



Print forside

## Eksamensopgave Suppleringsfag i Multimedier (2007-studieordning)

**Eksaminator:** Christian Ulrik Andersen

**Afleveringsdato:** 08-06-2009

### Censor (udfyldes af sekretariatet):

Multimedieprogrammering, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Interaktionsprogrammering, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Hypermedier og web, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Multimedieæstetik, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Perspektiver på multimedier, intern best./ikke-best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Menneske-maskine interaktion, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Valgfrit emne, intern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Bachelorprojekt, ekstern 7-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)

### Fag på suppleringsuddannelsen:

Computerspilsteori

**Opgavens anslag:** 58.871

### Afleveret af:

**Årskort:** 20061647      **Navn:** Søren Emil Andersen

**Årskort:** 20030605      **Navn:** Nicki Thomas Hansen

**Årskort:**      **Navn:**

**Årskort:**      **Navn:**

Må eksaminators eksemplar af eksamensopgaven gøres til genstand for udlån?

JA

NEJ

## Indholdsfortegnelse

Indledning.....	2
Hvad er spil? .....	2
The Lusory Attitude .....	5
Regler.....	7
Juuls spiltyper .....	8
Emergens og linearitet .....	9
Valgets enkeltdele .....	10
Analyse af konkrete spil.....	11
Mass Effect .....	11
Analyse af Mass Effect – Death of Wrex .....	12
Demigod .....	14
Analyse af Demigod.....	14
Pleasure of the play itself .....	17
Spillets udtryk – Look & Feel .....	17
Magt.....	18
Konklusion .....	19
Litteraturliste.....	20

Antal tegn: 58.871

Ansvarsfordeling: Nicki 1-9; Søren 10-19, undtagen indledning og konklusion, der er fælles ansvar.

## Indledning

Megen spilforskning har koncentreret sig om hvordan mening opstår i interaktionen med et spil. Vi mener dog at der mangler undersøgelser af menneskers motivation for at indtræde i denne interaktion til at begynde med. Hvorfor spille spil? Vi vil i denne opgave undersøge, hvilke kilder til motivation der findes i spil. Vi vil primært undersøge singleplayerspil, for at koncentrere os om de strukturelle kilder til motivation, der findes i spil, og ikke fokusere på de potentielle sociale faktorer, som ganske vist er en klar motivator i online multiplayer-spil som World of Warcraft og Counter-Strike, men som vi mener får rigeligt med opmærksomhed allerede.

Vi mener at der ikke er et enkelt, overordnet princip, der kan forklare motivationen for at spille spil. Vi vil i denne opgave opstille en række mulige motivationer spil kan have, og analysere to forskellige spil, *Demigod* og *Mass Effect* ud fra de spilteorier, vi har fået præsenteret i løbet af vores undervisning. Vi vil fremvise nogle af de underliggende elementer, der udgør motivationen til at spille et spil og på baggrund af det argumentere for en overordnet hypotese om at spil indeholder to forskellige modsatrettede elementer, narrativ og emergens, som modarbejder hinanden.

## Hvad er spil?

Eric Zimmerman definerer et spil som "a formal kind of play"<sup>1</sup>, hvilket gør det nødvendigt først at forklare hvad de mener med "play"<sup>2</sup>.

*"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."*<sup>3</sup>

Zimmermans definition af Play relaterer til en af Lars Qvortrups talrige definitioner af kunst<sup>4</sup>, nemlig en legende eller kreativ aktivitet indenfor rammerne af et system eller medie, der dels prøver grænser af for at finde ud af hvor meget frirum (på engelsk: "Free play") systemet rummer, dels kan skabe nye systemer og mønstre inde i systemet, som for eksempel Quake-spillere der bruger "rocket jump"<sup>5</sup> til at nå ellers utilgængelige steder i banerne i det spil. Man kan sige at Play bruger et system til noget andet, end hensigten det var blevet skabt til, men uden at ødelægge systemet; eller måske mere præcist: *Når man bruger et system til underholdning, uanset dets oprindelige formål.*

Hvis systemets formål er underholdning, behøver man naturligvis ikke bryde hensigten for at lave "playful activity": Spilsystemet er med vilje designet med rigeligt "free play." Men før vi binder Play mere op på spil må vi klargøre "interaktivitet" og "narrativ".

Zimmerman definerer 4 modus for interaktivitet, men vi vil dog nøjes med at gengive nr. 3 og 4 til brug i denne opgave. Modus 3, kaldet "explicit interactivity," er hvad man normalt forstår ved interaktivitet, i

<sup>1</sup> Afsnittet bygger på artiklen "Narrative, interactivity, play, and games", Zimmerman (2004).

<sup>2</sup> Svært at oversætte til dansk, da differentieringen mellem spil og leg er anderledes (jf. "to play a game" overfor "at spille et spil"). Man kunne foreslå "legende aktivitet," men for klarheds skyld holder vi os dog til de engelske udtryk.

<sup>3</sup> Zimmerman (2004), p. 159.

<sup>4</sup> Qvortrup, Den Nye Eftermodernitet (1998), p. 47.

<sup>5</sup> Et ekstra højt hop man kan udføre i flere shooter-spil af den mere urealistiske, *arcade*-agtige slags, hvor man bruger en rocket launcher til at skyde på jorden under sig, så man bliver skudt højt op i luften, på bekostning af en god portion hitpoints.

betydningen deltagelse i en proces. I computerspil kommer det til udtryk ved, at spilleren er en central del i funktionen af spillet, og der ikke sker noget hvis der ikke er en "vilje" der foretager en handling for at holde spillet i gang. Det kan så at sige kun reagere på input fra spilleren. Modus 4 er "meta-interactivity" eller også "cultural participation," og skal forstås som de referencer på tværs af værker, som præger den postmoderne kultur. I forhold til computerspil kan det ses som både bevidste *homages* til klassiske film og andre computerspil, og ubevidst (i hvert fald når man taler om, hvilket udtryk spildesignerne har villet mediere med spillet), i den åbenlyse inspiration computerspil imellem; det vil sige efterligninger af succesfulde spilformer, der udmønter sig i uddifferentieringen i spil-genrer, der kan føres tilbage til et "moder-spil" for den genre: *Dune* for real time strategy-genren, *Wolfenstein 3D* for First Person Shooter-genren, og så videre. Ikke at disse spil-eksempler nødvendigvis var de første, men at de slog igennem nok til at inspirere dusinvis af efterligninger, og således deltage i meta-interaktiviteten indenfor computerspil-kultur.

En narrativ er ifølge Zimmerman:

*"A narrative has an initial state, a change in that state, and insight brought about by that change. You might call this process the "events" of a narrative. [It] is not merely a series of events, [however], but a personification of events through a medium such as language. This [personification or] representation is constituted by patterning and repetition. This is true for every level of a narrative, whether it is the material form of the narrative itself or its conceptual thematics."*<sup>6</sup>

Vi kan se at denne definition har nogle ting til fælles med Play, nemlig "patterning and repetition" som et udtryk for kreativitet og systemdannelse. Det vil her være nyttigt kort at tage Britta Neitzels (2005) tre begreber, og bagefter binde dem op på Zimmermans narrativ-begreb. *Derefter* se alt dette i forhold til spil.

Neitzel anvender begreberne Fabula, Syuzhet og Scription. Fabula kan beskrives som "det der skete" i historien, altså alle begivenheder i en given fortælling, og deres årsagsforhold til hinanden. En tabel af begivenheder er dog ikke nødvendigvis den mest gribende måde at fortælle en historie på, så man "pakker det ind" eller "navigerer" fabulaen via syuzhet'en, som er den lineære fortælling man viser et publikum, for at de så selv kan sammensætte fabulaen. Man kan vælge at fortælle en historie gennem forskellige medier, og den konkrete form man vælger, det færdige produkt med fortællingen indeni, som evt. kan masseproduceres, er Scription.<sup>7</sup>

I forhold til Zimmerman vil Scription så være personificeringen eller repræsentationen af narrativen i et medium, og således også den ene form for "patterning and repetition", nemlig dette mediums sprog og konventioner. Syuzhet i er altså mediets sprog, det der kommunikerer til og engagerer modtageren; indenfor spil må det siges at være Play og interaktivitet, der er det engagerende element. Spilleren projicerer sig ind i mediet på en helt anden og dybere måde end for eksempel en film. Man kunne forestille sig to personer, der spillede et multiplayerspil imod hinanden, og den ene skød den anden. Han ville så muligvis udbryde "Ha! Jeg skød dig!", men nok ikke "jeg skød din virtuelle avatar!" Eller for den sags skyld "min avatar skød din avatar!" Man kan godt blive grebet og engageret af en film, men det sker højst på

---

<sup>6</sup> Zimmerman (2004), p. 156, ord i hårde parenteser er vores.

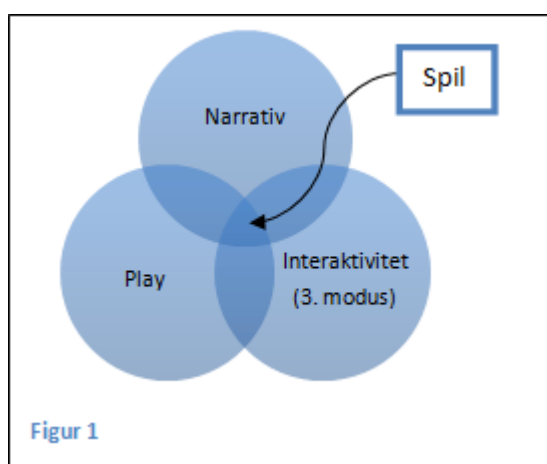
<sup>7</sup> Neitzel, Narrativity in Computer Games (2005), p. 231

empati-niveau; man føler med personerne i filmen, men den handler stadig om dem, ikke om beskueren selv. I computerspil er det mere end empati; det er direkte personificering.

Således er vi endelig kommet til spil-begrebet. Det var som sagt "a formal kind of play" ifølge Zimmerman, og yderligere:

*"A game is a voluntary interactive activity, in which one or more players follow rules that constrain their behavior, enacting an artificial conflict, defined by rules that result in a quantifiable outcome."*<sup>8</sup>

Og vi skal huske at spil også er indeholdt i hvert af de andre tre begreber, Narrativ, Play og Interaktivitet. Ved at "Play'e" spillet, altså handle interaktivt og legende indenfor spil-systemets regler, beskriver man et lineært forløb, altså en syuzhet, igennem spilverdenen, som så kan fortolkes som en narrativ.



Der er flaskehalse hvor frirummet er så lille, endda endimensionelt (for eksempel imellem spillets baner, bestemte missioner der skal udføres eller cutscenes), at disse steder vil optræde på samme måde i alle de syuzheter som spil-meknikken kan skabe i samspil med spilleren. Her rammer vi også den fundamentale forskel mellem spil og traditionelle, lineære medier: Et spil kan have flere syuzheter, på en måde, siden hver gennemspilning vil følge en ny rute. Man kan yderligere sige at det også kan have flere fabulaer, siden forskellige gennemspilninger også kan gennemgå forskellige begivenheder. Det forholder sig modsat i film eller bøger, hvor der ingen egentlig "verden" er udenfor scriptonen; man kan måske forestille sig Tolkiens Frodo Baggins sige og gøre noget andet end det, der er nedfældet i Lord of the Rings, men det er ikke tilfældet, og det ville ikke være "kanonisk". Hvis de malende beskrivelser i en bog eller kulisserne i en film virker overbevisende, og man forestiller sig en helstøbt verden, er det alt sammen noget der foregår i hovedet på modtageren: Den illuderede, storslåede fantasiverden i f.eks. Lord of the Rings (både bogen og filmene, for den sags skyld), er en trompe l'oeil der kun eksisterer ud fra lige præcis kameraets/tekstens synsvinkel.

I spil-mediet er der til gengæld tale om en "helstøbt verden", måske ikke hundrede procent realistisk eller gennemført i de spil der er blevet produceret hidtil, men skabelsen af komplette, virtuelle verdener er det ideal, mediet bevæger sig i retning af. Spilverdenen er mere end en filmkulisse, den ligner mere en

<sup>8</sup> Zimmerman (2004), p. 160.

forlystelsespark<sup>9</sup>, idet at der er en bagside og objekterne i spillet bare er polygonfigurer der er hule indeni, men illusionen er robust nok til at spillere kan slippes løs på egen hånd i verdenen, og ikke er nødt til at blive ført rundt af filmkameraets perspektiv.

Jf. Qvortrup er kunstnerens opgave i vores tidsalder at skabe fiktive verdener vi kan tænke os ind i, og i spændingen mellem virkeligheden og denne tænkte verden bane vores egne stier.<sup>10</sup> Computerspil manifesterer denne kunst-opgave bedre end medier som bøger og film ved at være interaktive og have frirum.

Vi må dog i vores behandling af spilmediet hele tiden holde os for øje, at det vigtigste ved spillet er underholdningsværdien, og ikke nødvendigvis en høj grad af realisme. Realismen kan hjælpe på underholdningsværdien, men kun til et vist punkt. Rigtig krig er jo f. eks. ikke sjovt at deltage i; det er hårdt og træls og fuldt af traumatiserende død og ødelæggelse. Men et krigsspil er tilpas distanceret og medieret igennem spilmediet, til at krigen kun fungerer som en kulisse der bidrager til spændingen. Det gælder således om at finde et balancepunkt mellem tilstrækkelig realisme til at man kan fordybe sig i spiluniverset, men samtidig tilstrækkeligt med abstraktion til at det er tilgængeligt for almindelige mennesker, der ikke er trænede soldater eller racerkørere el. lign., men bare gerne vil underholdes. Dette balancepunkt er forskelligt fra medie til medie (et populært observeret fænomen, er hvor stor forandring der sker, når en bog bliver filmatiseret). Dette gør sig også gældende for spilmediet. Engagementet i spil skabes som regel ved at implementere kriterier for hvordan man "vinder", eller har succes, der ikke nødvendigvis har meget med virkeligheden at gøre. I den forbindelse kan også nævnes, at "konflikten", som Zimmerman nævner som en bestanddel af spil, ikke nødvendigvis er det mest optimale ordvalg. Af samme årsag supplerer vi også senere i dette teorikapitel deres spildefinition med Jesper Juuls præcisering af samme, som han diskuterer og udlægger i sin bog *Half-Real*. Udover potentielt arbitrære succeskriterier, er der tekniske konventioner, såsom at kunne pause, gemme og load et spil, der ikke på nogen måde er realistisk, men er nødvendige fra et praktisk og underholdningsmæssigt synspunkt, for at give spilleren frihed til at afbryde interaktionen når som helst. Disse uvirkelige elementer er med til at forme det udtryk, man kan opnå i spilmediet, og sætter grænser for hvad der kan medieres.

## The Lusory Attitude

Der findes spil overalt i spektret mellem regler og simulation, fra syvskabale, der ikke kan siges at foregå i et "univers" på nogen meningsfuld måde, men udelukkende er manipulation af symboler efter et system af regler, til flysimulatorer som man ikke kan "vinde", men udelukkende er en genskabelse af et univers, uden spil-regler. Denne påstand om et spektrum af spil mellem abstraktion og repræsentation er dog blevet kritiseret; spilforsker David Parlett argumenterer imod en sådan skelnen ved at mene at spilleres oplevelser af spil er så subjektive, at et givent spil ikke kan placeres på spektret på en objektiv måde<sup>11</sup> – en spiller vil måske leve sig ind i spilverdenen, mens en anden vil se bort fra al "pynten" og tilgå spillet udelukkende som et system af regler. Når man har med underholdning at gøre, er det selvfølgelig svært at definere objektivt hvad der er sjovt, og hvad der ikke er. Dog har Juul påpeget at interaktionen med spil foregår i en "*Lusory Attitude*" (begrebet er skabt af Bernard Suits i 1978<sup>12</sup>; afledt af "*ludus*", latin for "spil"). Denne

---

<sup>9</sup> En sammenligning Esben Aarseth brugte ved en forelæsning i Århus d. 4/4/08

<sup>10</sup> Qvortrup, *Den Nye Eftermodernitet* (1998), p. 50.

<sup>11</sup> Juul (2005), p. 130.

<sup>12</sup> Jesper Juul(2005) p. 38

interaktionstilstand defineres ved at spilleren respekterer de opsatte regler, og holder sin interaktion indenfor de opsatte rammer. De opsatte regler og denne lusory attitude betyder at en spiller accepterer regler som kræver at vedkommende bruger dårligere, i stedet for bedre, måder at nå et mål på.<sup>13</sup> Man begrænser altså effektiviteten af ens handlinger og arbejder indenfor spillets udspændte regler, for derved at holde spillet interessant. Spillets regler er kunstigt opsatte forhindringer, som sænker de involverede spilleres effektivitet i at opnå spillets slut-tilstand. Suits viser et eksempel med spillet golf:

*"Suppose I make it my purpose to get a small round object into a hole in the ground as efficiently as possible. Placing it in the hole with my hands would be a natural means to adopt. But surely I would not take a stick with a piece of metal on one end of it, walk three or four hundred yards away from the hole, and then attempt to propel the ball into the hole with the stick. This would not be technically intelligent. But such an undertaking is an extremely popular game, and forgoing the way of describing it evidently differs from technical activities."*<sup>14</sup>

At acceptere spillet på dets reglers præmisser kalder Zimmerman og Salen at gå ind i "The Magic Circle", som er en tilstand, hvor spillets regler er bindende (fordi man accepterer dem).

I et digitalt medie er det umuligt at gøre ting i et spil, der ikke tillades af reglerne, da den "verden" spillet lader til at foregå i, kun eksisterer i kraft af disse regler. Det vil sige at en handling der bryder med spillerens Lusory Attitude lettere kan forekomme i gammeldags brætspil, hvor brikker og handlinger eksisterer i den fysiske verden, og derfor kun er "spil" når spillerne skaber en konvention derom; Spil i det digitale medie er altid spil, selvom de ofte repræsenterer en meget realistisk verden (som for eksempel first person shooter-spil). Der er dog eksempler på at man kan "bryde" de spilkonventioner, som designeren har intenderet i et givent spil, med forskellige former for "Hack" eller snydekoder. I ressourcenede spil kan en spiller benytte interne "snydekoder", som designeren har ladet være i spillet og derved ændre spillet til noget andet - som at sige at "sidste mål vinder" i fodbold. Spillet ændres fra det oprindelige til et nyt pseudo-fodbold, hvor den regel man har tilføjet er anderledes de ellers kendte regler fra fodbold. Endvidere kan man omgå spillets regler ved aktivt at snyde i computerspil med eksterne programmer, der "hacker" spillet og derved ændrer reglerne – f.eks. kan man opnå samme resultat som den interne ressource-kode, med en hukommelsehack, der går direkte ind i computerens RAM og ændrer på visse værdier, som spillet bruger til at gemme antallet af ressourcer i. I et spil udenfor computeren eksisterer der et forhold mellem spillerne og spillets regler som udgør det spil man er en del af, og hvis man spiller et spil kabale er der udelukkende et forhold mellem ens selv og kabalens regler. Da spillets regler ikke har nogen vilje i sig selv, skal regelændringer kun accepteres af de involverede spillere, og derfor kan reglerne i kabale ændres meget nemt, da spilleren er den eneste der opretholder dem – de fleste der har spillet 7-kabale har f.eks. prøvet at droppe reglen med at skulle vende 3 kort på en gang, og vendt dem enkeltvis, så man ikke taber hele tiden. Denne form for regelændring skal i multiplayer-spil, såsom fodbold, accepteres af alle spillere (eller flertallet) før de bliver implementeret. I et spil med en computer har computeren en aktiv håndhævelse af reglerne, og spilleren har ikke altid nogen indflydelse på disse – snydekoder er en måde hvorpå reglerne kan revideres løbende, men udelukkende på spillets præmisser og eksterne hacks er at ændre reglerne på

---

<sup>13</sup> Suits (1990), pp. 38-39.

<sup>14</sup> Suits (1990), p.40.

sine egne præmisser, hvor magtforholdet er flyttet over på spilleren. Spillerens lusory attitude ændres ved at gøre dette, men det nye spil der skabes bliver herefter accepteret som det spil man spiller.

Salen & Zimmerman opstiller en tautologi som vi vil kigge nærmere på:

*"From **somewhere** in the gap between the action and the outcome, in the friction between frustrated desire and the seductive goal of a game, bubbles up the unique enjoyment of game play. Players take on the lusory attitude **for the pleasure of the play itself.**"<sup>15</sup> (Vores fremhævning.)*

De siger altså at "det at spille" kan være en grund til at man accepterer de begrænsninger som spillets regler pålægger spillerne. Glæden ved spillet i sig selv er en motivation for at spille. Tautologier er ikke troværdige argumenter, hvorfor vi er nødt til at dissekere "play itself" i mindre dele. Vi vil i denne opgave kun se på computerspil, hvorfor vi ikke vil forholde os til, hvordan disse dele appellerer til spil udenfor computeren. Vi opstiller følgende to basale motivationer til at folk spiller computerspil *look & feel* og *kontrol*.

## Regler

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 modsætningen til reglerne. Denne sammensætning af regler og leg er et af de interessante aspekter ved et spil.

Juul<sup>16</sup> definerer flere former for regler, som de gør sig gældende i spil. Han refererer Goffmans<sup>17</sup> "irrelevans-regler". Når man spiller et spil, ignorerer man mange aspekter af virkeligheden og den givne kontekst, og fokuserer på enkelte dele af konteksten. Juul omformulerer Goffmans regel til, at enhver spilregel har en *relevansregel*, som specificerer hvilke aspekter af spillet og spilkonteksten er relevant for den givne regel. Disse relevansregler er hvor spilreglerne og spilfiktionen mødes, således at en spiller kan lære at reducere informationen, der bruges til at spille. En regel skal være veldefineret for at klart vise sin relevansregel, og for at vi nemt kan afgøre, hvornår reglens betingelse er opfyldt.

I et computerspil er alle regler klart og eksplicit defineret af spiludviklerne, som udvikler dem i samarbejde med testbrugere, som i første omgang er udviklerne selv, og i visse tilfælde "almindelige" spillere i åbne eller lukkede betaer. I disse spil er der en skelnen mellem hvad der er en regel der *kan* håndhæves og hvad der er en regel som spillere accepterer, da spillere mister interessen for spillet, hvis reglen ikke er tydelig – "hvorfor skete det der?"

Visse regler er ikke klart eksplicite, såsom fair play. I sport er der typisk associeret ideer om fair play, som er guidelines som spillere oftest følger. Juul snakker om tre former for fair play

- 1) Undgå fysisk skade. Selvom reglerne ikke forbyder det.
- 2) Vedligeholde fairness i tilfælde af *force majeure*. F.eks. hvis en computerspiller er nødt til at gå på toilettet, så pauses spillet.

---

<sup>15</sup> Salen & Zimmerman (2005), p. 77.

<sup>16</sup> Juul (2005), pp. 62-67.

<sup>17</sup> Goffman (1972), s. 19.



- 3) Holde spillet interessant. Hvis en spiller er totalt overlegen, vil vedkommende give den/de andre spillere større chancer, ved at tage større risikoer for at holde spillet interessant.

Disse fair play regler er ikke faste regler, men mere guidelines, som en spiller kan vælge at følge eller ej, da de indeholder tvetydighed.

Derudover er der de regler, som baserer sig på vores naturlige love, såsom tyngdekraft, som bliver brugt i mange spil i dag. Disse regler er eksempler på spils løse forbindelse med vores egen verden, og bliver approprieret efter forgodtbefindende, hvis udviklerne føler der er behov for det.

## Juuls spiltyper

Jesper Juul fremviser i sin *Half-Real* (2005) et yderligere supplement til Zimmermans spilteori, baseret på spillenes fiktive verdener. Han foreslår at alle fiktive verdener er ufærdige simulationer af en verden, hvorfor spilleren selv må digte videre på verdenen ud fra de hints der er i spillet og fra spillerens egne erfaringer i sin egen verden. Ud fra dette aksiom opstiller Juul 5 kategorier af spil<sup>18</sup>:

- Abstract Games
- Iconic Games
- Incoherent World Games
- Coherent World Games
- Staged Games

*Abstract Games* er defineret ved at de enkelte dele i spillet ikke repræsenterer noget andet, men eksisterer udelukkende i kraft af spillet og spillets regler. Der er således ikke nogen skjult mening om verden udenfor i spillet, det eksisterer i sig selv. Eksempler på disse kan være abstrakte brætspil som Dam og Kryds og Bolle, eller computerspil som Tetris.

*Iconic Games* er lidt mere avancerede, idet nogle af spillets elementer har en ikonisk mening, og derfor bærer mere mening end spillet i sig selv. Juul giver eksemplet med et spil kort, hvor der er både konger og dronninger, som bærer meningen af virkelighedens konger og dronninger. Nærmere end dette er der ikke nogen binding mellem den ikoniske mening og spillets regler.

*Incoherent World Games* har et større univers end et ikonisk spil, men forhindrer spilleren i at fylde universets "huller" med sine egne erfaringer. Spillet kan modsige sig selv eller udføre handlinger, der ikke kan forklares i spillets eget univers. Skak kan ses som en konflikt mellem to kongedømmer, men de enkelte brikkers ryk er ikke baseret på det univers; de er arbitrært bestemt i spillets regler.

*Coherent World Games* er relativt simple at forstå. De indeholder et udsnit af en fiktionsverden, hvor verdenen er større end det spil præsenterer som interaktivt. Vi er således ikke på nogen måde forhindret i at forestille os spillets verden i en meget højere detaljegrad.

*Staged Games* er et spil i et spil, hvor man kan spille et abstrakt eller mere detaljeret spil inde i en meget større spilverden. Eksempler på dette kan ses i mange spil - Black & White havde en udgave af Towers of

---

<sup>18</sup> Juul (2005), pp.131-132.

Hanoi, Prey havde en spilleautomat med et lille Space Invaders lignende spil og World of Warcraft bruger en udgave af Simon Says til en af deres gentagende quests.

Denne kategorisering virker ifølge Juul på et rent tekstuel niveau, men kan også fungere i spillerens sind, hvor vedkommende kan tolke videre på sit mondæne spil fodbold, og forestille sig at han selv er en fodboldstjerne og derved mikse det abstrakte spil, fodbold, med en fiktionsverden som han selv forestiller sig. Han citerer endvidere det klassiske eksempel på overfortolkning, nemlig Janet Murrays tolkning af Tetris som en perfekt genskabelse af de overarbejdede amerikanere i 1990'erne, da det viser det konstante bombardement af opgaver som kræver deres opmærksomhed, og at de skal organisere opgaverne så de kan have plads til flere opgaver. Hun laver hermed en tolkning som de russiske udviklere slet ikke havde intenderet, og således er det vist at et spil kan læses som en allegori på noget andet, men at nogle læsninger er mere overbevisende end andre.<sup>19</sup>

## Emergens og linearitet

Definitionen på emergens er når komplekse strukturer opstår ud fra en mængde interaktioner baseret på simple regler. Et eksempel er udluftningstårnene, der rager op af jorden over et termitbo; den enkelte termit har ikke noget overblik over den overordnede struktur af boet, den udvider bare tårnstrukturen, indtil temperaturen og udluftningen inde i boet er korrekt. Mange simple enheder følger således et sæt simple regler og betingelser, og resultatet bliver en imponerende og kompleks struktur, som ingen af delaktørerne (eller en ekstern observatør, for den sags skyld), kunne have forudset.

Et skakspil kan også ses som emergent, da hvert træk påvirker alle potentielle fremtidige træk, og er delårsag til et bestemt slutresultat. Skakspillet er dog forskelligt fra termitboet, da spillet eksisterer i en formel kontekst, og derfor har en endelig mængde positioner, brikkerne kan stå i<sup>20</sup>.

Man kan her fristes til at tro, at hypertekster også udtrykker emergens, men hvis man ser på eksemplet *Cent Mille Millards de Poèmes*, som er en bog med digt-vers skrevet på strimler, der kan arrangeres til i alt  $10^{14}$  forskellige strofer. "Cent mille..." er ikke emergent, fordi læserens valg ikke er internt afhængige. Lige meget hvad man vælger i første linje, er alle anden-linjerne altid tilgængelige. Emergente hypertekster kan dog betragtes som et undersæt af statiske hypertekster med en overbygning af valg-determinerende regler.

Den store mængde mulige scenarier i emergente systemer udgør desværre en forhindring for godt samarbejde med narrativer, og perspektiverne indenfor computerspil er begrænsede af dette. Emergens findes generelt kun i spil hvor narrativen ikke er dominerende, fordi behovet for meningsfulde fortællinger nødvendiggør, at hver mulig forgrening i plottet skal tilrettelægges og evt. udstyres med medieindhold som f.eks. FMV-sekvenser, indtalte replikker, eller blot tekst. Et narrativt drevet spil kan være lineært, med få forgreninger, f. eks. forskellige slutninger, som man kan se i *S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl* eller *Deus Ex*. Men kan argumentere for, at emergens kan finde sted i isolerede dele af et narrativt drevet spil - for eksempel nævner Jesper Juul at *Grand Theft Auto III* udgøres af en serie af missioner, der kan løses på mange forskellige måder<sup>21</sup> (man har hundredevis af biler at vælge imellem, og ingen speciel rute der skal

---

<sup>19</sup> Juul (2005), p. 133.

<sup>20</sup> Dog en meget stor mængde - omkring  $5 \times 10^{50}$ .

<sup>21</sup> Juul (2005), p. 87

følges, for det meste). Men imellem missionerne kolliderer interaktiviteten til fordel for lineær plotudvikling igennem filmsekvenser. Der er således defineret en række rum man frit kan bevæge sig indeni (selv essensen af "sandbox games"), men alle ruter leder til samme filmsekvens, samme konsekvens for plottet, og spilinteraktionen er derfor ikke rigtig emergent, da konsekvenserne for spillerens handlinger kan forudsiges med sikkerhed, i hvert fald fra et plot-synspunkt.

Emergens er dog til stor nytte for gameplay, som beskrevet af Rollings & Morris. De illustrerer det ved et citat af Sid Meier, skaberen af Civilization-serien: "*A game is a series of interesting choices*"<sup>22</sup>. Selvfølgeligigheden ved emergens gør netop, at valgmulighederne i et emergent system er mere interessante, da det er en udfordring at vurdere, hvilken valgmulighed der er den optimale.

Dette løser et problem, Rollings & Morris kalder "the Dominant Strategy Problem", et begreb lånt fra formel spilteori; dog er det vendt fra et positivt begreb, til at dække en fænomen man skal undgå. Dette problem er karakteriseret ved et spil hvor det er tydeligt, at et bestemt valg er det optimale i en situation, og ikke kræver nogen speciel omtanke fra spillerens side. Hvis en bestemt strategi altid har den højeste succesrate, og ydermere er let for spilleren at identificere, bliver alle de andre valgmuligheder, spillet måtte tilbyde, aldrig udforsket af spillerne, da der ingen motivation er herfor (i hvert fald ikke en succesbaseret motivation). Derfor er det op til designeren både at camouflere eventuelle stærke strategier, eller gøre dem tilpas besværlige (et eksempel kan være de stærkeste angreb i et kampspil som Tekken-serien, der kræver timers øvelse at blive i stand til at udføre), eller balancere spillerens valgmuligheder, så vedkommende opmuntres til at afprøve og udforske så mange kroge af spiluniverset som muligt, og dermed få en mere komplet spiloplevelse, og slippe for den hurtige kedsomhed, monoton gentagelse af den samme strategi igen og igen kan give. Når spilteori anvendes på virkelige scenarier, er det ønskværdigt at finde den "dominante strategi" i en given situation, så man kan forudsige tendenser i parternes opførsel i scenariet.

Computerspil er derimod et underholdningsmedie, og der gælder derfor nogle andre regler. Som vi har nævnt, er der en glæde ved selv spil-interaktionen, og man kan derfor have en interesse i at følge handlingsmønstre, der ikke er de mest effektive, hvis man ser rent teknisk og målorienteret på det. Eksistensen af en tydelig dominant strategi i et computerspil er derfor ikke at ønske, da det devaluerer de øvrige valgmuligheder spilleren har til rådighed. Man ønsker dog heller ikke at alle valgmuligheder har præcist samme nytteværdi, da spillerens valg så er meningsløst, og ikke kræver omtanke. Emergens sørger for den rigtige form for obskuran, så spilleren har svært ved at gætte konsekvenserne af et valg, men kan se dem efter valget er foretaget, og derved lærer spillets struktur. Når spilleren rigtigt gætter en emergent konsekvens af sin handling, kaldes det "the surprise and delight factor"<sup>23</sup>.

## Valgets enkeltdele

Computerspil er et specielt medie for sig, og for at et spil kan have meningsfuld interaktion er der nødt til at være meningsfulde valg for spilleren. Som vi citerede Meier tidligere, så er et spil "*a series of interesting choices*", hvilket betyder at et spil er nødt til at have valg, der kræver omtanke af spilleren, for at være et

---

<sup>22</sup> Rollings & Morris (2004), p. 61

<sup>23</sup> Rollings, Morris (2005), p. 39

godt spil. Salen & Zimmerman definerer fem trin i et valg, der opstår hver eneste gang en handling resulterer i et udfald i et spil. De opstiller disse trin som de følgende spørgsmål<sup>24</sup>:

1. Hvad skete der før spilleren skulle vælge?
2. Hvordan bliver valgmulighederne præsenteret for spilleren?
3. Hvordan valgte spilleren?
4. Hvad er resultatet af valget? Hvordan har det en indflydelse på fremtidige valg?
5. Hvordan er resultatet og konsekvenserne af valget præsenteret for spilleren?

Fordi resultatet af et valg lægger grunden for det næste valg, leder det sidste op til det første, hvilket betyder at der er en cyklisk gentagelse af denne spørgsmålskæde man kan bruge for at analysere spillerens valg i et givent spil. Denne analyse kan bruges til at undersøge spildesignsproblemer, da et spil der ikke giver mening for spilleren formentligt har en "fejl" et sted i denne kæde.<sup>25</sup>

Uden valg er et spil ikke et spil, der er blot at vandre af en linje som udviklerne har tegnet i sandet. Der skal være meningsfyldte beslutninger, der kan tages af spilleren før vi kan kalde noget for *et spil*. Uden valg er det blot en interaktiv film med forhindringer undervejs som kan løses eller ej. Mange computerspil falder i denne gruppe: Max Payne, Lucas Arts' adventure spil (Grim Fandango, Monkey Island, etc.). Grunden til vi stadig kan kalde disse spil er at der imellem de narrative fremskridt kan eksistere et helt spil i mellemleddene. Et RTS spil har baner, der ikke nødvendigvis driver historien frem, men blot fungerer som ventetid mellem filmsekvenser, som fortæller historien. Denne ventetid er **spillet** i disse computerspil, og historien har ofte kun indflydelse i den forstand at den "flyder ind" i starten og slutningen af banerne ved at introducere den setting man spiller i og gøre det klart hvad der er sket efter man har vundet.

## Analyse af konkrete spil

Vi vil følgende se nærmere på to specifikke spil, Mass Effect og Demigod, og bruge vores teori til at finde engagerende elementer i spillene og tydeliggøre dem.

Når man analyserer et computerspil er det en god tommelfingerregel at kigge efter om der eksisterer hhv. en walkthrough eller en strategy guide. En walkthrough kan udelukkende bruges på et "cinematisk" spil, som fokuserer på sin narrativ og walkthroughen er til for at gøre spildelen så hurtig at gennemføre som muligt. En strategy guide bruges til at opnå nye evner i et spil og kan ses som en øvebog, som gør at man bliver *bedre* til at spille.

Walkthroughs viser historien og fjerner spillet, mens strategy guides viser spillet.

## Mass Effect

Spillet *Mass Effect* er et rpg-spil produceret af Bioware. Det slægter meget på Biowares to tidligere spil *Knights of the Old Republic 1* og *2*, som blev produceret under en Star Wars-licens. Selvom det ikke gør brug af de mange star wars-konventioner, er de to franchises strukturer meget ens. Spillet bygger f. eks. videre på dikotomien mellem "the dark side" og "the light side" i star wars, som var implementeret i KotOR ved at

---

<sup>24</sup> Salen & Zimmerman (2005), pp. 72-73.

<sup>25</sup> Salen & Zimmerman (2005), pp.73-74.

spillerens dialog-valg og øvrige handlinger gjorde, at man blev ond eller god i spillets øjne, hvilket bestemte hvordan de karakterer man mødte ville reagere; hvem man kunne alliere sig med, og hvilken slutning spillet fik. Desuden var Mass Effect situeret i et meget lignende univers, hvor man rejste i rumskib rundt til en række planeter og løste quests. Mass Effect delte disse features (her dog kaldet "Paragon" og "Renegade" i stedet for), og udbyggede f. eks. dialog-implementeringen, så næsten hver eneste samtale i spillet havde onde og gode valgmuligheder. Alsidigheden i plotmæssigt indhold var også udvidet kraftigt, så det ikke bare var slutningerne der kunne være anderledes, men de enkelte akter i handlingen.

## Analyse af Mass Effect – Death of Wrex

Som nævnt har spillerens valg i Mass Effect stor indflydelse på plottets udvikling. Dette kan ses i en scene i sidste tredjedele af spillet, hvor man har muligheden for at vælge at dræbe karakteren Urdnot Wrex, eller lade ham overleve. Dette er interessant, fordi det har direkte indflydelse på de følgende cinematics i resten af spillet, og også på spillerens valgmuligheder, styrker og svagheder, i resten af spillet. Hvis vi ser på et uddrag fra en walkthrough til Mass Effect<sup>26</sup>, kan man se hvordan spillets "moral-mekanisme" bliver påvirket af denne konkrete situation:

```
+28 Paragon for calming Wrex down using Charm
+9 Renegade for calming Wrex down using Intimidate
+28 Paragon for calming Wrex down because he trusts you
+25 Renegade for killing Wrex
+25 Renegade for ordering Ashley to kill Wrex
+2 Paragon for lamenting your decision to kill Wrex
+8 Paragon for chastising Ashley for killing Wrex
```

Disse valgmuligheder korresponderer til valg undervejs i en lang dialog vi ikke vil gengive her, der som nævnt resulterer at enten ens egen avatar eller en af de allierede karakterer dræber Wrex. Pointene på Paragon-Renegade-skalaen er ret store, sammenlignet med andre episoder i spillet, og vil derfor have en temmelig stor indvirkning på spillerens muligheder i resten af spillet. Dette passer godt overens med Rollings & Morris' teori om emergens i spil, hvor hver spillerhandling ændrer sættet af fremtidige muligheder. Dog har spildesignerne lavet medieindhold der korresponderer til begge resultater af plotforgreningen, og spildesignernes ressourcer har således lagt et loft for, hvor mange sådanne velunderstøttede forgreninger, der er råd til at implementere i et spil. Den narrative struktur i spillet kompenserer dog delvist for denne begrænsning ved at de ikke-interaktive perioder i plotudviklingen (cinematics) bliver afspillet klipvis, og dermed kan redigeres sammen på basis af spillerens tidligere handlinger i spillet, så det hele stemmer overens. Desuden har Mass Effect talrige små side-quests som ikke er nødvendige for at fremskynde hovedtråden i handlingen, men som næsten alle sammen er meget uddybende for baggrundshistorierne bag karaktererne i spillet (med yderligere tilhørende cinematics). Dette afspejler samme konstruktion som *Cent Mille de Millards de Poemes*, hvor alle de forskellige vers man kan kombinere, følger samme rim og jamber. I modsætning til oulipo-digtet, er Mass Effects hypertextualitet dog emergent, da de efterfølgende valg er determineret af de foregående, til en vis grad. Siden alt er konstrueret tilpas tvetydigt til at for eksempel Urdnot Wrex kan udelades af den senere handling, er der dog begrænsninger for, hvor emergent spillets udvikling kan være. Hvis for eksempel en

<sup>26</sup> <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/944902/51033>

helt alternativ slutning skal følge en bestemt handling, kan den næppe klippes sammen fra spillets mediearkiv af cinematics-shots; her ville en helt ny mængde mediemateriale skulle laves fra bunden.

Hvis man ser handlingsstrukturen i et narratologisk perspektiv, er det interessant hvordan fabulaen er tvetydig, eller mere præcist, hvordan scriptonen indeholder flere fabulaer. Hvis man ser på en nedkøgt plotbeskrivelse af Mass Effect fra Wikipedia<sup>27</sup>, kan man se at enkelte detaljer, som Urdnot Wrex' skæbne, er udtrykt tvetydigt:

*"Late in the game, at the planet Virmire, Wrex learns that Saren is developing a cure for the krogan genophage to create an army of krogan soldiers. Uncertain as to who he should listen to now, Wrex has an angry confrontation with Shepard over whether or not the facility should be destroyed. Depending on the player's choices, Wrex can be killed by either Shepard or Ashley, or he may survive."<sup>28</sup>*

Det er ikke muligt at udtrykke en entydig fabula for plottet i Mass Effect, da det har en hypertekstuel struktur. Dog er det vigtigt at nævne, at dette citat er det sidste i karakterbeskrivelsen af Urdnot Wrex, hvilket er et tydeligt tegn på, at denne forgrening har været en for stor forhindring for de kreative kræfter bag spillet til at udfolde nogen meningsfuld videre historie, der involverer denne karakter - han er blevet reduceret til en statisk brik, der skal passe nøjagtigt ind i spillets slutscener, og derfor ikke kan være så aktiv i resten af spillet. Valget om at dræbe ham er således ikke plotmæssigt *meget* forandrende, men er næsten kun beslutningen om, om et 3-sekunders klip med Urdnot Wrex skal optræde i epilog-cinematic'en, eller ikke. Spilleren vil altid følge en overordnet plotudvikling, og drages imod sidste akt, der altid foregår på samme planet, med samme konfrontationer, men som dog kan resultere i to forskellige slut-cinematics, afhængig af en endelig beslutning fra spilleren.

Spilmæssigt er Mass Effect dog mere end en hypertekst i stil med "*Cent Mille...*"; hvis man ser bort fra de ikke-interaktive cinematics, hvor størstedelen af plottet udfolder sig, og fokuserer på den interaktive del, determinerer en given handling i høj grad de senere muligheder. Både, som nævnt, ved at influere paragon-renegade-skalaen, men også det faktum at spilleren selv kan vælge rækkefølgen af planeter, man vil kæmpe sig igennem, og dermed hvor mange våben og skills man kommer til at have på de efterfølgende planeter. Således kan en given planet enten være en spændende udfordring, eller en hurtigt klareret bagatel. Visse planeter, der er ubetydelige for hovedplottet, er ydermere så udfordrende, medmindre man har foretaget fornuftige valg tidligere i spillet, at man er afskåret fra at klare de tilhørende quests (hvis detaljer dermed ikke vil optræde i den pågældende syuzhet). Denne emergens gør, at nye gennemspilninger af spillet ikke vil følge samme rute, men vil afsløre nye detaljer, der er indbygget i Mass Effects scripton, men kun er tilgængelige hvis spilleren tager de rigtige valg.

Således har Mass Effect med fordel implementeret både emergente egenskaber, der giver spillet potentiale for gentagne gennemspilninger, men også en velskrevet historie der engagerer spilleren. De to aspekter har dog ikke nået en forening, men optræder i henholdsvis spillets interaktive del og i cinematics. De emergente beslutninger har kun en relativt ubetydelig effekt på cinematics, andet end mindre redigeringer, som nævnt - spildesignerne har endda valgt at gøre akkumulationen af emergente effekter ubetydelig for

---

<sup>27</sup> Vi er klare over at dette er en upopulær kilde men vi kan i dette tilfælde personligt bekræfte informationen

<sup>28</sup> Wikipedia, (2009, June 6), *Characters of Mass Effect*. Fremhævelse vores.

spillets store finale-cinematic, da denne kan determineres i den allersidste dialog; frem for f. eks. hvor ondt eller godt, spilleren havde opført sig igennem spillet.

## Demigod

Spillet *Demigod* fra Gas Powered Games er et taktisk kampspil rettet imod online-spillere. Det er baseret på DotA-modden til Warcraft 3. Dette var en ny spiltype, der var implementeret i et brugerskabt multiplayerkort, og som fik enorm popularitet blandt online-spillere. DotA står for *Defense of the Ancients*, og foregår ved, at hver spiller styrer en enkelt enhed, som kan forbedres kraftigt i løbet af et spil. Spillerne skal så samarbejde på hold, og forsøge at ødelægge det andet holds "ancient", den centrale bygning i deres base. Undervejs sender computeren soldater fra begge sider igennem banen, der også forsøger at nå de to baser. Spillerne kan dræbe disse enheder, og få experience points, der kan bruges til at opgradere avataren. De kan også dræbe avatarerne fra det andet hold, for en meget større portion experience points. Desuden får man penge ved at dræbe enheder, som man kan købe bedre og bedre våben for, og i løbet af spillet bliver avatarerne markant stærkere, indtil de når et vendepunkt i spillet, hvor de er stærke nok til at gennembryde fjendens forsvar og ødelægge deres ancient. Denne struktur går fuldstændig uforandret igen i *Demigod*, som så tilføjer nogle få features, for eksempel supportenheder og erobring af delområder. *Demigod* bruger visse elementer fra andre rollespil, såsom at man kan købe udstyr og skilltræer som man kan vælge evner i når man leveler op. Banerne er også mere arena-prægede end det originale DotA, hvilket passer udmærket med spillets "plot": Man er deltager i gudernes konkurrence om at blive en ægte gud i stedet for en demigod.

## Analyse af Demigod

*Demigod* er designet til at være et multiplayer-spil, hvorfor spillets struktur kan minde om en sport. En perifer historie er blevet koblet på, og den officielle hjemmeside beskriver den som følger:

*The all father has vanished, creating an opening in the pantheon. To fill the void, Demigods from across from the mortal world must wage war against one another in a bid to ascend to true godhood.*<sup>29</sup>

Historien har et simpelt præmis, men dette i sig selv betyder ikke at narrativen er ligegyldig. Spildevsigerne vælger dog ikke at lave en mere detaljeret narrativ end dette, da man herefter blot får mulighed for at vælge én af otte demigods, som man kan spille kampagnen igennem med. Denne kampagne er udformet som en turnering, hvor alle otte demigods er repræsenteret og kæmper mod hinanden i forskellige former for arenaer. Den der efter 8 kampe har samlet flest point bliver kronet som en Gud, med en kort video, hvor den avatar man har valgt står på en søjle og der bliver sagt med en majestætisk stemme "You are now a God!". Det er den samlede narrativ i *Demigod*, som tydeligvis blot er et påskud for at kunne lave spillet. Det er derfor ikke videre brugbart at lave en narrativ analyse af *Demigod*, fordi der simpelthen ikke er

Det er altså umiskendeligt *spillet* i *Demigod*, der er attraktionen.

---

<sup>29</sup> Kilde: <http://www.demigodthegame.com/>

Narrativ og spil eksisterer i to planer i dette spil, da der ikke fortælles nogen historie i de enkelte kampe. Disse kampe udgør Demigods spil elementer og er de elementer vi kan analysere som spil. Spillet er i udviklernes egne ord: *"a brutal conflict of Demigod versus Demigod, where the very ground beneath their feet will tremble and quake"*<sup>30</sup>. Spillet er baseret på denne konflikt mellem avatarer, som enten kontrolleres af andre spillere eller af spillet igennem kunstige intelligenser (AI).

Denne konflikt viser en underliggende kamp om magt, hvor spillere skal dominere andre spillere(eller AI) ved en bedre forståelse af spillet og en optimering af opgraderinger, items osv. og en bedre taktik. Dette konkurrenceelement er et stort element i hvorfor spillet trækker spillere, ligesom det f.eks. er i skak. Det er en kamp mellem spillere, ikke blot avatarer distanceret fra spillerne.

Spillet er taktisk og udnytter de emergente features, der er indlejret i fri interaktion mellem spillere. Der opsættes faste regler for hvordan et enkelt spil kan vindes (slå modstandernes avatarer ihjel X gange, ødelæg modstandernes hovedbygning etc.) og ellers er spillet helt frit. Dette betyder at to spil aldrig vil afvikles identisk og spilleren har utallige strategiske og taktisk interessante valg undervejs i et spil. En spillers evner i spillet er i højsædet, og narrativen glemmes i kampens hede – det handler kun om spiller mod spiller.

Spillet har både vigtige taktiske og strategiske valg og et af de vigtigste valg en spiller har, er når hans avatar samler experience points nok til at gå et level op. Når dette sker, kommer der et kraftigt blå lys omkring avataren og en letgenkendelig lyd, som gør spilleren opmærksom på, at han nu har et point at placere på skilltræet.

---

<sup>30</sup> Kilde: <http://www.demigodthegame.com/game/>





Fig. 1 - Skilltræ i Demigod

Som det ses i figuren ovenfor er de slots der er mulige at placere sit point i, fastslået af hvilken level ens avatar har på det givne tidspunkt. Det er endvidere vigtigt at bemærke sig at en avatar maksimalt kan blive level 20, dvs. der maksimalt er 19 point at placere i træet. Den opmærksomme læser ser så straks at der er flere end 19 muligheder i træet, hvorfor spilleren er nødt til at have en strategi i hvordan disse placeres og evt. have en færdig form til level 20 i hovedet allerede fra starten af spillet – dette er en af de evner der skiller nybegyndere fra erfarne spillere i Demigod.

Hvis vi analyserer et level op scenarie med Salen & Zimmermans femdeling af et valg, kan vi se følgende

1. Hvad skete der før spilleren skulle vælge?

Avataren levelede op og spillet gjorde opmærksom på dette via billede og lyd.

2. Hvordan bliver valgmulighederne præsenteret for spilleren?

Som det ses i billedet bliver de mulige valg fremhævet med en glow-effekt, som endvidere forstærkes når man bevæger markøren over dem. Når man har markøren over en valgmulighed vises der et tooltip som forklarer hvad dette valg gør.

3. Hvordan valgte spilleren?

Spilleren vælger ved at trykke på en af valgmulighederne, hvorefter alle de andre muligheder mister deres glow og den der er valgt bliver permanent oplyst.

#### 4. Hvad er resultatet af valget? Hvordan har det en indflydelse på fremtidige valg?

Resultatet af valget vises i førnævnte tooltip og indflydelsen på fremtidige valg er tydelig i skilltræet, da der er skills, der tydeligvis er predikeret på at skillen før skal vælges først. Endvidere bliver helt nye typer skills gjort tydelige i menubaren som ses nederst i billedet, når de bliver valgt.

#### 5. Hvordan er resultatet og konsekvenserne af valget præsenteret for spilleren?

Valget har de konsekvenser at de bestemmer, hvordan avataren kan kontrolleres og hvilke evner, der er tilgængelige. Disse vil igen have betydning for de strategier der vil give spilleren succes, og dermed spillets udvikling i f. eks. defensiv eller offensiv retning. Valget viser den emergente struktur i Demigod, da det er simple regler der afgør hvilke valg der kan træffes, og de betydelige konsekvenser for spillet det har.

Valg som disse gør at Demigod er et godt eksempel på et spil der nærmest ikke er et spil, men en sport. Ganske som billard, handler spillet om at spillere har en konkurrence og kan hhv. vinde og tabe og øge deres evner. Demigod ville tydeligvis ikke have noget at vinde ved en walkthrough fordi der ikke er noget at fortælle: "vind dine spil" ville være den samlede tekst i en teoretisk walkthrough af det. Derimod er der uanede mængder af information til en strategy guide, da hver eneste demigod har mange forskellige taktiske beslutninger at tage i løbet af et spil og disse kan man lære igennem en guide.

## Pleasure of the play itself

Hvis man spørger en spiller, hvorfor han spiller et spil, er der mange mulige forklaringer. David Perry (2006) opstiller en liste af termer, som han har hørt fra brugere om hvorfor de spiller spil:

*"Experiences, storytelling, story dwelling, socialization, competitions, freedom, challenges, learning, an escape, exploration, rewards, empowerment, reputation, FUN"*<sup>31</sup>

Mange af disse termer mener vi kan koges ned til de underliggende elementer, eller primære motivationer til at spille spil.

### Spillets udtryk – Look & Feel

Look & feel er et udtryk fra marketing og produkt design, som bruges til at beskrive udseende på et produkt. I softwaredesign handler det primært om udseendet af det grafiske brugerinterface (GUI), som betyder farver, layout og former (*look*) og knapper, bokse og menuer (*feel*). I forbindelse med computerspil, og spil generelt, har det noget at gøre med hvordan et spil præsenteres.

Et spil skak kan præsenteres med fine glasbrikker, som visuelt repræsenterer de meninger de dækker (konge, dronning etc.), men brikkerne kan også laves med papirlapper hvor der står navnet på brikken. Spillet er stadig det samme, men look & feel har ændret sig radikalt. Man kan således se spillets regler som ikke direkte sammenhængende med look & feel.

---

<sup>31</sup> Perry (2006).

Med udviklingen i teknologi er spils look & feel begyndt at betyde mere og mere, selvom spillet i baggrunden ikke nødvendigvis er ændret betydeligt.



Fig. 2 - Wolfenstein 3D overfor Call of Duty 4

Der er en markant ændring i de ovenstående spil look & feel, som billederne indikerer, men spillet er stadig tæt på det samme. Det er dog vigtigt at understrege at look & feel ikke kun handler om udseende i et computerspil – lyde, interaktionsrespons, oplevelsen hører også til i denne kategori.

Spil som Max Payne benytter et helt specielt look & feel, som skinner igennem både i den interaktive del af spillet og i de cinematiske dele, og produktet har en helstøbthed, hvor narrativ og udtryk og spillemekanik fungerer sammen i en syntese, som skaber et godt produkt i sidste ende. Hvis vi ser på et spil som Wolfenstein 3D i dag, er spillet meget mere simpelt og forregnet end vi er blevet forventet med, og spillet føles mere distanceret fra spilleren, da måden man bevæger sig på virker som at man kører rundt i en rullestol, både pga. styremetoden (piletaster) og fordi bevægelserne er sløvere.

Det er vigtigt at slå fast at look & feel ikke kun er, hvor realistisk et spil ser ud; det er det fulde udtryk af spillet. Det interaktive feedback som spilleren modtager fra spillet når han udfører en handling har også noget med spillets "feel" at gøre – føles et våben *rigtigt*, når det bruges i et FPS spil f.eks. Dette feel kan være altafgørende for om et spil "fungerer" for en spiller.

Bedre fotorealisme er ikke altid et bedre look & feel, hvis den "følelse" man får af at spille spillet ikke er helstøbt. Look & feels opgave i et spil er at supplere spillet således at det hænger sammen med spillets eventuelle narrativ og spillets regler. Look & feel er spillets udtryk, i alle dets former.

Et spil der føles *helstøbt* betyder at dets look & feel fungerer godt med spillets formål, som kan være at underholde via en overbevisende historie eller et overbevisende univers, eller via et konkurrenceelement. Dette bringer os til den anden underliggende årsag til spil er underholdende – magt.

## Magt

*"I just wanna pwn some n00bs" - Anonymous*

Følelsen af magt – over spillet, over andre spillere, over situationen – er en vigtig del af motivationen til at spille et spil. Et spil giver magt til spilleren på flere måder. Computerspil har som udgangspunkt et perspektiv som sætter spilleren i centrum af spillets univers, og når et spil fokuserer på sin narrativ, så er

spilleren den vigtigste brik i historien, der driver handlingen frem, som det også nævnes i videoen "The Most Powerful Person in the World"<sup>32</sup>.

Spil er også en form for eskapisme, som igen er en anden form for søgen efter kontrol. Spillet tilbyder en simplificeret verden, hvor man som spiller kan opretholde en kontrol med handling og spillet i sig selv. Et simpelt spil fodbold betyder også at man gennem accepten af Lusory Attitude lukker verden ude og fokuserer på det spil man er i gang med.

Denne afgrænsning af verden betyder at man som spiller kan få en mere omfavnende forståelse af den spilverden man interagerer med, hvilket også er en form for kontrol. Klichéen om at "viden er magt" er også sand i dette tilfælde, idet spillerens viden informerer hans handlinger, og determinerer hans succes i spilverdenen - for eksempel, hvis spilleren i et spil Super Mario har gættet en boss' komplicerede bevægelsesmønster rigtigt, og satser på denne tese ved at hoppe på et bestemt tidspunkt, har den rigtige viden givet spilleren magt til at interagere med spilverdenen på et meget lettere grundlag, end hvis vedkommende ikke kunne opfatte noget lovmæssigt mønster. Disse gæt om hvordan spilverdenen fungerer, er dog nødt til at kræve omtanke af spilleren; hvis alt er tydeligt og ligetil, er spillet ikke sjovt, men bare en sekvens af input.

Desuden er der den socialt rettede magtforfølelse, spilleren kan få ved at vinde over andre spillere i et multiplayer-spil. Som nævnt kan man, når alle spillere har underkastet sig Lusory Attitude, lukke den virkelige verden ude, og skabe en spil-verden hvor andre regler gælder. Dette kan for eksempel tvinge ujævnbyrdige konkurrenter til at konkurrere på et grundlag, hvor de er lige, og dermed kan mennesker med forskellig baggrund opleve spændingen ved jævnbyrdig konkurrence indenfor et snævert felt, selvom de pågældende spillere eventuelt er vidt forskellige på andre områder, hvis man, som Zimmerman og Salen nævner, tager et pragmatisk, teknisk perspektiv på spillets mål. Dermed bliver vinderoplevelsen tilgængelig for personer som den ikke ofte er forundt, og ydermere; den bliver tilgængelig gennem et system, der selv er let tilgængeligt, som produkt (computerspil) eller ritual (sport), der kan sættes i gang på et hvilket som helst tidspunkt.

Alt i alt giver magt-perspektivet et billede af spilmediet som en verden man kan besøge, hvor man er i stand til at lære hvad der foregår, og kan opnå at styre begivenhedernes gang. Fremskridtet der opleves ved at gennemgå "*the friction between frustrated desire and the seductive goal of a game*"<sup>33</sup> er således oplevelsen af langsomt at opnå kontrol over en virtuel verden, en oplevelse der kan gentages med hvert nyt spil man møder.

## Konklusion

Som vi har vist med analyserne af Mass Effect og Demigod, er der to overordnede kræfter på spil indenfor spildesign, som hver især resulterer i spil, der er tiltrækkende af meget forskellige grunde. Der er emergens, hvor spillerens valg er i højsædet, og spillet indretter sig derefter, og ændrer sig dynamisk - og så er der narrativitet, hvor spilleren præsenteres for en rig fiktion med en engagerende historie, der ofte drejer sig om spilleren som hovedperson, men som på grund af begrænsede ressourcer ofte følger et enkelt spor, med få forgreninger, og lukker spillerens interaktive udfoldelsesmuligheder inde i en serie af isolerede

---

<sup>32</sup> Nguyen (2007)

<sup>33</sup> Salen & Zimmerman (2005)

arenaer, hvis overordnede placering og udformning spilleren ikke har magt over. Disse to kræfter lader ikke umiddelbart til at kunne forenes, de er derimod modsatrettede - jo mere narrativitet man som spildesigner ønsker i sit spil, jo mere vil man være nødt til at gå på kompromis med interaktiviteten, som Aarseth også pointerer.

Man vil ikke kunne understøtte en ægte emergent hypertextuel form i særlig stor dybde, før kombinatorikkens regler gør det umuligt at opretholde en detaljeret fortælling af handlingen. Desuden vil den resulterende smalsporede handling skulle kunne kombineres indbyrdes, og vil således være nødt til at have et tilpas standardiseret (som "*Cent Mille...*"s rim og rytme), eller vag (som *Mass Effects* cinematics) form, for at bevare troværdigheden.

Man kan se et spil, der fokuserer i højere grad på emergens som en videreførelse af dette kompromis, da et sådant spil (som vores eksempel Demigod) ikke vil kunne understøtte andet end den mest overfladiske historie (hvis nogen overhovedet), i så høj grad at man ikke kan forvente at spilleren drager sin motivation til at spille spillet fra historien, men fra andre dele. Til gengæld vil et sådant spil være langt mere dynamisk og foranderligt end et narrativt fokuseret spil, og have større potentiale for gentagne gennemspilninger, og desuden i højere grad være i stand til at belønne spillerens strategiske påfund.

De to kræfter er dermed modsatrettede, og spildesigneren vil sandsynligvis have mere glæde af at sigte mod et af ekstremerne, end at prøve at skabe et spil der fokuserer ligeligt på begge aspekter. Demigod eksemplificerer her et rendyrket emergens-fokuseret spil, og Mass Effect viser at forsøget på at gå begge veje samtidig kan resultere i et spil, hvor narrativen er afkoblet fra interaktiviteten.

## Litteraturliste

Characters of Mass Effect. (2009, June 6). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 10:47, June 6, 2009, from [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Characters\\_of\\_Mass\\_Effect&oldid=294759257](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Characters_of_Mass_Effect&oldid=294759257)

Neitzel, B. (2004). *Narrativity in Computer Games* i: Handbook of Computer Game Studies, Cambridge: MIT Press, ISBN 0-262-18240-8

Nguyen, T. (2007) "The Most Powerful Person in the World - A Loveletter to videogames", fra Internet Archive, Retrieved 12:57, June 6 2009, from [http://www.archive.org/details/The\\_Most\\_Powerful\\_Person\\_in\\_the\\_World](http://www.archive.org/details/The_Most_Powerful_Person_in_the_World)

Perry, D (2006) Forelæsning: [http://www.ted.com/index.php/talks/david\\_perry\\_on\\_videogames.html](http://www.ted.com/index.php/talks/david_perry_on_videogames.html)

Qvortrup, L. (1998) Den Nye Eftermodernitet: Mennesket ud af Centrum, kapitel 6 og 7 i: Det Hyperkomplekse Samfund, København: Gyldendal, ISBN 8-700-45508-3

Rollings, A. & Morris, D. (2004) *Game Architecture and Design*, Indianapolis: New Riders Publishing

Salen, K. & Zimmerman, E. (2005). *Game Design and Meaningful Play* i: Handbook of Computer game studies. Cambridge: MIT Press.

Suits, B. (1990) *Grasshopper: Games, life, and utopia*. Boston: David R. Godine

Zimmerman, E. (2004). *Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline i: First Person – New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge: MIT Press, ISBN 0-262-23232-4