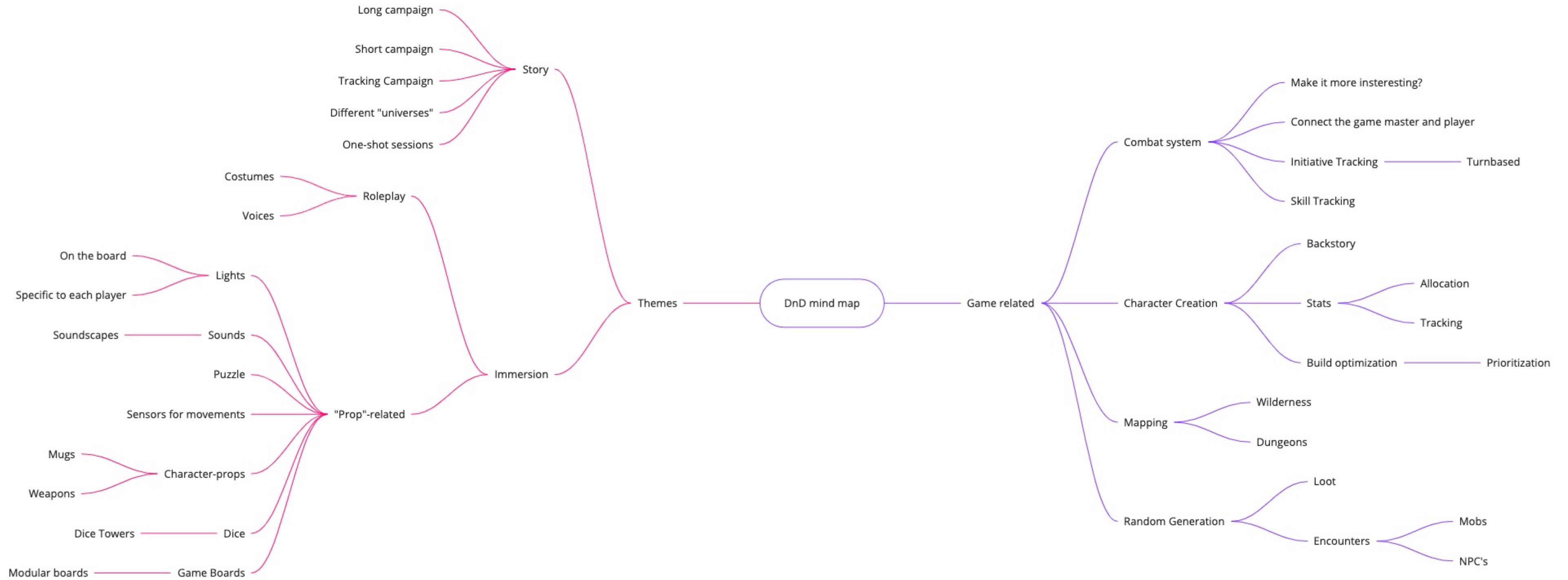


# Presentasjon av prototyper

LOREM IPSUM

# Problemstilling

- og veien dit

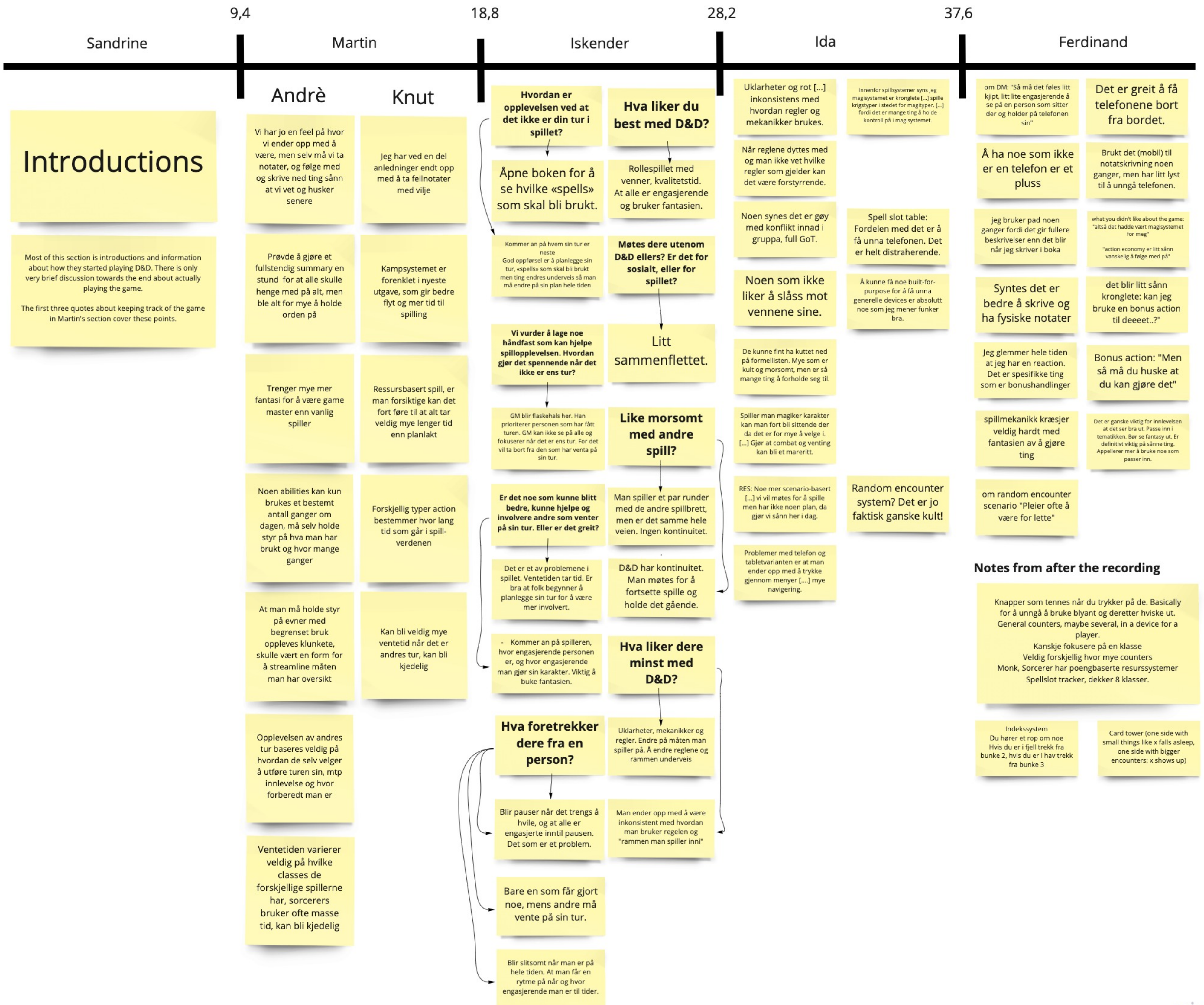




# Første intervjuet!







### Notes from after the recording

Knapper som tennes når du trykker på de. Basically for å unngå å bruke blyant og deretter hviske ut. General counters, maybe several, in a device for a player.

Kanskje fokusere på en klasse Veldig forskjellig hvor mye counters Monk, Sorcerer har poengbaserte resurssystemer Spellslot tracker, dekker 8 klasser.

Indekssystem Du hører et rop om noe Hvis du er i fjell trekk fra bunke 2, hvis du er i hav trekk fra bunke 3

Card tower (one side with small things like x falls asleep, one side with bigger encounters: x shows up)







# STEG 3: Aksial koding

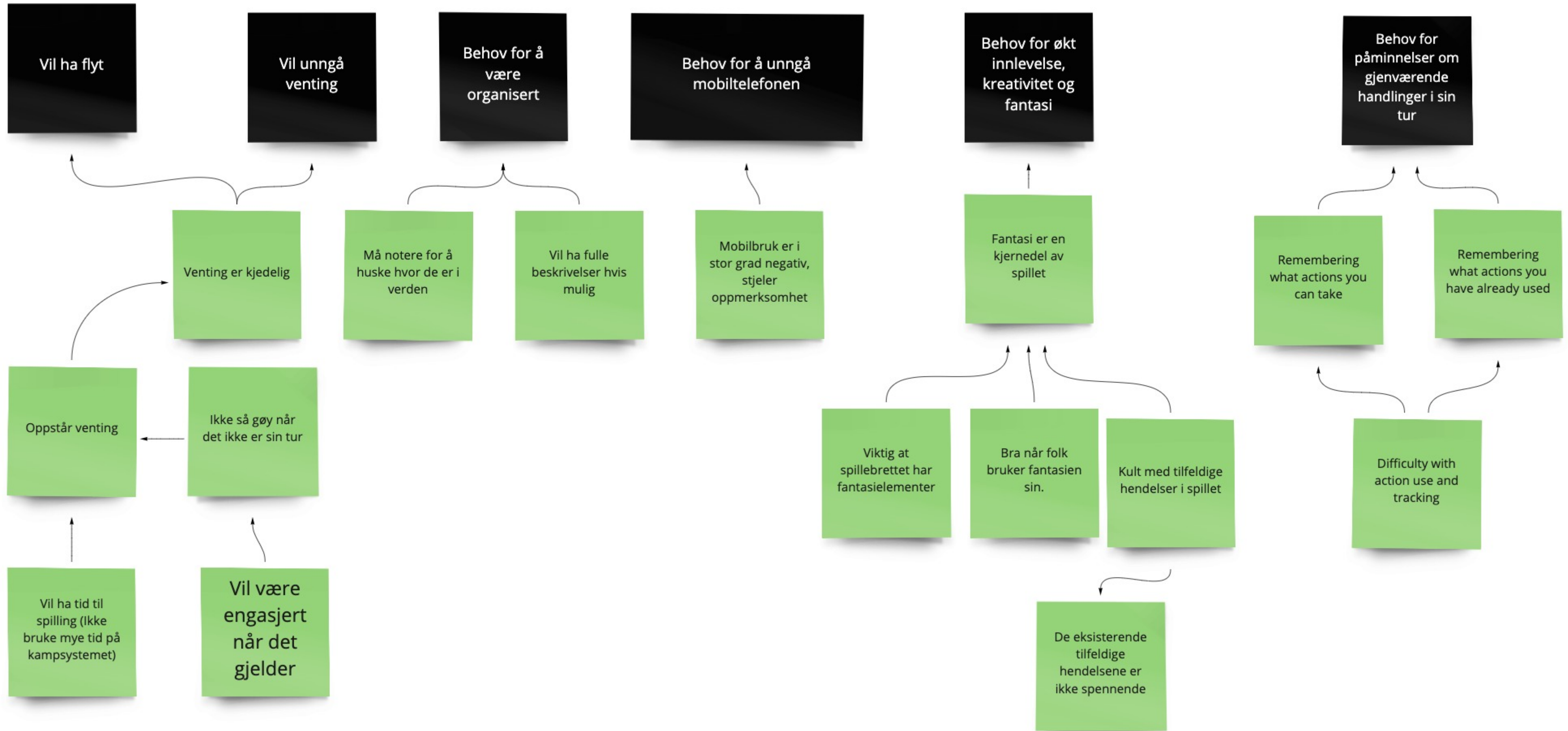
Monday 28.03





# STEG 4: Selektiv koding

Monday 28.03





# Behovene vi avdekket

- Forbedret flyt
- Unngå venting
- Organisering

- Unngå mobil
- Økt innlevelse, kreativitet og fantasi
- Påminnelse om gjenværende handlinger



**Konzept**

Innlevelse



**Sandrine**

### Tracking: Initiative

- Vil ha fyt
- Vil unngå venting
- Behov for å være organisert

Additional Features:

- Hourglass for prepared tanks?
- Counter for events happening over several turns?

Potential materials:

- Wood back panel.
- 3D printed frames for the character images.

PROS:

- Keeps everyone aware of initiative.
- Keeps everyone aware of what's going on.

CONS:

- Stands at the head of the table in front of the DM screen, is out of the way while visible.
- All players are able to see the current player and the next player's turn.
- The rotating wheel has a character image for each player, the wheel turns the current player to the top.
- The second rotating indicator will turn to show the next player in the initiative order.

**Martin**

### Spell/Action tracker

- Behov for å være organisert
- Behov for kreativitet og fantasi

- Lar deg lage profiler med klasse og limited use spells/actions
- Lys som viser hvor mange ganger noe er brukt, og hvor mange ganger man har igjen
- Knapper og scrolle-hjul for å velge fra menyene
- Formet som en solid stein eller evt en trestokk

Need for reminders about remaining actions

**Iskender**

### Design-integrated card holders Random encounter

- Vil ha fyt
- Behov for kreativitet og fantasi

Bunke 1  
Bunke 2

Når det går en viss tidsperiode, så vil arduinoen lage lyd og lys. Basert på hvilken lyd og lys som lyser skal man trekke fra kortholderen

**Ida**

### Spell/Resource Tracker + Kortholder

- Behov for kreativitet og fantasi
- Behov for å være organisert
- Need for reminders about remaining actions
- Vil unngå venting

(Skal være et bok, ikke boksp)

Trønder mer enn 100 ressurser.

Trønder som er brukt.

Kortholder for spells

Lukke: 100 mekanisme

Åpne ved å bevege haken over.

En funksjon som holder styr på kortfang med for å automatisk lyse opp when når det er klar.

PROS:

- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.
- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.
- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.

CONS:

- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.
- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.
- Spillerne kan se når det er tid for å bruke en ressurse.

**Ferdinand**

### Turn based system

- Vil ha fyt
- Vil unngå venting
- Behov for å være organisert

Can be hard to implement

Could look really good, and feel natural on the table

No lights necessary, just flags.

### Tracking: Character Abilities/Skills/Spells

- Behov for å være organisert
- Behov for kreativitet og fantasi
- Behov for å være organisert
- Need for reminders about remaining actions

PROS:

- Keeps the player aware of their options.
- Keeps everyone aware of what's going on.

CONS:

- Difficult to charge with "leave it" or "I'll take care of it".
- Difficult to track when a player is not at the table.
- Difficult to track when a player is not at the table.

**Turntracker**

- Vil ha fyt
- Vil unngå venting

- Viser hvem som har sin tur når i encounters
- Lar GM oppdatere og endre rekkefølger fortløpende før/når et encounter starter

PROS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

**Turn-pointer**

- Behov for å være organisert

Når det er grønt lys så er det turen til personen som sitter bak den. Oransje lys indikerer på at hen er nestemann. Pilen viser hvem sin tur det er

**Random encounter generation**

- Vil unngå venting
- Behov for kreativitet og fantasi
- Behov for å være organisert

PROS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

**Random encounter generation**

- Vil ha fyt
- Behov for kreativitet og fantasi

PROS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

**Spontaneity: Auto-dice roller for Group Rolls**

- Behov for kreativitet og fantasi
- Vil unngå venting

PROS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

**Random Encounters**

- Behov for kreativitet og fantasi

- Gi spillere og DM tilfeldige encounters som ingen har vært forberedt på på forhånd
- kan være en form for kort-stokker som shuffler forhåndslagde encounters, eller en digital løsning hvor DM på forhånd kan lage og legge til forskjellige encounters til senere.

**Turn indicator**

- Vil unngå venting
- Vil ha fyt
- Behov for kreativitet og fantasi

PROS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

- Behov for kreativitet og fantasi

PROS:

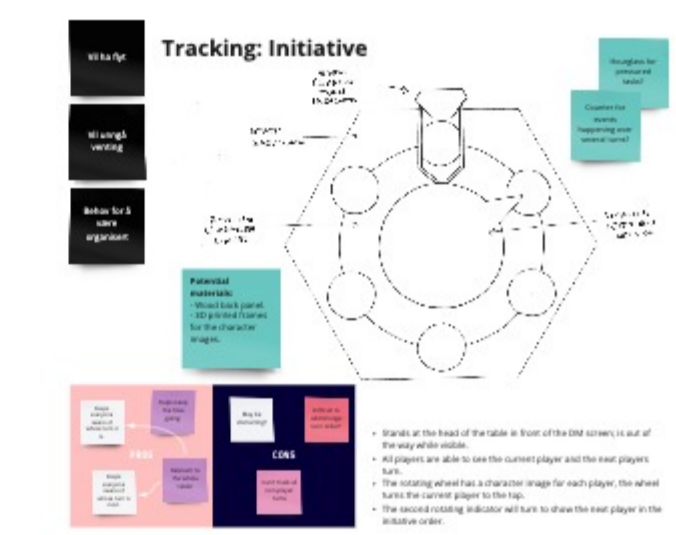
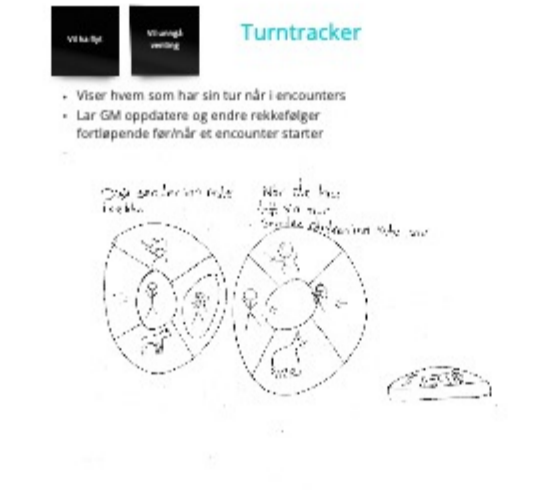
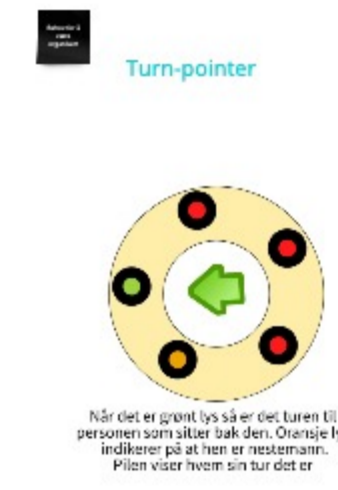
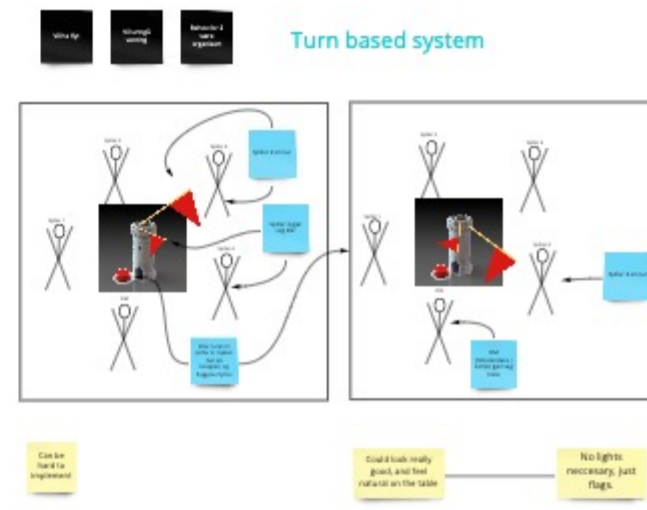
- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.

CONS:

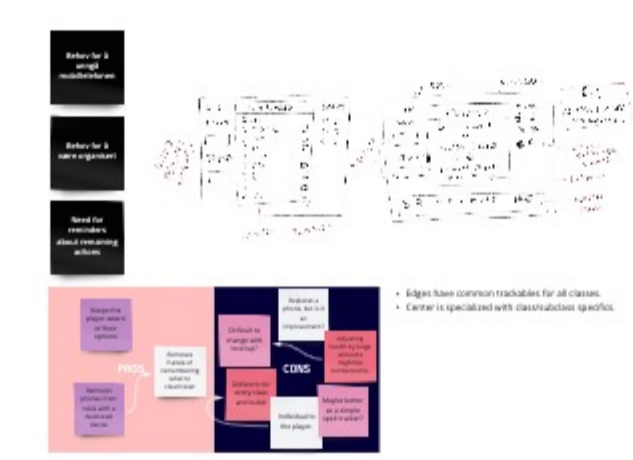
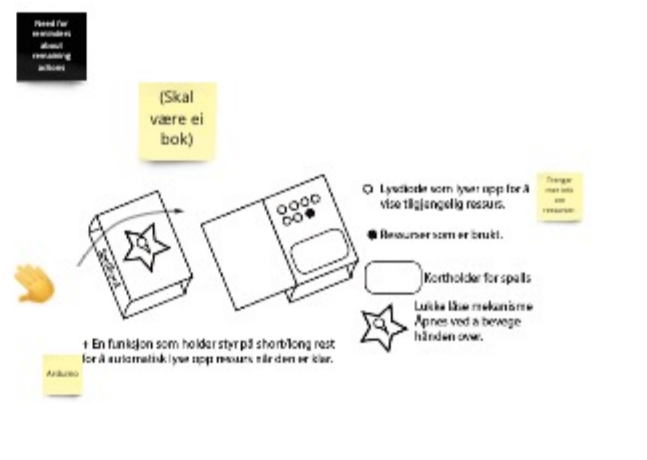
- Keeps everyone aware of whose turn it is.
- Keeps everyone aware of whose turn it is.



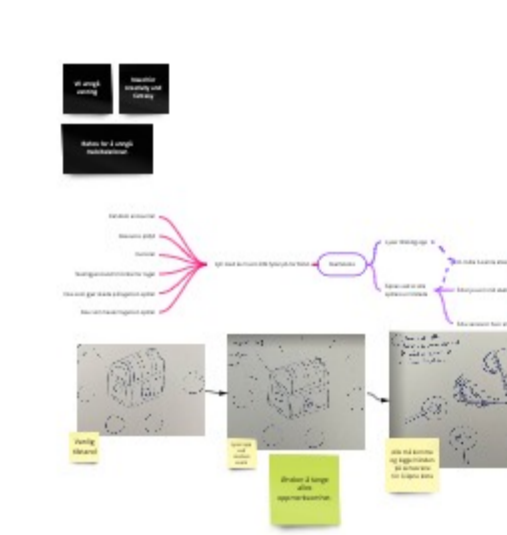
# Initiative tracker



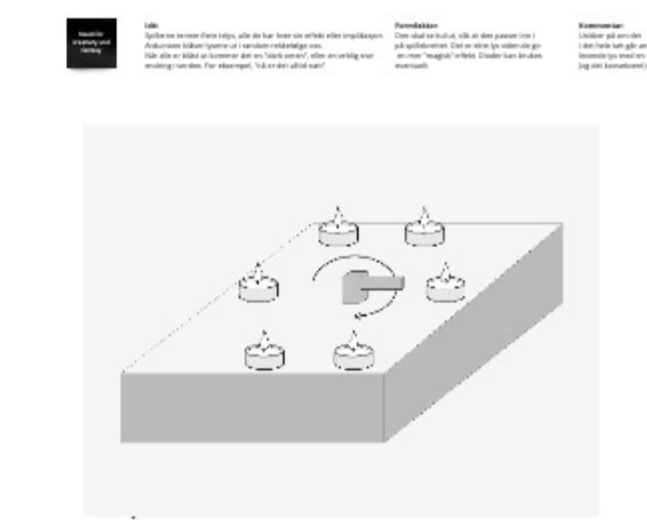
# Resource slot tracker



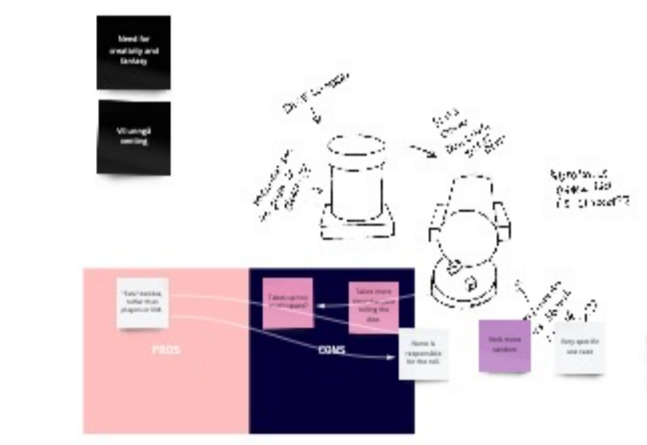
# Random encounter Generation



# Doom counter with candles



# Dice Tower





# Initiative tracker

*Hvem sin tur er det?*

- Peker på hvem sin tur det er
- Peker på den neste sin tur

## Behov

Behov for å  
være organisert

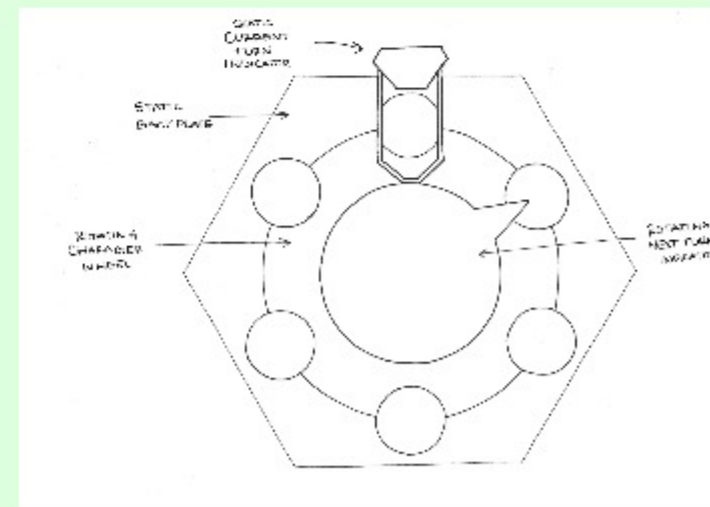
Behov for  
flyt

Behov for å  
unngå venting

Økt innlevelse,  
kreativitet og  
fantasi

## Formkonsept

- Hjul med peker
- Tårn med flagg
  - 3D-print?





# Random encounter

*Uforventede handlinger*

- Boksen åpner seg etter en viss tidsperiode innenfor 15 min. Er lapp, kort eller figur som man trekker.

## Formkonsept

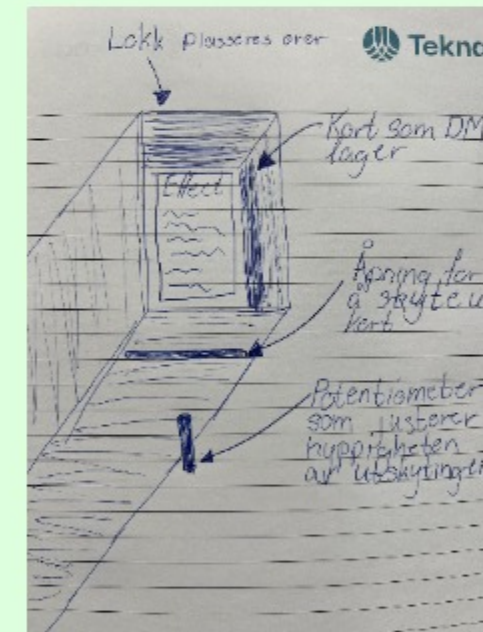
- Kort-tårn
- Skattekiste
- Kortbeholder

## Behov

Økt innlevelse,  
kreativitet og  
fantasi

Behov for  
flyt

Behov for å  
unngå telefon





# Dice tower

*Ruller terninger siden 2022*

- Plasserer terninger i kopp, motor velter koppen ned i lokket.

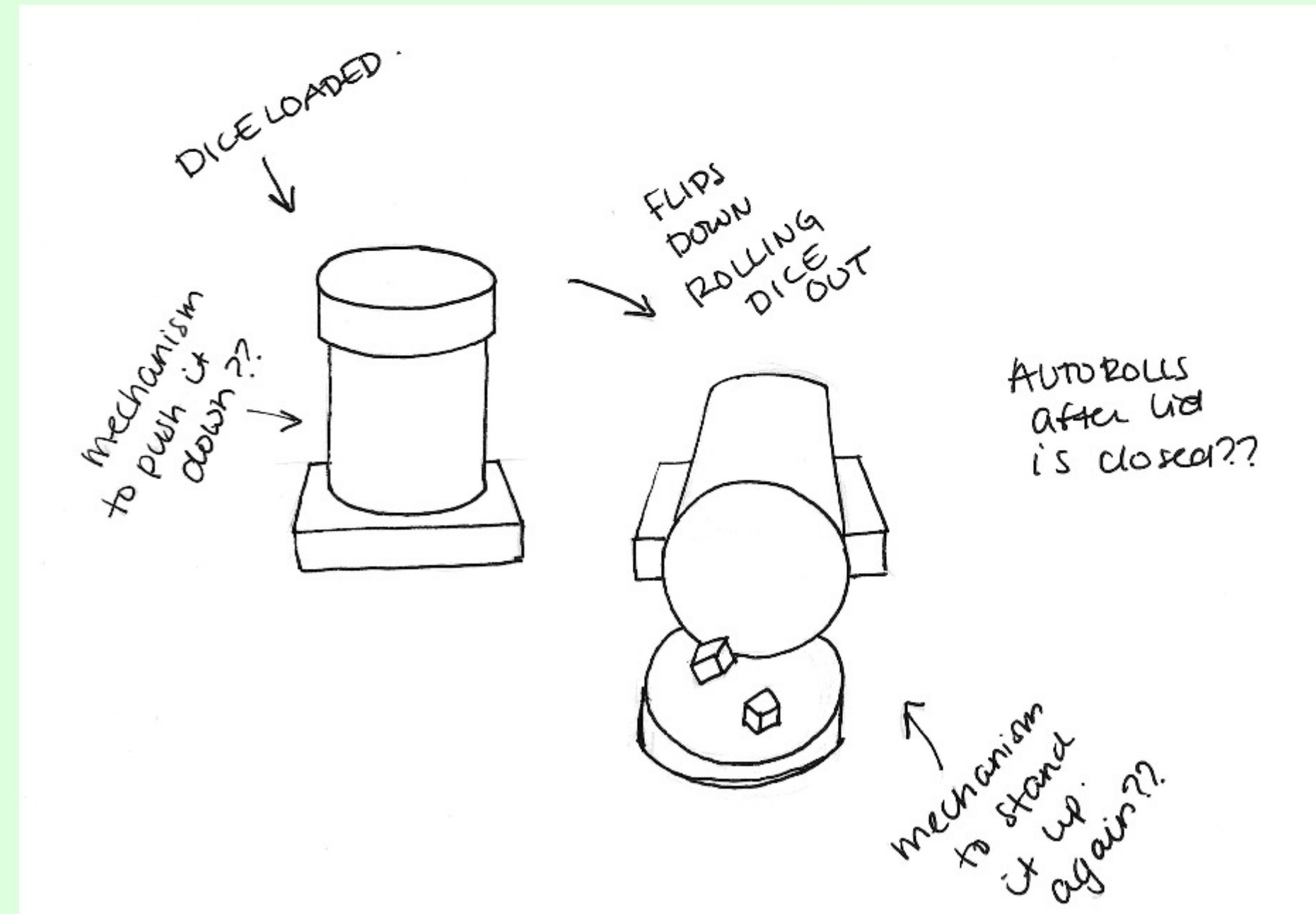
## Formkonsept

- Kopp

## Behov

Økt innlevelse,  
kreativitet og  
fantasi

Unngå  
venting





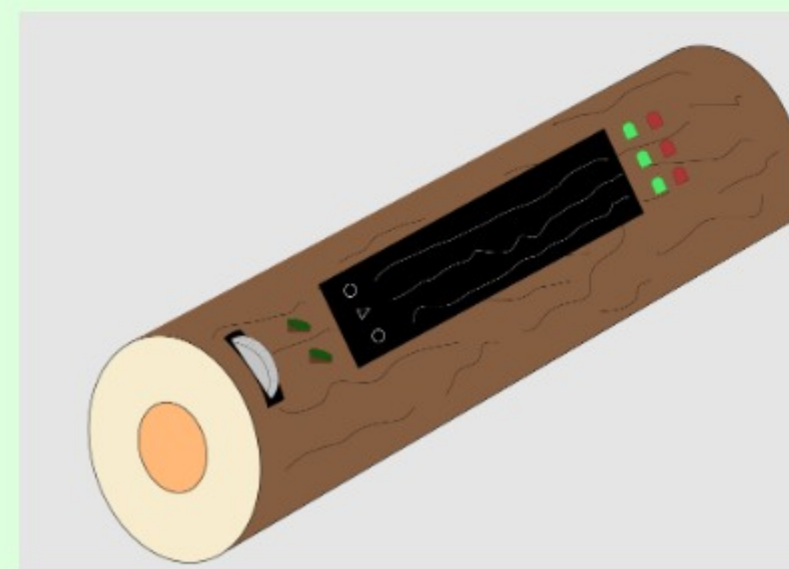
# Resource Tracker

*Hva har jeg igjen?*

- Viser gjenværende bruk av de forskjellige ressursene og evnene karakteren har

## Formkonsept

- Tømmerstokk
- Formelbok
- Elektronisk karakter-kort



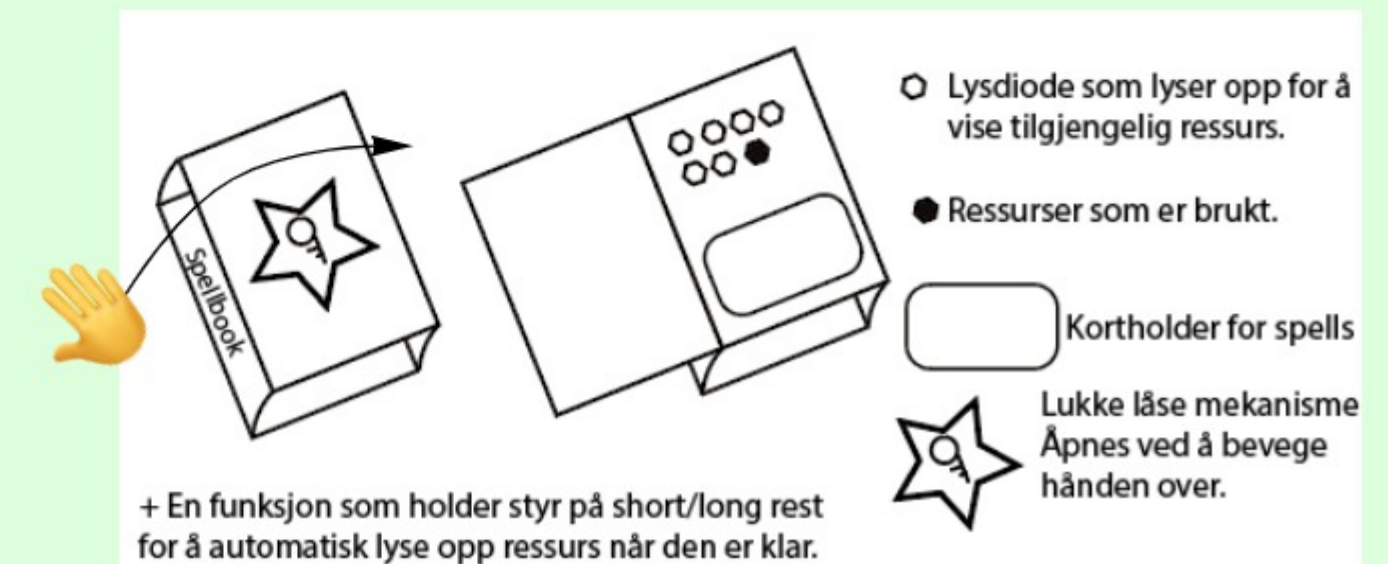
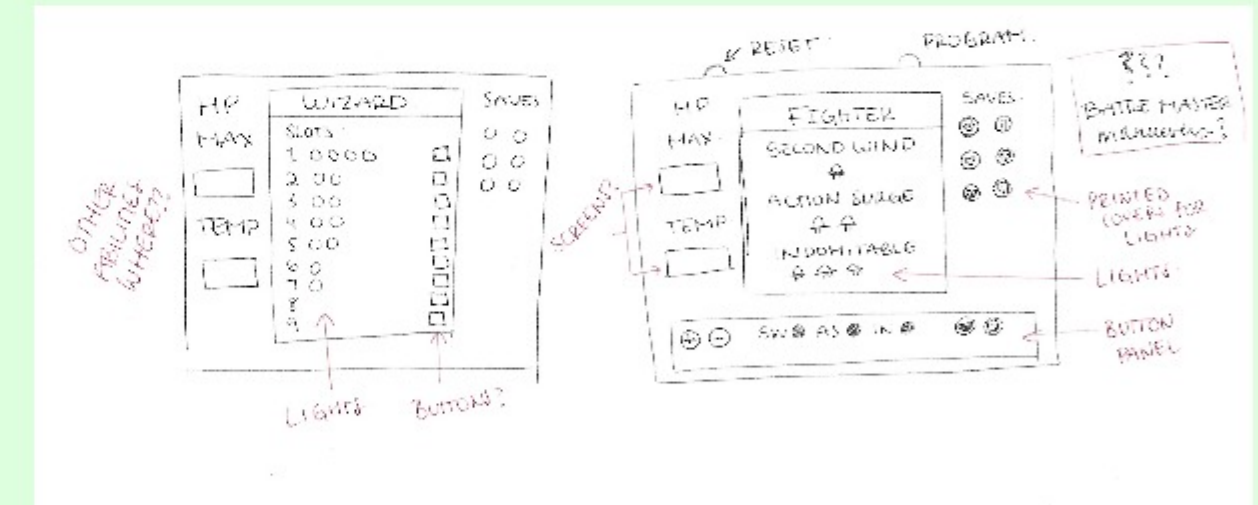
## Behov

Påminnelser om gjenværende handlinger

Være organisert

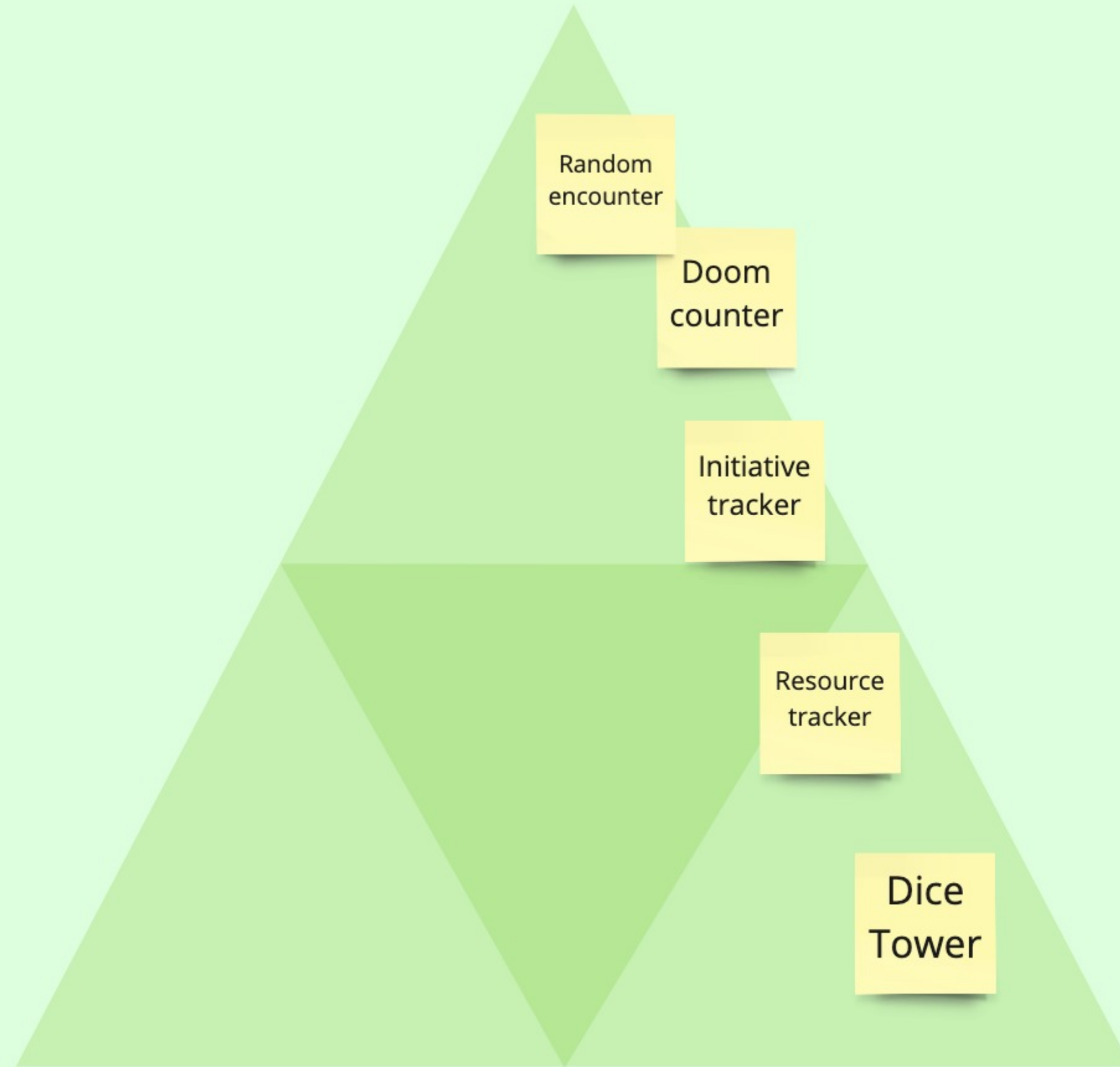
Unngå mobiltelefonen

Økt innlevelse, kreativitet og fantasi





# Role



Implementation

Look-and-feel



# Workshop 1







# Koding og analyse av data etter Workshop

## Initiative tracker

**C4** kul skin i kombinasjon med andre initiate trackers.

**B2** Kult med mulighet til å velge selv hva som tas med, både spillere og monstre

**Kult om kortene "flippet" opp**

Formfaktor, design som kan utvides ved behov

Erstatter nåværende liste på en skjerm

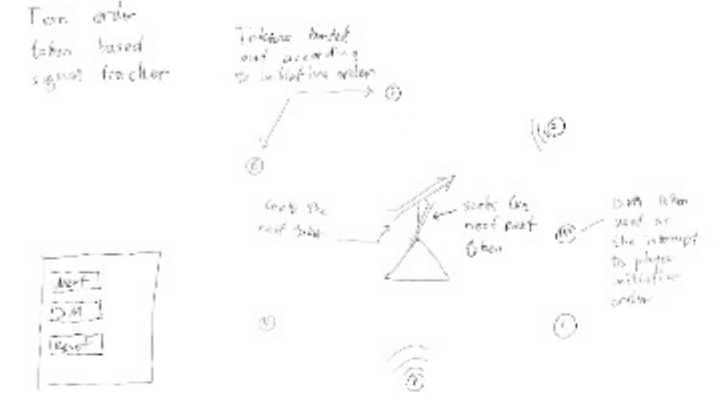
Veldig visuelt, noe som viser tydelig

**A1** Kanskje ha en værhanne som flytter på seg?

Vanskelig å få flaggene til å treffe (Man sitter forskjellig hver gang)

Could double as a dicetower

Idé om å ha en varselyd "pling", når man går videre



"Ikke dum ide"

Vanskelig å gjøre bra, blir fort komplisert

Tømmerstokk er kul

Initiative + Resource tracker combo, kan f.eks være en oppreist "perm"

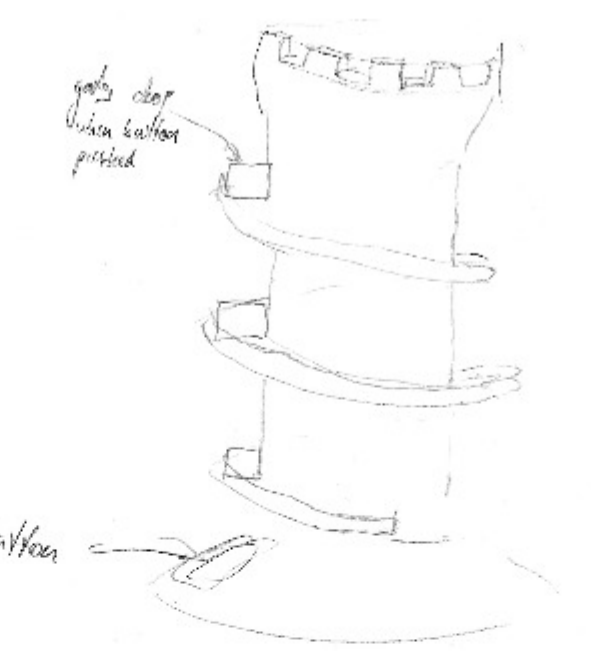
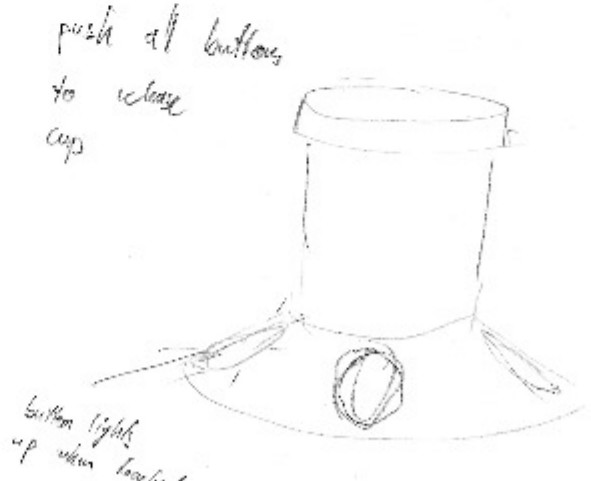
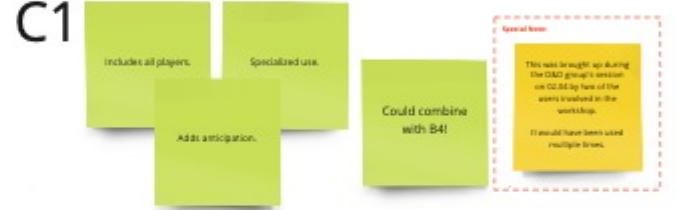
Flagg

Trafikklys system/ Universale farger

Trenger ikke ta mye plass

Noe som peker på spillere er bra, skaper spenning

## Dice tower



Mulighet for å gjøre med fanfare

Auto dice cup: Liker at det får med alle spillerne

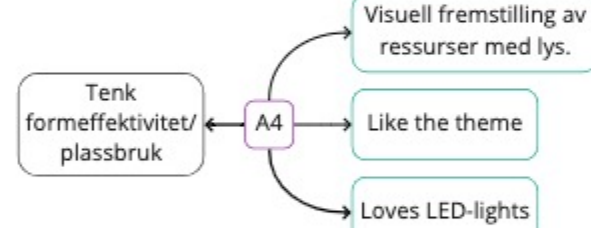
## Liker tema til A2 og A4

Initiative + Resource tracker combo, kan f.eks være en oppreist "perm"

Spellbook høres kult ut

Omslag kan brukes til annen type informasjon

NFC-Kort/scanner som spell-cards?



**A2** Direkte koblet til DND Beyond? Finnes en API?

Initiative + Resource tracker combo, kan f.eks være en oppreist "perm"

"Pain in the ass" å måtte krysse av og og viske ut resources hele tiden

Trenger ikke ta mye plass

Mulighet til å gi/ta poeng enkeltvis per spill

Muligheten til å velge mellom short og long rest

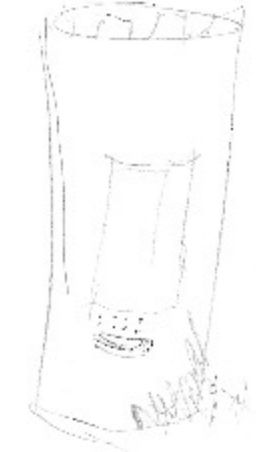
Liker estetikken, men tar for stor plass

Kunne sett ut som en borg eller et tårn i et slott

Integrert Dicetower?

Gjerne noe som kan stå

Resource tracker må være noe ala deres egen tegning for å passe bedre inn



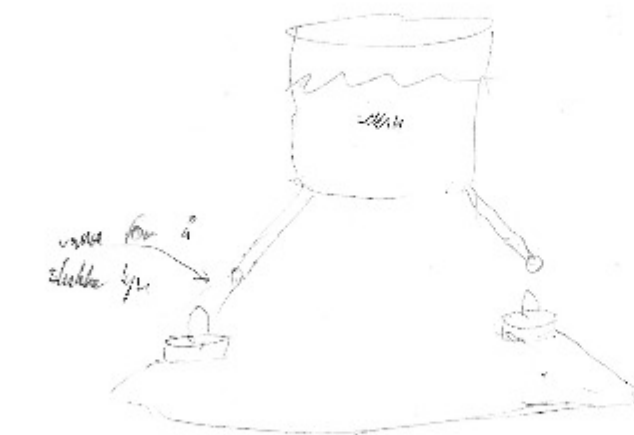
programmer to write but?

→ how to set up a display easily (that is useful and doesn't refer to the "user config" options)

↑ whiteboard / plastic display interface

→ could use a display that is used for names for now

## Doom counter with candles



**C5** Veldig stemningsfull!

Hva med at det er en doom-counter?

Nedteiling for en "fryktelig" hendelse

God idé for å skape stemning

Bør ta lite plass

## Randcom encounter generation

**B4** Very thematic

Veldig morsom formfaktor

Spennig, vet ikke hva man får.

Selv uten kortene! Gøy at alle tar på for å åpne skattekista for å finne loot.

Hype fordi alle må åpne kista.



A3 og B4 er veldig tematiske

kan bli en ny og spennende måte å spille på



# *Utfordring*

Brukerne klarte ikke bestemme seg for hva de likte best!

Gjorde det vanskelig å velge idé

# Steget videre

## Avstemning på prototype

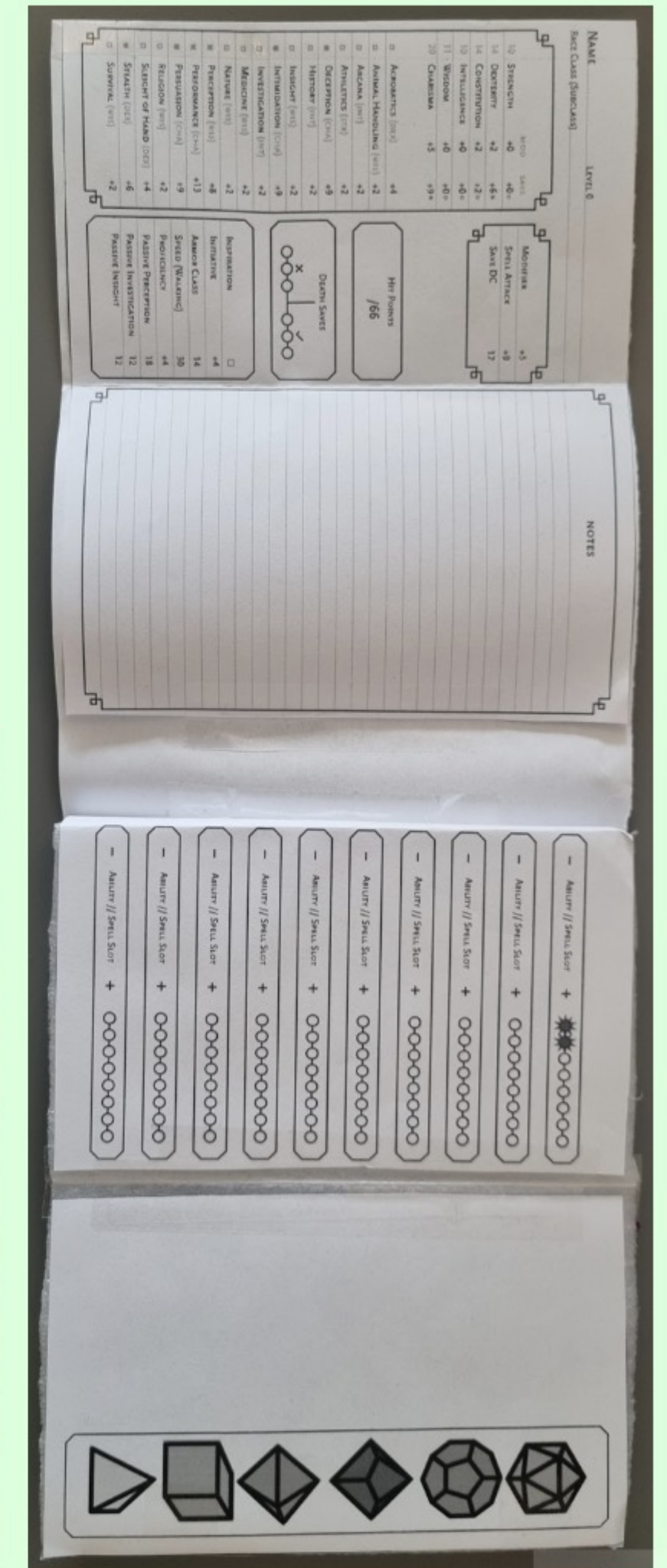
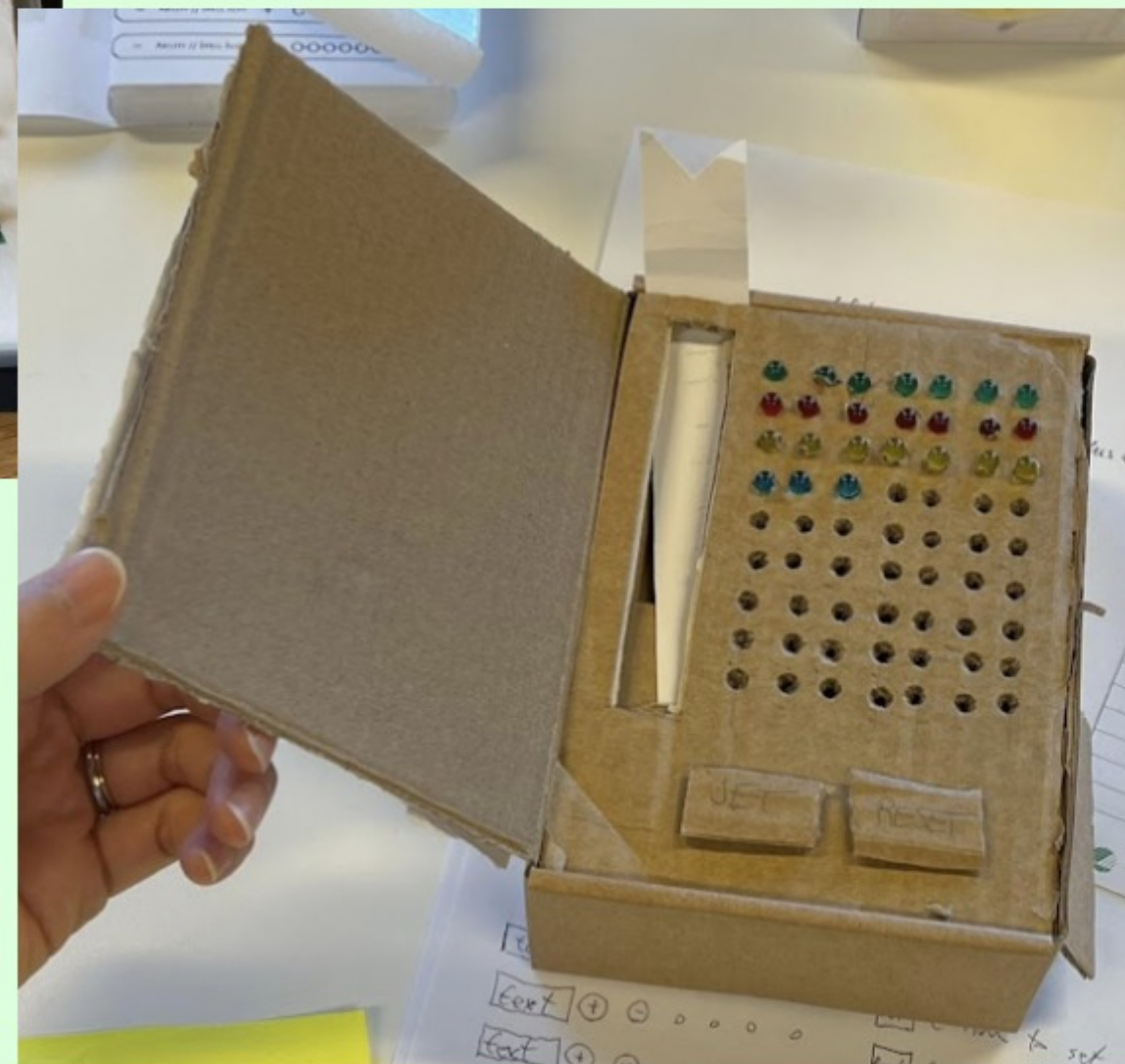
- Resource tracker vant
- Random encounter var veldig nære

## Tok med begge de beste idéene videre

- Lagde medium fidelity prototype over påsken



# Noe av det vi lagde



Mer datainnsamling!







# Ressursteller kombinert med Dice tower

## Feedback, diskusjon og forslag

### Dice Tower with Resource Tracker

Dice Tower which can be split in two, one side has a resource tracker with screen and buttons, other side is a dice tower.

#### Positive Feedback:

- Clever
- Extra functionality is nice, and makes several uses of the space it takes up.
- Form factor is great!

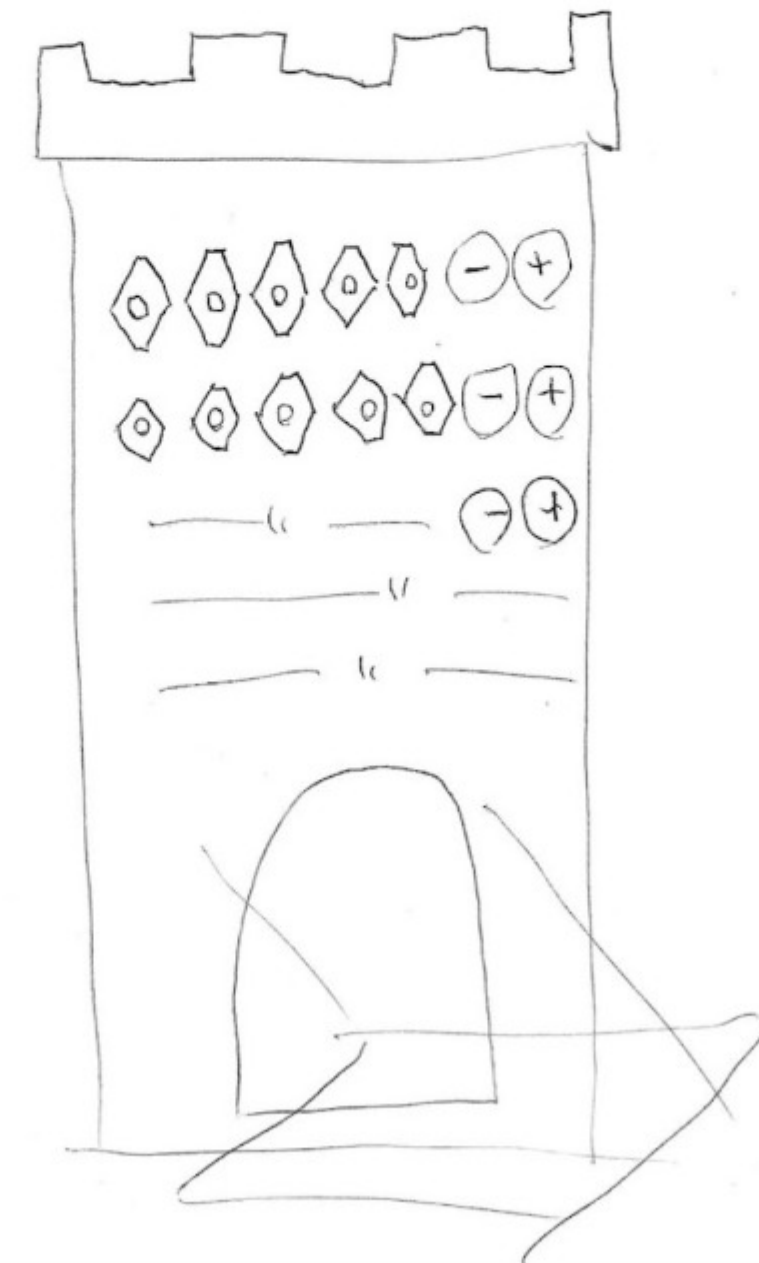
#### Discussion:

- Maybe use a light array instead of a screen; could be like windows on the tower
- Something to catch the dice, such as a tray, perhaps add a drawbridge, which doubles as a dice catcher.
- The tower should have partitions inside to allow the dice to tumble down slowly.
- Put the dice tray and exit on the same side as the resource tracker, so you don't have to turn it when using it.

#### Suggestions:

- Put the dice tray and exit on the same side as the resource tracker, so you don't have to turn it when using it.
- Should be able to take apart and clean as well, dice towers get dirty.
- Space for a set of dice.
- Weight in the bottom, so it can't be knocked over.

- lights look like windows / arrow slits
- draw bridge should have fence to help catch the dice





# Formelbok med ressursteller

## Feedback, diskusjon og forslag

**LED Spellbook**

Spell book which has an array of lights with +/- buttons to track use of spells.

**Positive Feedback:**

- Very straightforward
- Is something needed
- Great form factor
- Like that it can be held as a book
- Like compartment for cards, dice, etc
- Slots to hold custom character sheets or notes on inner cover

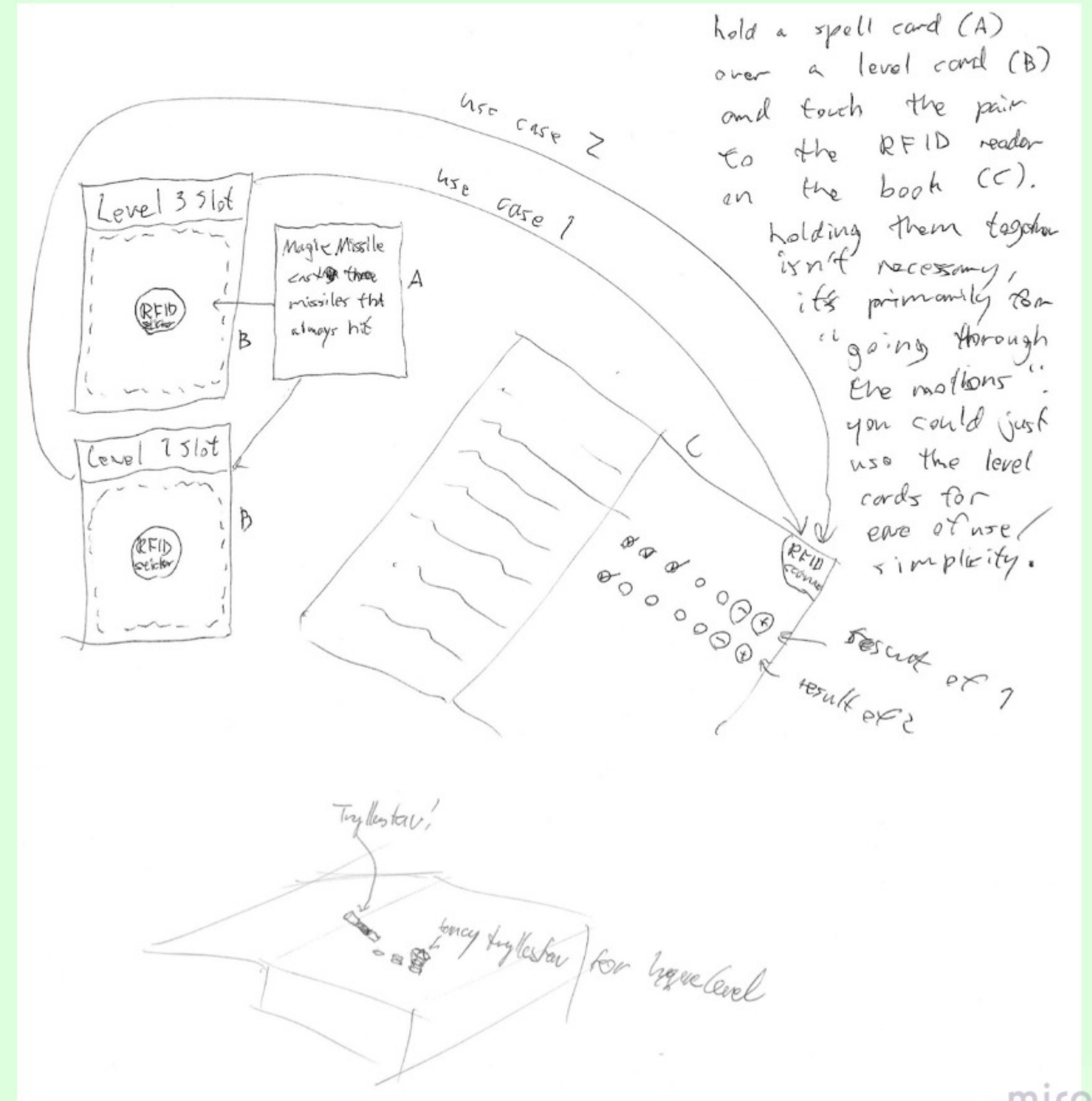
**Discussion:**

- Placement of +/- buttons [AGREEMENT: On the end would be best to use with thumb]
- Short Rest button not necessary as it should be manageable with +/-
- Rest/Reset button functions for a Long Rest
- Not as left hand friendly [INCONCLUSIVE: Attempt to make it a bit more modular, so it can be rotated, but not the end of the world]
- Lights ON or OFF to show availability [AGREEMENT: On at start, turned off as abilities used to show "losing" power]
- Should be fluid and drink resistant

**Suggestions:**

- Hide set/reset under lid so they can't be accidentally pressed
- Maybe set/reset requires confirmation or a long press?
- 10 rows of 5 lights probably enough
- Skill strip (bookmark) only needs to fit 3-4 characters
- Different inserts or cutouts
- Interchangeable panel for customization
- Materials: Lacquered wood, CNC milled materials, leather bound

**Liten utfordring**





Vår utfordring

Tårn?



Bok?





# Vår utfordring

## Tårn?

- Mer funksjonalitet
- Tar større plass

## Bok?

- Lett og håndterlig
- Mindre funksjonalitet

Brukernes Tilbakemeldinger			
Bok		Tårn	
Fordeler	Ulemper	Fordeler	Ulemper
To av tre brukere foretrakk denne formfaktoren	Ikke tatt hensyn til venstrehendt.	Flott formfaktor	Ikke tatt hensyn til venstrehendt?
Multifunksjonell: <ul style="list-style-type: none"><li>- Karakter info</li><li>- Kortholder</li><li>- Pennholder</li><li>- Terningholde</li><li>- Ressursteller</li><li>- Miniaturer</li></ul>		Multifunksjonell: <ul style="list-style-type: none"><li>- Terningtårn</li><li>- Terningholder</li><li>- Ressursteller</li></ul> Tilleggsfunksjoner: <ul style="list-style-type: none"><li>- Samme som boka?</li></ul>	Stor: Tar mye plass [Avhengig av hvilke funksjonaliteter som implementeres.]
Kan bli holdt som en bok			Terningtårn kan bli vanskelig å rengjøre.
Tar lite plass			
Kan tilpasse grensesnittet til enkeltes klasse			
Rett frem og lett å bruke			
Lett å bære og ta med seg			

Takk for oss!