# Testperson A:

## Swipe:

### Level 1:

Swipede langsomt i starten uden respons men lærte hurtigt movement

Forvirrede (måske) gå ind i væg lyden, men fandt ud af hvad det var

Gik frem og tilbage på Level 1 i starten uden progression

Prøvede sig frem ved at gå ind i en væg, og rotere indtil der var en åbning

Føler at hun går bagud når det er at hun går bagud

Færdiggjorde ikke Level 1

Signalet gik ud mellem telefon og PC, lyden gik også ud >:(

Signalet kom tilbage :)

## Tilt:

### Level 1:

Det var langt fra altid at et tilt registrerede

### Kom dog igennem Level 1 på den her måde

### Level 2:

Blokerede første forsøg

Lavede Karlmanøvren (gik frem og tilbage på første trap)

Blev efterhånden mere konsistent i tilts

Farer stadig vild, men kommer generelt set videre, meget langsomt dog, og der bliver gået meget frem og tilbage

Klarede Level 2 :)

### Level 3:

Døde på enemy :(

Lavede en trap gesture på første hjørne til trods for at der ikke er en trap

Vi stoppede testen.

## Andet:

Til trods for at det generelt så mere svært ud, var tilt bedre i hendes mening

Det var fedt lavet

Havde brug for en indikation for hvor hun skulle gå hen

Kunne lide sfx

Vidste ikke hvad hun skulle gøre med ilden

Pilen var et væsen (Slange)

Følte i forhold til tilt, at hun var mere inde i spillet

Sound cues kunne blive brugt, musikken switchede. Der var også en mærkelig vindlyd hun også lagde mærke til

Kunne differencere sound cues på gå, dreje, væg

Forestilte sig hun var i en sandgrotte af en art, nede under jorden

Så sig et 2D oppefra billede i hovedet

Ingen eksterne lyde distraherede

Kunne godt spille videre med tilt controls, swipe var dog ikke på den måde og hun ville have den overstået

Swipe hindrede hende, mens tilt gav "bedre mening"

Kedede sig med swipe, men ikke med tilt

Buzzwords: I tilt, var hun immersed, og det var sjovt

I swipe var hun forvirret

Swipe føltes det som om hun sad i lang tid, følte hun prøvede i 5 min at forstå, og ellers gik hun frem og tilbage

Med tilt følte hun at hun brugte lige lang tid, på trods af at hun brugte dobbelt så lang tid.

# Testperson B:

## Tilt:

### Level 1:

Forvirret over controls, skulle holde telefonen vandret før det fungerede

Fornæmmer at hun er på vej tilbage midt i Level (det var hun også)

Controls var irresponsive, da hun i stedet lavede tilt med at løfte op før hun tog telefonen ned. (Måske skal tilt være relateret til alt pitch movement?)

Bankede bordet et par gange med telefonen da hun tiltede for agressivt :(

Mitchells telefon får yderligere bank

Teoriserer om at det kan være en uendelig lang bane hvis man bliver ved med at gå frem og tilbage

Efter længere tid går hun stadig frem og tilbage

Grunden til dette kan formodes at være mangel på audio cues om hvor langt man er?

Har nu banket Mitchells telefon 6 gange, håber han har forsikring

Testen stoppre

## Swipe:

### Level 1:

Swipe er meget mere responsive

Hun no joke acer bare bane 1 wtf hhahahhaha

### Level 2:

Lagde ikke mærke til trappen

Glemte controls til at blokere :(

Efter at blive mindet om det blokerede hun første forsøg på 3 traps i streg

Kæmpe acede også bare bane 2 efter de første 2 deaths, ingen frem og tilbage

### Level 3:

Speedrunner den som en sand gamer

Dør til en flame i sidste cirkel

Ved ikke hvad der gik galt

Level 3 har en troll part >:(

Ved ikke hvordan hun skal ligge mærke til enemies

"Kan jeg vinde over dem" (vi skulle kæmpe meget lave dem til en encounter)

Enticipatede fjenden da den var ca. 2 tiles væk, kunne ikke dodge den eller noget dog

## Andet:

Det var sjovt, men svært med den sidste bane, det var svært at undvige flame gutterne

Swipe var den fortrukne control, tilt var ikke intuitivt

Audio cues:

Tænkte ikke over musikken, var for fokuseret på alt det andet

Lagde ikke mærke til vind lyden på siderne

Visuelt var det et godt spørgsmål hvad hun så i Level 2

Forestillede sig fælden var et "åbent hul eller noget"

Controls hev hende ud i tilt, da hun ramte bordet og da den ikke reagerede med inputtet

Så sig i et gangsystem, i fugleperspektiv bag personens hoved. (Skærmtrolden hugo??? :flushed:)

Gad godt prøve det igen, nice

Swipe var meget nemmere fordi den registrerede alt, i forhold til tilt

Følte ikke hun kedede sig

Buzzwords:

Hvad for en vej skal jeg

Hvordan fuck undgår jeg fjender

Tror hun brugte okay lang tid med tilt følte ikke det gik så godt - 3 til 5 min. Var i gang i 10

Swipe tog ikke så lang tid

# Testperson 3:

## Swipe:

### Level 1:

Klarede sig relativt hurtigt igenen første bane uden problemer

### Level 2:

Lagde ikke mærke til trap

Skulle lige blive mindet om block gesturen

Prøver at time blocket til lige før pilen rammer

Kan ikke få block til at virke, ryster ikke intenst nok

Block er irresponsive :(

Klarede block efter at dø 3 gange, 2 af disse til trods for at han rystede telefonen

Klarede andet block, men døde på tredje, denne død var til trods for at han rystede, igen

Confident i at blocke nu

### Level 3:

Døde til fjende gutten to gange

Dodgede ud igen da han hørte fjenden komme, kæmpe gamer

Står og kinda venter på fjenden før han dør de fleste af gangene (future work pls, vi kunne godt lave det her til en encounter)

## Tilt:

### Level 1:

Holdte den vandret til at starte med

Har meget sværere ved tilt

Er meget metodisk med navigation, men det bliver ruineret af at tilt ikke er responsive 100% af tiden

Sidder fast på Level 1 i meget længere tid, men klarer det eventuelt efter at gå frem og tilbage

Breath of relief når han når til anden bane :)

### Level 2:

Virker til at komme meget hurtigere igennem

Shake controls ved block gjorde at hans karakter drejedede uventet

### Level 3:

Sidder kæmpe meget fast i starten af banen :(

Ved godt selv han sidder fast

Anticipater fjenden på bane 3, den er også ret scary

Samme problem, venter på fjenden

Han vælger fight over flight, en sand kriger |:]

Stopper testen ved tid

## Andet:

Traps var sjove

Enemies kunne kan ikke gøre noget ved, prøvede at vente på at de gik videre og så løbe, men de kom bare tilbage

Swipe var nemmest at huske sin orientering med

Tilt vidste man ikke hvor man tiltede hen, hvis man tiltede til venstre to gang for eksempel føltes det heller ikke som om den registrerede

Lagde mest mærke til døren, trap der lød som en flagermus der kom flyvende, enemies virkede som zombies der gik rundt, når man gik ind i væggene lyd det som om man krøllede papir

Vindlyden lød som en "cross-section" lyd. (true)

Lagde mærke til at musikken ændrede sig mod slutningen, men udnyttede ikke dette.

Det var en lille learning curve, hvilket var en god ting. Level 3 var dog svært på den dårlige måde

Var ikke helt sikker på hvad der foregik på Level 3

Forestillede sig fjender gik i predetermined ruter, og man skulle time det. (Også true)

Tid:

Føltes som om tilt gik længere fordi det var besværligt, ca. 10 min på begge ca. ca. (ca.)

Humør:

Var mere irriteret på tilt, det var igen svært at orientere sig, plus man kan "fucke sit input op"

Swipe var dog sjovt

De var dog begge to generelt positive

Forestillede sig en grotte, med nogen meget lige gange

Sad ovenfra og kiggede ned på et kort, dette var nemmere når man skulle orientere sig

Det eneste der hev ham ud af spillet var en eller anden uga-brain der råbte udenfor vores lokale (lol)

Gad ikke spille videre, fjenderne trollede

Gad heller ikke spille igen.

# Testperson 4:

## Tilt:

### Level 1:

Drej lyd virkede ikke

Spillede med en mere langsom pace end tidligere deltagere

Vi genstartede appen.

Der blev dog udviklet en naturlig stategi der fungerer med manglen på lyd, og han kom over halvvejs igennem banen med det.

Drej lyd virker stadig ikke

---Test afbrudt---

# Testperson 5:

## Swipe:

### Level 1:

Gik tilbage til hvor Levelet startede efter de noget halvvejs.

### Level 2.

Døede til pilen første gang, men klarede den første pil på andet forsøg. på tredje forsøg rystede de telefonen, men døde stadigvæk.

Fjerde forsøg går de frem og tilbage på den første strejkning.

## Motion gesture:

### Level 1.

Det virker som at de har sværdt ved at finde ud af hvor meget de skal tilte for at lave et input. den buggede også lidt i starten og lavede mange inputs frem, efter kun et tilt.

Det virker til at de bruger et søge pattern der heder:

1. public class PlayerBehavior : MonoBehavior
2. public void Update()
3. {
4. if (collision = false)
5. moveForward();
6. else
7. rotateRight();
8. }

### Level 2.

lidt af det samme, men de klarede pillen første forsøg. Dog gik de tilbage hvor de kom fra.

Motion gestures bliver hurtigere fra test forsøget, de bliver mere confident i hvordan man bevæger sig.

Klarede anden pil men gik tilbage igen, aktiverede pilen igen og døde.

Klarede tredje pil

### Level 3.

De hørte fjenden, men troede at det var en pil, så de rystede telefonen.

døde til fjenden.

På andet forsøg satte de sig fast igen på samme måde i noget tid.

De siger at det er svært at vide hvor langt de er noget i banen.

# Testperson 6

## Motion gesture

### Level 1

De fangede hurtigt soundcues, men de har svært ved at aktivere motion gesturesne.

De kommer til at dreje når de ikke vil og bliver disorienteret, de bliver frustretet.

### Level 2

De var i tvivl om de havde blokeret pilen. De kom også til at lave ekstra movement inputs efter de blokerede pilen.

Efter den sidste pil trap vendte de sig om og begynde at gå mod starten.

De kommer til at rotere 180 grader og bliver frustreret

### Level 3

De kom ind i fjendes loop, men døde fordi de ikke kunne bevæge sig væk hurtigt nok

## Swipe

### Level 1

De speedrunner nærmest igennem

### Level 2

De virker til at have god spatial awarenes og kommer hurtigt igennem

### Level 3

De var ikke klar over om fjenden var foran dem og gik ind i dem.

De har svært ved at vide præcist hvilken path fjenden tager og hvornår de er i fare for at blive ramt.

De føler sig fanget af ”køerne”

# Testperson 7

## Motion gesture

### Level 1

Har svært ved at movement i starten, men forstod den efter et tip.

Følger PlayerBehavior();

### Level 2

De lagde ikke mærke til trap lyden.

De siger trappen lyder som slanger.

Efter 2 forsøg klarer de fælderne rimelig godt pog.

De går tilbage igen.

De er i tvivl om de går den rette vej.

De prøver at bruger vind cues men virker lidt forvirret over dem.

### Level 3

De synes også fjenden lyder som en ko.

Efter at dø tæller de skridt for at gå.

De synes fjendens lyd kommer fra højre lige meget hvad. Har også svært ved at bedømme om de er i fare for at blive ramt.

## Swipe

### Level 1

De er markant hurtigere igennem level 1

### Level 2

De virker til at være mere confident i deres input, men virkede til at lave et fejlinput der fik dem til at gå tilbage til starten. De lagde mærke til at musikken var lavere og gik den rette vej.

De sagde at musikken var højre et bestemt sted (var oven på waypoint 2 audio source). De bliver disorienteret, men klarede det til sidst.

De siger de var forvirret

### Level 3

De følte fjenden var tæt på dem da den passerede dem.

Kom forbi den første fjende på andet forsøg

De lyder som om de prøver at lave et mentalt billede af banen og hvor man kan gå hen. Siger det er svært

# Testperson 8

## Swipe

### Level 1

Følger PlayerBehavior(); men klarede sig igennem på okay tid

### Level 2

Efter at dø til pilen en gang klarede de den fint på andet forsøg.

Det virker ikke til at de hører vind lydene

---testperson blev nødt til at gå---

# Testperson 9

## Swipe

### Level 1

Klarer det rimelig godt, forstår controlls

### Level 2

De blokerede på andet forsøg.

Kom igennem banen rimelig hurtigt

### Level 3

Var usikker på om de var i fjendends path

De vendte til venstre mod fjenden og forsætter efter de dør igen. De står stille til tider for at observere fjendens lyd, men ved ikke at de ikke er sikker.

De ved at de er sikker hvor gangen splitter

## Motion gesture

### Level 1

Fejl inputs resulterer i at de bliver desorienteret om hvilken vej de vender. De kommer til at gå tilbage starten, men klarer levelet

### Level 2

De ryster ikke hårdt nok til at blokere.

De har svært ved at få inputs til at virke consistently, nogle gange kommer de til at rotere to gange.

### Level 3

De kan ikke høre om fjenden kommer for fra eller bag fra.

Rotation er upålidelig

-Andet-

Nemt at forstå sfx

Intuitiv controlls

Fungerede meget fint

# Testperson 10

## Motion gesture

### Level 1

Forstod movement rimelig hurtigt.

De gik tilbage til starten.

Følger PlayerBehavior(); og går i ring.

Det ser ud som at der er fejl inputs fra systemet, den drejer nogle gange to gange.

De har svært ved at aktivere gesturesne

### Level 2

Blokerede pilen på første forsøg. Men blev lidt lost efter at karakteren drejede sig efter de blokerede pilen.

### Level 3

Gik mod venstre side og døde

De gik ind i fjendens path og vendte sig om og gik tilbage igen lige før fjenden kom. Gik derefter mod venstre side igen og døde.

## Swipe

### Level 1

De swiper mig hurtigt, men går bare frem og tibage. Følger aggressivt PlayerMovement();

### Level 2

Virker som om de generelt har svært ved at danne sig et overblik over levelet.

Det ser ud som om de prøver at speed run spillet, men spillet kan ikke altid følge med på deres swipes

På en eller anden måde fik de slået UAP til wtf?

De virker en smule lost nu.

# Testperson 11

## Swipe

### Level 1

Han virker allerede som om han havde styr på det i starten, men kommer så til at gå tilbage til start. Nu går han frem og tilbage. Generel forvirring om retning. Meget foretager han i start gangen. Han kommer så endelig videre, men kommer så tilbage at gå tilbage til start igen. Han virker stuck. Gør nu det samme igen. Hans kryptonit er gang nummer to. ENDELIG. Nu går han den rigtige retning. Han finder døren.

### Level 2

Han går opad men kommer så til at gå tilbage til start. Det gør han så igen. Igen der er noget forvirring om retning. Tredje gang han gør det. Fjerde gang. Der er et eller andet som gør det meget svært at finde vej. Femte gang. Sjette gang. Syvende gang. Det er en flaw i spillet så, det skal være tydeligere hvor man skal gå hen. Han kom endelig mod den rigtige retning, men dør så til en pil. Han overlever andet forsøg. Nu går det frem ad. Det tog noget tid, men det virker som om han endelig har styr på direction. Desværre varer det ikke ved, og han går tilbage af. Men han får vendt sig om, og forhåbentlig bliver han ved med at gå den rigtige retning. Han klarede det.

### Level 3

Samme som de sidste par gange, kommer til at gå frem og så tilbage i startområdet. Det er altid lige der, det tager lidt tid. Så måske er det kun i startområdet, man skal fokuserer på at gør lyden bedre. Han kommer videre, men kommer så til at gå tilbage igen. Nu drejer han rundt i cirkler, og vender tilbage til startområdet. Måske er tredje gang lykkens gang. Nej, han kommer til at gå frem og tilbage igen. Det virker generelt som om han fokuserer mere på rotationen, end at gå fremad. Kan vise en slags familiaritet, som står i vejen for progress. Han forbliver i startområdet og kommer ikke videre desværre. Det virker som om han er stuck igen.

## Motion gesture

### Level 1

Han kommer hurtig ud af start. Men kommer så til at vende tilbage igen. Kan vise at han ikke husker hvordan man skal begå sig i levelet. Han kommer dog hurtigt ud igen, og når så døren. Det gik langt hurtigere.

### Level 2

Det går som smurt. Han lærer hurtigt, og det virker som om han har fået bedre styr på spillet. Han er allerede halvvejs igennem levelet og får blokeret alle pile.

### Level 3

Igen, det virker nemmere for ham at have en slags stedsans, men kommer dog til at ramme starten igen. Han kommer heldigvis ud og nu er han kommet længere end før, men bliver dræbt at monsteret. Det er igen starten som virker mest forvirrende. Nu tilter han lidt frem og tilbage i et hjørne, og kommer så til at vende tilbage mod start. Heldigvis kommer han hurtigt fra det, og vender tilbage mod monsteret. Han kommer så til at gå tilbage mod start. Og så tilbage til monsteret. Kommer han måske videre? JA men: han bliver dræbt igen. Nu starter det forfra med forvirring af retning, og at være stuck i starten. Konklusionen er at gøre starten af hvert level tydeligere, for at hjælpe på det måske. Han vender tilbage til starten igen. Han er generelt stuck nu. Nu er han tilbage ved monsteret. HAN KOMMER FORBI. Han døde der.

# Testperson 12

## Swipe

### Level 1

De kan ikke altid rotere. De klarer så igennem på god tid.

### Level 2

Blokere rigtigt på første forsøg. De kommer forsigtigt men hurtigt igennem

### Level 3

De virker til at have en god fornemmelse for vind lydende.

De døde til fjenden da de bare stod stille og lyttede.

De ved ikke hvordan de undgår fjenden.

De sider fast i starten af banen og går frem og tilbage.

## Motion gesture

### Level 1

De har svært ved at vide hvor langt de skal bevæge telefonen ned for at bevæge sig.

### Level 2

Efter øvelse i det første level, går det en smule hurtigere. De blev desorienteret og ente med at gå tilbage til starten.

De er ret gode til at blokere pilene tho :flushed:

### Level 3

De virker til at være desorienteret om hvor de skal hen. Roter inputtet virker også som om det troller lidt.

De har svært ved at komme længere ind gangen før monsteret.

De døde af monsteret til sidst