. Den forskning vi läste om just NPC:s (Safari et al., 2012) handlade bland annat om State Machines som är en enklare form av NPC-beteende men forskningen var så dåligt skriven att den var svår att använda.

6.3 Analysmetoder

När det kom till vår karaktär fanns den ingen självklar vypunkt om den kunde ses som en avatar, spelpjäs eller en narrativ karaktär. Benjamin tyckte att karaktären kunde ha en narrativ bakgrund men kunde fortfarande användas som en spelpjäs då den kunde ha en riklig historia bakom sig, samtidigt så tyckte Emil tvärtom. Han tyckte helt annorlunda, han kunde inte direkt se någon potential för någon historia utan såg den mer som ett verktyg som springer runt i ett sandboxspel och manipulerar världen efter sitt egna tycke. Det tyckte han då vi inte lade ner någon tid på att försöka skapa någon slags bakgrundshistoria för vår karaktär eller världen den befinner sig i. Däremot kunde han (Emil) tänka sig att ändra sin syn om denna punkt ifall det lades till något sorts narrativ till spelet.

Genom att förenkla Schröter & Thons (2014) analysmetod så blev det även lättare att förklara längre texter med hjälp av metoden, vi behövde inte ta upp sådant som inte är lika väsentligt. Det blir även då bättre att kunna skriva en text som var mycket lättare att läsa och förstå istället för att ha en långdragen text som vissa kan finna svårare att uppfatta. Utöver att texten blir lättare att förstå så blev formuläret detsamma, det hade varit för komplicerat att ställa som fråga i formuläret utan att korta ner det till ‘Narrativt eller Spelpjäs (eller Avatar)’. Vi såg inte förenklingen av modellen (se tabell 1 nedan) som ett större problem då de nio olika alternativen oftast hänger ihop i grupper om tre, där kolumn A oftast handlar om samma sätt att spela, samma med kolumn B och C.

	A	B	C
Representation av karaktären genom:	Narration	Simulation	Kommunikation
Upplevelse:	Narrativ	Lekfull	Social
Karaktär som fenomen:	Påhittad figur	Spelpjäs	Representation av spelare

Tabell 1. Ungefärlig översättning av Schröter och Thons analysmodell angående hur karaktärer kan användas av spelare.

Från de svar vi fick från vårt formulär så visar det sig att det finns många där ute som gillar att spela spel #1, 2 & 5 på olika sätt (se bild 4, sid 21). Det vi tidigare nämnde om Mallon (2007) fick vi redogjort för oss eftersom många spelar på olika sätt kan det betyda att utvecklaren har arbetat med någonting liknande som vi talade om tidigare om MDA, att arbeta från det mindre konventionella hållet från Aesthetics mot Dynamics och avsluta med Mechanics. Om man utvecklar spel på detta vis kan man tidigt skapa möjligheter för olika sorters spelstilar innan man blir alltför begränsad av sin egen färdiga kod eller liknande. Detta var också det sätt vi arbetade med för att lättare kunna skapa vårt koncept för att senare kunna fokusera på det som följer efter.

6.4 Idéer för fortsättning

Allt vi kom fram till var en vision av ett möjligt spel. Vi skapade grundstrukturen i form av en karaktärs utseende och hur den kunde fungera. Vi arbetade inte vidare på andra detaljer som till exempel det vi nämnde tidigare om att lägga till moraliska dilemman eller liknande mekaniker, detta är dock fullt möjligt att göra ifall vi skulle ta konceptidén till nästa nivå: ett fulländat spel.

Det vi skapade var till för att visa upp vår vision av hur vår karaktär skulle kunna se ut. Då menar vi att ni ska kunna se hur de olika modellerna skulle kunna se ut samt hur karaktären fungerar i spelet med sina förmågor och effekter.

Miljön kommer det tyvärr inte vara så mycket fokus på då fantasytemat kretsar runt karaktären istället för miljön. Enligt data som vi fick ut från formulärssvaren var det mer fokus på karaktären i jämförelse med miljön. Anledningen till detta kunde vara för att de som fyllde i formuläret fokuserade mer på karaktären då istället för att tänka på miljön runtomkring, men det kunde vara för att vi lade mer betoning på karaktären än själva miljön. Fantasytemat kretsar alltid runt karaktären då det skulle vara konstigt att försöka skapa en fantasykaraktär som skulle springa runt i Stockholm som exempel, den skulle inte passa in där helt enkelt.

Ifall vi skulle arbeta vidare med detta koncept så skulle miljön såklart få mer fokus och arbete. En tanke om hur det skulle kunna se ut var en låg poly miljö med träd och buskar som inte är kuber utan lite mer avrundade sådana. Detta för att matcha karaktären och dess olika utvecklingar som har lite mjuka kanter. På så sätt så skulle det hela få lite mer fantasykänsla till sig.

Vi har undersökt hur man ska kunna skapa en minnesvärd karaktär och kommer använda oss av den data vi har fått från vårt formulär för att förbättra denna process genom att testa det på vårt karaktärskoncept. Vi hoppas att med slutet av denna undersökning ha lyckats tillföra något till denna delen av spelskapandet för minnesvärda karaktärer.

Separata bilagor

Källförteckning

Abbey Games (2013): Reus. Nederländerna: Abbey Games.

Acid Wizard Studio (2017): Darkwood. Polen: Acid Wizard Studios.

ArenaNet. (2012). Guild Wars 2. USA: NCSoft.

Bethesda Game Studios. (2006): The Elder Scrolls IV: Oblivion. USA: Bethesda Softworks, 2K Games.

BioWare. (2009). Dragon Age: Origins. USA: Electronic Arts.

BioWare. (2011). Dragon Age II. USA: Electronic Arts.

Black, D. (2017). Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game. *Games and Culture*, 12(2), 179-199. 10.1177/1555412015589175

Buttfield-Addison, P., Manning, J.S., & Nugent, T.C. (2016). A better recipe for game jams: using the Mechanics Dynamics Aesthetics framework for planning. *GJH&GC '16*.

Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft. USA: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2012). Diablo 3. USA: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2016). Overwatch. USA: Blizzard Entertainment.

Creswell, John W. (2009). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. s.15. USA: SAGE Publications.

FromSoftware. (2011). Dark Souls. Japan: Namco Bandai Games, JP: FromSoftware.

Gaijin Games. (2011). Bit.Trip Runner. USA: Gaijin Games.

Howard, R.E. (1932). Conan the Barbarian. *Weird Tales*, 20(6)

Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *AAAI Workshop - Technical Report*. 1. San Jose: Game Developers Conference.

id Software. (2016). Doom. USA: Bethesda Softworks.

Kim, B. (2015). Game mechanics, dynamics, and aesthetics. *Library Technology Reports*, 51(2), 17.

Kimball, S., Mattis, P., (2004) GIMP (2.8) [Bildredigeringsprogram]. Hämtad från <https://www.gimp.org/>

Klei Entertainment. (2013). Don't Starve. Kanada: 505 Games.

Laetz, B., & Johnston, J. J. (2008). What is fantasy? *Philosophy and Literature*, 32(1), 161-172. 10.1353/phl.0.0013

Lankoski, P. (2011). Player character engagement in computer games. *Games and Culture*, 6(4), 291-311. 10.1177/1555412010391088

Linderoth, J. (2005). Animated game pieces. Avatars as roles, tools and props. *Aesthetics of Play*. Norway: University of Bergen.

Mallon, B. (2007). Towards a taxonomy of perceived agency in narrative game-play. *Computers in Entertainment*, 5, 1-15. DOI = 10.1145/1324198.1324202

Maxis. (2004). The Sims 2. USA: EA Games.

Monolith Productions. (2017). Middle-earth: Shadow of War. Washington, USA: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Nintendo. (1983). Super Mario Bros.. Japan: Nintendo.

Nintendo EAD. (1998). The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Kyoto, Japan: Nintendo.

Oceja, J & González Fernández, N. (2016). Actors, Elements, and Innovative Interfaces in Game Experiences: CCAE as a Model For Analysing Game Elements. Santander, Spain: University of Cantabria.

Safari, H. A., Harsoyo, A., & Kuspriyanto. (2012). Design and implementation of zoopedia: Behaviour of non playable character (NPC) of tiger hunting the prey. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 67, 196-202. 10.1016/j.sbspro.2012.11.321

Schröter, F., & Thon, J. (2014). Video game characters. theory and analysis. *Diegesis: Interdisziplinäres E-Journal Für Erzählforschung*, 3(1)

Schwartz, L. (2006). Fantasy, realism, and the other in recent video games. *Space and Culture*, 9(3), 313-325. 10.1177/1206331206289019.

Snail. (2012). Age of Wushu. Kina: Snail.

Supergiant Games. (2011). Bastion. USA: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Tolkien, J. R. R. (1968). The Lord of the Rings. Sydney: Allen & Unwin.

Toma, E. (2015). Powerful elderly characters in video games: Flemeth of dragon age. *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(2), 51-65.

Ubisoft Montreal (2007): Assassin's Creed. Montreal, Kanada: Ubisoft.

Ubisoft Reflections. (2015). Grow Home. Frankrike: Ubisoft.

Vectr Labs Inc.. (2018). Vectr.

Yager Development (2012): Spec Ops: The Line. USA: 2K Games.

Åsberg, C., Hultman, M. & Lee, F. (2012). Möt den posthumanistiska utmaningen. I C.

Åsberg, M. Hultman & F, Lee. (Red.), *Posthumanistiska nyckeltexter* (1:1 s.34). Malmö: Holmbergs.

Ordlista

Avatar

Avatar kan betyda många olika saker, i våra sammanhang betyder det en digital skepnad som representerar användaren i ett spel. Speciellt onlinespel, exempelvis World of Warcraft.

Element

I vårt sammanhang så använder vi ordet tillsammans med olika ämnen i världen exempelvis trä, sten, metall etc. Vi menar inte att de är grundämnen men de är grunderna i vårt spel.

Erfarenhetspoäng

Erfarenhetspoäng är något spelare tjänar in i rollspel där de kan bli starkare ju mer poäng de tjänar ihop. Oftast får spelaren dem genom att klara av uppdrag eller genom att besegra motstånd.

Golem

Mytologiskt sett är en golem skapad av lera, men i vårt sammanhang så använder vi ordet som ett samlingsnamn för vår karaktär. Ordet passar bättre in då vi även skriver om termen 'fantasy'.

Imp

Småväxt demon från germansk mytologi. Var tänkt att vår första karaktär skulle efterlikna en imp.

Låg poly

Grafikstil som har ett lågt antal polygoner. Brukar användas i spel då miljön inte är i fokus och inte behöver vara detaljerad.

Raids

Raids är till för stora mängder spelare i onlinespel vars syfte är att ta sig an mäktiga motståndare som annars hade varit omöjliga att vinna över ensam. Detta är en stor del av World of Warcrafts slutliga mål.

Rollspela

Att rollspela så tar en spelare/person sig an en karaktär som inte är dennes riktiga jag.

Rollspela brukar man vanligtvis göra i grupp av flera spelare/personer, men man kan även rollspela för sig själv och samtidigt stöta på andra rollspelare i onlinespel.

Sandbox(spel)

Ett spel som tillåter fri utforskning där spelaren kan leka runt som i en sandlåda.

Skillträd

Vanligtvis kallat 'skill trees' så valde vi att ge det en svensk benämning varav ordet 'skillträd'. Skillträd används i spel när det kommer till utveckling och val till spelarens karaktär(er). Då de kan representeras som ett träd där man börjar från roten och förgrenar sig ut.

Spawnpoint

En plats där spelaren börjar eller återskapas efter död i ett spel.

Topdown

En vy där spelaren ser spelet uppifrån där kameran tittar ner på karaktären. Vinkeln kan variera från spel till spel.

Karaktärens krafter

Rock - 2P, 5A

Passive effects - Rock armor - Slow but steady, Rock mace - Heavy hitter

Active abilities - Boulder throw - Throw a big rock, Boulder roll - Roll like a boulder, Rock pound - Hit the ground to deal damage around you, I am the mountain - Blend in near mountains, Rock walls - Raise walls from the ground (only works when on ground that is made out of stone).

Wood - 2P, 3A

Passive effects - Barkskin - When damaged grow new bark to regain HP, Thorns - Enemies that hits you take damage.

Active abilities - Healing Roots - Heal yourself by rooting yourself to the ground, Regrowth - Make Trees, Tree powers activate! - Blend in near forests.

Water - 2P

Passive effects- Water armor - You take no fire damage, Water aura - Put out fires nearby.

Fire - 2P

Passive effects - Fire aura - Passively burn everything where you go, Beware of Water - Take damage from touching water.

Metal - 3P, 2A

Passive effects - Pristine - You take decreased damage from projectiles, Rusting - Take damage from water over time, Sharpened tools - Your blades do extra slash damage.

Active abilities - Metal slice, Deal slash damage with your blades, Slice wind - Whirl around cutting with your blades.

Rock + wood - 1P, 3A

Passive effects - Harden - Increased armor.

Active abilities - Moss Stealth - Blend in near mountains and forests. Petrification - Gain temporary immunity, Upheaval - Punch ground to grab foes with roots and pull them down into it to deal massive damage.

Rock + Fire - 2P, 3A

Passive effects - Magma armor - Foes that hits you take fire damage over time, Magma mace - Things you strike takes fire damage over time.

Active abilities - Magma spit - Spit out hot lava that deals damage over time and turns into lava rocks, Magma roll - Like boulder roll, but you'll leave a trail of fire that deals damage over time, Magma pound - Like rock pound, but you'll deal damage over time after striking foes.

Metal + fire - 1P, 2A

Passive effects - Heated metal - Your blades now deal fire damage.

Active abilities - Fire slice - Cut through wood easily and deal fire damage. Inferno wind - Like slice wind, but you'll deal extra fire damage.

Metal + water - 1P, 1A

Passive effects - Rust lord - Embrace the water but you'll be brittle compared to normal metal.

Active abilities - Rusty slash - A slash attack that deals poison damage over time.

Wood + water - 1P, 2A

Passive effects - Fire damage reduction - Thanks to the water within you'll take less fire damage.

Active abilities - Growth spurt - Increase your size dramatically, Refreshing powers - Punch the ground to emit waves of healing in an area which heals you and others overtime.