Oppositionsrapport för Kandidatarbete (15 poäng)
Institutionen för Data- och Systemvetenskap

Använd bedömningskriterierna i denna rapport och skriv dina synpunkter som opponent i fritextfälten under varje kriterium. Du gör dock ingen poängbedömning men är fri att skriva så mycket du önskar på varje bedömningskriterium.

Döp filen till ”Oppositionsrapport_Ditt namn” och ladda upp den på anvisad plats under fliken ”Opposition & Active participation” på SciPro.

Uppsatstitel	Speldesign för oerfarna i FPS-spel
Författare 1	Madeleine Ingemarsson
Författare 2	Paulina Palmé
Handledare	Björn Stråat
Datum	2014-01-24

Författare av oppositionsrapporten	David Rogers

Nästa sida

U1. Sammanfattning För 1 poäng krävs: att uppsatsens sammanfattning kortfattat beskriver frågeställning, metodval och tillämpning, resultat och slutsatser samt att den kan läsas fristående från uppsatsen och att den korrekt och välbalanserat speglar uppsatsens innehåll.

Bra och koncist skrivet. Går igenom allt bra. Kunde kanske nämna att respondenterna utför speltestet med era egna specifika mål och inte bara spela spelet som det är.

U2. Bakgrund. För 1 poäng krävs: att uppsatsen ger en ämnesmässig förankring, där det framgår till vilket område inom data- och systemvetenskap som arbetet bidrar och vilka vetenskapliga arbeten som uppsatsen bygger vidare på. För 2 poäng krävs dessutom: att en djupgående och kritisk diskussion förs om hur arbetet relaterar till tidigare vetenskapliga arbeten.

Bra förankring i väl testade HCI principer.
En småsak i början:
Gäller första stycket spel i allmänhet eller bara FPS-spel? Antar det tidigare men er parantes gör att det inte är helt tydligt.
Finns också dubbla referenser på samma mening. Ganska lång mening så går nog att dela i två eller bara ta bort en referens.

Extendend background:
Ni nämner att FPS-spel är en undergenre till actionspel enligt Rollings & Adams. Vilket rent tekniskt är rätt men de säger specifikt Shooters och FPS-spel borde egentligen vara en undergenre till Shooters. Detta må vara en småsak men eftersom ni använder uttrycket FPS-spel lite godtyckligt (enligt mig) så ville jag påpeka detta. En undergenre borde ha snävare definition än vad genren ovanför den har. Vilket betyder att FPS-spel har snävare definition än actionspel.
När ni går igenom betydelsen av FPS-spel nämner ni aldrig från vilken vy spelet spelas. Detta är väl en rätt viktig aspekt i FPS-spel, det finns ju t.o.m. med i namnet: First-person. Skillnaden mellan en generiskt Shooter och ett FPS-spel är ju egentligen bara vyn.

När ni går igenom Rollings & Adams definitioner på ett actionspel och sedan väljer ut de ni anser vara viktiga för rapporten tycker jag ni missar en (kanske två).
Det är då "Energy" jag tänker på. Ni nämner t.o.m. detta när ni går igenom "Lives". En av era uppgifter är ju baserad just på Energy (den med att hela sig själv).
Collectibles nämner ni också när ni går igenom Power-ups. Och då tänker jag på Achievements som då kan ge en fördel i själva spelet (som ni själva beskriver). Dock så har väl Collectibles inte alltför stor betydelse för ert test.

U3. Problem. För 1 poäng krävs: att uppsatsen tydligt beskriver ett praktiskt eller teoretiskt problem av generellt intresse som helt eller delvis kan lösas genom att frågeställningen besvaras och därigenom motiverar valet av den senare.

Ni skriver: "Vad behöver speldseigners tänka på när de designar spel för att nå ut till en majoritet?". Många spel riktar ju sig mot en specifik målgrupp. Detta skiljer sig rätt mycket beroende på genren av spelet också. Just FPS-spel tenderar att rikta in sig på vana spelare som då har vissa förväntningar av spelet. Ändras dessa aspekter av spelet (för att göra det mer lättillgängligt för ovana spelare) kan ju spelet faktiskt sälja mindre. Tycker ni hade kunnat resonera lite kring denna aspekt (speciellt eftersom ni just valt FPS-spel).

U4. Frågeställning För 1 poäng krävs: en tydligt formulerad och väl avgränsad frågeställning som är av generellt intresse och rimlig i förhållande till de tids- och resursramar som är givna. För 2 poäng krävs dessutom: en innovativ frågeställning som ger förutsättningar för att arbetet ska kunna ge ett signifikant bidrag.

Varför just FPS-spel? Känner att motiveringen för den begränsningen kan utökas (kanske i ett annat kapitel).

Känns som ni blandar ihop begreppen FPS-spel och actionspel lite när ni pratar om Team Fortress 2 också. Enligt Rollings & Adams så är det ett actionspel. Definitionen på FPS-spel borde ju vara snävare än actionspel men ni verkar använda dom som synonymer.
Skulle också akta mig från att hävda att det är ett "typiskt" FPS-spel. Man kan argumentera runt Multiplayer vs Singleplayer (dock så kanske Multiplayer är vanligare idag) samt att det hela med klasser kanske inte är typiskt.

U5. Metodval. För 1 poäng krävs: att alternativa vetenskapliga metoder och tekniker som kan användas för att angripa frågeställningen diskuteras, att valet av vetenskapliga metoder och tekniker motiveras och tydligt beskrivs, samt att relevanta etiska överväganden diskuteras. För 2 poäng krävs dessutom: att alternativa tillämpliga vetenskapliga metoder och tekniker diskuteras utförligt och att ett djupgående resonemang kring metod- och teknikval förs, där motiven för gjorda val tydligt framgår.

I allmänhet bra men känner att ni väljer bort observationer lite för lätt.
Till att börja med är det ju inget krav att observationer ska göras i respondentens naturliga miljö (de blir dock mycket bättre av det).
Ni säger också att observationer inriktar sig på respondenternas handlingar och det är ju just det ni vill se i speltestet. Att se om det fanns potentiella olikheter mellan observationen och svar i intervjun hade kunnat vara intressant.
Sen så har ju Intervjuer en svaghet som också observationer har och det är att ni som samlar in datan kan påverka respondenterna på något sätt. Det är ju mer än social sak (som att man kanske inte vill känna sig "dum" framför någon annan osv) än att det är en Hawthorne effekt (att observa ett objekt ändrar objektet). Kan ha begränsats lite av att ni inte observerat fysiskt och kanske spelat in testet istället (via FRAPS eller dyl.).

Vet att ni nämner att en observation kanske hade varit bra senare i uppsatsen. Jag kände dock att motiveringen för att avstå från den var lite svag.

I avsnittet om Etik så säger ni att ni samlar in data om respondenternas kön. Varför gör ni detta? Det verkar inte ha någon påverkan på eran studie.

U6. Metodtillämpning. För 1 poäng krävs: att tillämpningen av valda vetenskapliga metoder och tekniker är tydligt beskriven, samt att relevanta etiska aspekter diskuteras. För 2 poäng krävs dessutom: att det finns en tydlig argumentation för att tillämpningen av metoder och tekniker är genomförd i enlighet med de krav som dessa ställer.

Kunde ha varit bra att göra pilotstudien på 1 person som inte är en erfaren spelare också. Dock så verkar piloten vara bra genomtänkt annars.

Förstår till 100% varför ni gjorde testet mot Bots men en snabb diskussion i hur testet hade skiljt sig om man spelade med/mot riktiga människor hade varit intressant.

Lätt att vara efterklok men en fråga till hade kunnat hjälpa er ganska mycket. Då en fråga som undersöker hur stor del av testet respondenten lade till att lösa era uppgifter vs att lösa spelets uppgifter (att vinna banan). Intressant att veta eftersom om en respondent lade hela tiden till att lösa era uppgifter och aldrig försökte att "bara spela" spelet kan det haft påverkan på resultatet. Ni tar upp detta senare när ni diskuterar kring Performatory och Exploratory challenges.

U7. Resultat. För 1 poäng krävs: att resultaten är av sådan omfattning och kvalitet och presenteras på ett sådant sätt att frågeställningen till del kan besvaras. För 2 poäng krävs dessutom: att resultaten är av betydande omfattning och av hög kvalitet, så att slutsatser av relevans för frågeställningen kan dras.

Bra genomgång av resultatet. Lätt att få rätt mycket detaljer.
Saknar dock något om hur många respondenter ni faktiskt fick. Det går ju att lista ut genom att läsa kapitlet men att säga rakt av att ni fick X antal respondenter hade varit tydligare.
En fråga är om ni transkriberade intervjuerna och isåfall kanske ni borde haft med denna transkription som bilaga.

U8. Analys. För 1 poäng krävs: att resultaten analyseras och deras relevans för frågeställningen diskuteras. För 2 poäng krävs dessutom: att välgrundade slutsatser dras efter djupgående analys.

Väldigt lätt att se direkta resultat vilket är skönt.
Istället för Tabell 3 (Bild 5) så hade ni kanske kunnat ha ett diagram. Då hade skillnadena synst mycket bättre.
Som tidigare nämnt så tar ni upp Performatory och Exploratory challenges. Dock så diskuterar ni aldrig runt att de uppgifter ni gav till respondenterna kan ha varit en faktor till att det hela sköts över till en Exploratory challenge.
Skulle också ha varit intressant att veta om respondenterna uppfattade det hela som en Exploratory challenge. Alltså att dom satsade mesta av energin till att lösa uppgifterna eller om dom försökte klara banan (som då förmodligen skulle vara en Performatory challenge).

Ni nämner att minst 1 respondent observerade vad Botarna gjorde och försökte härma dom. Hade detta varit vanligare med mänskliga med/motspelare? Lite resonerande runt detta hade varit intressant.

U9. Diskussion. För 1 poäng krävs: att begränsningar i studiens upplägg och dess påverkan på slutsatserna diskuteras liksom hur resultaten relaterar till tidigare studier, att möjliga framtida studier med utgångspunkt från den aktuella studien diskuteras, samt att etiska och samhälleliga konsekvenser av studiens slutsatser diskuteras. För 2 poäng krävs dessutom: att studiens begränsningar diskuteras utförligt och att ett djupgående resonemang om möjliga och relevanta framtida studier förs.

Ni skriver att resultatet av studien kan appliceras på andra FPS-spel. Det borde vara svårare att applicera resultatet på ett storydrivet singpleplayer spel eftersom ni egentligen bara tittar på spel som har en Multiplayer aspekt (eller åtminstånde avgränsade "matcher"). Singleplayer spel tenderar att ge en mer balanserad inlärningskurva också.

I allmänhet känner jag att ni låst in er vid en typ av spel lite för mycket. Alltså Multiplayer FPS-spel. Ni kallar dock det hela tiden FPS-spel men mycket utav det ni diskuterar kan nog inte appliceras på ett singleplayer spel. Detta nämns lite varstans i Diskussionen.

Framtida studier:
En sak jag känner att ni kanske borde ha nämnt är att göra en studie där spelarna får spela mot varandra istället för Bots. Kanske tom blanda mellan vana och ovana spelare och se effekten av det hela. Bara vetskapen att man spelar mot andra människor ändrar upplevelsen. (Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. Weibel et al., 2008)

När ni nämner en studie som tar upp flera FPS-spel hade jag gärna sett att ni nämnde en jämförelse på ett Storydrivet spel (typ FarCry eller dyl.) mot ett mer "arena" spel (typ TeamFortress 2).

Småsaker:
När ni beskriver Flow så nämner ni bara att det inte ska bli för svårt och helt utelämnar att det inte ska bli för lätt heller (Frustration vs Boredom).

I stycket som börjar "Designa för nybörjare inte för er själva". Sista meningen står det "Spelaren ska inte behöva använda sig av spelets tutorial för att kunna spela". Om det är sant vad fyller då en tutorial för syfte? Påstår ni (eller de ni refererar) att tutorials borde plockas bort ur spel? Det är ju inte ovanligt med tutorials som flyter väldigt bra in i spelet och faktiskt kan öka inlevelsen.

U10. Struktur. För 1 poäng krävs: att uppsatsen är indelad i tydliga och logiskt sammanhållna avsnitt.

Bra struktur som gör det väldigt enkelt att referera till specifika delar av rapporten.
På några ställen verkar titeln på ett kapitel hamnat på en sida och resten av kapitlet startat på nästkommande sida. Problem med konvertering till .pdf?

U11. Språk. För 1 poäng krävs: att texten endast innehåller ett mindre antal fel vad gäller stavning och grammatik samt att texten är tydlig.

I allmänhet bra.
Finns meningar som är lite omständigt formulerade och vissa som saknar ord vilket gör det lite svårt att förstå innebörden ibland.

U12 Källhänvisningar och Dokumentation. För 1 poäng krävs: att tidigare arbeten i tillräcklig utsträckning refereras till på ett korrekt sätt enligt ett vedertaget referenssystem, att en tydlig förteckning över använda källor anges enligt samma system, att samtliga citat från tidigare arbeten anges tydligt, samt att relevanta bilagor inkluderas. Uppsatsen skall innehålla minst fem vetenskapliga referenser.

Ingen kritik här. I allmänhet väldigt bra stöd för era resonemang med referenser.

U13. Originalitet och Signifikans. För 1 poäng krävs: att arbetet bidrar med signifikanta eller originella nya idéer, artefakter, produkter eller tjänster. För 2 poäng krävs dessutom: att resultaten är av sådan kvalitet att arbetet skulle kunna presenteras inom ramen för en vetenskaplig workshop av god kvalitet. För 3 poäng krävs dessutom: att arbetet ger ett väldokumenterat underlag som motiverar varför arbetet kan förväntas kunna leda till presentation på vetenskaplig konferens av god kvalitet eller kunna kommersialiseras.

Ett problem här är väl att ni bara tittar på FPS-spel (och egentligen bara multiplayer). Dock så belyser ni det problemer som Juul beskriver om att spel inte designas för oerfarna spelare bra.

Ett spelföretag kanske inte kan hitta ett direkt värde av eran rapport men absolut ett indirekt. Och då menar jag att de kan förstå att vissa funktioner i ett spel kan vara för svåra att förstå men att de behöver komma på själva hur det ska göras lättare. En framtida studie kan ju dock lösa detta.

Kommentarer utöver betygskriterier.

Väldigt intressant rapport. Bra och lättläst vilket är väldigt trevligt.

Som jag nämnt tidigare så blandar ni ihop vissa begrepp lite för mycket vilket kan göra det lite rörigt ibland.

Personligen skulle jag kanske vilja ha sett mer än 1 exempel på FPS-spel när ni går igenom HUD i spel.