

Titelblad

At fortælle et spil

Praktisk analyse og udvikling af computerspilshistorier

Aalborg Universitet

Juli 2008

Forfatter

Niels Højgaard Sørensen

10. semester, InDiMedier

Humanistisk Informatik

Opgave

189.652 anslag* (svarer til 79 normalsider)

Omfatter 139 sider (inkl. bilag)

Engelsk resumé (Abstract)

3.382 anslag (svarer til 1,4 normalsider)

Omfatter 2 sider

Vejleder

Ole Ertløv Hansen

Niels Højgaard Sørensen

* Eksklusiv forside, titelblad, Engelsk resumé, indholdsfortegnelse, litteraturliste og bilag.

Abstract

At fortælle et spil (To Tell a Game)

What is a video game story and how to write one?

The purpose of this thesis is to find the answer to these questions. This is done by laying out different practical tools for developing the different elements of game stories and by using these tools for analyzing and further development of a case.

To be able to write exciting and immersive video game stories, various theorists argue that the writer must have both game designing and writing skills – The writer and game designer must merge together into a game designer/writer hybrid. The theory presented in this thesis is therefore a combination of both narrative and game design methods that when merged shape the practical tools for video game story writing.

The thesis divides video game stories into three categories: Game universe, characters and plot. These three categories are represented in three individual parts of the thesis. The three parts present different theories that form the foundation for the practical tool. Each of the three parts is therefore a set of tools for the individual content of the respective part, but because writing a game story is a dynamic process, the different methods can also be combined and work together.

The thesis examines the game universe in four dimensions: The physical, the temporal, the environmental and the ethical dimension. By being aware of these dimensions and by making them work together, it is possible to create a game universe which supports the game play as well as compels the player and thereby making him/her wanting to spend more time in the game universe. Characters are divided into player characters and non-player characters. Depending on which of the two character types the game designer/writer is creating, different psychological methods can be used to create different experiences for the player. By using a so called character diamond it is possible to create an easily accessible foundation for each character. Further more different techniques such as character progression can be used to make a game's characters an interesting acquaintance.

There are various ways of structuring a video game plot. By utilizing classic techniques known from literature and film, a plot, where the suspense falls and rises in a well-verified but not very interactive manner, can be produced. To make more player-driven plots, different topographies can be used to structure the plot and to make sure a game plot does not have loose ends etc. To ensure that the player does not get lost and/or lose interest in the story various rules of design can be utilized.

Through a practical analysis and further development of the game *Just Cause 2 – Mobile*, the tools presented in the theoretical part of the thesis are tested and evaluated. By using the tools for improving an actual game, it becomes clear that all the tools have relevancy and actually work when creating game stories, but that some tools become more central than others.

Indhold

INDLEDNING	9
SPILFORTÆLLINGENS DELELEMENTER	9
HVORFOR OVERHOVEDET HAVE EN SPILHISTORIE?	10
<i>Immersion</i>	12
<i>Belønning</i>	12
<i>Identifikation</i>	13
HVAD SÅ MED GAME PLAY?.....	13
SPILDESIGNEREN SOM HISTORIEFORTÆLLER.....	15
DENNE OPGAVER FORMÅL	16
PROJEKTETS OPBYGNING – EN GRAFISK OVERSIGT.....	17
PRÆSENTATION AF CASE	19
JUST CAUSE 2 – MOBILE.....	19
<i>Spillet univers</i>	20
<i>Spillet karakterer</i>	20
<i>Spillet historie</i>	21
SPILUNIVERS.....	23
HVAD ER ET SPILUNIVERS?.....	23
SPILUNIVERSETS DIMENSIONER	25
<i>Den fysiske dimension</i>	25
<i>Den temporale dimension</i>	27
<i>Den miljømæssige dimension</i>	29
<i>Den etiske dimension</i>	30
OPSAMLING.....	31
KARAKTERER	33
KARAKTERERNES OVERORDNEDE FORHOLD.....	33
<i>Karakterer som plotdrivende redskab – en klassisk metode</i>	35
SPILLERKARAKTEREN - ISBISTERS FIRE PSYKOLOGISKE LAG.....	36
<i>Kropslig feedback – Det fysiske filter</i>	36
<i>Kognitiv immersion – Forståelse for spillerkarakterens evner</i>	37
<i>Sociale egenskaber – Spillerkarakteren omgang med andre karakterer</i>	37
<i>Fantasier – Spillerkarakterens indre</i>	38
<i>De fire lag som metode</i>	38

<i>Nyttige spørgsmål til spillerkarakterens fire lag</i>	39
IKKE-SPILLERKARAKTERERS SOCIALE ROLLER.....	40
<i>Sociale roller til karakterudvikling</i>	40
<i>Tre facetter af de sociale roller</i>	41
<i>Gængse roller i computerspil</i>	42
<i>Sociale roller i praksis</i>	42
KARAKTERPROGRESSION.....	43
<i>Karakterbuen</i>	43
<i>Vækst og fremkaldelse – to sider af karakterprogression</i>	44
HVORDAN KAN MAN SKABE EN SPÆNDENDE KARAKTER?	45
<i>Freemans karakterdiamant – En visuel metode</i>	46
OPSAMLING	48
HVAD ER ET PLOT?	51
<i>Implicitte og eksplicite spilhistorier</i>	51
<i>Fortælleren</i>	52
DET TRADITIONELLE HISTORIEFORLØB	53
<i>Berettermodellen</i>	53
INTERAKTIVITET OG HISTORIEFORTÆLLING	55
<i>Fra hypertext til hypermedia</i>	56
<i>Lineære versus hyperstrukturelle plots</i>	56
HYPERSTRUKTURELLE FORTÆLLEMETODER	58
<i>Fire hyperstrukturelle topografier</i>	58
<i>Pancaking Scripted Sequences</i>	61
FIRE HYPERSTRUKTURELLE HUSKEREGLER.....	62
<i>Fjern intern inkonsistens</i>	62
<i>Identificér historiefortællingskilden</i>	63
<i>Lag-opdel detaljegraden</i>	63
<i>Tænk modulært</i>	63
AT HOLDE SPILLEREN PÅ RETTE SPOR	64
<i>Lægge "Brødkrummer" ud</i>	64
<i>Lede spilleren tilbage til stien</i>	65
<i>Konsistens i plottet skaber ro</i>	65
AT SLUTTE SIT PLOT.....	66
<i>Ufuldbåren slutning – Når spillerkarakteren dør</i>	67
OPSAMLING	67
ANALYSE OG BRUG AF REDSKABER	69
TEORETISK ANALYSE	69
<i>Spiluniverset</i>	69

<i>Karaktererne</i>	71
<i>Plottet</i>	78
PRAKTISK BEARBEJDELSE	82
<i>Spiluniverset</i>	82
<i>Karaktererne</i>	83
<i>Plottet</i>	87
REFLEKSION OG KRITIK	89
DE ANVENDTE TEORIER	89
DEN ANALYSEREDE CASE	90
KONKLUSION	93
LITTERATURLISTE	97
BØGER	97
ARTIKLER	98
PROJEKTER	99
HJEMMESIDER	100
SPIL	100
BILAG 1: ISBISTERS SOCIALE ROLLER	103
<i>Håndlanger</i>	103
<i>Fange</i>	103
<i>Kæledyr</i>	103
<i>Hjælper</i>	104
<i>Allieret</i>	104
<i>Guide</i>	104
<i>Mentor</i>	105
<i>Forhindring</i>	105
<i>Fjende</i>	105
<i>Modstander</i>	105
<i>Boss-monster</i>	106
<i>Ærkerival</i>	106
<i>Publikum</i>	106
<i>Meddeler/købmand</i>	106
<i>Vært</i>	107
BILAG 2: FLERE NARRATOLOGISKE TANKER FØR COMPUTERSPILLET ..	109
<i>Aristoteles og de første narratologiske tanker</i>	109
<i>Homers modulære fortællinger</i>	110

<i>Joseph Campbell og heltens rejse</i>	110
---	-----

BILAG 3: ANALYSE OG BRUG AF REDSKABER PÅ ALTERNATIV CASE.....113

PRÆSENTATION AF CASE	113
<i>Spiluniverset</i>	113
<i>Spilletets karakterer</i>	113
<i>Spilletets historie</i>	114
TEORETISK ANALYSE	115
<i>Spiluniverset</i>	115
<i>Karaktererne</i>	116
<i>Plottet</i>	119
PRAKTISK BEARBEJDELSE.....	121
<i>Spiluniverset</i>	121
<i>Karakterer</i>	122
<i>Plottet</i>	124

BILAG 4: JUST CAUSE 2 – MOBILE MANUSKRIFT 125

MAIN MISSIONS	125
<i>Intro</i>	125
<i>Mission 1 – Intro Mission</i>	125
<i>Mission 2 – Down to Business</i>	127
<i>Mission 3 – One Hippy Meal, Please!</i>	128
<i>Mission 4 - Weapons of Mass Construction</i>	129
<i>Mission 5 – Playing Two Horses</i>	131
<i>Mission 6 – Bring the Power Back</i>	132
<i>Mission 7 – Sound of da Police</i>	133
<i>Mission 8 – Alternative Industry</i>	134
<i>Mission 9 – If it bleeds we can kill it</i>	135
<i>Mission 10 – Big Brother Breakdown</i>	136
<i>Mission 11 – Finishing the Job</i>	137
SIDE MISSIONS.....	139
<i>Mission 12 – The Maze</i>	139
<i>Mission 13 – Fatality Race 2000</i>	140
<i>Mission 14 – The Anabolic Escort</i>	141
<i>Mission 15 – The Cliffhanger</i>	142
<i>Mission 16 – A cup of Libbertea</i>	143
<i>Mission 17 – On the Dock of the Bay</i>	144
<i>Mission 18 – Fast Food Detonation</i>	144
<i>Mission 19 – Feed the Hungry</i>	145
<i>Mission 20 – Leap of Faith</i>	146

Indledning

Historiefortælling har fra tidernes morgen haft stor betydning for mennesket. Siden de første urmennesker malede helleristninger på grottevæggens ru overflade, har mennesket fortalt historier, og siden det talende menneskes første dage har fortællinger været forbundet med indlevelse, fantasi og emotionel ophidselse. På samme måde lever historiefortællingen videre i de nyeste og mest moderne kommunikationsmidler – herunder computerspillet.

Jeg har iagttaget, at computerspil efterhånden er blevet en anerkendt akademisk disciplin, og at udvalget af akademisk litteratur om emnet i disse år vokser støt. Derfor er teorier og praktiske metoder til udvikling af game play ikke længere forbeholdt enkeltstående forfattere. Det er til gengæld litteratur til praktisk udvikling af historiefortælling i spil. Og dette på trods af at de voksende budgetter til AAA-spillene¹ har resulteret i, at historiefortælling er kommet endnu mere i fokus, og spillene inden for stort set alle genrer i langt højere grad, end det er set tidligere, bliver historiedrevne. De to mest markante trends inden for computerspil i disse år er faktisk det stigende internationale salg og den voksende vigtighed af historieelementet i de nyeste spil.²

Jeg undrer mig over, at teorierne og de praktiske metoder på dette område er så mangelfulde. Jeg vil derfor i denne opgave tage udgangspunkt i denne undren og igennem forskellige teorier og metoder opstille en række redskaber til praktisk udvikling af historier til computerspil. Efterfølgende vil jeg med udgangspunkt i disse redskaber analysere en spilhistorie og komme med et bud på, hvordan denne kunne forbedres (se endvidere afsnittet *Denne opgaves formål*).

Spilfortællingens delelementer

En historie er ikke bare en historie. Der er forskellige måder, hvorpå et spil kan formidle sin historie. Ricard Rouse³ fremhæver tre forskellige metoder, som kan benyttes til formidlingen af spilhistorier:

- **Out-of-Game** – Spilhistorien formidles igennem ikke-interaktive sekvenser, som spilleren passivt skal se.
- **In-game** – Historieformidlingen forgår samtidig med, at spilleren faktisk spiller spillet. Selve spiloplevelsen afbrydes altså ikke.
- **Eksternt materiale** – Denne type historieformidling er især at finde i spillets manual og på dets hjemmeside. Historien er altså ikke en del af selve spillet, men beskrives vha. et helt andet medie.⁴

¹ AAA-spil er de mest budgettunge computerspil. AAA-spil kan sammenlignes med Hollywood-produktioner i filmbranchen.

² Langdell, 2007, s. 201

³ Ricard Rouse er spildesigner, som bl.a. har skrevet bogen *Game Design: Theory & Practice*.

Richard Dansky⁵ deler som Rouse spilfortællinger op i forskellige komponenter. Han ser dog ikke på, hvor historien fortælles, men hvilke komponenter selve historiefortællingen består af. Disse grundkomponenter har hver især nogle karakteristika og funktioner i spillet:

- **Story** - Det, der sker i spillet. Altså selve handlingsforløbet.
- **Characters** - De karakterer, som agerer i spillet.
- **Setting** - Den kontekst/verden, som spillet forgår i.
- **Backstory** - De begivenheder, der har ledt op til spillets situation. Altså det handlingsforløb, der ligger forud for selve handlingsforløbet/Story.
- **Cut Scenes** - Out-of-Game filmsekvenser uden interaktion.
- **Scripted Events** - Mindre in-game cut-scenes, hvor spilleren mister kontrollen i et kortere tidsrum - ved en kamerapanorering e.l.
- **In-game Artifacts** - Oplysninger, som indhentes i spillets om spillets historie.⁶

Jeg ser, at Danskys komponenter kan fordeles i to forskellige grupper: Historieelementer og fortællemetoder. De sidste tre elementer (Cut Scenes, Scripted Events og In-game Artifacts) falder alle under gruppen fortællemetoder, da de ikke er dele af historien, men i højere grad er metoder til at fortælle historien med. Dette forstærkes endvidere af, at de alle tre falder ind under Rouses formidlingsmetoder: Cut Scenes er Out-of-Game, Scripted Events er In-game mens In-game Artifacts kan ligge i begge kategorier. Dette efterlader fire begreber i kategorien historieelementer: Story, Characters, Setting og Backstory.

Det kan altså lade sig gøre at dele historieudvikling i spil op i fire delelementer, men hvad indeholder disse elementer, og hvordan skal man i praksis udarbejde dem? Og hvordan får man dem til at fungere sammen i sidste ende?

Hvorfor overhovedet have en spilhistorie?

Med undtagelse af nogle ganske få eksempler har alle computerspil en eller anden form for historie tilknyttet. Andrew Rollings⁷ og Ernest Adams⁸ påpeger da også, at historier er en så fundamental del

⁴ Rouse, 2005, s. 206f

⁵ Richard Dansky er spilforfatter for bl.a. *White Wolf* og *Red Storm* og har bl.a. været med til at udvikle *Far Cry* og *Vampire: The Masquerade*. Derudover har han også skrevet en række romaner og artikler.

⁶ Dansky, 2007, s. 2ff

af spildesign, at spil uden historier bliver reduceret til abstrakte konstruktioner som f.eks. *Tetris*⁹. Men hvis det er muligt at skabe spil helt uden en tilknyttet historie, hvorfor så overhovedet beskæftige sig med dette? Man kunne jo forestille sig, at et spils game play uden en historie i endnu højere grad ville kunne træde i karakter. Man kunne påstå, at et spils historieelementer udelukkende fungerer som støj imellem spilleren og game play. Er dette tilfældet må det konkluderes, at et spil uden en historie er bedre end et spil med en historie.

Sådan forholder det sig dog langt fra altid, og David Freeman¹⁰ modificerer da også ovenstående påstand en smule. Han mener, at et spil uden en historie er bedre end et spil med en dårlig historie.¹¹ Tracy Fullerton¹², Christopher Swain¹³ og Steven Hoffman¹⁴ siger, at et spil ved at have inkorporerede dramatiske (læs: teatraliske) elementer kan berøre den menneskelige psyke og derigennem glæde og fængsle spilleren.¹⁵ Sheldon mener som Freeman heller ikke, at alle spil nødvendigvis *skal* have en historie, men at en god historie kan føre spillet til et højere emotionelt niveau, og at historiefortælling er nødvendig for computerspil, hvis mediet nogensinde skal opnå respekt og finde det sande massemarked.¹⁶ Freeman tilslutter sig dette og siger, at fremtidens spil skal skabe følelser hos spilleren for at kunne overleve – både på et profitorienteret såvel som kunstnerisk plan.¹⁷ Mary DeMarle¹⁸ siger, at spilhistorien kan motivere og engagere spilleren samtidig med, at den skal underholde ved at styrke selve spildelen.¹⁹ Danskyl tilslutter sig dette og siger, at et spils historie basalt kan fungere som narrativt bindeled mellem spillets forskellige begivenheder og skabe en

⁷ Andrew Rollings er bachelor i fysik fra Imperial College i London og Bristol University. Han har arbejdet i spilindustrien siden 1995 og er bl.a. medforfatter på bogen *Game Architecture and Design*.

⁸ Ernest Adams er medstifter af IGDA og spildesignkonsulent. Han har udviklet en række computerspil og skriver desuden Designer's Notebook for websiden www.gamasutra.com.

⁹ Rollings, 2003, s. 91

¹⁰ David Freeman er underviser og konsulent i film- og interaktiv historiefortælling. Han har bl.a. arbejdet på spilversioner af *Shark Tale*, *Van Helsing*, *Crouching Tiger Hidden Dragon* og *Enter the Matrix*.

¹¹ Freeman, 2004, s. 16

¹² Tracy Fullerton er game designer, underviser og forfatter. Hun er bl.a. medforfatter på bogen *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting games*.

¹³ Christopher Swain er underviser i gamedesign på USC School of Cinema. Han er bl.a. medforfatter på bogen *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting games*.

¹⁴ Steven Hoffman er grundlægger af Lavamind og har bl.a. udviklet *Gazillionaire* og *Zapitalism*. Han er bl.a. medforfatter på bogen *Game Design Workshop: Designing, Prototyping and Playtesting games*.

¹⁵ Fullerton, 2004, s. 270

¹⁶ Sheldon, 2004, s. 6

¹⁷ Freeman, 2004, s. 12

¹⁸ Mary DeMarle er underviser og prisnomineret freelance spildesigner/forfatter. Hun har bl.a. arbejdet med *Myst IV: Revelation* og *Homeworld II*.

¹⁹ DeMarle, 2007, s. 72

ramme omkring og retfærdiggøre spillets mekanik og game play. Han mener, at historier i spil har tre grundlæggende funktioner: immersion, belønning og identifikation.²⁰

Immersion

Steven Ince²¹ definerer immersivt game play som værende en så fornøjelig oplevelse, at spilleren taber sig selv i spilverdenen og glemmer alt omkring sig.²² Immersion er altså, når spilleren glemmer alt omkring sig og bliver trukket med ind i spillet. Ved at sætte et spils mekanikker ind i en kontekst får spilleren en grund til at tro på dem og benytte dem. Spilhistorien præsenterer en fantasi, som spilleren kan leve sig ind i, og hans/hendes handlinger får nu en større betydning. Spilleren vil derfor være mere interesseret i at nå spillets mål og derfor også være villig til at arbejde hårdere for at nå dem. Historien kan altså være med til at forstærke selve game playet i spillet.²³ Lykkes dette, mener DeMarle, at spilleren kan blive fuldstændig trukket ind i spillet og væk fra sine vante omgivelser – altså opleve en fuldstændig immersion.²⁴

Dansky nævner, at immersion er det ultimative mål for et computerspil.²⁵ Dette bakkes op af James Newman²⁶, som mener, at netop immersion er en af hovedårsagerne til overhovedet at spille computerspil.²⁷

Belønning

En spilhistorie kan også fungere som en belønning for spilleren, da spilleren, når han/hun har opnået et af spillets mål, får endnu en bid af spillets historie – dette kan være både i form af progression i spillets hovedhistorie, men også baggrundshistorien e.l. Eksempelvis afslører spillet *God of War* gradvist spillets forhistorie, efterhånden som spilleren avancerer i spillet. Denne baggrundshistorie har ingen spilmæssig funktion og fungerer udelukkende som en belønning til spilleren.²⁸

Fullerton, Swain og Hoffman påpeger, at belønning (og i mindre grad straf) er et meget vigtigt element i forhold til at skabe et godt game play, der holder spilleren fanget, netop fordi spillere kan

²⁰ Dansky, 2007, s. 5f

²¹ Steve Ince er pris-nomineret spilforfatter/designer. Han har været med til at udvikle en række spil, bl.a. *Broken Sword – The Sleeping Dragon*.

²² Ince, 2006, s. 169

²³ Dansky, 2007, s. 5f

²⁴ DeMarle, 2007, s. 72

²⁵ Dansky, 2007, s. 16f

²⁶ James Newman er lektor på Bath Spa University College, og han tog den første Ph.d. omhandlende computerspil som socio-kulturelt fænomen. Han har derudover udgivet en række artikler og bøger bl.a. Videogames.

²⁷ Newman, 2004, s. 16f og Newman, 2004, s. 142f

²⁸ Dansky, 2007, s. 6

lide at få belønning. Hvis et spil ikke belønner spilleren, vil han/hun simpelthen miste interessen for spillet.²⁹

Identifikation

Ved at fortælle spilleren, hvad der sker omkring ham/hende, hvem, der er hvem osv., kan spilleren identificere sig med de hændelser, der sker i spiluniverset. Spilleren får derved også en mulighed for at få forståelse for, hvilke effekter hans/hendes handlinger i spillet kan udløse. Spilleren bliver endvidere inviteret til at identificere sig direkte med spillerkarakteren i endnu højere grad end i film og romaner, da spilleren rent faktisk indtager og får medbestemmelse over hovedpersonen i historien.³⁰

Identifikationen forgår i modsætning til immersion, der har med hele spiloplevelsen at gøre, i selve spiluniverset og den historie, der udspiller sig der. Identifikation er derfor en delmængde af immersionen.

Spilhistorien kan altså tilføje flere forskellige lag til et spil. Lag, der som i andre historiedrevne medier kan fortælle en historie og få brugeren til at identificere sig med de forskellige karakterer, men også direkte underbygge og styrke selve spildelen. Men hvordan skaber man historier i spil, der faktisk virker på denne måde og ikke bare skaber støj imellem spilleren og spillet? Og hvordan sikrer man sig, at spillet fremkalder netop de følelser i spilleren, som man som spildesigner ønsker at skabe?

Hvad så med game play?

Forholdet mellem historie og game play skal være i balance, og game play anses ofte som værende det element, der skal veje tungest. Danský påpeger, at historien i et spil oftest skal tilpasses game playet. Hvis historien sløver spillets fremdrift eller på anden måde står i vejen for spillets game play, bør den udelades.³¹ Der findes dog ikke nogen endegyldig definition på, hvad game play er.

Rolling og Adams definerer game play som en eller flere tilfældigt forbundne serier af udfordringer i et simuleret miljø.³² Claus Rosenstand³³ og Per Kyed Laursen³⁴ siger, at game play (som de oversætter

²⁹ Fullerton, 2004, s. 282ff

³⁰ Danský, 2007, s. 6f

³¹ Ibid. s. 10f

³² Rollings, 2004, s. 201

³³ Claus Rosenstand er cand.mag i Kommunikation, Psykologi og Humanistisk Datalogi fra Aalborg Universitet og har skrevet Ph.d.-projekt om Organisering af multimedieproduktion. Han er underviser på Aalborg Universitet og har skrevet en række artikler og bøger.

til *spil-leg*) er muligheden for at lege inden for et spil, hvor *spil* er den type af leg, hvor det gælder om at vinde ud fra et givent sæt regler.³⁵ Altså er det game playet, der giver spilleren mulighed for at interagere med spillet og i sidste ende vinde det. Rosenstand og Laursen påpeger endvidere, at game playet er det vigtigste underholdningsskabende element i et computerspil, og det er i game playet spilleren kan opleve at synke ned i³⁶ - altså opleve immersion. Game playet er den del, der gør, at spillet kan spilles og ikke bare skal ses eller læses. Rosenstand og Laursen hævder desuden, at kvaliteten game play i den praktiske brugssituation er synonym med spillets kvalitet.³⁷

I edutainment, politiske spil o.l. er dette dog ikke altid tilfældet, da vigtigheden af det budskab eller den historie, som spillet skal kommunikere, overskygger spillets underholdningsværdi.

Underholdningselementet er dog i sådanne tilfælde stadigvæk en vigtig del, da den kan være med til at fastholde spilleren.³⁸

I historietunge spil som f.eks. adventurespil holder Rosenstand og Laursens påstand heller ikke. Her varierer game playet ikke meget fra spil til spil. Her skal spillets kvalitet ofte findes i spilhistorien, da den i høj grad er spillets bærende element. Vigtigheden af historien i forhold til game playet må derfor vurderes fra spil til spil, og i nogle spil bør historien veje tungere end game playet.

Mængden af historie kan altså variere meget fra spil til spil. Nogle gange er historien blot en baggrundshistorie, der sætter spillet ind i en kontekst, som kan opsummeres på en enkelt linje (f.eks. i *Space Invaders*), mens den andre gange kan være lige så kompleks som en roman og fungere som spillets bærende og altoverskyggende element (f.eks. i *Grim Fandango*). Imellem disse to modpoler ligger naturligvis et stort spektrum af spiltyper, hvor historie og game play har større eller mindre vægt i forhold til hinanden.

Rollings og Adams opstiller følgende model over historiespektret i computerspil:³⁹



Figur 1 – Rollings og Adams historiespektrum

³⁴ Per Kyed Laursen er udviklingschef på Deadline Games siden år 2000 og har været producer på spillet Total Overdose.

³⁵ Rosenstand, 2003, s. 4

³⁶ Ibid. s. 4

³⁷ Ibid. s. 4

³⁸ Michael, 2006, s. 28-43

³⁹ Rollings, 2004, s. 90

Et spørgsmål, der dukker op, er, i hvilken grad man bør basere sit spil på historiefortælling. Ifølge Rollings og Adams model bestemmes historiens indflydelse på et spil ud fra spillets genre, og historien har ikke nogen særlig stor betydning for selve spillemeknikken, hvis man f.eks. udvikler et strategi-spil. Dermed ikke sagt, at historien i et strategi-spil ikke kan være kompleks. Modellen siger blot, at genrens game play ikke i lige så høj grad som adventure- og rollespil baseres på historien. Modellen giver en god indikation på, hvordan vægten bliver lagt på historiefortællingen inden for de enkelte spilgenrer, men den repræsenterer ikke en særlig nuanceret måde at se tingene på, da det enkelte spils historie og game playets forhold til denne kan varieres meget uafhængigt af genre. Samtidig siger figuren også, at et spil, hvor historien har en stor vigtighed, også har en stor spilkompleksitet. Dette er dog langt fra altid rigtigt, da spilkompleksiteten og mængden af spillemekanikker kan varieres uafhængigt af, hvor stor betydning historien har for game playet. F.eks. kan strategi-spil have en meget stor kompleksitet og et omfangsrigt regelsæt på trods af, at historien ofte er uvigtig i forhold til game playet. Historien bør altså altid tilpasses det enkelte spil. Men hvordan skriver man den rigtige historie? Og hvordan kan man sørge for, at historien ikke kommer til at fylde for meget eller for lidt i forhold til spillets game play?

Spildesigneren som historiefortæller

Som det fremgår af de forrige afsnit, opstår der en lang række spørgsmål i forhold til den praktiske udvikling af spilhistorier. Men hvorfor overhovedet beskæftige sig med disse spørgsmål som spildesigner? Tager man rollefordelingen fra filmindustrien, virker disse spørgsmål umiddelbart kun relevante for forfatteren, da det er ham/hende, der skal skrive manuskriptet.

På trods af at computerspil har flere ting til fælles med film, er de to medier dog som bekendt langt fra ens. Historier i spil, der tager en filmtilgang og bygges op vha. Out-of-Game-filmsekvenser, bliver da også ofte beskyldt for at have en negativ effekt, da deres ikke-interaktive natur trækker spilleren ud af spillet og reducerer ham/hende til tilskuer i stedet for aktør.⁴⁰

Spildesigneren får ofte helt eller delvist rollen som forfatter i spil, da forfattere fra andre medier ikke har tilstrækkelig indsigt i computerspil til at kunne bruge deres traditionelle redskaber til udviklingen af et spilmanuskript.⁴¹ Det kræves derfor, at spildesigneren har forståelse for historieudvikling, da han/hun ofte vil skulle udvikle store dele af eller hele spilhistorier. Sheldon siger, at spilhistorie og game play *skal* udvikles sammen. Hvis man forsøger at presse en historie ned over et allerede eksisterende game play eller omvendt, mener han, at resultatet med stor sandsynlighed bliver dårligt. De to kreative processer skal foregå sideløbende, således at de kan influere på hinanden og indgå i en

⁴⁰ Bl.a. Danský, 2007 ii, s. 131f, Rouse, 2005, s. 207 og Sheldon, 2004, s. 162

⁴¹ Freeman, 2004, s. 17ff

symbiose.⁴² Freeman mener også, at spildesigner- og forfatterrollerne helt skal sammensmeltes til en spildesigner/forfatter-hybrid, der kan mestre den funktionelle og spilmechaniske side af computerspillet såvel som selve historieudviklingen.⁴³

Denne opgaves formål

Jeg vil som spildesigner forsøge at komme frem til en række redskaber, som kan bruges til praktisk udvikling af spilhistorier og samtidig besvare de delproblemer, som jeg har opstillet igennem de forrige afsnit. Jeg tager udgangspunkt i Danskys delelementer (jf. *Spilfortællingens delelementer*): Story, Character, Setting og Backstory, som realiseres i opgavens tre hovedafsnit *Plot*, *Karakterer* og *Spilunivers*.

Jeg har valgt, at sætte Setting og Backstory sammen til kategorien Spilunivers, da jeg ser baggrundshistorien som en delmængde af den kontekst, som spillet tager udgangspunkt i (se også afsnittet *Spilunivers*). Under karakterafsnittet vil jeg så vidt muligt behandle spillerkarakterer og ikke-spillerkarakterer hver for sig, da disse har to vidt forskellige funktioner i forhold til spiloplevelsen (se også afsnittet *Karakterernes overordnede forhold*). Der vil naturligvis være overlappende metoder til udviklingen af disse to typer karakterer og redskaber, der kan bruges til dem begge. Jeg har endvidere valgt plot frem for historie (story), da plot i højere grad end historien har med selve udformningen af fortællingen at gøre, og med hvordan de forskellige historiesekvenser i fortællingen er arrangeret. Da computerspil ofte har en struktur, der adskiller sig fra traditionel historiefortælling, finder jeg det derfor oplagt at lægge mit fokus på plottet (se også afsnittet *Hvad er et plot?*).

Jeg vil under hvert af de tre emner arbejde med og finde frem til nogle praktiske metoder til udvikling af hvert delelement. Jeg vil derudover tilstræbe at bruge den teori og de metoder, som jeg arbejder med, i praksis for at undersøge redskabernes faktiske brugbarhed. Dette vil jeg gøre ved at analysere en case, hvor jeg selv har været involveret i både spildesignet og historieudviklingen, og derefter forsøge at give et bud på, hvordan dette spils spilunivers, karakterer og plot med udgangspunkt i mine analytiske resultater kan videreudvikles og forbedres. En del af opgavens produkt ligger derfor også i de forbedringer, jeg kommer frem til igennem den praktiske brug af de opstillede redskaber. Da jeg selv har været med i udviklingen af casen, ved jeg, hvilke overvejelser og hensigter, der ligger til grund for deres oprindelige form – både game play- og historiemæssigt. Jeg kan derfor have disse in mente, når jeg arbejder videre med spillets historie. Samtidig giver mit arbejde med denne opgave også den sidegevinst, at jeg kan bruge mine resultater i mine egne fremtidige produktioner og samtidig lære af mine fejl således, at jeg i fremtiden vil kunne skabe endnu bedre spilhistorier.

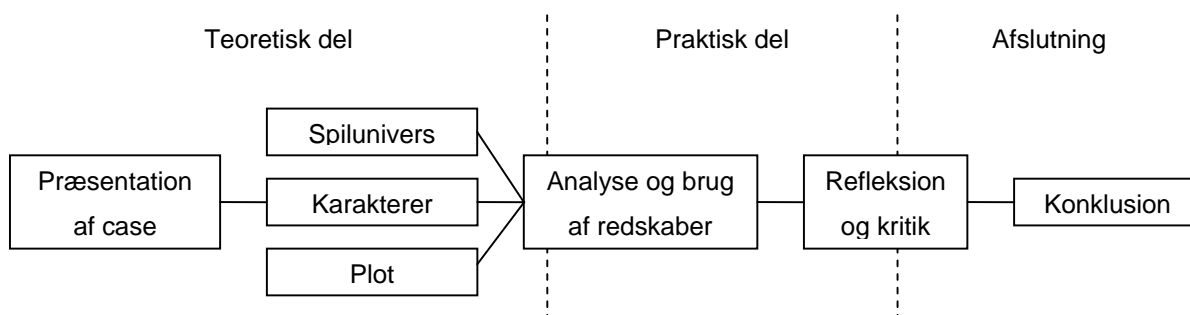
⁴² Sheldon, 2004, s. 153ff

⁴³ Freeman, 2004, s. 34

Projektets opbygning – en grafisk oversigt

Dette projekt er delt i to dele; en teoretisk og en praktisk, som hver skal give belæg for projektets konklusion. Selv om projektet vil ende med et produkt af den praktiske del, er formålet med projektet både at lære og afprøve nogle praktiske metoder til historiefortælling i computerspil og at få indsigt i og diskutere den teori, der ligger til grund for disse metoder.

Jeg har valgt følgende opbygning:



Figur 2 – Opgavens opbygning

Før jeg præsenterer opgavens teoretiske del, vil jeg give en kort præsentation af den case, som vil være genstand for analyse og videreudvikling i opgavens praktiske del.

I den spilteoretiske del af opgaven, vil jeg som tidligere nævnt behandle spiluniverset, karaktererne og plottet hver for sig. Jeg vil først behandle spiluniverset, da dette er rammen om selve historien (jf. afsnittet *Hvad er et spilunivers?*) og samtidig indeholder det alt det, der ligger forud for spillets plot. Det er i spiluniverset, at karaktererne udfører de handlinger, der skaber plottet. Jeg behandler imidlertid karakterudviklingen før plottet med baggrund i, at Lee Sheldon⁴⁴ siger, at handlingsforløb ikke kan fortælles uden karakterer. Han mener, at en histories karakterer er så essentiel en del, at man simpelthen ikke kan begynde at fortælle sin historie, før man kender dem.⁴⁵ Jeg vil derfor også bearbejde karaktererne, før jeg arbejder med plottet. Jeg vil til sidst undersøge udviklingen af selve spilplottet og forsøge at finde redskaber til dette.

Selv om jeg behandler de tre komponenter (spilunivers, karakterer og plot) individuelt, er de i sidste ende alle dele af den samme helhed, som alle har indflydelse på hinanden. Der vil derfor i analysen

⁴⁴ Lee Sheldon har i over 20 år produceret og skrevet TV-serier. Siden 1994 har han dog arbejdet med at skrive computerspil bl.a. *The Riddle of Master Lu*. Derudover har han skrevet en række bøger bl.a. *Character Development and Storytelling for Games*.

⁴⁵ Sheldon, 2004, s. 151

på trods af opdelingen naturligt opstå overlapninger i mellem de tre delementer. Da et spils karakterer som nævnt er grundlaget for et spils historie, vil jeg i min analyse beskæftige mig med alle karaktererne i casen, hvilket naturligt vil bevirke, at karakterafsnittet i analysen vil blive en smule mere omfangsrigt end de to andre afsnit.

I den praktiske del af opgaven vil jeg anvende de teorier og metoder, jeg har fundet i den teoretiske del. Jeg vil her tage udgangspunkt i to udvalgte cases og bearbejde disse vha. de redskaber, jeg har erhvervet mig i projektets teoretiske del.

Afsluttende vil jeg diskutere projektets to dele og de forbehold, jeg har i forhold til opgavens resultater, for til sidst at samle resultaterne og komme med en endelig konklusion.

Præsentation af case

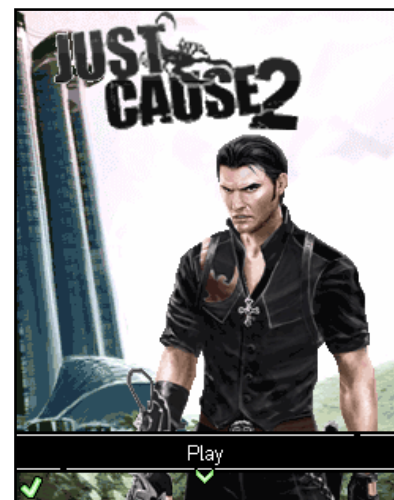
I det følgende afsnit vil jeg beskrive en case, som jeg tidligere har medvirket til udviklingen af. Det er dette spil, som min analyse vil tage udgangspunkt i, og som jeg efterfølgende vil forsøge at videreudvikle ud fra mine analytiske resultater. Der er tale om spillet *Just Cause 2 – Mobile*.

Just Cause 2 – Mobile

Just Cause 2 – Mobile er et spil til mobiltelefoner udviklet af *Progressive Media*⁴⁶ for *Eidos Mobile*, som er en underafdeling af *Eidos Interactive*⁴⁷. Spillet er et isometrisk action-spil, der bygger på den allerede kendte IP⁴⁸ – nemlig *Avalanche Studios*⁴⁹ *Just Cause*, der udkom til forskellige spillekonsoller og PC i 2006. Selvom Just Cause 2 - Mobile bygger på en IP, har spillet en uafhængig historie, der dog genbruger nogle af karaktererne fra det første Just Cause-spil.

Som specialagenten *Rico Rodriguez* skal spilleren med et evigt ladet arsenal af forskellige våben og sin faldskærm flyve, køre og kæmpe sig vej igennem spillets 20 missioner. F.eks. skal spilleren i én mission sprænge et fabriksanlæg i luften, mens han/hun i en anden skal eskortere en lastbil igennem fjendens territorium. Spillets baner er meget åbne og strækker sig over store områder, som det er muligt at udforske. Desuden har flere af banerne sidemissioner, som spilleren kan finde ved at gå sine egne veje.

Da spillet er udviklet til flere forskellige telefoner, svinger mængden af indhold afhængigt af hvilken telefon, spillet spilles på. Dvs. at de versioner, der skal køre på telefoner med mindre regnekraft og hukommelse, ofte har færre baner, en mere skrabet grafik osv. Jeg vil i min analyse tage udgangspunkt i versionen til de kraftigste telefoner, som har den største mængde indhold, men vil dog forholde mig til, at spillets historie skal være skrevet på en sådan måde, at den kan reduceres til de mindre kraftige telefoner.



Titelskærm til Just Cause 2 –
Mobile

⁴⁶ <http://www.progressivemedia.dk/>

⁴⁷ <http://www.eidos.com/> og <http://www.eidosinteractive.co.uk/mobile/>

⁴⁸ IP- Intellectual property

⁴⁹ <http://www.avalanchestudios.se/>

Just Cause 2 – Mobile er ikke udgivet endnu, men manuskriptet kan findes i afsnittet *Bilag 4: Just Cause 2- Mobile manuskript*.

Spillets univers

Just Cause 2 – Mobile forgår i et lettere overspillet og stereotypisk action-univers, som man kender fra amerikanske actionfilm fra 80'erne og 90'erne, hvor de gode (amerikanerne) er rigtig gode, og de onde (amerikanernes modstandere) er rigtig onde.

Spillet forgår på en resurseholdig øgruppe i det Sydekinesiske hav, som hedder *The Xíng Dòng Islands*. Øgruppen bliver styret med hård hånd af den diktatoriske guvernør *Dolph Braunschweiger*. Guvernøren har stoppet al handel med omverdenen, og den amerikanske efterretningstjeneste har iværksat en hemmelig mission, der skal afsætte guvernøren.

Spillets karakterer

Denne mission ledes af agenten Rico Rodriguez, som har regimeskifte som speciale, og hans partner, krigsveteranen *Sheldon*. Rico er en adræt "action man" af spansk afstamning, som skyder, før han spørger. Sheldon er derimod en mere afslappet type, som benytter en hver lejlighed til at gøre sig det behageligt i en bar eller på en strand med de lokale skønheder. Sheldon har dog nogle helt unikke strategiske kompetencer, som efterretningstjenesten ikke kan se bort fra, og når et job skal gøres, ved de, at han ikke skuffer dem.

Rico får også hjælp af våbenspecialisten *Maria Kane*, der ligesom Sheldon også hjalp Rico i det første Just Cause-spil. Maria Kane og Rico har et anstrengt forhold til hinanden pga. en brudt kærlighedsaffære, men de er gode til at arbejde sammen, når det er nødvendigt.

Guvernør Dolph Braunschweiger, som Rico skal rydde af vejen, har en fremtoning og et sprogbrug, der på flere områder parodierer skuespilleren Arnold Schwarzeneggers. Han er en steoridekonsumerende og cigarrygende machomand, der ikke er bange for at ty til voldelige metoder for at beholde sin position som leder på *The Xíng Dòng Islands*.

I løbet af spillet kommer Rico også i kontakt med lederne af to oprørsfraktioner, der findes på *The Xíng Dòng Islands* – *Sully* og *Fat Kong III*. Sully, som leder den venstreorienterede miljøforkæmpergruppe *The Deadhead*, er en hippie, hvis retorik er gennemsyret af hans idealer, men som i sidste ende er villig til at gå på kompromis med disse idealer for selv at få mere magt. Lederen af den anden fraktion, *The Angels of Retribution*, er den tidligere narkobaron og nuværende



Rico i sin faldskærm

millionær *Fat Kong III*, der efter at have fået konstateret en uhelbredelig kræftsygdom, er blevet psykotisk besat af tanken om at straffe de mennesker, der har levet syndige liv.

Spillets historie

Rico og Sheldon bliver i spillets start kastet ud i en mission, hvor de direkte skal angribe Guvernør Braunschweiger, som befinder sig i sin feriehytte. Det viser sig dog, at guvernøren ikke er så let at "få skovlen under", som først ventet. Maria Kane tilkøbes derfor missionen, og en ny plan lægges. Rico skal nu hjælpe de to oprørsfraktioner på øen og med deres hjælp svække guvernøren.

Efterhånden som de to oprørsfraktioner styrkes, bliver guvernøren dog opmærksom på, hvad der er ved at ske på øen, og han kidnapper derfor Sheldon. Han truer Rico med at slå Sheldon ihjel, hvis Rico ikke samarbejder. Rico skal nu fortsat forsøge at styrke de to oprørsstyrker uden at guvernøren fatter mistanke.

De to fraktioner bliver med Ricos hjælp til sidst så stærke, at de starter et oprør imod guvernøren. Det lykkes midlertidigt ikke at afsætte guvernøren, og de to fraktioner bliver udraderet. Guvernørens hær er efter oprøret dog så svækket, at Rico vælger at slå til og forsøge at fjerne guvernøren på egen hånd. Dette lykkes, og beboerne på The Xing Dong Islands bliver endelig befriet fra deres diktator.



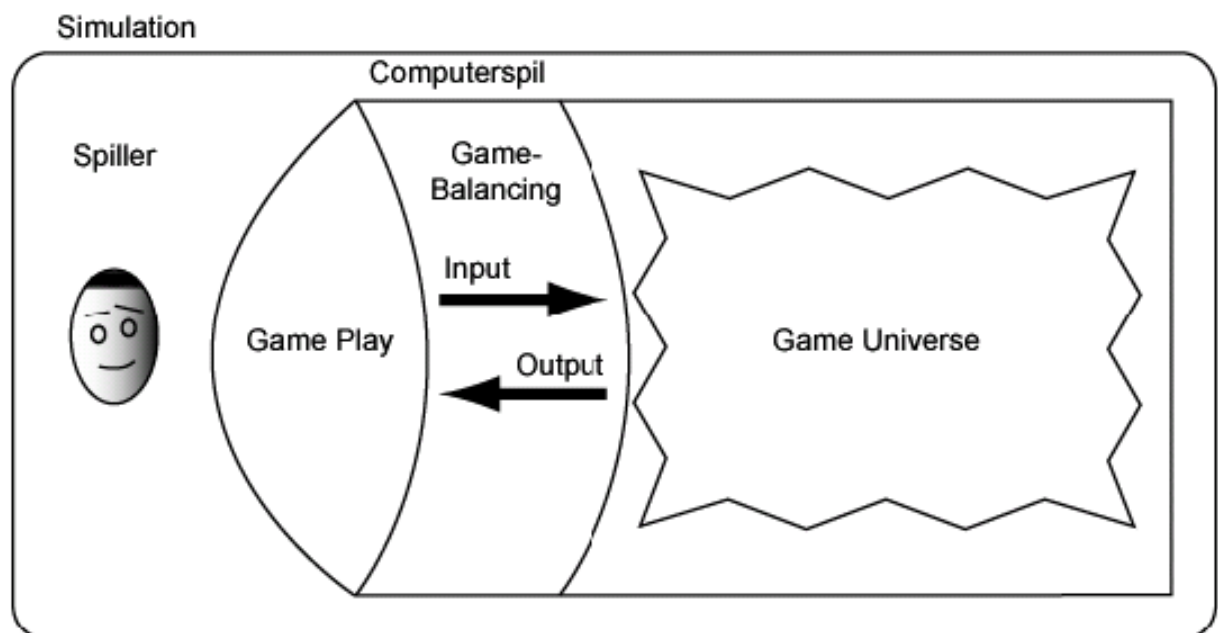
Action packed game play!

Spilunivers

I det følgende afsnit vil jeg gå i dybden med spiluniverset. Jeg vil først finde frem til forholdet mellem spiller og spilunivers, hvorefter jeg vil finde frem til nogle redskaber til rent praktisk at udvikle spiluniverser.

Hvad er et spilunivers?

For at vise hvorledes jeg ser spiluniversets overordnede rolle, tager jeg udgangspunkt i en model udarbejdet af Rosenstand og Laursen. Modellen stammer fra et manifest, som de har skrevet om den danske computerspilsindustri. Modellen viser, hvorledes spilleren kan påvirke computerspillet.



Figur 3 - Rosenstand og Laursens model

Rosenstand og Laursen mener, at alt i computerspillet bliver bygget op omkring spiluniverset (her *Game Universe*). Spilleren ved således, hvad han/hun kan forvente ud fra spiluniverset.⁵⁰ Forgår spillet f.eks. i en dystopisk fremtidsverden, hvor robotterne har taget magten, kan det måske komme som en overraskelse for spilleren, at der venter et ondsindet metal-humanoid omkring det næste hjørne, men det er forventeligt netop i den kontekst, som spillet forgår i. Spiluniverset sætter altså en

⁵⁰ Rosenstand, 2003, s. 3

ramme om og grænse for, hvordan det er plausibelt, at plottet udvikler sig, og hvilke karakterer, der kan optræde i spillet.

Til det dette tilføjer Danský, at det er vigtigt, at spilleren forstår spiluniverset, så han/hun har en idé om, hvad der kan forventes. Er dette ikke tilfældet, bliver spilleren fremmedgjort i spillet og har derfor sværere ved at gøre sig det behageligt. Danský siger derfor, at spil, der tager udgangspunkt i et univers, der ligger tæt på virkeligheden, ikke behøver så megen forklaring, som mere fremmedartede universer og hybrider af forskellig art.⁵¹

Rosenstand og Laursen mener, at spiluniverset også har indflydelse på spillets game play, da spillets mekanikker på samme måde som historien er bundet af spiluniverset. Det vil f.eks. sige, at de fysiske regler, der gælder i spiluniverset, også skal gælde i game playets regler. De mener derfor, at et helstøbt spilunivers kan være med til at sikre et helstøbt game play.⁵² Når man som spildesigner/forfatter skaber sit spilunivers, er det derfor vigtigt at have for øje, at dette er tilpasset spillets game play – eller at game playet er tilpasset spiluniverset, hvis man udvikler universet inden game playet.

Ikke alle spil har et visuelt eller auditivt spilunivers ifølge Adams og Rollings. I text adventures (f.eks. *Zork*), som ofte kun består af tekst, skabes selve spiluniverset udelukkende i spillerens hoved.

Spildesigneren må derfor tage sine litterære talenter i brug for at skabe det ønskede univers.⁵³

Spillets karakterer vil altid være bundet af spiluniverset og vil altid befinde sig inden for dette.⁵⁴

Samtidig er det også kun muligt for spilleren at påvirke spiluniverset vha. sin spillerkarakter.⁵⁵

Adams og Rollings tilføjer til dette, at de fleste spillere rent faktisk oplever game play som værende interaktion imellem sig selv og spiluniverset.⁵⁶ De tilføjer, at spilleren, når han/hun opnår fuld forståelse for spillets game play, langsomt opløser spiluniverset til en abstraktion. Spilleren ser altså igennem den fantasi, som spiluniverset skaber, og fokuserer udelukkende på spillets mekanikker og regler. Dette underminerer dog ikke vigtigheden af spiluniverset og den fantasi, som spiluniverset tilbyder spilleren at træde ind i. Det er ofte spiluniverset, som får spilleren til at spille spillet i første omgang, og det er i høj grad denne, der får ham/hende til at fange interesse for spillet, når han/hun står med spillet i hånden i butikken. Det er altså ikke nødvendigvis game playet, der sælger et spil, men i lige så høj grad den fantasi, som spillet kan tilbyde i kraft af sit univers.⁵⁷

⁵¹ Danský, 2007, s. 3

⁵² Rosenstand, 2003, s. 4

⁵³ Adams, 2007, s. 98

⁵⁴ Rosenstand, 2003, s. 5

⁵⁵ Kristensen, 2004, s. 67

⁵⁶ Adams, 2007, s. 97

⁵⁷ Rollings, 2003, s.56f

Spiluniversets dimensioner

Spiluniverset påvirker som nævnt alle aspekter af spillet, så når man skal skabe et spilunivers, bliver man nødt til at tage stilling til, hvordan spiluniverset fungerer i forhold til, hvordan den virkelige verden fungerer. Afhængigt af game playet kan denne forskel variere meget. I et spilunivers kan jorden f.eks. sagtens være flad og tyngdekraften sat ud af spil, hvis game playet kræver dette.

I det følgende vil jeg gennemgå nogle forskellige aspekter af spiluniverset, som man som spildesigner/forfatter bør tage stilling til, når man skaber sit spilunivers.

Den fysiske dimension

Adam og Rollings siger, at spilleren i næsten alle spil vil befinde sig i en eller anden form for simuleret rum. Dette rums fysiske egenskaber har stor indflydelse på spillet.⁵⁸

Når man som spildesigner skal skabe et fysisk rum, er en af de første ting man skal tage stilling til rummets dimensionalitet. Her er ikke kun tale om spillets grafiske perspektiv, men i lige så høj grad om selve game playets dimensioner, da et spil sagtens kan benytte sig af 3D-grafik og have en stor grafisk dybde og samtidig have et todimensionelt game play (f.eks. *Klonoa: Door to Phantomile*). Adams og Rollings nævner fire forskellige dimensionaliteter, som spil kan benytte sig af⁵⁹:

To dimensioner

Fra computerspillets fødsel og helt op igennem 80'erne og 90'erne var de fleste computerspil og deres spilverdener i to dimensioner. I klassiske platformspil (f.eks. *Super Mario Bros*) begrænsede spiluniversets flade design spillet til at forgå på to akser – nemlig horisontalt og vertikalt. Dette blev ofte visualiseret tydeligt i spillets grafik, som rent faktisk var helt flad at se på. Spilverdener i 2D-spil er naturligvis ikke altid set i profil som i platformspil. Eksempelvis er spillerens perspektiv i *Sim City* placeret top-down over en by, som skal bygges op, men spilleren er til stadighed bundet af to dimensioner.

To og en halv dimension

I spil med to og en halv dimension består spiluniverset af forskellige 2D-lag ovenpå hinanden. Det er muligt at bevæge sig imellem disse to lag, men der er ikke tale om reel 3D. F.eks. benytter spillet *StarCraft* sig af 2.5D. De forskellige luftfartøjer kan bevæge sig over resten af spillets fartøjer – altså i et andet lag, men der er ikke noget imellem de to lag. Her er altså reelt tale om to todimensionelle lag, som der kan skiftes i mellem.

⁵⁸ Ibid. s. 99

⁵⁹ Ibid. s. 99ff

Tre Dimensioner

3D-spil arbejder udover de to dimensioner også i dybden, hvilket åbner op for en lang række anderledes spilmekanikker. Her er spilleren ikke længere bundet af to dimensioner, men kan som i det virkelige liv også bevæge sig ind i billedet. Dybden giver derfor også spiluniverset en langt større realisme i forhold til 2D-universer.

Shigeru Miyamoto⁶⁰ påpeger, at der er både fordele og ulemper ved 3D. Den største fordel, er at spilleren pga. den tredje dimension i langt højere grad føler sig inde i spillet. Samtidig tilfører den tredje dimension en del kompleksitet til spillet i forhold til todimensionale spil, og introduktionen af 3D i computerspil har da også medført mange spil, der er langt sværere at spille.⁶¹

Fire Dimensioner

En fjerde dimension (tiden er i denne sammenhæng den nulte dimension) kan tilføjes et spil ved at skabe alternative virkeligheder i spiluniverset. Dette kan gøres ved at skabe to parallelle spiluniverser med forskellige regler tilknyttet. Eksempelvis indeholder spillet *Legacy of Kain: Soul Reaver* en materiel og en spirituel version af den samme verden, som spilleren kan skifte imellem.

Torben Kragh Grodal⁶² ser som Adams og Rollings også fire forskellige former for rum i computerspil. Han taler dog ikke om dimensioner, men derimod om et funktionelt og afgrænsende rumbegreb. Den første type rum er det ydre og uafgrænsede rum omkring spillet. Dette rum definerer miljøet omkring spilleren i en given situation f.eks. et ørkenlandskab eller en rumstation (se også afsnittet *Den miljømæssige dimension*). Det andet rum er de containere, der afgrænser spilområdet. Dette er altså den fysiske plads, som spilleren kan bevæge sig inden for f.eks. et værelse eller en hule. Grodals tredje rum kalder han *Access Points*. Dette er bindeled imellem spillets forskellige containere f.eks. døre og vinduer. Han siger, at en stor del af mange spil netop er spillerens kamp for at komme igennem disse Access Points og derved opnå adgang til nye rum. Den sidste form for rum, som Grodal ser i computerspil, er stier. Disse er blot forbindelsesled imellem to containere. Grodal siger, at spillere i computerspil opbygger kognitive kort over spillets fysiske rum, når han/hun bevæger sig imellem de forskellige typer af rum. Han tilføjer, at visse spil faktisk hjælper spilleren med denne proces ved simpelthen at stille kort over det tilgængelige spilområde til rådighed.⁶³

⁶⁰ Shigeru Miyamoto er japansk spildesigner for Nintendo. Han står bl.a. bag spillene *Donkey Kong*, *Super Mario* og *The Legend of Zelda*.

⁶¹ DeMaria, 2004, s. 239

⁶² Torben Kragh Grodal er professor i film- og medievidenskab på Københavns Universitet. Han har skrevet både akademiske bøger og artikler. Bl.a. står han bag bogen *Moving Pictures - A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*.

⁶³ Barner-Rasmussen, 1998, s. 241ff

Netop fordi spilleren løbende skaber kognitive kort over spillets spilunivers, er man som spildesigner/forfatter også nødt til at skabe et spilunivers, der er konsistent. Gør man ikke det, vil spilleren med stor sandsynlighed forvirres, og spiluniverset vil opleves som værende usammenhængende.

Når spiluniversets fysiske forhold fastlægges, skal dets størrelsesforhold også overvejes. Både den absolutte størrelse af det repræsenterede rum og størrelsesforholdet imellem de objekter, der befinder sig i rummet. I abstrakte spil, der ikke har nogen relation til noget i den virkelige verden (f.eks. *Tetris*), er dette naturligvis ikke altid muligt at definere. Adams og Rollings siger da også, at relative størrelsesforhold i sådanne tilfælde ikke er vigtige.⁶⁴

Størrelsesforholdene i spiluniverset er især vigtige at overveje, når spillet foregår i et univers, der foregiver at være det samme som det virkelige (f.eks. *FIFA 08*) og i endnu højere grad i seriøse simulationsspil. Det kan naturligvis være nødvendigt at slække en smule på realismen pga. game playet, men hvis spillet skal kommunikere realisme, er det meget vigtigt, at dets spilunivers giver så akkurat en repræsentation af virkeligheden som muligt.

Det er ofte game playet, som har indflydelse på størrelsesforholdene i spiluniverset. Det kan være nødvendigt at forstørre specifikke objekter eller hele områder i spiluniverset for at give en bedre game play-mæssig oplevelse. Spilmekaniske objekter kan forstørres eller skifte størrelse i en pulserende rytme for at rette spillerens opmærksomhed på dem, og store udendørsområder kan formindskes, således at spilleren ikke skal bruge så lang tid på at bevæge sig hen over dem. Denne form for relativitetsforskydning i forhold til virkeligheden accepteres i de fleste tilfælde af spilleren, undtagen som nævnt i virkelighedsrepræsenterende spil, da den typiske spiller fortrækker, at spiloplevelsen er god frem for at realismen er høj.⁶⁵

Den temporale dimension

Tiden i spiluniverset skal også designes, da denne ofte ikke fungerer på samme måde som i virkeligheden. Nogle gange kører den meget hurtigere (f.eks. *Civilization*), mens den andre gange kører langsommere eller helt kan standses (f.eks. *Mass Effect*). I nogle spil forsøges en form for dagscirkel simuleret, hvor solen står op om morgenen og går ned igen om aftenen. Dette kan gøres for at skabe et mere levende spilunivers eller af rent game play-mæssige årsager.

I *The Elder Scrolls IV: Oblivion* lukker butikkerne og ikke-spillerkaraktererne går i seng, når der bliver aften. Her påvirker spillets temporale dimension altså game playet. Tiden går dog langt hurtigere end i virkeligheden, og spilleren vil sagtens kunne opleve flere dage gå i spillet i løbet af en enkelt dag i virkeligheden. Samtidig kan spilleren også sætte spillerkarakteren til at sove og på den

⁶⁴ Adams, 2007, s. 103

⁶⁵ Ibid. s. 105

måde spole tiden frem. Spilleren har på den måde også mulighed for at påvirke tiden i spillet – dog kun fremad i tid, medmindre han/hun springer tilbage til et tidligere gemt stadie i spillet (se også afsnittet *At afslutte sit plot*).

Adams og Rollings opstiller tre forskellige tidsdimensionaliteter, som spil kan benytte sig af⁶⁶:

Variierende tid

I spil, hvor der indgår inaktive situationer, springer spillet frem til afslutningen på denne situation (som f.eks. i *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) eller lader tiden i disse situationer passere i et langt hurtigere tempo end i resten af spillet. Eksempelvis benytter spillet *The Sims* sig af variabel tid. Spillet er et simuleret dukkehus, hvor spillerkaraktererne har en række behov, som de skal have opfyldt for at overleve, herunder bl.a. søvn. Tiden i spillet løber meget hurtigere end i virkeligheden, således at en 16 timers dag tager ca. 20 minutter at gennemspille. Samtidig bevæger karaktererne i spillet sig ikke tilsvarende hurtigt, og tiden bliver derfor en vigtig modstander i spillet. Når spillerkaraktererne skal sove, sættes bevæger tiden sig endnu hurtigere, således at en otte timers nat er ovre på nogle få sekunder.

Anormal tid

I nogle spil bevæger tiden sig med forskellige hastighed i forskellige dele af spillet. F.eks. tager det lige så lang tid for et træ at vokse op, som det tager at producere fem metalstænger i spillet *Settlers III*. Dette virker meget urealistisk i forhold til den virkelige verden, men samtidig kan sådanne kompromiser være nødvendige, hvis balancen i spillet vurderes som vigtigere end realismen.⁶⁷ At et træ vokser op med en utrolig fart i forhold til i vores verden, er dog ikke nødvendigvis udtryk for en anormal tid i spiluniverset. Det kan naturligvis også ske, fordi træerne i netop dette spilunivers gror meget hurtigere. Dette argument vil uproblematisk kunne bruges, hvis spillet er sat i en fantasiverden, hvor andre regler fra vores verden heller ikke gør sig gældende, men vil stride imod spillets univers, hvis spillet er sat i et realistisk spilunivers.

Spillerdefineret tid

I sportsspil (f.eks. *FIFA 08*), hvor der fra den fysiske sportsgren udenfor computeren allerede findes konventioner om, hvor lang tid spillet skal tage, før det er ovre, er det ofte nødvendigt for computerspilsversionen af sportsgrenen at lade tiden være op til spilleren. Dette sker, således at spilleren i et fodboldspil ikke skal afsætte 90 minutter og en halvlegspause til hvert spil. For at bibeholde realismen i forhold til det fysiske spils konventioner, tæller tiden stadigvæk op til 90

⁶⁶ Ibid. s. 107ff

⁶⁷ Ibid. s. 108

minutter, før kampen afsluttes, men optællingen forgår i et tempo afhængigt af, hvor lang tid spilleren har ønsket, at kampen skal vare.

I nogle spil er det også muligt for spilleren at justere tiden løbende i spillet. I f.eks. flysimulatorer vil der ofte være perioder mellem start og landing, hvor spilleren er næsten inaktiv. I disse perioder er det typisk muligt for spilleren at skrue tempoet op, i modsætning til når spillerkaraktererne sover i *The Sims*, hvor det er spillet, der afgør, hvornår tiden i spillet skal skifte tempo.

Den miljømæssige dimension

En meget stor del af et spils univers er det miljø, som spillet rent faktisk forgår i. Dette miljø har stor indflydelse på, hvordan spillet rent visuelt og auditivt vil komme til at se ud i sidste ende. Som spildesigner/forfatter skal man derfor være klar over, at den miljømæssige dimension vil have stor indflydelse på spillets samlede udtryk og derfor også skal være tilpasset spillets overordnede temaer og game play.

Et hvert spilmiljø er sat i en antropologisk, kulturel kontekst, som påvirker alle spillets objekter. Her kan være tale om karakterernes tro, værdier og politiske overbevisninger. Disse skal altså projekteres ud i spiluniverset, samtidig med at de ting, der ikke er en del af den kulturelle kontekst, skal holdes væk fra spiluniverset. Den kulturelle kontekst påvirker på denne måde karakterernes mulige handlinger såvel som den æstetiske udtryksmåde. Eksempelvis ville det være naturligt, at arkitekturen, klædedragterne osv. i et realistisk spil om danske vikinger omkring år 1000 afspejlede vikingernes måde at bygge huse, arbejde med tekstiler og deres tro på de gamle guder. Samtidig ville spiluniversets kulturelle kontekst blive brudt, hvis spilleren i stedet for at ride til hest kunne tage sin knallert til slagmarken. Altså skal spillets kulturelle kontekst komme til udtryk igennem spiluniverset såvel psykisk som fysisk. Den skal afspejles i, hvordan bygningerne ser ud, hvordan menneskene går klædt osv. F.eks. kunne et meget religiøst folkefærd bære store spirituelle symboler og have prangende templer og statuer.

I spiluniversets kulturelle kontekst ligger også spillets baggrundshistorie. Hændelser forud for selve handlingsforløbet kan have formet hele folkeslag (igennem krige, naturkatastrofer osv.) eller enkelte personer (igennem personlige oplevelser osv.). Når man som spildesigner/forfatter skal designe et spilunivers, skal man tage stilling til, hvilke kulturelle hændelser og strømninger, der ligger til grund for spiluniversets tilstand. Dette er naturligvis ikke nødvendigt i alle spil, men hvis spil bevæger sig langt væk fra vores kendte kultur, kan en gennearbejdet kulturel kontekst sikre et sammenhængende spilunivers.

Detaljegraden af spiluniverset skal man som spildesigner/forfatter også overveje. Jo dybere den kulturelle kontekst er, og jo mere den bliver forankret i spiluniverset, jo større bliver spillets realisme og troværdighed. Naturligvis kræver det også langt flere resurser at skabe et spilunivers, der afspejler alle facetter af den kulturelle kontekst. Samtidig kan detaljegraden af spiluniverset også skade game

playet, hvis den bliver for omfattende. Spilleren bliver simpelthen ude af stand til at kunne overskue spillet, hvis det kræves, at han/hun skal holde styr på alt for mange detaljer. Hvad der afgør, hvor mange detaljer et spil kan rumme varierer naturligvis meget fra spil til spil. I spillet *Mass Effect* ligger der en meget omfattende baggrundshistorie til grund for spiluniverset, og spillet har en meget stor detaljegråd. Spilleren behøver dog ikke at kunne overskue alle disse detaljer, men har i stedet mulighed for at slå dem op i en logbog, hvor de gemmes løbende, når spilleren opdager dem. Altså er en høj detaljegråd ikke nødvendigvis lig med, at spilleren skal kunne holde styr på en stor mængde informationer.

Når de miljømæssige aspekter af et spilunivers skabes, skal man som spildesigner/forfatter være opmærksom på, at nogle typer spiluniverser er meget anvendte. Spiluniverser, der tager udgangspunkt i overbrugte universer, har stor risiko for at fremstå som klichéfyldte og uoriginale. Eksempelvis er der et utal af spil, der finder inspiration i fantasy-verdenerne fra *Dungeons & Dragons*, som igen er inspireret af J. R. R. Tolkiens⁶⁸ univers. Adams og Rollings mener, at computerspillerne er vokset fra eventyruniverserne og nu vil udforske og underholdes i andre miljøer. De mener derfor også, at spiluniverser bør finde inspiration på mere udforskede områder og ikke kun lade sig inspirere af overbrugte filmuniverser o.l. Hvis fokuset ikke ligger på spiluniverset, eller spillet ikke bruger tid på at forklare sit univers, kan disse kliché-universer dog med fordel tages i brug, da spilleren, når han/hun genkender dem, staks vil vide, hvilket univers spillet forgår i.⁶⁹ Dette har dog også den ulempe, at spilleren går til spillet med en fuldstændig forudindtaget idé om, hvad spiluniverset indeholder, og derfor måske vil finde det forvirrende og fremmedgørende, hvis nuancer og detaljer i universet afviger fra denne prædefinerede idé. Altså bør man som spildesigner/forfatter være opmærksom på, at det spilunivers, man skaber, ikke bare er en kopi af noget allerede kendt, da dette ofte vil fremstå som værende uoriginalt – medmindre formålet med spiluniverset netop er, at spilleren med det samme skal kende spiluniverset.

Den etiske dimension

Som spildesigner/forfatter er man herre over, hvad der er rigtigt og forkert i spiluniverset, og det er muligt at lade spiluniverset og dets karakterer reagere på spillerens interaktioner ud fra et moralsk kodeks, der ligger så langt fra det, spilleren kender fra sin egen kultur. Spiluniverset fortæller spilleren, hvad der er godt/ønskværdigt og ondt/ikke ønskværdigt for spilleren at opnå. Spilleren må indordne sig efter spiluniversets etiske standarder, hvis han/hun vil vinde spillet. De etiske normer i

⁶⁸ J. R. R. Tolkien var professor i engelsk sprog og litteratur. Han har forfattet akademisk såvel som skønlitteratur. Mest kendt er han fra bøgerne *Hobitten* og *Ringenes Herre*.

⁶⁹ Adams, 2007, s. 115ff

spiller ligger ofte langt fra normerne i kulturen uden for spillet. Spilleren bliver ofte belønnet for at udføre ekstreme handlinger som at slå ihjel, stjæle osv.⁷⁰

I spillet *Fallout* kan spilleren f.eks. handle både moralsk og umoralsk i forhold til de etiske regler, der gør sig gældende i spiluniverset. Handler spilleren umoralsk ved f.eks. at gå til en prostitueret eller slå børn ihjel, kan dette give både fordele og ulemper i spillet. Disse handlinger strider imod den gængse moral i spiluniverset (ikke-spillerkaraktererne mister respekt for spillerkarakteren osv.), men samtidig siger spillets moralkodeks ikke entydigt, at handlingerne er hverken gode eller dårlige men derimod, at der er både positive og negative konsekvenser ved alle valg. Altså er det etiske normsæt blandt karaktererne, der befolker spiluniverset, ikke altid det samme som den etiske dimension, som spillet præsenterer. Samtidig opstiller spil, der har et mere nuanceret moralsk kodeks, hvor spillerens handlinger ikke altid er ubetingede gode eller dårlige, nogle moralske udfordringer for spilleren, hvor han/hun tvinges til at tage stilling til, hvad han/hun selv har moral til at gøre.

At spillets etiske kodeks afviger fra den virkelige verden giver plads til en fantasiudlevelse, som spillet, netop fordi det forgår i en virtuel verden, kan tilbyde. Spiluniversets etiske kodeks giver spilleren mulighed for at udleve nogle ting, som han/hun ikke kan i virkeligheden.

Ifølge Rouse er netop fantasiudlevelse en af hovedårsagerne til, at vi spiller computerspil. Han siger, at mennesker har brug for den eskapisme, som bl.a. computerspillet kan tilbyde, og at en af computerspillets klare forcer i forhold til f.eks. skønlitteratur og film er, at spilleren selv har mulighed for at "være" en anden person og have andre egenskaber, end han/hun har i virkeligheden.⁷¹

Denne holdning understøttes af bl.a. Chris Crawford⁷², som allerede i 1982 beskrev fantasiudlevelseselementet, som værende en af de vigtigste dele af et computerspil.⁷³

Opsamling

Når man skal skabe sit spilunivers, er der en lang række dimensioner, man skal tage stilling til. Tilsammen kan disse dimensioner skabe et spændende univers, som spilleren har lyst til at befinde sig i og udforske. Hvilken form, disse forskellige dimensioner ender med at tage, kan afhænge af både spilbalancen såvel som æstetiske overvejelser. Det er dog vigtigt, at spiluniverset inden for hver af disse dimensioner holdes konsistent, således at spillerens billede af et sammenhængende og troværdigt univers ikke brydes.

⁷⁰ Ibid. s. 120ff

⁷¹ Rouse, s. 7f

⁷² Chris Crawford: Spil designer og pioner inden for udvikling af spilteori, lavede sit første spil (Tanktics) i 1979 og udgav i 1982 sin første bog om spildesign *The Art of Computer Game Design*.

⁷³ Andersen, 2004, s. 51

Det kan være en fordel, at bygge et univers op, som minder om noget, der allerede er kendt, da spilleren på den måde hurtigt kan genkende universet og derfor ikke skal bruge særlig lang tid på at sætte sig ind i det. Ulempen er dog, at sådanne universer har risiko for at blive kedelige og/eller komme til at fremstå som klichéer, og derfor får spilleren til miste lysten til at spille i universet. Det kan derfor til tider være fordelagtigt, at man som spildesigner/forfatter researcher og lader sig inspirere nogle alternative steder, som spiluniverser ikke så ofte tager udgangspunkt i.

Når et spilunivers er skabt, skal det befolkes med karakterer. Det næste afsnit omhandler udviklingen af disse karakterer.

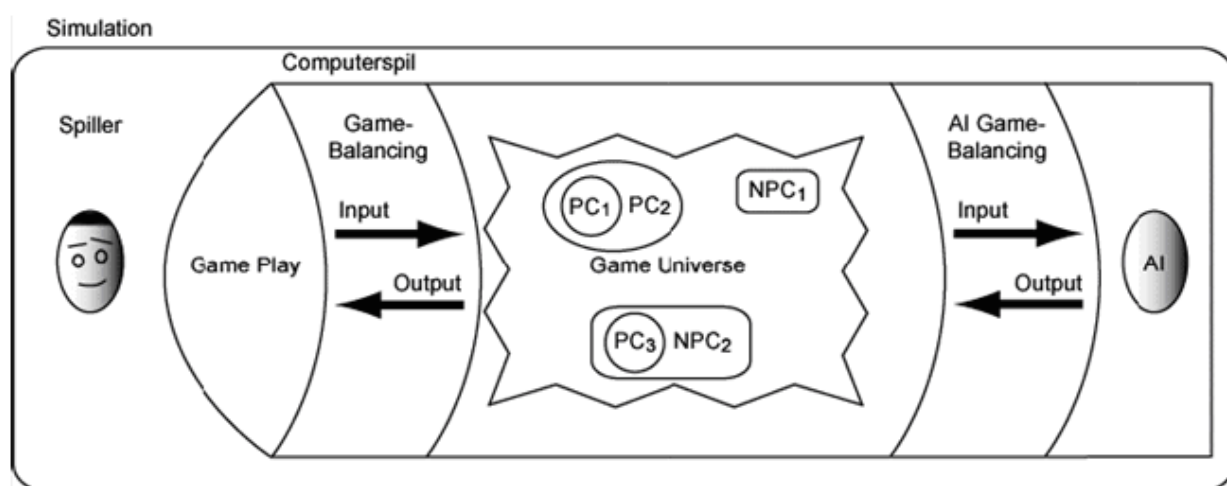
Karakterer

Aristoteles siger, at der uden karakterer ikke er en historie. Stephen Jacobs⁷⁴ siger med udgangspunkt i dette, at en historie i såvel computerspil som i et hvilket som helst andet medie skal have mindst én karakter, før det er en historie.⁷⁵

Før jeg undersøger redskaber til at skabe spillerkarakterer med, vil jeg i det følgende afsnit forsøge at redegøre for spillerkarakteren og dennes forhold til spilleren, og de forskellige måder, hvorpå spillerkarakteren repræsenteres i spiluniverset.

Karakterernes overordnede forhold

For at vise hvorledes jeg ser det overordnede forhold mellem spiller og spillerkarakteren, tager jeg igen udgangspunkt i Rosenstand og Laursens model, som her vises i en udvidet form i forhold til den tidligere anvendte model.



Figur 4 - Rosenstand og Laursens model

Rosenstand og Laursen skelner imellem to typer karakterer, nemlig spillerkarakteren (her betegnet som PC for Player Character) og ikke-spillerkarakterer (her betegnet som NPC for Non Player

⁷⁴ Stephen Jacobs er professor i informations teknologi på Rochester Teknologiske Institut, hvor han bl.a. underviser i spilhistorieskrivning. Han er leder af Lab for Technological Literacy og har redigeret flere bøger samt skrevet en række artikler.

⁷⁵ Jacobs, 2007, s. 35

Character). Spillerkarakteren er den karakter, som spilleren har kontrol over, mens ikke-spillerkaraktererne kontrolleres af spillet via en bagvedliggende AI (kunstig intelligens). Spillet kontrollerer ikke-spillerkaraktererne og kan igennem disse påvirke spiluniverset og derved også spillerkarakteren. Ikke-spillerkarakterer bygger som nævnt deres adfærd på en prædefineret AI, og alle deres handlingsmønstre osv. skal bestemmes på forhånd. Dette kan gøres via regler og algoritmer, som ikke-spillerkarakteren altid følger (f.eks. botterne⁷⁶ i *Quake 3*), eller via en mere manuskriptlignende kode, som spilleren kan avancere i ved at fortage de rigtige handlinger (f.eks. de forskellige interagerbare karakterer i *The Secret of Monkey Island*).

Om spillerkarakteren bruger Rosenstand og Laursen ordet avatar, der i indisk mytologi betyder en krop, som en gud midlertidigt tager bolig i.⁷⁷ Dette forhold diskuteres endvidere af Ulf Wilhelmsson⁷⁸, som siger, at et menneske er delt i subjektet (det mentale) og selvet (det kropslige), hvor selvet fungerer som en slags beholder for subjektet. Han siger, at en computerspiller videregiver sit subjekt til sin spillerkarakter. Spillers subjekt kan kun ræsonnere, men ikke handle i spiluniverset uden at benytte sig af spillerkarakterens selv.⁷⁹ Spillerkarakteren stilles altså til rådighed for spilleren, som igennem denne kan påvirke spiluniverset.

Dette forhold er dog ikke nødvendigvis så simpelt, da nogle spillerkarakterer har en vis autonomi. Spilleren har derfor i sådanne tilfælde ikke fuldkommen kontrol over spillerkarakterens selv, men må finde sig i at dele subjekt med spillerkarakteren. Spillerkarakteren kan altså i nogle tilfælde modarbejde spillerens ønsker med sit eget subjekt. Spilleren har derfor kun indflydelse på så stor en del af spillerkarakterens subjekt, som spillerkarakterens personlighed tillader det. F.eks. nægter spillerkarakteren i spillet *Full Throttle* at gå ud i et minefelt, hvis spilleren forsøger på dette, før minefeltet er blevet ryddet.⁸⁰

Rosendahl og Laursen har i deres model tre forskellige spillerkarakterer (PC1, PC2 og PC3). Disse skal ses ud fra den situation, som de befinder sig i, og kontrolleres derfor af spilleren ud fra denne. PC3 er den klassiske avatar, som spilleren kontrollerer direkte igennem sine inputs. PC1 er en spillerkarakter, der transporteres e.l. af en anden karakter (PC2), som spilleren derved får kontrol over.⁸¹ Dette ses f.eks. i *Gears of War*, hvor spillerkarakteren på et tidspunkt sætter sig i et køretøj. Spilleren overtager herefter kontrollen af køretøjet i stedet for spillerkarakteren, og køretøjet bliver derved den kontrollerbare spillerkarakter.

⁷⁶ En *bot* (robot) er en computerstyret mod- eller medspiller.

⁷⁷ Rosenstand, 2003, s. 5

⁷⁸ Ulf Wilhelmsson er Ph.d. og lektor. på Högskolan Skövde. Han har skrevet en række bøger bl.a. *Enacting the point of being - Computer games, interaction and film theory*.

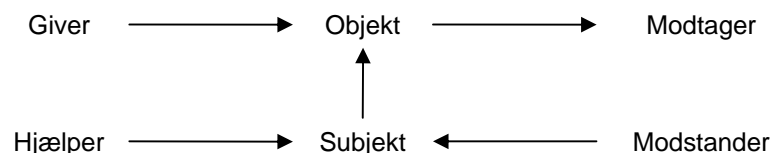
⁷⁹ Wilhelmsson, 2001, s. 145ff

⁸⁰ Sørensen, 2007, s. 13f

⁸¹ Rosenstand, 2003, s. 5

Karakterer som plotdrivende redskab – en klassisk metode

Inspireret af bl.a. Vladimir Propps⁸² arbejdede en række franske forskere videre på Aristoteles ide om plotstyrende karakterer, hvilket resulterede i række forskellige modeller til analyse og udvikling af narrativer. I 1974 opstillede Algirdas Julien Greimas⁸³ den såkaldte aktantmodel, som nok er den mest kendte:



Figur 5 – Grafisk illustration af Aktantmodellen

Subjektet er helten eller hovedpersonen i historien, og objektet er det mål, som hovedpersonen forsøger at nå. I fortællingen om *Robin Hood*, er Robin Hood subjektet, og hans objekt er at afhjælpe social nød og uretfærdighed. Til at nå sit mål får hovedpersonen ofte hjælp af andre karakterer e.l. og stilles overfor en eller flere modstandere. Robin Hood får bl.a. hjælp af Lille John, sine raske svende osv., mens han bl.a. modarbejdes af sheriffen af Nottingham. For at subjektet kan opnå sit objekt, må objektet gives. I Robin Hood er giveren loven og moralen (som rent fysisk manifesteres i form af Ricard Løvehjerte), mens modtageren er det folk, som Robin Hood sætter fri i fortællingens slutning.

Drotner mener, at aktantmodellen er et nyttigt redskab til udvikling af meget handlingsprægede plots, men at den kommer til kort, når det kommer til mere emotionelle fortællinger, hvor de agerende karakterer skal have mere dybde og ikke blot fungere som redskaber til at føre plottet videre. Det fremhæves da også, at Greimas selv siger, at modellen hovedsageligt er et arbejdsredskab til mere mytiske fortællinger.⁸⁴

I computerspil ser man ofte et karaktergalleri, der er opbygget efter aktantmodellens principper. Spilleren, som repræsenteres via spillerkarakteren (subjektet), har ofte et tydeligt mål (objektet), som han/hun skal opnå i spilverdenen. For at nå dette mål, skal spilleren klare sig forbi en række modstande i form af fjendtlige ikke-spillerkarakterer, dødbringende fælder osv., hvilket ofte ikke kan

⁸² Vladimir Propp var russisk strukturalist og litteraturforsker. Propp er mest kendt for sine analyser af russiske folkeeventyrs fællestræk, men han også lavet en del lingvistikanalyser.

⁸³ Algirdas Julien Greimas var litauiske lingvist, som udover at forske i litauisk mytologi også arbejdede med semiotik. Han har undervist mange forskellige universiteter i Sydeuropa.

⁸⁴ Drotner, 2002, s. 235ff

lade sig gøre uden at tage imod den hjælp, som tilbydes fra spiluniverset i form af assisterende ikke-spillerkarakterer, power-ups osv. Afhængig af spillet kan giveren tage flere former – nogle gange kommer belønningen fra spiluniverset, mens det andre gange kan komme fra et pointsystem e.l., som ligger udenfor selve spillets univers. På samme måde kan modtageren også være på forskellige planer i spillet (Se endvidere afsnittet *Ikke-spillerkarakterers sociale roller*).

Spillerkarakteren - Isbisters fire psykologiske lag

Igennem et computerspils output oplever spilleren sin spilkarakter på mange forskellige niveauer. Den amerikanske HCI⁸⁵-forsker og professor *Katherine Isbister*⁸⁶ siger, at spilleren oplever sin karakter på fire primære planer: *fysisk feedback, kognitiv immersion, sociale egenskaber og fantasier*.

Kropslig feedback – Det fysiske filter

Når spilleren overtager styringen af en karakter i spiluniverset, overtager spilleren samtidig også dennes kropslige egenskaber. Spilleren vil igennem sin karakters sanser, fysiske egenskaber osv. opleve spiluniverset og derigennem engagere sig i sin karakter. Isbister mener tilmed, at en spillerkarakter med velovervejede kropslige kvaliteter kan give spilleren en større tilfredshed med spillerkarakteren. Spilleren må altså nødvendigvis agere i spiluniverset via de kropslige egenskaber, som spillerkarakteren er udstyret med. Dette vil typisk betyde, at spilleren får nogle evner, som han/hun ikke besidder i virkeligheden – f.eks. får spilleren i sportsspil atletiske evner i verdensklasse, mens han/hun i skydespil overtager spillerkarakterens evner til at håndtere våben. Isbister siger, at spillerens kropslige feedback pga. disse forbedringer vil opleves som positiv.⁸⁷ Også Sheldon mener, at de egenskaber spilleren tildeles via spillerkarakteren er vigtige i forhold til spiloplevelsen. Han tilføjer, at det som spildesigner/forfatter er vigtigt at afbalancere spillerkarakterens egenskaber på en sådan måde, at de passer til spillets game play.⁸⁸ Dette vil eksempelvis sige, at en spillerkarakter ikke pludselig må have svært ved at klare et problem, som denne karakter i kraft af sin uddannelse e.l. burde kunne klare. Sker dette, mener Sheldon at spillets fiktionsunivers går tabt.⁸⁹

⁸⁵ Human Computer Interaction

⁸⁶ Katherine Isbister er HCI-forsker og professor med ph.D. fra Stanford University. Hun har bl.a. skrevet bogen *Better Game Characters by Design*.

⁸⁷ Isbister, 2006, s. 204f

⁸⁸ Sheldon, 2004, s. 94

⁸⁹ Ibid. s. 48

Kognitiv immersion – Forståelse for spillerkarakterens evner

Spilleren må være klar over hvilke valg, spillerkarakteren stiller til rådighed, når han/hun skal agere i spiluniverset. Spilleren skal være kognitivt synkroniseret således, at han/hun ikke forsøger at fortage handlinger, som spillet ikke tillader. Kan en spillerkarakter ikke hoppe, som det f.eks. er tilfældet i *Doom*, må spilleren være kognitivt indstillet på at han/hun ikke kan hoppe over en forhindring. For at skabe en god spillerkarakter mener Isbister derfor, at man som spildesigner/forfatter skal skabe nem og intuitiv immersion for spilleren.⁹⁰ Det er altså vigtigt, at spilleren har så præcist et indtryk som muligt af, hvordan han/hun kan bruge sin spilkarakter.

Sociale egenskaber – Spillerkarakteren omgang med andre karakterer

Ligesom spillerkarakteren er spillerens fysiske bindeled til spilverdenen, er spillerkarakteren også spillerens led til spillets sociale verden. Spilleren underlægges på samme måde som ved de fysiske egenskaber også karakterens sociale egenskaber både i forhold til andre spillerstyrede karakterer, men også i forhold til ikke-spillerkarakterer. I spillets sociale verden præsenteres spilleren på samme måde som i den virkelige verden for sociale koder, hvis tolkning kan variere afhængig af spillerens køn, kultur osv. Isbister siger, at spilleren vil tolke disse koder igennem spillerkarakterens sociale situation.

Spillerkarakterens sociale egenskaber kan komme til udtryk i både kommunikationen med selve spiluniverset, men også i kommunikationen med spilleren. I mange adventurespil som f.eks. *Day of the Tentacle* kan spilleren vælge, hvordan spillerkarakteren skal ytre sig ud fra en række fastlagte dialogvalgmuligheder, der falder inden for spillerkarakterens sociale egenskaber. I andre spil kan spilleren læse ud fra spillerkarakteren, hvor tilfreds denne er med spillerens indsats, f.eks. klapper spillerkarakteren af spilleren eller siger, at han/hun spillede godt i *Super Monkey Ball 2*.

I spil, hvor andre spillere også indgår (multiplayer o.l.), giver spillerkarakteren også mulighed for, at spilleren kan gemme sig selv og sine følelser bag denne. Spilleren kan altså spille rollespil igennem sin spillerkarakter.⁹¹

Sheldon siger, at en interessant social struktur kan skabe et realistisk og livagtigt spil. Nok er det vigtigt, at et spils ikke-spillerkarakterer har interessante personligheder, men for at spilleren kommer til at føle, at hans/hendes karakter rent faktisk befolker en levende verden, er det vigtigt, at forholdet spillerkarakter og ikke-spillerkarakter imellem udvikler sig igennem spillet.⁹²

For at spilleren kan føle sig bedst mulig tilpas i rollen som sin spillerkarakter, mener Isbister, at dennes sociale egenskaber skal være veldefinerede, og at spilunivers og ikke-spillerkarakterernes

⁹⁰ Isbister, 2006, s. 205

⁹¹ Isbister, 2006, s. 205f

⁹² Sheldon, 2004, s. 140f

tilgang til spilkarakteren i både ikke-interaktive sekvenser og selve spillet skal reagere i henhold til disse.⁹³

Fantasier – Spillerkarakterens indre

Ligesom mennesker i den virkelige verden har håb, frygt og problemer, skal karakterer i computerspil også have det. Bl.a. mener Gerard Jones⁹⁴, at det kan styrke en spillerkarakter, hvis disse fantasier tilføres, da de kan give et indblik i deres opvækst, mentale tilstand og mulige handlingsmønstre. Til dette tilføjer Isbister, at hvis det er muligt for spilleren ud fra sine egne fantasier at identificere og forene sig med spillerkarakterens fantasier, kan det skabe en god spiloplevelse, hvor spilleren igennem sin karakter får mulighed for at udleve sine egne fantasier.⁹⁵

Sheldon tilføjer, at også en karakters hukommelse og baggrund kan sige noget om de fantasier, som karakteren har. Han siger, at disse to elementer kan være et kraftfuldt redskab til at beskrive en karakter og skabe følelser for eller imod denne.⁹⁶

Spilleren identificerer sig altså lettere med sin spillerkarakter, hvis de deler drømme og fantasier. F.eks. ønsker Manny, spillerkarakteren i *Grim Fandango*, at blive anerkendt og respekteret - en drøm, som mange mennesker deler og derfor kan identificere sig med.

De fire lag som metode

Isbister mener, at kunsten at skabe et godt spildesign ligger i at kunne kombinere mange forskellige komponenter, og at kunsten at skabe et godt karakterdesign på samme måde ligger i at kunne kombinere de fire ovenstående lag på den bedste måde. Altså skal spilleren let kunne forstå de evner, som spillerkarakteren besidder, hvilke muligheder for interaktion med spiluniverset disse giver, hvilke sociale kompetencer spillerkarakteren har samt hvilke fantasier, der ligger til grund for at spillerkarakteren ønsker at nå spillets mål.

Isbister lægger vægt på, at især spillerkarakterens fantasilag skal overvejes i forhold til spillets game play, således at den baggrund og psyke, som spillerkarakteren besidder, er i overensstemmelse med de handlinger, som karakteren foretager sig i spillet. F.eks. skal spillerkarakterens fantasilag i et actionspil, hvor karakteren skal opføre sig voldeligt, være sammensat på en sådan måde, at det er plausibelt, at karakteren ville benytte sig af til den slags midler. Dette ses eksempelvis i spillet *Grand Theft Auto IV*, hvor spillerkarakteren er den østeuropæiske Nico, som kommer til USA for at udleve

⁹³ Isbister, 2006, s. 205f

⁹⁴ Gerard Jones er amerikansk forfatter. Han har skrevet en række tegneserier og bøger bl.a. bogen *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Superheroes and Make-Believe Violence*.

⁹⁵ Ibid., s. 206

⁹⁶ Sheldon, 2004, s. 106f

den amerikanske drøm, men i stedet vikles ind i hård bandekriminalitet. For at klare sig i spillet skal spilleren stjæle biler og skyde en masse mennesker. Ved første øjekast er Nico ikke typen, der er i stand til dette, men langsomt viser det sig, at han har en baggrund som traumatiseret soldat, og pludselig passer Nicos fantasilag fint sammen med de voldelige handlinger, som han fortager sig. Så på trods af at ikke-interaktive sekvenser kan skabe et godt billede af, hvem spillerkarakteren er, så bliver en mindst lige så stor del af dennes personlighed afspejlet i de handlinger og reaktioner, der sker i selve spillet. Isbister siger, at man kan skabe de bedste spillerkarakterer ved at tage udgangspunkt i det kropslige og kognitive lag og derefter skabe karakterens sociale egenskaber og fantasier ud fra disse.⁹⁷

Nyttige spørgsmål til spillerkarakterens fire lag

Isbister foreslår, at man, når de fire psykologiske lag skal bruges i praksis, stiller sig følgende spørgsmål ved hvert lag:

Kropslig feedback:

- Hvordan er det for spilleren at bevæge sin karakter rundt i spillet?
- Hvad er der sjovt ved det?
- Hvad kan karakteren, som spilleren sikkert ikke kan i virkeligheden?
- Hvordan ser det ud, når karakteren bevæger sig? (Hvis denne er synlig.)

Kognitiv immersion:

- Stemmer spillerens intuition om, hvad der skal gøres overens med de kognitive strategier, som karakteren har?
- Passer karakterens mentalitet til game playet?

Sociale egenskaber:

- Passer karakterens sociale personlighed til spillets game play og motivation?
- Er karakterens sociale personlighed interessant og tiltalende for spilleren?
- Passer karakterens sociale personlighed til NPCerne og deres sociale roller?
- Tillader karakteren, at spilleren foretager sig de sociale handlinger, han/hun har lyst til?

Fantasier:

- Har spilleren lyst til at eksperimentere med at være karakteren?
- Passer karakterens baggrund og motivation til game playet?⁹⁸

⁹⁷ Isbister, 2004, s. 203-218

⁹⁸ Ibid. s. 217

Stemmer de fire lag ikke overens med hinanden, vil spilleren måske ikke knytte sig til sin karakter eller blive skuffet over denne.

Er den kropslige feedback og den kognitive immersion ude af trit med hinanden, vil spilleren måske føle, at spillet forhindrer ham/hende i at gøre nogle ting, som giver mening i forhold til de egenskaber, som spillerkarakteren kommunikerer at besidde. Er de sociale egenskaber ude af trit med den kropslige feedback, vil spilleren måske undres over, hvorfor han/hun ikke kan tale med andre ikke-spillerkarakterer, eller hvorfor han/hun skal tale med en ikke-spillerkarakter i stedet for at skyde denne. Ved at afbalancere spillerkarakterens fire lag i forhold til hinanden og spillets game play, kan man som spildesigner/forfatter undgå mange misforståelser og irritationer hos spilleren.

Ikke-spillerkarakterers sociale roller

Ikke-spillerkarakterer er ikke virkelige personer. Som nævnt i afsnittet *Karakterer som plotdrivende redskab – en klassisk metode* har de ofte en funktion for spillet, og interaktionen med dem er typisk kortvarig. Når ikke-spillerkarakterer skal skabes er det derfor også vigtigt, at de handler efter nogle sociale mønstre, som spilleren hurtigt genkender og kan forholde sig til.

Sociale roller til karakterudvikling

Når mennesker interagerer med hinanden, påtager de sig nogle sociale roller for lettere at kunne kommunikere uden hele tiden at skulle overveje, hvordan den anden person vil reagere i den givne situation. Disse roller indebærer, at personerne, der indgår i interaktionen, overholder nogle gensidige forventninger om, hvordan man opfører sig og reagerer overfor hinanden. Hvis disse roller brydes, eller hvis de interagerende har forskellige opfattelser af, hvordan det kan forventes, at man opfører sig i den givende situation, kan der opstå forvirring eller unødigt konflikt. Disse roller stabiliserer altså sociale grupper, men kan samtidig også være en barriere for at opnå en højere intimitet.⁹⁹

Eric Berne¹⁰⁰ mener, at mennesket bliver nødt til at spille skuespil og vige fra sin egen, autonome personlighed for at kunne have socialt samvær med andre. Han ser dog ikke nødvendigvis dette som værende en positiv ting og mener, at mennesket bør løsrive sig fra sine kulturelle og familiære relationer. Erving Goffman¹⁰¹, som ser menneskers adfærd i en teatermetafor, hævder derimod, at mennesket altid bærer rundt på masker, og at ingen af de masker er bedre end andre. Det enkelte

⁹⁹ Isbister, 2004, s. 225ff

¹⁰⁰ Eric Berne var canadiskfødt psykiater og psykoanalytiker. Han er mest kendt for udviklingen af transaktionsanalysen og har bl.a. skrevet bogen *Games People Play* fra 1963.

¹⁰¹ Erving Goffman var canadisk sociolog og forfatter. Hans teatermetaforiske tilgang til sociologien kommer bl.a. til udtryk i bogen *The Presentation of Self in Everyday Life* fra 1959.

menneske bærer blot rundt på den maske, han/hun finder mest passende i situationen eller føler sig nødsaget til at have på. Han siger, at den sociale orden tvinger mennesket til at opretholde en forventelig maske, hvis det vil overleve socialt.¹⁰²

Isbister mener ligesom Goffman, at en stor del af et menneskes opførsel udspringer fra den maske, som mennesket har på. Hun siger, at disse masker kan bruges som nyttigt redskab til udvikling af ikke-spillerkarakterer, da en karakters sociale masker og relationer vil kunne sige meget om, hvordan karakteren handler i forhold til andre karakterer i forskellige situationer. Isbister mener, at netop fordi spilleren allerede fra sin hverdag kender de masker, som man kan påføre sig, kan disse, hvis de påføres en ikke-spillerkarakter være med til at skabe en tilfredsstillende interaktion.¹⁰³

Tre facetter af de sociale roller

Isbister siger, at ikke-spillerkarakterers sociale roller kan inddeles i tre faktorer, der tilsammen siger noget om, hvordan karakteren agerer i forskellige sociale situationer:

Indbyrdes afhængighed

Ikke-spillerkarakterer har en række mål, som karakteren forsøger at opnå. Disses mål kan både med- og modarbejde spillerkarakterens mål, men vil altid være med til at påvirke den oplevelse af ikke-spillerkarakteren, som spilleren får. Den indbyrdes afhængighed har samtidig også at gøre med, hvordan ikke-spillerkarakteren kan give moralsk opbakning, tilbyde sit venskab osv. til spilleren.

Magtdynamik

Spilleren vil typisk vurdere, om en ikke-spillerkarakter er med eller imod spilleren, og om de kan samarbejde afhængigt af, hvordan en ikke-spillerkarakter imødekommer spillerkarakteren. Hvis en ikke-spillerkarakter er venlig i sin fremtoning, vil spilleren sædvanligvis tolke, at han/hun kan samarbejde med ikke-spillerkarakteren om at opnå et fælles mål. Hvis fremtoningen derimod er uvenlig eller ligefrem fjendtlig, vil spilleren med stor sandsynlighed tolke, at ikke-spillerkarakteren vil stå i vejen for spillerens mål og derfor udgøre en trussel - eller i bedste fald være en neutral og uhjælpelig kraft. Den tolkning, som spilleren foretager af ikke-spillerkarakteren, påvirker den tilgang, som spilleren tager til interaktionen med ikke-spillerkarakteren.

Dominans

En meget dominant karakter vil kunne bestemme agendaen i en interaktion i forhold til en ikke så dominant karakter og vil derved i høj grad kunne bestemme hvilke mål, der skal efterstræbes. Hvis en

¹⁰² Buchardt, 2005, s. 21ff

¹⁰³ Isbister, 2004, s. 227

karakter har en tilpas overlegen dominans i forhold til en anden karakter, vil den underlegne karakter endda acceptere den overlegne karakters agenda og bruge tid på at understrege denne tilfredshed. Hvis to karakter har en nogenlunde lige stor dominans, vil rollerne typisk skifte i mellem to parters agenda.¹⁰⁴

Gængse roller i computerspil

På samme måde som Carl Jung¹⁰⁵ og Joseph Campbell¹⁰⁶ definerede en række arketyper, der typisk findes på tværs af kulturer, og som alle, når de optræder i narrativer, tjener et formål for en fortællings udvikling, optræder ikke-spillerkarakterer også ofte i nogle typiske sociale roller i computerspil.¹⁰⁷ Listen over forskellige roller, som ikke-spillerkarakterer kan påtage sig, udvikler sig efterhånden som nye spilgenrer opstår og andre uddør. Når man som spildesigner/forfatter arbejder med en genre, der i forvejen er meget veldefineret, kan det være en stor fordel at kende disse roller og bruge dem som guideline, da de er vellefterprøvede, og spilleren normalt vil kunne genkende disse roller fra andre computerspil.

Isbister siger, at ikke-spillerkarakterer i computerspil kan inddeles i 14 typiske roller. Bl.a. *fangen*, som spilleren skal rede, *ærkerivalen*, som er spillerens hovedmodstander i spillet, og *guiden*, som forklarer spillets mekanikker på et metaniveau (f.eks. hvilke taster, der skal bruges) i modsætning til *mentoren*, som leder og hjælper spilleren i selve spiluniverset. I afsnittet *Bilag 1: Isbisters sociale roller* kan den fulde liste over Isbisters 14 sociale roller findes.

Sociale roller i praksis

Når man som spildesigner/forfatter skal skabe sine ikke-spillerkarakterer, skal man overveje, hvilke roller, man ønsker, at de forskellige karakterer skal tage, og hvordan de forskellige sociale relationer er karaktererne imellem, og holde disse roller konsistente. De sociale roller skal afspejles i ikke-interaktive sekvenser og så vidt det er muligt i selve game playet og altså ikke kun i baggrundshistorien.

De sociale roller er ikke statiske. Ved at kombinere nogle af rollerne eller lade en karakter træde fra en rolle til en anden, kan man som spildesigner/forfatter skabe dybere karakterer, der er mere socialt interessante. Eksempelvis kan en fangekarakter efter sin redning følge med spilleren og fungere som

¹⁰⁴ Isbister, 2004, s. 228f

¹⁰⁵ Carl Jung var Schweizisk psykiater og elev af Freud. Jung har bl.a. skrevet bøgerne *Jeg'et og det ubevidste* og *Forvandlingens symboler*.

¹⁰⁶ Joseph Campbell var amerikansk professor og underviser i mytologi. Han har forfattet en lang række bøger bl.a. *The Masks of God* og *The Power of Myth*. Han er endvidre ophavsmand til den narratologiske model *Heltens rejse* (se *Bilag 2 – Flere narratologiske tanker før computerspillet*).

¹⁰⁷ Jacobs, 2007, s. 36

allieret eller hjælper. Samtidig mener Isbister også, at det vigtigt, at de informationer, som spilleren har brug for, bliver præsenteret. Det skal ikke nødvendigvis være den samme karakter, der giver disse informationer, og det kan måske skabe diversitet, hvis flere forskellige karakterer giver information til spilleren på hver deres måde. Isbister siger, at et broget og engagerende karaktergalleri ofte kan opnås ved at skabe karakterer, der bryder med de stereotypiske sociale roller. Hun forslår en ung kvindelig mentor eller en gammel mand, der er fange, da disse to karaktertyper ofte ses i de modsatte roller.

Karakterprogression

For at en historie er spændende og emotionelt fængende, skal historiens centrale karakterer udvikle sig i løbet af historien. Sheldon går endda så vidt som til at sige, at historier, uanset hvilket medie de kommunikeres igennem, er dårlige historier, hvis karaktererne ikke gennemgår en eller anden form for progression. Sheldon mener, at karakterer, der ikke fylder så meget i et spils plot, ikke nødvendigvis behøver at udvikle sig, men hvis de centrale karakterer (spillerkarakterer såvel som ikke-spillerkarakterer) har den samme position i historiens slutning som i dens begyndelse, bliver historien uinteressant.¹⁰⁸

Freeman er ikke lige så stålsat i sin argumentation, men siger dog også, at en eller flere af et spils mest fremtrædende karakterer ideelt bør gennemgå en progression i løbet af spillet, og han mener som Sheldon, at karakterprogressioner kan give en større emotionel oplevelse af spillet.¹⁰⁹

Karakterbuen

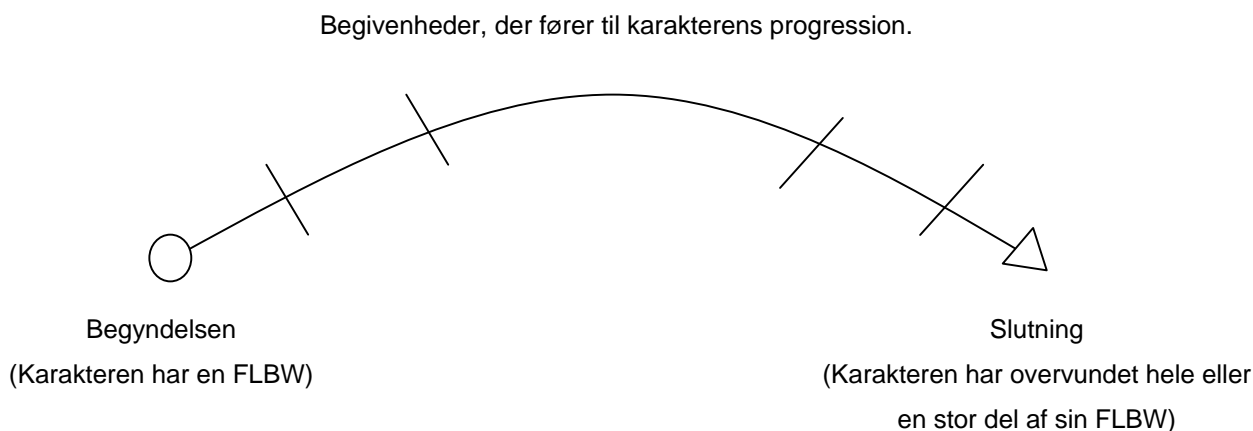
Freeman siger, at karakterer typisk har nogle brister eller svagheder, som han/hun i løbet af historien overkommer – f.eks. er karakteren en kujon eller selvdestruktiv. Freeman kalder disse svagheder for *FLBW* (fear, limitation, block or wound). I historiens begyndelse er *FLBW* ikke noget problem, fordi karakteren har indfundet sig i en situation, hvor *FLBW* ikke står i vejen. Pludselig konfronteres karakteren med nogle nye omstændigheder, som tvinger ham/hende til at tage stilling til sin *FLBW* og udvikle sig.¹¹⁰

Freeman opstiller følgende figur for visuelt at illustrere karakterprogression:

¹⁰⁸ Sheldon, 2004, s. 40f

¹⁰⁹ Freeman, 2004, s. 122

¹¹⁰ Ibid. s. 120f



Figur 6 – Karakterbuen, en grafisk illustration af karakterprogression

Freeman siger, at en interessant karakterprogression er en progression, hvor karakteren har svært ved at udvikle sig. En historie bliver altså mere intens og spændende, hvis karakteren forsøger at fastholde sit udgangspunkt, men tvinges til at udvikle sig. Nogle gange kan det være nødvendigt, at karakteren konfronteres flere gange med sin FLBW, før han/hun er villig til at ændre sig.

Freeman siger, at det, på trods af at det ofte er svært for en karakter at gennemgå en udvikling, kan være negative såvel som positive begivenheder, der kan føre til karakterprogression.

Typisk vil karakterens ændringsforløb først være fuldbåret ved fortællingens afslutning. Når dette sker, mener Freeman ikke, at man som spildesigner/forfatter eksplicit skal fortælle, at karakteren har udviklet sig. Han siger derimod, at man skal vise igennem karakterens handlinger og dialog, at han/hun har overvundet sin FLBW. Han tilføjer, at man som spildesigner/forfatter kan vælge ikke at lade sin karakter færdiggøre sin progression og derved dømme karakteren til for evigt at være bundet af sin FLBW. Dette skaber en tragisk karakter og giver historiens slutning et mørkere præg, fordi spilleren forventer og håber på, at karakterens udvikling bliver fuldbåret.¹¹¹

Vækst og fremkaldelse – to sider af karakterprogression

Sheldon opdeler karakterprogression i to kategorier: *vækst* og *fremkaldelse*. Han mener, at det som spildesigner/forfatter er væsentligt at kunne skelne imellem disse to.

Vækst er den progression, som karakteren rent faktisk gennemgår gennem historien. Altså selve den progression, der illustreres i Freemans karakterbue - fra historiens begyndelse, hvor karakteren er svag og har FLBW, til dens slutning, hvor karakteren har overvundet sine svagheder. Igennem de

¹¹¹ Ibid. s. 122ff

konflikter, som karakteren udsættes for og præges af, skaber væksten fremadrettet momentum i historien.

Fremkaldelse ser Sheldon ikke som en decideret forandring af selve karakteren, men derimod en forandring af tilskueren. Efterhånden som forskellige oplysninger om karakteren tydeliggøres for spilleren, bliver andre oplysninger også fremkaldt. Disse nye oplysninger er ikke nødvendigvis tydelige for karakteren, men giver spilleren et bedre indblik i karakteren.

Sheldon bruger hovedpersonen *Jake* fra spillet *Dark Side of the Moon* som eksempel. Han vokser sig i løbet af spillets historie fra at være en sky, sentimental ung mand til en sandhedssøgende og bestemt beskytter af en hel galaktisk race. Denne utrolige vækst sandsynliggøres ved hjælp af forskellige spor vedrørende Jakes potentiale helt fra starten af spillet. I løbet af spillet lærer spilleren sandheden omkring Jakes fortid at kende, og spilleren finder igennem denne fremkaldelse i modsætning til Jake ud af, at roden til Jakes styrke og mod altid har ligget i hans gener.¹¹²

Hvordan kan man skabe en spændende karakter?

Freeman benytter en række teknikker til at eksemplificere, hvorledes computerspil kan designes, så de giver spilleren en højere grad af følelsesmæssig indlevelse over for historien og dens karakterer.¹¹³

Freemans teknikker er dog fortrinsvist tiltænkt ikke-spillerkarakterer, da Freeman siger, at en spillerkarakter ved spillets start ikke kan have holdninger, værdier o.l., som spilleren ikke selv har i virkeligheden. Han mener derfor, at spildesigneren/forfatteren, hvis denne ønsker, at spilleren skal føle eller mene noget bestemt, skal påvirke spilleren til dette.¹¹⁴ Ved at anskue spillerkarakteren på denne måde, mener jeg dog, at Freeman underkender rollespilsaspektet og fantasiudlevelsen i computerspil.

I henhold til dette skal spillerkarakteren derfor ikke nødvendigvis dele holdninger med spilleren, som Freeman siger, da spilleren igennem spilkarakteren overtager rollen som en anden og derfor muligvis også nogle andre holdninger, end han/hun har i den virkelige verden.

Som spildesigner bør man dog stadigvæk være opmærksom på, at man igennem spillet kan påvirke spillerens valg. Fordi spilleren tager en lang række valg for spillerkarakteren, kan dennes personlighed have sværere ved at skinne igennem i forhold til f.eks. hovedpersonen i en film eller en roman. Fullerton, Swain og Hoffman tilføjer, at en spillerkarakter gerne skal fremstå så fleksibel som muligt, så flest mulig spillere kan identificere sig med karakteren, men at en spillerkarakter ofte vil fremstå som fladere jo mere fleksibel, den er.¹¹⁵

¹¹² Sheldon, 2004, s. 41f

¹¹³ Andersen, 2006, s. 37

¹¹⁴ Freeman, 2004, s. 259

¹¹⁵ Fullerton, 2004, s. 94ff

Freemans karakterdiamant – En visuel metode

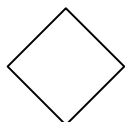
En af de metoder Freeman bruger til at skabe karakterer er den såkaldte *Karakterdiamant*. Freeman lægger som nævnt op til, at denne metode skal bruges til at skabe interessante ikke-spillerkarakterer. Freeman tager pga. af sit syn på spillerkarakteren ikke højde for skabelsen af dennes karaktertræk, og da jeg på baggrund af Rouse og Crawford mener, at ikke kun ikke-spillerkarakterer, men også spillerkarakteren kan have andre holdninger og karaktertræk end spilleren, tillader jeg mig at overføre metoden til skabelse af både ikke-spillerkarakterer og spillerkarakterer. Dette gør jeg, fordi jeg finder metoden yderst brugbar, da den kan visualisere en karakter på en simpel og overskuelig måde, og fordi jeg tidligere har haft gode erfaringer med at bruge den.¹¹⁶

Freeman siger, at de vigtigste computerspils karakterer bør have omkring fire forskellige hovedegenskaber. Mindre centrale karakter kan tildeles færre egenskaber, og karakterer, der dominerer en stor del af plottet, kan deles flere. Freeman siger dog, at for mange karaktertræk nemt kan gøre karakteren rodet og forvirrende, mens karakterer med færre end fire hovedegenskaber let kommer til at fremstå som flade og kedelige. De karaktertræk, som en karakter tildeles, skal alle manifestere sig i spillet ellers bliver egenskaberne usynlige for spilleren, og karakteren kommer let til at fremstå som værende flad og kedelig.

Freeman stiller disse karaktertræk op i en fire-sidet diamant, hvor hvert hjørne repræsenterer hvert karaktertræk, som alle påvirker, hvordan karakteren handler, tænker osv.¹¹⁷

En modig og smuk græsk kriger kunne f.eks. have følgende Karakterdiamant:

1. Snedig
2. Heroisk
3. Æstetiker
4. Glemsom



En karakter kan yderligere udbygges ved at tilføje den nogle mindre særtræk. Disse er ikke deciderede hovedegenskaber, men derimod detaljer, der kan gøre karakteren dybere og mere interessant. Dette kunne f.eks. være, at personen kan holde vejret i lang tid, kan lide klassisk musik eller har en tendens til at snuble over ting.¹¹⁸

I uvante situationer kan en karakter bryde ud af sin diamant og opføre sig i modsætning til eller have andre karaktertræk end sine hovedegenskaber. I en kampsituation vil den ovenstående græske kriger

¹¹⁶ Jf. bl.a. Andersen, 2006, s. 37ff og Sørensen, 2007, s. 25ff

¹¹⁷ Freeman, 2004, s. 46ff

¹¹⁸ Andersen, 2006, s. 37ff

måske blive arrig på trods af, at det ikke er en del af hans karakterdiamant, simpelthen fordi denne opførelse er passende i situationen.¹¹⁹ Sheldon tilføjer, at mennesker og derfor også velskrevne karakterer ofte først viser deres sande jeg, når de udsættes for stress. Udsættes en karakter for stress, kan det derfor give spilleren et mere nuanceret billede af denne.¹²⁰ Som nævnt i afsnittet *Karakterprogression* kan en karakter udvikle sig i løbet af spillet. Sker dette kan karakterens hovedegenskaber ændre sig.¹²¹ I modsætning til når en karakter udsættes for en presset situation, vil denne ændring typisk være vedblivende. Et eksempel på dette kunne være en karakter, som overvinder sin generthed og i stedet bliver udadvendt. I pressede situationer kan denne generthed vende tilbage, men karaktertrækket er ændret fra genert til udadvendt.

Ved at give en karakter både positive og negative hovedegenskaber, kan man skabe en mere sammensat karakter, og karakteren og dennes handlinger vil fremstå som mere interessant. Freeman understreger dog, at det er fejlagtigt at tro, at en karakter skal være helt balanceret, således at en karakter tildeles en positiv egenskab, hver gang en negativ egenskab er blevet tilføjet osv.¹²² Freeman tilråder, at man som spildesigner/forfatter ikke bruger kliché-karakterer. For at undgå kliché-karakterer og stereotyper anbefaler Freeman, at alle karakterer tildeles mindst en interessant og overraskende egenskab, og at man ikke kopierer allerede kendte figurer fra andre steder.¹²³ Sheldon siger, at det i karakterdesign er let at henfalde til stereotyper og lånte karakterer, da alt arbejdet er lavet på forhånd. Han siger dog, at disse skal undgås i karakterdesign, da de kan ødelægge et spils troværdighed.¹²⁴ Isbister mener imidlertid, at genkendelige stereotyper ikke nødvendigvis behøver at give spilleren en negativ oplevelse. Hun mener godt nok, at en spiller, når han/hun genkender en stereotype, typisk vil lede efter flere karaktertræk, der underbygger stereotypen, og karakteren vil hurtigt komme til at fremstå som en kliché. Stereotypen har dog ifølge Isbister den fordel, at spilleren, fordi han/hun hurtigt genkender karakteren, ikke behøver at identificere karakteren helt fra bunden, og derfor giver spilleren nogle forventninger omkring karakterens personlighed. Isbister tilføjer, at mange gode spil-karakterer er blevet skabt ved at tage udgangspunkt i en kliché-karakter og give den nogle få uventede egenskaber.¹²⁵

Freeman siger yderligere, at en karakters diamant så vidt det er muligt skal afspejles i alle facetter af karakteren – både den verbale og non-verbale. Altså skal karakterens egenskaber kunne ses i dennes

¹¹⁹ Ibid. s. 47

¹²⁰ Sheldon, 2004, s. 104

¹²¹ Freeman, 2004, s. 57ff

¹²² Ibid. s. 56f

¹²³ Ibid. s. 58

¹²⁴ Sheldon, 2004, s. 57f

¹²⁵ Isbister, 2006, s. 12ff

dialog så vel som ansigt, tøj, kropsholdning osv.¹²⁶ Eksempelvis vil karakteren fremstå som mudret, hvis karakteren kommunikerer, at han/hun er elegant og stilfuld, men i animationen bevæger sig kluntet rundt.

Newman siger, at spilleren i spil, hvor han/hun selv kan vælge sin karakter til at starte med, typisk vil vælge den karakter, som han/hun kan identificere sig med. Efterhånden som spilleren lærer spillets regler, game play osv. at kende, vil han/hun typisk vælge den spillerkarakter, der passer bedst til hans/hendes måde at spille spillet. Dette manifesterer sig f.eks. i kampspil som *Street Fighter*, hvor de spillerkarakterer, som spilleren har til rådighed, hver især har deres styrker og svagheder.¹²⁷

Opsamling

Der er to forskellige typer karakterer i spil: Spillerkarakter(er) og ikke-spillerkarakterer. Disse opleves på to forskellige måder af spilleren og har derfor også hver især nogle forskellige lag, som man som spildesigner/forfatter skal være opmærksom på, når man skaber disse.

Spillerkarakteren er spillerens redskab til at indvirke på og blive en del af spiluniverset, så dennes egenskaber påvirker derfor spillerens oplevelse af spillet. Det er derfor vigtigt, at spillerkarakteren giver mening i forhold til game playet, og at de handlinger spilleren har til rådighed passer til spillerkarakteren. Spilleren skal samtidig være kognitivt synkroniseret med spillerkarakteren, da spilleren vil kunne blive hevet ud af spiluniverset eller få en skuffende oplevelse med spillet, hvis spillerkarakteren ikke kan indfri de forventninger, som spilleren har til denne. Spillerkarakteren er den karakter, som spilleren følger og knytter sig til igennem hele spillet, og gennemgår spillerkarakteren ikke en personlig progression i løbet af spillet, er der risiko for, at det bliver uinteressant at følge denne. Dette gælder også for de ikke-spillerkarakterer, som fylder meget i spillet.

Ikke-spillerkarakterer kan indgå i en lang række gængse roller i computerspil. Disse roller har alle forskellig funktion, og ved at være opmærksom på, hvilken af disse roller man tildeler sine ikke-spillerkarakterer, kan man skabe forskellige relationer til spilleren.

Ved at give spilkarakterer en række karaktertræk og sikre sig, at disse afspejles i alle facetter af karakteren fra bevægelsesmønstre til dialog, kan man sikre sig, at karakteren kommer til at fremstå som nuanceret og spændende. Freemans karakterdiamant er redskab til dette og ved at visualisere karakteren og dennes træk vha. af karakterdiamanten, kan man skabe et let overskueligt udgangspunkt for en spændende karakter.

Mængden af karaktertræk kan varieres afhængigt af, hvor stor karakterens rolle er. Tildeles der kun få træk er der risiko for, at karakteren fremstår som kedelig, mens for mange træk kan gøre

¹²⁶ Freeman, 2004, s. 296ff

¹²⁷ Newman, 2004, s. 135f

karaktern for kompleks og mudret. Disse karaktertræk må gerne være modstridende og alsidige, da dette kan skabe en spændende karakter, men samtidig kan en unaturligt balanceret karakter, som har et positivt træk for hvert negativt træk fremstå som kunstig. Karakterer kan dog først tegnes op, når de indgår i en kontekst. Denne kontekst skabes via spillets plot, som det følgende afsnit behandler.

Plot

Efter at have behandlet spiluniverset og spilkaraktererne og fundet udviklingsredskaber til disse, vil jeg nu bevæge mig videre og give karaktererne en historie at leve i. I det følgende afsnit vil jeg behandle selve plottet i spillet og redegøre for redskaber til at skabe dette.

Hvad er et plot?

Det vil typisk være et spils plot, man opridses, når man skal svare på spørgsmålet: "Hvad handler spillet om?" Helt fra Aristoteles tid har et plot typisk været defineret ud fra de forandringer, som hovedpersonen udsættes for. Plot kan dog sagtens indebære mere end dette, og Seymour Chatman¹²⁸ siger, at en histories begivenheder bliver til et plot igennem historiens diskurs – altså igennem historiens præsentationsmetoder.¹²⁹ Dette vil sige, at plottet ikke kun indebærer den egentlige handling, men også selve den form, som handlingerne bliver formidlet igennem.

Implicitte og eksplicite spilhistorier

DeMarle skelner imellem implicitte og eksplicite spilhistorier. De implicitte historier er dem, der opstår, mens spilleren spiller spillet, mens de eksplicite historier er dem, spillet fortæller spilleren igennem prædefinerede cutscenes e.l.¹³⁰ I *Grand Theft Auto: San Andreas* kan spilleren frit bevæge sig rundt i en stor by og fortage sig en række forskellige ting bl.a. købe nyt tøj og erobre territorier igennem bandekrige. Spilleren skaber altså igennem spillets interaktive natur sin helt egen historie i spillet – Dette er spillets implicitte historie. Samtidig udfolder der sig en mere fastlagt eksplicit historie hovedsageligt igennem filmsekvenser, efterhånden som spilleren gennemfører missioner o.l. Freeman noterer sig, at spil som *Sim City* og *The Sims* udelukkende benytter sig af den implicitte historie. Her stiller spillet blot et univers og nogle regler til rådighed for spilleren, så er det op til ham/hende selv at skabe en historie.¹³¹

Som spildesigner/forfatter bør man altså være opmærksom på, at man kan skabe historier for spilleren i to lag – nemlig ved at stille en række redskaber til rådighed for spilleren, som han/hun kan skabe sin egen historie ud fra og ved decideret at lade en klassisk historie udfolde sig, mens spilleren

¹²⁸ Seymour Chatman er amerikansk reorikprofessor fra Berkeley University og har bl.a. skrevet bøgerne *Story and Discourse. Narrative Structure in fiction and Film* og *Coming to Terms. Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Han er endvidre film og litteraturkritiker.

¹²⁹ Drotner, 2002, s. 230f

¹³⁰ DeMarle, 2007, s. 74

¹³¹ Freeman, 2004, s. 204

avancerer i spillet. Richard Boon¹³² siger, at på trods af at det skaber en vis uforudsigelighed at give rum til implicite narrativer, kan disse skabe en god dynamik i et spil, hvis nogle af de narrativer, der opstår ikke er forudbestemte, men derimod genereret ud fra spillerens interaktion med spillets mekanikker.¹³³

Fortælleren

Uanset med hvilket medie og i hvilken sammenhæng en historie fortælles, vil der altid være en fortæller. Der vil altid være mindst én fortæller tilstede, når plottet i et computerspil skal formidles. Den faktiske fortæller vil naturligvis altid være spildesigneren/forfatteren, da det er denne, der skaber historien for spilleren, men spillets historie fortælles langt fra altid med dennes stemme. Fortælleren er nemlig også ofte en fiktiv karakter e.l., der både kan befinde sig inden for og uden for selve fortællingen.¹³⁴ Denne eksplicite fortællerform kendes f.eks. fra voice-over, hvor en karaktererne fra selve spilverdenen eller en mere udenforstående karakter fortæller og forklarer handlingsforløbet. Benyttes en eksplicit fortæller kan denne, som en hver anden karakter, have forskellige karakteristika. Som spildesigner/forfatter skal man altså være opmærksom på, at man ved bruge en interessant eksplicit fortæller kan tilføre spillet endnu et lag, f.eks. kunne en eksplicit fortæller give spilleren misvisende oplysninger og derved skabe en konflikt.

Fortællerformen kan dog også være mere implicit. I sådanne tilfælde fortælles historien ikke eksplicit til spilleren, men det er dog stadigvæk den implicite fortæller, der bestemmer, hvad spilleren skal se og høre, og hvordan spilleren skal opleve historien.¹³⁵ I film har den implicite fortæller mulighed for at styre fortællingen helt stramt, da mediet er ikke-interaktivt. I computerspillet må forfatteren overlade en del af denne styring til spilleren, og spilleren bliver derfor også selv medfortæller af historien. Dog kan den implicite fortæller igennem game play og leveledesign styre, hvad spilleren får mulighed for at se osv.

Sheldon tilføjer, at fortælleren er en af hovedårsagerne til, at historier overhovedet bliver interessante. Han siger dog, at hvis forfatteren ikke er interessant eller ikke formår at formidle den givne historie på en spændende og dramatisk måde, bliver historien ikke spændende eller dramatisk. Altså kan den samme historie fungere både godt og skidt afhængigt af, hvordan den bliver formidlet.¹³⁶

¹³² Richard Boon har skrevet dialog til en række spil og har medforfatter på bogen 21th Century Game Design. Ydermere underviser han på Stanford University i computerspilteori.

¹³³ Boon, 2007, s. 45f

¹³⁴ Drotner, 2002, s. 238ff

¹³⁵ Ibid, s. 238ff

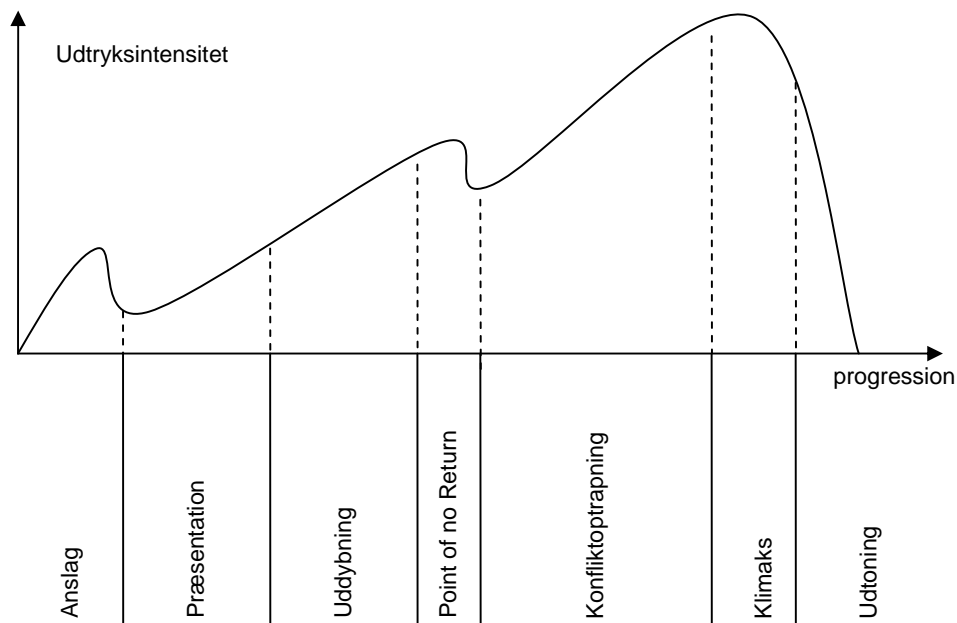
¹³⁶ Sheldon, 2004, s. 10f

Det traditionelle historieforløb

Jesse Schell¹³⁷ understreger, at interaktiv historiefortælling på trods af en række forskelle stadigvæk har meget til fælles med traditionel historiefortælling. Han siger, at de traditionelle historiefortællingsmetoder ikke bliver fuldstændigt nulstillede, når interaktiviteten bringes på banen.¹³⁸ Derfor kan det stadigvæk være nyttigt at kende nogle af de klassiske historiefortællingsmetoder, når man skal udvikle et computerspilsplot.

Berettermodellen

Langt de fleste traditionelle historier i skønlitteratur og film er bygget op omkring den samme udtryksintense skabelon - berettermodel. Dette gælder ofte for både det overordnede narrativ såvel som de enkelte sekvenser i historierne. Da computerspilleren har en stor kontrol over et spillets progression, kan et spil ikke bygges helt lige så stramt op efter berettermodellen som f.eks. en film kan. Dog bygges både den overordnede historie og de enkelte baner i spil ofte op efter berettermodellens principper. Dette gør sig især gældende i spil, hvor plottet udfolder sig lineært (se også afsnittet *Interaktivitet og historiefortælling*).



Figur 7 – Grafisk illustration af Berettermodellen

¹³⁷ Jesse Schell er professor i underholdningsteknologi på Carnegie Mellon University med speciale i game design. Han stået i spidsen for udvikling af fremtidens interaktive underholdning for Walt Disney og har været med til at designe forskellige attraktioner til Disneys underholdningsparker.

¹³⁸ Fullerton, 2004, s. 98

Anslag – I historiens allerførste fase anslås spillets hovedtema, og der gives en indikation af, hvad spillets plot kommer til at handle om. Anslaget skal gerne pirre spillerens nysgerrighed og give ham/hende lyst til at spille. Altså en appetitvækker, der skal pirre vores nysgerrighed i forholdt til, hvad historien har at byde på.

Præsentation – I denne fase præsenteres de vigtigste karakterer og deres konflikter. Spilhistoriens grundlæggende konflikt introduceres typisk også her. Samtidig præsenteres spiluniverset mere grundigt.

Uddybning – Her uddybes de forskellige karakterer og den overordnede konflikt anskueliggøres. I film er det typisk i uddybningsfasen, at det bliver tydeliggjort, hvem tilskueren skal identificere sig med. I computerspil sker dette typisk tidligere, da spilleren (som nævnt i afsnittet *Karakterer*) i langt de fleste tilfælde vil have identificeret sig med spillerkarakteren, lige så snart han/hun overtager kontrollen af spillerkarakteren.

Point of no return – Når en historie når til denne fase, er der, som navnet antyder, ingen vej tilbage. En begivenhed får så skæbnesvangre konsekvenser, at det ikke længere er muligt at bakke ud af konflikten – historien må fortælles færdig. Point of no Return vil typisk opstå som resultat af et valg eller en begivenhed, der tvinger spilleren til at løse spillets konflikt.

Optræning – Her udvikles og optrappes historiens konflikt. Her opstår nye udfordringer eller forhindringer, som besværliggør konfliktløsningen. Samtidig bliver øges længslen for en konfliktløsning.

Klimaks – Konflikten kulminerer og spænding udløses. Det er den afgørende styrkeprøve imellem de involverede parter i konflikten. Dette vil typisk være her spilleren skal overvinde den sværeste modspiller eller bane. Typisk vil den ene af de to parter løbe af med sejren.

Udtoning – De sidste tråde i plottet redes ud og harmoni genoprettes. Her sker den endelige forløsning og hele plottet afsluttes. Dette vil typisk være forbundet med enten glæde eller fortvivlelse afhængig af plottets resultat (se endvidere afsnittet *At slutte sit plot*).¹³⁹

Plots kan naturligvis ikke altid bygges op efter denne model eller lignende modeller som f.eks. *Heltens rejse* (jf. *Bilag 2: Flere narratologiske tanker før computerspillet*), men netop fordi sådanne modeller allerede er kendte fra skønlitteratur og film, kan spilleren forvente, at spilhistorier udvikler sig med den samme stigende intensitet. Samtidig er modellerne et grundigt efterprøvet praktisk redskab til at strukturere narrativer eller narrative sekvenser.

¹³⁹ Drotner, 2002, s. 243ff og <http://www.dfi.dk/dfi/undervisning/dengode/plottet.html>

I de implicitte spilhistorier er det naturligvis svært at skabe forløb, der svarer til berettermodellens, da disse historier ofte skabes af spilleren selv og kan ligge langt fra eller helt være i modstrid med spildesigneren/forfatterens intentioner.

Interaktivitet og historiefortælling

Som nævnt er historien i nogle spil begrænset til en baggrundshistorie eller en præmis, som spillet tager udgangspunkt i. Denne baggrundshistorie sætter spillet i en kontekst, men udvikler sig ikke i løbet af spillet. Andre spil lader en historie blive fortalt Out-of-game i filmsekvenser imellem spillets baner e.l. (f.eks. single player-delen af *WarCraft*). Benytter et spil sig af en af disse to historietyper, har spilleren reelt ingen mulighed for at påvirke plottet igennem game playet, da det er fuldstændigt fastlagt fra begyndelse til slutning.¹⁴⁰

En af de mest unikke egenskaber ved computerspil i forhold til de fleste andre medier er imidlertid, at brugeren kan påvirke computerspillet. Spillets forløb kan i modsætning til i skønlitteratur og film altså se forskelligt ud, hver gang spillet gennemspilles afhængigt af spillerens input. Det er derfor også oplagt, at computerspils plots heller ikke skrives lineære. Hvis spildesigneren ønsker, at spilleren skal have indflydelse på spillets historie, er det oplagt, at vælge en historiestruktur, der er mere åben end de ovenstående.

Dette er dog ikke nødvendigvis helt problemfrit, og Greg Costikyan¹⁴¹ mener, at der opstår et problem, når historier bliver interaktive og derved mere åbne, fordi historiefortælling i udgangspunktet er lineært og stramt styret af forfatteren for at give historien størst mulig slagkraft, hvorimod spillet netop er det modsatte. Spilleren skal have valg og frihed til at påvirke spiluniverset (eller i hvert fald en illusion om dette) for overhovedet at engagere sig og få en oplevelse af at spille.¹⁴² DeMarle påpeger, at lige meget hvor veldefinerede spillerkarakterens motivationer er, bestemmer spilleren suverænt, hvad denne skal gøre i sidste ende. Hun siger derfor ligesom Costikyan, at ikke-lineære plots adskiller sig meget fra lineære, og tilføjer yderligere, at det er vigtigt, at spildesigneren/forfatteren til et ikke-lineært spil forstår de problemer, der er forbundet med denne unikke form.¹⁴³

Adams og Rollings mener, at netop fordi spildesigneren/forfatteren i den lineære historie har fuld kontrol over historiens forløb, kan han/hun også lettere skabe forskellige følelser hos spilleren. Når man overlader en del af historiens forløb til spilleren, accepterer man også, at spilleren kan tage

¹⁴⁰ Fullerton, 2004, s. 96ff

¹⁴¹ Greg Costikyan, også kendt som Designer X, er amerikansk spildesigner og forfatter. Han har skrevet en række artikler om spildesign, men også flere fiktionsromaner.

¹⁴² Costikyan, 2007, s 5f

¹⁴³ DeMarle, 2007, s. 71f

beslutninger og ændre plottet på en måde, der ikke er ideel i forhold til klassisk historiefortælling. Man kan som spildesigner/forfatter derfor ikke vide sig sikker på, at spilleren i en ikke-lineær historie kommer til at føle den følelsesmæssige styrke, som spilhistorien kan indeholde. Til gengæld får spilleren mulighed for at påvirke relationer til andre karakterer i spiluniverset på en meningsfuld og individuel måde, hvilket i sidste ende kan give en endnu stærkere følelsesmæssig oplevelse.¹⁴⁴ Også Freeman opponerer mod argumentet om, at de følelsesmæssige dele af et plot ikke kan være ikke-lineære. Han mener, at en sådan holdning er fatalistisk, og at ikke-lineære plots sagtens kan være både kohærente og følelsesladede. Nok vil de følelser, spilleren oplever, hvis rækkefølgen af de forskellige segmenter i et plot byttes rundt, variere afhængig af segmenternes rækkefølge, men plottet vil ikke desto mindre være følelsesladet.¹⁴⁵

Fra hypertext til hypermedia

Man har lang tid før computerspillet beskæftiget sig med ikke-lineære narrativer. Det er dog først i computerspillet, at denne form for fortællemetode for alvor er kommet til sin ret. Tanken omkring et hyperstrukturelt narrativ stammer oprindeligt fra en ide omkring en fleredelt tid, der deler sig i flere pseudo-samtidige virkeligheder (branching time). Denne tanke findes bl.a. i Jorge Luis Borges¹⁴⁶ novelle *The Garden of Forking Paths* fra 1941 og er senere blevet visualiseret af Saul Kripke i 1958 som en træstruktur, hvor hver eneste mulige fremtid sprang ud som grene fra nutiden.¹⁴⁷ Sheldon tilføjer, at historier, hvor fortælleren former sit plot løbende afhængigt af tilhørerne, er kendt fra bl.a. stammesamfund lang tid før både computeren og tv'et, og at interaktivt teater også har været forsøgt i flere forskellige sammenhænge¹⁴⁸. Der er før gjort forsøg på at lave hyperstrukturel litteratur (bl.a. spil-bøgerne i *Sværd og Trolddom*-serien), men det var først med computeren, at det blev muligt at skabe hypertexter på en let og overskuelig måde, og her blev det samtidig muligt at tilføjer hypertexterne billeder og lyd.¹⁴⁹

Lineære versus hyperstrukturelle plots

Netop fordi computerspil er interaktive kompliceres historiefortællingen i forhold til i skønlitteratur og film, da spildesigneren/forfatteren i computerspil må overgive kontrollen af mindst en af historiens hovedpersoner – nemlig spillerkarakteren (som igen påvirkes af spilleren). I skønlitteratur

¹⁴⁴ Adams, 2007, s. 209

¹⁴⁵ Freeman, 2004, s. 210ff

¹⁴⁶ Jorge Luis Borges var argentinsk forfatter, som af flere anses som stifter af den latinamerikanske litterære retning magisk realisme.

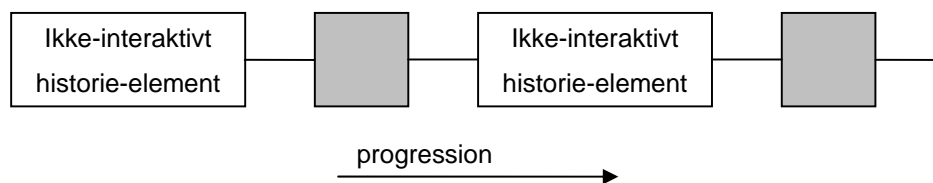
¹⁴⁷ Øhrstrøm, 1995, s. 180-196

¹⁴⁸ Sheldon, 2004, s. 6f

¹⁴⁹ Hansen, 2005, s. 19f

og film kan forfatteren fuldstændigt styre rækkefølgen og mængden af informationer, som modtageren får om universet og karaktererne, og kan derfor også vide sig helt sikker på, at alle nødvendige oplysninger er givet, når f.eks. historiens klimaks indtræder. I ikke-lineære spil er game playets forskellige regler godt nok fastlagt, men det er op til spilleren at bruge disse præcist som han/hun ønsker det, og spilleren kan derfor bevidst eller ubevidst uproblematisk vige fra den rute, som spildesigneren/forfatteren oprindeligt havde tiltænkt det.

I mange computerspil implementeres en lineær historie på en sådan måde, at den ikke kommer i konflikt med det ikke-lineære game play simpelthen ved at adskille de to dele helt, således at en del af historien fortælles, hvorefter spilleren skal gennemføre en interaktiv del, som så igen efterfølges af en ikke interaktiv historiedel. Ved at bruge denne metode, som kaldes *Story Gating*, sikrer man sig, at der fuld kontrol over den eksplicitte historie, og spildesigneren/forfatteren kan opbygge den som en traditionel historie, som spilleren, hvis han/hun klarer spillets interaktive dele, oplever i sin helhed. Denne meget lineære fortælleform fjerner dog samtidig al spillerens indflydelse på historien, og spilleren kan derfor let komme til at føle, at den fastlåste historie strider imod det spillemønster, som han/hun lægger for dagen i spillets interaktive del.¹⁵⁰



Figur 8 – Grafisk illustration af Story Gating-metoden

Dansky siger, at udover at skabe hurtig progression i plottet er det i ikke-interaktive segmenter på kort tid også muligt at give spilleren information, som ville tage lang tid eller slet ikke ville være mulig at give under selve game playet. Dette kan være en fordel i forhold til plottet, men også i forhold til tutorials osv. Samtidig kan cut-scenes o.l. som nævnt også fungere som en ren belønning til spilleren, og ikke-interaktive historie-elementer er ydermere et godt sted for hele holdet bag spillet til at "blære sig" med et avanceret partikel-system eller en flot animation, fordi spilleren her ikke har mulighed for at påvirke noget. Dansky tilføjer dog også, at man som spildesigner/forfatter, når man tager kontrollen fra spilleren, let kan ødelægge fremdriften og rytmen i spillet. Samtidig kan ikke-interaktive sekvenser også skabe frustration, fordi spilleren pludselig mister muligheden for at

¹⁵⁰ DeMarle, 2007, s. 74f

påvirke situationen. Viser det ikke-interaktive segment tilmed, spillerkarakteren gøre en bestemt ting, der er i modstrid med spillerens opfattelse af spillerkarakteren, kan spilleren miste interessen for sin karakter og dermed hele spillet.

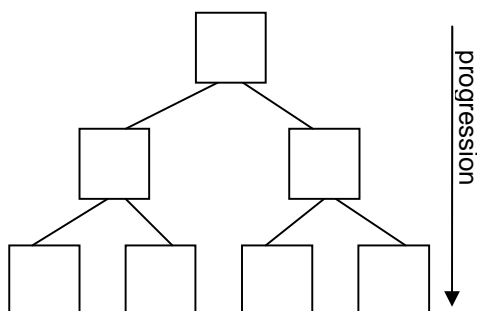
Hyperstrukturelle fortællemetoder

Ønsker man som spildesigner/forfatter at give spilleren mulighed for at påvirke spillets historieførelse, må man nødvendigvis opdele spilhistorien i et hyperstrukturelt forløb.

Hyperstrukturelle historier kan tage forskellige mønstre. I den nedenstående vil jeg gennemgå nogle af dem.

Fire hyperstrukturelle topografier

Michael Barner-Rasmussen¹⁵¹ inddeler hyperstrukturelle tekster i tre forskellige typer (topografier): *Træ-topografien*, *hjulegertopografien* og *netværkstopografien*. Disse topografier er en form for syntaks for det hyperstrukturelle forløb, som modtageren kan benytte til at afgøre sin næste handling.¹⁵² Herved skal forstås, at hvis hypertexten afviger alt for meget fra den først anvendte topografi, vil det hyperstrukturelle forløb forvirre modtageren. Når et spils narrativ udvikles er spildesigneren/forfatteren derfor også underlagt hyperstrukturen og må nødvendigvis give et "svar" på alle spillerens valg.



Figur 9 – Grafisk illustration af træ-topografien

Træ-topografien er den topografi, der ligner branching time-begrebet mest. Her skal man forestille sig, at man fra sit udgangspunkt kan vælge nogle forskellige muligheder, der igen giver nogle nye muligheder osv. De to udfald i andet led har altså en pseudo-samtidighed.

DeMarle kalder denne form for hyperstruktur for *branching story*. Hun siger, at denne form for fuldstændigt spillerdrevne historie nok skaber den største spillerfrihed og replay value, men samtidig kræves det også, at spildesigneren/forfatteren udarbejder en lang række historiegrene, som spilleren aldrig kommer til at opleve, for han/hun

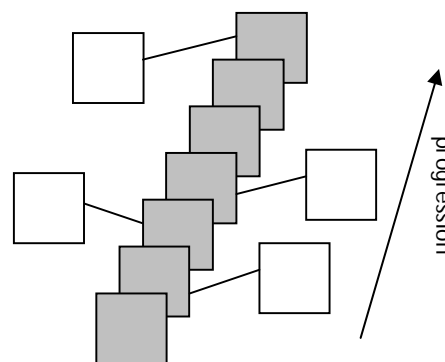
¹⁵¹ Michael Barner-Rasmussen er PhD. I Informationsvidenskab. Han har publiceret en del artikler om emnet.

¹⁵² Barner-Rasmussen, 1998, s. 160

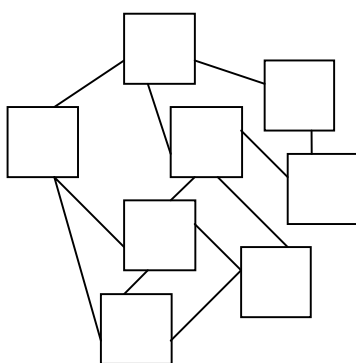
netop kun får lov at bevæge sig ud af en af disse grene. Denne hyperstruktur er derfor yderst resursekrævende i forhold til hvor meget synligt indhold, spillet kan give spilleren.¹⁵³

Hjuleger-topografien har i princippet en lineær struktur, hvorfra der udspringer nogle hyperstrukturelle grene, som igen fører tilbage til udgangspunktet. Denne form for hyperstruktur har i modsætning til de to andre topografier en fastlagt retning og er den topografi, der kommer tættest på at have en begyndelse, en midte og en slutning.

Denne struktur ligger ikke særlig langt fra Gated Story-modellen, da spillets grundlæggende historieførløb, hvis denne model benyttes, altid vil forløbe lineært. Det hyperstrukturelle i historieførløbet er begrænset til de udstikkende grene, som spilleren kan følge eller ej.



Figur 10 – Grafisk illustration af hjuleger-topografien



Figur 11 – Grafisk illustration af netværkstopografien

Netværk-topografien er den frieste form for hyperstruktur. Her er ikke nogen bestemt slutning, blot et netværk, der i princippet kunne fortsættes uendeligt. Denne struktur er radikalt anderledes end de traditionelle narrative mønstre. Den gør op med den klassiske opfattelse af, hvad et narrativ er; nemlig Aristoteles' idé om at *"et hele er det, som har begyndelse, midte og slutning"*.¹⁵⁴ Groft sagt flyder fragmenterne i hyperstrukturen frit rundt, og brugeren er selv helt fri til at skabe en sekvens.¹⁵⁵ Denne form for fortællestruktur vil, hvis den skal inkorporeres i et computerspil, kræve, at de forskellige fragmenter i netværket alle skrives således, at de kan sammenkobles i en vilkårlig rækkefølge uafhængigt af hinanden.

Freeman mener, at spilplots, der bygges op omkring netværkstopografien, kan være både sammenhængende og skabe mange følelser hos spilleren, hvis de er udformet rigtigt. Han ser denne

¹⁵³ DeMarle, 2007, s. 75f

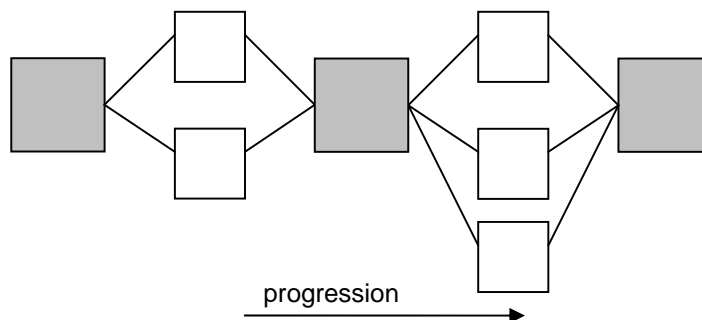
¹⁵⁴ Aristoteles, 1999, s. 23

¹⁵⁵ Barner-Rasmussen, 1998, s. 162f

type plots som værende idealet for computerspilplots, men at denne løsning langt fra altid er den mest praktiske. Det kan være meget vanskeligt at inkorporere plottwists, karakterudvikling osv. i narrativer, som spilleren kan følge i en vilkårlig rækkefølge.¹⁵⁶

I spillet *The Neverhood* fortælles spilleren baggrundshistorien til spillet løbende igennem spillet, men da spilleren selv skal finde små databånd med bidder af historien på, bliver bidderne af historie fortalt i en rækkefølge, der er fuldstændig struktureret efter spillerens handlinger. Spillets implicitte historie er dog langt fra lige så fri, da spillet er inddelt i en række banelignende zoner, som spilleren skal gennemføre i en fastlagt rækkefølge. Det er derfor kun den eksplicitte historie, der tager udgangspunkt i netværks-topografien.

DeMarle forslår en fjerde topografi, som hun mener, egner sig bedre til computerspil, fordi den ikke er så kompleks og ikke skaber så meget ikke-synligt indhold. Topografien er en blanding imellem den lineære struktur og branching story-strukturen. Hun opstiller et system bestående af en række knudepunkter, hvorfra der springer en forgrening, som så igen samles til et nyt knudepunkt. Spilleren tvinges med denne topografi igennem et fastlagt historieforløb, som dog ind imellem opdeles i forskellige grene, som dog altid samles igen.¹⁵⁷



Figur 12 – DeMarles topografi

Selv om Barner-Rasmussen mener, at en hyperstruktur bliver vanskelig at følge, hvis den afviger for meget fra sin struktur, ses det i flere spil, at de forskellige topografi-typer kombineres. I flere nyere rollespil (bl.a. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*) følger det overordnede plot DeMarles topografi, hvor spilleren lineært skal igennem en række fastlagte checkpoints, som imidlertid kan nås på flere forskellige måder. Samtidig kan spilleren ved at bevæge sig rundt i spilverdenen finde og

¹⁵⁶ Freeman, 2004, s. 212ff

¹⁵⁷ DeMarle, 2007, s. 77

gennemspille en lang række uafhængige sidehistorier. Disse forløb er altså spredt ud som en netværks-topografi. Der bliver i spil, hvor dette eller lignende historiemønstre anvendes, brugt forskellige topografier til struktureringen af plottet, uden at spilleren mister overblikket eller bliver forvirret, og det må derfor slutes, at man som spildesigner/forfatter ikke nødvendigvis skal holde sig til en bestemt topografi hele vejen igennem et spil. Dog skal det tilføjes, at de forskellige strukturtyper i ovenstående eksempel typisk bliver brugt i forskellige sammenhænge, og at Barner-Rasmussens princip om at holde sig til en bestemt topografi ikke bliver brudt inden for hvert af de lukkede forløb (f.eks. benytter den overordnede historie hele vejen igennem DeMarles topografi). Freeman mener ligefrem, at man som spildesigner/forfatter kan gøre plottet mere interessant ved at skabe strukturelle plottwists ved at kombinere de forskellige topografier.¹⁵⁸

DeMarle påpeger desuden, at de forskellige grene i en hyperstruktur, lige meget hvilken topografi man vælger, alle skal have forskellig karakter ellers er det fuldstændigt meningsløst overhovedet at opdele historien.¹⁵⁹

Pancaking Scripted Sequences

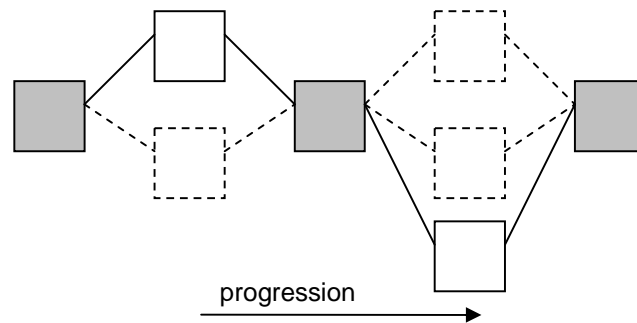
På trods af at spilleren altid vil opleve et computerspil som værende lineært, medmindre han/hun spiller et spil mere end en gang, vil en hyperstrukturel historiestruktur give spildesigneren/forfatteren mulighed for at tilpasse spillets historie til den enkelte spillers spillestil e.l. En hyperstrukturel computerspilshistorie kan altså give spilleren en mere individuel og interaktiv oplevelse, men man skal samtidig være opmærksom på, at den praktiske udvikling af hyperstrukturelle historier er langt mere resursekrævende og kompleks i forhold til udviklingen af lineære historieføløb.

Skabes plottet til et spil, hvor intentionen er, at spillet skal gennemspilles mere end en gang, er det dog en god ide at give spilleren så stor indflydelse på plottet som muligt, for at spiloplevelsen ikke bliver den samme anden gang. Freeman nævner i denne sammenhæng en anden metode, som han kalder Pancaking Scripted Sequences. Denne metode går ud på at skabe plot, der forandres, hver gang de gennemspilles, ved at spilleren sendes igennem et hyperstrukturelt forløb, som han/hun ikke har indflydelse på. I praksis betyder dette, at spillets kode tilfældigt vælger ud fra en række muligheder, hvordan plottet videre skal udvikle sig.¹⁶⁰

¹⁵⁸ Freeman, 2004, s. 205

¹⁵⁹ DeMarle, 2007, s. 76

¹⁶⁰ Freeman, 2004, s. 209f



Figur 13 – Pancaking Scripted Sequences

Stiller man metoden op grafisk, vil den ligne DeMarles topografi. Den grundlæggende forskel er bare, at spilleren ikke selv er herre over, hvilken rute han/hun skal gennemgå. De stiplede linjer og kasser symboliserer de narrativer, som spilleren ikke vil opleve. Gennemspilles forløbet igen, vil spilleren udsættes for en anden rute.

Afhængig af hvilken rute spilleren sendes ud ad, kræves forskellige løsninger. Hvis et helt spil bygges op med denne metode, vil en spiller teoretisk set kunne gennemspille det samme spil to gange uden at spille en sekvens to gange.

Fire hyperstrukturelle huskeregler

Fordi spildesignere/forfattere af ikke-lineære spil bliver nødt til at tænke anderledes end konventionelle forfattere, opstiller DeMarle fire generelle, praktiske teknikker, der kan gøre det lettere at skrive et plot, der kan sammensmeltes med et game play: fjern intern inkonsistens, identificer historiefortællingskilden, lag-opdel detaljegraden og tænk modulært.

Fjern intern inkonsistens

I skønlitteratur og film kan forfatteren skjule plothuller o.l. til en vis grad, hvorimod disse i dynamiske medier, hvor brugeren har mulighed for at udforske det narrative rum, ligger fuldstændigt åbne. Derfor er det vigtigt, at spiluniverset, karaktererne og plottet i spil alle er helt konsistente. Sørges der ikke for hele vejen igennem den kreative proces, at spillet holdes konsistent, bliver det i sidste ende uoverskueligt, og risikoen for at producere et spil, der modsiger sig selv vokser.¹⁶¹

¹⁶¹ DeMarle, 2007, s. 80

Identificér historiefortællingskilden

Computerspil er stadigvæk et relativt nyt medie, og historiefortællingsmetoderne er stadig under udvikling. Fordi brugeren i forhold til skønlitteratur og film har langt mere åben adgang til universet, som historien udfolder sig i, har spildesigneren/forfatteren også et langt større udvalg af muligheder, som han/hun kan formidle sin historie igennem. Her kan både være tale om den meget direkte historieformidling i out-of-game-sekvenser (cutscenes o.l.), hvor spilleren igennem ikke-interaktive passager får fortalt spillets historie, men det kan også være miljøet og de karakterer, som spilleren interagerer med igennem spillet, der skaber spillets plot. Pga. de mange forskellige mulige historiefortællingskilder, mener DeMarle, at det er vigtigt, at man bestemmer, hvordan man som spildesigner/forfatter vil formidle sin historie. Samtidig har man også mulighed for at fortælle spillets historie igennem alle dets fortællingskilder, hvilket i sidste ende kan give en mere helstøbt spiloplevelse og undgå inkonsistens.¹⁶²

Lag-opdel detaljegraden

Historien er blot en delmængde af et computerspil, og ikke alle spillere vil have interesse i en dyb og detaljeret historie, derfor kan det være en fordel at identificere de detaljer i plottet, der er vigtigst for, at spilleren let kan forstå historien. Dybde kan derefter tillægges plottet således, at de spillere, der har behov for at komme lidt ind under historiens overflade for at blive involveret i spillet, har mulighed for også at få dette med.

Ved at gradbøje vigtigheden af de oplysninger, som spilleren får i forhold til historien, bliver det lettere at definere, hvor og hvornår spilleren bør få de enkelte oplysninger, hvilke oplysninger spilleren kun kommer i kontakt med, hvis han/hun leder grundigt osv. Samtidig bliver det også lettere at se, hvilke elementer af historien de forskellige historiefortællingskilder skal kommunikere. Ved at lag-opdele spilhistoriens detaljegrad sikrer man sig i højere grad endvidere som spildesigner/forfatter, at spilleren, lige meget hvilken spillestil han/hun benytter, forstår historien.¹⁶³

Tænk modulært

Den hyperstrukturelle histories natur bevirker, at spilleren højst sandsynligt ikke kommer til at opleve de forskellige historieelementer i den rækkefølge, som det fra spildesigneren/forfatterens side har været tiltænkt. Netop derfor må de forskellige elementer også i sidste ende frembringe en historie, der giver mening. For at dette skal kunne lykkes, mener DeMarle, at elementerne skal være tænkt som uafhængige moduler, der kan sættes sammen på kryds og tværs.¹⁶⁴

¹⁶² Ibid. s. 81

¹⁶³ Ibid. s. 82

¹⁶⁴ Ibid. s. 83

At holde spilleren på rette spor

Jo mere åbent et spil bliver, jo sværere kan det blive for spilleren at finde ud af, hvad han/hun skal gøre for at komme videre. Chris Bateman¹⁶⁵ siger, at vejen til spillerens mål altid skal være helt tydelig, også selvom spilleren ikke forventes at følge den. Samtidig tilføjer han, at spil, hvor vejen til målet er alt for tydelig, ofte ikke giver særlig meget plads til frihed og udforskning. Dette er et spørgsmål om psykologi; jo flere gange spilleren får at vide, at han/hun skal fortage sig en bestemt handling, jo mere føler han/hun sig tvunget til at fortage sig denne handling. Derfor må man som spildesigner/forfatter ofte beslutte sig for, om man vil lave et spil, der tydeligt instruerer spilleren i, hvad han/hun skal gøre, eller et spil, der giver spilleren frihed, men til gengæld ikke giver tydelige instrukser.¹⁶⁶ Det er naturligvis muligt at lave et spil, der både opfordrer til udforskning og samtidig giver et nogenlunde klart billede af, hvad spilleren skal næstefter. Man bør dog som spildesigner/forfatter være opmærksom på, at jo mere man trækker et spil i den ene af de to retninger, jo længere trækker man det væk fra den anden.

Bateman opstiller en række forskellige metoder, der kan bruges til at sikre sig, at spilleren nogenlunde holder sig til det tiltænkte plot:

Lægge "Brødkrummer" ud

Ved at lægge "brødkrummer" eller små spor, som spilleren kan følge, kan man som spildesigner/forfatter give ham/hende en indikation af, hvor han/hun skal hen. Dette kan gøres vha. fysiske objekter i spiluniverset (f.eks. skilte), deciderede indikatorer i GUIen¹⁶⁷ (f.eks. et kompas, der viser vej, eller et kort) eller igennem de karakterer, der befolker spiluniverset. Bateman siger, at lige meget hvilke af de forskellige spor, der lægges ud, er det vigtigt, at de kan retfærdiggøres narrativt. "Brødkrummerne" skal altså flettes ind i resten af spillets plot. En effektiv måde at lægge "brødkrummer" ud til spilleren er ved at opstille arketypiske konflikter for spilleren (f.eks. red prinsessen). I sådanne situationer ved spilleren næsten altid præcist, hvad hans/hendes opgave er, og hvad den indebærer, og man slipper derfor som spildesigner/forfatter for at skulle forklare særligt meget. Bruger man et sådant plot, risikerer man dog, at spilleren mister interessen for udfordringen, da han/hun i andre spil har løst lignende konflikter mange gange før. En anden måde at lægge "brødkrummer" på er at belønne spilleren ved at udløse begivenheder (f.eks. cut-scenes), så spilleren ved at han/hun er på rette vej. Hvis spilleren ser, at spillet giver noget

¹⁶⁵ Chris Bateman er spildesigner og står bag firmaet International Hobo, der er et konsultationsfirma med speciale i spildesign og udvikling af narrativer. Endvidere har han skrevet videnskabelige artikler og to fiktionsbøger.

¹⁶⁶ DeMarle, 2007, s. 85f

¹⁶⁷ GUI – Graphical User Interface

tilbage, vil han/hun typisk slutte, at han/hun er på rette vej, da spil typisk ikke vil belønne spilleren for at gå i en blindgyde.¹⁶⁸

Lede spilleren tilbage til stien

Man risikerer at spilleren farer vild eller bevæger sig så langt væk fra et spils hovednarrativ, at det kan være svært at finde tilbage. Bateman siger, at det i sådanne tilfælde kan være en god ide, at give spilleren hints, der kan føre ham/hende tilbage på rette spor. Dette kan gøres meget eksplicit igennem en voice-over, mere implicit igennem ikke-spillerkarakterer, der giver et godt råd til spilleren, eller helt udenfor spiluniverset igennem spillet GUI eller på pause-skærmen.

I mange spil bruges en løsning, hvor spillerkarakteren, hvis denne føres for langt væk fra spillets tiltænkte sti, simpelthen støder på en usynlig mur eller slet og ret bliver slået ihjel. Dette kan i visse tilfælde gøres en smule mere elegant ved at lægge mere naturlige forhindringer som bjerge, floder e.l. i vejen for spilleren eller ved at lade spillerkarakteren eller en anden karakter fortælle spilleren, at han/hun ikke må/kan gå videre.¹⁶⁹

Konsistens i plottet skaber ro

Hvis det giver mening i forhold til game playet, kan man sagtens skabe et plot, der forskrækker eller forvirrer spilleren inden for spillets kontekst. Bateman mener imidlertid ikke, at det er ønskværdigt, at disse følelser opstår på spils meta-niveau, f.eks. at spilleren opdager, at han/hun skulle have samlet et bestemt objekt op tidligere i spillet, når det er for sent at vende tilbage.

I ikke-lineære plots vil spilleren altid vælge en vej og dermed vælge en eller flere fra. Når spilleren tager sådanne valg, bør det gøres klart, at valget kommer til at have irreversible konsekvenser for det efterfølgende forløb. Denne information kan naturligvis gives på meta-niveau (f.eks. via skrift på GUIen), men Bateman mener, at det generelt er en fordel, hvis informationen kan gives igennem plottet (f.eks. ved at lade ikke-spillerkarakterer omtale konsekvenserne af et givent valg).

Et andet sted, hvor man som spildesigner/forfatter skal være opmærksom på ikke at skabe unødigt forvirring, er i spillets sprog. Her er tale om både dialogen, men også måden hvorpå spillets forhindringer osv. bliver forklaret. Spilinstruktioner kan gøres mere spændende og samtidig blive mere integrerede i spilverdenen ved at tilføre dem mere karakter (f.eks. ved at lade en spændende ikke-spillerkarakter give dem). Dette kan dog samtidig gøre forklaringerne langt mere kryptiske og derfor lettere at misforstå.¹⁷⁰

¹⁶⁸ Bateman, 2007, s. 89ff

¹⁶⁹ Ibid. s. 95ff

¹⁷⁰ Ibid. s 99ff

At slutte sit plot

Slutningen er en af de mest følelsesladede dele af et plot. Det er her historien udtones, og de sidste strenger i plottet samles. I skønlitteratur og film er det ofte den allersidste sætning eller den sidste scene, der efterlader modtageren med en bestemt følelse, som han/hun tager med sig, når han/hun lægger bogen fra sig eller forlader biografen. I computerspil kan slutningen fungere på samme måde, men det ses ofte, at spilafslutning reflekterer, hvordan spilleren har spillet.¹⁷¹

Denne refleksion kan naturligvis gradueres i kompleksitet afhængig af, hvilken funktion slutningen skal have. Efter Mario har besejret Bowser i klimakset af *Super Mario Bros*, fortælles spilleren i en kort cut-scene, at prinsessen endelig er blevet reddet (et eksempel på en arketypisk konflikt), hvorefter spillerens samlede score tælles sammen. Spilleren belønnes igennem cut-scenen, der hos de fleste nok fremkalder en følelse af lettelse over endelig at have gennemført spillet, men samtidig reflekterer spillet (ganske overfladisk) over spillerens indsats ved at fortælle, hvor høj en score han/hun har opnået igennem spillet. Et andet og langt mere komplekst eksempel på en slutning kan findes i spillet *Fallout 2*. Her vises cutscenes fra hver af de byer, spilleren har besøgt igennem spillet. Disse cut-scenes varierer afhængigt af, hvordan spilleren har spillet i hver by, og hvilke side-quests han/hun har gennemført. Eftersom der findes op til 10 forskellige cut-scenes pr. by, er der stor sandsynlighed for, at den slutning, spilleren vil se, hvis han/hun gennemspiller spillet anden gang, slet ikke overlapper den slutning, han/hun så efter første gennemspilning.

Antallet af slutninger i et spil kan, som med kompleksiteten af spillets hyperstrukturelle net, varieres afhængigt af, hvor stor grad man ønsker, at spillet skal tilpasse sig spillerens spillestil o.l. Adams og Rollings påpeger, at alle mulige slutninger til et spil skal sammenfatte og afslutte spillet på en meningsfuld og følelsesmæssig konsistent måde i forhold til spillerens valg og spillestil. De siger, at hvis et spil ikke giver spilleren mulighed for at påvirke dets plot i en nogenlunde stor udstrækning, er der intet formål med at have flere forskellige slutninger. Lægger spillet derimod op til, at spilleren har indflydelse på spiluniverset, skal spillets slutning også afspejle dette, og Adams og Rollings mener derfor, at det i sådanne tilfælde kan være en fordel med flere forskellige slutninger.¹⁷²

Freeman tilføjer, at man ved at afslutte sit plot på en bittersød måde, eller ved at lade slutningen stå en smule åben til fortolkning, kan skabe mere plotdybde. En bittersød plotslutning kan nås ved f.eks. at lade en karakter gennemgå en positiv personlig udvikling, men samtidig ikke lade karakteren løse plottets konflikt eller nå sit mål. En åben slutning giver spilleren mulighed for selv at skabe sin egen slutning, men hvis historien ikke bliver afsluttet ordentligt, er der stor sandsynlighed for, at spilleren

¹⁷¹ Adams, 2007, s. 203f

¹⁷² Ibid, s. 204

vil finde det frustrerende. Dette kan naturligvis være en fordel at efterlade store åbne ender i plottet, hvis spillet f.eks. får en efterfølger, der kan lukke disse.¹⁷³

Ufuldbåren slutning – Når spillerkarakteren dør

Dør spilleren, eller afbrydes spillet på anden vis, fordi spilleren fejler, tæller slutningen ikke, mener Adams og Rollings. De siger, at sådanne slutninger ikke behøver komme frem til en konklusion eller forløsning, da disse afbrydelser i historien og kun er midlertidige. Spilleren vil typisk genstarte spillet eller vende tilbage til et tidligere gemt stadie i spillet.¹⁷⁴ Save/load-funktionen, som mange spil tilbyder, forgår ofte på spillets meta-niveau, og spilleren vil altså typisk godt kunne skelne dette fra selve spillets plot – ligesom en tilskuer til en film godt ved, at det ikke er en del af en films tiltænkte narrativ, når der spoles frem og tilbage.

Nogle spil prøver dog at implementere dette meta-niveau i selve plottet. F.eks. ledes spilleren hele vejen igennem *Prince of Persia – The Sands of Time* af spillerkarakterens voice-over, som forklarer og fortæller spillets historie. Når spillerkarakteren dør, stoppes spillet, og fortællerstemmen forklarer, at det altså ikke var sådan historien skulle ende, hvorefter spilleren sendes et stykke tilbage i tiden før dødsfaldet indtraf.

Opsamling

Fra andre medier er der nogle konventionelle formler til at skabe et plot. Disse kan være svære at applikere på computerspil, fordi historiestrukturen ofte er en helt anden, end den man kender fra skønlitteratur og film. Det kan dog være en fordel at tage udgangspunkt i disse, så vidt det muligt, da de allerede er efterprøvede og kendte af spilleren.

Når man skal skabe et plot, er der forskellige strukturelle tilgange, man som spildesigner/forfatter kan vælge. Disse har både fordele og ulemper. Vælger man et helt lineært plot, har man fuld kontrol over plottets begivenheder, hvorimod spillerens indflydelse mindskes. Vælges et hyperstrukturelt eller delvist hyperstrukturelt plotforløb, får spilleren en større medbestemmelse over plottet, til gengæld kræver dette langt flere resurser, og der er tilmed risiko for at spilleren kun vil opleve én af de tilgængelige ruter igennem spillet. Medmindre spillet spilles igennem mere end en gang, er der altså sandsynlighed for, at han/hun slet ikke vil finde ud af, at spillet indeholder flere forskellige ruter.

Vælges en ikke-lineær tilgang findes der en række forskellige topografier, som man som spildesigner/forfatter kan strukturere sit plot efter. Hvilken topografi, der bør vælges, afhænger af hvilke type spil, man arbejder med, og hvilken oplevelse, man ønsker at skabe med sin historie.

¹⁷³ Freeman, 2004, s. 223f

¹⁷⁴ Adams, 2007, s. 203

Topografierne kan danne et overblik over et spils narrative moduler og kan derfor være et fint redskab til at visualisere et ikke-lineært plot med.

Når man skaber sit plot, er der en række huskeregler, som er gode at have in mente, bl.a. kan det være en fordel at tænke modulært og løbende lede spilleren på rette vej. Disse regler kan naturligvis både brydes og gradbøjes, men man skal være opmærksom på dem, da der ellers kan skabes unødigt forvirring og irritation.

Slutningen på et spils plot er vigtig at tænke over, da denne på samme måde som i skønlitteratur og film efterlader spilleren i en stemning, som han/hun typisk vil huske spillet på. Slutningen skal derfor sammenfatte spillets plot på en meningsfuld måde, der lukker alle huller i plottet, da dette ellers kan skabe en utilfredsstillende effekt hos spilleren. Dette gælder dog ikke nødvendigvis, når spilleren dør, eller spillet på anden måde afsluttes ufuldbærent.

Kombineres disse metoder med et fængende spilunivers og nogle interessante karakterer, kan man skabe en spændende og immersiv spilhistorie. I de følgende afsnit vil jeg benytte disse redskaber til praktisk analyse og videreudvikling af en case.

Analyse og brug af redskaber

I det følgende afsnit vil jeg ved hjælp af de praktiske redskaber, som jeg har gennemgået i de foregående kapitler analysere henholdsvis spilunivers, karakterer og plot i spillet Just Cause 2 – Mobile, der tidligere er blevet præsenteret i afsnittet *Præsentation af case*.

Jeg vil således kortlægge spillets forskellige komponenter, som jeg efterfølgende vil videreudvikle vha. de forskellige praktiske redskaber fra de forrige afsnit.

Teoretisk analyse

Spiluniverset

Just Cause 2 – Mobile forgår i et univers, der tager udgangspunkt i den virkelige verden. Spillet opstiller ikke specielle fysiske love e.l., som spilleren skal tage stilling til. Spiluniverset behøver ifølge Danský derfor heller ikke en specielt omfattende introduktion, og spilleren kan tage udgangspunkt i og indordne sin spillestil til et univers, der langt hen ad vejen reagerer på hans/hendes interaktion på samme måde som den virkelige verden.

Spillet har et isometrisk perspektiv – altså et 2D-perspektiv, som er tegnet således, at øjet bliver narret til at tro, at det er 3D. Dette giver spillet mulighed for at have store landskaber, der reelt ses fra oven, men som opleves, som om de var i 3D. Denne tilgang er fordelagtig for netop dette spil, da spillet lægger stor vægt på udforskning af store spilområder. Teknisk set er det isometriske perspektiv også en fordel, da dette, i forhold til hvis spillet havde været i 3D, tillader at spillet kører på hardware-svage telefoner, som sjældent kan trække "ægte" 3D.

Spillets fysiske rum er ikke begrænset af vægge, og spilleren bevæger sig altså ikke i særligt stort omfang imellem containere. Dog fungerer skove og nogle bygninger som uigennemtrængelige vægge, der begrænser spillerens færden, og disse kan derfor ses som vægge i de rum, som spilleren bevæger sig i.

Handlingen udspiller sig på forskellige øer i øgruppen The Xing Dông Islands. Der optræder igennem spillet fire forskellige miljø-typer: Et frodigt græslandskab, et snelandskab, en ørken og et goldt måneagtigt landskab.

Disse forskellige miljøer skaber dog blot grafisk afveksling og har ingen reel indflydelse på game playet, da spillerkarakteren hverken glider eller på anden måde sinkes,



Spillets kort

når han bevæger sig igennem sne i forhold til, når han bevæger sig på græs.

På det kort, hvor spilleren kan vælge sine baner, er de forskellige terræntyper ikke konsekvent placeret i forhold til hverken geografisk placering eller i forhold til den enkelt banes placering på øgruppen. Dvs. at én bane kan udspille sig i et varmt ørkenlandskab, mens en anden, der ifølge kortet kun befinder sig nogle få kilometer derfra, kan foregå i et snelandskab. Dette noget utrolige klimafænomen, vil de fleste spillere nok ikke lægge mærke til, da spilleren som regel ikke får mulighed for at vælge to baner, der ligger lige ved siden af hinanden i træk, og netop fordi terræntyperne ikke har nogen indflydelse på game playet. Når spillet er gennemført, stilles alle spillets baner til rådighed, og her bliver det pludselig langt tydeligere, at spiluniversets klima er en smule inkonsistent i forhold til, hvad man kan forvente i den virkelige verden.



Rico ved siden af en bil og et udkigstårn

Også på andre områder, er der fænomener, som strider imod, at spiluniverset i fysisk forstand afspejler den virkelige verden. Bl.a. er de forskellige former for vegetation og enkelte bygninger skaleret i størrelsesforhold, der ikke passer til hinanden. Dette kan naturligvis forklares med at disse ting blot ser ud på denne måde i dette univers, men fordi resten af spillets univers kommunikerer, at der her er tale om et univers, der fungerer på nogenlunde samme måde som det virkelige, brydes universets konsistens. Der er, pga. inkonsistente tilfælde som disse, risiko for, at spilleren rives ud af spillet, fordi han/hun pludselig skal til at forholde sig til, hvorfor f.eks. alle spillets udkigstårne er så små, at der ikke ville kunne sidde en mand i dem.

Baggrundshistorien for selve spiluniverset i Just Cause 2 - Mobile er ikke særlig veldefineret. I spillets hjælpetekst er det

dog muligt at finde ud af, hvorfor den amerikanske hær har sendt Rico til The Xing Dòng Islands, men ikke hvad der er sket på øgruppen, før guvernør Braunschweiger blev diktator. Spilleren kan dog tale med en fisker, som nævner, at guvernør Braunschweiger har gjort forholdene bedre for beboerne på øgruppen, men han nævner ikke hvorfor, eller om hans mening er enestående eller gælder størstedelen af beboerne på øgruppen. Spilleren må altså selv gætte sig til svar på spørgsmål som disse, da spillet ikke svarer på dem. Spilleren vil dog heller ikke nødvendigvis savne at få svar på disse spørgsmål, da det er den action, som spillet tilbyder, der er central. Spilleren har fået en opgave, som han/hun skal løse, og øgruppens baggrundshistorie er ikke særlig vigtig i forhold til denne løsning. Den etiske side af universet er helt tydeligt på de godes (amerikanernes) side – faktisk kan spilleren grænseløst ødelægge alt og dræbe alle i spiluniverset, uden at det har konsekvenser. Enkelte baner indeholder køretøjer, der skal beskyttes, og i en enkelt bane må spilleren ikke skyde sine fjender.

Disse særlige forbud opstår dog udelukkende, fordi overtrædelse af dem vil skade de godes interesse. Spillets morale står derfor helt klar: "Så længe du ikke skader de gode, må du dræbe og ødelægge alt omkring dig!" En etik, der er i god overensstemmelse med etikken i de actionfilm, som spillet falder i genre med, og som giver spilleren mulighed for at "slå hjernen fra" og skyde løs på alt, hvad der bevæger sig. Så på trods af denne form for etik er set mange gange før i både film og spil, fungerer den altså på en fornuftig måde sammen med spillets game play.

Karaktererne

Spillerkarakteren Rico er en spansk actionman, der med enkelte undtagelser altid "klarer ærterne" ved at lade sine våben tale for sig. Han kan udover at løbe og skyde også flyve i sin faldskærm, og det er hovedsageligt disse fysiske egenskaber, som spilleren skal benytte sig af i spillet. Da det er et actionspil, og de ikke-spillerkarakterer, som Rico kommer i kontakt med, heller ikke tøver med at trække deres våben og angribe ham, passer disse evner da også fint til game playet, og man må forvente, at spilleren pga. spillets kontekst og univers hurtigt kan synkronisere sig med disse. At Rico er så adræt og god til våben, vil han endvidere ifølge Isbister give spilleren en positiv oplevelse, da spilleren igennem Rico får nogle evner, som han/hun højst sandsynligt ikke har i forvejen.¹⁷⁵



Rico er ved at drukne



En af Ricos dialoger

Rico har dog en overraskende fysisk egenskab, som kan ødelægge den positive oplevelse af at overtage styring af ham – han kan nemlig ikke svømme. Hvis Rico bevæger sig ud i en sø e.l., drukner han. Da han både igennem sine andre fysiske egenskaber, men også igennem den kommunikation han har med spillets andre karakterer fremstår som en actionman, der især på den fysiske side kan klare det meste, vil det sikkert komme som en overraskelse for de fleste spillere, at Rico ikke kan svømme, og der er risiko for at dette kan rykke spilleren ud af den kognitive immersion.

Da spillet ikke giver mulighed for at påvirke de dialoger, som Rico har med ikke-spillerkaraktererne, ligger spilleren i høj

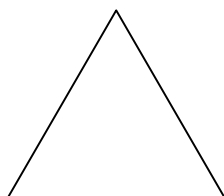
¹⁷⁵ Isbister, 2004, s. 204f

grad under for Ricos sociale egenskaber. Rico er meget kortfattet og lader ofte de karakterer, som han taler med, føre ordet. Rico giver også sjældent udtryk for sine følelser. Selv da ekskæresten Maria Kane i spillets slutning spørger Rico, om de skal finde sammen igen, giver han hverken udtryk for begejstring eller for det modsatte. Disse manerer passer til Ricos hårde image og understreger, at hans rolle som actionman, men hans hårde attitude kan dog skabe en vis distancering til spilleren, da han fremstår en smule ufølsom. Pga. af Ricos ufølsomme udtryksform kan det også være meget svært for spilleren at tolke, hvilke motivationer Rico har for at slå en masse mennesker ihjel for den amerikanske regering. Han parerer ordrer og adlyder det, der bliver sagt fra et højere sted, også selvom han ikke selv er enig med det, men hvorfor Rico er så autoritetstro, står dog aldrig rigtig klart. Hans fantasilag bliver altså ikke defineret.

Rico er den samme i spillets slutning, som han er i spillets start, og der sker altså ingen karakterprogression. Ricos forhold til Maria udvikler sig dog i løbet af spillet, da Maria går fra ikke at kunne udstå Rico til at ville give deres forhold endnu en chance. Dette påvirker dog øjensynligt ikke Rico, som er lige så meget en kølig actionman i slutningen som i starten af spillet.

Således ser Ricos karakterdiamant ud:

1. Frygtløs actionman
2. Sej/Ufølsom
3. Autoritetstro



Rico fremstår ud fra karakterdiamanten en smule usympatisk, da både "ufølsom" og "autoritetstro" er egenskaber, man ofte forbinder med noget negativt, og som derfor kan være vanskelige at identificere sig med og fatte sympati for. Disse karaktertræk stemmer dog godt overens med, at Rico er en klassisk amerikansk actionhelt, som passer fint ind i den kontekst, hvor han befinder sig.

Imidlertid virker Rico en smule klichéfuld, da denne sammensætning af karaktertræk ofte før er set i film og andre computerspil. Både Freeman og Isbister fraråder, at man benytter sig af klichéer og stereotypiske karakterer, da dette kan give en kedelig oplevelse af karakteren.

Samtidig er Ricos karakter også en smule flad, da han kun besidder tre karaktertræk. Dette kan være et problem, da Rico er midtpunktet og til stede igennem hele spillet. Der er risiko for, at Rico pga. dette, i længden bliver et unuanceret og kedeligt bekendtskab for spilleren.

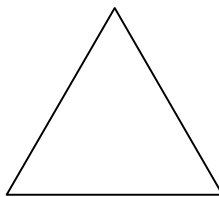
Rico assisteres i spillets start af krigsveteranen Sheldon og senere af våbeneksperten Maria Kane. Sheldon fungerer som både guide og mentor for spilleren (jf. *Bilag 1: Isbisters sociale roller*), da det er ham, der står for både de indledende spillemekaniske forklaringer (f.eks. af spillets styring) og

samtidig forklarer, hvad Rico skal i selve spiluniverset. Halvvejs i spillet kidnappes Sheldon dog af guvernør Braunschweiger, og Sheldons rolle transformeres til fange.

Sheldon er stolt af at være amerikaner og lægger ikke skjul på, hvem, han synes, er de gode og de onde. På denne måde afspejles en stor del af spiluniversets etik igennem Sheldon. Sheldon er dog ikke selv nogen mønsterborger, og han forsøger, så vidt det er muligt, at slippe for at arbejde. Han bruger det meste af sin tid på stranden med en drink og nogle lokale kvinder. Dette skaber en humoristisk og lettere ironisk distance til Sheldons amerikanskpatriotiske holdninger og giver samtidig "et glimt i øjet" til spillets etiske dimension.

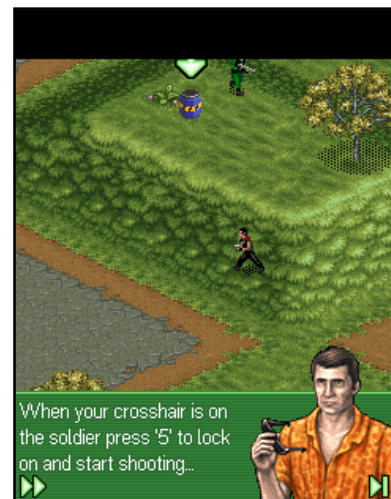
Sheldons karakterdiamant ser således ud:

1. Erfaren soldat
2. Livsnyder
3. Ærkeamerikaner



Da Sheldon primært fungerer som guide og mentor for spilleren, er det ikke noget større problem, at Sheldon kun har tre sider i sin karakterdiamant, da disse to roller reelt kun kræver, at han er en erfaren soldat. Dog kan Sheldons lidt flade karakter udgøre et problem, når han skal optræde som fange, da han her skal fungere som en af spillerens motivationer for at gennemføre spillet. Hvis spilleren ikke har fattet sympati for Sheldon, når tilfangetagelsen finder sted, vil spilleren måske ikke føle nogen speciel motivation for at redde ham. At Sheldon er en doven livsnyder, som altid forsøger at komme uden om arbejdet, giver ham dog en humoristisk kvalitet, som flere gange udløser underholdende situationer. Så udover at tale til spillerens beskyttelsesinstinkter ved at lade Sheldon være fange, ved spilleren også, at han/hun vil åbne op for flere humoristiske situationer, hvis Sheldon bliver reddet.

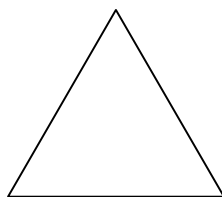
Maria Kane er Ricos kvindelige modstykke, og hun er en actionwoman – en egenskab, som dog kun manifesteres igennem hendes dialog, da hun aldrig ses i aktion. Samtidig fremstår hun også som en person, der har lidt mere styr på tingene end Rico og Sheldon, da hun tilknyttes missionen efter, at de to første angreb på Braunschweiger mislykkes – hun skal så at sige rydde op i tingene. Maria er primært mentor for Rico, men træder i enkelte tilfælde også til som guide.



Sheldon fungerer bl.a. som guide for spilleren.

Marias karakterdiamant ser således ud:

1. Hårdkogt Actionwoman
2. Organisatorisk
3. Våbenekspert



Maria har endvidere som i det første Just Cause-spil det særtræk, at hun indimellem bruger spanske ord og vendinger, når hun taler. Dette kunne tyde på, at hun ligesom Rico har etnisk baggrund i et spansk-talende land, eller at hun har tillagt sig disse gloser, da hun dannede par med Rico. Hvor dette sproglige særtræk kommer fra, forklares ikke i spillet, men det understreger yderligere, at Maria har noget til fælles med Rico, og at hun er hans kvindelige sidestykke.

Maria gennemgår en karakterprogression i løbet af spillet, da hun går fra ikke at kunne udstå Rico til at ville give deres forhold endnu en chance. Det står dog aldrig helt klart, hvilke begivenheder, der fører til denne progression, hvilket skaber en risiko for at spilleren efterlades uforstående overfor, hvorfor Maria i spillets slutning pludselig vil give Rico og hendes forhold en ny chance.

At Maria er ekspert i våben harmonerer godt med spillets game play, da hun ud over at tilføre spillets historie romance også kan forklare spilleren, hvordan forskellige våben, førstehjælpskasser osv. fungerer. Marias karakter formår derfor på trods af, at hun kun optræder i nogle få af spillets baner, både at hjælpe spilleren igennem spiloplevelsen og give spilhistorien emotionel dybde.

Udover Maria og Sheldon hjælpes spilleren også af sin PDA, hvor spilleren kan læse om kommende missioner. Disse beskeder skrives dog hverken af Maria eller Sheldon, men af en ukendt overordnet, som uden at være helt alvidende har oplysninger om både Ricos fjender og allierede, som ingen af de andre karakterer kender til. Hvem denne mystiske karakter, der ofte fungerer som mentor for Rico, er, bliver på intet tidspunkt forklaret, hvilket med stor sandsynlighed kan skabe forvirring hos spilleren.

Ricos eneste egentlige modstander er guvernør Dolph Braunschweiger, og spillets primære mål er da også at afsætte ham. Nok skal Rico bekæmpe en lang række forskellige soldater og artilleri, men disse



Maria Kane agerer mentor

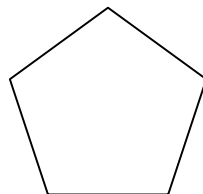
optræder blot som "ansigtsløse" fjender, der skal overvindes for at nå frem til ærkerivalen Braunschweiger.

Braunschweiger bliver fra spillets start præsenteret som en karismatisk leder, der kun går op i en ting – nemlig at beholde magten og de goder, der følger med. Han har tilsyneladende ingen samvittighed i forhold til de mennesker, der måtte lide under ham og hans regime. Igennem Braunschweiger's dialog bliver det også hurtigt tydeligt, at han har en meget anti-amerikansk holdning, og han omtaler alting, der har med amerikanerne og deres kultur at gøre i negative vendinger.

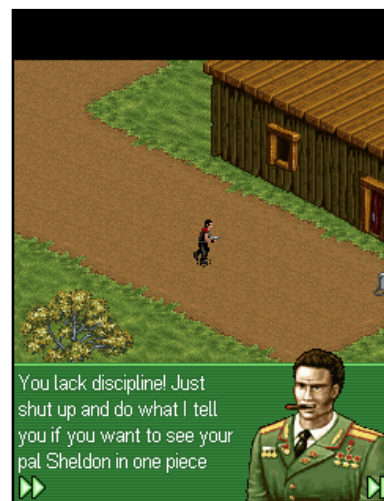
Braunschweiger har mange parodierende fællestræk med skuespilleren Arnold Schwarzenegger. Dette kommer ofte til udtryk igennem guvernørens dialog, som indeholder intertekstuelle referencer til Schwarzeneggers film og bodybuilder-liv, og enkelte steder endda låner citater direkte fra Schwarzenegger-film. Denne parodi understreges yderligere af Braunschweigers østrigskklingende efternavn og hans stilling som guvernør. Denne parodi på Schwarzenegger er meget nærliggende pga. spillets actionunivers og er med til at forstærke den stemning, som spillets historie skaber.

Guvernør Dolph Braunschweigers karakterdiamant ser derfor sådan ud:

1. Karismatisk
2. Magtliderlig
3. Anti-amerikansk
4. Samvittighedsløs
5. Parodi på Arnold Schwarzenegger



Braunschweiger er både magtliderlig og samvittighedsløs, hvilke begge må vurderes som værende negative egenskaber. Endvidere er han anti-amerikansk, hvilket også må anses som værende en negativ egenskab i spillets etiske optik, hvor amerikanerne står for alt det gode. Disse tre karaktertræk gør, at Braunschweiger er nem at kategorisere som en af de onde. Disse træk tildækkes dog i første omgang af hans karismatiske fremtoning, som spilleren først skal gennemskue, før han/hun kan se, hvem Braunschweiger virkelig er. På denne måde sker der en fremkaldelse af Braunschweigers karakter i løbet af spillets handling, således at spilleren først ser ham som en diktator, som han/hun har fået besked på at stoppe, men til sidst kan se så mange negative egenskaber i, at han/hun får lyst til at stoppe ham.



*Guvernør Braunschweiger
truer Rico*

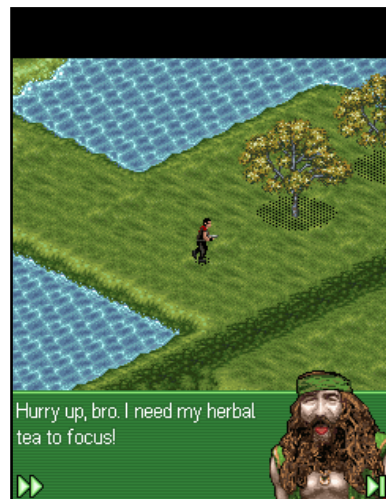
At Braunschweiger samtidig er en parodi på Arnold Schwarzeneggers giver ham et humoristisk side. Det er naturligvis en forudsætning, at spilleren forstår denne intertekstuelle reference, for at parodien kan forstås. Sker dette, kan denne reference endvidere give spilleren en klar indikation af og idé om, hvordan Braunschweigers retorik, væremåde osv. er, da spilleren vil kunne trække på alle de egenskaber, som han/hun forbinder med Arnold Schwarzenegger.

At Braunschweiger har fem sider i sin karakterdiamant, er ifølge Freeman en smule i overkanten, dog er Braunschweiger en meget central karakter, og det må derfor antages, at han godt kan bære fem karakteristika uden at fremstå alt for "mudret". Da tre af disse må anses som værende negative, understreger disse tilsammen endvidere, at Braunschweiger er en usympatisk karakter.

For at vælte guvernøren skal Rico hjælpe med at styrke to oprørsfraktioner på øgruppen. Rico kommunikerer med disse igennem deres ledere Sully og Fat Kong III. Disse fungerer som spillets andre karakterer i enkelte tilfælde som guide for spilleren, men de to fraktionsledere er i lige så høj grad med til at skabe afveksling i de missioner, som spilleren sendes ud på.

Sully er leder for fraktionen The Deadheads. Sully er venstreorienteret hippie, som vil omdanne The Xing Dong Islands til et miljørigtigt kollektiv. Selv om Sully igennem sin retorik udtrykker, at alle skal være lige, bliver det i løbet af spillets handling fremkaldt, at han er villig til at gå på kompromis med dette, hvis det kan resultere i, at han selv får mere magt. Sully og Rico har to meget forskellige indstillinger til, hvordan tingene skal gøres, og dette resulterer flere gange i komiske situationer, og at Rico sendes ud for at løse opgaver for Sully, som han ikke selv kan se formålet med. Bl.a. skal guvernør Braunschweigers bil ødelægges, fordi den forurener meget.

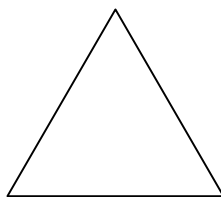
For at understrege at Sully er en stereotypisk hippie, har han det sproglige særtræk, at han bruger meget slang, som man ofte vil forbinde med 60'ernes og 70'ernes hippier. Han begynder eller afslutter f.eks. en stor del af sine sætninger med "dude", "man" e.l. At Sully er bygget op efter en stereotype, og at han samtidig har en relativ flad karakterdiamant, medfører naturligvis fare for, at han fremstår som en kliché. Sullys stereotypiske karakter udbygges dog med, at han flere steder udviser dobbeltmoral. Dette manifesterer sig især i forhold til magt. En af Sullys motivationer for at gøre oprør er i spillets start, at skabe lige vilkår for alle. I spillets slutning har han dog mere fokus på, at han selv skal have magten. Han gennemgår altså en karakterprogression, hvor hans politiske standpunkt flytter sig fra et solidarisk fokus til primært at fokusere på sig selv.



Sully beder Rico om hjælp

Sullys karakterdiamant ser således ud:

1. Hippie-idealistisk
2. Dobbeltmoralsk
3. Solidarisk → Individualist



Den anden oprørsleder, som Rico skal hjælpe, er millionæren Fat Kong III, der efter at have fået konstateret en uhelbredelig kræftsygdom er blevet sindssyg og besat af tanken om at straffe de mennesker, der ifølge ham, har levet et syndigt liv. Ill har en meget sadistisk tilgang til disse afstraffelser, og han tilkendegiver flere gange over for Rico, at det tilfredsstiller ham at se syndige mennesker blive slået ihjel.



En af Fat Kong Ills dialoger

Ill er også meget selvcentreret, og han tager i stort set alle sine sætninger udgangspunkt i sig selv og sine egne behov.

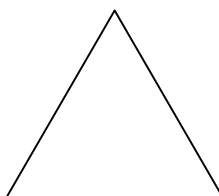
Derudover omtaler han ofte sig selv i tredjeperson, hvilket bevirker, at han ofte flere gange i en sætning siger sit fulde navn. Denne selvoptagethed blusser endnu mere op, efterhånden som Ills fraktion vokser, og han øjner muligheden for at få magten på øgruppen, da dette vil give ham endnu bedre mulighed for at straffe de syndige.

Ills efternavn, der betyder "syg" på engelsk, manifesterer både hans fysiske såvel som psykiske tilstand. Han er syg og har derfor i bedste tegneseriestil fået tildelt et navn, der passer til denne del af hans personlighed. Samtidig er Ills navn, men også hans grafiske repræsentation, en intertekstuel reference til den sydkoreanske leder Kim Young Ill. I spillets

amerikanske optik må Kim Young Ill anses som værende en af de onde, og Fat Kong Ill står derfor også fra spillets start pga. af dette og sine usympatiske træk som en af spillets "onde" karakterer, og Rico er da også meget modvillig i forhold til at skulle hjælpe Ill.

Fat Kong Ills karakterdiamant ser således ud:

1. Meget selvoptaget
2. Sadist
3. Besat af at straffe syndere



Fat Kong III gennemgår ikke nogen progression igennem spillet. Han er sindssyg og usympatisk, fra spilleren møder ham til spillets slutning. At III har en gennemført negativ personlighed kan være med til at skabe sort humoristisk stemning omkring ham, men da spilleren i flere baner skal hjælpe III, kan disse negative egenskaber også betyde, at spilleren mister motivationen til at hjælpe III, simpelthen fordi spilleren ingen sympati har for ham overhovedet.

Alle de karakterer, der ikke er på amerikanernes side, bliver i løbet af spillet korrumpere af magt. Braunschweiger er allerede besat af at beholde magten ved spillets start, mens Sully og Fat Kong III begge bliver mere og mere opsatte på at få mere magt, efterhånden som deres individuelle fraktioner vokser. Spillet formidler derfor igennem disse tre karakterer, at magt korrumpere. Dette gælder naturligvis kun, hvis man ikke er amerikaner, hvilket derfor samtidig er udtryk for den meget amerikanskpatriotiske holdning, som resten af spillet også bærer præg af.

Plottet

Den overordnede historie i Just Cause 2 – Mobile er bygget op omkring berettermodellen. I spillets første to baner anslås spillets overordnede mål og tema, og spillets gennemgående karakterer præsenteres. Efter dette sendes spilleren på en række missioner for henholdsvis Sully og Fat Kong III, og disse to karakterer såvel som Rico selv uddybes. Point of no Return opstår omkring halvvejs igennem spillet, da Sheldon tages til fange. Rico er nu tvunget til at løse spillets konflikt, da Sheldon ellers vil blive slået ihjel. For spilleren er dette dog i langt mindre grad Point of no Return, da spillet ufortrødent fortsætter på samme måde som før Sheldons tilfangetagelse, bortset fra at der nu også skal løses opgaver for guvernør Braunschweiger. Point of no Return manifesteres altså ikke særlig kraftigt i game playet. Konflikten i spillet optrappes dog efter dette, da spilleren nu samtidig med, at han/hun skal styrke de to oprørsfraktioner, skal holde dette hemmeligt for Braunschweiger. Spillets klimaks indtræder, da de to oprørsfraktioner forsøger et kup imod guvernøren, som imidlertid slår fraktionerne ned. Rico må nu kun assisteret af Maria Kane prøve at vælte guvernøren, hvilket lykkes efter, at han har udraderet hele Braunschweigers stab af bodyguards. Spillet udtones herefter, og harmonien genoprettes med Braunschweigers afsættelse og Sheldons redning – Rico og hans hold kan drage tilbage til Amerika.

At spillets overordnede historie har denne klassiske opbygning, stemmer godt overens med spillets actionfilm-kontekst, da actionfilm ofte også har denne opbygning. Spilleren er aldrig i tvivl om, hvor i historieforsløbet han/hun er, og hvor langt der er tilbage (hvilket igen underbygges af en tæller, der fortæller spilleren, hvor mange procent af spillet han/hun har gennemført). Dette kan give spilleren en forventningens glæde til f.eks. klimakset og en følelse af, at han/hun er ved at være tæt på at nå sit mål. På den anden side kan en så klassisk opbygning af historien skabe forudsigelighed, og måske gør spillets plot kedeligt. Da det er selve den action, som fylder plottet ud, der er det vigtige i actionfilm,

og i endnu højere grad i mange action-computerspil, skal plottet midlertidigt i høj grad blot fungere som et bindeled imellem de forskellige actionsegmenter. At handlingen i Just Cause 2 – Mobile er spundet over berettermodellen er derfor passende, og samtidig en måde at sikre at handlingen fastholder spilleren imellem de forskellige actionsekvenser.

At slutningen på det overordnede narrativ er forholdsvis hurtigt overstået, falder også i tråd med det ovenstående. Efter Braunschweiger er uskadeliggjort, er der ikke mere action at komme efter, og plottet kan derfor hurtigt lukkes. Alle spillets konflikter bliver løst med Braunschweigers død, og spillet må siges at have en positiv afslutning. Imidlertid er der en mulighed for, at spilleren, fordi plottet afsluttes så brat, vil opleve spillets slutning som et anti-klimaks. Spilleren belønnes dog efter historiens afslutning med mulighed for frit at vælge imellem alle spillets baner, således at han/hun kan gennemspille sine yndlingsbaner og opleve favoritdialogerne endnu en gang.

Det eneste, der ikke bliver løst og gives svar på i spillets historie, er, hvordan forholdet mellem Rico og Maria Kane udvikler sig. Ifølge Freeman skaber denne åbning i plottet dybde, fordi spilleren selv skal gætte på, hvad der kommer til at ske med de to.

Selvom spillets overordnede historie er meget klassisk opbygget, er den dog nogle steder ikke-lineær i sin progression. Spilleren kan nemlig flere gange selv vælge, i hvilken rækkefølge han/hun vil spille nogle af spillets baner. Dette betyder, at nogle af de moduler, som historien er bygget op af, kan opleves i forskellige sekvenser afhængig af spillerens valg. Disse modulforskydninger, påvirker dog aldrig mere end tre baner af gangen, og spilleren vil i sidste ende skulle gennemføre alle spillets baner for at få adgang til den sidste bane. Spillets overordnede historie vil også altid udspille sig på samme måde, og rækkefølgen af baner er konstrueret således, at spilleren ikke får adgang til de dele af historien, som modstrider det, han/hun allerede har gennemspillet. F.eks. får spilleren først adgang til baner, hvor Sheldon omtales som fange, efter at spilleren rent faktisk har spillet den bane, hvor Sheldon tages til fange. Spilleren kan altså ikke påvirke den overordnede historie eller skabe uoverensstemmelse imellem de forskellige moduler via af sine valg, men kun bytte rundt på rækkefølgen af nogle forskellige baner.

Spillet drives frem af den eksplicite historie, som hovedsageligt fortælles igennem in-game dialoger, der fryser resten af spiluniverset, når de afspilles (de fungerer altså som cut-scenes). Spillet lægger desuden i høj grad op til, at spilleren selv skal udforske spiluniverset og vige fra hovedhistorien. Ved at gå omveje eller helt modsat af den direkte vej, kan spilleren finde flere bygninger og soldater, som



Rico indleder et luftangreb

han/hun kan interagere med. I nogle af spillets baner kan spilleren endda finde side-missioner, som han/hun kan løse. F.eks. skal en sygeplejerske i en side-mission have åbnet en vejspærring, så hun kan få lægemidler til de mennesker, som Rico selv har såret. Spilleren bliver altså belønnet med små sidehistorier, der uddyber spillets historie og spilunivers, når han/hun går på opdagelse. Ved at løse disse sideplots belønnes spilleren yderligere med våben o.l., som kan gøre det nemmere for spilleren at gennemføre banens hovedplot. Spillet giver altså rum til, at spilleren selv kan skabe implicitte historier. Ifølge Boon er dette en positiv ting, da det skaber et mere dynamisk spil (jf. afsnittet *Eksplicitte og implicitte spilhistorier*).

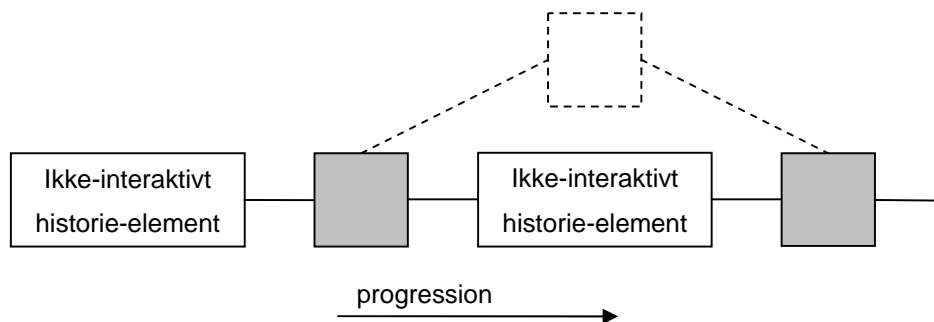
Spillet har et kort over hver bane, hvorpå det er afmærket, hvor spilleren befinder sig, hvor det næste checkpoint i banens hovedmission er, og hvor spilleren kan finde banens sidemission, hvis banen indeholder en sådan. På denne måde lægger spillet altid "brødkrummer" ud til spilleren, således at han/hun ikke farer vild. Spilleren skal dog selv gøre en aktiv indsats (fremkalde kortet) for at få hjælp til at finde vej. Når spilleren finder et checkpoint startes en dialogsekvens typisk, således at spilleren får bekræftet, at han/hun igen er tilbage på rette vej i forhold til at gennemføre banens eksplicitte forløb.

Banernes hovedplot er i langt de fleste tilfælde lineære og opbygget efter Story Gating-metoden. Ofte kan spændingskurven fra Berettermodellen også ses i hver enkelt bane – typisk får spilleren præsenteret banens hovedmål og herefter de delmål, som spilleren skal nå for at få adgang til banens hovedmål. Intensiteten stiger altså løbende igennem banen, og den sværeste udfordring i banen ligger også typisk i banens slutning, og der skabes på denne måde et klimaks. I enkelte tilfælde er der flere løsninger på en banes konflikter. F.eks. skal spilleren i en bane beskytte en truck fyldt med anabolske steroider. Dette kan gøres ved, at spilleren går ved siden af bilen og forsvarer den mod angribende fjender, eller ved at spilleren sætter sig ind i bilen og overtager styringen og på denne måde forsøger at navigere uden om de angribende fjender. Baner som denne har altså en plotmæssig opbygning efter DeMarles topografi.

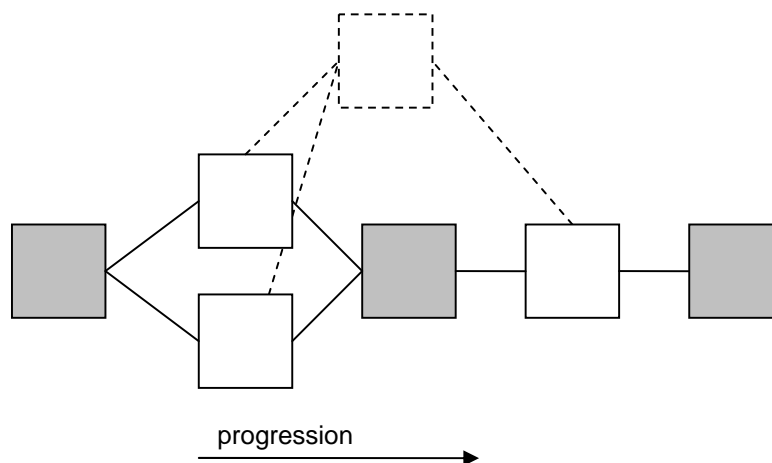
Der findes altså to forskellige typer topografier for spillets baner – Story Gating og DeMarles topografi:



I denne bane skal spilleren vinde et racerløb



Figur 14 – Grafisk illustration af Story Gating-topografien i banerne i Just Cause 2 - Mobile



Figur 15 – Grafisk illustration af DeMarles topografi i banerne i Just Cause 2 - Mobile

Ingen af disse illustrationer henviser til plotforløbet i en konkret bane i Just Cause 2 – Mobil, men skal blot fungere som grafiske afbildninger af de to forskellige typer af plotstrukturer, som spillet indeholder.

For at visualisere de sideplots, som spilleren kan finde, hvis han/hun går på opdagelse og viger fra banens hovedmission, i topografierne er begge af de to illustrationer tilføjet en stiplede gren. Denne gren fungerer som en gren i hjulegertopografien – altså en gren, som spilleren kan gå ud af for derefter at vende tilbage til grenens udgangspunkt. Disse grene opdager spilleren ikke nødvendigvis, eller måske vælger han/hun ikke at følge dem. Når et sideplot er fuldført, kan spilleren ikke vende tilbage til den senere i banen, og da disse er hjulegergrenene, kan spilleren også kun bevæge sig imellem disse og det udgangspunkt, han/hun kom fra. Progressionsretningen gælder derfor heller ikke for hjulegergrenene, og grenen skal altså ikke forstås på den måde, at spilleren f.eks. kan springe et ikke-interaktivt historieelement over ved at følge en sidemission.

Der findes to overordnede måder at afslutte plottet på nemlig, hvis spilleren løser banens hovedmål, eller hvis spilleren mislykkes, enten ved at Rico bliver slået ihjel eller gør noget, der bryder med banens regler (f.eks. at ødelægge en truck, som spilleren har til opgave at beskytte). Når spilleren overkommer banens forhindringer og når dens mål, belønnes han/hun med en ny bid af spillets historie og får adgang til en eller flere af spillets baner. Når spilleren mislykkes i en bane, fortælles han/hun med en kort besked, at missionen er mislykket, og spilleren får umiddelbart herefter mulighed for at genstarte banen. Spillet giver altså ikke nogen forløsning e.l., når dette sker, hvilket dog ifølge Adams og Rollings er passende, da spilleren ikke vil opfatte dette som en reel slutning på spillets plot, men blot som en konsekvens af, at spilleren ikke var god nok til at spille spillet. At spilleren hurtigt får mulighed for at genstarte banen efter et mislykket forsøg, må derfor også ses som en fordel, da spilleren på denne måde skal bruge mindst mulig tid på et metaniveau uden for selve spiluniverset. At immersionen i spillet afbrydes, kan anses som en straf for at have mislykkes, men netop pga. bruddets korte længde, vil spilleren med stor sandsynlighed hurtigt kunne vende tilbage igen, hvis han/hun ønsker det.

Praktisk bearbejdelse

Spiluniverset

Ifølge analysen lægger spiluniverset op til, at det afspejler den virkelige verden. Der findes dog flere inkonsistente elementer i forhold til dette. Bl.a. er flere af spillets bygninger i et underligt størrelsesforhold sammenlignet med resten af spiluniverset. De bygninger, der har et forkert størrelsesforhold, tjener alle den samme game play-mæssige funktion – de er nemlig statiske



Miljøet har ingen indflydelse på game playet

objekter, som spilleren kan ødelægge. Den forvirring, som de underligt proportionerede bygninger skaber i spiluniverset, ville derfor let kunne undgås ved at ændre bygningernes grafik således, at de blev til nogle mindre objekter kendt fra den virkelige verden. F.eks. kunne de små udkigstårne udskiftes med skure e.l., hvis proportionelle forhold ville passe bedre til resten af spiluniverset. Samtidig ville dette også forklare, hvorfor der aldrig er soldater i tårnene, og objekterne ville altså ikke kommunikere, at de havde et formål, som de ikke tjener i spillet.

De fire forskellige klimatyper, som spillet indeholder, har ingen spillemekanisk effekt og fungerer udelukkende som grafisk variation. Dette er naturligvis udmærket i sig selv, da spillet, hvis det f.eks. kun havde ét klimatisk tema, hurtigt ville

blive en smule ensformigt at se på, og banerne ville samtidig blive vanskeligere at skelne fra hinanden. Spillet kunne dog tilføjes mere dybde, hvis de forskellige klimatyper påvirkede spillet, og spiluniverset ville måske også give en mere immersiv spiloplevelse, da spilleren rent faktisk ville blive tvunget til forholde sig og tilegne sin spillestil til klimaet. Dette kunne f.eks. opnås ved at lade de forskellige køretøjer have dårligere vejgreb på sne og is og ved at lade spillets karakterer løbe hurtigere på græs og cement end i sand. Man bør dog være opmærksom på, at dette vil ændre game playet og måske banernes sværhedsgrad i forhold til hinanden, og dette ville derfor måske kræve en genbalancering af banerne.

Den klima- og terræntypemæssige inkonsistens, der er i banerne og deres placering i forhold til hinanden, kan fjernes ved simpelthen at opdele missionskortet i fire forskellige klimabælter, og så lade de missioner, der ligger i det sydligste bælte have sneterrænet (spillet forgår på den sydlige halvkugle, så derfor bliver der koldest mod syd), og lade de missioner, der forgår mest mod nord have det varme ørkenlandskab. Ændres spilmekanikken således, at de forskellige klimatyper påvirker, hvordan spillet spilles, må man nødvendigvis have den modsatte tilgang for at undgå, at game playet i de enkelte baner ændres. Dvs. at man må placere de baner, der har sneklima på den sydligste del af kortet osv. Da banernes placering på kortet ikke har nogen game play-mæssig effekt, og kortet udelukkende er et redskab til at vælge den næste bane, ville dette kunne ske problemfrit.

Spiluniversets baggrund er i spillet ikke særligt veldefineret, da spillet f.eks. ikke giver oplysninger om, hvad der er sket på øgruppen før guvernør Braunschweiger kom til magten. I og med at spillet bygger på en stil fra actionfilm, hvor de gode er amerikanerne, og de onde er amerikanernes fjender, og hvor man skyder først og spørger bagefter, er disse oplysninger heller ikke nødvendigvis specielt vigtige. For mange informationer ville kunne trække tempoet ned i spillets action-stil, da spilleren ville skulle forholde sig til en masse oplysninger, som ikke rigtig har nogen betydning for game playet. Det kunne dog muligvis skabe et mere sammenhængende og knap så kliché-fyldt univers, hvis flere detaljer om spiluniversets baggrund blev mere tydelige. Hvis beboerne på øgruppen endda var glade for guvernøren, ville plottet få et underfundigt twist, da spillerkarakteren pludselig ville fremstå langt mindre heltemodig, da hans mission pludselig ville være af mere negativ karakter. Dette kunne samtidig fungere som en kritik af den offensive amerikanske udenrigspolitik, da amerikanerne i spillet i langt højere grad ville fremstå som en selvsk stormagt, der for egen vindings skyld ødelægger et velfungerende samfund på en lille øgruppe uden at tænke på lokalbefolkningen.

Karaktererne

Spillerkarakteren Rico udvikler ikke sin karakter i løbet af spillet. At der ikke sker nogen karakterprogression for spillets mest centrale figur, er ifølge Freeman et stort problem, hvis historien i Just Cause 2 – Mobile skal være emotionelt fængende. Da Ricos fysiske evner fra starten af spillet allerede er perfekt tilpasset situationen, ville det være underligt, hvis en udvikling fandt sted på dette

område. Ved ikke at lade alle Ricos evner være tilgængelige fra spillets start, men derimod lade Rico lære dem i løbet af spillet, ville det være muligt at skabe en fysisk karakterprogression. Samtidig ville dette også bevirke, at spillets læringskurve blev en smule fladere, da spilleren ikke skulle forholde sig til alle Ricos fysiske evner fra spillets start. Dette kan både ses som en fordel og en ulempe, da spillet, hvis læringskurven bliver for flad, hurtigt ville kunne blive kedeligt. Det ville altså via Ricos fysiske karakterprogression være muligt at balancere spillets læringskurve til det ønskede niveau.

På det psykiske plan, kan man dog hævde, at Rico har en block i og med, at han aldrig viser sine følelser. Der er derfor en mulighed for at skabe en emotionelt gribende historie, hvis Rico igennem spillets begivenheder blev tvunget til at være mere åben om sine følelser. Hvis Rico ændrede sig, ville det også lettere kunne retfærdiggøres, at Maria Kane i spillets slutning føler, at deres forhold skal have endnu en chance, da hun har set, at Rico ændrer sig. På den anden side ville det måske bryde med Rico som ikonisk actionman, hvis han endte med at være alt for følelsesladet.



Rico omdanner ørkenen til et flammehav

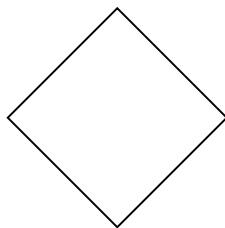
At Ricos karakterdiamant mangler en side i forhold til Freemans anbefalede fire sider og samtidig fremstår som værende en smule klichéfylt, kunne løses ved at tage Ricos nuværende karakterdiamant og tilføje et fjerde overraskende karaktertræk. Hvis dette karaktertræk tilmed er positivt, kan karakterdiamanten balanceres således, at spilleren finder Rico mere sympatisk og derved lettere ville kunne identificere sig med ham. Dog skal man ikke underkende det fantasiudlevelseselement, der for spilleren ligger i at få lov til at spille en sej actionman, og den underholdningsværdi, som ligger i at følge en anti-helt, der, netop fordi han er benhård og har en lettere stereotyp væremåde, kan fremstå som en smule ufrivilligt komisk.

Ved at tilføje Rico selvironi og dermed gøre ham mere selvbevidst omkring sin egen kliché, ville man kunne bibeholde

og måske endda tydeliggøre den humor, som Ricos væremåde skaber. Rico ville således fremstå som mere elegant og ved at præsentere de intertekstuelle referencer, som hans karakter allerede benytter, med overskud og glimt i øjet, ville spilleren med stor sandsynlighed også lettere kunne identificere sig med Rico og faktisk anse ham som værende en helt frem for en anti-helt. Samtidig giver dette også fire hjørner i Ricos karakterdiamant, hvilket ifølge Freeman ville give Rico en tilpas afrundet personlighed.

Hvis man tilføjer dette samt Ricos progression fra følelseskold til mere åben om sine følelser, ville hans karakterdiamant se sådan ud:

1. Frygtløs actionman
2. Sej/ufølsom → Sej/åben
3. Autoritetstro
4. Selvbevidst/selvironisk



Det skal dog tages med i overvejelserne omkring spillets karakterer såvel som i skabelsen af spiluniverset, at spillet bygger på en allerede kendt IP. Just Cause-universet og nogle af dets karakterer vil derfor allerede være kendt af de spillere, der har spillet det første Just Cause-spil. Rico skal derfor have nogenlunde de samme karaktertræk, som han har i det første Just Cause-spil, ellers vil spilleren ikke kunne genkende ham. Dette gælder naturligvis også for Sheldon og Maria Kane, som også er gengangere fra det første spil.

Ifølge analysen fungerer Sheldon og Maria Kane godt i forhold til spillets game play. Det kan dog måske skabe lidt forvirring, at de begge to agerer som mentor og guide. Man kunne med fordel lade den ene tage rollen som guide og lede spilleren på metaniveau, og lade den anden tage rollen som guide og hjælpe spilleren i selve spiluniverset. Man risikerer, at spillerens immersion i spiluniverset brydes, fordi de to karakterer forklarer spillets metaniveau, da de begge udelukkende er en del af selve spiluniverset og derfor ikke burde besidde bevidsthed om verden uden for dette. Den optimale løsning ville derfor være, at lade både Sheldon og Maria agere mentor og hjælpe spilleren inden for selve spiluniverset og lade en udenforstående guide hjælpe spilleren på spillets metaniveau. Dette kunne eksempelvis ske i praksis ved at lade tekstboksene poppe op på skærmen med forklaring af spillets styring osv.

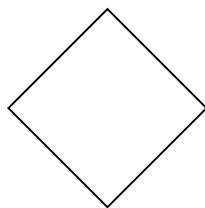
Den af Ricos allierede, der kan skabe mest frustration for spilleren, er karakteren, som beskriver spillets missioner på Ricos PDA. Hvem han er, og hvor han har sin viden fra forklares aldrig. Dette problem ville kunne løses ved at lade Sheldon være afsender på beskederne i første omgang og lade Maria blive afsender, efter at hun har overtaget ansvaret for missionen. Denne løsning ville naturligvis kræve, at de forskellige beskeder blev tilpasset den enkeltes karaktertræk og viden. Udover at fjerne den mystiske karakter fra spillet ville dette også kunne skabe en variation i de forskellige missionsbeskrivelser, da sprogbuget ville afspejle de to karakterers forskellige personligheder. Hvis man derimod vælger at beholde denne mystiske overordnede, ville denne skulle have en unik karakterdiamant osv., og dennes forhold til Rico og hans mission ville skulle forklares. Hvis det lykkedes at skabe en spændende figur, ville denne løsning kunne skabe interessante missionsbeskrivelser og samtidig fjerne faren for, at der opstår en frustration, som en ukendt og uforklaret person kan skabe.

Oprørslederen Sully, der er opbygget efter en hippie-stereotype, men som bryder med denne ved at have selviske tendenser, fungerer ifølge analysen godt i forhold til hans rolle i historien. Han har tre sider i sin karakterdiamant, og hvis spilleren ikke sympatiserer med Sullys hippie-ideal, vil alle disse opleves som værende negativt ladede. Et fjerde karaktertræk ville derfor kunne gøre Sully til en mere interessant karakter, f.eks. kunne Sully udvise større målrettethed og viljestyrke. Dette ville være en kvalitet, som spilleren såvel som Rico, fordi han selv er en actionman, ville kunne have respekt for. Der ville derved skabes mere sympati for Sullys personlighed, selvom spilleren ikke sympatiserer med Sullys hippie-ideal.

Ofte forbindes hippier med bløde værdier, og Sully kunne også med fordel i højere grad beskæftige sig mere med disse i sine dialoger med Rico. Dette ville i første omgang kunne skabe nogle humoristiske situationer pga. Ricos følelseskolde machoimage, men ville i sidste ende kunne være med til at påvirke Ricos karakterprogression fra ufølsom til mere åben. Tildeles tilmed mere viljestyrke og målrettethed, ville det tilmed kunne retfærdiggøres, at Rico i sidste ende lader sig påvirke af Sully, da Rico til trods for deres forskelligheder har fået respekt for Sully pga. dette.

Med disse ændringer vil Sullys karakterdiamant komme til at se således ud:

1. Hippie-idealisk/følelsesladet
2. Dobbeltmoralsk
3. Solidarisk → Individualist
4. Målrettet



Den anden oprørsleder, Fat Kong Ill, som spilleren skal hjælpe igennem flere af spillets baner, fremstår ifølge analyse meget usympatisk og kan derfor afskrække spilleren. Ved at tildele Ill en positiv egenskab er det muligt at balancere hans personlighed således, at han ikke fremstår som ubetinget ond og endimensionel. Hvis f.eks. Ill tilføjes en kærlighed til dyr, ville det give ham en sympatisk side, der ville fremstille ham en smule mere menneskelig og samtidig stille hans sadistiske tendenser overfor mennesker i et satirisk lys.

Hvis Ill samtidig gennemgik en karakterprogression, hvor han i løbet af spillet indså, at hans korstog mod syndere var meningsløst, og at han i stedet ville prøve at få det bedste ud af den tid, han havde tilbage, ville spillet få en større emotionel dybde, hvor spilleren måske ville gå fra ikke at kunne lide Ill til

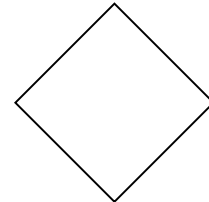


Fat Kong Ill ytrer sin mening om The Deadheads

rent faktisk at have sympati for ham. Denne voksende sympati kunne underbygges, hvis Ills sygdom og lidelser i forbindelse med denne blev fremkaldt og synliggjort mere og mere i løbet af spillets historie.

Hvis disse ændring blev indført, ville Fat Kong Ills karakterdiamant se således ud:

1. Meget selvoptaget
2. Sadist
3. Besat af at straffe syndere → Vil nyde sin sidste tid
4. Dyreven



Samtidig med at Ills nye karakterdiamant får Ill til at fremstå mere sympatisk, og han derfor med stor sandsynlighed bliver mere tilfredsstillende for spilleren at hjælpe, giver den ham også et fjerde karaktertræk, således at han ifølge Freeman har en tilpas dybde, og en karakterprogression, der kan skabe en større emotionel dybde i spillets historie.

Plottet

Spilplottets tydelige opbygning efter Berettermodellen har ifølge analysen både fordele og ulemper, men er dog valgt i forhold til spillets game play og action-kontekst. Det største problem i forhold til berettermodellen er imidlertid, at Point of no Return ikke nødvendigvis opleves af spilleren, fordi spillet spillemekanisk ikke underbygger dette. Hvis spilleren f.eks. mistede muligheden for at tilgå bestemte områder på missionskortet e.l., ville spilleren i højere grad blive påvirket af Point of no Return, fordi han/hun rent faktisk mistede muligheden for at gå tilbage til tidligere områder i spillet.



En bil trækker Rico efter sig

Spilleren har reelt ingen mulighed for at påvirke plottet. Der er dog mulighed for at tage nogle af spillets baner i forskellig rækkefølge og på denne måde får historiens elementer præsenteret disse moduler i forskellig rækkefølge. Dette vil dog i sidste ende højst sandsynligt ikke give spilleren en særlig stor følelse af at kunne påvirke plottet, da han/hun, ligegyldigt i hvilken rækkefølge banerne spilles, skal spille alle banerne for at gennemføre spillet. Ved at lade spillets historie udvikle sig afhængig af spillerens valg af baner og evt. også gøre det muligt for spilleren at ændre historiens udfald igennem sine handlinger i spiluniverset, ville spilleren i langt højere grad føle, at spillets historie var påvirkelig. Da spillet er et actionspil, hvor spilleren løbende bliver bedre og bedre og

derfor hele tiden skal have sværere udfordringer for at blive underholdt, har det ikke nogen særlig høj genspilningsværdi, da spilleren vil være overkvalificeret, hvis han/hun spillede igennem spillet mere end en gang. Ydermere er en del af spillets nuværende belønning, at spilleren får lov frit at vælge imellem alle spillets baner, når spillet gennemføres, hvilket formindsker sandsynligheden for, at spilleren skulle ønske at starte helt forfra. Resurserne, der måtte bruges på at lave et hyperstrukturelt plot, er derfor bedre givet ud andetsteds, da spilleren med stor sandsynlighed alligevel ikke vil opleve mere end en vej igennem det overordnede plot.

Hver enkelt bane i spillet er meget åben og giver plads til, at spilleren selv kan skabe implicitte plots. At spilleren selv skal gøre en indsats for at få hjælp til at finde vej, kan dog måske skabe frustration for spilleren, især fordi kortfunktionen ikke bliver forklaret i spillet. Da en vigtig del af spillet er at skabe implicitte plots og udforske banerne på egen hånd, er det en fordel, at spilleren ikke hele tiden får at vide, hvilken vej, han/hun skal gå, men selv aktivt skal handle, når han/hun gerne vil guides tilbage. En del af frustrationen kunne dog afværges, hvis denne kortfunktion blev forklaret til spilleren.

I modsætning til i det overordnede plot kunne det være oplagt at udvide banernes plots, så de blev mere hyperstrukturelle. Hvis banerne havde flere forskellige løsninger, kunne dette motivere spilleren yderligere til at gå på udforskning og prøve at finde en anden vej igennem banen. F.eks. ville sådanne banestrukturer i situationer, hvor spilleren ikke har klaret at gennemføre banen på en måde, som er mest åbenlys, være fordelagtige, fordi spilleren ikke bare ville være tvunget til at prøve at klare den samme opgave på samme måde igen. Han/hun kunne i stedet forsøge at finde en anden og lettere vej. Ved at spillet gjorde det klart for spilleren, at der var flere veje igennem banen, ville spillet i langt højere grad også henvende sig til spillerens kreativitet. Hvis ruterne igennem hver bane havde forskellige karakterer, ville det endvidere også være muligt for spilleren at tage en rute, der krævede, at han/hun kunne spille på den måde, han/hun fandt mest interessant (f.eks. kunne en spiller, der godt kunne lide at køre i truck, vælge en rute, hvor netop dette var centralt).

Når spilleren mislykkes i en bane, får han/hun straks muligheden for at genstarte banen. Dette er ifølge analysen godt, da bruddet med spiluniverset er meget kortvarigt. Startede spilleren automatisk forfra i en bane, når han/hun mislykkedes, ville dette brud blive endnu kortere. Da bruddet med spiluniverset fungerer som en straf, vil spilleren dog ikke i lige så høj grad blive straffet, men da spilleren i forvejen skal genstarte hele banen, må det vurderes om dette ikke allerede er straf nok i sig selv. Endvidere skal man være opmærksom på, at det kan skabe forvirring, hvis den automatiske overgang ikke bliver tydelig nok, således at spilleren f.eks. ikke når at opfatte, at han/hun har mislykkedes og hvorfor. Er dette tilfældet, vil spilleren i endnu højere grad end ved spillets nuværende funktion trækkes ud af sin immersion, da han/hun først skal til at finde ud af, hvad der er sket, og hvorfor han/hun pludselig skal genstarte banen.

Refleksion og kritik

I det følgende afsnit vil jeg reflektere over og kritisere den teori og de metoder, som dette opgave bygger på samt nogle af de emner, der er blevet berørt i analysen og opgavens praktiske del. Afsnittet vil derfor også fungere som gendrivelse i forhold til min konklusion.

De anvendte teorier

Igennem hele den teoretiske del af opgaven har jeg gjort brug af to arbejdsmetoder til at komme frem til de praktiske redskaber – nemlig en diskuterende og mere refererende tilgang. Det kan måske give de forskellige teori-afsnit et lidt differentieret udtryk i forhold til hinanden, men jeg har valgt at veksle imellem de to metodiske tilgange pga. kildernes skiftende relevans i forhold til opgavens formål. Dette har betydet, at de teorier, som jeg fandt umiddelbart praktisk anvendelige, har krævet diskussion i en noget mindre grad end de kilder, som ikke direkte har kunnet anvendes som et praktisk redskab. Det lidt blandede metodevalg i forhold til de opstillede teorier er altså sket for bedst muligt at understøtte opgavens formål.

Efter at have benyttet de opstillede teorier og metoder rent praktisk på *Just Cause 2 – Mobile* har det vist sig, at nogle af redskaberne har været mere brugbare end andre. F.eks. har Freemans karakterdiamant vist sig som værende et meget nyttigt redskab, som igennem analysen og videreudviklingen af spillets karakterer har stået som et helt centralt grundelement.

Karakterdiamanten danner en let overskuelig ramme for en karakter, som man vha. af nogle af de andre praktiske redskaber (bl.a. Isbisters psykologiske lag og karakterprogression) nemt kan arbejde videre på.

Alle opstillede redskaber har dog i større eller mindre grad vist sig brugbare, og at alle redskaber ikke kan få den samme centrale rolle som f.eks. Freemans karakterdiamant, er dog også helt naturligt, da nogle af redskaberne kun er skabt til brug i specifikke dele af spilhistorier. F.eks. kan redskaberne fra afsnittet *At afslutte sit plot* naturligvis kun bruges i forhold til et plots afslutning. At nogle af de opstillede redskaber er mere bærende, mens andre i højere grad fungerer som supplement, ser jeg som en fordel. Vha. af de bærende teorier skabes et godt fundament for praktisk analyse og udvikling af spilhistorier, som via de mere supplerende redskaber samtidig bliver raffineret og rent praktisk kan bruges på en mere nuanceret måde.

Et andet kritikpunkt mod teorien kunne være, at teorien er forholdsvis ny. Stort set alle kilder er udgivet efter år 2000. Da akademiseringen af computerspil er ret ny, og computerspil samtidig er en genre, der udvikler sig meget hurtigt, ser jeg det ikke som et problem, at opgaven står i et meget kontemporært lys. Ydermere er stort set alle kilder, der er gjort brug af i opgaven, af akademisk

karakter, og forfatterne er anerkendte og erfarne inden for deres felt. Jeg antager derfor, at litteraturen er af en tilfredsstillende kvalitet og opfylder dens formål i forhold til denne opgave. Det havde naturligvis været muligt at gå længere tilbage og opsøge ældre litteratur om historieudvikling. Disse kilder omhandler dog i langt højere grad skønlitteratur og film, og jeg fandt det derfor mere interessant at beskæftige mig med litteratur, der rent faktisk har specialiseret sig i computerspil, da dette er denne opgaves hovedfokus. Jeg er dog klar over, at historiefortællingen ikke fuldstændig nulstilles, når den overføres til computerspil, og at den har en lang række overlap med historiefortælling i andre medier. Dette er også grunden til, at jeg i opgaven udover de moderne teorier præsenterer nogle enkelte klassiske tilgange til historiefortælling, hvilket også viste sig at være brugbart i forhold til bl.a. den overordnede historiestruktur i *Just Cause 2 – Mobile*.

Den analyserede case

Et af de kritikpunkter, der kan stilles i forhold til den analyserede case er, at jeg selv har medvirket i udviklingen af spillet. Jeg kan i min analyse pga. dette have tillagt mig en vis blindhed overfor spillet, hvad man ofte har tendens til at gøre over for sit eget arbejde. Dette kan have resulteret i, at jeg har været uopmærksom på mangler o.l. i forhold til spillets historie, simpelthen fordi jeg selv har skabt den. Jeg har dog været opmærksom på, at min objektivitet over for det analyserede materiale kunne blive en smule svækket, og jeg har så vidt det var muligt forsøgt at behandle materialet sagligt. Jeg kan naturligvis ikke helt garantere, at jeg slet ikke har udvist blindhed overfor materialet eller på anden måde været indforstået med detaljer omkring casen på en sådan måde, at det har påvirket min analytiske dømmekraft. Det har dog også vist sig, at det har været muligt at finde såvel positive som negative kritikpunkter ved casen igennem de teoretiske redskaber, og jeg mener derfor, at det i forhold til opgavens formål i ganske høj grad er lykkedes at forholde mig hensigtsmæssigt til den analyserede case. Ydermere skal det tilføjes, at på trods af at *Just Cause 2 – Mobile* ikke er udgivet ved opgavens færdiggørelse, så fandt udviklingen sted i 2007, og jeg har derfor haft forholdsvis lang tid til at distancere mig fra mit arbejde.

At jeg selv har været med til at udvikle den analyserede case, har dog samtidig givet mig en række fordele. Jeg har nemlig hele vejen igennem analysen og videreudviklingen vidst, hvilke overvejelser, der lå til grund for spillets designmæssige overvejelser, og jeg har med disse in mente kunne udføre et analytisk arbejde, som ikke har været i modstrid med de tanker, spillets design bygger på. Samtidig har jeg også kendt alle aspekter af spillets historie og dennes forhold til game playet til bunds og har derfor lettere kunne tilgå analysen.

Den antalsmæssige fordeling af sider i analyse og videreudvikling er lidt skæv, da karakterafsnittene fylder ca. halvdelen af analysen, mens spilunivers- og plotafsnittene fylder den anden halvdel. Denne skævvridning i sidefordelingen var dog som nævnt i afsnittet *Projektets opbygning – En grafisk oversigt* forventet, da karakterafsnittene behandler flere forskellige karakterer, og fordi to forskellige

karaktertyper bliver behandlet – nemlig både spiller- og ikke-spillerkarakterer, som hver især har forskellige praktiske redskaber tilknyttet. Der er altså ikke tale om, at nogle af afsnittene er mere eller mindre dybdegående, men derimod at karakterafsnittet naturligt bliver mere omfangsrigt, simpelthen fordi det indeholder langt flere komponenter, der skal behandles.

At der i opgaven kun er analyseret én case giver naturligvis et lidt snævert belæg for konklusionen i forhold til, hvis der havde været analyseret en lang række forskellige spil. Dette ville dog kræve langt større omfang og mere tid, end hvad denne opgave tillader. For at få en smule mere belæg, har jeg dog brugt opgavens redskaber til analyse og videreudvikling af et andet spil – nemlig adventurespillet *The Bar*. Denne analyse kan findes i afsnittet *Bilag 3: Analyse og brug af redskaber på alternativ case*. Igennem arbejdet med denne case har jeg kunne danne mig et mere nuanceret billede af de forskellige redskaber. Samtidig har konklusionerne, som jeg har kunnet drage af denne analyse, ligget tæt op ad dem, som jeg fandt igennem analysen af *Just Cause 2 – Mobile*, hvilket giver mig en udmærket rygdækning for min konklusion.

Til dette skal det dog tilføjes, at selv om game playet og platformen for de to spil er vidt forskellige, så har historierne i spillene nogle enkelte ligheder – bl.a. har de humor som et centralt element, en spillerkarakter, der bygger på en stereotype kendt fra filmens verden, og en plotstruktur, som kun i ganske svag grad er ikke-lineær. Min konklusion i forhold til de opstillede redskaber havde derfor måske set en smule anderledes ud, hvis jeg havde valgt et tredje spil, hvor spillerkarakteren f.eks. havde været helt flad (altså uden eller med kun et enkelt karaktertræk) eller som havde haft et meget kompleks, hyperstruktureret plot. Som nævnt tillod denne opgaves tidsramme ikke en så dybdegående efterprøvning af de opstillede redskaber, så det analyserede materiale, som denne opgave indeholder, må derfor betragtes som værende tilstrækkeligt til kunne komme med en konklusion.

Konklusion

Formålet med denne opgave var at opstille en række praktiske redskaber til udvikling af spilunivers, karakterer og plot i computerspil og derefter rent praktisk at bruge disse redskaber til at analysere og videreudvikle en udvalgt case for at afprøve brugbarheden af disse redskaber.

Igennem mit arbejde med en række teoretikere er det lykkedes at frembringe forskellige praktiske redskaber inden for henholdsvis spilunivers, karakterer og plot. Disse har alle forskellige aspekter inden for de tre områder i fokus og kan derfor bruges uafhængigt til at skabe delelementer af en spilhistorie, men samtidig kan de også supplere hinanden, når flere spilhistoriekomponenter skal udvikles.

Til udviklingen af spiluniverset blev en række forskellige dimensioner, som er værd at være opmærksom på, opstillet. Disse dimensioner er bl.a. gode værktøjer i forhold til at skabe et univers, der passer til game playet, og samtidig fremstår de på en sådan måde, at spilleren har lyst til bruge tid i universet. Denne lyst kan opstå fra bl.a. det miljø, som spillet finder sted i, eller den etik, som spillet kommunikerer.

Karaktererne, der befærdet spiluniverset, falder i to kategorier – nemlig spiller- og ikke-spillerkarakterer. Der findes individuelle redskaber til udviklingen af disse to typer og redskaber, som kan bruges på tværs af begge karakter typer. Bl.a. er Freemans karakterdiamant (suppleret med karakterprogression m.fl.) et redskab, som har vist sig nyttigt i forhold til visuelt og simpelt at kunne udforme sine karakterer. Vha. karakterdiamanten kan man skabe et fundament til at udvikle en karakter fra bunden, men modellen kan også bruges til at kortlægge allerede eksisterende karakterer på en overskuelig og tilgængelig måde.

Spilleren oplever spiluniverset igennem spillerkarakteren, og dennes egenskaber har derfor også stor indflydelse på, hvordan spilleren oplever spillet. Vha. bl.a. Isbisters psykologiske lag kan man skabe en spillerkarakter, der passer til game playet og samtidig giver spilleren positiv oplevelse.

Der findes en lang række ikke-spillerkarakterarketyper i computerspil, som alle har forskellige funktioner i forhold til spilleren, og derfor alle giver en forskellig spiloplevelse. Når man skaber sine ikke-spillerkarakterer, kan man vha. disse skabe en social interaktion og oplevelse, som passer til spillets game play såvel som plot.

Når man som spildesigner/forfatter skaber sit plot, skal man tage stilling til i hvor høj grad, man ønsker, at spilhistorien skal være hyperstrukturel. Mange spil adskiller fuldstændig historie og spil således, at spilleren ikke har mulighed for at påvirke historien, mens andre har et meget åbent og brugerbestemt plot. I hvor høj grad en spilhistorie skal være åben afhænger naturligvis af det enkelte spil, men dette skal samtidig give mening i forhold til game playet. Samtidig er det vigtigt, at alle de måder, som et spils historie forgrener sig på, giver mening og giver spilleren en positiv oplevelse.

Man skal være opmærksom på, at et meget åbent hyperstrukturelt plot kræver langt flere ressourcer at udvikle i forhold til et lineært plot, og at der er stor sandsynlighed for, at spilleren kun oplever én af ruterne igennem spillet, hvis game playet ikke lægger op til, at spillet kan gennemspilles på flere forskellige måder.

Vælges et ikke-lineært plot er der en række forskellige metoder til at strukturere og visualisere sit plot. Disse kan alle give forskellige oplevelser af plottet, og de har alle deres fordele og ulemper. Man skal derfor som spildesigner/forfatter vurdere, hvilken metode man vil opbygge sit plot efter, for at det giver det bedste samspil med spillets game play.

Man kan benytte en række metoder til at sikre, at spilleren får en tilfredsstillende oplevelse og ikke bliver frustreret under spillet, når man som spildesigner/forfatter skaber sit plot. Dette har igennem analysen bl.a. vist sig effektivt at kunne opnås ved at lægge "brødkrummer" ud til spilleren og ved at holde konsistens i plottet. Hvordan og i hvor høj grad disse metoder mest hensigtsmæssigt implementeres fra spil til spil, må vurderes i forhold til det enkelte spils game play og historie, men er man ikke opmærksom på disse metoder, vil spillet typisk opleves frustrerende og yderste konsekvens helt tabe spilleren.

Inden for alle tre områder er det vigtigt at være opmærksom på, at man ikke skaber komponenter, der kan opleves som kliché eller stereotypiske, da dette i reglen skaber en forudsigelig og kedelig spiloplevelse. Stereotyper kan dog med fordel bruges i situationer, hvor spilleren hurtigt skal kunne genkende en bestemt karakter e.l.. Samtidig skal man også undgå at skabe modstridende komponenter, da dette let kan være kilde til frustration hos spilleren og derved ødelægge spiloplevelsen.

Alle de opstillede teorier og redskaber kan tages i brug og kombineres afhængigt af, hvilken type spilhistorie man ønsker at skabe, og deres anvendelighed kan derfor være en smule afvekslende afhængigt af spilhistorien. F.eks. er redskaber til at skabe og strukturere ikke-lineære plots ikke så brugbare for spilhistorier, der kun skal gennemspilles en gang, eller i spil hvor game playet ikke lægger op eller giver plads til, at spilleren selv skal kunne påvirke historiens udvikling.

Igennem arbejdet med denne opgave har jeg fået øjnene op for, hvor mange forskellige aspekter en spilhistorie rent faktisk indebærer. Man skal tænke kreativt og være opmærksom på, at den første løsning ikke nødvendigvis er den bedste, da der er mange forskellige komponenter, der har indflydelse på hinanden. Man kan derfor f.eks. være tvunget til at ændre et karaktertræk hos en karakter, efter denne er skabt, for at det bliver plausibelt, at karakteren handler på en bestemt måde og trækker plottet i den tiltænkte retning eller for at skabe en mere følelsesmæssig engagerende historie.

Igennem analysen er vigtigheden, af at forfatteren og spildesigneren indgår en spildesigner/forfatter-symbiose, endvidere blevet understreget. Er man i sin spilhistorie ikke

opmærksom på og har forståelse for spillets spillemekanik, vil der med stor sandsynlighed opstå konflikter. De to ting skal simpelthen passe sammen.

Jeg vil i de fremtidige spil, som jeg bliver involveret i, kunne trække på de kompetencer, som jeg har tilegnet mig igennem dette projekt og pga. af disse forhåbentlig skabe endnu bedre spilhistorier.

Den vigtigste overordnede konklusion på dette projekt er dog, at man skal overveje både spilunivers, karakterer og plot meget grundigt, når man udvikler et spil. Disse tre komponenter har hver især en kæmpe indflydelse på spiloplevelsen, og de skal alle være gennemarbejdede og kunne fungere i samspil, hvis man vil skabe en medrivende og god spiloplevelse.

Litteraturliste

Den følgende liste indeholder den litteratur, der bliver henvist til i opgaven. Emnerne på listen er indsat alfabetisk efter forfatterens efternavn. I parenteser efter hvert emne står den refereringsforkortelse, der henvises til i opgaven.

Bøger

Adams, Ernest & Andrew Rollings: *Game Design and Development – Fundamentals of Game Design*. Pearson Prentice Hall, 2007. (Adams, 2007)

Aristoteles: Poetik. Hans Reitzel, København, 1999. (Aristoteles, 1999)

Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Bateman, 2007)

DeMaria, Rusel og Johnny L. Wilson: *High Score – The Illustrated History of Electronic Games*. McGraw-Hill/Osborne, California, 2004. (DeMaria, 2004)

Drotner, Kirsten, m.fl.: *Medier og Kultur – En grundbog i medieanalyse og medieteor*. Borgen/medier, Valby, 2002. (Drotner, 2002)

Freeman, David: *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*. New Rider Publishing, Indianapolis, 2004. (Freeman, 2004)

Fullerton, Tracy m.fl.: *Game Design Workshop*. CMP Books, San Francisco, 2004. (Fullerton, 2004)

Ince, Steve: *Writing for Video Games*. A & C Black Publishers Ltd., London, 2006. (Ince, 2006)

Isbister, Katherine: *Better Game Characters by Design*. Morgan Kaufmann Publishers, San Francisco, 2006. (Isbister, 2006)

Jensen, Jens F. (red.): *FISK 3: Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg Universitetsforlag, 1998. (Jensen, 1998)

Michael, David & Sandre Chen: *Serious Games*. Thomson Course Technology PTR, Boston, 2006. (Michael, 2006)

Newman, James: *Videogames*. Routledge, London, 2004. (Newman, 2004)

Rollings, Andrew & Ernest Adams: *On Game Design*. New Riders, 2004. (Rollings, 2003)

Rouse, Ricard: *Game Design: Theory & Practice*. Wordware Publishing, Texas, 2004. (Rouse, 2004)

Sheldon, Lee: *Character Development and Storytelling*. Thomson Course Technology PTR, Boston, 2004. (Sheldon, 2004)

Wilhelmsson, Ulf Jörgen: *Enacting the Point of Being - Computer games, Interaction and Film Theory*. Institut for Film- og Medievidenskab, 2001. (Wilhelmsson, 2001)

Wardrip-Fruin, Noah og Pat Harrigan (red.): *Second Person – Role-playing and Story in Games and Playable Media*. The MIT Press, 2007. (Wardrip-Fruin, 2007)

Artikler

Barner-Rasmussen, Michael: En model for analyse og produktion af hypertekst. S. 155-172 i Jensen, Jens F. (red.): *FISK 3: Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg Universitetsforlag, 1998. (Barner-Rasmussen, 1998)

Bateman, Chris: Keeping the Player on Track. S. 85-102 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Bateman, 2007)

Boon, Richard: *Writing for Games*. S. 43-70 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Boon, 2007)

Costikyan, Greg: *Games, Storytelling and the Breaking String*. S. 5-13 i Wardrip-Fruin, Noah og Pat Harrigan (red.): *Second Person – Role-playing and Story in Games and Playable Media*. The MIT Press, 2007. (Costikyan, 2007)

Dansky, Richard: *Cut Scenes and Scripted Events*. S. 1-24 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Dansky, 2007 ii)

Dansky, Richard: *Introduction to Game Narrative*. S. 1-24 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Dansky, 2007)

DeMarle, Mary: *Nonlinear Game Narrative*. S. 71-84 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (DeMarle, 2007)

Jacobs, Stephen: *The Basic of Narrative*. S. 25-42 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Boon, 2007)

Langdell, Tim: *Beware of Localization*. S. 201-208 i Bateman, Chris (red.): *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*. Charles River Media, Boston, 2007. (Langdell, 2007)

Rosenstand, Claus & Per Kyed Laursen: *Computerspil – manifest*. Papers from spilforskning.dk Conference, 2003. (Rosenstand, 2003)

Øhrstrøm, Peter & Par Hasle: *Temporal Logic – from Ancient Ideas to Artificial Intelligence*, Kluwer Academic Publishers, 1995. (Øhrstrøm, 1995)

Projekter

Andersen, Søren Buus, Daniell Marcussen & Niels Højgaard Sørensen: *Lindholm Viking: Computerspil og historisk formidling – en produktion fra teori til praksis*. Aalborg Universitet, 2006. (Andersen, 2006)

Buchardt, Peter, Theis Boisen Hansen, Lars Bach Sørensen, Niels Højgaard Sørensen, Allan Thuesen: *Det er Helpdesk... Er du O.K.? – En analyse af IT-support på Post Danmark*. Aalborg Universitet, 2005. (Buchardt, 2005)

Hansen, Theis B., Daniell Marcussen og Niels H. Sørensen: *The Music of Sound*. Aalborg Universitet, 2005. (Hansen, 2005)

Kristensen, Rasmus, Mads Jacob Krogh & Niels Højgaard Sørensen: *Arcanum: Interaktivitet og narrativitet – Samspil eller modspil?*. Aalborg Universitet, 2004. (Kristensen, 2004)

Nielsen, Henrik Vestergaard: *Heltens rejse – Joseph Cambells mytologi-studier som grundlag for dramaturgi*. Aarhus Universitet, 2004. (Nielsen, 2004)

Sørensen, Niels Højgaard: *Dit nye jeg – En praktisk analyse af spillerkarakterer i computerspil*. Aalborg Universitet, 2007. (Sørensen, 2007)

Hjemmesider

<http://www.avalanchestudios.se/>

<http://www.eidos.com/>

<http://www.eidosinteractive.co.uk/mobile/>

<http://www.progressivemedia.dk/>

<http://www.dfi.dk/dfi/undervisning/dengode/index.html>

Spil

Amusement Vision: *Super Monkey Ball 2*. Sega, 2002.

Avalanche Studios: *Just Cause*. Eidos Interactive, 2006.

Bethesda Game Studios: *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Bethesda Softworks/Take-Two Interactive, 2006.

BioWare: *Mass Effect*. Microsoft Game Studios/Electronic Arts, 2007.

Black Isle Studios: *Fallout*. Interplay, 1997.

Black Isle Studios: *Fallout 2*. Interplay, 1998.

Blizzard Entertainment: *StarCraft*. Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment, 1998.

Blizzard Entertainment: *WarCraft: Orcs & Humans*. Blizzard Entertainment, 1994.

Blue Byte Software: *Settlers III*. Blue Byte Software, 1998.

Steve Jackson og Ian Livingstone: *The Warlock of Firetop Mountain*, Puffin Books, 1982.

Bungie Studios: *Halo: Combat Evolved*. Microsoft Game Studios, 2001.

Crystal Dynamics: *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Eidos Interactive, 1999.

Crytek: *Far Cry*. Ubisoft, 2004.

Deadline Games: *Total Overdose*. Eidos/Sci Entertainment, 2005.

EA Canada: *Fifa 08*. EA Sports, 2007.

Edge of Reality: *Shark Tale*. Activision, 2004.

Epic Games: *Gears of War*, Epic Games, Microsoft Game Studios, 2006.

Id Software: *Doom*. Id Software m.fl., 1993.

Id Software: *Quake 3*. Activision/Sega, 1999.

Infinity Ward: *Call of Duty*. Activision, 2003.

Infocom: *Zork I: The Great Underground Empire*. Personal Software/Infocom, 1980.

Konami Computer Entertainment Japan: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Konami, 2001.

Lavamind: *Gazillionair III*. Lavamind, 2007.

Lavamind: *Zapitalism*. Lavamind, 1996.

Light Weight: *Crouching Tiger Hidden Dragon*. Ubisoft, 2003.

Lionhead Studios: *Black & White*. EA Games, 2001.

Lucas Arts: *Day of the Tentacle*, LucasArts, 1993.
Lucas Arts: *Full Throttle*. Lucas Arts, 1995.
Lucas Arts: *Grim Fandango*. Lucas Arts, 1998.
Lucas Arts: *The Dig*. LucasArts, 1995.
Lucas Ars: *The Secret of Monkey Island*. Lucas Arts, 1990.
MicroProse: *Civilization*. MicroProse, 1991
Maxis: *SimCity*. Brøderbund/Electronic Arts/Maxis/Nintendo/Superiour Software
Maxis: *The Sims*. Electronic Arts, 2000.
Midway: *Mortal Kombat*. Midway, 1992.
Namco: *Klonoa: Door to Phantomil*. Namco, 1997.
Nintendo: *Donkey Kong*. Nintendo, 1981.
Nintendo: *The Legend of Zelda*. Nintendo, 1986.
Nintendo: *Super Mario Bros*. Nentendo, 1985.
Pajitnov, Alexey: *Tetris*. Udgivet mange gange af forskellige udgivere.
Progressive Media: *Just Cause 2 – Mobile*. Eidos Mobile, 2008.
Relic Entertainment: *Homeworld 2*. Sierra Entertainment, 2003.
Revolution Software: *Broken Sword – The Sleeping Dragon*. THQ, 2003.
Rockstarr Games: *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar North, 2004.
Saffire: *Van Helsing*. VU Games, 2004.
Sanctuary Woods: *The Riddle of Master Lu*. Eidos Interactive, 1995.
SCE Studios Santa Monica: *God of War*. SCEA, 2005.
Shiny Entertainment: *Enter the Matrix*. Atari/Warner Brothers Interactive, 2003.
Southpeak Interactive: *Dark Side of the Moon*. Southpeak interactive, 1998.
Taito Entertainment: *Space Invaders*. Midway, 1978.
Tonic Games: *Flunkerne – Kaos og Kalypso*. Krea Media, 2007.
Ubisoft Montreal: *Myst IV: Revelation*. Ubisoft, 2004.
Ubisoft Montreal: *Prince of Persia – The Sands of Time*. Ubisoft/SCEJ, 2003.
White Wolf: *Vampire: The Masquerade*. White Wolf, 1991.

Bilag 1: Isbisters sociale roller

Isbister siger, at de følgende 14 sociale grupper, er de mest typiske i computerspil i dag:

Håndlanger

Håndlangeren er ofte yderst funktionspræget. Han/hun har sjældent noget personligt mål eller personlige relationer til andre ikke-spillerkarakterer og kan ofte kun tilbyde sin fysiske styrke eller moralske opbakning. Et eksempel på håndlangere er de forskellige enheder, som spilleren kan bevæge rundt i *WarCraft*.

Fange

Mange spil har en venligsinde ikke-spillerkarakter, som spilleren skal redde. Denne karakter er ikke nødvendigvis uden evner og kan i visse tilfælde hjælpe spillere efter at være blevet reddet. Når en fange-karakter skabes, er det vigtigt, at spilleren har lyst til at redde karakteren. Altså skal der dannes en vis form for emotionelt bånd mellem spilleren og den tilfangetagne karakter. I nogle spil forklares spilleren, hvorfor fangen skal reddes, mens andre spil lader spillerens beskyttelsesinstinkter være motivation for redningen.¹⁷⁶ Freeman tilføjer til dette, at spilleren oftest vil identificere sig med og føle for en ikke-spillerkarakter, der bringes i fare.¹⁷⁷ Dette kan derfor være motivation nok i sig selv til at redde en fange. Begge prinsesser fra *Prince of Persia* og *Super Mario Bros* er fanger, som spilleren skal redde. Samtidig fungerer prinsesserne som den belønning, som spilleren modtager, når spillene gennemføres.

Kæledyr

Ligesom håndlangerne er kæledyrskaraktererne typisk venligsindede karakterer, der kan tilbyde sin assistance til spilleren. Kæledyret har dog en større grad af autonomi og viser en vis modstand imod spillerens ønsker på samme måde, som et virkeligt kæledyr ville gøre det. Kæledyrskarakteren udvikler sig typiske afhængig af spillerens påvirkning, og dens loyalitet og underkastelse afhænger af, hvor godt spilleren behandler den. En stor del af den interaktion, der forgår imellem spilleren og kæledyrskarakteren vil derfor også bygge på pleje og opdragelse.¹⁷⁸ Netop fordi spilleren har et stort ansvar for en kæledyrskarakter, vil han/hun ifølge Freeman også binde sig emotionelt til karakteren. Spilleren vil føle glæde, når det går godt for den karakter, som han/hun har ansvar for, og omvendt,

¹⁷⁶ Isbister, 2004, s. 229ff

¹⁷⁷ Freeman, 2004, s. 129f

¹⁷⁸ Isbister, 2004, s. 233f

på samme måde som en forælder glædes, når det går godt for hans/hendes børn. Spilleren vil altså få indføling med en karakter, som han/hun har ansvaret for.¹⁷⁹ De forskellige spillerstyrede væsner fra *Black & White* er et eksempel på en kæledyrskarakter, som spilleren skal tage sig af og påvirke for at klare sig godt i spillet.

Hjælper

Spillerens hjælper har typisk en endnu højere autonomi end kæledyret, men er stadigvæk underkastet spilleren. Samtidig med at hjælperen kan give spilleren moralsk support og praktiske råd, kan den på trods af sin loyalitet stille spørgsmål ved spillerens valg og forsøge at komme med alternative løsninger. En hjælper vil typisk være med i en stor del af spillet og kræver derfor en relativ stor emotionel investering af spilleren. Til gengæld kan hjælperen skabe stærke følelser hos spilleren, hvis det lykkes at binde de to sammen. *Glottis*, der er spillerens chauffør i *Grim Fandango*, er et eksempel på en hjælper, som selv om af at han ikke har nogen særlig stor rolle i forhold til selve spillets game play, følger spilleren stort set hele vejen igennem spillet og giver gode råd og vejledning samtidig med, at han kommenterer på hele spilhistoriens udvikling.

Allieret

Spillerens allierede er karakterer, hvis venligsindede indstilling over for spilleren, man ikke kan stille spørgsmålstejn ved. Disse kan være deciderede allierede soldater som i f.eks. *Call of Duty* eller anden form for associerede karakterer, der med entusiasme og bestemthed arbejder sammen med spilleren. Som ved håndlangerne dannes der ikke noget specielt forhold mellem den allierede karakter og spilleren, da den allierede karakters rolle almindeligvis udelukkende er funktionel i en kortere periode af spillet. Tildeles de allierede karakterer mere personlighed og en holdning i forhold til spillerens mål, kan det dog give spilleren en følelse af realisme og derved engagere ham/hende mere i spillet.

Guide

Et spils guides er ofte en del af spillets hjælpesystem, som gør det lettere for spilleren at forstå spillets styring osv. Ofte er guides meget funktionelle i forhold til spillets spillemekanik, og Isbister påpeger da også, at guides ofte tager form som en slags computer eller android, og det er ofte guiden, der dominerer interaktionen med spilleren. Det er dog muligt at designe guiden således, at den får et mere karakterlignende præg og på den måde skabe et mere personligt og følelsesladet forhold mellem

¹⁷⁹ Freeman, 2004, s. 133f

guiden og spilleren. Otacon i *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* er et eksempel på en karakter, der igennem humoristisk dialog fungerer som en mere personlig guide for spilleren.

Mentor

Hvor guiden vejleder spilleren i spillets mekanikker, optræder mentoren som en guide i selve spiluniverset. I modsætning til guiden står mentoren også stærkere og med mere autoritet i spiluniverset end spillerkarakteren. Mentoren indtager derfor også en typisk lederrolle i forhold til spilleren. Isbister siger, at en mentor ideelt baserer sin kritik på spillerens faktiske præstation, da dette vil skabe et billede af en mentor, der faktisk interessere sig for spilleren, og der vil på denne måde kunne opstå et dybere emotionelt forhold imellem spilleren og mentoren.

Forhindring

Forhindringer er ofte små udfordringer, som spilleren skal klare. Forhindringerne har derfor ofte kun en agenda – nemlig at ligge i vejen for spilleren. Forhindringen handler altså i modsætning til de ovenstående sociale klasser imod spillerens interesser. Isbister mener, at forhindringer skal være sjove at hade, og ikke være andet for spilleren end en sjov udfordring. Der må altså ikke være tvivl om magtdynamikken imellem spillerkarakteren og forhindringen.

Fjende

Den mest brugte ikke-spillerkaraktertype er fjenden. Stort set alle spil har en eller anden form for fjende, som spilleren skal bekæmpe. Fjenderne i et spil er stort set altid ubetinget modstandere af spilleren – fra de fjendtlige rumvæsner i *Space Invaders* til de fjendtlige rumvæsnerne i *Halo: Combat Evolved*. Spilleren har derfor typisk heller ikke nogen emotionel investering i fjenderne, der ofte blot er udfordrende skydeskiver for spilleren. For at pirre spillerens lyst til at bekæmpe fjenderne og for at fjerne al tvivl om fjendernes intentioner i forhold til spilleren, er disse ofte ikke-menneskelige og/eller har et meget fjendtligt udseende.

Modstander

I sportsspil o.l. er det ikke deciderede fjender, som spilleren skal overvinde. Her er det modstandere, som har det samme mål som spilleren, og som ofte stiller op på de samme vilkår som spilleren. Ligesom overfor fjenderne bruger spilleren ikke nogen stor emotionel investering på modstanderen. I spil som *Mortal Kombat* kan det dog være nødvendigt at lære de enkelte modstanderes kamps teknikker osv. for at kunne overvinde dem, men denne personlige investering, mener Isbister, rækker ikke længere end til næste runde, hvor en ny modstander skal overvindes. Hun tilføjer dog, at

ved at vise modstanderens følelsesmæssige reaktion på spillet, kan højere grad af emotionelt og socialt engagement fra spilleren opnås.

Boss-monster

Boss-monstre er en ekstra stærk fjende eller modstander som spilleren typisk skal bekæmpe i slutningen af en bane eller i slutningen af spillet. Som ved fjenden og modstanderen skabes der ikke et stærkt socialt forhold imellem spilleren og boss-monsteret. Isbister siger dog, at boss-monsterets introduktion og besejring er vigtig, da dette kan skabe en stærk emotionel indvirkning på spilleren.

Ærkerival

Spillerkarakterens største antagonist er ærke-rivalen. Denne ikke-spillerkarakter har en langt større fysisk og social gennemslagskraft end spilleren og udgør derfor også den største udfordring for spilleren. Ærkerivalen har ofte et i forhold til spiluniverset ondt mål, som spillerkarakteren skal forsøge at forhindre. Spillerens andre modstandere styres ofte af ærkerivalen, og fordi ærke-rivalen ofte har en væsentlig rolle i spillets historie, har spilleren en stor motivation for at være opmærksom på detaljerne omkring ærkerivalen og dennes mål. På trods af dette er ærkerivalen typisk ikke særlig meget tilstede i selve spillet, og ærkerivalens karaktertræk trækkes ofte frem igennem de forhindringer, som han/hun stiller op for spilleren.

Publikum

Et publikum er normalt neutralt i forhold til spilleren, og har endnu sjældnere nogen indflydelse på selv game playet. Isbister mener, at spilleren ikke lægger nogen emotionel investering i et virtuelt publikum. Hun mener dog, at et publikum, som f.eks. hepper mere på hjemmeholdet end udeholdet og/eller reagerer på de begivenheder, der udformer sig i spiluniverset, kan være med til at skabe et mere levende og emotionelt engagerende spil.

Meddeler/købmand

I mange spil kan det være nødvendigt at handle med købmænd eller købe information af en meddeler. Denne type karakterer tegnes ofte overfladiske og tjener typisk kun det formål at stille noget til rådighed for spilleren, som han/hun skal bruge. Meddelere og købmænd har deres egen agenda i forhold til spilleren – nemlig at tjene penge, og de er derfor ofte neutrale over for spillerens mål. Isbister siger, at spillerens emotionelle engagement i forhold til denne type karakter ofte vil være overfladisk, men at dette kan højnes ved gøre meddeleren/købmanden underholdende og ved at undgå, at interaktionen med denne kan lede til irritation.

Vært

Man kender typisk værten fra quiz-spil o.l., hvor han/hun kommenterer spillets gang, stiller spørgsmål og underholder, mens spillet skrider fremad. Isbister siger, at værten har mere social magt end spilleren, fordi det er værten, der styrer spillets gang. Samtidig ønsker spilleren at høre værten komme med en positiv kommentar til spilleren, da dette ofte vil betyde, at spilleren har gjort noget godt.¹⁸⁰

¹⁸⁰ Isbister, 2004, s. 229ff

Bilag 2: Flere narratologiske tanker før computerspillet

Historiefortællingen har eksisteret så længe, der har været mennesker og har været et grundlæggende element i stort set alle menneskets forskellige former for underholdning. Historier er i modsætning til spil og leg forbeholdt mennesket.¹⁸¹ Nok er der stor forskel på historieformidlingen i computerspil i forhold til i skønlitteratur og film, men der er også mange ligheder, og det er fejlagtigt at tro, at man, fordi man skal formidle en historie med et nyt medie, helt kan glemme de historieformidlingsprincipper, som mennesket har brugt og udviklet igennem millioner af år. Ligesom der i resten af de mange komponenter et computerspil er bygget op af (grafik, lyd, kontrolsystemer osv.) trækkes på kendte referencer og metoder, kan det, når man skal udvikle sin spilhistorie, også være en god ide at se på de historier og formidlingsmetoder, der eksisterede før computerspillet. Disse er naturligvis mange, og det ville være en alt for omfattende opgave, der rækker langt ud over denne opgaves formål, at beskrive dem alle. De følgende afsnit er derfor blot en overfladisk introduktion til et par af de mest fremtrædende narratologiske teoretikere, og de dele af deres teorier, som kan videreføres til computerspil.

Aristoteles og de første narratologiske tanker

Nogle af de allerførste tanker, der blev tænkt og nedskrevet omkring historiefortælling, stammer fra grækeren Aristoteles og hans læremester, Platon. Aristoteles' filosofiske noter strækker sig vidt, og han har taler om politik, etik, logik, drømme osv., og der refereres stadigvæk til hans værker i den moderne, akademiske litteratur.

Et af Aristoteles mest kendte narratologiske koncepter er ideen om tid, sted og handling.

Handling – Alle historier består af handlinger. Dette er når karaktererne udvikler sig eller historien på anden vis udvikler sig. Sker der ingen handling i en sekvens, kan den typisk udelades fra historien. Holdes handlingen ikke for øje, når en historie skrives, mister historien hurtigt fokus og bliver uinteressant

Tid – Alle historier bliver fortalt inden for en begrænset og sekventiel tidsramme. Historien er altså begrænset til det tidsrum, det tager at fortælle historien. I film er denne tidsramme meget stramt sat op, da det altid vil tage præcist lige lang tid at se den samme film, hvis der ikke spoles e.l. I computerspil er dette tidsrum mere løst, da spilletiden ofte vil afhænge af spillerens indsats.

Rum – Alle historier forgår i et rum. Mens handlinger oftest bestemmes igennem tid, fastsættes situationer og karakterer i forhold til rummet. Et af de ting, som computerspillet kan, som

¹⁸¹ Sheldon, 2004, s. 3

skønlitteratur og film ikke kan, er at lade modtageren udforske historiens miljøer, til gengæld er computerspillet også langt mere bundet af sit sted (især i forhold til skønlitteratur), da alle de steder, som spilleren skal kunne udforske, skal skabes, programmeres osv.¹⁸²

Aristoteles ser stort set kun en histories karakterer som værende aktører, der skal drive historien, og deler dem derfor ind i tre kategorier: ædle, usle eller neutrale. Mange moderne historier tager stadigvæk udgangspunkt i konflikten mellem god og ond, hvor en helt skal overvinde sin modsætning, og i mange historier (ikke mindst i computerspil) fungerer karaktererne som redskaber til at drive handlingsforløbet videre (se afsnittet *Karakterer som plotdrivende redskab – en klassisk metode*).¹⁸³

Homers modulære fortællinger

Nogle hundrede år før Aristoteles tanker blev nedfældet, skrev Homer de to store græske værker *Illiaden* og *Odyseen*, som af mange anses for at være skønlitteraturens grundsten. Igennem episke digte følger de to værker en rejse fra Athen til Troja og tilbage. Handlingen strækker sig over en lang årrække og udspiller sig på mange forskellige steder.

Sheldon siger, at Homers to hovedværker er relevante i forhold til historiefortælling i computerspil, fordi Homer på en vellykket måde formår at dele historien op i en lang række episodiske moduler på samme måde, som mange computerspil er delt op i baner.¹⁸⁴ Især de forskellige øer, som Odysseus besøger i *Odyseen*, kunne pga. deres modulære og uafhængige natur ses som baner i et spil, der kunne sekvenseres i en anden rækkefølge.¹⁸⁵

Joseph Campbell og heltens rejse

Også Campbells *The Hero with a Thousand Faces* fra 1949 har haft stor indflydelse på især film - men også i nogle computerspil. Campbell præsenterer en helts rejse, som er en afspejling af den udvikling, som vi mennesker undergår igennem hele livet - dette kan være på fysisk såvel som spirituelt niveau. Han mener altså, at der findes en fællesmenneskelig grundfortælling om menneskets rejse. Campbell tager udgangspunkt i bl.a. indianernes manddomsprøver, hvor aspiranten først skal adskilles fra det, der binder ham til barndommen for derefter at gennemgå en række prøvelser, der slutteligt gør ham i stand til at vende tilbage til sin stamme som en mand. Ligesom Aristoteles deler alle historier op i en start, en midte og en slutning, deler Campbell denne rejse op i tre dele: *afgang*, hvor helten adskilles fra sin hverdag og stilles foran en konflikt, *indførelse*,

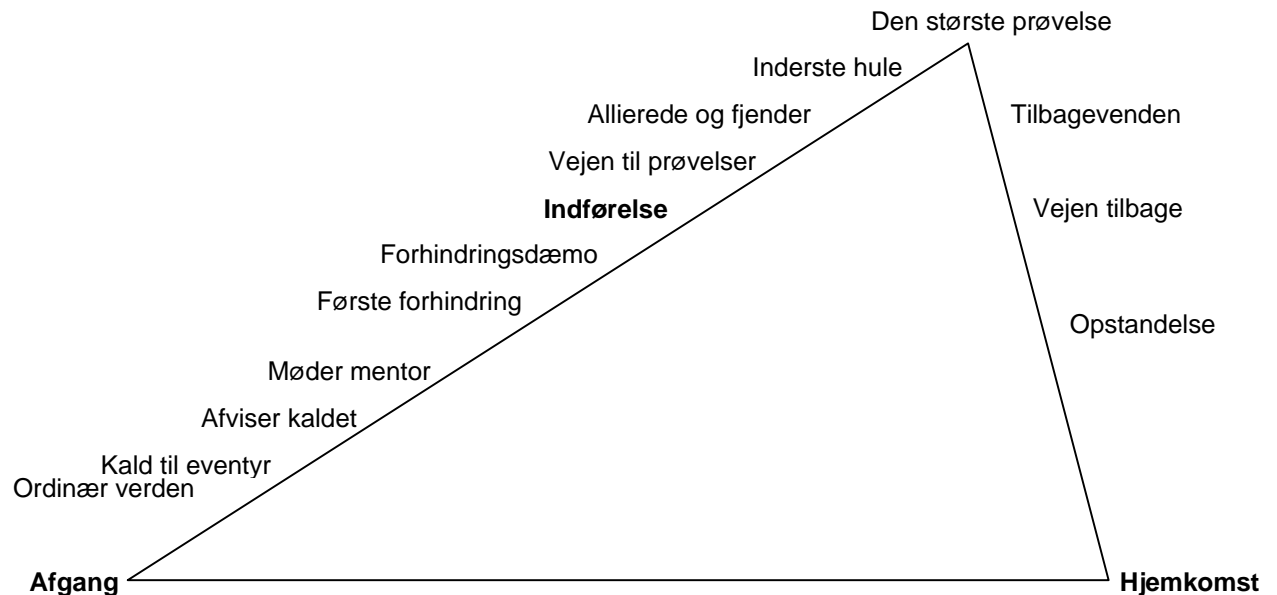
¹⁸² Sheldon, 2004, s. 15ff

¹⁸³ Drotner, 2002, s. 235

¹⁸⁴ Sheldon, 2004, s. 20f

¹⁸⁵ Denne idé er virkeliggjort i computerspil bl.a. *Flunkerne – Kaos og kalypso*.

hvor helten forsøger at løse konflikten, og *hjemkomst*, hvor helten forandret af konflikten kan vende hjem igen.



Grafisk illustration af Heltens rejse

Efter at have analyseret over 400 russiske folkeeventyr opstillede Propp i bogen *Morphology of the Folk Tale* 31 lignende fællestræk, som alle historier er bygget op af dog uden, at de alle sammen nødvendigvis er til stede i alle historier. Ved at kombinere Propp og Campbells fællestræk udarbejdede Christopher Vogler¹⁸⁶ manuskriptforfatter-kogebogen *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, som fungerer som en vejledning til, hvordan det perfekte film-manuskript skal se ud.¹⁸⁷

Campbells ideer ses i mange film og computerspil, bl.a. ses de helt tydeligt i Luke Skywalker's rejse i *Star Wars*, og Sheldon mener da også, at vigtigheden af Campbells helterejse for den moderne historiefortælling ikke kan understreges nok.¹⁸⁸

Ikke alle er helt enige i kvalitetsniveauet af Campbells model. Bl.a. reducerer forfatteren Kurt Vonnegut¹⁸⁹ modellen til "Helt kommer i problemer, helt kommer ud af problemerne".¹⁹⁰

¹⁸⁶ Christopher Vogler er forfatter og har været udviklingschef for bl.a. Disney, Fox 2000 og Warner Bros.

¹⁸⁷ Nielsen, 2004, s. 3ff

¹⁸⁸ Sheldon, 2004, s. 25f

¹⁸⁹ Kurt Vonnegut var amerikansk fiktionsforfatter, der bl.a. har skrevet *Slaughterhouse-Five* og *Cat's Cradle*.

¹⁹⁰ Jacobs, 2007, s. 30

Bilag 3: Analyse og brug af redskaber på alternativ case

For at få yderlig rygdækning for mine konklusioner og for at afprøve opgavens teorier og redskaber på en anden case, har jeg på samme måde, som det var tilfældet ved Just Cause 2 – Mobile, analyseret og forsøgt at forbedre spillet The Bar.

Præsentation af case

The Bar er et 2d point 'n' click adventurespil til PC. Jeg har udviklet spillet i min fritid og har selv lavet alt fra kode til musik. Både spillets pixelerede grafik og konventionelle interface afspejler, at spillet er inspireret af de klassiske adventurespil fra slutningen af 80'erne og begyndelsen af 90'er som f.eks. *The Secret of Monkey Island* og *Leisure Suit Larry*. Spilleren er agenten Sully Sharp og kan via en række forskellige interaktionsmuligheder påvirke spiluniverset. Hele spillet finder sted i en bar og strækker altså i modsætning til Just Cause 2 – Mobile over et meget begrænset spilområde. Spilleren kan dog interagere med stort set alt i universet.

Spillet kan hentes gratis på <http://www.nielshs.dk/game/thebar.rar>

Spiluniverset

The Bar forgår i et humoristisk tegneserieunivers, og dette understreges i spillets intro, der består af indrammede billeder med dialog i talebobler. Hele spillet udspiller sig som nævnt i en bar. Denne bar ligger i bydelen Short Beach og ejes af bartenderen *Eddie*, og den har derfor navnet *Eddie's Bar*. Short Beach hærages af Monster-mafiaen, der siden den kom til Short Beach har været en sten i skoen hos politiet.

Spillets karakterer

Spillerkarakteren Sully er en parodi på de hårdkogte og lettere afdankede politibetjente, som man ofte ser i amerikanske krimier og actionfilm, og som hans efternavn også antyder, er han altid rap i replikken og klar med en punchline. Især den type karakter, som *Samuel Jackson* ofte spiller, har været rollemodel for Sully. Jackson kan opleves som den rapkæftede og kølige betjent i bl.a. *Shaft* og *The Long Kiss Goodnight*. Sully er da også mørk i huden, for at gøre den reference endnu tydeligere. Sully er på ingen måde en klassisk strømnet betjent, hvilket bl.a. kan ses på de gummisko, som han bærer sammen med sit jakkesæt. Dette understreges yderligere af, at Sully fra spillets start går rundt med en joint i lommen og på et tidspunkt putter sovepiller i en anden karacters drink for derefter at kunne stjæle fra ham. Sully er altså ikke en fuldstændig lovlydig betjent, men derimod en

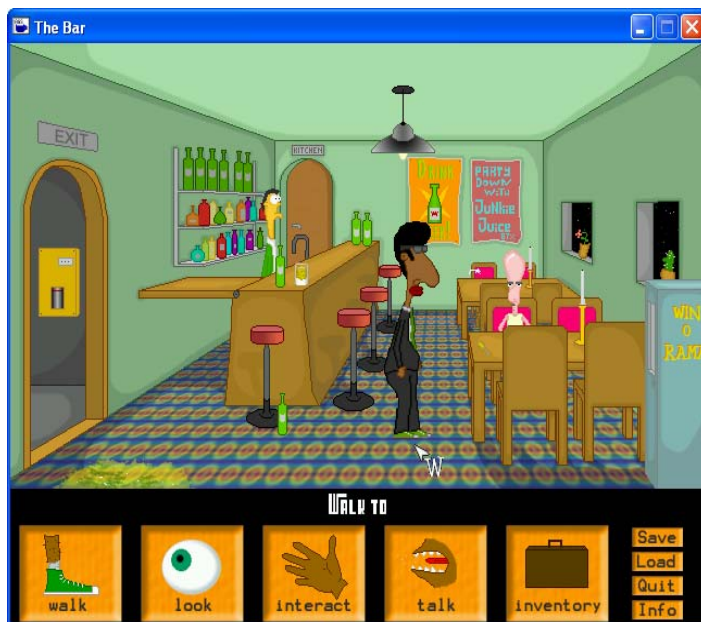
handlingens mand, der mener at målet helliger midlet. Dette personlighedstræk kendes også fra de tidligere nævnte amerikanske filmhelte. Så på trods af, at han skiller sig ud fra, hvad man typisk ville forbinde med en håndhæver af loven, er han en meget stereotyp filmactionhelt.

Sully støder ind i en række andre karakterer igennem spillet, bl.a. en ikke særlig imødekommende bartender Eddie, der ikke har i sinde at arbejde sammen med Sully, og hvis eneste interesser er at tjene penge og svine de folk til, der kommer i hans bar. I baren sidder også en stamgæst, som kun omtales som *Some Drunk Guy*. Ligesom Eddie er han ikke specielt venligsinde over for lovens lange arm, og det eneste Sully kan få ham til er at drikke en tår af sin øl, når Sully siger "skål" til ham.

Spillets historie

På grund af et rygte om at Monster-mafiaen skulle have et depot med ulovlige stoffer i Eddie's Bar, sendes Sully ned til baren for at undersøge, om dette rygte har noget på sig og for at anholde Eddie, hvis han er medskyldig. Hverken Eddie eller barens gæst kan dog hjælpe særligt meget, så Sully må tage sine detektiv-evner i brug. Efter at have forgiftet barens gæst med sovepiller kan Sully stjæle en skruetrækker fra ham og med den få adgang til barens elskab, hvorfra han kan tage strømmen i baren. Mens bartenderen forsøger at få strømmen tilbage, sniger Sully sig ud i barens køkken, som viser sig at være fyldt til randen med ulovlige stoffer.

Sully når dog ikke at konfrontere bartenderen med dette, før han bliver passet op af bartenderen, som viser sig at være et rumuhyre. Bartenderen truer Sully med at dræbe ham, men det lykkes i sidste øjeblik Sully at slå bartenderen ihjel ved at hælde spiritus på ham og antænde ham med en tændstik. Efter dette kan Sully efterlade baren med god samvittighed og endnu en opklaret sag lagt bag sig.



Sully Sharp er lige ankommet til Eddie's Bar

Teoretisk analyse

Spiluniverset

The Bar forgår i en tegneserielignende verden, hvor hverken proportioner eller perspektiv stemmer overens med den virkelige verden. Universet spiller på og refererer til de universer, som kendes fra 80'erne og 90'ernes adventurespil, hvor kun fantasien sætter grænser for, hvad der kan lade sig gøre, og objekters størrelse, vægt osv. passer på bedste tegnefilmsvis ikke sammen set i forhold til den virkelige verden – f.eks. er det muligt for spillerkarakteren at have en million dollars i mønter i lommen, uden at han fysisk påvirkes af dette. Spilleren kan derfor forvente, at spiluniverset reagerer på hans/hendes interaktion på en uventet og unaturlig måde i forhold til, hvordan den virkelige verden ville reagere.

Spillet forgår i et todimensionelt rum, som var det tegnet på et stykke papir. Rummet har dog en form for rummelighed, da spillerkarakteren kan bevæge sig ind i rummet – altså i tre dimensioner. Denne type rum er helt typisk for adventurespil, og det er derfor også oplagt, at dette spil tager denne tilgang til det fysiske rum. Både fordi spillet er en hyldest til disse adventurespil, men også fordi det på denne måde kan trække på en række konventioner, som spilleren må forventes allerede at kende. Spilleren er meget begrænset af spillets rum. Faktisk er det kun muligt, at bevæge sig rundt på omkring 1/5 af skærmarealet. Dette er dog meget naturligt, da selve game playet skal findes i de ting i rummet, som spilleren kan interagere med. Dog sætter dette en grænse for spillerens frihed, og der er stor sandsynlighed for, at han/hun hurtigt vil komme til at føle sig fanget – især hvis han/hun ikke kan komme videre.

Tiden i The Bar fungerer nogenlunde som i den virkelige verden. Enkelte steder er det dog, som om der sker små spring frem i tiden. Når spilleren f.eks. klipper et kabel over går dette fra at være helt til at være klippet helt over. Dette kunne naturligvis gøres mere virkelighedstro med en animation af kablet, der blev klippet over. Den manglende animation kan dog retfærdiggøres med spillets skæve univers og den lidt rå tegnestil.

Det eneste sted, hvor tiden reelt spiller en rolle, er i spillets afsluttende scene, hvor spilleren trues af bartenderen. Her skal spilleren reagere og slå bartenderen ihjel, inden en nedtælling er udløbet. I resten af spillet kan spilleren løse spillets opgaver i sit helt eget tempo, og der sker ingen ændringer i spiluniverset eller progression i historien, hvis spilleren ikke foretager sig noget. Tiden i spiluniverset står altså reelt stille, hvis spilleren ikke gør noget for at påvirke den.

At spillet forgår i et tegneserielignende miljø, hvor alt kan lade sig gøre, og alt er tilladt, er i god overensstemmelse med spillets game play, fordi spilleren på den måde ved, at alle tænkelige løsninger er til rådighed, og spiluniverset ikke udelukker nogle løsninger på forhånd. Spillerens kreativitet kommer derfor i langt højere grad i spil.

Selve spiluniversets finder sted i en nær fremtid, hvor rumvæsener går blandt mennesker og tilmed er med i den kriminelle elite. Dette scenarium kendes fra bl.a. filmen *Men in Black*, der også blander både science fiction, detektivarbejde og komik. Det forklares aldrig, hvor disse rumvæsener kommer fra, og hvorfor de er på jorden (eller om vi overhovedet befinder os på jorden). I det hele taget er der mange spørgsmål, der ligger ubesvarede i forhold til det miljø, som omgiver den bar, hvor spillet finder sted. Disse ubesvarede spørgsmål kan lede til, at spilleren drager sine egne konklusioner, men kan også skabe frustration, da spillet er et adventurespil, hvor en del af game playet ligger i at udforske og finde oplysninger i spiluniverset.

Spiluniversets og spillerkarakterens etik har meget til fælles med etikken i de fleste vestlige lande, bl.a. er det forbudt og derfor forkasteligt at smule og sælge stoffer. Da det er politiets opgave at anholde dem, der bryder loven, er spillets sympati derfor på politiets side. Dog er der undtagelser fra dette. Spilleren belønnes nemlig flere steder for at bryde loven, da løsningen på nogle af spillets opgaver bl.a. kræver, at han/hun ryger hash og forgifter en mand. Spillet har derfor en etik, der strider en smule imod den gængse etik i spiluniverset. Spillets etik siger nemlig, at man skal overholde loven, men at det kan være nødvendigt at bryde den til tider, og at dette faktisk er acceptabelt. Dette kan ses som både en politisk kommentar, men samtidig giver dette også spilleren mulighed for at udleve en fantasi, fordi han/hun får lov til at gøre nogle ting, som ikke er tilladt udenfor computerspillet.

Karaktererne

Spillerkarakteren i *The Bar*, den hårdkogte undercoverbetjent Sully Sharp, der mener at målet helliger midlet, er modsat Rico fra *Just Cause 2 – Mobile* ikke særlig veldefineret fysisk, og det er også kun i et meget begrænset omfang, at Sullys fysiske egenskaber spiller ind i forhold til game playet og styringen i *The Bar*. Spillets tegnefilmsstil og skæve univers gør det da også svært at tolke noget ud fra Sullys fysik. Da spilleren overtager en karakter, som har fysiske egenskaber, der er en smule mere komiske, men ellers ikke differentierer sig meget fra en gennemsnitlig person, vil han/hun sikkert heller ikke få en specielt positiv oplevelse af at overtage Sullys krop.

Selvom Sully ses i tredjepersonsperspektiv, påvirkes den måde spilleren ser spiluniverset på faktisk igennem Sully på et enkelt tidspunkt i spillet – nemlig da Sully ryger hash. Spillets farvenuancer ændres her til en rødlig tone, og spilleren bliver i stand til at se og interagere med et spøgelse, som sidder i baren. Sullys mentale tilstand smitter altså af på spilleren, således at spilleren tager del i den hallucinerende effekt, som Sully oplever. Om spøgelse i baren eksisterer i virkeligheden eller blot er en forestilling Sully gør sig og dermed giver videre til spilleren, forbliver uklart, netop fordi det output spilleren modtager er farvet af Sullys mentale tilstand.

Spilleren vil med stor sandsynlighed ikke have svært ved kognitivt at synkronisere sig med de interaktionsmuligheder, som han/hun har igennem Sully, fordi disse bygger på nogle allerede kendte

konventioner fra andre adventurespil. Hvis spilleren ikke kender til disse spil, vil denne synkronisering dog muligvis blive mere besværlig, men da spillerens forskellige interaktionsmuligheder igennem hele spillet er til rådighed på skærmen via spillets interface, og spilleren vil derfor ud fra dette have gode forudsætninger for at lægge en kognitiv strategi. Dog kan spilleren måske forvente, at Sully som karakter tilbyder flere og mere fysiske interaktionsmuligheder end blot at gå, tale, interagere og kigge i inventarlisten, fordi Sully er en hårdkogt politibetjent, der mener, at målet helliger midlet – f.eks. at bruge vold. Det strider altså en smule imod Sullys karakter, at spilleren er tvunget til at lægge en fredelig strategi.

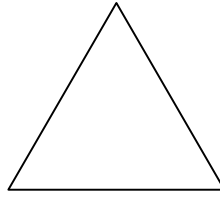
En vigtig del af at løse spillets opgaver består i at føre samtaler med spillets ikke-spillerkarakterer. I disse dialoger viser det sig, at Sully lever op til sit efternavn, da han ofte benytter skarpe, humoristiske kommentarer i sine svar. Sullys efternavn afspejler altså hans sociale egenskaber (ligesom Fat Kong Ills fra Just Cause 2 – Mobile). Dette falder i fin tråd med spiluniversets tegneseriestil, og denne tendens ses da også hos en af spillets andre ikke-spillerkarakterer i en endnu mere eksplicit form – nemlig hos den fulde stamgæst, som slet og ret hedder Some Drunk Guy. I de sociale interaktioner med ikke-spillerkarakterer svinger Sully uden nogen åbenlys grund i mellem at være høflig og grov. Hans karakter fremstår derfor på dette punkt en smule mudret. Sullys skift imellem at være grov og høflig over for ikke-spillerkaraktererne kan retfærdiggøres med, at han mener, at målet helliger midlet, og derfor vælger den kommunikative tone, som han finder mest givtig i situationen. Ifølge Freeman er det dog ikke en fordel, at en karakter har egenskaber, som direkte modstrider hinanden.

Udover at agere socialt i forhold til ikke-spillerkarakterer bryder Sully også flere gange den fjerde mur og taler direkte til spilleren. Dette sker især, når spilleren forsøger at få Sully til at gøre noget, som han ikke selv synes om. I sådanne tilfælde bekender Sully sin utilfredshed til spilleren og nægter at udføre handlingen. Sullys subjekt er derfor delt op imellem spillerens og Sullys egen autonome vilje. Spilleren kan kun interagere med spiluniverset i det omfang, som Sully tillader.

Der bliver igennem spillet ikke givet udtryk for Sullys fantasilag, og hans motivation for at løse spillets mysterium er derfor også en smule uklar. Da Sully er undercoverpolitibetjent, er det en del af hans arbejde at afsløre forbrydere, og i spillets intro får han tildelt spillets specifikke opgave af sin chef, men der præsenteres ingen specielle anledninger til eller motivationer for, at Sully skulle gøre dette, eller hvorfor Sully netop har valgt jobbet som betjent. Der er ingen direkte fantasi eller tegn på oplevelser i hans fortid e.l., der kan motivere spilleren til at løse opgaven. Fantasien om at afsløre og straffe forbrydere er dog ofte en del af de film-betjentes personlighed, som Sully er bygget op omkring, og måske også en fantasi som nogle mennesker gerne vil udleve. Spillet gør det dog aldrig klart, hvad Sullys egentlige motivation er, og om han har nogle fantasier, som spilleren kan identificere sig med.

Således ser Sully Sharps Karakterdiamant ud nu:

1. Skarp i replikken
2. Mener at målet helliger midlet.
3. Høflig/grov?



Da høflig/grov er et tvetydigt karaktertræk, har Sully reelt kun to klare karaktermæssige egenskaber. Sully er derfor ifølge Freeman en alt for flad karakter i forhold til, at han har den største rolle i spillet. Ingen af de to egenskaber er åbenlyst negative eller positive og påvirker derfor på ingen måde balanceringen af karakteren. Derudover er Sully modelleret op omkring en stereotypisk hårdkogt betjent-karakter, og han har derfor ifølge både Freeman og Isbister brug for mere dybde, således at han kan trække sig fri af denne rolle og fremstå mindre klichéfuld.

Sully gennemgår ikke nogen progression i løbet af spillet. Dette er ifølge Freeman et problem, da historien uden en karakterprogression hos spillets mest centrale karakter gennemgår en udvikling. Spillet strækker sig dog kun over et kort tidsrum, så der kan af naturlige grunde derfor ikke være plads til en lang udviklingsfase.

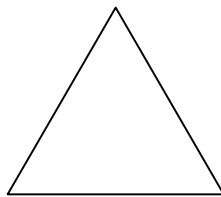
I baren sidder også stamkunden Some Drunk Guy. På trods af at spilleren kan tale med ham, fungerer Some Drunk Guy i praksis kun som en forhindring for spilleren. Han har kun det ene karaktertræk, at han er fuld, men gerne vil være mere fuld. Dette resulterer i, at Some Drunk Guy drikker en tår af sin øl, når spilleren siger skål til ham, og at det derfor er muligt at give ham en ny øl med sovepiller i, som han drikker uden at stille spørgsmål til denne. Dette karaktertræk understøttes yderligere af at hans tale er mudret og uforståelig. At Some Drunk Guy kun har dette ene karaktertræk, er dog ikke noget specielt stort problem, da han i langt højere grad indgår som en del af barens inventar end som en reel karakter i spiluniverset. Dette kan ses som en humoristisk kommentar til alverdens stamgæster, der har siddet på den samme bar igennem så mange år, at de selv bliver en del af baren. Endvidere tydeliggør Some Drunk Guys navn denne afpersonificering og reducerer ham til et interagerbart objekt på linje med potteplanten i barens vindue eller spillemaskinen i hjørnet.

Bartenderen Eddie er spillerens ærkerival. Det er gjort klart fra spillets start, at Sully kan løse sin opgave, hvis bare han kan distrahere Eddie og derved få adgang til barens køkken. Eddie er igennem hele spillet uhøflig overfor Sully, og han ønsker på ingen måde at samarbejde med Sully. Dette karaktertræk viser sig i spillets slutning at være begrundet med, at Sully rent faktisk selv er et rumvæsen, og at han er i ledtog med monster-mafiaen.

Udover at være uhøflig er Eddie meget interesseret i at tjene penge. Den eneste grund til, at han står i baren er at tjene penge, og han vil da heller ikke give Sully noget som helst, uden at han får penge for det.

Eddie har udover disse to karaktertræk det sproglige særtræk, at han taler et sydstatssprog, der er meget grammatisk forenklet og indeholder mange bandeord. Dette sprogbrug kombineret med hans uhøflige væremåde giver et indtryk af, at det ikke kun er, fordi Sully er betjent, at Eddie ikke kan lide ham, men også fordi han er sort. Dette racistiske karaktertræk ekspliciteres aldrig, men flere steder ligger der racistiske undertoner i Eddies sprogbrug overfor Sully. Tælles denne egenskab med, ville Eddies karakterdiamant se således ud:

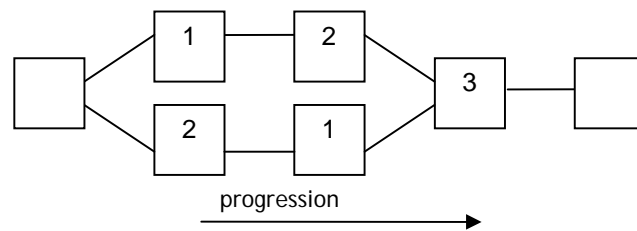
1. Uhøflig
2. Grisk
3. Små-racistisk



Eddie er en gennemført usympatisk og karikeret karakter, som spilleren med stor sandsynlighed ikke vil fatte sympati for. Fordi han er spillerens hovedmodstander og samtidig den eneste reelle ikke-spillerkarakter i spillet, da Some Drunk Guy i langt højere grad optræder som en rekvisit, er Eddies tre karaktertræk måske lidt i underkanten. Dog er spillerens interaktion med Eddie ret begrænset, og da han faktisk på denne korte tid gennemgår progressionen fra bartender til rumvæsen, må Eddie vurderes at have nok emotionel dybde.

Plottet

Plottet i The Bar er i store træk bygget op efter Story Gating-metoden. Spilleren får ved at løse en af spillets opgaver adgang til den næste opgave. Dette kan være et nyt inventarobjekt, som spilleren belønnes med for at have løst en opgave, som gør det muligt at løse den næste opgave. Enkelte opgaver i spillets start kan dog løses uafhængigt af hinanden. Man kan derfor sige, at spillets plot er bygget op efter DeMarles topografi, hvor det er lige meget, hvilken gren, der vælges, kræves at alle moduler gennemspilles for at spilleren kan gennemføre spillet (på samme måde som det er tilfældet på baneselektionsskærmen i Just Cause 2 – Mobile).



Grafisk illustration af plotstrukturen i The Bar

På den grafiske illustration af plotforløbet i The Bar skal de nummererede kasser ses som plotmoduler, der kan spilles i vilkårlig rækkefølge. Spilles f.eks. modul 1, kræves det, at modul 2 spilles før spilleren kan få adgang til modul 3 osv.

Spillet vil altså opleves på stort set samme måde hver gang, det gennemspilles. Da spillet i forvejen har et meget kort spilleforløb, resulterer dette i, at spillet har en meget kort levetid. Da spillet ikke er et kommercielt produkt og dets grundpræmis er, at det kun forgår i et rum, kan spilleren dog heller ikke forvente, at spillets levetid lever op til et kommercielt produkt.

Spillet gør ikke meget for at holde spilleren på rette spor. Der lægges hverken "brødkrummer" ud eller ledes tilbage til stien, og spilleren kan derfor let sidde fast i spillet, hvis der er en opgave, som han/hun ikke kan klare. Dette er naturligvis problematisk, da det kan skabe en del frustration. Dog er spillet ikke særligt langt, og den mængde interaktionsmuligheder, som spilleren har, er ret begrænset, da spillet kun foregår i et rum, hvilket gør at spilleren inden for en rimelig tidshorisont kan afprøve alle de mulige interaktionsmuligheder, som er til rådighed, hvis han/hun sidder fast. Det er muligt at afslutte spillet på tre forskellige måder: En hvor Sully dræber Eddie og løser sagen og to tilfælde, hvor Sully selv dør, nemlig hvis spilleren forsøger at klippe en ledning med strøm i over, eller hvis han/hun ikke når at slå Eddie ihjel før nedtællingen løber ud i spillets slutning. De to sidstnævnte afslutninger giver naturligvis ikke en lige så fuldbåren slutning, som hvis spilleren gennemfører spillet, men de giver faktisk begge en unik afslutningsskærm med forklaring på, hvad der er sket. Disse slutninger opleves derfor heller ikke i lige så høj grad som mislykkede missioner i Just Cause 2 – Mobile som værende ufuldbårne slutninger, men nok nærmere som værende tragiske slutninger. Spilleren vil nok finde disse slutninger en smule skuffende og vil med stor sandsynlighed øjne muligheden for at afslutte spillet på en positiv facon. Han/hun vil derigennem være motiveret til at prøve igen, men disse slutninger kan dog sagtens ses som reelle slutninger på spillet. Ønsker spilleren at prøve igen efter at Sully er død, tvinges han/hun dog til at starte spillet helt forfra eller hente et tidligere gemt spil. At spilleren ikke bare kan fortsætte, hvor han/hun slap, fungerer som straf for spilleren, men da spillet ikke indeholder motoriske udfordringer o.l., vil en ny

gennemspilning være en fuldstændig udfordringsløs gentagelse af første gennemspilning, hvilket med stor sandsynlighed vil opleves som frustrerende.

Lykkes det spilleren at slå Eddie ihjel i spillets slutning, kan Sully forlade baren med ro i sjælen, og spillet afrundes og udtones på en positiv måde. Sully citerer på vej ud John Lennons *Imagine*, hvilket fungerer som en komisk intertekstuel afslutningsjoke, hvilket gerne skulle efterlade spilleren med en positiv følelse. Dog falder denne joke en smule ved siden af Sullys karakter, og slutningen kan derfor opleves som en smule forvirrende.

Praktisk bearbejdelse

Spiluniverset

Spillets fysiske rum er som i mange andre adventurespil et todimensionelt billede, som spillerkarakteren kan bevæge sig rundt på. Ifølge analysen er dette positivt, da spillet på denne måde trækker på en række konventioner. Dog kunne spillets mekanik sagtens fungere i et tredimensionelt rum. Denne konvertering ville skabe en mere nyskabende og måske mere interessant grafisk stil, som samtidig også i højere grad ville kunne leve op til de grafiske standarder, som nutidige spil lægger for dagen. Dog er der risiko for, at nostalgien og referencerne til ældre adventurespil ville gå tabt.

Detaljegraden af spiluniverset er ikke særlig stor, hvilket kan skabe frustration, fordi spiluniverset er centralt for spillets game play. Igennem valgfrie dialogstrengte eller Sullys undersøgelser af nogle af de ting, der er i baren, kunne oplysninger om spiluniverset på en næsten usynlig måde tilføres spillet. På denne måde ville det kun være de spillere, som er ude efter en så detaljeret og dybtgående oplevelse af spiluniverset, som vil blive præsenteret for disse oplysninger, mens de spillere, som bare er ude efter at gennemføre spillet, kun ville få de nødvendige oplysninger. Dog er det et kort spil, og det er derfor begrænset, hvor mange informationer om spiluniverset, der er plads til.

At spiluniverset har ligheder med både *Men in Black* og specielt de gamle adventurespil, kan medføre, at spilleren hurtigt kan forholde sig til universet, hvis han/hun kender disse referencer. Da spillet er kort, er det en fordel, at spilleren hurtigt kan identificere universet og ikke behøver bruge lang tid på at undersøge det. Dog kan det være en ulempe, hvis spilleren finder spiluniverset for genkendeligt, da det som nævnt spiller så stor en rolle for game playet. Ved at eksplicitere rumvæsenernes historie på jorden, kunne spiluniverset blive mere interessant. Hvis f.eks. rumvæsenerne ikke kom fra verdensrummet, men derimod var en race, der havde levet og udviklet sig side om side med menneskene, ville spiluniverset differentiere sig fra førnævnte universer og træde i karakter som unikt. Dette ville dog samtidig kræve, at baren, som spillet foregår i, i højere grad afspejlede dette, f.eks. kunne reklamerne på væggen have rumvæsner som modeller. *Some Drunk Guy* kunne tilmed være et rumvæsen for at pointere, at mennesker og rumvæsener lever side om side. Sully ville dermed blive en minoritet i baren, og han ville pludselig være på langt mere

fremmed grund. På denne måde ville bartenderen Eddies småracistiske udfald mod Sully også kunne komme af, at han er menneske i stedet for, at han er sort, hvilket ville gøre denne del af spillet mindre kontroversiel. Dette ville naturligvis først blive fremkaldt, når det viser sig, at Eddie rent faktisk selv er et rumuhyre. Samtidig ville dette også indikere, at der er en strid imellem mennesker og rumuhyrer på jorden, hvilket ville åbne en stor konflikt i hele spiluniverset, som kunne skabe et mere interessant og dybt spilunivers.

Karakterer

Spillerkarakteren Sullys fysik vil ifølge analysen ikke være en særlig positiv oplevelse at overtage. Dette er dog ikke noget problem, da spillets game play bygger på ikke-actionprægede handlinger og social interaktion, hvilket derfor i langt højere grad lægger op til, at spilleren skal have en positiv oplevelse igennem Sullys personlighed, og samtidig ikke kræver en adræt spillerkarakter. Spilleren får altså ikke nogen speciel positiv fysik igennem Sully, men han/hun får til gengæld lov til at være en hårdkogt politibetjent. Ydermere bygger spillet på allerede kendte adventurespilskonventioner, hvor det ikke forventes, at spillerkarakteren besidder overlegne fysiske egenskaber.

Dette bevirker samtidig, at den kognitive synkronisering med Sullys interaktionsmuligheder, kan ske nogenlunde hurtigt og smertefrit. Dog kan det pga. Sullys hårdkogte image måske skuffe nogle spillere, at det ikke er muligt at ty til mere voldelige løsninger, men at spillet tvinger spilleren til bruge fredelige metoder. For at afværge denne skuffelse og yderligere retfærdiggøre, at Sully bruger fredelige metoder, kan Sully tilføres den egenskab, at han går ind for ikke-vold.

Udover at udelukke voldelige interaktionsmuligheder over for ikke-spillerkaraktererne, tilfører det ideologiske, ikke-voldelige karaktertræk også Sully en overraskende side i hans karakterdiamant, hvilket ifølge Freeman kan være med til at sikre, at en karakter bliver interessant. Ydermere bliver Sullys citering af John Lennon i spillets slutning også passende og underbygger hans karakter, og den forvirring, som spillets slutning kan skabe, undgås.

Freeman siger, at en karakter i pressede situationer, kan handle i modsætning til sine karaktertræk, hvilket kan forklare, hvorfor Sully i spillets slutning er i stand til at bryde med sine pacifistiske metoder og bruge vold mod det rumuhyre, der truer ham på livet. Samtidig retfærdiggøres dette yderligere af, at Sully mener, at målet helliger midlet, hvilket i endnu højere grad gør ham i stand til at bryde med det fredelige karaktertræk.

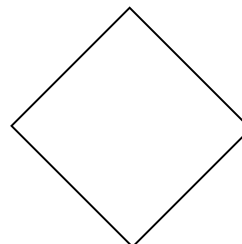
Ved at lade Sully gå fra at være fuldstændig afvisende overfor vold og konfrontere ham med situationer, hvor voldelige løsninger er en mulighed og til sidst tvinge ham til helt at bryde med det ikke-voldelige træk, ville Sully samtidig tilføres en karakterprogression. Ved at lade Sully gå fra at være fuldstændig modstander af vold til at indse, at volden kan være et nødvendigt virkemiddel i ekstreme situationer, ville spillet altså ifølge Freeman få et mere emotionelt involverende forløb, og underbygge spiluniversets etik.

At Sully i sin tone over for spillets andre karakterer er en smule inkonsekvent skaber et mudret billede af ham. For at underbygge billedet af Sully som en hårdkogt betjent, kunne han derfor sagtens være overvejende grov i sin verbale tilgang. Udover at styrke fantasiudlevelseselementet for spilleren ville dette også kunne skabe et interessant og komisk spændingsfelt mellem denne egenskab og Sullys pacifistiske karaktertræk, da han altid ville være tvunget til ikke at være mere grov end, at det ikke ville kunne udløse en voldelig reaktion fra den karakter, som han interagerede med. Den grove tilgang ville altså være en påtaget facade, som han i virkeligheden ikke ønsker at følge op på med en voldsom væremåde.

Selv om Sullys arbejde som undercoverbetjent er at løse spillets opgave, giver hans fantasilag ham ikke nok motivation for rent faktisk at ville ønske at løse opgaven. For at give Sully en motivation, der rækker udover den arbejdsmæssige motivation, kunne Sullys tidligere makker derfor være blevet slået ihjel af Monster-mafiaen, hvilket ville give ham en følelsesmæssig grund til at hævne sig på dem. Samtidig ville denne hændelse også tilføre Sully en smertefuld fortid. At give en karakter en smertefuld fortid er ifølge Freeman en metode til at skabe empati for en karakter.¹⁹¹ Hvis der skabes empati for Sully fra spillerens side, kan det måske give ham/hende yderligere motivation til at hjælpe Sully.

Tages disse ændringer i brug, vil Sullys karakterdiamant se således ud:

1. Skarp i replikken
2. Mener, at målet helliger midlet.
3. Pacifist → Vold kan være en nødvendighed
4. Grov i sin tilgang til andre



Bartenderen Eddie er spillerens gennemført usympatiske ærkerival. At han er så gennemført ond, og derfor bliver en smule karikeret, ødelægger pga. spillets tegneserieunivers ikke oplevelsen af ham. Samtidig giver Eddies usympatiske karakter ham også en komisk kvalitet og fjerner alle de skrupler, som spilleren måtte have i forhold til at slå ham ihjel.

Gøres spillets plot hyperstrukturelt, således at der er mulige afslutninger, hvor spilleren skåner Eddie, kunne det være en fordel at tilføre ham et sympatisk træk, så spilleren ikke entydigt ville forfalde til at slå ham ihjel. Et sådant træk ville dog sløre hans rolle som ærkerival, men til gengæld give spillerens relation til Eddie en større emotionel dybde.

¹⁹¹ Freeman, 2004, s. 129ff

Plottet

Spillets levetid er pga. plottets længde og den minimale genspilningsværdi ikke særlig stor. Dette ville kunne ændres ved at ændre plottets struktur, således at spillerens valg havde større indflydelse på historiens udvikling. Samtidig ville det måske også være muligt, at give spilleren en mere emotionel oplevelse af spillet, hvis plottet var flerdelt, og spillets handling ville kunne indrette sig efter spillerens spillestil. Da bartenderen Eddie er meget pengegrisk, kunne det måske være muligt at bestikke ham e.l. og på denne måde undgå den afsluttende konfrontation. Dette ville naturligvis kræve, at en anden og lige så spændende afslutning på plottet fandt sted, da det ifølge DeMarle er meningsløst at benytte hyperstrukturelle plots, hvis alle grene ikke kan give spilleren lige så stor nydelse af spillet. Da spillet er forholdsvis kort, ville træ-strukturen være en mulig topografi, da de grene også ville blive forholdsvis korte og derfor ikke ville kræve uoverskueligt mange resurser at skabe. Et hyperstrukturelt plot ville samtidig kunne tildele spillet en del originalitet, da de adventurespil, som spillet er i genre med, ofte er helt lineære.

At spilleren, fordi spillet ikke leder spilleren tilbage på rette spor, er i fare for at sidde fast i spillets plot, ville kunne løses simpelt ved at lade Sully give hjælpekommmentarer til spilleren, hvis han/hun bruger for lang tid på en opgave. På denne måde ville spilleren automatisk blive ledt tilbage på rette spor og derved undgå frustrationen, der følger med at sidde fast. Sully er den oplagte karakter at bruge som denne form for guide, da han allerede i andre sammenhænge bryder den fjerde mur og taler direkte til spilleren. Dog ville der med sådanne kommentarer opstå en anden kilde til frustration, nemlig at spillet afslører løsningen på en opgave inden spilleren selv har fået mulighed for at afprøve alle muligheder. En sådan hjælpefunktion skulle kunne slås til og fra, og evt. skulle frekvensen af hjælpekommmentarer kunne justeres, så spilleren selv, ville kunne tilpasse disse kommentarer til sit eget spiltempo.

Spillet giver ifølge analysen ikke spilleren gode muligheder for at vende tilbage til spillet uden at skulle genspille en stor del af spillet først, efter at Sully er død. Dette ville kunne løses simpelt ved at lade spilleren vende tilbage til spillet umiddelbart, før den skæbnesvangre handling blev udført. Dette ville fjerne al frustration fra spillets side, men straffen for at lade Sully dø ville være minimal.

Samtidig ville dette give spilleren mulighed for at se alle spillets slutninger på en smertefri måde. Hvis straffen for spilleren skulle være større, kunne spillet selv automatisk gemme spilstadiet hvert femte minut e.l., da spilleren på denne måde højst ville være tvunget til at repetere en lille mængde game play.

Bilag 4: Just Cause 2 – Mobile manuskript

Da Just Cause 2 – Mobile af forskellige årsager ikke er udgivet ved denne opgaves afslutning, kan spillet desværre ikke vedlægges. Det følgende afsnit indeholder derfor manuskriptet til spillet. Denne udgave er manuskriptet er dog ikke den endelige version, da der er foretaget enkelte rettelser efter denne udgave.

MAIN MISSIONS

Intro

One misty summer morning special agent Rico Rodriguez and his partner, the war veteran Sheldon, land on the Xíng Dòng Islands in the South Chinese Sea. Their mission is to abolish the dictatorial regime and eliminate its leader Governor Dolph Braunschweiger.

Based on their intelligence Rico and Sheldon have plans to link up with the rebel forces on the islands, but the suits in Washington are not prepared to wait. Instead, Rico has been ordered to take route one and assassinate the governor.

Mission 1 – Intro Mission

NO BRIEFING

LEVEL_START

Sheldon: Well, it looks like they want you to kick down the front door, Rico...

Rico: Subtlety must have gone out of style.

Sheldon: Just remember if you get caught...

Rico: I've never met you... There are some days I wish that was true, Sheldon.

Sheldon: Aw, I know you'd miss me.

Rico: Hasta la vista, Sheldon. I'm out of here...

Rico: GERONIMOOO!

Sheldon: (sigh) I'm getting to old for this...

WHEN_IN_AIR

Sheldon: Come in, Rico...

Rico: I'm here, Sheldon...

Sheldon: Okay, Rico. As soon as your parachute deploys you are in control...

Sheldon: Navigate with LEFT and RIGHT. Press DOWN to unfold your parachute!

WHEN_LANDED

Rico: The eagle has landed!

Sheldon: I guess we're back in business so I might as well help you out...

Sheldon: The governor's little party shack is a cabin not far from here...

Sheldon: If you're going in the front door, you'll need a diversion. Try shooting those fuel barrels, that should distract them...

Sheldon: You move around by pressing UP, DOWN, LEFT and RIGHT.

CLOSE_TO_CRATE

Sheldon: Barbecue that guard by shooting that barrel!

Sheldon: When your crosshair is on the soldier you press the fire button to lock on to him and start shooting...

Sheldon: Keep firing as long as you are locked on to your target. You can dodge any return fire by moving around!

AFTER FIRST CRATE

Sheldon: You always make nice explosions, Rico.

Sheldon: You've got a target locator. It's located in the bottom of the screen...

Sheldon: It tells you how far you are from your target. That way you won't get lost during a mission.

Sheldon: Here's another barrel located here. Go get it, Rico!

AFTER SECOND CRATE

Sheldon: Good shooting. Now, get to that cabin and terminate the governor!

Rico: Piece of cake!

END

Rico: Knock, knock.

Dolph Braunschweiger: What the...

Rico: Game over, governor!

Braunschweiger: Rico Rodriguez. What a pleasant surprise!

Rico: That's right; I'm here to put you out of business, scumbag!

Braunschweiger: Wrong! I'm the one in charge on the Xíng Dòng Islands and I like things to stay that way...

Braunschweiger: And if you know what's best for you and your ridiculous American comrades, you'll pack up your war toys and let me run this place in peace...

Rico: You call this peace? People are dying in their fields!

Braunschweiger: Just do what I tell you...

Braunschweiger: If I see you again I'll ram my fist through your face!

Braunschweiger: Auf wiedersehen, Rico!

Sheldon: Rico, Are you there? What's going on?

Rico: Someone told him we were coming... We're going to need to extend our visas, this is going to be a longer vacation than we thought.

Mission 2 – Down to Business

There are two separate rebel factions on the islands: The Deadheads and the Angels of Retribution. By strengthening these factions we should be able to weaken Governor Braunschweiger enough to remove him.

However, Sully, the leader of the Deadheads is being held captive by the Angels of Retribution. Your first mission is to rescue him so we can bring his faction into play.

LEVEL_START

Sheldon: Good morning, Rico. As you know, the agency has assigned another agent to this mission...

Sheldon: You remember Maria Kane?

Rico: How could I forget?

Kane: I've been trying, Rico, but you linger like a bad smell.

Sheldon: Well, I'll leave you two lovebirds alone. I have a bottle of wine and some local females I need to examine closer!

Kane: The vacation's over, amigo. Let's free that faction leader. He's being held captive not far from your position...

Kane: You'll need to take this soldier out. Watch out, these guys have itchy trigger fingers!

FIRST_BLOOD

Kane: Muy bien! There are more guards over here...

Kane: Looks like they've got a health pack. Go pick it up, it'll do you good, amigo!

CRATE

Rico: Oh yeah, that hit the spot!

Kane: Keep a look out for Health Packs, even you aren't indestructible, Rico!

Kane: I think we're ready to free Sully. He is held captive in this building!

END

Rico: Hello? Anybody in here?

Sully: Wow, dude! What's happening? Who are you, man?

Rico: Are you Sully?

Sully: What's with the bad vibes? You're interrupting me in the middle of meditation hour, bro.

Rico: Too bad. I'm Rico and I'm going to get you out of here....

Sully: Radical, man!

Mission 3 – One Hippy Meal, Please!

You are working for Sully and the Deadheads.

Now he's free, Sully is ready to rebuild his underground army, but most of his food supplies were captured by the rival rebel faction - The Angels of Retribution. Sully wants you to steal some back.

LEVEL_START

Sully: Hey dude. It's really radical that you're digging our bohemian commune!

Rico: It's a real Rhapsody, Sully.

Sully: We need all the help we can get if we're going to make this a green heaven, bro!

Sully: When building an underground army the most important thing you need is food...

Rico: ... And that corporate fascist Fat Kong III has messed with my ju-ju by stealing my tofu!

Sully: Fix this hassle for me, brother. Drop by his warehouse and liberate my grub...

Rico: Sounds straightforward...

Sully: Might be, bro, but there's a swarm of Fat Kong's mercenaries down there!

Sully: Grab this car and drive it to the factory...

Sully: If you stay out of the mercenaries' sight you might be able to sneak by them!

BEFORE_PARACHUTING

Sully: Don't fall in the water or you'll be a goner, man!

CAR

Sully: Get in the car by standing next to it and pressing LEFT SOFTKEY.

IN CAR

Sully: You've got wheels, dude. You accelerate by pressing UP and reverse with DOWN. Turn the car with LEFT and RIGHT...

Sully: You can always exit the car by pressing ±...

Sully: Now focus your energy on getting to that warehouse, man!

ANIMAL_HOME

Sully: Yeah, you're grooving, dude...

Sully: Check out this crate, dude. It contains a new kick that'll really make you swing!

CRATE

Sully: You'll love this the most, bro! You've just got yourself a grappling hook...

Sully: Switch between your weapons using LEFT SOFTKEY. Fire the hook at stuff and you can pull it around. Neat, huh?

Sully: The tofu's in this barrel. Grapple it and pull it north to the other side of the road where one of my cats is waiting for you!

LEVEL_END

Sully: Beautiful, man. You just made the world a better place...

Sully: Being hungry was really killing my buzz, dude!

Sully: Now, I can start recruiting more Deadheads. That's totally awesome, bro!

BLOW UP CRATE

Sully: Bad ju-ju. You blew up the tofu, man!

BLOW UP CAR

Sully: Bad karma, dude. You blew up the car. Now you'll have to walk to the factory!

Mission 4 - Weapons of Mass Construction

You are working for Sully and the Deadheads.

The Deadheads need more firepower. Sully has a mole in Governor Braunschweiger's army who knows where you can get your hands on some.

Sully will fill you in on the details.

LEVEL_START

Sully: We need some weapons of mass construction...

Sully: Sustainable agricultural construction, bro!

Rico: You're a funny guy, Sully. I like you. That's why I'm going to kill you last!

Sully: What? Sorry, dude. I wasn't paying attention...

Sully: I just got a call from one of my buddies. He's my mole in governor Braunschweiger's army...

Sully: The cat tells me the governor has some weapons laying around we can liberate...

Sully: First find my mole. He knows where you can find our new firepower...

Sully: Use your target locator to find him, man!

TRAITOR

Rico: Sully sent me. He said you had a little gift for me?

Spy: Yeah, man. I'll upload the coordinates to your PDA. Then Sully can help you from here...

Sully: First, we need to find you some wheels to transport the weapons, bro...

Sully: One of the governor's officers has drunk a little too much sake...

Sully: You should be able to liberate his car from him...

Sully: Fire your grappling hook at the car to paraglide behind it...

Sully: Press DOWN to pull yourself into stunt position and enter the car by pressing DOWN!

IN_CAR

Sully: Radical grappling, dude. Now, drive to that crate!

AT_CRATE

Sully: All right! Fire your grappling hook at the barrel then at your car to attach it...

Sully: Then drive the crate to freedom!

LEVEL_END

Sully: In the bag, man. We're really taking down the corporate players here...

Sully: You're welcome to join one of our drum circles anytime, brother!

Rico: And take our relationship to the next level? I just don't think I'm ready... Dude...

Sully: It's a free country, man. Well, not really, but we're all non-conformists around here!

DESTROY_CRATE

Sully: Bad karma, man. You blew up the weapons!

DESTROY_CAR

Sully: ou blew up the car! That's bad Juju!

Mission 5 – Playing Two Horses

It is time to change employer. While you have been working for the Deadheads, the Angels of Retribution have been laying low.

The Angels' charismatic leader Fat Kong III, a millionaire ex-drug dealer, has been growing increasingly insane. Currently, he thinks he is an avenging angel whose job is to bring death to the sinful. Luckily for us, Governor Braunschweiger is about as sinful as they come and Fat Kong wants him dead. If we play our cards right we can use him to put the governor out of business.

LEVEL_START

Rico: Fat Kong III, I presume?

III: Fat Kong III is me and I am Fat Kong III. Fat Kong III is very pleased to finally meet you, Rico...

III: Fat Kong III is also very pleased that you want to join his campaign for righteousness...

Rico: Well, yeah. Righteousness is what gets me going in the morning... It's better than coffee.

III: Fat Kong III wants you to kill one of Governor Braunschweiger's corrupt generals. Fat Kong III does not think he deserves to live anymore...

III: You kill him so Fat Kong III knows Fat Kong III can trust you.

Rico: Whatever you say...

III: I have a present for you. You will like it for it is a present from me, Fat Kong III. It is located here!

III: Fat Kong III, and that is me, says 'Start the wonderful killing!'

GET_SHOTGUN

III: Fat Kong III sees that you have found the shotgun. It is very good for beautiful butchery...

III: I say: 'press LEFTSOFTKEY to switch between your weapons.'

III: Fat Kong III now wants you to go here and blow up this building where the unworthy general is hiding!

BLOW_UP_BUILDING

III: Fat Kong III likes what he sees. Another undeserving being bites the dust before Fat Kong III...

III: No one contemptible shall outlive me. All shall die!

III: You are a good executioner and I, Fat Kong III, now consider you worthy to be working for me!

Rico: I like your style Fat Kong III. You know how to show a girl a good time.

III: Obviously you do. I will tell you when Fat Kong III needs you again! Muhahahaha!

Mission 6 – Bring the Power Back

You are working for Fat Kong III and the Angels of Retribution.

Fat Kong wants to improve his command and control.

Your job is to locate an abandoned, underground control centre and to establish communications with a satellite.

The control centre is located in the middle of Deadhead territory.

START_LEVEL

III: Fat Kong III has a new assignment for you... You must connect me, Fat Kong III, to a satellite...

III: Unfortunately for me the Deadheads are using the control station for their left wing bongo broadcasts...

III: First I have yet another present you must get.

GET_GRENADES

III: at Kong III likes grenades. I think they are good for magnificent murdering...

III: I want you to get to this island where the control centre is to be found!

III: Fat Kong III thinks parachuting from this hill might be your only line of attack!

AT_BUNKER

III: Now, I want you to bring power to the control centre for me. Create a circuit between these two power boxes...

III: Fat Kong III demands you grapple on to the fuse box first...

III: Connect it to the activated power station...

III: Then connect the other power station to the fuse box!

III: Make sure you grapple onto the station without electricity first or you'll be Rico-fried twice!

III: I say: 'You must work fast! The fuse boxes only hold power for a short amount of time!'

WHEN_CONNECTED

Rico: That should put the old control centre back on line!

III: Excellent! Listen to that engine roaring. It makes me want to kill somebody...

III: This will make my quest for righteousness even more efficient.

III: Fat Kong III appreciates your effort!

Rico: No problem. It was all worth it just to see that silly smile on your face!

BLOW_UP_BUNKER

III: Fat Kong III sees that you blew up the control centre. That I cannot tolerate!

Mission 7 – Sound of da Police

You are working for Fat Kong III and the Angels of Retribution.

Fat Kong's next target is Xíng Dòng's corrupt police force. If you can blow up the central police station this will not only serve Fat Kong's interests but will also weaken the governor's power.

Explosives have been left for you near one of Fat Kong's outposts. Transport them to the police station and blow it to kingdom come.

LEVEL_START

III: I say: 'It is time to deal with the corrupt pigs!' Fat Kong III thinks they must all die!

Rico: You've got a real beef with most people on these islands, haven't you?

III: Fat Kong III will punish. He will annihilate all the sinful everywhere!

Rico: That'll be a pretty long list, Fat Kong...

III: Pick up this bomb. It'll bring great pain upon the corrupt forces that haunt us...

PICK_UP_BOMB

III: Oh yes, I feel this bomb will bring excruciating justice to the corrupt pigs. Go here and detonate it!

PLACE_BOMB

Rico: The bomb's in place, Fat Kong.

III: Fat Kong III likes what I hear. Roast those piggies for me!

III: If you wish to live now is the time for you to get out of there!

END_LEVEL

Rico: 'Boom' goes the dynamite!

III: Fat Kong III is very pleased. Finally, the sinners are feeling the agonising touch of righteousness!

III: I will contact you later when more sinners need punishment! Fat Kong III says goodbye!

Rico: You take blowing people to hell a bit literally, Fat Kong.

Kane: Come in, Rico!

Rico: It's been a while since I heard you say that, señorita...

Rico: Things are working out pretty well. Both of the rebel factions are getting stronger...

Kane: Something has happened to Sheldon...

Braunschweiger: Hello, Rico, how are you, mein freund?

Braunschweiger: I have a nice surprise for you: Sheldon has moved his vacation to Hotel

Braunschweiger... And I'm giving him the full five star treatment.

Rico: That better mean room service and French maids, Braunschweiger...

Braunschweiger: Watch how you talk to me, Rico... You wouldn't want Sheldon to 'check out' too soon, would you?

Braunschweiger: You should have left the Xíng Dòng Islands when you had the chance...

Braunschweiger: Now, you'll cooperate with me or you and Sheldon won't be sharing French Fries and ribs again... Ever!

Rico: You won't get away with this!

Braunschweiger: Try me, Rico. You'll do exactly as I say... Or your friend will be beaten red, white and blue! Auf wiedersehen!

Mission 8 – Alternative Industry

Things are starting to look pretty bad, Governor Braunschweiger is holding Sheldon. You will have to strengthen the two rebel factions without the governor getting suspicious.

After a few successful missions the Deadheads are growing fairly strong and Sully's beginning to picture himself as the next governor. Keep helping him and he should gain enough confidence to take Braunschweiger on.

LEVEL_START

Sully: Have a Brownie, dude. I've got a really important thing for you to do, bro...

Rico: Let me guess. You want me to go and hug some trees?

Sully: Wow, that's an awesome idea! You're really catching the bohemian vibe, man...

Sully: But first I want you to spread some flower power and love on these islands by blowing up a huge, polluting industrial unit!

Rico: Sounds like tough love. I like it!

Sully: You'll have to walk soft. The yuppies that run the place have secured it pretty tight, man...

Sully: See this surveillance post... You'll need to mess with their mantra to get in.

Sully: nd this sentry'll turn you into nutroast if you don't cover your hide behind these sandbags!

AFTER_TURRET

Sully: Radical dodging, dude! Now, go put down some action on that surveillance post!

DESTROY_RADAR

Sully: Right on, man. Now, you just have to worry about the guards. You should be able to sneak past them...

Sully: There's some mind-blowing firepower inside the factory. Liberate it, man...

PICK_UP_RPG

Sully: Dig this: You've just picked up a rocket launcher!

Rico: Oh yeah!

Sully: Okay, man, hit the four silos in the base with some negative vibes...

SILOS_DESTROYED

Sully: Maximum karma! That'll teach those fascists to mess with the Deadheads!

Sully: Imagine a world without money-hungry capitalists! Mother Nature will rule with me as her eco-emperor!

Mission 9 – If it bleeds we can kill it

You are working for Fat Kong III and the Angels of Retribution.

After discovering the Deadheads were behind the destruction of his industrial unit, Fat Kong wants revenge. Your next mission is to take out one of Sully's special divisions.

Though this mission will weaken Sully's army it could be exactly what is needed to make Fat Kong feel strong enough to attack Governor Braunschweiger.

LEVEL_START

III: I, Fat Kong III, am not very pleased with the Deadheads. Fat Kong III thinks they must suffer...

III: Oh yes, the lawn-loving hippies must all die, die, DIE!

Rico: I guess this is where I come in...

III: Indeed, Rico! I say 'Get to their hideout and bring them immense hurt!'

III: I feel this car will help you on your way! Now, go! Give pain to the unworthy!

AT_ISLAND

III: Fat Kong III says: 'Take them all out and destroy their buildings!'

AFTER_SILOS

III: It is pure pleasure for Fat Kong III to see the undeserving fall...

III: A few of the hippie fools have escaped. Find them and spill their worthless blood!

AFTER_KILLING

III: Fat Kong III is delighted to see such a high quality massacre!

III: Once again you have served my interests!

Rico: That's what I'm here for!

Ill: Oh, yes, you make me feel I can do anything. Fat Kong Ill feels he could be the undisputed leader of the world!

Mission 10 – Big Brother Breakdown

Our mission on the island is almost complete. Both the Deadheads and the Angels of Retribution are now strong and their leaders each see themselves as the next ruler of the island. Unaware of the other's growing power the rebels have decided to join forces to attack the governor.

To make this attack possible you should destroy the governor's surveillance system so the factions will have the advantage of surprise.

LEVEL_START

Kane: Long time no see, amigo!

Rico: And here was me thinking you'd forgotten all about me.

Kane: Things seem to be working out as well as we hoped with the two rebel factions...

Kane: But the governor is still the strongest force on the island... And he has Sheldon.

Rico: I'm a man of action, babe, I won't rest until this is all over!

Kane: Before you can take out the surveillance system you'll need the coordinates from one of our rats in the governor's ranks...

Kane: You can find him here, comprende?

Rico: I always find the right spot... You know that...

AT_RAT

Rat: The coordinates of the surveillance stations are now uploaded to your PDA.

Kane: You know the drill - just follow your target locator. It'll lead you to the first station!

FIRST_BLOW

Kane: Muy bien, Rico. Now, go for the next one!

SECOND_BLOW

Kane: Yeah, keep on going!

THIRD_BLOW

Kane: Nice one hombre, you're almost there!

FORTH_BLOW

Kane: That's the way to do things, amigo...

Kane: All you need to do now is to send a radio signal so Sully and Fat Kong will know it's time to attack...

Kane: Connect these power stations and we should be flying!

CONNECTED

Kane: Good work, Rico. The factions can now initiate their attack!

Rico: Si, señorita. Let's hope they teach the governor a good, hard lesson!

Mission 11 – Finishing the Job

The rebel attack on the governor was a success for us - though not really for them. Both factions were wiped out, but not before they delivered a heavy blow to the governor's forces. Now, it is up to you to deliver the coup de grace.

Your mission is to free Sheldon and finish off the governor.

LEVEL_START

Kane: This is it, Rico. It's time to get rid of that governor once and for all!

Kane: The rebel factions are gone so it's just you and me now!

Rico: All alone with only a few hundred hostile mercenaries for company...

Kane: Yeah, we can, can't we? When this is all over, maybe we should give the two of us a second chance!

Rico: We'll see, Maria. We'll see!

Kane: The rebels' attack has made many of the governor's army desert...

Kane: One of the deserters has agreed to reveal how to access the governor's main base if we can help him escape...

Kane: You'll have to steal an equipment barrel from the governor's outpost located here and then take it to him...

Rico: Let's get busy!

Kane: Take good care, Rico. This is going to be a hard one!

CRATE_DESTROYED

Kane: No, Rico. You blew up the equipment crate!

NO_CRATE

Kane: You need to bring the equipment crate here. Go get it, Rico!

CRATE_DELIVERY

Kane: Nice one, Rico. Now go get the coordinates from the spy!

SPY

Spy: All my information has been uploaded to your PDA!

Kane: "Before you can enter the governor's base you must disable his 'Anti Intruder System' to avoid getting fried..."

Kane: You'll have to take out the backup power by destroying this generator.

DESTROY_SILO

Kane: Now, connect these power boxes to short-circuit that anti-intruder system!

CONNECTED

Kane: Kill the governor's bodyguards and you'll be able to get to him!

Kane: Go here, take them all out and then the governor. You're almost home and dry!

ZAPPED

Kane: No! You were zapped by the Anti Intruder System!

GUARDS_KILLED

Kane: Nice work, Rico. Now get to the governor's cabin and finish him!

END

Rico: Knock, knock.

Dolph Braunschweiger: What the...

Rico: Game over, governor!

Braunschweiger: We can work this out, Rico. I was thinking of giving up politics and becoming an actor...

Rico: Then take your bow, this is your final curtain call, governor....

Rico: But don't worry, I've got your retirement pay right here in my gun barrel!

Braunschweiger: Ach, mein lieber!

Rico: It's time to die. Rest in pieces, dirtbag!

Rico: Bang, bang!

Sheldon: Is that you, Rico?

Rico: That's right. It's time to go home, Sheldon. The governor's reign of terror is over!

Kane: Good work, Rico. You still got it, hombre...

Kane: I'm sending a helicopter to extract you!

Sheldon: Good. There's a senorita I've got warmed up...I'd hate for her to get cold.

Rico: You're all heart, Sheldon.

SIDE MISSIONS

Mission 12 – The Maze

You are working for Fat Kong III and the Angels of Retribution.

Fat Kong has created a giant, deadly garden maze for his amusement. You're going to be the mouse in his maze. Fat Kong's soldiers will be the cat.

START

III: It's time for me to play a little game with you!

Rico: You're such a fun guy, Fat Kong...

III: I dare you to find your way out of my garden labyrinth if you can, I say...

Rico: You say it like I have a choice!

III: Well, you don't..."

III: I say: 'This is the exit!'

III: I've left you a few nice surprises I know you'll love.

WRONG_WAY

III: I think you're going the wrong way. Wisdom may be blind, but stupidity is dumb.

Rico: Why are you so mean, Fat Kong?

III: Just 'cause, Rico. Just 'cause!

FIND_SHOTGUN

III: I see you found the Uzi I left for you. Let me see some side-splitting killing, my friend!

Rico: I'm not your friend, but I do enjoy killing your men!

END

III: Splendid! You made out alive...

III: Actually, I find that a little disappointing when I think about it, but I must say you did some fine massacring in there!

Rico: You should really consider seeing a doctor. You're not well!

III: That's right! I am III, Fat Kong III!

III: MUHAHAHAHA!

Mission 13 – Fatality Race 2000

You are working for Fat Kong III and the Angels of Retribution.

Fat Kong has organized a car race and you're going to be his driver.

If you want to win Fat Kong's confidence, you'd better get down to the track and win the race!

LEVEL_START

III: I, Fat Kong III, think it is a good day for entertainment...

III: I want see wheels burn and hear engines roar!

Rico: Every day is a party around you, Fat Kong!

III: I shall start the race when you are ready. Just get in your car!

IN_CAR

III: Oh yes, I am the one that says: 'Everyone get ready!'

III: 3

III: 2

III: 1

III: GO, MUHAHAHA!

WRONG_CAR

III: I see you are a fool. You're in the wrong car and Fat Kong III cannot let you win!"

DESTROY_CAR

III: I see your car is destroyed. Fat Kong III sees you as the loser!

ENEMY_DESTROYED

Rico: That'll teach him!

III: Cheating is sinful, Fat Kong III declares you the loser!

RACE_LOST

Ill: Fat Kong Ill sees that you are a bad driver. You loose the race!

RACE_WIN

Ill: Fat Kong Ill applauds your driving skills and I say: 'You won the race!'

DESTROY_TOWER

Ill: "Fat Kong Ill asks you politely to stop destroying his property: 'Pretty, pretty please with a cherry on top!'

Mission 14 – The Anabolic Escort

Governor Dolph Braunschweiger is transporting a truckload of anabolic steroids through Deadhead territory. Sully has prepared an ambush for it.

The governor, however, wants this truck protected. He still has Sheldon so you have no choice but to cooperate. Save that truck for the governor.

LEVEL_START

Braunschweiger: Good morning, cutie pie. Are you ready to do me a little favour?

Rico: Does that favour involve kicking your butt?

Braunschweiger: You lack discipline! Just shut up and do what I tell you if you want to see your pal Sheldon in one piece again!

Braunschweiger: You're going to protect a truck that's transporting anabolic steroids for me...

Braunschweiger: That crybaby Sully thinks steroids are messing with nature but I know they build a strong and beautiful body... Like mine!

Braunschweiger: First, you must send a signal to the truck so the driver will know that you are 'go' to protect it...

Braunschweiger: Connect these power boxes and wait for the truck. Do it now!

CONNECTED

Braunschweiger: Sehr gut, Rico. Here comes the truck. Take good care of it!

CAR_DESTROYED

Braunschweiger: Ach nein. My steroids have been erased!

TAKE_OVER_CAR

Braunschweiger: You want to drive? Be my guest. As long as my steroids are safe!

LEVEL_END

Braunschweiger: Good work, Rico. These steroids will make my army even stronger...

Rico: Personally, I've always preferred a good steak and salad.

Braunschweiger: Just keep doing what I tell you, or you'll be getting Sheldon back as mincemeat!

Mission 15 – The Cliffhanger

You are working for Sully and the Deadheads.

Sully has located Governor Braunschweiger's summer residence. He wants you to get up there and destroy the governor's prized 4x4 truck.

The residence is located on top of one of the tallest mountains on the Xíng Dòng Islands so you'll need to do a little climbing.

LEVEL_START

Sully: What's up, dude? We're going to have a little civil disobedience today...

Sully: The governor digs driving around in a big stinking truck. It's no good for the Mother, bro!

Rico: Mother Nature?

Sully: "Right on, man. We can really make an impact on the world if we blow it up, bro!"

Sully: The gas guzzler's parked here. Climb the mountain and blow it up!

LEVEL_END

Sully: All right, man. That'll teach that corporate governor to poison the air!

Rico: You sent me through all this just to blow up ONE car, Sully?

Sully: Chill, bro. You've got to focus your energy on making an impact on the world...

Sully: Peace out, bro. Remember, love is all you need, man!

SPY1

Rico: Who are you? What are you doing here?

Spy: 'm just a simple fisherman trying to catch some fish so I can feed the hungry mouths of my seven children...

Spy: Please don't hurt me!

Rico: Don't worry. If I wanted to hurt you then you were already dead!

SPY2

Spy: You are back. What are you doing around here anyway?

Rico: I'm trying to put governor Braunschweiger out of business!

Spy: What? No! The governor is the best thing that has happened to the Xíng Dòng Islands in a very long time!

Rico: That's not what I hear. Go fish!

SPY3

Spy: I have no further business with you! Traitor!

Rico: Go fish!

Mission 16 – A cup of Libbertea

You are working for Sully and the Deadheads.

One of Fat Kong's installations is leaking chemicals into the swamp where Sully harvests the herbs for his tea. Find your way through the swamp, destroy the facility and stop this pollution.

LEVEL_START

Sully: That corporate fascist Fat Kong III has sold us out, man!

Rico: Calm down, Sully. You're shaking.

Sully: It's my tea, man! Something's wrong with my herbs... They're seriously out of their groove.

Sully: And I need my daily cup of Jasmine tea to centre my energy! Or I flip, brother.

Sully: Fat Kong III's factory's polluting the swamp where I pick my herbs, man...

Sully: Get through the swamp, find the factory and blow it up, bro...

Sully: Hurry up, bro. I need my herbal tea to focus!

BLOW_UP_FACTORY

Sully: Now that's what I call a corporate takeover! You've brought high-quality karma to this place...

Sully: And not least to my tea!

PICK_UP_ROCKET_LAUNCHER

Rico: Just what I needed - a rocket launcher!

Mission 17 – On the Dock of the Bay

With Sheldon held hostage you must obey the governor's wishes, though killing potential members of the Deadheads could jeopardise our main mission. To succeed you must destroy the harbour control post, but avoid killing any of the Deadheads guarding it.

Sully and the Deadheads have taken over a harbour control post and are now trafficking illegal immigrants for their underground army.

Obviously, Governor Braunschweiger isn't happy about this. He wants you to destroy the control post and stop this immigration.

Braunschweiger: How are you today, my American comrade? Pumped up to do big business?

LEVEL_START

Braunschweiger: Those lousy Deadheads are using one of my harbours for illegal immigration...

Braunschweiger: I want you to destroy these control posts and stop them!

Rico: You're asking me to demolish your own property? I like it. Let's go!

Braunschweiger: Sehr gut!

KANE_CALL

Kane: Hola, Rico! Are you there?

Rico: I'm right here!

Kane: Killing the Deadheads will harm our mission...

Kane: Just do what the governor told you to but don't kill anyone, comprende?

Rico: Got it. Blow up buildings, no killing!

LEVEL_WIN

Braunschweiger: I like to see that you are cooperating with me, Rico...

Braunschweiger: I will let your friend Sheldon live a little longer!

KILL_HIPPIE

Kane: No me gusta. One of the Deadheads was killed!

Mission 18 – Fast Food Detonation

You are working for Sully and the Deadheads.

Sully wants you to blow up a warehouse containing fast food. The building is built of reinforced concrete so you will need to plant three sets of explosives at set locations to stand any chance of destroying it.

LEVEL_START

Sully: Total downer, man. There's a new money-hungry company on the Xíng Dòngs, man...

Sully: They're selling burgers and stuff. Fast food, bro!

Rico: I'm a man of action. I like my food fast.

Sully: Bad karma man, don't you know what these corporations are doing to the world?

Sully: They're destroying Mother Nature, killing innocent animals and seriously messing with my Ju-Ju, man!

Sully: The suits are storing their genetically modified meat in this heavy, reinforced warehouse, dude...

Sully: We need some heavy explosives to take it out. Place these three barrels in front of the warehouse and blow them up!

Sully: Get your daisies in a chain, bro. You needed to put all three barrels in front of the warehouse to blow it up!

PLACE_BARRELS

Sully: The barrels are in place. Now, take down this meat stash!

BLOW_BARRELS

Sully: To the max, bro! That'll teach those suits to cut down the rainforest and slaughter cute animals!

Mission 19 – Feed the Hungry

You are working for Sully and the Deadheads.

A group of Deadheads were holding a drum circle in an abandoned bunker when Governor Braunschweiger's police moved in to secure the area. The Deadheads are now sitting scared in the bunker waiting for the police to leave.

Your mission is to steal a box of food supplies from the governor's police and take it to the stranded Deadheads.

LEVEL_START

Sully: Bad situation, man! A few of my cats are stuck in a bunker without water, food, or herbal tea...

Sully: The governor's pigs are outside so they can't get out, dude!

Rico: Tough luck!

Sully: You bet, man! I want you to liberate this box of food supplies from the pigs...

Sully: Then drop by the trapped Deadheads in this bunker, bro!

GET_FOOD

Sully: You're on fire, bro. Get those supplies to those trapped cats!

LEVEL_WIN

Sully: Yeah man. They'll be able to cope for a couple of days more now!

Rico: Why don't they get out?

Sully: And break up a groovy drum circle? That would be a crime, bro, a crime!

Sully: We really need to create some positive energy to have an impact on the world, man!

KILL_HIPPIES

Sully: You killed the trapped Deadheads! Bad, bad boy!

Mission 20 – Leap of Faith

The Deadheads have disabled the power supply to one of Governor Braunschweiger's communications facilities to allow them to broadcast left-wing messages.

Governor Braunschweiger wants you to put his communications back online. As he is threatening to kill Sheldon, you have no choice but to follow his orders.

LEVEL_START

Braunschweiger: Achtung baby, it's time to do business!

Braunschweiger: And if you don't behave someone could accidentally break off Sheldon's arm!

Rico: I had worse threats in Junior High, Braunschweiger.

Braunschweiger: The Deadheads have shut down one of my communication centres and they're using my frequencies for their commie mumbo jumbo...

Braunschweiger: Get to the centre and bring it back online by connecting these power stations!

Rico: Easy as pie!

LEVEL_WIN

Braunschweiger: Sehr gut. That will teach those Lenin lovers to pollute my airwaves with their ridiculous propaganda!

Rico: You're not much of a 'Freedom of Speech' man?

Braunschweiger: Frankly, my dear, I don't give a damn! As long as they're saying I'm the best leader they've ever had, people can be as free as they want.

BLOW_UP_RADIO_STATION

Braunschweiger: Ach nein. You blew up my radio station!