



## Eksamensopgave

### Bacheloruddannelse i Informationsvidenskab (2006-studieordning)

Eksaminator: Søren Pold

Afleveringsdato: 07-04-2008

Censor (udfyldes af sekretariatet):

Intro til programmering, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Programmering og systemudvikling, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-1, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-2, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Digital æstetik, intern 13-skala	<input checked="" type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Teknologihistorie, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Organisationsanalyse, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Studium generale, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Informationsvidenskabelig metodelære, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Valgfrit projekt, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Bachelorprojekt, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)

Opgavens anslag: 37.715

Afleveret af:

Årskort: 20030605    Navn: Nicki Thomas Hansen

Årskort: \_\_\_\_\_ Navn: \_\_\_\_\_

Årskort: \_\_\_\_\_ Navn: \_\_\_\_\_

Årskort: \_\_\_\_\_ Navn: \_\_\_\_\_

Må eksaminators eksemplar af eksamensopgaven gøres til genstand for udlån?

JA     NEJ

# World of Warcraft

En analyse af World of Warcrafts fortælling

Nicki T. Hansen  
07-04-2008

# Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b> .....	<b>3</b>
Problemformulering.....	3
Metode.....	3
Ordforklaring.....	3
<b>Teori</b> .....	<b>4</b>
Zimmermans fire koncepter .....	4
Fortælling (narrative).....	4
Interaktivitet (interactivity).....	4
Leg (play).....	5
Spil (games).....	5
Neitzel og fortællingens lag .....	6
De præsenterede dele .....	6
Fabula.....	6
Sjuzhet.....	6
Spillets repræsentationsniveauer .....	6
Realisme og realistiskhed.....	7
Kongruenskravet .....	7
<b>Hvad er World of Warcraft?</b> .....	<b>7</b>
Warcraft universet .....	7
World of Warcraft .....	8
Sertyper.....	8
Hvordan spiller man WoW? .....	9
<b>World of Warcrafts fortælling</b> .....	<b>9</b>
Fortællinger.....	10
Verdens fortælling .....	10
Spillerens fortælling .....	11
Endgame.....	12
PvE.....	12
PvP.....	12
<b>Realisme i WoW</b> .....	<b>13</b>
Manden bag gardinet.....	14
Kommer du her ofte?.....	14
Spillerorganisering .....	14
Handel .....	14
Mytologier.....	15
<b>Konklusion</b> .....	<b>15</b>
<b>Litteraturliste</b> .....	<b>15</b>

## Indledning

*World of Warcraft* er det suverænt mest populære *Massively Multiplayer Online* (MMO) spil, og har på nuværende tidspunkt over 10 millioner abonnenter, som alle betaler et månedligt beløb for at få lov til at spille. Der må være en grund, eller flere, til at spillet er så succesfuldt, hvilket er den oprindelige grund til min fascination med spillet. Fortællingen i spillet er fremvist på en unik måde, hvorfor jeg i denne opgave vil analysere den vha. de teoretiske redskaber vi har fået til rådighed i Digital Æstetik undervisningen. Endvidere vil jeg behandle, hvordan spillet kobler sin virtuelle verden med vores virkelige verden.

## Problemformulering

*Denne opgaves formål er, at analysere hvordan computerspillet World of Warcraft præsenterer sin fortælling og årsagen til at det præsenteres således. Endvidere vil opgaven vise hvordan spillet formår at vedholde en realisme og forbinde sig til den virkelige verden.*

## Metode

Jeg redegør først for de teorier jeg vil anvende i analysen, herunder teorier for fortællinger (narrative), spil og leg, og realisme i computerspil. Jeg vil derefter redegøre for Warcraft universet, som det eksisterer i World of Warcraft. Dernæst vil jeg redegøre for hvordan spillet spilles. Efter disse redegørelser vil jeg påbegynde analysen af World of Warcrafts fortælling, som vil vise hvordan spillet adskiller sig fra den traditionelle fortælling. Derefter vil jeg gennemgå hvordan spillet er designet med realistiske tendenser for at få spilleren til at acceptere spillets fantasiverden.

## Ordforklaring

Visse ord der benyttes i denne opgave kræver en nærmere forklaring, hvorfor jeg vil give denne her.

**Avatar:** En *avatar* er spillerens synlige manifestation i spillets verden. Den er spillerens person, som har en race, en klasse, udstyr osv. Disse kaldes også *toons* af World of Warcraft spillere.

**Boss:** En specielt stærk mob, som kræver at flere spillere arbejder sammen for at dræbe.

**Fortælling:** Jeg bruger i denne opgave *fortælling*, som den danske ækvivalent til det engelske "narrative".

**Mob:** En computerstyret fjende.

**NPC:** Non-player character. En venligtsindet form for mob, som man kan interagere med.

# Teori

## Zimmermans fire koncepter

Eric Zimmerman definerer fire koncepter vedrørende spilhistorie, for at skabe kritiske værktøjer til analyse af spilhistorie og for at kunne indramme de fire koncepter fyldestgørende. De fire koncepter er: *Narrative*, *Interactivity*, *Play* og *Games*.<sup>1</sup>

### Fortælling (narrative)

En narrativ defineres af Zimmerman ved tre komponenter:

1. En narrativ har en starttilstand, en tilstandsændring og en indsigt bragt af den tilstandsændring.
2. En narrativ er ikke blot en serie af hændelser, men en personificering af disse gennem et medie. Det betyder, at en narrativ bliver fortalt af en fortæller og repræsenteret i mediet.
3. Repræsentationen udgøres af mønstre og repetition.

Den rene narrativ kan ses i bøger og film, hvor handlingen f.eks. kan blive fortalt af en alvidende fortæller, men fordi definitionen er så bred, kan mange dagligdagsting ses som en narrativ. Man kan se en samtale som en narrativ, da det opfylder alle de tre ovenstående komponenter til definitionen.

### Interaktivitet (interactivity)

Zimmerman opdeler interaktivitet i fire dele, som hver har deres egen form for interaktion med en narrativ oplevelse.

#### *Kognitiv interaktivitet*

Dette kalder han også for *tolkende deltagelse i en tekst*. Dette er den interaktion som en tolkende læser oplever, når vedkommende gennemgår en narrativ. En tolkning kan skifte med en ny gennemlæsning, og derved er der interaktivitet.

#### *Funktionel interaktivitet*

Denne form for interaktivitet omhandler mediet, da det er de funktionelle og strukturelle interaktioner, såsom bogens vægt, papirtype osv., men ikke det der står skrevet, der hører her til. Disse funktionelle dele af mediet hører til den totale oplevelsesinteraktion.

#### *EksPLICIT interaktivitet*

Denne form for interaktivitet involverer designede valg og er den intuitivt mest evidente form for interaktivitet. Generelt kan en eksplicit interaktivitet involvere valg, som ses i f.eks. "vælg dit eget eventyr"-bøger<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Zimmerman 2004, s. 156-157.

<sup>2</sup> I disse kan man få et valg om hovedpersonen skal gøre f.eks. A eller B, ved at gå til en passende side, som indeholder fortsættelsen på narrativen med ens valg.

### Meta-interaktivitet

Denne form for interaktivitet involverer en kulturel deltagelse i en tekst, som eksisterer udenfor teksten. Et umiddelbart eksempel på meta-interaktivitet er fankulturer, som eksisterer udenfor det egentlige værk.

En medieoplevelse kan indeholde flere af de ovenstående typer interaktivitet, og derfor skal opdelingerne ikke ses som uforenelige.

### Leg (play)

På engelsk betyder ordet *play* både leg og spil og er ligeledes verbumform af disse, hvilket betyder at ordet kan have mange forskellige betydninger afhængig af konteksten. For at definere play opdeler Zimmerman betydningerne i tre forskellige kategorier, som bliver mere og mere generelle:

Den første kategori er *det formelle spil*, som foregår når man spiller et spil (game). Hvad *et spil* indebærer forklares i næste afsnit, hvorfor jeg ikke siger mere om det her. Den anden kategori er *uformelt spil*, hvilket på dansk kan forklares som den gængse opfattelse af "leg". Dette fungerer meget ligesom et spil, men er generelt mere uformel, idet at der ikke nødvendigvis er faste regler for hvordan man kan spille/lege. Man kan se forskellen ved at sammenligne det at smide en frisbee frem og tilbage med at spille Ultimate. Den sidste kategori involverer udtrykket et være "legende" (*playful*), hvor man introducerer leg i handlinger, der ikke som udgangspunkt indeholder det.

En definition af *play*, skal således indeholde alle disse tre kategorier, hvilket Zimmerman gør med følgende definition.

"Play is the free space of movement within a more rigid structure. Play exists both because of and also despite the more rigid structures of a system." (Zimmerman 2004, s. 159)

### Spil (games)

Hvor de tre foregående definitioner er meget inklusive, definerer Zimmerman games (eller spil) meget snævert. Definitionen er som følger:

"A game is a voluntary interactive activity in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict that ends in a quantifiable outcome." (Zimmerman 2004, s. 160)

Definitionen er ultrakomprimeret, hvorfor jeg vil udpensle det nærmere. Et spil er først og fremmest frivilligt, idet at man altid selv vælger at spille. Hvis man bliver tvunget til at spille, spiller man ikke ifølge Zimmerman. Et spil er interaktivt, som her refererer til den eksplicitte interaktivitet, der blev forklaret tidligere. Endvidere indeholder et spil regler, som begrænser en spillers opførsel. Disse regler begrænser spillets rum og tid, hvorfor et spil er en undermængde af virkelighedens begrænsninger. Et spil kan for eksempel have en regel, der siger at man ikke må hoppe, men kan ikke have en regel der siger at man skal flyve, da dette ikke er muligt.<sup>3</sup> På grund af disse regler opretholder et spil en afgrænsning fra den virkelige verden, hvilket betyder at spillet har en kunstighed ved sig. Alle spil indeholder en form for konflikt, som kan være imellem flere

<sup>3</sup> I en fantasi kan man bryde dette ved at forestille sig at man flyver, men det er ikke sådan der skal ses på det. Det er den fysiske aktivitet at spille, der anskues.

spillere eller spillet mod spilleren. Som det sidste indeholder et spil altid en form for kvantificerbart resultat, som f.eks. en slutscore.

Reglerne i et spil er faste og restriktive, men spillet (eller legen) udfolder sig i den tid og det rum som reglerne udspænder, og legen er vilkårlig og åben og på mange måder er modsætningen til reglerne. Denne sammensætning af regler og leg er et af de interessante aspekter ved et spil.

## Neitzel og fortællingens lag

Britta Neitzel (2005) opdeler fortællingen i hvilket som helst medie i et antal lag, som jeg vil gennemgå i de følgende afsnit.

### De præsenterede dele

De præsenterede dele er de dele som bliver vist for læseren, som kan være mere eller mindre essentiel for fortællingen.

### Fabula

Historien, eller *fabula*, er den bagvedliggende kronologiske historie, som eksisterer uafhængigt af hvordan historien bliver fortalt. Neitzel forklarer at fabula er den historie som en given spiller skaber i sit eget hoved, ud fra de præsenterede dele. En fabula er altid kronologisk, da handlinger altid foregår *med* tiden. Dette betyder dog ikke, at de præsenterede dele nødvendigvis er i den kronologiske orden, hvorfor vi fra de præsenterede dele analyserer os frem til den kronologiske fabula.

Dette betyder, at den "rene" fabula er den historie der faktisk er sket, hvor læserens tolkede fabula ikke nødvendigvis er ren. Det er dette fænomen der er på spil i fortællinger, hvor man bliver ledt til at tro ét, men der sker noget andet. Man er blevet lokket til at tolke sig frem til en forkert fabula. En fabula har heller ikke nødvendigvis alle detaljer med, da alle detaljer ikke er essentielle for den overordnede fortælling.

### Sjuzhet

Plottet, eller *sjuzhet*, er arrangementen af handlinger og betyder den orden handlingerne har i fortællingen. Handlingerne er ikke nødvendigvis fortalt i en kronologisk, kausal form, men kan være spredt rundt på flere måder. I et givent sjuzhet kan der være mange detaljer, som ikke er vigtige for den bagvedliggende fabula – at cowboyen springer til højre eller venstre for at undgå fjendens kugler har ingen indflydelse på den endelige fabula andet end at vedkommende netop undgår dem.

### Spillets repræsentationsniveauer

Neitzel opstiller fire repræsentationsniveauer for computerspil, som differentierer mellem den underforståede skaber og den underforståede forfatter. Skaberen er designeren af spillet, og den underforståede forfatteren er typisk spilleren. De fire repræsentationsniveauer er som følger:

- 1) Verdenens design og reglerne i den virtuelle verden. (underforstået skaber)
- 2) Det visuelle design og præsentationen af den virtuelle verden. (underforstået skaber)
- 3) Arrangering af handlinger – plottet. (underforstået forfatter)
- 4) Det tidslige design og forholdet mellem fortællingen og diskursen. (underforstået skaber)

Spildesigneren har bestemt alle detaljer, undtagen rækkefølgen som handlingerne udføres i. Rækkefølgen, sjuzhettet, bestemmes af spilleren ud fra de definerede muligheder, som designeren har præsenteret for vedkommende. Der er et afhængighedsforhold imellem spilleren og spillet, da spillet uden spilleren blot ville være tomme regler, og spilleren uden spillet ikke ville have rammerne til at skabe handlingen.<sup>4</sup>

## Realisme og realistiskhed

Alexander R. Galloway skelner mellem computerspil, der har som mål at gengive virkeligheden og de der gengiver en fantasiverden (realistisk overfor fantastisk). Disse to er dog ikke skarpt adskilt, da den visuelle repræsentation kan gengive virkeligheden mere troværdigt end et spil der afspejler virkeligheden i fortællingen. Han skelner derfor også imellem realistisk repræsentation og realistisk fortælling, hvor den første omhandler repræsentationen af virkeligheden – grafisk, opførselsmæssigt – og den anden omhandler den fortællingsmæssige realisme – at spillets handling foregår realistisk. Disse skel leder Galloway frem til et forslag om at studier i spil skal inkludere en refleksion på alle de realistiske handlinger som kan forekomme i virkeligheden. I hans egne ord:

”I suggest that game studies should follow these same arguments and turn not to a theory of realism in gaming as mere realistic representation, but define realist games as those games that reflect critically on the minutia of everyday life, replete as it is with struggle, personal drama and injustice.” (Galloway 2004.)

## Kongruenskravet

Galloway fremstiller et kongruenskrav, som betyder at der skal være en kongruens mellem spillerens opfattelse af den eksterne verden og spillets verden. Grunden til dette krav er, at spilleren er bestemmende for handlingerne i spillet og derfor skal spillet ikke blot afbilde virkeligheden, men også appellere til spillerens livsopfattelse, således at spilleren kan acceptere de mulige handlinger vedkommende kan udføre.

## Hvad er World of Warcraft?

World of Warcraft (herefter WoW) er et såkaldt *MMORPG*<sup>5</sup>, hvilket betyder at det er et rollespil som spilles via Internettet med mange spillere i samme spilverden. Jeg vil præsentere og analysere de nærmere fortællingsmæssige detaljer i spillet i et senere afsnit. Først vil jeg imidlertid give en introduktion til spillets univers og grundlaget for dets eksistens.

## Warcraft universet

Warcraft universet eksisterer i mange medier; computerspil, bøger, brætspil, kortspil og en spillefilm er også på vej. Universet blev oprindeligt skabt med spillet *Warcraft: Orcs & Humans*, hvor en primitiv udgave af den primære verden, *Azeroth*, blev introduceret. Igennem tre udgaver af Warcraft spillene, som alle er real-tid strategispil, er verdenen blevet udvidet og præciseret, således at den nu eksisterer i sin nyeste form i WoW, hvorfra bræt- og kortspillet også tager udgangspunkt.

---

<sup>4</sup> Neitzel 2005, s. 240-241.

<sup>5</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Game.



Verdenen er inspireret af tidligere fantasy spil og universer, såsom J. R. R. Tolkiens *Ringenes Herre* og Games Workshops *Warhammer* univers, og indeholder myriader af væsner, hvoraf kun et fåtal er spilbare i World of Warcraft.

## World of Warcraft

Der eksisterer to planeter eller verdner som man har adgang til i WoW; Azeroth og *Outland*. Azeroth er den "klassiske" verden, som er inspireret af vores virkelige verden. I Azeroth er der to kontinenter, *Kalimdor* og *Eastern Kingdoms*, som på mange måder er en parallel til Amerika og Europa. Kalimdor er den nye verden med store skove mod nord og ørkner mod syd. Eastern Kingdoms er i nord inspireret af Transsylvanien, hvor det mod syd er et junglelandskab. Da WoW blev udgivet i 2004 var der kun adgang til Azeroth for spillere, men med den første udvidelse gav spillet adgang til Outland. Outland er ikke baseret på virkeligheden, men er et *eksistensplan*, hvor landmasserne svæver over intetheden og man, bogstaveligt talt, kan falde ud over kanten.

Der er ti spilbare racer i WoW, som er opdelt i to faktioner:

- **The Alliance:** Humans, Gnomes, Dwarves, Night Elves og Draenei.
- **The Horde:** Orcs, Trolls, Tauren, Undead og Blood Elves.

De to faktioner er i krig mod hinanden, hvilket betyder at spillere fra de to faktioner kan angribe hinanden. Endvidere betyder det, at spillere fra forskellige faktioner ikke har samme samlingssteder og baser i de forskellige områder.

Hver race har et udsnit af *klasser* som de kan vælge imellem, og deres evner og muligheder bestemmes ud fra dette. De forskellige klasser er:

- Druid, Hunter, Mage, Paladin, Shaman, Warlock og Warrior.

De forskellige klasser har specielle roller, når man spiller sammen med andre spillere, hvilket jeg dog ikke vil forklare nærmere her. Hvilke racer der har adgang til hvilke klasser er ikke vigtigt ift. denne opgave, men det er dog vigtigt at nævne at alle ikke har adgang til alt.

Det er værd at bemærke, at spillet er fordelt på forskellige servere i forskellige regioner af (vores) verden, idet der er tre overordnede regioner (Europa, USA og Asien), som hver har mange servere, og som hver huser deres udgave af World of Warcraft verdenen. Alle 10 mio. kontoer er således ikke koblet direkte til hinanden, men er adskilt i grupper af 5.000 – 20.000 spillere på hver server.

## Servertyper

De forskellige servere er inddelt i typer, som bestemmer visse regler for verdenen. Overordnet er der rollespilsservere og "normale" servere, som bestemmer rammerne for spillernes opførsel. På en rollespilsserver kræves der, at spillere lever sig ind i deres avatars rolle, mens en normal server ikke har dette krav. Endvidere er der inddeling i PvE (Player vs. Environment) og PvP (Player vs. Player) servere, hvor man på en PvE server skal acceptere en kamp mod en spiller af modsat faktion, før der kan kæmpes, og man på en PvP server er begrænset af de områder man befinder sig i. På en PvP server eksisterer 4 forskellige former for områder: *Alliance*, *Horde*, *Contested* og *Sanctuary*. Sanctuary betyder at begge faktioner ses som venlige overfor hinanden, hvilket betyder

at man ikke på nogen måde kan angribe hinanden. Alliance og Horde betyder for hver faktion, at spillere fra den forsvarende faktion kan vælge at lave det første angreb på spillere fra den angribende faktion, men ikke vice versa. En spiller kan således føle sig sikker fra andre spillere i sin egen faktions territorier. Contested områder betyder, at enhver spiller kan angribe en fra den anden faktion.

## Hvordan spiller man WoW?

Når du starter en ny avatar i WoW kommer der en in-game video introduktion til din valgte race, som langsomt fører kameraet hen til din avatar og forklarer med en voice-over, hvordan din race er endt hvor den er. Når du så får kontrol over spillet, kan du bevæge din avatar rundt i WoW-verdenen ved brug af tastatur og mus.

Du starter som level 1, og i det område du starter er der udelukkende mobs (computerstyrede fjender) med passende sværhedsgrad. Man optjener erfaringspoint (ofte kaldet XP) ved at opdage nye områder, dræbe mobs og ved at gennemføre quests. Quests kan være meget forskellige, men de fleste kan brydes ned til f.eks.: "Dræb x antal af en given mob", "Dræb en specifik mob" eller "saml noget til questgiveren". Disse quests belønner spilleren med XP og evt. penge eller udstyr (items). Når man har samlet en vis mængde erfaringspoint skifter man fra level 1 til level 2, man leveler op, hvilket medfører at ens avatar bliver stærkere, mere modstandsdygtig eller opnår højere intellekt. Avatarens grundlæggende egenskaber beskrives ved en række numeriske værdier (stats), som kan augmenteres ved at anvende specielt udstyr eller stige yderligere i level.

I spillet eksisterer der en grænse for hvor høj level en avatar kan blive. På nuværende tidspunkt er den ved level 70, hvor den før den første udvidelsespakke kun var ved level 60.

Ud over levels kan en avatar tillære sig professioner, som tilføjer en helt ny dimension til spillet. Der er to overordnede inddelinger af professioner: samlere og producenter. Samlerprofessionerne går alle ud på at man samler ting omkring i verdenen og sælger det til andre spillere, typisk igennem auktionshuset, som forklares senere i opgaven. Producentprofessionerne går ud på at man kan fremstille udstyr eller raffineret materiale ud fra mindre dele, som andre kan producere eller fra "råvarer", der kan skaffes omkring i verdenen f.eks. med samlersprofessionerne.

## World of Warcrafts fortælling

Før jeg begiver mig ud i en analyse af WoWs fortælling, vil jeg undersøge følgende spørgsmål:

Er WoW et spil eller en leg?

Det kan virke som et banalt spørgsmål, men modsat mange computerspil, så er WoWs fortælling ikke afsluttet. Hvor film og de fleste spil, se f.eks. Max Payne, har en afsluttet historie, kan WoW ikke slutte. Endvidere, hvis vi kigger på Zimmermans definition af et spil, kræves der et kvantificerbart resultat, som ikke eksisterer i WoW. Der kommer aldrig en "game over" eller en "you win" besked til spilleren. Dette betyder at WoW faktisk ikke er et spil, men en leg, hvis vi accepterer Zimmermans definitioner. At WoW er en leg, betyder dog ikke at der ikke eksisterer spil i WoW. Computerspillet indeholder mange, mange små underspil, som overholder alle

Zimmermans regler. Hver eneste quest kan ses som sit eget spil indenfor de rammer som WoW opsætter.

## Fortællinger

Det er væsentligt at bemærke, at spilleren i WoW ikke er centrum for verdenen, hvilket ellers ofte er tilfældet i andre spil. Som i den virkelige verden, er der flere fortællinger i WoW, som overlapper hinanden, og hvis man skal analysere de fortællinger, der eksisterer i WoW er man nødt til at adskille disse fortællinger fra hinanden. Overordnet kan man inddele fortællingerne i to; verdenens fortælling og spillerens fortælling.

## Verdenens fortælling

Som tidligere beskrevet starter WoWs fortælling tilbage i de forudgående spil. I spillet oplever man ikke denne historie i sin naturlige, tidslige sammenhæng, da den bliver fortalt igennem quests og oplevet løbende når ens avatar avancerer igennem spillet. Man kan sige, at de quests og oplevelser som avataren (og spilleren) oplever på vej igennem spillet udgør sjuzhet for den bagvedliggende fabula, som eksisterer på uafhængigt af spillerens historie.

WoWs fortælling i spillet befinder sig i en særpræget tidsboble, som har en klar begyndelse, men ikke en egentlig ende. Fortælling i spillet altid er nået alle steder, rummeligt og tidsligt, indenfor tidsboblen. Det handler blot om at en spiller skal opleve de små afgrænsede fortællinger, som udgør den store fortælling. Disse afgrænsede fortællinger kan opleves af alle spillere, således at WoWs fortælling internt i boblen gentager sig selv igen og igen. Fabulaen for fortællingen er dog kun sket én gang. Når man har slået en speciel boss ihjel, er dette kun sket én gang i WoW universets fortælling, hvilket betyder at en lang række spillere kan tage æren for drabet uafhængigt af hinanden.

Indenfor spillets tidslige afgrænsning, tidsboblen, befinder spillet sig i en form for fabula-stase, da historien ikke bevæger sig fremad – den *er* blot. Dette ændrer sig dog, når udviklerne udgiver indholdspatches eller udvidelsespakker. Indholdspatches og udvidelsespakker tilføjer en ny tidsboble i enden på den eksisterende boble, således at der eksisterer to statiske overordnede fortællinger i forlængelse af hinanden. Når udviklerne af spillet udvider fortællingen, fortsættes der fra slutningen af den seneste boble og fortælles videre derfra. I de enkelte bobler sker der dog ikke de store ændringer ved, at der kobles en ny boble på i enden, andet end der evt. placeres en enkelt NPC, som kan sende spillere til de nye områder. Nye spillere kan stadig opleve den "gamle" historie, og arbejde sig frem til hvor universet er nået ved at kæmpe sig igennem alle de bobler der nu eksisterer.

Som et konkret eksempel, kan vi se nærmere på den nyeste patch (version 2.4), som introducerede en ny ø. Øen indeholder bl.a. en speciel navngivet person, som man har mødt og slået ihjel tidligere i spillet. For fabulaen, betyder dette at han er undsluppet den kamp og har nået frem hertil. I WoW er det dog specielt, at man, *efter* man har mødt vedkommende på den nye ø, kan vende tilbage til det første sted man så ham og møde ham igen på samme måde. Man kan således gentage historien igen og igen, som i filmen *Groundhog Day*, blot uden at der er et endegyldigt mål, der bryder dette mønster.

Grunden til denne form for repetition af spillets handling i konstante cirkulationer er meget enkel: der ville ikke være nok handling til alle spillere, hvis en given handling kun kunne udføres en enkelt gang. Udviklerne er derfor tvunget af nødvendighed til at former quests på denne måde, således at alle spillere kan gennemføre alle quests.

## Spillerens fortælling

Spilleren opsamler sin fortælling ved at bevæge sig igennem spillets quests og opleve verdenen. Spilleren er her medforfatter til sin egen fortælling, da vedkommende bestemmer, hvordan avataren skal avancere og hvor den befinder sig på et givent tidspunkt, hvilket stemmer overens med Neitzels teori. Spilleren har dog ikke komplet frie tøjler indenfor hele verdenen, da de forskellige kontinenter er inddelt i zoner, som er niveaubestemt i den forstand, at mobs har en level, der passer til området, hvorfor det ikke vil give mening for at avatar at bevæge sig ind i et område med meget svage eller meget stærke mobs. Endvidere er quests også levelbestemt, således at en level 20 avatar ikke kan starte quests i et level 30-40 område. Se bilag 1 for en oversigt over niveauinddelingen i WoW verdenen. Som man kan se i bilag 1 er der syv zoner markeret "1-10". Disse zoner er startområder, hvor man afhængigt af race starter sin avatars fortælling, og som man kan se er der "10-20" zoner ved siden af dem alle, således at man naturligt bliver drevet videre til en ny zone, når man når et passende niveau. For at pensle dette helt ud har udviklerne inkluderet quests, der direkte sender spilleren videre til et andet område, ved at kræve at questen skal afsluttes ved en NPC, som er i det nye område. Jo højere niveau spilleren har, jo mindre XP opnås fra en given quest, hvilket betyder at der er en naturlig grænse for hvor længe man bør opholde sig i en given zone. Endvidere giver mobs, der er 10 eller flere levels under spilleren heller ikke XP.

Inden for hver zone har en spiller meget frie tøjler med sin avatar, og hvordan man samler XP er helt op til den enkelte spiller; man skal ikke nødvendigvis gennemføre quests, men incitamentet er at man XP meget hurtigere ved at gennemføre dem. Man kan således se på zonerne som kasser, hvori der er frit spil, men som ligger i en naturlig lineær forlængelse af hinanden. Når en avatar avancerer over level 20, begynder mulighederne at åbne sig mere op, da det så er muligt at vælge mellem flere forskellige zoner, som passer til vedkommendes niveau. Spilleren er dog stadig kun *medforfatter* til sin fortælling, da designeren af spillet har bestemt mulighederne og hvilke zoner man kan bevæge sig mellem.

Undervejs er der også forskellige dungeons, som er specielle områder, hvor man skal være en samlet gruppe for at kunne komme ind. Det fungerer ved at der bliver oprettet en ny dungeon, hver gang en ny gruppe går ind i den. Denne dungeon eksisterer således udenfor den almindelige åbne WoW verden, som kun har indgangen til disse dungeons. Dungeons kan kun gennemføres af grupper, som typisk skal være frem spillere. Dette betyder, at man bliver tvunget til at socialisere med andre spillere for at kunne spille disse dungeons. I WoWs store overordnede fortælling har dungeons ikke den store relevans under, så længe de er for avatarer under level 70, da disse primært eksisterer for at fremme socialiseringen og give specielt udstyr, som ikke kan samles andre steder. Dungeons arbejder også imod spillerens fortælling, da man kan besøge dem et uendeligt antal gange, hvilket ikke giver mening i virkeligheden, da tiden er kontinuer, ikke cirkulær. Men dette er endnu en gang for at gøre det muligt for alle spillere at komme igennem

alle quests og oplevelser. I sig selv kan en dungeon dog ses som en fortælling fra spillerens synspunkt, på samme måde som quests kan.

Som nævnt tidligere eksisterer der på nuværende tidspunkt en niveaugrænse på level 70, således at man ikke kan nå level 71. Dette ville måske få visse til at tro, at den naturlige afslutning for spillerens fortælling slutter ved level 70, men dette er langt fra sandt. Nogle spillere, mig selv inklusive, siger endda at spillet først starter, når man har nået level 70, og alt før dette udelukkende er træning. Denne hypotese vil jeg behandle i næste afsnit.

## Endgame

Når en avatar når level 70 er ræset for at samle XP overstået<sup>6</sup>, men spillet er på ingen måde slut. På dette stadie er der to store retninger som en spiller kan følge: PvP og PvE. Overordnet for disse to retninger er der dog et konstant incitament til at blive ved med at spille: jagten på nyt udstyr. Da der kun er en endelig mængde forskellige udstyr i spillet, kan man teoretisk set opnå at få indsamlet alt det bedste udstyr. Det er dog besværligt og meget tidskrævende at få det bedste udstyr til alle situationer, hvilket gør at spillere i praksis bliver ved med at samle.

## PvE

Player versus Environment – spilleren mod spillet. Dette er hvad spilleren har lavet indtil level 70, og er måden man samler XP på. På dette niveau introduceres spilleren til *raids*, hvilket er en udvidet form for dungeons. Hvor man i dungeons maksimalt kan være fem spillere, kan et raid understøtte alt fra 10 til 40 spillere alt efter hvilket specifikt raid, der skal gennemføres. Raids eksisterer udenfor verdenen på samme måde som dungeons og har også en indgangsportal som er fastlåst i verdenen. I et raid spiller mange spillere sammen mod spillet, hvor man primært møder ”bosser”. Disse bosser er specielt stærke, således at de kan give en passende udfordring til alle spillere i raidet og der skal bruges specielle taktikker som er unikke for hver boss. Endvidere har hver spiller en rolle baseret på hvilken klasse de er, hvilket medfører at man er nødt til at være mange forskellige klasser for at kunne gennemføre et raid.

Raids er på forkanten med WoWs fortælling, idet at slutningen af en given tidsboble typisk udgøres af raids. Der er ikke nogen egentlig slutning på PvE, da raids, ligesom dungeons, kan spilles igen og igen. Som dungeons kan et raid dog også ses som en fortælling i sig selv.

Jagten på udstyr er meget tydelig i raids, da der er en klar lagdelt inddeling af raidudstyr, som kun kan opnås ved at slå raid-bosser ihjel. Disse lagdelinger kaldes *tiers*, og har hver deres type udstyr for hver klasse. På nuværende tidspunkt er tier 6 det højeste, der kan opnås for en raider.

## PvP

Player versus player – spiller mod spiller. Der eksisterer fire overordnede former for PvP, som kan opdeles i organiseret og uorganiseret spil. De uorganiserede former for PvP er: *world PvP* og *dueller*.

World PvP er når man møder en spiller fra en anden faktion i verdenen. Disse angreb har ikke det store at sige, men kan opbygge personlig animositet spillere imellem og har skabt en hel

<sup>6</sup> I det mindste til den næste udvidelsespakke udkommer og niveaufgrænsningen hæves til level 80.

undergrundsbevægelse<sup>7</sup>, hvor man kan bestille et "drab" på en spiller. Et drab i WoW har ganske vist ikke så stor betydning, men det kan medføre kedsomhed og mere animositet. Når man slår en spiller fra den modsatte faktion ihjel får man udbetalt en vis mængde "honorpoints", som man kan bruge på at købe nye items, som er specielt gode mod andre spillere. Denne world PvP hænger fint sammen med den overordnede fortælling, da de to faktioner er i krig.

En duel er altid imellem spillere fra samme faktion, og er en en-mod-en kamp to spillere imellem. En duel kan bruges til at teste ens udstyrs kvalitet og om spillerens evner er gode nok, men giver aldrig honor points, da man ikke slår modstanderen ihjel, fordi duellen altid bliver afbrudt før man mister alt sit liv.

Udover de to uorganiserede former for PvP eksisterer der to former for organiseret PvP: *Battlegrounds* og *Arena*.

Battlegrounds fungerer på mange måder som en dungeon, i den forstand at de ikke eksisterer direkte i verdenen, men er udenfor den normale WoW verden. Der kan endvidere være mange battlegrounds i gang på samme tid. Der er fire forskellige battlegrounds, som har hver deres formål. For hver modstander man slår ihjel deri, får man et vist antal honor points og hvis man vinder battlegrounden, får man endnu flere honor points. De er organiseret automatisk, således at man blot skal stille sig i kø til at komme med i en battleground, så samler spillet selv spillere til denne battleground, således at der altid er nok spillere til at gennemføre battlegrounden.

I arena kampe spiller to hold mod hinanden i en lille afgrænset arena, som også er afskåret fra verden på samme måde som battlegrounds og dungeons. Disse hold kan oprettes af spillere og kan kun indeholde avatarer fra samme faktion. Der er tre størrelser af arenahold, 2vs2, 3vs3 og 5vs5. Hvert arenahold har en vis rating, som ændres efter hver kamp på samme måde som spillere i professionel skak. Når der er gået en uge udbetales der arena points, som er beregnet ud fra holdets rating. Disse point kan bruges til at købe endnu andre former for udstyr, som er bedre end de som kan købes for honor.

Når man begiver sig ind i arenakampe fungerer det som et organiseret spil med sine egne regler, som har egne sæsoner, som bliver vedligeholdt med contentpatches, og pointsystemer indeni WoW. Endnu en gang ser vi her at der er spil i spillet.

## Realisme i WoW

WoW afspejler en fantastisk verden, hvor våben og udstyr er enormt overproportionerede, hvor man ikke kan dø permanent, hvor der findes spøgelser, drager, dæmoner og andre paranormale væsner, og alligevel er der mange ting i WoW, der er realistiske. Som ved alle fantasiverdener kræver indlevelse i fortællingen en *suspension of disbelief* af spilleren. Dette betyder at nogle elementer, der er inkongruente med spillerens virkelighed må accepteres på trods af deres utrolighed. Denne suspension af kritikken omgår Galloways kongruenskrav, da spilleren ikke behøver at koble alle detaljer i virkelighedens verden. Der er dog flere ting, som ikke kræver denne

<sup>7</sup> Den er ikke videre organiseret, men kan findes på [wow-europe.com](http://wow-europe.com) og [worldofwarcraft.com](http://worldofwarcraft.com)'s respektive fora.

suspension og som kobler WoWs verden til vores egen verden. Det er de elementer jeg vil behandle i dette afsnit.

## Manden bag gardinet

Ved alle avatarer er der en intelligens bagved – et levende menneske, som kontrollerer alle dets handlinger. Det at andre spillere spiller sammen med en given spiller, betyder at man kan koble deres handlinger til hvordan folk opfører sig i virkeligheden. Der kan endvidere være direkte umodereret kommunikation brugere imellem. Dette kan ikke lade sig gøre i singleplayer spil, da en kunstig intelligens ikke kan fremstille en samtale i naturligt sprog, kun ud fra prædefinerede muligheder. Med en ægte intelligens er alle muligheder åbne. Endvidere kan handlinger fra virkeligheden blive diskuteret i spillet af spillere, hvilket laver en fast kobling mellem spillets virtuelle verden og den virkelige verden.

## Kommer du her ofte?

Der eksisterer flere chatrum i WoW, der fungerer ligesom et ordinært chatrum på Internettet. Man er identificerbar ved sit avatarnavn og kan herved tale med andre spillere i et givent område. Et chatrums emne bestemmes af dets navn, er der er prædefinerede chatrum til de mest basale ting i wow, såsom handel og lokalt forsvar, hvis en fjendtlig faktion angriber din egen faktions forsvarsværker. Spillere kan endvidere oprette sine egne chatrum, som de kan afgrænse for spillere som de vil, med en adgangskode.

## Spillerorganisering

Spillere kan organisere sig i mere faste sociale systemer end raids, grupper og chatrum, ved at oprette et *guild*. Et guild er en officiel samling af spillere, som får deres eget chatrum og kobles med gildet, således at andre spillere kan se at avataren er en del af det pågældende guild. Fordelene ved guilds for en spiller er, at et guild kan opnå berømmelse ved at være de første eller bedste til at klare *raids*, som bliver forklaret i afsnittet om endgame. Endvidere kan en spiller i et guild ofte finde andre spillere at spille sammen med, således at det bliver nemmere at samle XP eller klare dungeons osv.

## Handel

Som nævnt tidligere, kan avatarer tillære sig professioner, hvor de enten samler råmaterialer i naturen eller producerer raffineret materiale eller udstyr. Disse forskellige varer kan handles med på to måder: spiller til spiller eller via et auktionshus. Handler imellem spillere er meget simpelt, da der eksisterer et handelsvindue, som kan åbnes de to imellem. Dette vindue viser hvilke varer eller penge de to vil bytte, og begge parter skal acceptere handlen før den udføres.

Auktionshuset er meget mere organiseret og er markedssimulation i sig selv. Her kan spillere købe og sælge varer, som kan sættes til salg for en mængde guld, hvoraf en del går til auktionshuset, hvilket betyder at de forsvinder ud af systemet<sup>8</sup>. Auktionshuset kan sammenlignes direkte med webauktionssider som QXL.dk eller ebay.com, hvilket også kobler WoWs verden til vores egen.

<sup>8</sup> Penge forsvinder ud af systemet flere steder, men bliver opvejet af quests som udbetaler penge til spillere. Der er således en balance i hvor mange penge der eksisterer i systemet på én gang.

## Mytologier

Fantasiverdenen i WoW er blevet inspireret fra andre fantasiverdener, hvilket betyder at de regler der er defineret i de andre verdener bliver trukket videre til WoWs univers. Vi *ved* egentlig ikke hvordan en drage skal bevæge sig, men vi bygger vores opfattelse af hvordan en drage *bør* bevæge sig fra film, bøger og andre spil, hvorfor vi kan have en kritisk mening til elementer såsom drager og binde dem i vores egen verdens regler.

## Konklusion

*Denne opgaves formål er, at analysere hvordan computerspillet World of Warcraft præsenterer sin fortælling og årsagen til at det præsenteres således. Endvidere vil opgaven vise hvordan spillet formår at vedholde en realisme og forbinde sig til den virkelige verden.*

Ved min analyse finder jeg i denne opgave frem til at World of Warcraft præsenterer sin historie på to niveauer: en for verdenen og en for spilleren. Verdenens fortælling bliver kun vist indirekte igennem spillerens oplevelser og igennem level 70 områder, hvor sjuzhettet har en ganske anden form en fabulaen. Spillerens fortælling bliver fortalt fra vedkommendes avatars synspunkt og opleves kontinuert, således at fabula og sjuzhet følger hinanden. For hver spiller gentager verdenens fortælling sig så igen, hvilket betyder at der er en konstant cirkulation i fortællingens sjuzhet. Grunden til denne cirkulering finder sted er ganske enkelt, at det er en nødvendighed hvis spillet skal fungere med så mange spillere.

Spillet forbinder sig til virkeligheden ved at genbruge fantastiske væsner fra andre historie, således at spillerne har en forventning af deres opførsel, selvom de ikke har egentlig virkelig erfaring med disse. Endvidere udnyttes det faktum, at der er mange spillere til at forbinde spillets verden med den virkelige, ved at indsætte kommunikationsformer som spillere kender fra Internettet og handelsformer som også kendes fra den virkelige verden.

## Litteraturliste

Zimmerman, Eric. 2004. *Narrative, Interactivity, Play and Games*. MIT-press: Cambridge.

Neitzel, Britta. 2005. *Narrativity in Computer Games*. MIT-press.

Galloway, Alexander R. 2004. *Social Realism in Gaming*. Fra "Game studies", vol. 4 issue 1. Webpublicering ([www.gamestudies.org/0401/galloway/](http://www.gamestudies.org/0401/galloway/)) Hentet senest d. 6. April 2008.



## Bilag 1 - Oversigt over WoWs niveauinddeling af zoner.



Hentet fra (<http://wow-europe.com/shared/wow-com/images/basics/flight/en/main/index.htm>) d. 6. April 2008.