Risultato 1: tra centro, destra e sinistra il soggetto opta per centro, fino al primo incrocio, che prende la destra. Poi nuovamente destra arrivando al muro esterno. Qui tiene sempre sulla destra il muro esterno, fino a fare quasi tutto il perimetro. Ad un certo punto, intuendo che stava facendo il giro, prende la svolta a sinistra, trovando poi al secondo incrocio l’obiettivo sulla destra

Annotazione importante: stava, probabilmente, intuendo di fare il giro del perimetro della mappa, quindi ha deciso di dirigersi più all’interno. Si tiene sempre un muro vicino. I punti di frontiera sono sempre quelli vicini

Risultato 2: tra sinistra e destra, il soggetto opta per andare a destra, facendo il perimetro della mappa, fino a ritornare al punto di spawn. Qui il soggetto decide di ripercorrere il tragitto fatto per trovare svolte vicino ai dei muri non compiute. Ciò lo porta dopo poco a trovare l’ultimo obiettivo. I punti di frontiera scelti sono quasi sempre quelli più vicini, a volte si opta più per quelli vicini a più muri (o forse un certo muro ha attirato più l’attenzione)

Annotazione importante: Muro sempre vicino, prima il perimetro esterno, poi si addentra all’interno.

Risultato 3: tra centro, destra e sinistra, il soggetto sceglie centro, per poi svoltare a sinistra al primo incrocio, continuando fino al muro esterno, per poi tornare al punto di spawn. Lì il soggetto sceglie di andare dritto (ovvero, la destra della scelta iniziale). Poi continua a tenere il muro esterno, fino ad un incrocio che decide di prendere la sinistra, addentrandosi più all’interno. Di lì a poco trova l’obiettivo

Annotazione importante: muro sempre vicino, si tende a fare il perimetro esterno prima di entrare più all’interno

Risultato 4: il soggetto va al centro, compie delle svolte e trova l’obiettivo

Annotazione importante: non vi sembra essere una strategia precisa, probabilmente le scelte sono state casuali. Muri sempre vicini

Risultato 5: il soggetto si dirige verso il centro della mappa. Scorge un corridoio sulla destra e vi si dirige. Dopo averlo perlustrato continua il corridoio e opta per la stanza sulla sinistra, nel quale trova l’obiettivo

Annotazione importante: tende a stare più all’interno che all’esterno. Si tiene i muri vicino, ma non troppo

Risultato 6: il soggetto prende la sinistra, stando però verso il centro, non andando quindi vicino ai muri. Una volta arrivato nei corridoi, tiene vicino i muri, ma stando “verso” il centro. Una volta tornato al punto di spawn, esplora il perimetro esterno, trovando l’ultimo punto.

Annotazione importante: muri vicino al giocatore, ma si tende al centro della mappa. Prima l’interno, poi l’esterno. Si va ad esplorare le frontiere vicine, quando si ripassa in un incrocio con la stessa direzione, si opta per le parti non esplorate

Risultato 7: il soggetto opta al primo incrocio di andare dritto, per poi girare subito a sinistra. Dopo un destra e sinistra nei due incroci seguenti, prosegue il muro esterno fino a tornare il punto di spawn. Qui il soggetto riprende la scelta fatta inizialmente per poi girare a destra al primo incrocio. (Poi grafico)

Annotazione importante: il giocatore tende a stare vicino ai muri, dopo ogni svolta/incrocio. Quando va a esplorare nuovi pezzi di mappa, non ripercorre in toto pezzi già percorsi, a meno che non sono necessari per raggiungere un punto inesplorato

Risultato 8: No comment

Annotazione importante: si deve essere perso

Risultato 9: Prendendo come riferimento il muro sulla sinistra, il soggetto si muove esplorando le prime stanze e muovendosi sempre verso sinistra, fino a trovare l’obiettivo

Annotazione importante: I muri sono il suo riferimento, tenendosi il più possibile a stretto contatto. Se la stanza è vuota la abbandona subito e passa alle altre. Esplora tutte le stanze, nell’ordine di esplorazione, senza saltarne una. Non si dirige mai al centro di una zona

Risultato 10: Il soggetto, al primo bivio, opta per la destra, stando rasente al muro. Da, stando sul perimetro esterno, trova i tre obiettivi esterni, ma al posto di ritornare al punto di spawn, si dirige verso il centro. Qui ha una indecisione sul dove andare, tra sinistra e destra, sceglie di andare a destra, trovando l’ultimo obiettivo rimasto.

Annotazione importante: si tiene a contatto o molto vicino ai muri. Evita gli spazi aperti se possibile

Risultato 11: Il soggetto decide di esplorare nelle zone davanti al proprio punto di spawn. Non sceglie, al bivio di andare a sinistra, ma di continuare dritto, esplorando la stanza in quel punto. Successivamente rimane vicino al muro esterno e, dopo aver scelto quale delle ultime due stanze esplorare, opta per quella nella quale vi è l’obiettivo

Annotazione importante: 3 secondi per scegliere quale stanza esplorare al bivio, 4 secondi per scegliere quale tra le ultime due stanze esplorare, 5 secondi per scegliere nell’ultima stanza se andare a sinistra o destra di un muro. Sempre vicino ad un muro

Risultato 12: Il soggetto al primo bivio, dopo una prima incertezza, decide di andare nel corridoio orizzontale, ed al bivio successivo di andare a destra, per poi finire sull’esterno di quel muro, tenendo la sinistra ed optando poi di andare a destra, finendo un’ultra stanza. Da qui poi scende verso il basso, stando al centro del corridoio esterno, andando poi nella stanza sulla sinistra dove vi è un obiettivo. Successivamente si dirige verso la zona bassa della mappa, esplorando tutte le stanze lì situate. In alcuni casi tornava indietro da una stanza all’altra. Esplorate le stanze, continua il corridoio principale tornando al punto di spawn. Inizialmente opta per riprendere il corridoio preso all’inizio dell’esplorazione, ma opta invece di andare a destra, prendendo il corridoio orizzontale a fianco, trovando il terzo obiettivo. Dopo secondi di incertezza, decide di dirigersi ancora verso il corridoio esterno. Ripercorre il tragitto fatto nella parte bassa della mappa, senza addentrasi troppo nelle stanze (al fine di orientarsi), ad eccezione della stanza centrale della fila da cinque. Così facendo torna al punto di spawn. Qui, decide di ripercorrere il corridoio orizzontale iniziale, ma per poi continuare dritto fino alla fine di esso. Poi decide di andare a destra per imboccare il corridoio orizzontale parallelo, percorrendolo tutto. Giunto alla fine, dopo una riflessione sul percorso fatto, prende la sinistra, esplorando prima la stanza sulla destra, poi esplorando le stanze nella zona alta della mappa, trovando quella con l’ultimo obiettivo

Annotazione importante: al secondo 150, per 3 secondi, gira su stesso, probabilmente, per riflettere su dove si trovi. Tiene sempre a stare vicino ai muri, se non capisce di essere in un corridoio. 4 secondi (al secondo 324) per decidere quale direzione prendere. Le stanze di un complesso sono state esplorate tutte, senza saltarne nessuna, anche qualora l’obiettivo di quella “zona” fosse stato trovato

Risultato 13: il soggetto decide di dirigersi nella dietro di sé, esplorandone la stanza lì vicino. Successivamente torna nei pressi del punto di spawn, andando ad esplorare l’insieme di stanze sulla sinistra. Da lì si dirige alla stanza centrale e poi a quella nella quale vi è l’obiettivo

Annotazione importante: tende a stare vicino ai muri, a meno che non è sicuro della morfologia della zone se precedentemente esplorata. Non visita tutte le stanze di una zona, se queste sono troppo vicino alpunto di inizio (probabilmente).

Risultato 14: il soggetto, tra sinistra e destra, sceglie di dirigersi a sinistra, seguendo il muro fino al corridoio contenente un obiettivo, percorrendolo in toto. Una volta arrivato alla fine di quel corridoio verticale. Qui il soggetto, stando vicino al muro alla sua sinistra, percorre la strada seguendo quella direzione, arrivando all’obiettivo che sta nella posizione più bassa dei quattro. Poi segue ancora il muro sulla sinistra, fino ad un bivio (corridoio verticale sulla sinistra della mappa) e decide di tenere la destra, stando sempre vicino al muro. Poi, tenendo il muro sulla sinistra, sale verso l’alto, trovando il secondo obiettivo. Qui costeggia il nuovo muro sulla sinistra, arrivando al punto di spawn del giocatore. Ripete il percorso fatto in precedenza, ma al bivio dopo il corridoio verticale e poi orizzontale (lato destro della mappa), il soggetto tiene la destra, arrivando al corridoio verticale sulla sinistra, che percorre in senso contrario a quello fatto in precedenza. Torna quindi al punto di spawn. Ripercorre ancora il tragitto fatto la prima volta, ma in senso contrario, per vedere se vi erano zone inesplorate. Ritornando ancora al punto di spawn, si dirige a destra, entrando nella pseudo-stanza e tenendo poi la sinistra, entrando nella zona dove c’è l’ultimo obiettivo, senza però vederlo, spostandosi quindi a sinistra (verso la zona destra della mappa). Tenendo il muro alla sinistra, si dirige verso la zona bassa della mappa. Da qui ripete ancora il tragitto vicino al muro esterno che lo porta (ancora) al punto di spawn, per seguire ancora il tragitto verso destra che lo porta a svoltare all’unico punto non esplorato, trovando l’obiettivo mancante

Annotazione importante: sembra quasi utilizzare una scelta dei punti di esplorazione alla “depth first branch”. Tende a stare vicino ai muri, senza andare in zona troppo aperte e sconosciute

Risultato 15: tra andare sinistra, centro e destra, sceglie destra. Continua fino al secondo incrocio, che sceglie sinistra. Continua dritto fino al muro esterno per poi percorrere tutto il perimetro esterno. Il lato est lo percorre esternamente, fino a tornare al punto di spawn. Qui sceglie di proseguire dritto (ovvero, tra destra, centro e sinistra, prende sinistra, con centro che l’ha presa all’inizio),dopodiché, al primo incrocio (tra dritto e destra) sceglie destra. Poi sceglie sinistra, sinistra e destra, ritornando sul muro esterno, ma con un altro percorso. Continua a percorrere il muro esterno, ripetendo gran parte del tragitto precedente, ma cambiando verso gli ultimi incroci, facendo un corridoio più interno, per poi girare a destra, tagliando quindi il corridoio centrale, fino ad arrivare al muro esterno ovest. Poi ritorna nuovamente al punto di spawn. Poi continua dritta (ovvero destra, l’unica opzione non presa in quell’incrocio), ed ancora dritta, per poi rendersi conto che quel percorso è già stato preso, tornando all’incrocio precedente e prendere la destra. Qui fa al contrario il percorso fatto “al ritorno” nelle varie esplorazioni precedenti, ritornando fino al muro esterno ovest e facendo nuovamente il perimetro, ma in senso contrario. Anche qui, torna al punto di origine (nuovamente). Ad un certo punto, rimane ferma in (28,2) per 6 secondi, dopodiché ripercorre il percorso fatto precedentemente per poi trovare l’obiettivo

Annotazione importante: il soggetto non sceglie mai di andare in spazi ampi, ma tende ad avere un riferimento vicino a se. Non si cerca di ripercorrere “in toto” percorsi già fatti, a me no che non siano l’unica possibilità. In caso di scelte, ha optato sempre per percorsi “nuovi”

Risultato 16: tra andare sinistra o destra, sceglie destra. Percorre la strada stando vicino ai muri, e facendo sempre il perimetro esterno. Una volta ritornato al punto di spawn, il soggetto ripercorre un pezzo di strada già fatto, per prendere una svolta non presa precedentemente. Con queste nuove scelte, arriva a trovare l’ultimo target

Annotazione importante: la metodologia la si puo’ ricondurre al “depth first branch”, che in questo caso ha funzionato al secondo tentativo

Risultato 17: il soggetto sceglie di proseguire dritto, e di svoltare al primo incrocio. Da lì prosegue con scelte fortuite fino a trovare l’obiettivo (rivedere)

Annotazione importante: nessuna strategia rilevante. Il soggetto tendeva a stare vicino ai muri

Risultato 18: inizialmente il soggetto si dirige verso la parte basse della mappa, ma poi cambia idea e si dirige verso l’alto. Comincia a esplorare le prime stanze (quelle della parte alta della mappa), in maniera superficiale. Infatti non trova nella terza stanza uno degli obiettivi. Dopo la quarta stanza, si dirige verso il corridoio parallelo più vicino. Qui si dirige verso sinistra, andando a trovare l’obiettivo in quel corridoio e tornando nel corridoio del punto di spawn. Poi va a esplorare la stanza isolata nella parte destra della mappa, per poi scendere inizialmente nel secondo corridoio (partendo dall’alto) orizzontale, per poi cambiare idea e scendere verso la parte bassa della mappa. Esplorate le stanze, continua con il corridoio sulla sinistra, saltando la prima stanza sulla destra per fare quella dopo. Successivamente tieni il muro sulla destra e lo costeggia, fino a tornare nella zona del punto di spawn e girando due volte sinistra, percorrendo il corridoio fino all’incrocio per poi girare a destra. Rivista la stanza che si pone davanti, ritorna all’incrocio e gira a destra, così da continuare il corridoio preso precedentemente. Arrivato al corridoio esterno, lo prosegue verso il basso, arrivando ad esplorare la stanza con l’obiettivo. Al secondo 296, il soggetto riflette se andare a destra, dritto o a sinistra. Opta di andare a destra, esplorando i primi metri e la stanza sulla destra, senza addentrarsi ulteriormente. Rimane ad esplorare in quella zona per molto tempo, finchè non si dirige sulla parte destra della mappa, percorrendo il corridoio verso l’alto. Ritorna quindi nelle stanze della parte superiore, esplorandole meglio e trovando l’ultimo obiettivo rimasto

Annotazione importante: 4 secondi a t = 296. Tende a stare vicino ai muri, non si addentra i punti troppo lontani dai muri. Probabilmente il tempo usato “girovagando” nell’area bassa l’ha usato per pensare i punti non esplorati, o non esplorati bene

Risultato 19: Il soggetto procede in maniera dritta per poi girare a destra all’incrocio seguente. Qui va un attimo a sinistra, ma poi va a destra, tornando al punto di spawn. Ritornando all’incrocio di prima, va a sinistra, proseguendo poi per i blocchi piccoli separati. Da lì prosegue per l’interno fino ad arrivare alla fine del corridoio centrale, proseguendo per il corridoio esterno tornando fino al punto di spawn. Riprende il corridoio centrale, svolta ancora a destra, ma stavolta prosegue verso il corridoio esterno. Continua a percorrere il corridoio esterno fino alla parte superiore della mappa, per poi entrare tra i blocchi, quando è a metà del corridoio superiore. Arrivato nel corridoio centrale, intuendo, probabilmente, che stava tornando al punto di spawn, torna indietro, girovagando in quel corridoio, per poi dirigersi verso il corridoio superiore. Segue il corridoio tornando al punto di spawn. Qui, il soggetto rimane fermo (senza mettere in pausa)molto tempo, prima di proseguire. Poi prende il corridoio esterno svoltando a sinistra al primo incrocio proseguendo poi sul corridoio centrale e ritornando all’incrocio dopo tra i blocchi. Poi segue ancora il corridoio esterno, arrivando al corridoio centrale, arrivando poi all’obiettivo.

Annotazione importante: approccio simile al “depth first branch”. A t = 115, 4 secondi per prendere la decisione. Più di 10 secondi in (22,1) per prendere la decisione. L’ultima svolta compiuta è stata indecisa, probabilmente

Risultato 20: il soggetto opta di andare a destra, andando a prendere il primo obiettivo, per poi tornare al punto di spawn. Qui prosegue nell’altra direzione, arrivando all’inizio del corridoio verticale, girando un pochino in quella zona, prima di attraversare il corridoio verticale. Da qui in poi il percorso è intuibile dall’immagine

Annotazione importante: tende a stare vicino al muro. Le scelte sembrano dettate dal caso

Risultato 21: il soggetto procede nel corridoio principale ed al primo incrocio gira a sinistra. Poi si dirige su (8,28), continuando fino a (8,35). Da lì segue tutto il perimetro esterno, fino a tornare al punto di spawn. Qui prosegue nel corridoio centrale, girando non al primo, ma al secondo incrocio verso sinistra. Poi prosegue verso (7,22), fino al corridoio esterno, per poi, dopo un ripensamento, andare a (8,30) ed infine dirigersi all’obiettivo

Annotazione importante: in (11, 24), il soggetto prende 3 secondi per verificare di essersi orientato correttamente. Al posto di dirigersi sui lati, tende a dirigersi al centro, per poi optare di addentrarsi in altre zone più “limitrofe”

Risultato 22: il soggetto (rivolto verso il muro) prende la sinistra e all’incrocio gira a sinistra, trovando il primo obiettivo. A t = 26, per 5 secondi rimane in (41,18) a prendere la decisione. Poi procede inizialmente dritta, ma poi prende quell’incrocio sulla destra. Da lì esplora due stanze (della zona alta) per poi continuare sul corridoio esterno, procedendo verso il basso. Al primo incrocio prosegue dritto, a (32,5) (circa) gira a sinistra, per poi tornare sul corridoio esterno. Salendo verso l’alto, all’incrocio, gira a destra. Prosegue dritto fino al punto di spawn. Esplora il corridoio parallelo sottostante all’ultimo esplorato. Arrivato alla fine del corridoio, procede ad esplorare la parte bassa della mappa, fino a tornare al punto di spawn. Prosegue ancora verso l’alto, per poi trovare l’ultimo obiettivo rimasto

Annotazione importante: non tutte le stanze, di una zona, sono state esplorate a fondo (guardare zona bassa). Ciò puo’ essere dovuto al fatto che non avesse visto alcune stanze. Approccio riconducibile alla “depth first branch”. Tende a stare vicino ai muri

Risultato 23: il soggetto procede davanti a se, tralasciando inizialmente la stanza a sinistra e procedendo verso quella davanti. Esplorata questa stanza ritorna nel corridoio principale ed esplora la stanza principalmente saltata, visitando prima le stanze sulla destra e poi quelle sulla sinistra

Risultato 24: il soggetto, si gira su di sé e prosegue e si dirige nel secondo corridoio orizzontale (a partire dall’alto). Dopo aver trovare il primo obiettivo, all’incrocio svolta a sinistra. Poi svolta nuovamente a sinistra, fino a tornare alla zona di spawn, per poi procedere verso il basso. Il soggetto esplora il complesso di stanze sottostanti. Arrivato al lato sinistro, prosegue verso l’alto, saltando la prima stanza alla sua destra, esplorando invece quella successiva. All’incrocio, prosegue verso destra, percorrendo tutto il corridoio ritornando al punto di spawn. Il soggetto torna nel corridoio esplorato inizialmente, per girare a destra all’incrocio seguente, finendo nel corridoio orizzontale in alte. Il soggetto esplora il corridoio proseguendo verso destra. Esplorate le 4 stanze più quella più a destra, ritorna nel corridoio orizzontale iniziale. All’incrocio, gira inizialmente a destra, ma poi ritorna all’incrocio e prosegue il corridoio orizzontale. Successivamente si dirige ad esplorare le stanze sul lato sinistro della mappa (corridoio verticale sinistro), esplorando però superficialmente quella contenente l’obiettivo, per poi tornare nel corridoio orizzontale più basso, percorrendolo da sinistra a destra. Il soggetto percorre il corridoio verticale completamente, per esplorare le stanze della sezione alta della mappa. Esplorate tutte queste stanze, passando per il corridoio esterno, il soggetto percorre il corridoio orizzontale sottostante, tornando alla zona di spawn. Da qui il soggetto si dirige alla stanza sul corridoio sinistro, per prendere l’obiettivo mancante

Annotazione importante: il ripensamento a t = 180 è dovuto probabilmente al fatto che si sia accorto di essere passato in una zona già esplorata e preferiva esplorare il corridoio che le stanze rimaste.

Risultato 25: il soggetto opta di proseguire nel corridoio centrale. Arrivato a (20,35), il soggetto si dirige verso l’esterno della mappa. Arrivato a (35, 15), opta di proseguire verso il basso, costeggiando l’edificio sulla sinistra. Dopo questo torna nel corridoio centrale. Arrivato a (2,10), ha un ripensamento e, invece di esplorare la parte bassa della mappa, torna a esplorare ciò che mancava della metà superiore. Di lì a poco, trova l’obiettivo

Risultato 26: Dopo aver visto ciò che lo circonda, il soggetto si dirige verso sinistra, arrivando a percorrere il corridoio verticale (nel lato destro della mappa). Percorsa la strada, il soggetto, al bivio, opta per andare a destra, costeggiando il grande edificio sulla destra inizialmente, per poi costeggiarne un altro presente sulla sinistra. Poi risale fino a trovare l’obiettivo in alto a sinistra. Da qui si dirige verso la parte bassa della mappa, percorrendo il corridoio verticale sinistro. Arrivato a (25,19), il soggetto continua costeggiando il muro sulla destra, fino a tornare al punto di spawn. Qui costeggia l’edificio grosso alla propria sinistra, girando totalmente intorno ad esso. Ritornando a dove era prima di compiere quest’ultimo giro, il soggetto opta per proseguire dritto tenendosi vicino ad un muro alla propria destra, trovando l’ultimo obiettivo

Annotazione importante: i primi 21 secondi il soggetto li passa nello spawn point, osservando intorno a se ciò che lo circonda.

Risultato 27: il soggetto si dirige verso i muri sulla destra, proseguendo rasente ad esso esplorando prima la stanza sulla parte bassa della mappa, poi quella contenente l’obiettivo

Annotazione importante: il soggetto, sicuro di essere vicino ad almeno un muro, si “slancia” in punti poco più aperti, ma, tendenzialmente, si muove vicino ad essi. Sceglie le stanze più lontane, per poi andare a ritroso

Risultato 28: il soggetto opta di dirigersi a sinistra, percorrendo il corridoio verticale con l’obiettivo e dirigendosi verso la parte bassa della mappa. Percorsa la mappa fino all’obiettivo in alto a sinistra, il soggetto taglia, arrivando in (15,38). Qui il soggetto costeggia il muro tenendoselo sulla sinistra. Poco prima di prendere il corridoio verticale destro, il soggetto ci ripensa e ripercorre la strada al contrario. Qui va verso l’alto, vicino a dove aveva trovato l’obiettivo a sinistra, per poi tornare nella zona di spawn. Il soggetto quindi percorre il corridoio orizzontale che porta a quello verticale destro, ma arrivato all’inizio di quest’ultimo, ci ripensa e torna indietro. Tenendosi il muro sulla sinistra, lo costeggia completamente, ritornando in questo punto. Poi il giocatore decide di scendere verso il basso, al posto di costeggiare, trovando l’ultimo obiettivo.

Annotazione importante: l’ultima parte dell’esplorazione, a livello di decisioni, porta ad un approccio alla “depth branch first”.