# Participant Number: 2

# Condition Order: 2

1 = Discrete, Continuous

2= Continuous, Discrete

# Hand

Venstre hånd

# Condition 1: Continuous

Emilie glemte at sige ”flow” er vigtigt

Føler sig godt tilpas.

Bange for bobble, tvunget til at sejle ind i den.

Ved ikke hvilken fisk han fanger

Forestiller sig han ikke gjord det rigtigt første gang.

Kan man klikke på ting? Ved ikke hvordan en cod ser ud.

Fandt ud af hvad cod var efter han fangede en.

Vil gerne have en cod mere, derfor han går efter den samme fisk 2 gange i streg.

Synes han klarede sig dårligt, fangede en fisk alligevel.

Synes han selv er ringen, tror derfor at han ikke gjorde key sequence rigtigt.

Prøver nu at bruge lillefinger også. Skifter tilbage til 3 fingre, efter 4 var skidt.

Synes han var god til at fange fisk. Fik også fisken.

Er lidt frustreret over key sequence, synes den er lidt irriterende.

Vurderer mellem frustration 2 og 3.

Regner med at fange en ål, kan identificerer den nemt

Synes hans key sequence var god, men den slap væk. Begrunder det med at ål er slibrige. (måske joke)

Nyder udsigten. Så et træ 😊

Fanger 2 fisk i streg, begge ål.

Overrasket over en regnbue fisk slap væk, fik også god feedback 4 gange.

Totalt immersed, ikke akavet stemning.

Meget begejstret for at fange fisk. 2 i streg igen.

Føler han blev bullshitted it par gange.

Følger pilen til det kolde land. Undgår fisk først, indtil han ser sit objective.

3 gange god feedback på catfish, fik den ikke. Siger ”bullshit”

Ændrer target til clownfish, siden han ikke må få catfish ☹

Trykker forkert til sidst, fik fisk, siger ”det er åbenbart lige meget” om han trykker forkert.

Fange begge clownfish, når nu til catfish. Garantereret failure. Reaktion: HVAD

Finder ud af at han ikke kan få fiskestangen helt op når først han har taget den ned i vandet.

Tror en bobble er et dårligt fiskested, vælger en anden.

Ville skrive developers skal fixe deres spil efter han ikke fangede en fisk, da han var ret sikker på han havde en rigtig key sequence

Troede så hans key sequence var forkert, og fangede ikke fisken, hvilket fik ham til at synes det var fair nok at den slap væk.

Føler at begge ting hænger sammen, med om man holder båden steady, og om man fanger fisken. (good!)

# Condition 2: Discrete

Synes bølgen ser mindre ud.

”Hva”, da han ikke fanger en fisk (attempt nummer 3)

Tænker en del over sit første svar om instant frustration.

”hmpfh”, da en ål slipper væk.

”hmmmpfh” igen, da den ikke steadyer. Synes nok han gør det rigtigt, og ser nu at han ikke får den feedback han forventer, hvor båden med det samme retter op og stopper med at vippe.

Klarede begge første quests meget hurtigt, lægger op til han kommer til at fejle mange gange til sidst pga de tvungne 20 forsøg.

Synes det er underligt at der er klovnefisk i is området.

# Interview

Frustrerende at man ved man trykker rigtigt, men ikke altid får fisk. Continuous specielt træls, når man ikke kan se om man har gjort det rigtigt.

Følte han havde mindre kontrol da han var overbevist om at han trykkede rigtigt, da man kan se om man har trykket rigtigt nogle gange, når den med det samme stopper med at vippe.

Følte han trykkede meget forkert i continuus, fordi han skulle spamme det, og ikke ved hvor mange gang han skulle det.

Ratede højt i computeren der styrede ens actions, for i den lille wave kan man tydeligt se hvornår man trykkede rigtigt, så computeren besluttede nogle gange at man ikke gjorde det rigtigt. I continuous kunne det lige så godt være sin egen fejl.

Frustration steg i continuous over tid, da han ikke følte han havde kontrol. Manglede feedback.

Følte anden quest i discrete fuckede mere med ham end de andre

Kiggede mest på skærm mens han spillede, men når han føler han fuckede op i continuos kiggede han på sine hænder for at sikre at han skrev rigtigt, fordi der ikke var feedback.