



Kandidatarbete i medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2015

Moderna progression system, en kooperativ regress

Philip Undin

Viktor Bengtsson

Handledare: Annika Olofsdotter Bergström & Peter Giger

Examinator: Peter Ekdal & Birgitta Rydhagen

Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och estetik

Innehållsförteckning

1. Bakgrund	s. 1
<i>1.1 Bakgrund</i>	s. 1
1.1.1 Inledning FPS	s. 1
1.1.2 Progression System	s. 1
<i>1.2 Frågeställning</i>	s. 3
<i>1.3 Syfte</i>	s. 3
<i>1.4 Tidigare forskning</i>	s. 3
1.4.1 System	s. 3
1.4.2 Kooperativt spelande	s. 4
1.4.3 Drive: The surprising truth about what motivates us.	s. 5
2. Metod	s. 7
<i>2.1 Spelanalys och ANT</i>	s. 7
2.1.1 Actor Network Theory (ANT)	s. 7
2.1.2 Analys	s. 8
2.1.3 Hur vi applicerar ANT	s. 10
2.1.4 Avgränsningar	s. 10
2.1.5 Inför analys	s. 11
<i>2.2 Battlefield 4</i>	s. 11
2.2.1 Spelläge Conquest	s. 12
2.2.2 Analys av Battlefield 4	s. 12
<i>2.3 CS: GO</i>	s. 14
2.3.1 Spelläge Tävlingsinriktat	s. 15
2.3.2 Analys av CS: GO	s. 15
<i>2.4 Sammanfattning av analyserna</i>	s. 16
<i>2.5 Koncept på progression system för kreativt spelande</i>	s. 23
2.5.1 Beskrivning	s. 18
2.5.2 Särdrag	s. 18
2.5.3 Erfarenhetspoäng & Ranker	s. 19
2.5.4 Statistik	s. 19
2.5.5 Utrustning	s. 21
2.5.6 Belöningar	s. 21

<i>2.6 Hur vi testade konceptet</i>	s. 21
3. Resultat och diskussion	s. 22
<i>3.1 Diskussion</i>	s. 22
3.1.1 Diskussion om prototyp och koncept resultat	s. 25
<i>3.2 Resultat</i>	s. 27
4. Ordlista	s. 31
5. Källförteckning	s. 32

Abstrakt

Digitala spel är ett av dagens största digitala medier där det dagligen släpps nya spel. En av de största spel-genrerna är multiplayer First-Person Shooter (FPS) spel. Inom multiplayer FPS-spel, där kooperativt lagsamarbete spelar stor roll, har det på senare år uppkommit en trend där de flesta av dessa spel innehåller progression system som kan vara direkt skadande för spelets kooperativa upplevelse. Genom att undersöka frågeställningen "Hur kan vi med hjälp av progression system göra moderna FPS-spel mer kooperativa?" har vi försökt ta fram hur spelutvecklare istället kan öka den kooperativa upplevelsen i sina spel. Genom att ha undersökt och diskuterat områden som system, mänsklig motivation samt kooperativ spelteori har vi fått fram belöningspåverkan av en spelares beteende. Med hjälp av vår tidigare forskning har vi grundligt analyserat och brutit ner två av marknadens största titlar inom multiplayer FPS-spel, vi kom fram till att med hjälp av ett genomtänkt progression system kan bidra med ökad fokus på den kooperativa aspekten av dessa spel.

Nyckelord: progression, system, spel, kooperativ.

Abstract

Digital games is one of today's largest digital media, new releases shows up on the market every day. One the biggest games genres are multiplayer First-Person Shooter (FPS) games. In multiplayer FPS games where cooperative teamwork plays a big role it has in recent years emerged a trend in which most of these games include progression system that can be directly damaging to the game's cooperative experience. By asking ourselves the question "How can we use the progression system to make modern FPS games more cooperative?" we've tried to present how game developers instead can increase the cooperative experience in their games. By examining and discussing areas such as systems, human motivation and cooperative game theory, we have learnt the influence of rewards on the player's behavior. By using our previous research to thoroughly analyzed and brake down two of the biggest titles in multiplayer FPS genres, we have come to the conclusion that with the help of a well thought out progression system we can contribute to increased focus on the cooperative aspect of a multiplayer FPS game.

Keywords: progression, systems, games, cooperative

1. Bakgrund

1.1 Bakgrund

1.1.1 Inledning FPS

År 1993 var begynnelsen för en lång serie multiplayer First-person Shooter (FPS) spel, där *Doom* av Id Software var bland de första ut. I *Doom* kunde upp till fyra personer antingen utmana varandra eller kooperativt utmana datorn.

First-person Shooter är en typ av spelgenre eller spel vy, vilket menas att användaren ser spelet ifrån ögonen på avataren som användaren styr i spelet. Bildskärmen motsvarar alltså spelkaraktärens synfält.

FPS är en genre som än idag toppar många topplistor och inte verkar minska i popularitet. Det släpps nya spel varje år som till exempel *Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO)*, *Call of Duty-serien* och *Battlefield 4 (Bf4)*, vilka är några av genrens jättar. Den kooperativa aspekten av dessa spel spelar stor roll, då det vanligaste spelläget för dessa spel är två lag som möter varandra för att först nå ett mål. Ett mål kan till exempel vara tillintetgöra alla i motståndarlaget eller att hålla en position tills dess att spelaren fått tillräcklig med poäng och det lag som når målet först vinner. Dagens moderna FPS är några av de mest spelade spelen i världen just nu med flera miljoner spelare. Med anledning av detta kändes just FPS som den optimala genren att undersöka i detta arbete.

1.1.2 Progression system

System finns överallt, att tänka i system hjälper användaren att se hur olika faktorer hänger ihop. Ett system som har tagit över moderna FPS-spel är progression systemen. När FPS började bli stort innehöll spelen inte mycket mer än att spelaren startade en match med antingen lokalt anslutna eller internet-anslutna med- och motspelare. Utrustning var något som spelare antingen köpte för varje runda (som var förbestämda uppsättningar som spelare fick välja mellan), eller så fanns utrustningen redan utplacerad på banan och i sådana fall gällde det att komma först till utrustningen. .

I spelet *Counter-strike* började varje match med att alla spelare valde lag och avatar. Alla hade samma summa pengar och fick använda denna ganska lilla summa till att köpa något simpelt under första rundan. Genom att slutföra uppdrag (exempelvis genom att sätta ut en bomb och på så vis tillintetgöra motståndare) tjänade spelarna pengar, som de kunde använda i de andra rundorna för att köpa mer utrustning och vapen. Vi kommer ta upp mer om *CS*:

GO som är den senaste upplagan i serien senare i denna text. I spel som *Quake* av Id Software började en match med samma förutsättning för alla spelare (man börjar med likadana vapen o.s.v.) och därefter fick spelarna hitta vapen och utrustning på banan.

En stor del av de moderna FPS spelen som spelas idag innehåller individuell progression i form av level eller rank. Ett vanligt progression system är att användaren tjänar ihop poäng och/eller spelvaluta genom att spela matcher och uppfylla personliga mål, som kan vara att till exempel besegra flest motståndare med ett specifikt vapen. Med dessa poäng eller den valutan kan användaren sedan uppgradera sin avatar, få högre rank och/eller köpa diverse föremål som gör hans karaktär unik och som visar hur erfaren denna spelare är. Dessa system finns där för att ge spelarna motivation att fortsätta och känna sig mer delaktiga i spelet. Systemen ger dem ständig återkoppling och belöning på deras spelande, eftersom det är en positiv uppmuntran att få belöningar - att ha någon form av progression där karaktären blir unik.

Äldre kända FPS spel hade inte denna form av progression som exempel kan *Counter-Strike 1.6 (CS 1.6)* nämnas vilket vi tog upp tidigare. *CS 1.6* var ett av de mest kända och mest spelade FPS spelen på sin tid, men hade inte någon form av långvarigt progression system. Som spelare började man om varje match på nytt och det enda som skiljde spelarna från varandra var hur skicklig användaren bakom avataren var.

Moderna FPS är väldigt populära vilket inte går att neka. Vi upplever dock att denna nya form av progression i de moderna FPS spelen där användare har väldigt individuella mål kan ha en negativ effekt på den kooperativa aspekten av spelet. Meningen med dessa kooperativa spel där spelaren spelar i lag, är att de ska spela tillsammans för att vinna i matchen genom att använda taktik, samarbete och olika egenskaper. Om det gemensamma målet ersätts av att spelarna i laget har flera individuella mål (som de tjänar lika mycket poäng på) så finns det ingen motivation till varför spelare ska hjälpa varandra. Det är därför inte ovanligt att spelare slutar spela för att nå det gemensamma målet och istället spelar för att erhålla nya saker, vilket gör hela spelet till en grinding upplevelse. Syftet med spelet börjar alltså istället handla om att till exempel ha snyggast kläder och sällsyntaste priserna att visa upp för alla de andra spelare och matcherna, som en gång var syftet med själva spelet, blir åsidosatta för att istället bara vara ett sätt att tjäna poäng till avataren.

Vi upptäckte att vi inte är ensamma om att känna så här. När vi undersökte olika spel forum så upptäckte vi många trådar med titlar som "Is it necessary for multiplayer FPS games

to have progression systems to remain competitive?” och “Online FPS games without grinding?”. Det är dessa frågor vi vill fördjupa oss i samt undersöka vad vi kan göra med dessa progression system för att förbättra upplevelsen - med fokus på samarbete.

1.2 Frågeställning

Hur kan vi med hjälp av progression system göra moderna FPS-spel mer kooperativa?

1.3 Syfte

Syftet med vår undersökning är att ta reda på hur vi, med hjälp av progression system, kan skapa en mer kooperativ upplevelse för användaren. Vi ämnar bemöta frågor så som vad det är i ett FPS spels progression system som påverkar spelarens motivation samt hur vi kan använda dessa funktioner för att motivera spelaren till ett mer kooperativt spelande.

1.4 Tidigare forskning

1.4.1 System

Världen runt om oss bygger på system. Naturen i sig är ett system där allt som ingår - skogar träd, gräs, djur, människor, förhåller sig till sin omgivning enligt vissa förutsättningar. Människans utveckling av sin omgivning bygger också på system såsom infrastrukturen i städer (vägar, tunnelbana, cykelleder med mera). Genom detta går det även att påstå att datorer och spel kräver liknande infrastrukturer.

System i dess enklaste form fungerar på så sätt att det alltid är ett flertal objekt/producenter/händelser som är beroende av varandra för att skapa en specifik utkomst. Många system är uppbyggda på mindre system som behöver få rätt utkomst för att aktivera de större systemen, (Jodi Forlizzi 2011) alltså exakt som en dator.

Ett exempel på ett system som din kropp troligen har aktiverat just nu är matsmältningssystemet som beskrivs här av system-forskaren Donella H. Meadows.

“For example, the elements of your digestive system include teeth, enzymes, stomach, and intestines. They are interrelated through the physical flow of food, and through an elegant set of regulating chemical signals. The function of this system is to break down food into its basic nutrients and to transfer those nutrients into the bloodstream (another system), while discarding unusable wastes.” (Donella H. Meadows 2009).

Detta visar ett mindre system som arbetar inom ett större system i människans kropp.

Utan detta system så hade det inte tillförts någon energi till hjärnan och musklerna, det hade fått andningen att sluta fungera, vi hade inte kunnat röra på oss eller tänka: Dessa är i sig egna system som samarbetar för att allt ska fungera tillsammans.

Dessa är väldigt komplicerade system (träd, nervsystem etc.), men det finns även mer enkla system (exempelvis cykel, vindsnurror etc.). Andra exempel på system är de som är byggda för att bara göra en sak och de som är bra på att göra fler saker. Skulle man försöka tvinga dem att göra något annat eller om man lägger för mycket press på dessa system, så kommer de inte att fungera som de ska, utan går sönder och resultatet av systemet påverkas därefter (Donnela H. Meadows 2009).

Exempel: En cykel som används under lång tid och under svåra förhållanden kräver att kedjan blir smord. Om detta inte görs kommer kedjan att rosta sönder och brista och därmed upphör cykelns enkla system att fungera om det inte får hjälp utifrån. De mer komplexa och komplicerade systemen som finns i naturen anpassar sig många gånger, de lär och utvecklar sig själva för att därmed kunna göra bra resultatet över tid. Ekosystemet är ett väldigt väl studerat exempel på detta. Årstider - naturen anpassar sig efter förutsättningarna om det är för kallt, för varmt, för torrt o.s.v. Naturen stänger av och tar viss skada av dessa fenomen men den gör mycket för att hålla sig kvar.

Människan är oförutsägbar och ibland gör vi saker som vi inte har någon grund för, vilket för med sig att världen inte är "rak", med andra ord omöjlig att förutspå. System som är utvecklade av människan är däremot ofta raka och exakt det som förväntas ska hända händer. Det är därför inte bra att försöka göra världen rak med hjälp av regler. (Donnela H. Meadows 2009). Men detta gör vi ändå hela tiden. Spel är ett typiskt fall på detta eftersom vi skapar regler för att exakt rätt saker ska hända så att spelet ska kunna fungera på det sättet vi vill.

1.4.2 Kooperativt spelande

Det har gjorts en undersökning på Michigan State University som har titeln *The influence of competition, cooperation, and player relationship in a motor performance centered computer game*, där de analyserat resultatet av kooperativt samarbete i jämförelse med tävlingsinriktat beteende i spel. De har testat skillnaden på att spela med vänner jämfört med att spela med främlingar, samt motivation att nå spelets mål och vidare om resultatet blivit bättre om användarna samarbetar eller inte. Spelet de använde var ett mycket simpelt spel där

användaren skulle förstöra ballonger. Det deltog 143 personer i analysen och efter att var och en gjort ett enspelar-test för att få grundpoäng, delades de in i olika testgrupper.

Det kortfattade resultatet av analysen var att samarbete visade positivt resultat för både motivation och prestation. Spelarna presterade bättre när de spelade med någon annan än när de spelade ensamma, vare sig det var kooperativt eller tävlingsinriktat. När det gällde tävlingsinriktat spelande var det inte stor skillnad på prestation jämfört med samarbete, däremot var spel-motivationen inte lika hög. Spelarna hade roligare och visade sig mer motiverade att nå målet när de spelade tillsammans än när de mötte varandra - det märktes att de försökte mer. Det enda fallet där det märktes tydlig skillnad var mellan de som spelade med vänner och de som spelade med främlingar. Engagemanget för att nå målet var högre när de spelade med sina vänner.

De personer som gjorde undersökningen var medvetna om att testet blev något begränsat, med tanke på att det handlade om motorik-inriktade spel. Därför valde de att jämföra resultaten med spel som inte var motorik-inriktade, men upptäckte dock att det var konsekvent data. Då deras tester inte direkt handlar om spel där spelaren spelar lokal multiplayer, är just informationen om samarbete med främlingar inte särskilt relevant för oss. Att samarbete ger bättre resultat och motivation än tävlingsinriktat spelande vare sig de spelar med främlingar eller vänner är dock väldigt viktig information för vår undersökning. Det är det vi själva har diskuterat och själva anat. Motorik-inriktade spel är dock väldigt annorlunda jämfört med FPS spel så vi får se om även vårt resultat blir konsekvent eller inte.

1.4.3 Drive: The surprising truth about what motivates us.

Daniel H. Pink beskriver i sin bok *Drive: The surprising truth about what motivates us*, om hur belöningar fungerar på människor. Svaren han kommer fram till är från studier av forskare inom områden som psykologi, sociologi och ekonomi.

Den första belöningsmetoden som Pink tar upp i sin bok kan kallas ”jaga efter moroten”. För mekaniska och simplare former av uppgifter fungerar det mycket bra med att ge ett större pris ju bättre personen (i vårt sammanhang spelaren) klarar av det. Detta kan sättas in i spel på det sätt att de flesta spelen (och definitivt de spel vi undersöker) är uppbyggda av ganska enkla mekanismer. Målet är tydligt, skjut på fienden som rör sig och vinn. Så med tanke på det så borde detta vara ett perfekt belöningsystem för spel. Men vad skulle hända om spelaren måste börja tänka och vara kreativ?

I studierna som Pink har utgått ifrån upptäckte han att om man använder detta belönings-system på uppgifter där testpersonen behöver tänka och komma upp med kreativa lösningar så fallerar det.

I studierna visar det sig att de som erbjuds en liten belöning och de som erbjuds en medelbelöning gör lika bra ifrån sig. Men de personer som får den stora belöningen fallerar och är den grupp som har flest misslyckanden.

Detta är intressant för vår undersökning om FPS-spel eftersom att även om den första uppgiften spelaren möter är att skjuta ner fienden och därigenom vinna, så är inte multiplayer spel så enkelt. Eftersom spelarens måltavla (fienden), är en annan spelare med egna tankar – men har samma motiv. Därför måste man som spelare komma på kreativa lösningar på hur hen ska lösa situationen på bästa sätt. Det är just här som belöningsystemet ”jaga moroten” i spel faller och istället blir då ett Run and Gun-spel.

För att ett lag ska lyckas med dessa lite svårare uppgifter i ett spel så behövs engagerat och kreativt tänkande vilket de flesta spel erbjuder men inte uppmuntrar. David H Pink påstår, “För att motivera en arbetare på bästa sätt är det att bäst att betala dem tillräckligt mycket för att de inte ska tänka på belöningen men inte så mycket att de gör det bara för belöningen.”.

Ett exempel på detta i arbetslivet är det australiensiska företaget Atlassian, som en gång per år anordnar ett par arbetsdagar där arbetarna får göra exakt vad de vill. Genom dessa dagar har de löst många problem i deras redan existerande produkter och kommit upp med nya idéer till nya produkter. Andra exempel på detta är Wikipedia där miljontals användare hjälps åt att skapa hemsidans material utan att få någon “lön” för det. Samma sak gäller med Linux. Danel H. Pink skriver även om “mastery” - att bemästra något. Nästan alla människor har en hobby av något slag. De strävar efter att bli bättre på sin hobby även om detta inte kommer att ge dem t.ex pengar utan det kommer endast att vara en belöning för dem själva. Så varför gör man det? Jo, för att man uppskattar personlig utveckling, eftersom man mår bra av att sträva efter något. Människan har ett behov att bemästra saker och i spel är det samma sak. Spel behöver inte innehålla ett stort progression system för att vi ska vilja bli bättre i ett spel, motivationen måste bara ligga rätt.

2. Metod

2.1 Spelanalys och ANT

2.1.1 Actor Network Theory (ANT)

Med hjälp av tidigare forskning kommer vi att analysera, bryta ner och utforska kända multiplayer FPS spel för att hitta relevant information för vår fråga och sedan designa ett koncept på ett progression system. Vi kommer att använda oss av Actor Network Theory för att bryta ner spelsystemen till dess mest fundamentala delar. Actor Network Theory eller ANT, är en undersökningsmetod som används för att kunna gå in på djupet och finna kopplingar som personer annars lätt kan missa. I en text av Ritske Dankert som heter "*Using Actor-Network Theory (ANT) Doing research*" förklarar han att man lättast kan beskriva ANT som en undersökningsmetod som fokuserar på kopplingar mellan mänskliga samt omänskliga aktörer som är kopplade till området i fråga. Dessa aktörer kan leda till skapandet av nya aktörer som möjligtvis inte har samma karaktärsdrag som sina föregångare.

En aktör är en komponent inom det nätverket som är analysobjektet.. ANT fungerar på så sätt att en produkt/tjänst/skapelse är ett nätverk av aktörer - där varje aktör fungerar som en byggsten för nätverket. ANT är perfekt för vår undersökning då den handlar om att hitta aktörer i nätverk, system är en typ av nätverk. För att ett system ska fungera måste alla aktörer finnas där och göra sitt jobb. Genom att tänka i nätverk kan vi på ett smidigare sätt bryta ner ett system och hitta alla beståndsdelar som är relevant för vår forskning.

När vi ska analysera spelsystem med ANT så kommer vi att fokusera på vad det är för typ/sort av aktörer som spelar roll för vår upplevelse av systemet och hur dessa aktörer jobbar med varandra.

Problem som kan uppstå för oss vid användningen av ANT är om vi inte sätter gränser på hur djupt vi ska gå i nedbrytandet så kan vi komma till nivåer som är irrelevanta för vår undersökning.

För att konkretisera vad ANT är ger vi här ett exempel på hur det fungerar. Om vi skulle jämföra nätverket med en bil så är pedaler, ratt, säten, hjul, motor och så vidare aktörer för att bilen ska fungera. Även en förare krävs för att bilen ska fungera men då skulle vi lika gärna kunna säga att förarens föräldrar också behövs för bilens funktion, eftersom de skapat föraren. Det är här vi måste ifrågasätta relevansen av aktörer så som till exempel föräldrarna i

exemplet. Så för att ANT ska fungera i vår undersökning, måste vi ifrågasätta hur djupt vi ska gräva vår analys och de aktörer vi fått ut för att se deras relevans för vår undersökning.

Vi har valt ANT eftersom det är ett smidigt sätt att bryta ner system till dess beståndsdelar och dess mest fundamentala pelare som skapar systemet.

Fördelar

- Det är enkelt att förstå och använda.
- Det är enkelt att erhålla information från det.
- Det är enkelt att modulera för egen användning.

Nackdelar

- Svårt att sätta nivån och vi riskerar att gräva för djup i systemet.
- Även om det är enkelt att erhålla information från metoden så är det också en risk att få med oviktigt information.

2.1.2 Analys

I vår forskning om spels progression system bestämde vi oss för att begränsa vårt analysområde. Vi har utforskat och jämfört två av spelindustrins jättar inom multiplayer FPS genren. Spelen vi valde är *Battlefield 4* från utvecklarna DICE som släpptes 2013 samt *CS: GO* från utvecklarna Valve Corporation som lanserades 2012. Anledning till att vi valde just dessa två spel är för att de är olika varandra i sina progression system men ändå har goda möjligheter för kooperativt spelande genom sina mekaniker samt att dessa spelas på väldigt olika sätt. *Bf4* är inte DICE:s senaste utgåva i Battlefield-serien, en senare utgåva släpptes 2015. Vi bestämde oss för att analysera *Bf4* då detta är ett mer testat och uppdaterat spel och för att det följer den mer typiska stilen för Battlefield-serien. *Bf4* uppdateras fortfarande och fick sin senaste expansion 2015, vilket alltså visar att det fortfarande är ett väldigt aktuellt spel.

Vi valde att endast titta på spel med core co-op, det vill säga spel som har kooperativ multiplayer-mekanik som en grund för spelet. Vi har inte undersökt spel som har en grund som singelplayer i första hand och co-op multiplayer i andra hand.

CS:GO som är väldigt stort inom E-sport världen och *Bf4* som är ett av de senare spelen från en väldigt lång serie framgångsrika spel, var båda väldigt lämpliga kandidater för vår undersökning. Vi har tagit fram fördelar och nackdelar i respektive spel för att jämföra dessa med varandra och för att komma fram till vad som sätter spelaren i ett kooperativt tankesätt och vad som kämpar emot det.

Vår spelanalys är upplagd på följande vis: Vi använde totalt 4 dagar åt analysen där varje spel ägnades två dagar var, för att inte blanda ihop vår upplevelse av dem, Det första vi gjorde var att sätta upp ett antal frågeställningar som vi skulle fundera på under testspelningens gång. Det är lätt att försvinna i tankar när man spelar och därför kände vi att frågorna var viktiga att ha i bakhuvudet för att ständigt bli påmind om samt hålla oss uppmärksamma. Vi satte oss i ett gemensamt rum med varsin dator med hög prestanda - då vi inte ville att prestanda på datorerna skulle kunna påverka resultatet av vår analys. Spelen skulle spelas med bästa möjliga förutsättningar. Om spelet hade spelats med dålig prestanda hade det kunnat orsaka hack i spelet, så kallat lagg vilket direkt kan förstöra spelupplevelsen.

Vi började med att spela *Bf4*. Då vi båda har tidigare erfarenheter av spelet så bestämde vi oss för att starta om det på nytt - för att på så vis kunna uppleva spelet från en jämlik startpunkt. Vi la ner cirka tio timmar i varje spel, då vi kände att det var lagom mycket tid för att lära känna spelet samt att få känna på progressionen - men samtidigt inte ta för mycket tid av vårt analys-arbete. Under hela testspelningen dokumenterar vi vad vi kom fram till så att vi senare kunde diskutera upplevelsen.

Vi delade även upp testspelningen i olika delar. I *Battlefield* spelade vi spelläget *Conquest* som är ett spelläge med ett maxantal på 64 användare vilket kommer att förklaras mer senare i uppsatsen.

Den första delen var utformad så att vi gick in i varsin match ensamma med okända personer och försökte spela så kooperativt som möjligt. Vi testade att använda text- och röstchatten. Efter att vi hade spelat ensamma gick vi med i en match tillsammans, för att på så sätt testa möjligheterna för kooperativt spelande i små grupper. Vi pratade mycket med varandra och jobbade tillsammans för att testa de kooperativa möjligheterna i bästa möjliga

situation. Sist så samlade vi ihop ett större gäng på fem personer, inklusive oss, för att testa hur en större grupp skulle klara sig i en match. När vi var nöjda med upplevelsen och kände att vi hade fått uppleva spelets progression och dess kooperativa aspekt, satte vi oss ner med våra anteckningar och diskuterade.

Därefter gjorde vi samma följd med spelet *CS: GO*. En sak vi var tvungna att anpassa för detta spel var att vi fick börja spela på rank 2 istället för helt från början, eftersom *CS: GO* är upplagd så att spelaren först måste komma till rank 3 innan hen får börja spela tävlingsinriktade matcher. Vi började alltså på rank 2 och spelade spelläget "Fritid", där det kan finnas upp till 20 användare på varje lag. När vi kommit till rank 3 så började vi spela spelläget "Tävlingsinriktat" (Detta spelläge innehåller 10 spelare, 5 mot 5) enligt samma struktur som *Bf4*, och avslutade sedan med diskussion samt jämförelse av anteckningar.

2.1.3 Hur vi har applicerat ANT

Vi har satt spelens progression system under ett förstoringsglas och dissekerat dem genom att ha brutit ner dem lager för lager och sedan visualiserat hur spelsystemen fungerade efter det. Vad är upplevelsen? Hur känns det? Ändras estetiken? Vad händer om vi ändrar dessa aktörer?

Under hela analysen har vi haft ANT i bakhuvudet - försökt skildra de olika aktörerna som kunnat bidra till undersökningen samt gått in på djupet för att på så sätt se hur vi kunnat använda aktören. Som alla andra system kommer det att vara många aktörer som har en viktig roll för resultatet. Utmaningen för oss har varit att få fram vilka aktörer som var relevanta och haft en roll för undersökningen, medan vi samtidigt behövt kunna backa undan och vara försiktiga så att vi inte jobbat med irrelevanta aktörer.

2.1.4 Avgränsningar

I våra analyser om spel så har vi fokuserat mest på de aktörer som påverkar progression systemen och vad det är som bygger upp dem, vad belöningarna är, vad spelaren får belöningar av, vad belöningarna är värda, spelarens motivation till progression samt grundmekanikens inverkan på progression och belöning. Dessa aktörer är huvuddelar för vad ett progression system är. Vi har sökt upp dessa när vi analyserat spelen och har dessutom att jämfört dessa mot varandra.

2.1.5 Inför Analys

När vi började analysera vad vi hade kommit fram till i spelen märkte vi att vi hade upplevt spelen lite olika, speciellt när vi spelat i större grupper. Medan en av oss hade haft en rätt lyckad runda med gott samarbete hade den andre haft det sämre och blivit lämnad ensam oftare utan samarbete. I våra analyser fick vi diskutera oss fram till vad vi båda hade upplevt lika och sedan vad som varit olika. När vi spelat i grupp hade även de andra i spelet haft lite olika upplevelser, så som att de hade känt obalans i matcherna och sämre möjligheter för samarbete än vissa andra. En kommentar vi fick från en i vår grupp när vi spelat Bf4 var "Jag upplevde mer än en gång att jag lämnades ensam i läger när vi hade fått order att vakta platsen, få spelare lyssnade på order." men samtidigt sa andra att det berodde på att folk inte tog några platser utan bara satt stilla hela tiden. Vi var tvungna att tänka på alla dessa kommentarer, försöka förstå dem, vad som kan ha hänt i de olika situationerna och sedan komma till eniga beslut om analysen.

2.2 *Battlefield 4*

Vi har följt Battlefield-serien sedan första spelet i serien, *Battlefield 1942*. Målet med serien har varit att sätta spelaren på ett krigsfält med sitt lag och simulera krig. I alla spel i serien har spelaren utan problem kunnat gå med i en online-match på egen hand samt att spelen haft högt underhållningsvärde.

Bf4 (vilket är den näst senaste utgåvan) innehåller många kooperativa funktioner - så som att ge ammunition till lagkamraterna, ge hälsa till lagkamraterna och ge tillbaka deras liv om de får hjärtstillestånd. Spelet erbjuder även en text-chat, en röst-chat samt snabbkommandon inne i spelet så som exempelvis "Följ mig" eller "Behöver sjukvård". Det finns möjlighet för användarna att skapa mindre grupper inom laget, där en användare kan starta matchen vid samma position som sina gruppkamrater och även få extra poäng för att hjälpa sina gruppkamrater. Gruppen har då en gruppleddare som kan ta order från hela laget och därefter ge dessa order vidare till sin grupp. Slutligen innehåller *Bf4* möjlighet för ett lag att ha en befälhavare. En befälhavare har en karta som hen kan använda för att leda sitt lag, skicka ut fordon eller flygplan till sitt lag, samt UAV, Unmanned Arial Vehicle som visar var på kartan fiender finns. Befälhavaren kan dessutom släppa ner lådor med ammunition till sitt lag samt avfyra missiler för att slå ut fiender etc.

2.2.1 Spelläge Conquest

Bf4:s matcher kan innehålla allt mellan två spelare till 64 spelare på stora banor. *Bf4* innehåller mer än ett spelläge, dock är det vanligaste spelläget "Conquest" och det är det spelläget som har funnits med ända sedan *Battlefield 1942*. "Conquest" går ut på att två lag, på upp till 32 användare var, börjar med en förbestämd uppsättning Tickets. På banan finns det en startplats för vardera lagen och mindre utposter på banan, som alla har varsin flaggstång i utposten. Målet med spelläget Conquest är att inta alla dessa utposter samt behålla dem. Utifall ett lag håller fler utposter än motståndarlaget så sjunker motståndarlagets mängd Tickets, och desto fler utposter ett lag håller desto snabbare sjunker motståndarlagets Tickets.

Att eliminera en motståndare medför att motståndarlaget förlorar en Ticket men det går mycket långsammare om man jämför med att hålla utposter. Målet med spelläget är helt enkelt att hålla och försvara alla utposter för att snabbt nå huvudmålet, vilket är att effektivast vinna matchen och det lag som är utan Tickets förlorar då hela matchen.

2.2.2 Analys av Battlefield 4

Spelet *Bf4* är byggt för att ge stora möjligheter till kooperativt spelande, men i matcherna som spelades upplevde vi att nivån på samarbete ändå blev väldigt låg. Spelet blev snarare kaosartat. De flesta spelarna sprang runt på egen hand och hjälpte sällan varandra. Många spelare använder snabb-kommandon så som "Behöver sjukvård!", "Behöver ammunition!", "Behöver Transport!" eller "Fiende i sikte!", men oftast för att endast hjälpa sig själva och alltså inte för att hjälpa andra. Chatten användes inte för något taktiskt alls utan mest för att flama deltagarna i matchen eller psyka motståndarlaget. Röstchatten stängdes av tidigt under spelet eftersom det var svårt att uppfatta vad som sades (det var mest skrik och brus från dåliga mikrofoner) vilket orsakade dålig stämning bland spelarna.

Progression systemet i *Bf4* är väldigt omfattande. Det är ett typiskt modernt progression system där spelaren tjänar ihop poäng i matcher för att sedan kunna uppgradera sin utrustning, låsa upp nya föremål och/eller gå upp i nivåer. *Bf4* har tagit det till en mer omfattande nivå med enorma mängder olika vapen, uppgraderingar att låsa upp och 140 olika ranker som har ökat i expansioner. Spelaren får poäng genom praktiskt taget allt som spelaren gör i en match, till exempel genom att tillintetgöra fienden, genom att hjälpa till att tillintetgöra fienden, ge hälsa, ge ammunition, ta positioner, använda fordon, hoppa in på sina

lagkamraters positioner, ge order och säga till var det finns fiender. Det finns många specifika sätt och spelaren får olika mycket poäng beroende på vilka saker spelaren utför.

Exempelvis får spelaren mer poäng för att tillintetgöra någon än att hjälpa till att tillintetgöra någon, mer poäng om hen tillintetgör en spelare som tidigare har tillintetgjort hen, mer poäng om hen är med i en grupp, mer poäng för att skjuta någon i huvudet och så vidare. Vid första anblicken kanske detta inte verkar så dåligt för ett multiplayer-spel, men höjer man blicken så ser man att det framtvingar ett väldigt speciellt beteende/spelarsätt om spelaren vill gå upp i nivå och uppgradera sina vapen.

Våra erfarenheter, efter att ha spelat många spel med liknande progressions system, är följande: I början är det väldigt nytt, spelaren spelar för att vinna matchen och man hjälper laget. Därefter upptäcker spelaren att de andra i laget har andra typer av vapen, man blir skjuten av ett vapen man inte sett förr eller möter en spelare med en högre uppgraderad stridsvagn och förlorar. Detta resulterar i att spelaren upplever sig att behöva fler vapen, bättre uppgraderingar och högre rank. Men för att till exempel få uppgraderingar för en stridsvagn måste spelaren köra en stridsvagn, eller för att få fler vapen inom en viss klass måste spelaren spela den klassen.

Detta gör att valen av vilka som ska köra fordon eller t.ex om spelaren borde vara support eller ingenjör, inte längre är taktiska val utan helt bestäms av vad spelaren upplever sig ha behov av att uppgradera mest. Detta medför ett väldigt själviskt beteende.

En slutlig funktion vi tänkt på är att *Bf4* har ett uppdragssystem online som inte belönar samarbete. För att få en belöning från uppdrag så krävs det till exempel att spelaren tillintetgör någon på en speciell bana eller på ett speciellt sätt och om spelaren möter kraven belönas spelaren med ett vapen. Ett bra exempel är uppdraget "Disinformation" som kom med expansionen *Final Stand*. I "Disinformation" måste man utsätta tio motståndare för en M84 Flashbang granat samt att tillintetgöra tre fiender med en kniv. När man har klarat av dessa krav får man ett tillbehör till sin utrustning som heter DS-3 Decoy. Det finns nästan hundra olika uppdrag med utrustning, så som kamouflage till avataren eller till vapnet, identitetsbrickor, vapen och utrustning. Detta resulterar i att spelaren struntar i målet med matchen, vilket är att ta positioner och istället endast försöker nå sina egna krav på uppdraget och bryr sig inte om utifall laget vinner eller förlorar.

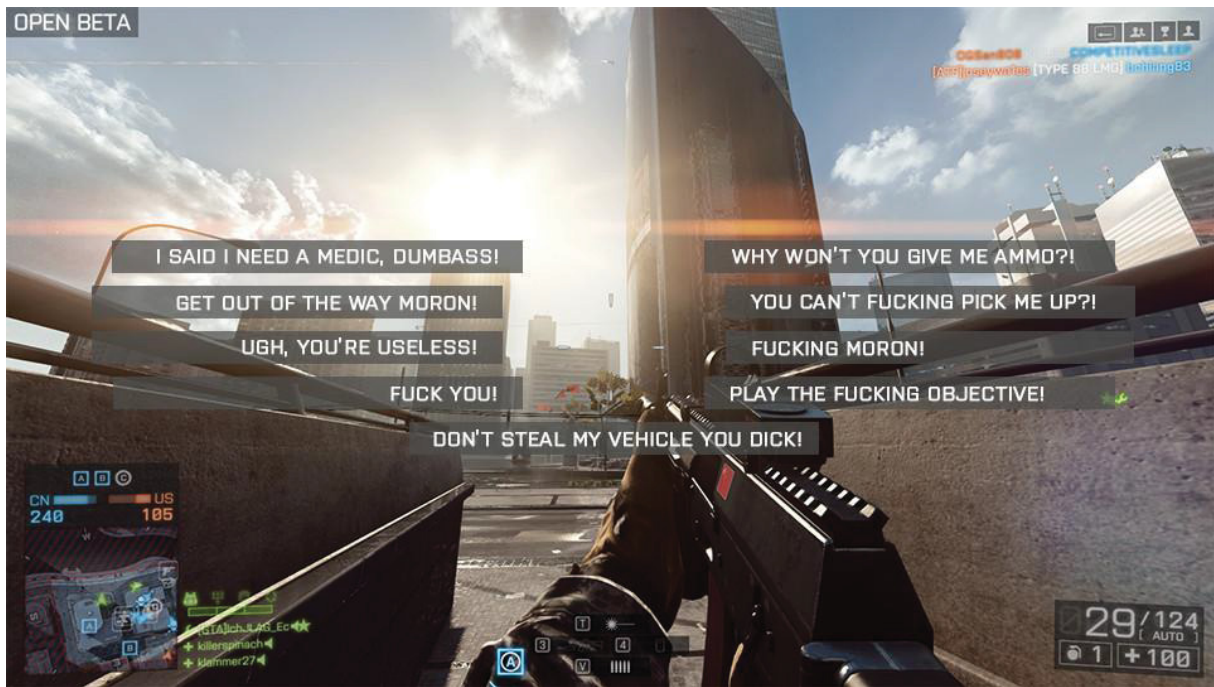


Bild 1. Ironisk bild på Battlefield 4 kommunikation. (<http://imgur.com> hämtad 16-11-2015)

2.3 CS: GO

Counter-strike är ett FPS-spel som har funnits med länge och alltid varit det främsta FPS-spellet inom E-sport. Detta beror på att, till skillnad från många andra moderna FPS-spel, så spelas *Counter-strike* i korta rundor där spelaren måste vänta på nästa runda om hen blir eliminerad. Rundorna för tävlingsinriktade matcher har en tidsbegränsning på 1.45 till 2 minuter och varje lag innehåller endast fem spelare. Detta resulterar i att det krävs mycket rörelse i matchen - spelarna har inte tid att stå still och vänta på motståndarna utan måste försöka uppfylla matchmålet eller hitta motståndarna snabbt. Det är ganska viktigt att spelarna planerar vad de ska göra och kommunicerar under matchens gång. *CS: GO* erbjuder både en text- och en röst-chatt, men till skillnad från *Bf4* så används dessa ofta för att kommunicera taktiken och ge tips till resten av laget. Laget som har en väl fungerande kommunikation har ett stort övertag i en match. *CS: GO* spelas också på mindre banor och med mindre lag än *Bf4*, vilket resulterar i snabbare matcher.

2.3.1 Spelläge tävlingsinriktat

Liksom *Bf4* så har *CS: GO* ett flertal spellägen. Vi valde spelläget "tävlingsinriktat", eller competitive, då det är det vanligaste och mest kända spelläget i *CS: GO* samt i klassiska *Counter-strike*. Här möts två lag "Terrorist" (refereras som T i vidare text) mot "Counter-Terrorist" (refereras som CT i vidare text). T:s uppdrag är att placera ut en bomb och försvara den tills den sprängs eller att tillintetgöra alla i CT. På dessa banor finns det två bombplatser och CT måste skydda dessa platser och/eller hitta bomben för att desarmera den.

Vissa banor innehåller gisslan och T:s uppdrag är då att hålla kvar gisslan tills tiden går ut eller att tillintetgöra alla i CT. CT ska försöka befria gisslan på olika sätt samt få dem till räddningspunkten.

Varje match består av 30 omgångar innan matchen är slut och det lag som vunnit flest omgångar vinner matchen. Lagen är fem mot fem. Rundorna för tävlingsinriktade matcher har en tidsbegränsning på 1.45 till 2 minuter och 15 sekunder "freeze", då spelarna får köpa vapen och andra verktyg som kan hjälpa under rundan.

2.3.2 Analys av *CS: GO*

CS: GO har ett simplare progression system än vad *Battlefield 4* har. De tidigare *Counter-strike*-spelen hade egentligen ingen långvarig progression alls i spelet utan progressionen hände endast genom att spelaren i fråga blev bättre på spelet.

Counter-strikes progression händer oftast inne i en match - i realtid. När matchen startar så är kontrollerna låsta under ca tio sekunder och alla spelare får då tid att köpa utrustning. Alla spelare börjar med en liten summa pengar och har en meny där spelaren kan köpa vapen och annan utrustning. Genom att tillintetgöra motståndarna, utföra uppdraget samt vinna får spelaren pengar som hen kan använda i nästa runda. Inget av detta förs senare över till andra matcher utan allt händer i just den matchen man är i.

I *CS: GO* har de lagt till ett rank-system som man ranks upp i genom att vinna och tjäna ihop poäng i matcher. Rank-systemet finns i första hand där för att sortera spelares olika erfarenheter. Högre rank blir placerade med andra spelare i högre rank för att balansera upplevelsen. De har dock belöningar också men till skillnad från till exempel *Bf4* så är detta inte utrustning eller något som skulle kunna ge dem fördelar i matcher - utan bara rent estetiska ändringar så som färger och utseende på objekt.

De olika målen i spelet och den individuella belöningen spelarna får i *CS: GO* är så små att de inte gör särskilt stor skillnad i spelet om spelaren inte spelar på elitnivå. Detta skapar en lagkänsla i spelet. Det viktiga är att laget vinner, inte spelarens egen belöning. På elitnivå spelar belöningen en lite större roll på individnivå men har fortfarande en positiv effekt på lagkänslan. Det är viktigt för hela laget att alla är rätt utrustade så att belöningen inte blir individuell utan istället är en samlad inkomst inom laget som de sedan kan använda för att hjälpa varandra. Om någon ligger under med pengar hjälper lagkamrater med mer pengar så att denna spelare inte blir i underläge i matchen. Elitspelare har lärt sig använda pengarna rätt, genom att man granskat systemet och vet vad det är som ger vad. Elitspelaren vet hur de kan använda spelets funktioner för att klara sig i genom spelet och därigenom belönas "rätt".

Counter-Terrorist	General	Terrorist
DEFEAT	WEAPONS KILL	DEFEAT
LOSS-1 \$1400 LOSS-2 \$1900	SMG KILL \$600 - P90 KILL \$300	LOSS-1 \$1400 LOSS-2 \$1900
LOSS-3 \$2400 LOSS-4 \$2900	SHOTGUN KILL \$900	LOSS-3 \$2400 LOSS-4 \$2900
LOSS-5 \$3400	AWP KILL \$100	LOSS-5 \$3400
VICTORY	KNIFE \$1500	LOSS WITH BOMB PLANT ADDITIONAL BONUS \$800
ELIMINATION WIN \$3250	OTHER KILLS	VICTORY
TIME OUT WIN \$3250	KILL \$300	ELIMINATION WIN \$3250
BOMB DEFUSAL WIN \$3500	TEAM KILL -\$3300	BOMB DETONATION WIN \$3500
BOMB DEFUSAL (INDIVIDUAL) \$300		BOMB PLANT (INDIVIDUAL) \$300
MAX CASH \$16.000	CREATED BY : ETVEY WWW.VAKARM.NET	TIME OUT LOSS (INDIVIDUAL) +/- \$0
		MAX CASH \$16.000

Bild 2. Poänglista över olika mål i *CS: GO*. (<http://vakarm.net> hämtad 16-11-2015)

2.4 Sammanfattning av analyserna

Genom analysen har vi kommit fram till ett antal slutsatser. *CS: GO* och *Bf4* är båda väldigt underhållande spel som har lyckats väl på marknaden med en stor samling följare. De är dock olika spel - två FPS spel som har skapats för olika anledningar. *Bf4* är designat med starkt fokus på att vara lika underhållande för en ensam person som för en grupp personer, vilket möjliggör en större målgrupp. *CS: GO* är ett spel som är bättre byggt för kooperativt spelande, både mellan personer som känner varandra samt för främlingar. Det är ett spel designat för tävlingsinriktat spelande.

Vi tror att den huvudsakliga anledningen helt enkelt är att *CS: GO* har kortare banor och mindre lag, och att i *CS: GO* är den enda vinsten spelaren kan få är att vinna en match - där allt handlar om vara i det vinnande laget. Spelaren kan få poäng även om matchen förloras men poängen har inte samma betydelse i *CS: GO* som i *Bf4*. *CS: GO* har lagt låg vikt på rangsystemet och lägger istället själva resultatet av matchen som det viktigaste. Detta resulterar i att spelarna har större motivation att vinna och därför väljer att samarbeta. Även om *Bf4* har massor av kooperativa funktioner så fallerar ändå motivationen för användaren vilket resulterar i att effektivt samspel i *Bf4* är mer ovanligt än i *CS: GO*.

En intressant liknelse hade varit om man anordnade två fotbollsmatcher. Vi kan kalla dessa matcher Match 1 och Match 2. I Match 1 så får spelarna i ett lag en stor summa pengar om de vinner matchen och som alla deltagare får dela lika på.

I Match 2 får laget en stor summa pengar om det vinner matchen, som alla får dela på men alla spelare får även en individuell summa pengar baserat på varje passning, skott, mål, aktiv minut, räddning och så vidare. som denna spelare gjort.

Matcherna hade antagligen spelats väldigt annorlunda. Man skulle troligen se mycket fler skott på mål i Match 2. Det skulle även vara fler onödiga passningar som hade ökat risken för motståndarna att få bollen. Spelare skulle också lämnat sina positioner oftare och vilja vara mer där bollen är. Man skulle helt enkelt se mycket mer själviskt beteende i Match 2 än i Match 1. Detta på grund av att spelarna har fått individuella mål som kan utöka deras personliga vinst.

Likt fotbolls-exemplet ovan såg vi detta i *Bf4*. Spelare stannade inte för att försvara utposter eftersom att det inte resulterade i lika mycket poäng - vilket i slutändan resulterade i att den utposten blev övertagen av motståndarna. Det var även många spelare som slängde ut sjukvårdslådor och andra utrustningar på platser där de inte behövdes.

2.6 *Koncept på progression system för kreativt spelande*

Introduktion Kreativt spelande progression system har som mål att öka de kreativa möjligheterna för spelaren och är designa för att ta fram samarbete i lagmatcher inom FPS-spel genom att låta spelaren vara kreativ i sin spelarstil. Det ska inte uppmana spelaren med att “grinda” i spelet för att låsa upp vapen som spelaren vill ha för att förbättra sin spelupplevelse.

2.6.1 Beskrivning

Många progression system idag bygger på en personlig digital utveckling inom spelet, vilket fjärmar spelaren från medspelarna. Det spelaren tittar på är bara på sin egna progression istället för lagets mål och progression. Kreativt spelande progression-system är utformat för att höja samarbetsviljan mellan spelarna och samtidigt ge en intressant upplevelse av progression för spelarna.

2.6.2 Särdrag

- All utrustning för spelaren är tillgänglig när hen börjar för att låta spelarens kreativa spelande ta överhanden. Spelaren ska få tillgång till vad hen vill av de möjligheter som spelet ger.
- Systemet visar spelarens riktiga progression i form av statistik som spelaren kan följa och sedan använda för egen utveckling eller bara som intressant läsning..
- Erfarenhetspoäng tjänas in genom att hjälpa sitt lag och slutföra spelets mål.
- Alla erfarenhetspoäng som spelaren tjänar under en match kommer vara gömda för spelaren under matchen och visas först efter matchen är klar.

2.6.3 Erfarenhetspoäng & Ranker

Under matcher tjänar spelaren erfarenhetspoäng som efter en match kommer läggas till i hans personliga rank. Rangsystemets funktion är att matcha ihop spelaren med spelare som ligger på samma erfarenhetsnivå i spelet och även ge spelaren både återkoppling på sin framgång och möjlighet att visa upp sin framgång.

Erfarenhetspoäng delas ut när spelaren gör saker för laget och för att stimulera samarbete, så som rädda, skydda, lyda eller samarbeta på annat sätt med sina medspelare för att nå huvudmålet i matchen. Att exempelvis skjuta motståndare i en speciell del av kroppen eller använda något speciellt vapen påverkar inte antalet erfarenhetspoäng. Antalet erfarenhetspoäng spelaren tjänar under matchen kommer inte visas för spelaren förrän matchen är slutförd, detta för att undvika att distrahera spelaren under matchen.

Med dessa erfarenhetspoäng så låser spelaren upp färger, kläder, kamouflage och skins till olika vapen när spelaren rankar upp. Detta för att inte ge spelaren någon fördel i spelet utan bara som en kosmetisk belöning i spelet för spelarens progression.

2.6.4 Statistik

Spelarstatistik som speglar spelarens framgång.

Detta visar spelarens faktiska progression, inte bara en siffra som säger den rank som spelaren ligger på som bara är en symbol för tid och spelarens karaktärs utveckling. Utan detta visar spelarens utveckling, hur hen spelar, vad hen har blivit bättre på, vad hen kan bli bättre på. Allt eftersom spelaren blir bättre på sin personliga spelstil låser hen upp olika titlar till sin karaktär. Detta för att visa vad hen har för spelstil och vad andra spelare kan förvänta sig av hen.

Statistiksidan innehåller.

- Antal spelade timmar.
- Antal gånger man eliminerat någon.
- Antal gånger man dött.
- Antal assister.
- K/D (Kills kontra Deaths).
 - Se en direkt jämförelse på hur spelaren dör och dödar.
- Erfarenhetspoäng samlade.
 - Se hur bra spelaren samarbetar.
- Antal gånger laget vunnit.
- Antal gånger laget förlorat.
- Spelarens spelstil.
 - För att spelaren ska kunna hitta sin roll i spelet lättare.
- Spelarens bästa grupp.
 - Vilka andra spelare som hen fungerar bra med.
- Spelarens bästa vapen och bästa fordon.
 - För att spelaren ska se vad hen är bra på och vad hen borde titta på för att optimera sitt spelande.

- Logg-rapporter på matcher man spelat innehållande matchens deltagare, slutliga resultat, speltid och på vilken bana matchen spelats på. Rapporten ska även innehålla spelarens egna resultat så som antal eliminerade och förlorade liv, precision med sitt vapen och vilket som var spelarens bästa vapen respektive bästa fordon. Slutligen innehåller rapporten lagets samlade information om hur laget har hjälpt varandra och den samlade statistiken på alla i laget.

2.6.5 Utrustning

Direkt när spelaren startar så har hen tillgång till all utrustning för att spelaren ska “hitta sig själv” i spelet. Detta tillför den personifiering som många spel redan har men som spelare i normala fall behöver kämpa väldigt länge för. Genom att ge spelaren all utrustning behöver inte spelaren känna ett behov att låsa upp utrustning för att bli bättre utan utvecklingen kommer ligga i spelaren själv. När spelaren har tillgång till all utrustning kommer spelaren att kunna vara kreativ och hitta sin egen spelstil och uppsättning av utrustning som hen föredrar och som sedan kommer att påverka spelarens titel och spelstil.

2.6.6 Belöningar

När man går upp en rank får spelaren en gåva för att belöna dennes progression. Dessa belöningar är endast kosmetiska och har inget inslag på spelmekanikerna över huvud taget. Spelaren kommer redan ha en uppsättning av färger, kläder och skins för att personifiera sin avatar. Belöningarna kommer vara sällsynta och unika färger, skins och kläder som inte alla spelare har och som gör avataren ännu mer unik. Det är inget som har något direkt inslag på t spelandet i sig men är en unik gåva för att belöna framsteg.

2.7 *Hur vi testade konceptet*

Alla tester gjordes i spelet Bf4 där vi använde våra vänners högrankade konton för att kunna testa ut fler olika scenarion. Vi bad alla spelare att sätta upp sina karaktärer efter våra instruktioner som de sedan fick testa och utveckla. Vi utgick från Bf4 för att det gav oss mest frihet att testa olika prototyper utan att behöva bygga ett helt spel. Våra tester bestod av fem spelare i varje lag. Allt som allt har 20 spelare deltagit i vår undersökning fördelat på tio erfarna spelare som spelade mot varandra och tio oerfarna spelare som spelade mot varandra.

3. Resultat och diskussion

3.1 Diskussion

Progression system är uppbyggt av flera mindre aktörer som tillsammans skapar ett aktörnätverk av faktorer. Zoomar man in ännu djupare märker man att även dessa aktörer är aktörnätverk uppbyggda av faktorer och man kan praktiskt taget fortsätta zooma in djupare och djupare hur långt som helst. Detta undvek vi att göra då informationen skulle bli irrelevant. Progression system är något som visar spelaren att hen rör sig framåt och att hen utvecklas parallellt med spelets gång.

En match består av ett antal olika aktörnätverk som samarbetar eller motarbetar varandra för att nå målet. I en match av till exempel Bf4, har vi två lag som möter varandra. Dessa lag är aktörnätverk som består av spelarna, några av de viktigare aktörerna, de mänskliga aktörerna. Spel är uppbyggt på struktur och programmering, det finns alltså regler och förutbestämda beteende som aktörerna följer i ett spel för att det ska fungera. Det finns en aktör som inte följer förutbestämt beteende, den mänskliga aktören, den oförutsägbara aktören. Den mänskliga aktören är den som sätter igång hela systemet och får det att fungera. Det är också vid den mänskliga aktören som regler kan brytas och nätverkets styrka läggs i dessa aktörers händer. Här ser vi en stor skillnad mellan de två spelen det vill säga antalet mänskliga aktörer som dessa nätverk innehåller. Som vi tidigare beskrivit så innehåller Bf4 oftast mycket större lag, upp mot 32 spelare i varje, i jämförelse med CS: GO fem spelare i varje lag. Nätverket i Bf4 har då alltså många fler mänskliga aktörer som spelar roll för matchens slutresultat, vilket både kan vara positivt och negativ. Laget har många fler aktörer som jobbar för att nå målet men i ett samarbetsperspektiv är det många fler aktörer som måste kunna kommunicera och arbeta tillsammans för att detta ska vara något positiv. Detta var något vi märkte inte var så lätt. De fem spelarna i en CS: GO match har relativt lätt att kommunicera med varandra så länge de mänskliga aktörerna hade ett sätt att överföra information, vilket röstchatten löste. Detta resulterar i ett starkt nätverk där alla aktörer vet målet och vad som ska göras. Det var dock inte lika lätt när man skulle kommunicera med 31 andra aktörer. Då kommunikationen inte gick lika lätt i Bf4 kom inte informationen fram lika lätt mellan aktörerna vilket skapade förvirring. Nätverket blir svagt då det finns aktörer som inte visste vad de skulle göra för att bäst nå målet.

Att definiera vilka aktörnätverk som rör sig i ett progressionssystem är svårt då dessa är uppbyggda på så många olika sätt. I CS: GO kan man dela upp progressionen i två olika

progressionssystem. Det första systemet är aktivt under själva matchen där spelaren får en mindre summa pengar som spelaren sedan kan köpa nya vapen eller ny utrustning för att utvecklas med inom matchen. Den progression som sker under matchen, kan inte tas med utanför matchen eller till nästa match. Det som följer med är belöning för prestationen i matchen och som sedan hamnar i det andra progressionssystemet. Då alla spelare har samma förutsättningar att köpa den här utrustningen blir det ett balanserat system, där allt hänger på spelarna för att målet ska nås.

Det andra systemet är aktivt utanför själva matchen och visar spelaren en siffra som , enligt spelet, anger hur mycket eller lite erfarenhet spelaren har. Med hjälp av denna siffra matchas man automatiskt ihop med andra spelare med lika erfarenhet. Det fungerar på så sätt att efter varje match så får spelaren ett antal erfarenhetspoäng baserat på hur många fiender som spelaren tillintetgjort och/eller de mål som spelaren har lyckas uppfylla. Spelaren får även erfarenhetspoäng om hens lag vinner, inte bara rundan utan hela matchen. Detta är två väldigt enkla progression system i *CS: GO*.

Bf4 har endast ett stort sammankopplat progressionssystem, vilket kan förklaras genom att spelaren får "erfarenhetspoäng" för nästan allt hen gör i spelet. För detta låser spelaren upp saker som exempelvisvapen, och annan utrustning beroende vad hen har gjort, till exempel genom att låsa upp ett visst vapen finns där ett system för just den vapenklassen. Därför kan man säga att *Bf4* har flera mindre aktörsnätverk som i sig är små system, som i sin tur bygger upp det stora progression systemet. Detta som just är beskrivet är också ett ganska simpelt progressionssystem, dock är skillnaden att spelaren i *CS:GO* har mycket mer makt för att välja vad som ska låsas upp. I *Bf4* så har spelaren också en viss makt men denna makt att välja kommer i ett mycket tidigare skede i form av hur spelaren kan välja att agera, på vilket sätt spelaren ska uppleva spelet, eller hur spelaren ska tillföra sitt lag. Detta blir i väldigt många fall fokuserat på vad spelaren kan tillföra sig själv - istället för att fokusera på att tillföra sitt lag. Belöningarna stämmer alltså inte med insatsen som spelaren gör för att skapa en kreativt och skiftande kooperativ upplevelse. Detta skapar ett obalanserat system som motverkar målet.

Vi har konstaterat att i all enkelhet så har båda progression systemen två huvudaktörnätverk. Dock skulle vi vilja påstå att vi har en tredje och den mest viktiga aktören som man kanske inte tänker på i första taget fast den ändå är rakt framför oss, nämligen spelaren.

Vi nämner mycket om spelaren och vad det finns för motivation för spelaren. Utan spelaren så finns det självklart inget progressionssystem. Vad skulle kunna utvecklas parallellt med spelets gång om inte spelaren fanns där?

I dagens samhälle kan vi tydligt se att människor uppskattar att mäta sina framgångar på olika områden. Som exempel kan vi nämna stegräknare eller träningsappar, där vi tydligt kan se vår utvecklingskurva av något vi gör i verkliga livet.

Det är därför ett progressionssystem som det som finns i Bf4 fungerar så väl när det gäller individuellt spelande eftersom det mäter spelarens framgång i allt samt ger spelaren något att sträva efter. Däremot fungerar nästan tvärtom när det gäller att främja samarbete i spel, eftersom det får spelaren att lägga större fokus på sig själv, än fokus på vad som egentligen händer i spelet och vad som händer med spelarens lag. När en aktör i ett nätverk bestämmer sig för att gå sin egen väg och slutar samarbeta med andra aktörer blir det ett svagt nätverk. Det skapar ett själviskt tänkande där ens egen utveckling är viktigare än lagets utveckling och vad spelaren individuellt kan tillföra för lagets samarbete.

När det gäller *CS: GO* som består av två olika progressionssystem, det ena där progressionssystemet bara är en liten siffra som visar vad spelaren har för level och det andra progressionssystemet som visar hur stor mängd pengar spelaren har att köpa verktyg som kan behövas för att kunna vinna matchen med sitt lag. Detta skapar en mindre självisk tanke. Aktören har större motivation att samarbeta med de andra aktörerna i nätverket för att nå slutmålet, vilket skapar ett starkt nätverk. Spelaren kan bara utvecklas utifall laget utvecklas och vinner matchen.

3.1.1 Diskussion om Prototyp och koncept resultat

- **Utrustning**

“All utrustning för spelaren är tillgänglig när hen börjar för att låta spelarens kreativa spelande ta överhanden. Spelaren ska få tillgång till vad hen vill av möjligheterna som spelet ger.”

Här gav vår testgrupp lite delade svar. För de erfarna spelarna så gjorde detta ingen större skillnad utan de visste vilken utrustning de var mest bekväma att spela med. De spelare som var nya till spelet kände att detta gjorde det lättare att komma in i spelet och kände inte att det var orättvist för att de var sämre. De upplevde att spelet blev roligt när de fick testa lite olika vapen och annan utrustning för att kunna hitta sig själva i spelet.

Det gjorde dock att många av de “sämre” vapnen och utrustningen blev helt oanvända och alldeles onödiga. Denna utrustning kan dock inte uteslutas från spelet, då det kan finnas spelare som finner denna utrustning intressant även om de inte användes i våra tester.

En mycket intressant del i testerna som vi såg var att de nya spelaren förstod samarbetet bättre och tog det till sig på ett annat sätt än de erfarna spelarna.

Exempel

De erfarna spelarna använde förmågan att återuppliva spelare bara om de var i närheten av en spelare som behövde hjälp så länge de inte äventyrade deras eget “liv”. Nya spelare arbetade med den förmågan aktivt för att kunna hålla laget uppe. Detta gjorde att de nya spelarna höll ihop mer under spelets gång än vad de erfarna spelarna gjorde. Detta kan även bero på att de erfarna spelarna kunde banan och visste spelstilar som fungerade för de olika miljöerna.

- **Statistik system**

“Systemet visar spelarens riktiga progression i form av statistik som spelaren kan följa och använda för egen utveckling eller bara intressant läsande.”

På grund av att vi använder statistiken som Bf4 redan samlat in från gamla konton och som var påverkade av tidigare spel, så fick vi anteckna statistiken manuellt. Under spelets gång

iakttog vi varje lag själva under spelets gång och förde anteckningar som sedan dubbelkollades mot matchens resultat och spelarens egen uppfattning av spelet.

Alla spelare tyckte detta var intressant och jämförde gärna sin statistik med varandra.

På grund av att testerna inte varade länge nog kunde inte testen definiera en spelstil eller bli väldigt intressant.

- Erfarenhetspoäng/gömda erfarenhetspoäng
“Erfarenhetspoäng kommer från att hjälpa sitt lag och slutföra spelets mål.
Alla erfarenhetspoäng som spelaren tjänar under en match kommer vara gömda från spelaren under matchen och först visas efter matchen är klar.”

På grund av att Bf4 visar sina poäng på skärmen så bad vi spelarna att ignorera dem under testens gång. Vi byggde vårt egna poängsystem och antecknade dessa när vi iakttog deras spelande.

När vi gömde vad de fick poäng av, hade de erfarna spelarna svårare att samarbeta och de spelade som de brukade göra. De nya spelarna lyckades bättre då de hade en annan syn på sitt samarbete. Efter halva testet valde vi att berätta vad som ger poäng, för att se hur samarbetet och spelet förändrades. Då det är ett spel och lagen ville vinna omgången så blev det en stor skillnad. Lagen slutade “spela” och sprang istället runt tillsammans och ville inte skjuta på varandra eller hamna i kontakt med dem för att inte ge dem chansen att få poäng. Grupperna såg till att de tog olika baser och för att slippa kontakt.

Exempel

Lag blått tar bas 1, lag rött tar bas 3. Lag blått tar bas 2, lag rött tar bas 1 osv. Detta förstörde spelet och visar därför varför poängsystemet måste ändras och möjligt vara gömt för att spelaren inte ska fokusera på den biten allt för mycket.

- **Belöningar**

“Kosmetiska lösningar som definierar spelaren men ger inga praktiska fördelar”

Istället för vapen och annan utrustning som göra spelet långsammare och som gör att vissa spelare fokuserar på andra saker än gameplay, valde vi att låta spelare låsa upp andra speciella föremål som definierar dem på slagfältet och därmed visar för andra spelare vad detta är för typ av spelare. Exempelvis vad hen är bra på, vad hen föredrar att göra, hens spelarstil eller helt enkelt bara ser cool ut. Detta gav ingen ändring på hur personerna spelade spelet i sig själv, men påverkade de andra delarna i systemet. Belöningarna ska komma som ett resultat av spelarens utveckling och inte spelaren som utvecklas av belöningen.

Testgruppen hoppades på att de låste upp nya saker varje gång, vilket gjorde att vi märkte en viss frustration hos spelarna när de inte förstod riktigt varför en annan spelare fick ny utrustning men man själv inte fick det. Dock var fokus bara på matchen. För att lösa detta märkte vi att vi behövde vara mycket mer tydlig till varför spelaren fick belöningen och tillsammans med belöningen ge dem en förklaring på varför de fick den. En annan möjlighet är att spelaren får en viss valutasumma som spelaren kan köpa för. Detta är tester för framtiden.

3.2 Resultat

Den stora delen av denna undersökning blev att på ett mikroskopiskt avstånd, undersöka aktuella moderna progressionssystem på marknaden, för att verkligen kunna bryta ner och kunna se beståndsdelarna i dessa system. Med hjälp av den tidigare forskningen kunde vi ställa oss frågor som vi inte tidigare tänkt på och på så sätt få fram svaren vi strävade efter.

Mycket tyder på att progressionssystem är en stor del av dagens multiplayer-upplevelser. De ger ett djupare engagemang i multiplayer-spel som gör att spelarens karaktär känns mer unik, som personifierar upplevelsen och som ger det ett intressantare omspelsvärde. Det kan få spelaren att känna att det finns något mer än endast banan som spelaren befinner sig på just då och det kan vara ett bra sätt att låta spelaren lära sig saker om spelet på ett bekvämt sätt.

Progressionssystem ger spelaren en känsla av utveckling, en känsla av att hen har åstadkommit något med sitt spelande och inte minst att kunna skryta över för andra

medspelare. Detta gynnar utvecklarna också, då det är ett bra sätt för utvecklarna att hålla god uppsikt på sina användare. De kan använda det för att matcha ihop mer erfarenhetskompatibla spelare med varandra för att göra upplevelsen mer utmanande, men fortfarande hålla ett högt underhållningsvärde.

Samtidigt som progressionssystem kan ge väldigt mycket positivt till ett spel, så kan de även stjälpas och vara negativt för spelet om de inte är genomtänkta och har ett tydligt syfte. Väldigt många spel på marknaden idag har någon form av progressionssystem, inte minst multiplayer FPS spel. Det kan vara något så simpelt som t.ex. en sida i spelet där det står fakta om ditt spelande (så som antal gånger du har blivit skjuten, antal gånger du har skjutit någon, antal gånger du har vunnit och vilket som är ditt favorit vapen o.s.v.). Detta är en väldigt simpel form av ett progression system, likt en stegräknare som vi nämnde innan - en räknare som får dig att veta vad din avatar har åstadkommit, i princip alla FPS-spel har en sådan räknare idag.

Det vi har kommit fram till genom vår undersökning är att dessa progressionssystem verkligen måste tänkas igenom mycket noggrant. Vad har progressionssystemet för syfte i spelet? Hur belönas spelarna i progressionssystemet? Finns progressionssystemen på grund av tiden de lagt ner i spelet eller finns de där för de faktiska prestationer och den ansträngning som spelarna lägger ner i spelet? Vad kommer progressionssystem ha för påverkan på spelarna? Kommer det uppmuntra till individuell praktisk utveckling istället för kreativ utveckling där spelaren faktiskt blir bättre eller är det bara de nya verktygen som får det att verka så?

Det mest viktiga är att progressionssystemet inte blir något påklistrat i efterhand, systemet måste designas med spelets syfte och målgrupp i fokus. Ska man designa ett spel där kooperativt samarbete spelar stor roll så måste progression systemet finnas i åtanke under hela processen, annars riskerar det att bli så som så många andra moderna spel råkat ut för - progressionssystemet tar för mycket fokus i spelet. Matcherna blir ett verktyg för att samla ihop poäng till avataren och spelet blir en så kallad grindning upplevelse. Målet i spelet skiftar och handlar inte längre om att vinna matcher, utan mer om att få mest poäng i en match och nå högsta nivån med allt upplåst.

Hur kan vi med hjälp av progressionssystem göra moderna FPS-spel mer kooperativa?

Så, varför var det vi nämnde ovan relevant för den kooperativa aspekten? Jo, för att det är just ett icke genomtänkt progressionssystem som kan orsaka att spelarna inte följer spelets egentliga syfte så som kooperativt spelande. För att designa vårt koncept var vi tvungna att besvara vår frågeställning. Det gjorde vi genom att ställa oss just de frågor vi nämnde i början av förra stycket och som vi anser behövs ställas när man designar ett progression system och sedan besvara dem med hjälp av vår tidigare forskning och analys.

De kooperativa möjligheterna i FPS-spel ligger inte i progression systemet utan i spelarna. FPS-spel är en väldigt kreativ upplevelse för spelaren där spelarna oftast presterar bäst om de får friheten att finna sitt eget sätt att spela. I ett FPS-spel får inte progression systemet ta för mycket plats. Det progression systemet måste göra är att låta spelaren tänka själv, vara kreativ och ha fokus på den aktuella matchen, medan det fortfarande ger feedback på spelarens prestationer och hjälper spelaren hitta möjligheter för att bli bättre.

Daniel H. Pinks text om motivation har varit en stor inspirerande faktor för oss, han menar att stora belöningar fungerar bra för enkla mekaniska lösningar, men kan ha direkt skadande effekt på resultatet för en kreativ och kognitiv lösning. Mindre belöningar har dock inte någon större påverkan på kreativt tänkande. Det är alltså inget fel att ge belöningar - det kan ha väldigt positiv effekt på upplevelsen för en spelare att bli belönad för sin prestation, men det får inte vara något för stort som gör att spelaren endast spelar för att få belöningen. Det är inte belöningarna som ska utveckla spelaren, utan belöningarna är i stället en positiv återkoppling på spelarens utveckling. Pink skriver även att belönaren, i detta fall spelutvecklarna, måste få bort tanken på belöningen ur huvudet på de som utför uppgiften. Därför borde spelet inte uppge någonstans hur mycket poäng spelaren får av just det spelaren utför, och på vad som ger spelaren poäng i spelet, eftersom det distraherar spelaren från matchen och istället ger fokus på den digitala progressionen.

Vi märkte i ett av spelen vi analyserade att individuella mål med större belöningar snarare hade en negativ effekt på spelarens motivation att fokusera på huvudmålet. Spelet kan ha fler än ett mål som är belönande, för att ge spelaren alternativ och en större upplevelse. Dessa mål får dock inte ha större betydelse för spelaren än huvudmålet i spelet och dra undan fokus.

Konceptet vi skrev designade vi för att kunna appliceras och modifieras för det FPS-spelet som man vill använda det på. Redan i tidigare forskning när vi först hittade David H. Pinks *Drive: The surprising truth about what motivates us*, förstod vi att detta skulle vara en stomme för vårt arbete. Texten tog upp det vi hade upplevt som ett problem i dagens progression system. När vi designade vårt koncept på ett progression system blev Pinks text en lins för oss som vi kollade igenom när vi diskuterade. Vi valde att göra ett skriftligt koncept då vår undersökning var omfattande nog och vi inte hade tid att göra en digital prototyp utan ville fokusera på texten, det skriftliga konceptet framför vårt resultat utmärkt. Koncept har vi erfarenhet att skriva under vår period på Blekinge Tekniska Högskola så det var inget nytt för oss. Motgångar blev just testandet av konceptet, det blev väldigt små och analoga test för att testa vår teori. Vi känner dock att detta inte var det konceptet vi hade skapat när vi började den här undersökningen. I början var våra tankar att det just var antalet belöningar som var det stora problemet men undersökningen visade att antalet inte behöver vara problemet utan det handlar mer om vad belöningen är och varför du får den. Även att det är viktigt vilken roll progression systemet håller i spelet, om det är ett roligt mini spel eller om det är en del av den hela upplevelsen.

Detta arbete har varit utmanande men väldigt givande för vår utveckling som spelutvecklare. Allt som vi har undersökt och kommit fram till under processen är saker vi kommer att ta med oss i framtiden - applicera och utveckla. Vi har fått viktiga insikter på vad som kan påverka upplevelsen för användare och hur vi kan få våra spel mer intressanta och mer motiverande.

4. Ordlista

Avatar - En bild, modell eller ikon som representerar en användare i ett nätverk.

Farming - En term inom spel som beskriver processen för att delta i repetitiva uppgifter när spelaren samlar på en specifik sak.

Run and Gun - Springa och skjuta vilt omkring sig.

Grind - Substantiv för Grindning. Förklarande ord för en aspekt i ett spel som får deltagaren att hålla på med Farming.

E-sport - Professionellt digitalt spelande.

UAV - Obemannad luftfarkost (Unmanned Aerial Vehicle).

Tickets - Tickets symboliserar lagets poäng i en Battlefield 4 Conquest match.

Flejma - Flejma eller Flama är en term för dåligt beteende eller trakasserier i ett onlineforum eller i en chatt.

M84 Flashbang - En flashbang/stungranat från spelet Battlefield 4 gjord för att blinda fiender. Belönad genom uppdrag i en online match.

DS-3 Decoy - Utrustning i Bf4 för att distrahera fiender. Belönad genom uppdrag i en online match.

Ranker - Ranker är en form av räknare som ska symbolisera din virtuella erfarenhets nivå. Finns i både Battlefield 4 och i CS: GO.

Expanssioner - En utökning av ett spel med nytt innehåll.

Lagg - Lagg kan vara fördröjning i uppdatering av nätverkstrafiken eller prestanda förutsättningar som inte möter kravet av spelet vilket resulterar i hackande eller hoppande rörelser i spelet.

Kooperativt/Co-op - Samarbete/samspel. Vanligt hört inom spelindustrin för att beskriva spel där du kan spela tillsammans med andra användare.

5. Källförteckning

Bild 1. Ironsik bild på Battlefield 4 kommunikation. (<http://imgur.com> hämtad 16-11-2015)
<http://i.imgur.com/Veo9o3D.jpg>

Bild 2. Poänglista över olika mål i CS: GO. (<http://vakarm.net> hämtad 16-11-2015)
http://www.vakarm.net/files/aks/Cash_Csgo_Vakarm_Final.jpg

Forlizzi, j. (2011). Where is the Thinking in Systems Thinking? Magazine Interactions, volym (18), s49-s51.

Meadows, D. H. (2009). Thinking in Systems A primer. London: Earthscan

Peng, W. Haieh G. (2012). The influence of competition, cooperation, and player relationship in a motor performance centered computer game k.28. Computers in Human Behavior (s.2100-2106). Michigan: pergamon-Elsevier Science LTD.

Pink, D, H (2009). Drive: The surprising truth about what motivates us. New york: Penguin Group

Ritske Danker (2011). Using Actor-Network-Theory (ANT) doing research. 2015-11-06, <http://ritskedankert.nl/publicaties/2010/item/using-actor-network-theory-ant-doing-research>

5.1 Spel referenser

Battlefield 4, Dice, Electronic arts 2013

Call of Duty Modern Warfare 2, Infinity Ward, Activision, 2009

Counter-Strike: Global Offensive, Valve Corporation 2012

Counter-strike, Valve Corporation 2000

Doom, Id software, Id software 1993