# Participant Number: 7

# Condition Order: 2

1 = Discrete, Continuous

2= Continuous, Discrete

# Hand

Venstre

# Condition 1: Continuous

Good mood. 7 ud af 10 på den subjektive mood skala.

Fanger første fisk, lidt langsom til key sequence.

Fanger anden fisk.

”No i missed, oh no”, ved første fisk han ikke fanger.

”Oh shit, I got a fishy boy”.

Vælger 4 I frustration for første quest, siger samtidig ”Det var hyggeligt”.

Anden quest, allerede hurtigere

“No, jeg failede, noooo”

”Kan godt lide lydene, de er dejlig afslappende”

”Whouw, jeg fik en!”

”Noooo, ålene er slippery”

Fik en fisk uden nogen feedback

”Oh wow”, da han fik en fisk, forventede måske ikke, men fik feedback undervejs.

Kom til at gå ind i en fiske bobbel da han fulgte pilen, var ikke meningen. Prøver bare at fange en ekstra fisk. Fangede den

Eller folk elsker katfisk.

“De der katfisk de er svære at fange”, tror han trykker på den forkerte key sequence nogle gange, for det er ikke sidste fisk han mangler, men har fejlet flere fisk i streg. Check om han er over 20 forsøg.

Fanger 2 katfisk i streg til sidst og klarer spillet.

# Condition 2: Discrete

Forsøger 2 gange i første, fanger ikke fisk.

”Det er den samme sequence, ikke?”. Prøver måske at være sikker på han ikke gjorde det forkert.

”Ah shit, jeg skal være lige på”. Bebrejder sig selv for ikke at fange fisk.

Undgår en boble med vilje.

”Har på fornemmelsen det er meget vigtigt med den tid der går mellem hver key man trykker”

Trykker videre selv når båden stopper med at gynge, virker det til.

Fanger fiskene meget bedre denne gang. Trykker nok ikke forkert som han må have gjort i continuous.

Denne gange klovnefisk han mangler som den sidste fisk. Ikke tvunget til mere end 1 fejl i streg.

# Interview

Frustreret fordi der ikke var en hel klar forklaring af hvorfor man ikke fanger en fisk, men kom frem til at det måtte komme an på timingen mellem hvert key der blev trykket. Heller ikke altid sikker på hvorfor han fik en fisk.

Kiggede mest på hænder mens han trykkede sekvens. Kiggede på skærmen indtil bølgen nærmede båden. Kiggede på animationen af key sequence for at se timingen mellem hvornår knapper skulle trykkes.

Mere kontrol når man fik fanget en fisk, så fik man fornemmelsen af at have kontrol. Kunne ikke finde noget feedback når man ikke fangede den, hvilket gjorde han nogle gange ikke var sikker på hvorfor han ikke havde kontrol over det.

Korte bølger nemmere end den lange, tror det er fordi han havde fået erfaring fra første condition. Så ikke så meget med selve bølgerne at gøre.

Grund til medium score at få fisk op af vandet: Ville score højere hvis man fik feedback for hvorfor man nogle gange ikke fik en fisk.

Sværhedsgraden var nogenlunde ens mellem de to conditions. Tror man skal vide hvad forskellen er for at man overhovedet kan se en forskel på conditions, kunne ikke rigtig se nogen forskel med det blotte øje.

Computer tog over når man ikke fik en fisk. Den afslutter bare for en, man får ikke selv lov.

Frustration over rating: i starten troede han at han selv fuckede op, men fandt ud af det over tid.

Mindre frustration i discrete pga. erfaring.