



LEVEL UP YOUR GAMEDESIGN

Forfatter: Jesper Sørensen // Vejleder: Claus Østergaard
Interaktive Digitale Medier // Aalborg Universitet // Marts 2015

Titelblad

Speciale titel: Level up your gameplay

Sprog: Dansk

Uddannelsesinstitution: Aalborg Universitet

Afleveringsdato: 03.03.15

Uddannelse og gren: Interaktive Digitale Medier

Vejleder: Claus Østergaard

Sideantal i alt: 76

Sideantal i typeenheder: 68,3

Antal i typeenheder: 163.916

Udarbejdet af: Jesper Sørensen

Jesper Sørensen

Abstract

The computer games industry is one of the largest in entertainment, long surpassing movies. But what is it that makes digital games so popular?

Computer games are a new medium, compared to book, music and even films, but still it has managed to grow into one of the leading form of joy all over the world. Computer games lets the user be the center of the story. You cannot experience a game, if you are a passive onlooker, and this sort of involvement is unique for computer games.

One of the things you can't overlook when looking at computer games' popularity, is the way they are designed. But there is a tendency to comprehend gameplay and level design as two separate things when it comes to designing computer games. But why is that, and is it a valid way of making games?

In this thesis, I will examine the way gameplay and level design theory is approached, if there are any similarities or if they contradict each other, using a hermeneutic approach. This will allow me to iterate on the knowledge I gain during this thesis.

This will be done, by first trying to understand the theory behind each of them. I will be using multiple theorists on each type of design, to get a general and broad understanding, about how you approach design from a theoretical view. When this is complete, I'll look at gameplay, level design and flow to see if there are any similarities that can be deducted before an analysis has been made.

Next I will be using the theory descriptions from this thesis to look at a range of different games. This is done, to see if the theory holds up in practice or if the games industry is disregarding the knowledge on the area and why. The games that will be subjects in this thesis are chosen based on genre, reviews and release date. It is important to look at games from different genres, because the approach in each can differ wildly. In adventure games, the focus could be on the story or the environment where as strategy games maybe tend to focus more on gameplay elements.

In my conclusion, I hope to have found out if there is good reason to keep gameplay and level design theory separated in the design process, or if they should be considered more alike than they are today.

Indholdsfortegnelse

Titelblad	1
Abstract	3
Indholdsfortegnelse.....	4
Tak til	6
Indledende	7
Indledning.....	7
Problemfelt.....	9
Afgrænsning.....	10
Metode	11
Den videnskabsteoretiske tilgang.....	11
Analyseobjekter.....	15
Definition af spil.....	18
Hvad er spil?	19
Teoretiske definitioner	19
Min definition	22
Teori.....	23
Gameplay.....	23
Afsluttende	27
Level design	28
Hvilken rolle har level designeren?	28
Level layout.....	28
Hvad gør baner sjove?	31
Afsluttende	34
Flow	35
A challenging activity that requires skills (1):	36
The merging of action and awareness (2):	36
Clear goals (3) and feedback (4):	37
Concentration on the task at hand (5):	37
The paradox of control (6):.....	37
The loss of self-consciousness (7):.....	37
The transformation of time (8):.....	38
Afsluttende	38

Afsluttende teori	40
Analyse.....	41
"Banished"	41
Flow	41
Gameplay	44
Level design	46
Delkonklusion	49
Uncharted 3 Drake's Deception	50
Flow	50
Gameplay	53
Level design	56
Delkonklusion	59
Half-Life 2.....	60
Flow	60
Gameplay	64
Level design	67
Delkonklusion	70
Afsluttende.....	72
Konklusion	72
Litteraturliste	74
Primære kilder	74
Sekundære kilder.....	74
Links	75
Spilliste.....	76

Tak til

I dette afsnit vil jeg gerne takke en række mennesker, der har været en stor del af projektet, og som har hjulpet mig på vej.

Først og fremmest vil jeg gerne takke min vejleder Claus Østergaard, for at udvise en tålmodighed der har været langt over, hvad nogle kan forvente af en vejleder. Derudover har han været en stor inspiration og ydet god feedback på mit arbejde. Ud over ham har også Pia Knudsen og Aalborg Universitet udvist en vilje til at arbejde sammen med mig, for at få dette projekt til at lykkes – og for det er jeg meget taknemmelig.

Marianne Ammitzbøll for at have hjulpet mig igennem en svær tid, og gjort mig til et mere helt menneske undervejs.

Mine forældre for deres lyst til at hjælpe, og deres sproglige kunnen.

Min kæreste Kiki for altid at yde støtte og være klar med gode råd til min opgave, når jeg havde allermest brug for det.

Indledende

Indledning

Den digitale spilindustri er i dag en af verdens største underholdningsindustrier, og allerede for mange år siden en større aktør end filmindustrien^{1 2}. Men hvad er det der gør, at netop digitale spil er blevet så utrolig populære?

Computerspil er et af de få medier der er stand til at kombinere næsten alle former for underholdning i et medie. Spilleren oplever høre-, syns- og følesansen stimuleret på en gang, og dette skaber en helt utrolig oplevelse. Derudover bliver spilleren selv en del af historien, og har indflydelse på dets udfoldelse. Man kan ikke sidde passivt og se på, for så vil historien aldrig komme videre. Denne form for påkrævet engagement er unik for computerspil, og måske grunden til deres popularitet.

En ting som man ikke kan komme uden om, når man stiller dette spørgsmål, er måden de er designet på. Det unikke ved spil er, at de ud over at kombinere vores sanser, også giver brugeren indflydelse på oplevelsen, gennem interaktion. Dette gør det muligt for brugeren, som i intet andet medie, at blive opslugt i et fiktivt univers.

På baggrund af tidligere observationer og arbejde med spilteori, har jeg erkendt at interaktion i sig selv ikke er tilstrækkeligt. Dette kan blandt andet ses i bogen "Rules of Play – Game fundamentals" (Salen & Zimmerman, 2004, s. 41) hvor en beskrivelse lyder;

"En proces hvor en designer skaber en kontekst der bliver oplevet af en deltager, fra hvilket en mening opstår."

Valg er altså ikke målet i sig selv – der skal være mening og værdi bag, eller bliver de overflødige.

I stedet virker game design og level design til at spille en kæmpe rolle for brugerens oplevelse af mediet. Deres rolle er at skabe den verden som brugeren går på opdagelse i - hvilke begrænsninger der skal være til stede, og hvad eventyret skal gå ud på.

Jeg efterlades dog stadig med en undren over forholdet mellem gameplay og leveldesign, såsom hvorfor de bliver betragtet hver for sig, både i spilindustrien og i teoretiske sammenhænge. Eksempelvis bliver game design og level design stillinger ofte opslået hver for sig, og udføres ikke af samme person i store virksomheder, som Bethesda Game Studios³ og Treyarch⁴.

¹ Spilindustrien 2007, 41.9mia. (<http://arstechnica.com/gaming/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012/>) (26.02.15)

² Filmindustrien 2007, 29mia. (<http://www.abc.net.au/news/2008-03-06/global-movie-ticket-sales-hit-record-high/1063786>) (26.02.15)

³ <http://jobs.zenimax.com/requisitions/view/74> (26.02.15)

⁴ https://www.linkedin.com/jobs2/view/47697327?trk=jsrp_job_details_text (26.02.15)

Dette forhold beskrives også i bogen "Rules of Play – Game fundamentals":

Not that the terms game designer and level designer are not interchangeable but refer to separate roles that, in a commercial environment, are almost always played by different members of the development team."(Salen & Zimmerman, 2004, s. 399)

I forlængelse af dette definerer Salen og Zimmerman gameplay som de elementer spilleren har indflydelse på i spillet (Salen & Zimmerman, 2004, s.309) – det kan være at hoppe eller det kan være en opgave der skal løses. Level design beskrives i stedet som egenskaben til at skabe den verden spilleren befinder sig i – det er alt fra skove og bakker til hus og interiør (Salen & Zimmerman, 2004, s. 398). Andre eksempler på bøger, der adskiller de to design former er Batemans bog "21st Century Game Design" (Bateman, 2005) hvor i level design ikke berøres og omvendt Ed Byrnes bog "Game level Design" (Byrne, 2005) der kun omhandler dette. Samtidig er der også eksempler på virksomheder, hvor det modsatte er tilfældet, som hos Naughty Dog⁵ og Infinity Ward⁶ - litteratur lige så, eksempelvis "Fundamentals of Game Design" (Adams & Rollings, 2006) og "The Art of Game Design" (Schell, 2008).

Det får mig til at fundere over, hvorfor de to designtilgange både kan betragtes som komplementerende og adskilte. Dette paradoks mener jeg illustreres i Rollings og Morris bog "Game architecture and design". De skriver kort om, hvordan level design kan styrke gameplay, men bruger samlet kun to sider på selv at beskrive level design:

"Level design affects the core gameplay; it is not just tagged on afterward. [...] Still more importantly, the way the levels are constructed can either enhance the inherent gameplay, or detract from it"(Rollings & Morris, 2004, s. 50).

Som en tilføjelse til dette, er det interessant at der umiddelbart er et relativt begrænset udvalg af teorier indenfor emnet, set i forhold til industriens størrelse. Hvis vi anskuer dette i et hermeneutisk perspektiv, virker det problematisk, at forholdsvis få personers forståelse af design bliver dominerende for den teoretiske tilgang til emnet. Jeg undrer mig over, om dette skyldes at der er en generel enighed omkring udformning af spil, på tværs af brugere eller om der er en underrepræsentation af brugeres forskellige behov i digitale spil. I så fald må vi, som spildesignere, søge nye måder at tilgå design af digitale spil.

Problemet med at holde de to teoriformer adskilt, er den forringelse af spiloplevelsen der kan ske. Når gameplay og level design ikke bliver betragtet som en samlet enhed, er der større sandsynlighed for at der opstår konflikt mellem dem. Hvis level design teori beskriver en måde at løse et problem på, men gameplay en anden – hvilken teori skal prioriteres, og skal den det i alle tilfælde? Dette er spørgsmål der ikke bliver rejst, når man vælger at holde teorierne adskilte.

⁵ http://www.naughtydog.com/site/careers/game_designer1/ (26.02.15)

⁶ https://www.linkedin.com/jobs2/view/35090943?trk=jserp_job_details_text (26.02.15)

For at kunne finde frem til dette, finder jeg det vigtigt først at undersøge om der er steder i spil, hvor der opstår konflikt mellem game design og level design teorierne eller om man kan argumentere for, at et spil forbedres af at benytte en kombination af disse. Spørgsmålet er om de to tilgange kan prioriteres lige højt eller om den ene fremstår mere dominerende end den anden. Denne undren jeg vil prøve at finde svar på, ved at undersøge hvordan de to tilgange kommer til udtryk i forskellige spil, og holde dem op mod hinanden.

Problemfelt

I dette speciale vil jeg således undersøge forholdet mellem game design og level design, med henblik på at skabe grundlag for en diskussion af den eksisterendes teoris betydning for spiludvikling.

Mit formål med dette speciale er ikke at give et totalbillede af designteoriernes funktion i spil, men et indblik i hvordan design kan komme til udtryk i spil fra forskellige genrer. Jeg har udvalgt tre computerspil, fordelt på tre forskellige genrer, som jeg tager udgangspunkt i.

Jeg ønsker at undersøge om der er en varierende brug af de udvalgte designmetoder afhængig af genre, og om der er nogle grundlæggende ligheder på tværs af disse.

Det leder mig til følgende problemformulering:

- *Hvordan kan gameplay og level design påvirke hinanden, og hvilken betydning kan det have for udviklingen af forskellige typer af computerspil?*

Afgrænsning

I dette afsnit vil jeg beskrive nogle af de steder jeg har valgt ikke at fokusere i denne opgave. Det første jeg vil komme ind på, er hvilke overvejelser jeg gjorde mig i forbindelse med fravalget af forskellige spiltyper.

Sportsspil vil ikke blive brugt i denne rapport til at se på leveldesign og gameplay, da de følger en meget defineret formular. De har til formål at simulere begivenheder fra den virkelige verden, og derfor er der et meget klart regelsæt for, hvordan rammer omkring et sportsspil skal bygges op. Fodbold foregår på en bane, der har bestemte mål, og hvis man afvigere fra disse, vil spilleren ikke længere opleve at det er fodbold de spiller, men en anden form for spil. Derfor er det vigtigt at de kommer så tæt på virkeligheden, og derfor kan denne type spil ikke bruges som analyse objekt i denne rapport.

Multiplayerspil vil også blive fravalgt i denne opgave, da der er for mange variable der ikke kan tages højde for, når man har med flere mennesker at gøre. Der er her ikke mulighed for at skabe den samme oplevelse for alle brugeren på samme tid, og da de har mulighed for at påvirke hinanden spil, vil det være for svært at tage højde for de mulige scenarier der kan opstår. Der er dog undtagelser, så som co-op, hvor flere spillere skal arbejde sammen for at klare et spil, men da der er bedre mulighed for at vise teoretiske tilgange i en mere steril verden, vil disse også blive fravalgt. Det skal dog bemærkes at to af de titler jeg har valgt at arbejde med, nemlig "Half-Life 2" og "Uncharted 3" begge har multiplayer funktioner, hvor man kan spille mod andre – disse vil jeg dog ikke behandle af tidligere nævnte årsager.

Derudover har der også været en række teoretiske elementer, som jeg har valgt ikke at bearbejde i dette speciale. Der er blandet eksempelvis supplerende elementer til leveldesign, som jeg vælger ikke at berører i specialet – dette er ting som farveteori, arkitektur og objektanalyse. Disse ting er alle noget der kan hjælpe med til at guide brugeren, og måske kort bliver nævnt af teorier omkring leveldesign, men det er ikke formålet med denne opgave at gå i dybden med disse elementer på et individuelt basis. Da jeg vælger at fokusere på forholdet mellem gameplay og level design, og som overordnede tilgange til gamedesign, falder disse uden for.

Ligeledes er der ikke fokus på storytelling (narrativitet). Storytelling kan have indflydelse på, hvor god en spiloplevelse bliver, men den bidrager ikke til svaret på min problemstilling – nemlig omkring forholdet mellem gameplay og level design.

Metode

Dette afsnit vil beskrive metoden, der ligger til grund for specialets udformning. Metodeafsnittet danner forbindelsen mellem opgavens teoretiske og analytiske elementer, igennem hvilke jeg vil søge at besvare min problemformulering.

Som led i dette vil jeg indledningsvis beskrive min videnskabsteoretiske tilgang og måden den kommer til udtryk gennem specialet. Herefter beskriver jeg specialets struktur og fremgangsmåden for at undersøge forholdet mellem gameplay og level design, gennem teori og analyse.

Den videnskabsteoretiske tilgang

Hermeneutikken

I dette afsnit vil jeg komme ind på, hvilken videnskabelig tilgang jeg arbejder ud fra, samt nogle af de faldgruber der er forbundet med dette. Dette har til formål at skabe en forståelse for den teori og de metodiske tilgange der anvendes og for at skabe en direkte forbindelse mellem teorien og de analyseobjekter jeg har udvalgt.

Den videnskabsteoretiske tilgang er i dette projekt hermeneutisk. Jeg er af den overbevisning, at man aldrig kan opnå en endelig forståelse af et objekt, og at den forståelse, vi har af verden, er på baggrund af de oplevelser der er gået forud (Collin & Køppe, 2007, s. 154). Den viden vi tilegner os, er med til at skabe en dybere forståelse som danner grundlag for den videre forforståelse.

Det er derfor vigtigt at gøre det klart, at vi ikke kan betragte noget objektivt, da vi alle har forskellige forståelsesbaggrunde, der påvirker vores fortolkning af et objekt (Collin & Køppe, 2007, s. 154). Min tilgang til spilteori er blandt andet påvirket af mine tidligere opgaver omkring dette emne, samt mine mange års erfaring med spil – derfor vil min tilgang højst sandsynlig være væsentlig anderledes, end hos en der aldrig har beskæftiget sig med computerspil før. Dette er med til at præge, hvordan viden vil blive fremlagt, og hvilke elementer der vil være i fokus.

Hermeneutikken prøver således at forstå de subjektive og kontekstafhænge situationer, der opstår i verden (Collin & Køppe, 2007, s. 143), og derfor vil det ofte være mindre objekter eller målgrupper, der undersøges med dybdegående analyser. Teorierne vil givet vis beskrive mere overordnede og brede tilgange til at forstå computerspil og modtagerne af disse. Der kan være stor forskel på en teori, der er skrevet til at ramme bredt og en der skal ramme en snæver gruppe mennesker.

Jeg prøver altså ikke at forstå, hvordan enkelte individer opfatter verden omkring dem, og den forståelseshorisont de tilgår den med, men blot den ramme computerspil kan tilgås med. Det er dog væsentligt at nævne, at jeg anerkender der stadig kan være stor forskel på modtagernes oplevelse af de forskellige spil, der kan være påvirket af deres forståelsesbaggrund. Det kan være langt mere traumatisk for en person, der har oplevet krig at spille et first-person-shooter spil, hvor man skal skyde andre end en person, end en der er opvokset i trygge rammer og aldrig har oplevet død på nært hold.

Den fænomenologiske hermeneutik

Ud over en hermeneutisk tilgang, arbejder jeg også fænomenologisk i forhold til måden vi tilgår oplevelser på. Ifølge fænomenologien er vi sansende individer, der skaber vores forståelse på baggrund af de sanser, der aktiveres i vores møde med et objekt (Heidegger, 1962, s. 58). Der er stor forskel på at forholde sig til en situation rationelt eller at opleve den med éns sanser (Heidegger, 1962, s. 58). Derfor skal der også tages stilling til den menneskelige krop, der er uadskillelig med vores mentale jeg, og udgør ligeså stort et grundlag for vores forståelsesbaggrund. Her er det at især computerspil adskiller sig fra andre medier, da der her kan gøres brug af langt flere sanser til at skabe en oplevelse. Det er derfor vigtigt, at man fra et teoretisk standpunkt tager højde for den oplevelse, der sker gennem kropslige sanser – eksempelvis syn, hørelse og følesansen.

Heidegger mener, at vores erkendelse af vores eksistens i verden netop sker gennem en forforståelse, og på denne måde bindes fænomenologien sammen med hermeneutikken (Heidegger, 1962, s. 232). Vi oplever og anskuer verden gennem vores forforståelse – også når det kommer til vores sanser – for på den måde at skabe nye relationer til verden omkring os. Hvis vi en gang har brændt os på et lys, vil vi gennem vores fysiske oplevelse skabe en forforståelse for netop dette objekt.

Når det kommer til min egen forforståelse, har jeg igennem årene været med til at skrive en del rapporter omkring spil og spildesign, og i den forbindelse har jeg fået en holdning til, hvordan et godt spil skal bygges op, både med hensyn til gameplay, men også leveledesign.

Lige nu mener jeg, der er en klar tendens i spil til, at de skal fungere som film - hvor spilleren skal igennem en meget klar defineret oplevelse, der sker ved hjælp af en historie og et meget lineært design⁷. Ved at benytte sig af denne model for meget lineære oplevelser har designeren mulighed for at kontrollere alt, hvad der ske omkring spilleren.

Det er min klare holdning, at dette er en forkert måde at anskue godt design på (både inde for gameplay og level design). Derfor er det vigtigt for mig, at jeg ikke lade min forforståelse påvirke mit syn på de teorier jeg vil gennemgå, og prøve at tilpasse dem til min holdning, omkring hvad godt design er. Dette kan være en af de helt store faldgruber, som jeg skal være meget opmærksom på under dette forløb.

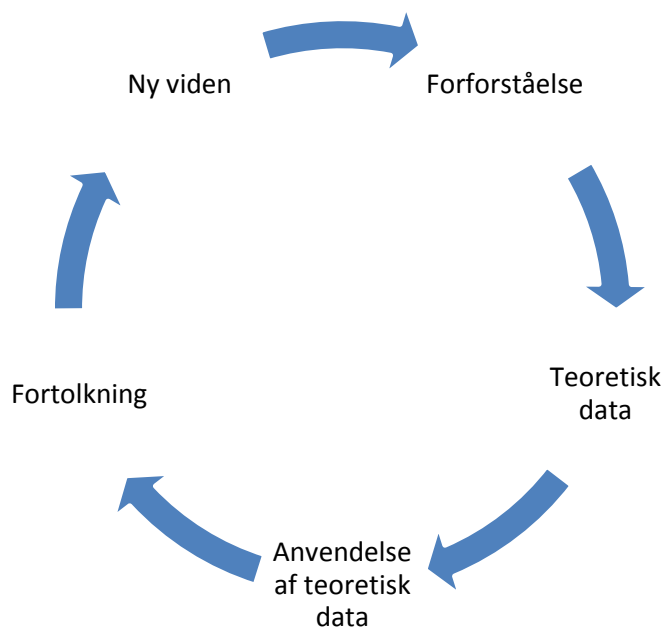
⁷ <http://www.polygon.com/2013/7/4/4494656/call-of-duty-ghosts-developer-talks-about-linear-stories-in-games> (28.02.15) - For mere information om lineært design, se teoriafsnittet "level design".

Den videnskabelige proces

Den hermeneutiske tilgang til at anskue teori, vil påvirke den måde som jeg opstiller projektet på. Da jeg mener der aldrig kan opnås en endegyldig viden omkring et emne, er det vigtigt at anerkende dette undervejs i projektet.

Der skal samtidig ske en udvikling af den måde jeg anskuer teorier og analyse på, da jeg hele tiden udvikler min viden omkring emnet. Dette speciale vil være opdelt i forskellige teori og analyse afsnit, som vil søge at afdække teorierne ved hjælp af forskellige analyseobjekter. Efter hvert teoriafsnit, vil jeg forholde mig kritisk og reflekterende over indholdet. På denne måde vil jeg opnå en dybere forståelse for en teori eller emne, inden jeg påbegynder arbejdet med denne på analyseobjekterne. På samme måde, vil der efter hvert analyseafsnit være et kritisk og fortolkende afsnit, der skal sikre at ny viden opnås, inden det til sidst samles i konklusionen.

Denne tilgang til teori og analyse vil se således ud;



Som det kan anskues ovenfor, så vil man aldrig opnå en fuldkommen viden, men kunne bruge den forgående viden i forståelsen af det efterfølgende data og teori.

Fremgangsmåde

Dette speciale har en teoretisk tilgang til at besvare problemformuleringen. Det betyder, at min tilgang vil være at sammenholde teorier, og således ikke behandle empirisk materiale som interviews og spørgeskemaer.

For at kunne besvare min problemformulering, vil jeg i specialet benytte følgende fremgangsmåde.

Først vil jeg redegøre for, hvordan gameplay og level design kan anskues teoretisk. Dette vil jeg gøre ved at sammenholde forskellige uddrag af litteratur, som jeg vil forholde mig kritisk overfor. På denne måde opnår jeg den første indsigt i teorierne i dette afsnit. Herefter vil jeg behandle gameplay og level design gennem min analyse. I analysen vil den viden, jeg tidligere har opnået i mit teoriafsnit, blive anvendt på tre computerspil. Dette gøres for at opnå en større viden omkring teorierne, og hvordan de har en praktisk anvendelse.

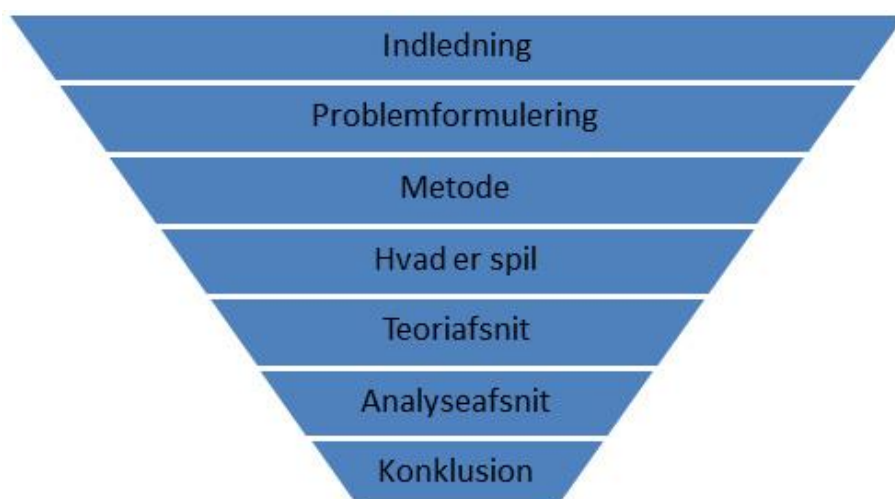
Herefter vil jeg vurdere om de påvirker hinanden. Dette gøres i det opsamlende teoriafsnit, der vil være at finde inden analysen. Her behandler jeg ikke teorierne hver for sig, som i teoriafsnittet, men holder dem op mod hinanden, for at se om der allerede her kan siges noget om deres indbyrdes forhold.

I analysen vil teorierne endnu en gang blive belyst, dog med en mere praktisk tilgang. Her er formålet at se på, hvordan de teoretiske elementer kommer til udtryk i praksis, og om der opstår nye dynamikker mellem dem. Endnu engang opnås der her ny viden omkring de givende teorier og fremgangsmåder, og dette bliver opsummeret i delkonklusionerne efter hvert spil.

Når jeg har belyst teoriernes anvendelse på computerspil, kan jeg herefter udlede hvilke elementer der umiddelbart fungere i praksis. Dette vil bygge på den viden der tidligere er opnået omkring gameplay og level design. Ved at se på deres funktion i praktiske eksempler, vil der opstå endnu en ny viden omkring emnet.

Til sidst i specialet, vil det hele blive opsummeret, og den viden der er blevet frembragt gennem specialet vil indgå i det afsluttende punkt, konklusionen.

Jeg har udvalgt tre computerspil, der skal danne datagrundlaget for analysen. Her vil jeg benytte de teoretiske begreb jeg nåede frem til i teoriafsnittet.



Analyseobjekter

De spil der vil blive brugt i dette speciale, er udvalgt på baggrund af en række forskellige parametre. Som tidligere beskrevet i denne rapport, vil der være forskellige genrer og typer af spil der ikke vil blive brugt. Her er der blandt andre tale om multiplayer-spil, da de afhænger for meget af spilleren og dennes modstader til at skabe oplevelser, og derfor i mindre grad af spildesigneren. Dermed ikke, at det udelukkende er individer i kamp mod hinanden der skaber oplevelser – designeren opstiller blot en række værktøjer, som spilleren kan gøre brug af.

De parametre der vil ligge til grund for udvælgelsen af spil vil være som følger;

Anmeldelser

Som anmelder må det antages at man har prøvet en lang række spil, både i samme og forskellige genrer. Derfor må de have en vis indsigt i hvad der er godt og skidt i spil, herunder også i gameplay og leveldesign. Dette er også en af de få parametre der kan aflæses direkte i tal, og derfor kan tilgås meget direkte.

Det er dog vigtigt at holde i mente, af karaktere bliver givet ud fra et subjektivt syn, og derfor ikke kan siges at være repræsentant for alle. Derfor er det vigtigt ikke kun at udvælge spil på baggrund af en anmeldelse, men flere for at øge det kvalitative grundlag.

Genre

Dette er en kategori der mere har til formål at frasortere spil, end at hjælpe med at udvælge de endelige. Som det også blev beskrevet tidligere, så er der her blandet andet tale om sportsspil, da de ligger sig op af allerede fastslået regler og rammer, og derfor ikke indeholder så store muligheder for game- og level design. Det er dog ikke kun sportsspil der gør brug af denne fremgangsmåde. Der er også andre titler som blandet andet "Crusader Kings 2" (Paradox, 2012) – der prøver at efterligne verden på et bestemt tidspunkt i historien. Her er det dog muligt for designerne at indrette amter og kongedømmer anderledes og derved påvirke spilloplevelsen.

Da jeg gerne vil komme med en generel teoretisk komparativ analyse, er det vigtigt at vælge en række spil fra forskellige genrer for at dække feltet så meget som muligt.

FPS (First-Person-Shooter)

Den første genre jeg vil beskæftige mig med, er First-Person-Shooter. Det skal dog siges, at dette mere er en betegnelse for at man ser spillet inde fra en karakter, og ikke at der skal skydes. Dette har længe været en af de mest populære genrer. Fra de første 3D spil i "Wolfenstein 3D" (id Software, 1992) til Call of Duty serien, der er den hurtigst sælgende serie nogen sinde⁸. På det seneste har vi så set genren udvide sig til at dække over en lang række andre former for spil, lige fra survival-horror så som Minecraft (Mojang, 2011), Dying Light (Techland, 2015) til puzzlespil som Portal 1 og 2 (Valve, 2007/2011). Dette er altså en genre der dækker meget bredt, og man skal derfor være opmærksom på hvilken titel man vælger, da den nødvendigvis ikke repræsenterer hele genren.

⁸ <http://www.cbc.ca/news/technology/call-of-duty-breaks-sales-record-1.949952>

3rd-Person

Denne genre dækker også over en lang række forskellige titler, nogle der overlapper en smule i stil og udformning med titler under FPS.

Det har været almindeligt at bruge denne genre til at bygge adventure spil, hvor spilleren mindre grad fokuserer på at skyde fjender, men i stedet skal løse gåder, opleve en historie og bevæge sig rundt i landskabet. Grundlaget for dette kan måske findes i den gamle adventure spil udgivet af blandt andre Lucas Arts, så som Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game (Tiertex Design Studios, 1989), The Curse of Monkey Island (Lucas Arts, 1997) og Maniac Mansion (Lucasfilm Games, 1987). Disse spil var kendt for deres historiedrevne narrativ og at man skulle gennemløbe forskellige scener for at finde objekter der kunne hjælpe en med at løse en gåde.

Dette er noget den nye generation af adventure spil har taget med sig, og det finder man blandet andet eksempler på i Uncharted og Tomb Raider serien. Her skal man rundt i et 3D miljø for at indsamle forskellige former for data der kan bruges til at overkomme en udfordring.

Strategi

Strategispil er ofte spil, hvor man ikke styre en enkelt person eller objekt, men en lang række elementer. Det kan være en række soldater som i Total War serien eller forskellige bygninger som i Sim City. Der er ofte fokus på ressource management for at overkomme de udfordringer der er opstillet. Der findes også andre former for strategispil, da ordet dækker over en lang række designmuligheder.

Strategispil har været populære i mange år, og har gennem tiden affødt titler som Command & Conquer (Westwood, 1995), Starcraft (Blizzard Entertainment, 1998) og Sim City serien.

Udgivelsestidspunkt

Computerspil har efterhånden mange årtier bag sig. Spil som var revolutionerende i 80'erne og 90'erne, bliver i dag betragtet som klassikere, men ikke nødvendigvis som gode spil. Gennem tiden er der samlet mere og mere efterfaring og teori omkring det at skabe spændende titler for brugeren, og det kan derfor antages at nyere titler vil have et større vidensgrundlag til rådighed.

Derfor har jeg valgt, at mit fokus skal være på titler der er forholdsvis nye, eller stadig har relevans for game design og level design i dag.

Titlerne

"Half-Life 2"

Den første titel jeg har valgt at beskæftige mig med, står stadig som en af de absolut bedste spil nogen sinde, nemlig Spillet er et FPS og revolutionerede måde at opbygge skydespil på, da det udkom i 2004. Det har opnået en gennemsnitskarakter på 94/100, hvilket kun fire andre titler gennem tiden har gjort⁹.

"Half-Life 2" lykkes i at kombinere skydeelementer med en spændende og detaljeret verden, samt varierende gameplay i form af opgaveløsning og bevægelse. Derud over er der nytænkning omkring våben- og level design. Spillet er dog snart 11 år gammelt, og derfor skal man være opmærksom på, at der er visse begrænsninger i forhold til forskellige elementer, så som AI¹⁰ og størrelsen på banerne.

Jeg har selv spillet "Half-Life 2" igennem et par gange, og kender på den måde spillet utrolig godt. Dette har da også haft medindflydelse, men aldrig været den alt overskyggende. Det er vigtigt at jeg forholder mig kritisk overfor alle elementer i spillet, og ikke kun fokuserer på de positive oplevelser jeg selv har haft med det.

"Banished"

Dette er den mindste titel jeg beskæftiger mig med. Denne ligger i strategi generen, og mere præcist CMS, som jeg kommer ind på under level design teorien. Jeg ønsker en titel der har fokus på andet end at bekæmpe fjender, og i denne kategori har der ikke været mange roste titler inde for de seneste år. Det sidste nye spil i Sim City serien opnåede således kun en score på 64/100¹¹, da det udkom i 2013. Ud over den manglende succes inde for store CMS titler, gør "Banished" også en række ting anderledes. Det er ikke en moderne by man skal bygge, men et samfund under koloniale Amerika. Dette åbner op for anderledes gameplay funktioner og forhindringer man skal overkomme som spiller.

"Banished" er dog udviklet af et meget lille hold, og dette kan have haft indflydelse på den generelle kvalitet.

"Banished" er en titel jeg selv har prøvet en smule, men ikke nok til at kunne kalde det en personlig favorit. Den vigtigste faktorer i udvælgelsen, var behovet for en titel der ikke involverede kamp. I strategigenren var det kun CMS titler jeg kunne komme på, og da de har haft varierende succes de sidste år, valgte jeg en mindre titel.

⁹ <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc?sort=desc> (27.02.15)

¹⁰ Artificial intelligence – Kunstig intelligens er det der styre spillets fjender og karaktere som spilleren ikke har kontrol over.

¹¹ <http://www.metacritic.com/game/pc/simcity> (27.02.15)

"Uncharted 3 Drake's Deception"

"Uncharted" serien står for den moderne genoplivning af adventurespil. Efter "Tomb Raider" serien efterhånden modtog mere og mere kritik, var der brug for en ny tilgang til det at gå på opdagelse i et univers, drevet af narrativitet og level design.

"Uncharted 3" er den nyeste titel i serien, og har fået stor ros for dets evner til at kombinere end spændende historie, men interessant gameplay og flotte baner¹².

Spillets fokus på flotte baner og en god historie, begrænser desværre brugen af spændende og anderledes gameplay elementer – og dette er noget jeg skal være opmærksom på i min analyse.

Min personlige erfaring med "Uncharted" serien har været stor, også på et teoretisk analytisk plan. Jeg har før skrevet opgaver om "Uncharted 2", men aldrig beskæftiget mig med "Uncharted 3" før. Jeg havde spillet igennem det før specialet, og vidste derfor hvilke elementer der blev taget over fra tidligere titler. Jeg har dog kun prøvet spillet en gang, så det har været begrænset hvor meget jeg kunne huske inden udvælgelsen.

Afsluttende

Målet med netop disse tre titler, er at se på hvordan gameplay og level design påvirker hinanden under forskellige omstændighed. Jeg har derfor valgt en række spil, som jeg mener bedst repræsenterer muligheden for at gøre dette. Efter hvert analyseafsnit, vil jeg komme med en delkonklusion på, hvad titlerne har gjort rigtigt og forkert i forhold til teorien. Til sidst i specialet, vil jeg så opsamle og komme med en bredere konklusion på, hvordan de forskellige designtilgange spiller ind overfor hinanden i de forskellige spil.

Definition af spil

Definitionen af spil, og hvad spil er, vil være at finde i det indledende teoriafsnit. Her vil jeg komme ind på min definition af spil, og hvordan jeg er kommet til denne. Dette gøres for at give en klare retning i resten af specialet, når ordet spil nævnes, så der ikke opstår tvivl omkring hvad der menes med ordet spil. Der er altså her tale om en teoretisk definition af spil, som bygger på en overordnet gennemgang af andre teoretikers bud på en definition af spil. Jeg benytter disse teoretikere, til at uddrage min egen definition af hvad digitale spil er.

En kort beskrivelse af denne definition er at spil er en række af valg, der træffes under et sæt regler, og som udføres uden bånd til den "virkelige" verden. Begrundelsen for denne definition vil være at finde i det respektive afsnit i indledende teori.

¹² <http://www.ign.com/articles/2011/10/24/uncharted-3-drakes-deception-review> (27.02.15)

Hvad er spil?

I dette afsnit vil jeg se på forskellige definitioner af spil. Dette gøres med henblik på at skabe en forståelse for hvilke elementer der indgår i digitale spil. Det er ikke vigtigt at ekstrapolere en definition af spil selv, men blot gøre klart hvad der menes når dette term bruges igennem opgaven.

Jeg har i denne opgave valgt at se på om forskellige elementer, i tilblivelsen af spil, skaber en sammenhørighed eller blot sameksistere.

Derfor skal der ligge en klar definition af hvad der menes med begrebet "spil" samt level- og game design. I dette afsnit vil spil blive defineret, og i senere afsnit vil jeg komme ind på de andre designteorier.

Inden vi kan kigge på definitionen af spil, skal det først klargøres at der findes forskellige meninger med ordet spil - på dansk "spiller man et spil", på engelsk "playing a game". Dette er to forskellige måder at bruge ordet spil på, og derfor er det vigtigt at se på forholdet mellem at spille og spil (Salen & Zimmerman, 2004, s.72). Den danske måde at formulere har en klar adskillelse fra den engelske, da vi bruger det samme ord når det kommer til spil, men vi har samtidig også ordet lege – som mere direkte oversat bliver til "play". På dansk "leger" vi ikke spil, men spiller dem. Det gør også, at ordet spil kun kan bruges i bestemte situationer og omkring leg der er opbygget på bestemte måder.

Derfor skal vi se på forholdet mellem "spil/leg" og "at spille".

Spil kan således være leg, men man kan ikke lege spil. Når børn leger tagfat (fangeleg) så bruger vi ikke ordet spille, selv om denne form for aktivitet opfylder de krav vi ellers sætter for at definere spil.

Spil bliver i den danske ordbog defineret som; adspredende eller underholdende aktivitet der udføres efter fastlagte regler og med forskelligt udstyr og rekvisitter, fx kort, brikker eller terninger; det at udføre en sådan aktivitet (Sproget.dk, 02.12.2014).

Tagfat har også klart definerede regler, men bliver stadig ikke omtalt som spil. Det kan derfor være svært at bruge ordbogens definition af spil, uden at inddrage andre former for definitioner.

Teoretiske definitioner

I Rules of Play (2004), har de samlet en række teoretikere der alle prøver at definere spil, og ud fra dette kommer med deres eget bud. Denne tilgang vil jeg også gøre brug af, og kort beskrive forskellige bud på definitioner af spil i det kommende afsnit, for derefter at uddrage mit eget bud på hvad spil er.

Den første jeg kigger på er David Parlett, som er inde på nogle af de samme punkter jeg har nævnt ovenfor. Han er en spilhistoriker, som har skrevet meget om kort- og brætspil. Parlett's adskillelse af spil og leg ligger i den formale del af principperne. Leg er noget børn gør, og som er ukoordineret eller mangler struktur. Dette kan være børn på legepladsen, der bare løber rundt og gør hvad de har lyst til. De formale spil definerer han med to hovedpunkter.

1. De har en struktureret slutning som der skal arbejdes imod. Kun en af deltagerne (være det individ eller gruppe) kan opnå dette, da det vil afslutte spillet – og dermed vinde. Derfor har et formelt spil, også en vinder.

2. Der er regler eller metoder der er givet på forhånd og der skal overholdes, som et led i at finde en vinder og afslutning.

Denne forskel på struktureret spil og leg er også hvad der adskiller dem i den danske måde at omtale tingene på (Salen & Zimmerman, 2004, s. 74). Leg er ustruktureret og noget ofte børn gør, men spil er med klare rammer og regler – og ofte har en vinder. Derfor dækker ordet ”spil” på danske, altså allerede nogle af de elementer som Parlett snakker om.

Ideen med at regler, samt en slutning/vinder er noget der er med til at definere spil, bliver bakket op af blandt andre Adams & Rollings i deres bog ”Game design and Development” (2007, s. 5). De mener det er svært at definere ”game” (spil) uden at det bliver en meget bred vifte der dækker over så mange ting at den ikke praktisk kan bruges. De kommer dog alligevel med et bud på hvordan de definere spil som lyder;

- *A game is a type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules.*

De skriver dog også at de ikke kan udelukke at der er nogle ting der vil blive opfattet som spil, men som ikke bliver dækket af deres definition, men de acceptere dette for pragtighedens skyld.

Indtil videre lader det til, at den gennemgående ting for spil, er et sæt regler der skal overholdes, mens man arbejder mod en eller flere sejrsvilkår. Allerede nu kan vi se at digitalt spil er noget som kan indbefattes under disse regler. Der er dog spil der allerede nu kan falde uden for disse beskrivelser. Det er nemlig ikke sikkert at et spil indeholder et mål man arbejder imod, men stadig vil blive opfattet af de fleste som et spil. Da Minecraft (Mojang, 2011) udkom, var der intet konkret mål man kunne arbejde imod, eller nogen måde at ”vinde” på – men for langt de fleste vil de stadig beskrive Minecraft som et (computer-)spil.

Derfor bliver vi altså nødt til at finde en lidt mere bred definition af spil, som også vil indbefatte de, om end få, titler der intet mål indeholder.

Her er det Johann Huizinga kommer ind i billedet. Hans beskrivelse af spil stammer tilbage fra hans bog ”Homo Ludens” fra 1938 (Salen & Zimmerman, 2004, s. 75). Da den er skrevet i en anden tidsalder før de digitale spil var blevet opfundet, mener jeg ikke at denne kan stå alene, men give nogle bud på, hvordan en mere bred formulering af spil kan lade sig gøre. Han beskriver spil som en aktivitet der bevidst forgår udenfor det ”almindelige” liv – da det er ”ikke seriøst” – men samtidig opsluger deltageren/spilleren fuldstændig. Det er en aktivitet der ikke er forbundet med berigelse på nogen måde, hverken materiel eller økonomisk (Salen & Zimmerman, 2004, s. 75). Derudover skal det foregå efter forudbestemte regler, som det også fremgår af de tidligere definitioner.

Det gode ved netop Huizinga’s definition af spil, er netop at han ikke definere dem med et mål der skal opnås i sidste ende, samt at han skriver forholdet mellem det at være fuldstændig opslugt af det, samtidig med at det ikke er seriøst eller virkeligt.

Dog kan Huizinga’s definition heller ikke stå alene, for selv om et spil ikke opnår at opsluge deltageren, er det stadig et spil. Det kan være det ikke er et godt spil eller der er andre ting der influere muligheden for at fordybe sig i en oplevelse, men dette er altså ikke nok efter min mening, til at diskvalificere det fra at være

et spil (Salen & Zimmerman, 2004, s.75). Dette viser endnu engang vigtigheden i ikke kun at benytte en teoretiker til at beskrive definitioner, men at skabe sin egen på baggrund af flere forskellige tilgangsvinkler.

Den sidste person jeg vil læne mig op af, i et forsøg på at komme med en definition på spil er Sid Meier (Sidney K. Meier, 1954). Han har været en kendt spildesigner gennem mange år, og står blandet andet bag den meget populære strategiserie Civilization. Han har tidligere i sin karriere beskrevet spil som;

“A game is a series of interesting choices” (Rollings & Morris, 2003, s. 61)

Dette behandler forskellen på en interaktiv fortælling og et spil. En interaktiv historie kan sagtens foregå ved hjælp af en bruger, der skal gøre forskellige ting for at fremskyde historien. Hvis disse aktiviteter ikke indeholder et valg for spilleren, men blot en knap der skal trykkes på, skal det argumenteres at det ikke er et spil. At et spil skal indeholde relevante valg for spilleren er også en holdning jeg læner mig op af, for godt game design – spørgsmålet er blot om det nødvendigvis skal være “interessante” valg. Mange vil mene at spil som Call of Duty (Activision, 2005-2014) er spil, men der foregår ikke mange interessant valg i disse.

Her kan interessante valg altså tilgås på to forskellige måder. Enten kan man se på det som et helt overordnet punkt, hvor der bare skal være en form for valg før det kan kaldes et spil. Det er ikke et interessant valg, kun at kunne trykke på en knap for at fremskyde processen – men er det et interessant valg at have to knapper man kan vælge mellem? Her er Sid Meiers definition lidt vag, og kan derfor føre til misforståelser omkring hvad et “interessant valg” er.

Den anden måde at argumentere for et interessant valg, er på et mere micro niveau, og et måde at tilgå det på, som jeg læner mig mere op af. Det skal dog slås fast at jeg mener spil godt kan bestå af valg på et overordnet plan, men et godt spil vil have valg som en dybere del af dets kerne. Call of Duty er selvfølgelig et spil, men ikke et der efter min mening tilbyder spændende valg undervejs. Det er en meget skræddersyet oplevelse, og derfor ikke en hvor spilleren har indflydelse – det er en meget lineær oplevelse, og det er her jeg mener man skal være mere kritisk omkring nye store titler. Dette er dog et personligt ønske om hvordan nye store titler burde udformes, og ikke et udtryk for hvad der basalt set kan kaldes et digitalt spil – det er dog noget man skal være opmærksom på når man snakker om Sid Meiers definition af spil.

Min definition

Som det kan læses her over, så er der man forskellige tilgange til at sige hvad digitale spil er. Det er alt fra en række valg, at være opslugt til at have et mål man arbejder henimod. Jeg kan godt lide Huizinga's bud, da det er skrevet på et tidspunkt hvor der ikke var tale om digitale spil, men fysiske spil. Der er dog nogle faldgrupper som jeg også var inde på tidligere, så som at det ikke nødvendigvis skal være opslugende for at være et spil. Det er dog vigtigt at se på spil ud fra et syn på mennesket der bruger det, og her er Huizinga meget relevant.

En anden person jeg ofte har brugt til at definere spil er Sid Meier, men da det kan være svært at klargøre hvad der menes med "interessante valg" mener jeg faktisk ikke at hans bud er godt, da det er op til individets for forståelse at ordet "interessant" at vurdere hvad et spil er – altså ikke et begreb der er generel konsensus om.

Den definition jeg vil benytte, skal som udgangspunkt læne sig op af, at digitale spil foregår inden for et sæt regler der er givet på forhånd. Regler er med til at strukturere oplevelsen, og skabe en lige tilgang for alle. Det kan godt være reglerne er indviklede og svære at forstå, men som udgangspunkt er alle lige stillet overfor oplevelsen. Regler er især vigtige når vi se på multiplayer spil (disse er fravalgt i dette projekt, men stadig vigtige at tage med i overvejsen omkring definitionen af spil), da man kun med gennemskuelige regler kan skabe en lige oplevelse for alle. Dette er noget man også ser uden for den digitale ramme i blandt andet alle sportsgrene der findes, da der ellers aldrig ville kunne kåres en vinder.

Min endelige definition på spil lyder således;

"Et digitalt spil er en oplevelse hvor en række valg træffes uden målet om materielle goder, efter et sæt regler defineret på forhånd."

Grunden til netop denne formulering skal ses i det tidligere afsnit. Regler er genkendt blandt de fleste teoretikere som et grundlæggende element i spil. Derud over syntes jeg også det menneskelige og legen bød repræsenteres i form af at spil er noget der udføres uden et enligt formål i den "fysiske" verden. Altså det ikke er et arbejde man tager eller noget man gør af nød. Til sidst brugte jeg lidt af Sid Meiers definition, da det ellers ville være svært at skildre spil fra en digital oplevelse hvor man er passiv. Der skal altså være et hvis minimum af menneskelig påvirkning før det kan være et spil.

Teori

Gameplay

I dette afsnit vil jeg definere hvad gameplay er, og hvordan det skal opfattes i resten af opgaven. Det er vigtigt at få fastlagt præcis hvad gameplay er, og i forlængelse hermed hvad det ikke er. På denne måde vil man nemmere kunne danne sig et overblik over de funktioner og elementer som der bruges i de enkelte spil under den komparative analyse.

Da der findes mange perspektiver på netop gameplay, vil jeg anskue forskellige tilgange til dette, og efterfølgende nå frem til en definition, der vil bruges som udgangspunkt, i resten af opgaven. Målet med dette er at få den mest fyldestgørende og komplette beskrivelse ud fra de kriterier jeg vil gøre brug af.

Sid Meiers berømte citat omkring spil lyder "A game is a series of interesting choices" (Rollings og Morris, 2004, s. 61). Han mener altså det er valgene i spil der definerer dem, og at de dermed skal være interessante. Det er her gameplay kommer ind, da det netop er valg eller fravalg af forskellige elementer.

Salen og Zimmerman beskriver, hvordan valg ikke i sig selv udgøre et godt spil. Det er vigtigt at valgene er relevante for spilleren og det system som hun indgår i. Forholder mellem spillerens handling og systemets respons, er en måde at se på kvaliteten af interaktionen (Salen & Zimmerman, 2004, s. 61). Hermed lægge de sig op af Sid Meiers citat. Et valg skal både have en fordel og en ulempe. Hvis der kun er en fordel, kan en maskine lige så godt gøre det, og hvis der kun er en ulempe er der ingen der vil benytte den, og den er derfor overflødig (Rollings & Morris, 2004, s. 61).

Morris og Rollings afsnit omkring gameplay beskriver de strategier og valg, en spiller kan gøre brug af for at klare et spils udfordringer. Det kan være valget mellem hvilket våben der skal bruges, en begrænset ressource eller en evne der kun kan bruges hvert 5. Minut (Rollings & Morris, 2004, s. 62).

Det er dog vigtigt at det ikke kun bliver en matematisk beslutning omkring det mest effektive valg, men at det stadig er underholdende. Hvis et valg er mere effektivt end et andet, er det ikke længere et interessant valg, men blot et valg med et prioriteret udkom. Derfor er det vigtigt at valgene ikke bliver vægtet forskelligt i forhold til sværhedsgraden af udfordringen, men i stedet måske udgør to forskellige tilgange der er lige svære/nemme. På denne måde er det op til spillere at vurdere hvordan de ønsker at klare de gældende opgaver, og ikke et valg spillet allerede har truffet for dig (Rollings & Morris, 2004, s. 63).

Et eksempel på dette kan ses i spillet Splinter Cell Blacklist (Ubisoft, 2013), hvor spilleren kan tilgå hver bane på forskellige måder. Det første valg er at snige sig gennem banen uden at bliver opdaget, uden at dræbe nogen og samtidig klare alle de objekter der er opstillet. Den anden måde er at gå ind med våbnet trukket, skyde først og spørge senere. Her ligger udfordringen ikke i at prøve at snige sig rundt om vagter, men at håndtere vagterne når de skyder tilbage, samt de forstærkninger der kommer, når man bliver opdaget. Den sidste er en blanding af de to første, hvor man ikke må blive set, men samtidig skal prøve at eliminere vagterne i banen. Her er udfordringen at komme tæt nok på vagterne til at kunne klare dem, men belønningen er så, at man ikke længere skal spekulere over hvor den vagt nu er på vej hen.

Her kan man tydeligt se en belønning og en udfordring i hvert valg, og at der er fordele og ulemper ved hvert. Det er her op til den enkelte spiller at træffe et valg de syntes er sjovest og passer bedst til dem. Dette er altså det meningsfyldte valg, som Sid Meier snakker om (Adams & Rollings, 2006, s. 390).

Et andet eksempel som bliver brugt i "Game Architecture and design" er valget omkring våben og evner i et RPG. Her bliver en priest/healer¹³ karakter brugt som eksempel på hvordan gameplay fungerer. Hvis denne priest har to evner (spells), en til at skade fjenden (damage) og en til at helbrede allierede (healing). Hvilke spell skal man så gøre brug af, i en given kamp? Hvis hans damage spell giver lige så meget skade som et slag med et svær og hans healing spell helbreder for det samme, så skal man bruge damage spell når der er tale om en fjende med kraftige angreb, hvor healing spell skal bruges mod mange fjender med svage angreb (Rollings & Morris, 2004, s. 61). Hvis der ændres lidt på damage spell, så den nu laver skade på flere fjender på samme tid, men nu med reduceret kraft. Hvis den så fjerner noget af modstandernes rustning oven i, hvad er så bedst at bruge?

For at kunne vurdere hvordan gameplay fungerer i sammenspil med andre elementer i digitale spil, er det vigtigt at redegøre for forskellige faldgruber indenfor gameplay, da der ikke kan foretages en ordentlig analyse, hvis objektet er mangelfuldt. I det følgende er gameplay teori inddelt i forskellige kategorier, som hver beskriver forskellige områder af hvad man bør og ikke bør gøre når man designer gameplay, og det er det, jeg vil basere min analyse på.

The dominant strategy problem.

Det første problem man skal være opmærksom på er ikke at skabe et valg der er bedre end alle de andre. Dette er noget jeg allerede har været inde på, hvor jeg beskrev Sid Meiers "series of interesting choices". Det er vigtigt at der ikke bliver en strategi der er bedre end alle de andre, så spillerne altid vil tage det optimale valg, og derved måske gå glip af andet indhold, eller bliver frataget et valg der ville gøre spillet mere interessant (Rollings & Morris, 2004, s. 62).

Derud over betyder en dominerede strategi ikke bare at de andre muligheder ikke vil blive brugt, men at de dermed er spildt, og at den udviklingstid kunne være brugt på noget andet. Derfor er det også vigtigt for udviklere at sikre der ikke forekommer dominante strategier, da det ikke optimere udviklingen af spillet.

Et eksempel på dette kunne være i Half-Life 2 (Valve, 2004), hvor der indgå et tyngdekraftsvåben i slutningen af spillet. Dette er klart det fortrukne valg, da det kan håndtere alle de fjender man møder, forudsat at det ikke har nogen shadowcost (ammunition) (Adams & Rollings, 2006, s. 363). Måden Valve har løst dette dominante problem på, er ved først at tilbyde våbnet i den sidste del af spillet, så det i stedet for at ødelægge spillerens oplevelse ved at fratage valg, tilføjer en form for guddommelighed i de sidste minutter af spillet.

¹³ Karakter der ofte helbreder andre spillere/karakterer. Findes primært i spil med rollespilselementer.

Near Dominance.

Som overskriften lægger op til, så er dette et valg der vil blive brugt i store dele af et spil. Her er der ikke tale om så stor en fordel at det automatisk er noget man gør, men stor nok til at det er den optimale vej at gå. Dette er noget der kan blive overset af nogle, mens det bliver udnyttet af andre.

Man skal dog også være opmærksom på en "near dominated" situation. Altså et sted i spillet, hvor der er et bedre valg. Det kan være man er oppe mod en bestemt type fjende, og man har et våben, der fungerer rigtig godt mod netop denne fjende. Det er her vær at overveje om det er vejen man vil gå. Om våbnet kan skal være brugbart i denne situation af spillet, eller om det skal være en mulighed i resten af spillet også. Det kan også være man ikke ønsker at lede spilleren mod et bestemt valg, og man derfor bliver nødt til at designe våbnet om, så det ikke længere er den fortrukne løsning i netop denne situation (Rollings & Morris, 2004, s.63).

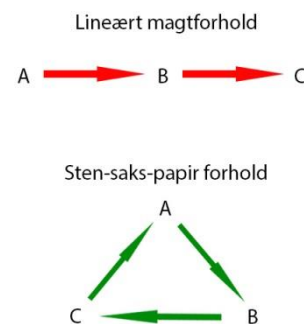
Avoiding trivial choices

Dette lægger sig lidt op af de to foregående områder, "Dominant" og "Near dominance". Her er der tale om valg der er åbenlyse, og derfor kan have en negativ effekt på den måde vi opfatter spillet (Rollings & Morris, 2004, s. 64). Dette lægger sig igen op af det jeg var inde på tidligere, hvor der ikke er nogen grund til at spilleren skal træffe valget, hvis det altid vil være det samme (Adams & Rollings, 2006, s.362). Begge disse bøger taler altså om problemet i, ikke at have betydningsfulde valg. Det er dog værd at bemærke at bøgerne deler en forfatter.

Det kan være en række enheder, hvor en er stærkest, en er middel og den sidste er den svageste. Her vil valget altid falde på den stærkeste enhed, da det er den der vinder. I godt gameplay gælder det om at skabe valg og åbne op for andre muligheder for at skabe mere dynamik i spillet. Dette kan gøre ved ikke at have en klar progressiv linje af enheder, men en sten-saks-papir tilgang. Der skal altid være en enhed der har mulighed for at slå en anden – på den måde bliver der skabt strategiske valg omkring hvordan man griber spillet an (Rollings & Morris, 2004, s. 64).

Hand-eye coordination

Adams og Rollings beskriver i deres bog "Fundamentals of game design" en række andre elementer i gameplay man skal være opmærksom på. De kommer blandet andet ind på forskellige former for udfordring. Det kan være den fysiske udfordring ved at spille et spil. Dette bliver ofte beskrevet som hånd-øje koordination (hand-eye coordination) (Adams & Rollings, 2004, s. 289). Dette er en måde at udfordre spilleren på deres fysiske kunnen, ved at opstille forskellige opgaver der skal løses ved f.eks. at klikke på ting inden for en bestemt tid, eller det der skal klikkes på er meget småt og bevæger sig. Denne type gameplay er f.eks. det bærende element i spil som Guitar Hero (Harmonix Music Systems, 2005), hvor spilleren kan trykke på fysiske knapper i takt med information på skærmen.



Mental challenge

Den anden form for udfordring kan ligge i det mentale. Dette er noget man ofte ser i strategispil og logiske puslespil (Adams & Rollings, 2006, s. 291). Mentale udfordringer kan forekomme i en lang række forskellige spilgenre. Der er allerede blevet nævnt strategispil, hvor man tænke over en optimal løsning ud fra et sæt informationer til rådighed. Derudover bliver puslespil nævnt, men disse kan være gemt i andre spilgenre. Det er ikke forbeholdt klassiske puslespil som mange kender fra barndommen, men kan være elementer og udfordringer der er indlagt i andre spil. I mange nyere adventurespil bliver der ofte indlagt forskellige



puslespil som spilleren har til opgave at klare for at komme videre. Det ses blandt andet i Uncharted serien (Naughty Dog, 2007-2009), hvor Nathan Drake skal flytte spejle, bevæge statuer og andre ting, for at løse en opgave. Også i Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) skal Lara Croft løse forskellige opgaver i spilverden der kan beskrives som puslespil. I adventurespil kan man også komme ud for at de to former for udfordringer (fysisk og mental) bliver kombineret, så der skal løses puslespil på tid, ved at føre sin karakter rundt i banen.

Det fysiske rum

Et andet element der bliver beskrevet af Adams og Rollings, er labyrinter og ulogiske rum. Da dette er noget der beskriver den fysiske opbygning af banen, må dette uvægerlig hænge sammen med leveledesign teori (Jesse Schell, 2008, s. 338). Ulogiske rum er noget der er blevet mere almindeligt, da de giver spilleren en uventet oplevelse af verden de befinder sig i. Dette kan ses i spil som "Prey" (Human Head Studios, 2006), hvor spilleren har mulighed for at gå på lofter og vægge ved hjælp af gameplay. Derudover er det brugt i spil som "Blackwell Asylum" (DADIU, 2011) til at skabe en bane hvor rum ikke fysisk kan lade sig gøre. Dette giver spilleren en form for usikkerhed omkring deres position i verden, og kan være med til at sætte stemning af forvirring eller usikkerhed.

Ud over disse elementer skal man også forholde sig til hvad spillerens rolle i spillet er (Adams & Rollings, 2006, s. 304). Hvad er det spillerens karakter foretager sig i spillet, og hvor meget skal spilleren selv kunne styre? Hvis der er tale om et skydespil, så skal spilleren nok have mulighed for at skyde, men herefter kan det være vigtigt at gøre sig nogle overvejelser omkring hvad spilleren ellers skal gøre. Skal der være mulighed for at genlade, sigte, bevæge sig, søge dækning osv. (Adams & Rollings, 2006, s. 304). Alle disse elementer kommer i spil så snart man har fundet en rolle til spilleren. Her kan det være vigtigt også at se på i hvilket univers spilleren skal bevæge sig rundt, da det ikke er væsentligt om hun kan søge dækning, hvis spillet ikke har nogen objekter at gøre det bag.

Herefter skal der så designes opgaver der kan løses med disse elementer, i sammenspil med level design og storytelling.

Afsluttende

Der er et gennemgående tendens til at godt gameplay bliver beskrevet som valgmuligheder for spilleren. I hvert fald ud fra et teoretisk standpunkt. Det store fokus fra teoretikerne, er på mulige valg, og mindre på vigtigheden af relevante valg. Det bliver dog behandlet, men meget overfladisk i kontrast til valg givet til spilleren.

Derudover virker det til at være en meget teoretisk tilgang til måden at skabe valg på. Der er på det seneste kommer flere spil, der begrænser spillerens valg, men stadig sælger stort¹⁴. Dermed opstår der en uoverensstemmelse mellem den teoretiske tilgang og hvordan spil sælger.

Ud over at have fokus på valgmuligheder, behandler teorierne også forskellige måder at opstille opgaver for spilleren, som en del af gameplayet. Det er blandt andet elementer som ressourcemanagement, hvor spillerens rolle er at holde styr på flere informationer, for at løse problemer. Måde forskellige genre håndtere disse ting er der meget forskellig. I strategispil er det ofte igennem flere forskellige ressourcer der skal indsamles, og så prioriter hvordan de skal benyttes. Ammunition fungerer på samme måde i skydespil, hvor det er op til spilleren at vurdere om der er ressourcer nok til at bruge et bestemt våben.

Det er dog vigtigt at disse gameplay elementer fungerer med resten af spillet i helhed. Det nytter ikke at man har ubegrænset ammunition til sit bedste våben eller man har meget begrænset adgang til en bestemt ressource i et strategispil. Det er her level design kommer ind i billedet, og som jeg vil behandle efterfølgende.

¹⁴ <http://www.vgchartz.com/article/250080/top-10-in-sales-first-person-shooters/>

Level design

I dette afsnit vil jeg komme ind på hvordan man traditionelt opbygger en bane (level), og hvilke muligheder der er for at skabe forskellige udformninger og af disse levels. Dette vil danne grundlag for dele af min analyse, der vil belyse hvilke elementer en række spil gør brug af. Til sidst vil jeg se på om level design benytter nogle af de samme virkemidler som de andre teorier, eller om det tager et andet tilgang til computerspil. Er der elementer der er i konflikt med hinanden, og hvorfor kan det tænkes at de ofte bliver beskrevet som separate tilgange?

Derud over vil jeg også beskrive teorier omkring flow, da den også har indflydelse på hvordan man udformer sit level – disse vil være at finde i sit eget kapitel.

Jeg vil ikke komme ind på de forskellige virkemidler, der måske kan hjælpe med til at skabe forskellige oplevelser for brugeren, men blot beskrive leveldesign i dets mest grundliggende form. Grunden til at jeg ikke vil komme ind på andre virkemidler, er at disse falder uden for den level design teori som er tilgængelig i øjeblikket. Det kan være ting som former og farver, her bliver teorien meget psykologisk, og falder derfor uden for fokus af dette speciale.

Hvilken rolle har level designeren?

Det er level designerens rolle at udfylde den verden som spilleren befinder sig i. En game designers opgave er at komme på hvilke ting der vil være i det givende univers, men det er level designerens opgave at definere præcis hvilke ting der skal være i et givet level.

Skal døren være åben eller lukket fra start, og hvor mange skud skal spilleren starte med? Alt dette er noget som level designeren skal tage stilling til. Disse elementer er dog også noget som påvirkes af flow teori, som jeg vil komme ind på senere.

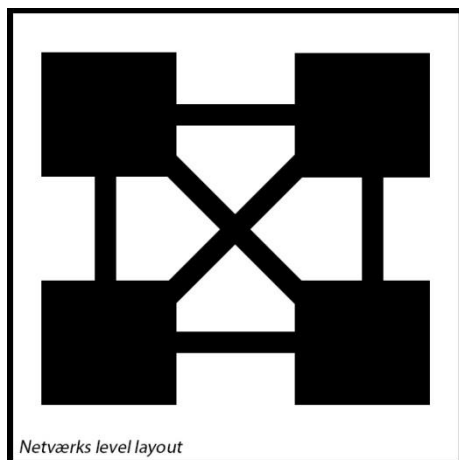
Level layout

I dette afsnit vil jeg komme lidt ind på de forskellige måder man kan udforme et level. Der er her ikke fokus på hvordan man påvirker brugeren til bestemte handlinger, men blot på at skabe forskellige layout for levels, og dermed give forskellige oplevelser. Det er disse layouts jeg vil tage udgangspunkt i senere, når jeg behandler mine tre tilgange til leveldesign.

Når man ser på virkeligheden, så er den ofte meget anderledes indrettet end den verden vi oplever i spil. Det er muligt at bygge ting i spil, som man på ingen måde ville bygge i virkeligheden, og hvordan kan det så være, at vi som mennesker ikke kan se hvor underlig en bygning det er, vi befinder os i inden i spil? Som Jesse Schell skriver i "The Art of Game Design" så opfatter mennesker ikke bygninger og steder vi oplever i 3D, på et 2D plan. Det betyder at hvis man ser på et leveldesign fra oven, så vil det ofte være underlig indrettet og ikke leve op til vores forventninger i virkeligheden. Men fordi vi ikke opfatter omgivelser i 2D, behøver et leveldesign ikke ligne et blue-print af en bygning (Jesse Schell, 2008, s. 338).

Netværk/grid layout.

I "The Art of Game Design" og "Fundamentals of Game Design" beskrives den samme form for layout, blot



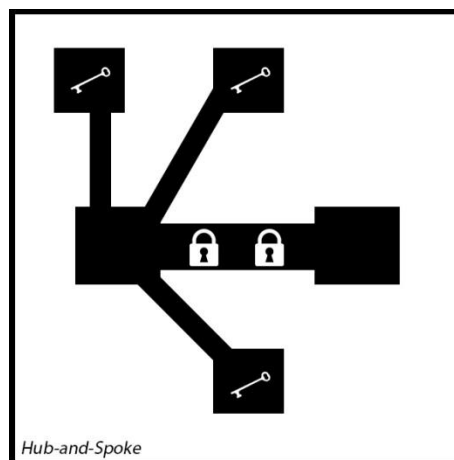
under to forskellige navne, netværk layout og grid layout. Denne form for layout beskriver en form for arena, hvor som spilleren ikke kan komme ud af, men blot løbe rundt i (Adams & Rollings, 2006, s. 409). Det behøver ikke være et grid eller netværk af firkanter. Det er populært at bruge heksagoner i f.eks. krigsspil til at repræsentere slagmarken (Schell, 2008, s. 331).

Layouts som disse er brugt i spil som Skak og Quake (Id Software, 1996). Netværk layout bliver dog brugt i mange moderne arena spil¹⁶, da det underbygger en fair konkurrence, fordi alle sider har det samme udgangspunkt, og spilleren kan derfor ikke føle sig uretfærdigt behandlet (Fiel & Scattergood, 2005, s.74).

Grid- eller netværkslayout bliver ofte brugt i multiplayer spil, hvor målet ikke er fremdrift i en historie. Her er målet point der gives ud fra forskellige parametre¹⁷. Denne form for layout skal mere ses som en fodboldbane eller et skakbræt. Den skal sætte rammen for spilleren, og sikre at der sker interaktion mellem de forskellige parter – og at den ene part ikke blot løber i den modsatte retning.

Hub-and-Spoke layout.

Her starter spilleren i en form for sikker udgangsposition, som hun så kan bevæge sig ud fra. Fra dette udgangspunkt bevæger spilleren sig af lineære layouts ud for at løse forskellige opgaver, og returnere til udgangspunktet af samme vej - dog med en form for enten varieret gameplay eller quick-travel¹⁸. Der er her mulighed for at spillet låser de enkelte udgange, og så bestemmer hvornår spilleren kan gå videre. Dette kan ske ved at spilleren henter en nøgle for enden af en vej, og så returnerer for at låse den næste op osv. Dette sikrer også at der sker en kontrolleret øgning af sværhedsgraden (Adams & Rollings, 2006, s. 410).



"Spyro the Dragon" (Insomniac Games, 1998) gør brug af denne model, ligesom "World of Warcraft" (Blizzard Entertainment, 2005) gør brug af den i deres quest system¹⁹ - hvor man også ofte har en base med en række opgaver der skal løses, og så returneres til samme sted.

Hub-and-Spoke sikre at spilleren har mulighed for at få indflydelse på hvordan banen opleves, uden at der nødvendigvis skal produceres ekstra indhold, som måske ikke bliver set. Det er dog vigtigt at variere opgaver som spilleren skal løse, så det aldrig bliver trivielt at komme videre. Her har især "World of Warcraft" modtaget kritik for deres måde at håndtere opgaver på.

¹⁶ "Quake 3: Arena" id Software, 1999 / "League of Legends" Riot Games, 2009

¹⁷ "Counter Strike: Global Offensive" Valve, 2012

¹⁸ En måde for spilleren hurtigt at komme tilbage til udgangspunktet.

¹⁹ Opgave system som spilleren gør brug af, for at få opgaver der skal løses til gengæld for belønninger.

Hvad gør baner sjove?

Efter at have behandlet på leveldesign ud fra genre og udformning, vil jeg nu beskrive design elementer som er at finde i banen, og ikke i dets overordnede udformning. I dette afsnit vil jeg bruge Ed Byrne, som har mange års erfaring med leveldesign på mange forskellige titler. Han har skrevet bogen "Game Level Design" (Charles River media, 2005), og handler om de erfaringer han har gjort sig ved blandt andet at have arbejdet på "Splinter Cell" (Ubisoft, 2002), "Socom" (Zipper Interactive, 2002) og en række "Harry Potter" titler (Eletronic Arts, 2001-2002).

Noget af det første han omtaler, i forbindelse med at optimere baner for brugeren, er at der vil være behov for en belønning for enden af banen. Det er vigtigt at spilleren har noget at arbejde hen imod, da man ellers risikere at spilleren aldrig kommer videre (Byrne, 2005, s. 26). Der er mange forskellige former for belønning man kan gøre brug af, lige fra nye våben eller point, til adgang til den næste bane. På denne måde drives spilleren altså mod et mål, lige meget hvordan banen er udformet. Der er ikke altid behov for fyrværkeri eller en boss²⁰ der skal besejres, for at give spilleren en fornemmelse af præstation.

Ed Byrne beskriver også muligheden for at fejle, og hvad dette skal medføre i banen. Kan man dø? Og i så fald, hvilken betydning har det for spilleren fremskridt i banen? Det kan være vigtigt at have mange checkpoints, så spilleren hurtigt kan komme i gang igen, og prøve at overvinde forhindringen på ny (Byrne, 2005, s. 26). Derudover taler han om vigtigheden i at være gennemsigtigt med årsagen til spillerens endeligt. Hvis spilleren kan bebrejde designeren for deres død, er der større sandsynlighed for at de ikke vil spille mere.

Derud over er det vigtigt at det er enkelt at komme igennem en bane. Jo færre hjælpemidler spilleren skal gøre brug af, for at overkomme en udfordring, jo bedre. Hvis en bane kan klares ved blot at hoppe vil spilleren føle en større tilfredshed ved dette, end hvis det skulle et hjælpemiddel til, for at klare netop denne bane (Byrne, 2005, s. 27). Det er dog svært at øge intensiteten af banen eller sværhedsgraden, uden også at indføre flere elementer spilleren skal gøre brug af. Et eksempel på dette er "Portal 2" (Valve, 2011), hvor man starter med et simpelt hjælpemiddel, men efterhånden som spillet skrider frem, vil der blive introduceret flere og flere forskellige ting man skal gøre brug af, for at opnå succes.

Når der skal redegøres for hvad der gør baner underholdende, er det vigtigt at huske på at sjov er en subjektiv vurdering. Der er dog nogle generelle ting, som kan være med til at øge sandsynligheden for sjov i level design. Derud over er det meget forskellige, hvad sjov kan være i forskellige genrer. I et FPS kan det blot være det at skyde en modstander, mens man selv undgår at blive skudt (Byrne, 2005, s. 58), hvor det kan være ressource fordeling i et strategispil.

²⁰ En fjende der er stærkere end normalt – ofte placeret mellem spilleren og et ønsket mål.

Ed Byrne opstiller en række punkter, som er med til at skabe fornemmelsen af sjov;

- Ergonomics
- Flow
- Rhythm
- Difficulty
- Wow factor
- Hooks

Ergonomics

Dette afsnit handler om at tilpasse spillet til brugeren for at tilbyde en optimal oplevelse. Det nytter ikke at der er gåder i spillet der ikke kan løses, eller er så svære at spilleren ikke kan overskue dem indenfor kort tid. Hvis spillere bliver frustrerede over en opgave, som de ikke er i stand til at overkomme, vil de med stor sandsynlighed stoppe med at spille (Byrne, 2005, s. 59). Det handler om at identificere steder i spillet, hvor spilleren risikere at opleve frustrationer og så sørge for at disse aldrig overstiger glæden ved at spille.

Et eksempel på dette kan være en fjende der bliver ved med at komme igen indtil spilleren har løst en bestemt opgave. Hvis spilleren ikke er klar over hvilken opgave der skal løses for at forhindre den store strøm af fjender, bliver dette hurtigt til frustration over ikke at være i stand til at besejre den åbenlyse forhindring (Byrne, 2005, s. 59).

Det kan også være mindre ting, såsom checkpoints. Disse gør det hurtigere for spilleren at komme tilbage til udfordringen, uden at skulle igennem en masse han allerede har prøvet før. Denne form for hjælp til trail-and-error er vigtig, da det hjælper spilleren med at afprøve forskellige fremgangsmåder uden at blive straffet for det (Byrne, 2005, s. 61).

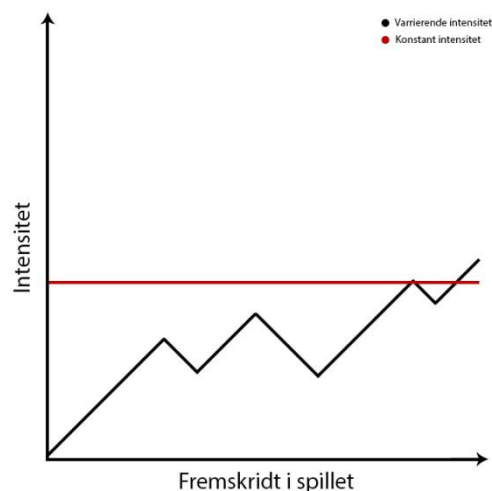
I samme stil er det vigtigt at hjælpe spilleren, så de aldrig sidder unødvendigt fast i banen. Hvis der ikke er en opgave der skal løses, men de blot ikke kan finde vej, er det et stort problem for banens udformning. Derfor er det vigtigt at give spillerne små fif om hvilken retning de skal, eller om der skal gøres brug af et bestemt våben eller objekt (Byrne, 2005, s.61).

Flow

Dette er også noget som Ed Byrne kort er inde på i hans bog "Game Level Design", men som jeg har valgt at samle det i et separat afsnit, da det har klare træk til både gameplay og leveledesign.

Rhythm

Rytme er noget der er vigtig for spilleren oplevelse af spillet. Ed Byrne beskriver rytme (rhythm) som spillerens op- og nedture i løbet af en bane. Det er vigtigt at der differentieres i rytmen i spillet, så spilleren ikke er under konstant topbelastning, men også har mulighed for at stresse af og nyde oplevelsen eller den udfordring hun lige har klaret (Byrne, 2005, s. 68). Hvis spilleren er under konstant pres, er der ikke tid til at reflektere over hvad der sker i spillet, og hun vil blive distanceret fra oplevelsen. Det nytter ikke at have meget stressede situationer under hele spillet, da det blot vil blive opfattet som normalen. Det er vigtigt at variere i intensiteten for at kunne skabe mere intense oplevelser over andre, og samtidig give spilleren tid til at falde ned igen, inden den næste stressede situation.



Dette minder meget om den måde man opbygger en narrativ struktur i film og bøger, og det skal give spilleren mulighed for at reflektere og komme sig over stressede situationer.

Et andet element som Byrne mener hører under rytme, er ændringer i banens udformning. Der kan være tale om texture²¹, lys eller modeller der ændre karakter. Disse ting er ofte med til at henlede opmærksomheden på noget spilleren skal foretage sig, og derfor kan skabe en spænding hos spilleren. Det er dog vigtigt at påpege, hvis denne ændring ikke bliver brugt til noget, vil det skabe dårlig ergonomi, da spilleren er af en anden opfattelse (Byrne, 2005, s. 70). Et andet eksempel på dårlig rytme, er et pludseligt scenskift i banen – det kan være man gå fra en storby ind i en skov uden nogen form for overgang. Her vil spilleren stoppe op og undre sig over denne ændring, og på den måde bliver fordybelsen brudt.

Difficulty

Sværhedsgrad er endnu et punkt som level design deler med flowteori, som beskriver den perfekte sværhedsgrad som flow. Det må ikke være for svært da det stresser, men heller ikke for let, da det så bliver kedeligt. Hvordan flow og sværhedsgrad hænger sammen, vil jeg uddybe i afsnittet om flow.

Det er vigtigt at have sin målgruppe for øje, når man skal bestemme sværhedsgraden for en bane. Det nytter ikke at spillet henvender sig til pensionister, og der så indgår opgaver der skal løses med splitsekunders reaktion. Derudover skal der være en støt stigning i spillet, efterhånden som det skrider frem, og spilleren lære reglerne og mekanikkerne (Byrne, 2005, s. 72).

²¹ Billeder der bruges til at give objekter farve og detaljer.

Wow factor

Dette punkt handler ikke om godt leveldesign, men hvad der giver spilleren lyst til at vende tilbage. Denne wow-faktor kan være alt lige fra en stor bygning der styrter ned om spilleren, et quicktime event²² hvor der sker noget ekstraordinært eller et point of no return²³. Disse øjeblikke er ofte nogle der bliver brugt til at reklamere for spillet, og kan derfor i nogle tilfælde være bestilt af PR afdelingen. Derfor er det vigtigt at se på nødvendigheden af disse situationer i spillet (Byrne, 2005, s 74).

Hooks

Dette er ting der adskiller banen fra de andre i spillet. Det kan være noget som spilleren ikke har oplevet før eller en ny måde at tilgå et tidligere problem på. Det kan være et objekt der ændrer på reglerne for en bane, og derfor åbner op for nye muligheder. Hooks kan strække sig fra en række baner til bare en enkelt (Byrne, 2005, s. 72).

Afsluttende

Der er en generel holdning til, at den bedste form for leveldesign ikke er lineært struktureret, men er så åben som muligt. Det giver spilleren en større mulighed for selv at vælge sine veje, og på den måde skabe en frihed i spillet.

Rollings og Morris skriver blandt andet i *Game Architecture and design*; *"It's our belief that the best level design is not linear and instead allows for multiple approaches. Linear level design requires that the player must tackle problem A, then problem B, and so on."* (Rollings & Morris, 2003, s. 52).

Fiel og Scattergood beskriver det således; *"..., linear gameplay means less choice and less freedom for the player, which can mean more frustration..."* (Fiel & Scattergood, 2005, s. 73).

Adams & Rollings mener heller ikke lineært design er en god ting, og omtaler det blandt andet som "on rails";

"A game in which all levels use linear layouts is often said to be on rails because, like a train on a track, the traveler goes wherever the predefined route takes her" (Adams & Rollings, 2006, s.406).

Problemet med at give spilleren frit valg, er at det kræver enorme resurser at skabe indhold nok til at give indtrykket af det frie valg. Derfor prøver flere spil at opbygge en illusion af det frie valg. Derud over beskriver Ed Byrne en række elementer man skal tage højde for, alt efter hvilket layout banen falder under.

Det næste jeg vil se på er hvordan flow kan hjælpe til at for en større forståelse for spillerens oplevelse. Under flow vil jeg blandet andet komme ind på hvordan det forholder sig til både game design og level design.

²² Små film hvor spilleren blot skal trykke på et par knapper når de vises på skærmen. Denne mindre fokus på kontrol bruges ofte til at henlede opmærksomheden på dialog eller begivenheder omkring spilleren.

²³ Et punkt i spillet hvor man ikke kan gå tilbage fra – ofte i form af et plottvist eller scenskift.

Flow

Denne teori kan både falde ind under gameplay og leveledesign, da den handler om opbygning af en oplevelse. Derudover er der forskellige opfattelser af, hvad elementer i denne teori hører under. Her tænker jeg på ting som antallet af fjender man skal bekæmpe eller noget der skal klares på tid – er dette gameplay eller leveledesign? Derfor kan det være svært, bare at definere hvad denne teori hører under, og den vil derfor stå som et direkte bindled mellem de to tilgang til at skabe et spil.

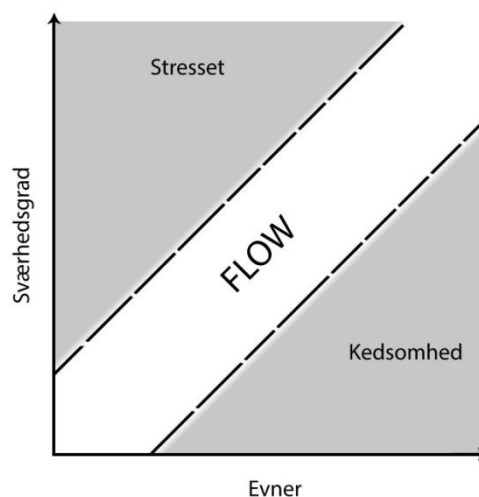
Hvis vi kigger på ordet flow, bliver det blandet andet defineret i Oxfords advanced learner's dictionary (2003) som *"to move steadily and continuously in one direction"*. Allerede her kan vi få et lille glimt af hvad teorien vil handle om. Det at bevægelse skal foregå på en bestemt måde, og med en retning for øje – i computerspil vil dette være mod enden af banen eller spillet.

Der er to forskellige måder man kan tilgå flow når man kigger på computerspil. Den første er at se på flow som en styring af sværhedsgraden i spillet. Her taler Mihaly Csikszentmihalyi om at brugeren skal opnå en form for optimal produktivitet, som han kalder flow (Adams & Rollings, 2006, s. 373). Det er i dette stadie der arbejdes bedst, og flow opnås når evner stemmer overens med den opgave der skal løses. Hvis opgaven er for svær bliver folk nervøse og stressede, hvorimod hvis opgaven er for nem, begynder de at kede sig (Adams & Rollings, 2006, s. 373).

Ed Byrne påpeger at flow kan være at placere ammunition praktiske steder rundt i en bane, så spilleren ikke skal på store omveje for at finde det. Flow i leveledesign er også at undgå at bryde illusionen omkring den verden som spilleren befinder sig i. Her er det vigtigt ikke at placere elementer der kan virke unaturlige i de omgivelser spilleren befinder sig i – dette kan være brandhane indendørs, eller palmer i et snelandskab (Byrne, 2005, s. 62). Der findes dog undtagelser til reglen, som spil hvor spilleren befinder sig i en drømmeverden eller man skal illustrere noget er helt galt i verden.

Csikszentmihalyi snakker om, når der opnås optimalt flow, at folk glemmer verden omkring sig, og bliver kun fokuseret på det de laver. Dette kan især komme til udtryk i spil, hvor de kan vække de helt basale instinkter i folk – overlevelse, kæmp eller flygt (fight or flight) (Salen & Zimmerman, 2004, s. 336).

Flow kan opstå under meget forskellige forhold, alt efter personen der udøver dem. I sit studie beskriver Csikszentmihalyi at det er alt fra at optimere ens eget arbejde ved et samlebånd til at løse komplekse opgaver i jura, eller at prøve at udfolde sig fysisk ved at klatre. Alle disse senarier kunne udløse flow hos nogle, men måske ikke hos andre der gjorde det samme. Derfor kan det være svært at flere opnår flow ved den samme oplevelse, som computerspil prøver på.



Csikszentmihalyi beskriver flow som noget vi alle har oplevet, og er følelsen af at være i fuld kontrol over vores handlinger. Selv om det er sjældent det finder sted, opleves det som en lykkefølelse, og dette omtaler han som en "optimal oplevelse" (Salen & Zimmerman, 2004, s. 336).

"It is what the sailor holding a tight course feels when the wind whips through her hair, when the boat lunges through the waves like a colt – sails, hull, wind, and sea humming a harmony that vibrates in the sailor's veins. It is what a painter feels when the colors on the canvas begin to set up a magnetic tension with each other, and a new thing, a living form, takes shape in front of the astonished creator." (Salen & Zimmerman, 2004, s. 336)

Flow er altså en sindstilstand, og kan derfor opnås på mange forskellige måder, men er oplagt til computerspil. Under Csikszentmihalyi undersøgelser var mange af eksemplerne også taget fra spil, f.eks. skak.

Der er otte ting der er grundlæggende elementer i flow, og som hjælper med at opnå hvad Csikszentmihalyi kalder "optimal oplevelse". Jeg vil beskrive dem opsummeret herunder, og hvordan de relatere sig til computerspil.

A challenging activity that requires skills (1):

Dette drejer sig om at brugeren aktivt skal involvere sig i opgaven før flow kan opnås. Det er ikke noget der skal opleves som en passiv aktivitet – det kræver aktiv og direkte engagement. Csikszentmihalyi beskriver det således; "The overwhelming proportion of optimal experiences (optimale oplevelser) are reported to occur within sequences of activities that are goal-directed and bounded by rules" (Salen & Zimmerman, 2004, s. 337). Dette lægger sig meget tæt på nogle af de beskrivelser der fandt sted under definitionen af spil.

Det at brugerne skal aktivere sig selv, og ikke kan sidde passivt, er et af grundelementerne i computerspil. Man har i mange år kunne sidde passivt at nyde en film, men for at få den helt gennemgribende følelse som Csikszentmihalyi beskriver, skal man altså være deltager. Her er det netop spil kommer på banen, da man ikke får en oplevelse serveret, men skal være aktiv før der sker noget – og oplevelsen kommer. Der er dog forskellige grader af involvering fra spil til spil, og det kan derfor være svært at vurdere hvor stor eller lille grad af engagement, der skal til fra brugeren før flow opnås.

The merging of action and awareness (2):

Som også nævnt tidligere, er der her tale om fordybelse af brugeren. De er så opslugt af opgaven, og de ikke længere adskiller sig selv fra den - deres handlinger og sind flyder sammen til et (Salen & Zimmerman, 2004, s. 337).

Det kan være man spiller et bilspl, og man rykker med hele kroppen når man køre rundt i svingende, eller man automatisk skyder på noget der bevæger sig i et First-person-shooter (FPS). Alt dette har mange oplevet når de spiller computer, og det er derfor også et element der i høj grad kan forekomme. Det at man bliver ét med en karakter eller avatar²⁴ man styre, at ens handlinger bliver til automatiske reaktioner i spillet uden behov for at tænke over dem.

²⁴ Grafisk repræsentation af brugeren eller brugeres alter ego.

Clear goals (3) and feedback (4):

Disse to berører behovet for et mål der skal arbejdes mod, samt at der gives tilstrækkeligt information når brugeren træffer et valg. Også her ser vi sammenhængene mellem flowteori og nogle af de teoretiske bud på hvad spil er (Salen & Zimmerman, 2004, s. 337).

Klare mål i spil er noget der ofte optræder, og nogle vil endda argumentere alt for ofte. Der er altid noget man arbejder hen imod som spiller, og man er sjældent i tvivl om hvad det er. Lige fra et ræs der skal vindes i et bilspil, til en skurk der skal stoppes i et adventurespil. Feedback bliver også brugt flittigt i spil, og med ny teknologi er der kommet nye muligheder for feedback til brugeren af computerspil. Det kan være at ens joystick ryster når man bliver ramt eller støder ind i noget i spillet. Her får brugeren en direkte information der kan kobles til de handlinger der er blevet udført, og derfor er med til at bevare overblikket over spillet.

Concentration on the task at hand (5):

Flow skaber et komplet fokus på den opgave der skal løses, og giver ikke plads til andre tanker. Deltagerne vil skabe deres eget rum omkring opgaven (Salen & Zimmerman, 2004, s. 337).

Dette punkt undrer mig lidt, og jeg har svært ved at retfærdiggøre det skal stå alene, ud fra det jeg har læst – i stedet kunne det foldes under punktet om at miste sig selv når man opnår flow.

The paradox of control (6):

Brugeren skal have en hvis mængde kontrol. Nok til at føle de har indflydelse på opgaven, men aldrig så stor der ikke er tvivl om udfaldet. Det er vigtigt at der er fare for at fejle, for ellers vil brugeren aldrig opleve at have kontrol til at starte med. Her spiller sværhedsgraden af spillet også ind, da det ikke skal være umuligt for spilleren, men stadig ikke så nemt at hun er sikker på at klare opgaven (Salen & Zimmerman, 2004, s. 337).

Dette er et af de centrale elementer i spil. Det er vigtigt at spillerne ikke er sikre på om de vil klare den eller hvad der vil ske efter en bestemt handling. Få andre medier har svært ved at skabe denne følelse af kontrol og usikkerhed på samme tid – oplevelsen af at styre, men også af afmagt over hvad der skal til at ske. I en bog skal man blot læse videre og har ingen mulighed for at fejle under vejs. I spil er det denne form for usikkerhed der holder spilleren engageret og er især drivkraften i multiplayer spil, da det aldrig er den samme oplevelse to gange.

The loss of self-consciousness (7):

Dette er den de fleste har kendskab til når der snakkes flowteori. Nemlig at man glemmer sig selv, og bliver en del af noget større. Ens bevidsthed bliver så opslugt af den opgave man er i gang med, at man glemmer alt omkring sig.

At man mister fornemmelse for rummet omkring sig, fortæller ikke meget omkring hvordan en oplevelse skal opbygges for at opnå dette, blot at det skal være til stede. Derfor kan det være svært som spil-/leveldesigner at bruge dette punkt til noget. Ja – vi vil alle gerne opsluge brugeren, men hvordan dette stadie opnås, skal nok nærmere findes i de andre punkter.

The transformation of time (8):

At tiden flyver når man befinder sig i godt selskab, er noget de fleste kender. Brugeren skal altså have en fornemmelse af tidstab, og ikke vide hvor lang tid der er gået under beskæftigelsen med en opgave. Nogle gange kan dette ske som en direkte konsekvens af spillet. Det kan være spillet ikke løber efter et ur, men har sin egen måde at etablere spillet tid på. Det kan være spillet slutter når man har opnået et vist antal point og ikke når en timer løber ud (Salen & Zimmerman, 2004, s. 338).

Spil skal altså tilbyde en flugt fra tid, så man opnår en komplet fordybelse på trods af den fysiske verden. Der kan være forskellige tilgange til dette, men en måde kan være ved at afvikle spillet efter andet end tid. Det kan være en bestemt opgave der skal løses før spillet slutter som i "League of Legends". Her spiller tid ingen roller, og har ingen indflydelse på selv spillet. I modsætningen til et spil som "Counter Strike", hvor hver runde bliver spillet på tid (5 minutter). Her er tiden en del af spilelementet, da det ene hold skal opnå et objekt inden tiden løber ud, og det andet hold skal forhindre det – dermed bliver den fysiske tid et element i spillet.

Afsluttende

I hvert af disse elementer kan man drage klare paralleller til spil, som jeg også har gjort. Det er derfor ikke svært at se hvorfor Csikszentmihalyi's teori omkring flow ofte bliver brugt på at analysere spil. Dette betyder dog ikke at flow kun gør sig gældende i spil, eller at der opstår flow for alle der spiller. Spil har blot nogle virkemidler og en opsætning der gør det mere optimalt til at opnå flow, hvis man sammenligner Csikszentmihalyi's punkter med teorier om hvad spil er (Salen & Zimmerman, 2004, s. 338).

Salen og Zimmerman har valgt at opdele de otte elementer i to forskellige kategorier, for at hjælpe designere med at overskue hvad der er væsentligt for dem. De to kategorier er effekten af at være i flow, og ting der skal være opfyldt for at opnå flow. Listerne ser ud som følger (Salen & Zimmerman, 2004, s. 338);

Effekten af flow:

1. The merging of action and awareness
2. Concentration
3. The loss of self-consciousness
4. The transformation of time

Forudsætning for flow:

1. A challenging activity
2. Clear goals
3. Clear feedback
4. The paradox of having control in an uncertain situation

For at analysere på spil, og hvad de gør godt for at opnå en form for flow hos modtagerene, er det den sidste af de to lister vi skal kigge på, da det er her der er mulighed for at foretage ændringer. Salen og Zimmerman prøver derefter at koge det ned til en design filosofi og deres bud lyder "design meaningful play" (Salen & Zimmerman, 2004, s. 338). Jeg ved ikke om jeg er enige i den sætning, eller om man kan koge flow ned til så grundlæggende et element. Men jeg kan følge deres ræsonnement i og med at flow opstår, når der er en udfordrende opgave hvorpå vi har indflydelse.

Afsluttende teori

I dette afsnit vil jeg komme ind på de førnævnte teoriers samspil med hinanden. Dette afsnit vil således reflektere over den viden jeg har opnået i det foregående afsnit.

Hvis vi ser på afsnittet om gameplay teori, er der her et stort fokus på valg. Problemet i dette afsnit er blot at de ikke kommer nærmere ind på hvilke valg det kan være i forbindelse med gameplay. Her kan flow teorien supplere, da den beskriver vigtigheden af forskellige valg. Valg i sig selv er ikke nødvendigvis interessante, hvis det kun er det samme valg der kan træffes hele tiden. Her beskriver flow forskellige former for elementer der kan implementeres for at opnå en større spillerglæde.

Også level design opstiller en række muligheder for at skabe valg i løbet af et spil. Det kan være forskellige måder at lave layout af banerne på, der tilbyder valg undervejs. Her er det især parallel- og Hub-and-Spoke layout der tilbyder valg.

Ed Byrne beskriver ligeledes i sin bog "Game Level Design" (2005) hvorledes der skabes flow i banerne. Han bruger eksempler som at placere objekter hvor de høre hjemme i spilverden, for på den måde ikke at bryde illusionen omkring spillet. Ligeledes mener Csikszentmihalyi at man først opnår flow når spilleren er helt opslugt, og glemmer sig selv. Dette kan netop være hvis man spiller computerspil, og verden omkring en ikke virker underlig eller malplaceret.

Der er dog også punkter, hvor der kan opstå konflikt mellem teorierne. I level design afsnittet nævner jeg blandet andet "Hooks", som er en form for ekstraordinær spiloplevelse. Problemet med denne, er blot at for at få den ønskede effekt, må spilleren have færre valgmuligheder. Dette kan enten være gennem en cutscene, hvor kontrollen helt fjernes fra spilleren, for at sikre han ser på det rigtige. Eller det kan være gennem færre mulige veje gennem en bane, da man skal sikre at spilleren kommer frem til ens "hook".

I flow nævnes vigtigheden i at spillet aldrig bliver for nemt eller svært, da det vil påvirke brugeren negativt. Her er der ofte gjort brug af forskellige sværhedsgrader, for at sikre alle brugere en spændende men udfordrende oplevelse. Problemet opstår, når der ikke er fjender eller ressourcer der skal indsamles, men opgaver i banen der skal løses. I level design bliver der ofte nævnt muligheden for at guide brugeren under "Ergonomics". Men hvis man har en bruger, der er øvet inde for en bestemt genre, kan det virke for let, og dermed ødelægge deres spiloplevelse.

Der er altså forskellige steder, hvor teorierne arbejder sammen, men også er i konflikt. Derfor er det vigtigt at vi ser på hvordan disse problemstillinger håndteres i vores analyseobjekter i næste afsnit.

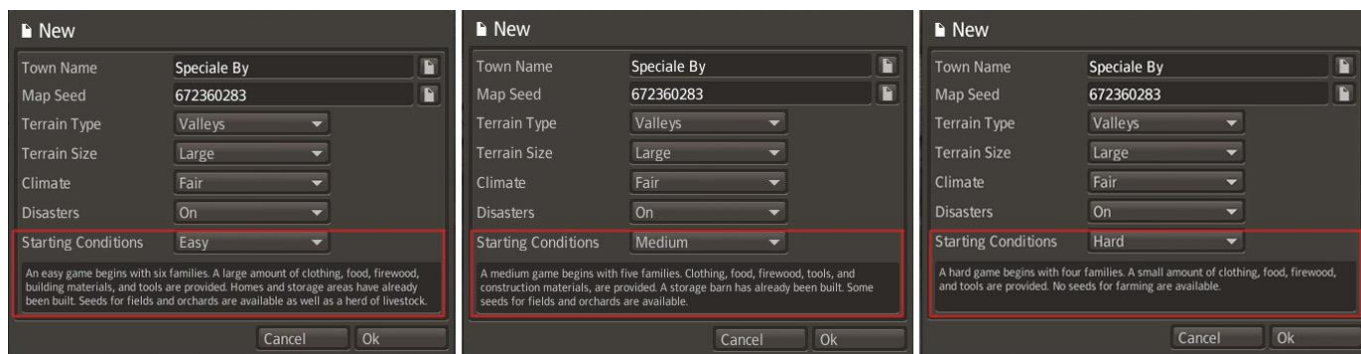
Analyse

"Banished", *Shining Rock Software, 2014*

Dette spil er en nyere titel i den klassiske sim-building genre, hvor man skal bygge en by op fra bunden. Her er målet at skabe et samfund der kan fungere med de basale behov dækket, og senere udvide for at holde hjulene kørende. "Banished" har dog ikke fokus på store moderne byer som vi kender det fra Sim City eller Cities serien, men i stedet på nybyggere i koloniale Amerika. Det betyder at byer man kreerer ikke har samme størrelse som f.eks. Sim City og infrastrukturen ikke er i fokus. Her handler det om overlevelse for ens indbyggere, og bare det at komme igennem vinteren kan være en kæmpe udfordring. Der skal samles brænde for at holde husene opvarmet i vinterhalvåret, og der skal være korn på lageret, da der ikke kan dyrkes på markerne når jorden er frossen. Alt dette er en anderledes form for gameplay elementer end det man normalt ser i strategispil – hvor der ofte er fokus på ydelser borgerne skal have adgang til, så som politi, skoler og skraldemænd.

Flow

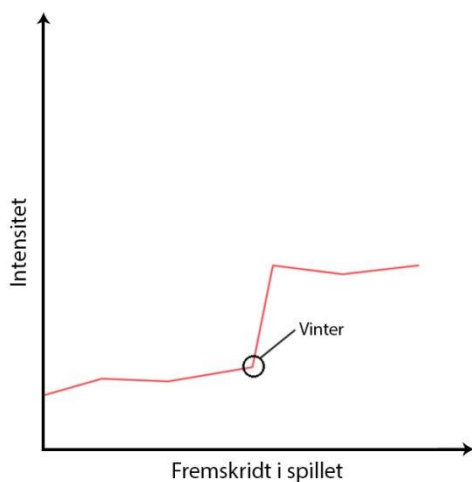
Hvis vi kigger på flow i spillet "Banished", så er der her et par ting jeg vil pointere. Det første er manglen på information til nye spillere. Der er meget begrænsede muligheder for en tutorial – en guidet tur over gameplay elementer og gennemgang af knapper og funktioner – og der er ikke mulighed for at indstille sværhedsgraden i spillet. Der er dog mulighed for at indstille hvor mange ressourcer man vil starte med, som det kan ses på billedet herunder.



Dette betyder at nye spillere vil have svært ved at få overblik over hvad de skal foretage sig i spillet. Der kan være funktioner der går tabt eller vigtige gameplay elementer der ikke bliver brugt, og dermed gør sværhedsgraden endnu større end først tiltænkt²⁵. Dette medføre en højt indgangsniveau til spillet, og kan virke meget afskrækkende på spilleren. Csikszentmihalyi forklare netop hvordan det er vigtigt at tillægge udfordringerne sådan at spilleren ikke har det for nemt eller svært²⁶. På grund af den mangelfulde introduktion til spillet, vil sværhedsgraden altså være større end designerne måske har tiltænkt. Derfor er det vigtigt at gøre sig klart, at nye spillere skal introduceres til gameplay elementer som en del af deres spiloplevelse.

²⁵ Flow teori.

²⁶ Flow teori.



Det andet punkt som jeg vil fremhæve, er i relation til den manglende mulighed for at indstille sværhedsgraden, set ud fra et gameplay standpunkt. Der er her igen tale om udfordringen med at balancere mellem flow og intensitet i spillet. Problemet i *"Banished"* opstår ikke når man starter en ny bane, men når spilleren kommer til den første vinter. Her træder nogle nye gameplay elementer i kraft som spilleren ikke har været introduceret til før. Det betyder at sværhedsgraden stiger betydeligt, og det gør det ekstra svært at overkomme udfordringen, især fordi den skal løses med planlægning tidligere i spillet. Når det bliver vinter i spillet, begynder ens borgere at fryse, og skal derfor bruge mere brænde for at holde deres huse opvarmet. Derudover har de

sværere ved at arbejde langt fra landsbyen, da de hurtigere bliver kolde i sneen – dette kan medføre at de ressourcer man tidligere havde adgang til ikke længere er en holdbar løsning. På denne måde bliver spilleren ramt af en overvældende stigning i sværhedsgraden uden nogle former for kontrol eller forberedelse.

Dette medføre ifølge flowteorien at spilleren vil miste fordybelsen i spillet, og det ikke længere er en sjov og meningsfyldt udfordring der skal løses, men en uoverkommelig forhindring. Det er altså vigtigt ikke at skabe nye forhindringer på baggrund af nye elementer som spilleren ikke før har håndteret eller er blevet bekendt med. Tanken om at vinteren skal være sværere at komme igennem er sådan set et godt element, men måden det bliver introduceret for spilleren skaber en unødvendig udfordring. Hvis spilleren klarer den første vinter, ved han nu hvad der venter senere, og her bliver vinteren altså et spændingsmoment, hvor man får testen sine evner. Problemet er bare at der ikke bliver informeret omkring dette op til den første vinter – dette medføre så et urimeligt højt hop i sværhedsgrad.

Et andet punkt som Csikszentmihalyi fremhæver der skal være overholdt for at skabe godt flow er klar tilbagemelding (feedback) til brugeren²⁷. Her er igen mangler i spillet, da der er udfordringer som spilleren ikke får hjælp til en løsning på. Et eksempel er, i spillet bliver ens borgere ældre som tiden går, og til sidst dør de. Derfor skal man have dem til at forplante sig på et tidspunkt, men det er ikke beskrevet hvordan dette skal gøres. Dette kan medføre en pludselig



²⁷ Flow "Clear goals and feedback".

kollaps i ens indbyggertal, uden nogen reel ide om hvorfor det finder sted. Igen, som da det bliver vinter første gang, er det et problem der skal løses med planlægning inden det opstår – og derfor er det næsten umuligt at overvinde første gang man oplever det. Problemet løses ved at hver kvinde og mand har deres eget hus, for hvis de bor sammen med andre, har de ikke lyst til at have sex. Dette er dog ikke noget spillet formidler til brugeren. Der er ikoner over borgerenes karakterer hvis de ikke har et sted at bo, men der er plads til op mod seks personer i et hus, hvorfor man ofte vil bygge et antal huse til ikonerne forsvinder, og derefter prioritere andre bygninger.

Også her er straffen ekstra hård på grund af et gameplay element – nemlig at nye indbyggere der bliver født ikke er arbejdsdygtige med det samme. Lige som ens borgere bliver gamle og dør, starter de også ud som børn, der ikke kan varetage opgaver for byen og derfor kun er en udgift de første 10 år. Det betyder at man ikke bare kan bygge ekstra huse og øge ens effektive indbyggertal når problemet opstår, men må vente op mod 10 år inden ens arbejdsstyrke igen bliver stabiliseret.

Hvis vi se på dette ud fra et flowteoretisk synspunkt, er der her et problem i den måde som problemet pludseligt opstår²⁸. Der kan dog argumenteres for at dette er et vigtigt gameplay element for at opretholde spænding og udfordring på længere sigt. Hvis alle udfordringer bliver præsenteret et efter et, vil spillet ikke have stressede øjeblikke, hvor spilleren oplever at miste kontrol over sin by²⁹. Dermed modsiger forskellige elementer af flow sig selv.

En ting som "Banished" gør rigtigt ifølge flow teorien, er at begrænse spillerens mulighed for at kontrollere sine indbyggere. Csikszentmihalyi taler om paradokset af indflydelse eller mangel på samme³⁰. Han beskriver hvordan det er vigtigt at brugeren ikke har total kontrol over situationen, så der ikke er tvivl om udkommet af opgaven. Dette løser "Banished" ved ikke at give direkte kontrol over indbyggerne, men mulighed for at prioritere forskellige opgaver, og så lade indbyggerne selv udføre dem i deres tempo. Det betyder at hvis der pludselig skal bygges en bygning, kan man ikke markere en række borgere og sætte dem på opgaven – man må i stedet omprioritere deres arbejdsopgaver, således de ikke længere er tilknyttet træfældning men nu er håndværkere. Dette betyder også at man skal være opmærksom på ens arbejdsfordeling konstant, da indbyggere ikke finder arbejde af sig selv. Når en arbejder er færdig med at bygge et hus, vil han ikke gå tilbage til træfældning, men blot gå hvileløst rundt i byen.

Som det kan ses på billedet til venstre, så er der her en arbejder som "builder" men ingen opgaver der skal løses, og derfor er han spildt



²⁸ Flow teori "Rhythm".

²⁹ Flow teori "The paradox of control".

³⁰ Flow teori "The paradox of control".

arbejdskraft. På denne måde skaber "Banished" en måde at styre sine indbyggere uden at være direkte i kontrol over deres handlinger. Dette giver indtrykket af individualitet hos indbyggerne og samtidig et større behov for at planlægge. Man føler sig som en borgmester der gennem arbejdsfordeling skal styre sin by.

Gameplay

Under teoriafsnittet fandt jeg frem til en lang række punkter, der alle udgjorde en del af hvad der bliver kaldt game design eller gameplay. Det var alt fra spillerens muligheder for kontrol til opgaver der kan løses på bestemte måder. "Banished" er som sagt et strategispil, og derfor er der nogle elementer under gameplay der er mere relevante at se på end andre. Dette kan f.eks. være forskellige strategiske valg der er blevet truffet omkring spillets opbygning som "mental challenge" og "dominant strategy". Den første af disse jeg vil se nærmere på er de strategiske overvejelser som spilleren står overfor.

Det er vigtigt at spil har interessante tilgange til hvordan man løser et bestemt problem, for ellers opstår det åbenlyse strategiske valg (dominant strategy). Hvis vi er på "Banished", så er der en række forskellige muligheder for at løse varierende problemer. Du skal blandet andet sørge for mad til din landsby, og her er der en række mulige valg omkring hvordan det kan ske. Problemet er dog der er en strategi der viser sig mere effektiv til at samle mad end de andre muligheder. Spilleren har mulighed for at bygge fiskehytter langs floder og søer, som producere fisk til din by. Det er dog en lang mere effektiv måde at samle mad ind på, end at sende jægere ud eller samle bær i skoven. Fiskehytterne bliver dog balanceret af afstanden til vand i forhold til din by, og på den måde skal maden også transporteres længere. Problemet er bare at fiskehytterne indsamler så meget mad, med færre arbejdere, at det stadig kan betale sig at bygge dem i næsten alle tilfælde. Her er der altså tale om et "near dominante" problem – det vil sige at der er en mulighed der er bedre end de andre, men ikke tydelig til at alle ser den eller den kan bruges i alle situationer.

Det er ikke sikkert at nye spillere inden for denne genre vil opdage at det er fiskehytter er en optimal måde at indsamle føde på, men rutinerede spillere vil hurtigt opdage sammenhængen mellem arbejdskraft og udbytte. Måde dette kunne afhjælpes ved at sikre at ens landsby har en bestemt afstand til vand, så det bliver balanceret mere lige med de andre muligheder. Problemet er blot at de baner (levels) man spiller i, er tilfældigt (random) genereret.

Fordi der ikke har siddet en person og taget højde for, hvordan banerne skal udformes, bliver det altså meget svært at balancere bygninger efter dette. Her er det altså vigtigt at level design og gameplay snakker sammen om ikke at skabe optimale løsninger for spilleren. Fordi banerne er tilfældige er det altså ikke muligt at bruge dem som en form for balance af gameplayet, og derfor skal spillet balanceres på andre måder³¹. Dette kunne f.eks. være ved at sænke den mængde fisk som bliver produceret i bygningen, men så opstår der blot et modsatte problem. Nemlig at hvis man har meget lang til vandet, kan det slet ikke betale sig at bruge bygningen.

Her er det altså tydeligt at se hvordan samspillet mellem level- og game design er en vigtig brik i strategispil.

³¹ Level design teori "Difficulty".

En måde hvorpå "Banished" for løst et problem der minder meget om dette er når det kommer til ressourcen "træ". Her skal man sende arbejdere ud for at fælde den omkringlæggende skov for på den måde at få byggematerialer til byen. Her sker der dog noget som mange strategispil ofte overser, det der hedder shadowcost. Denne skyggepris er ikke noget der fremgår af spillet, og kan derfor være svær at forholde sig til. Når man fælder et træ giver det en bestemt mængde ressource i ens beholdning – dette er hvad de fleste designer omkring. Den tid det tager at fælde træet kontra den mængde man får ud af det. Shadowcost opstår når ens arbejdere skal til at bevæge sig længere og længere for at nå til træet. Dette kan ses i spil som Age of Empires 2 (Ensemble Studios, 1999), hvor træ ikke er en begrænset ressource i banen, men det at opretholde en fast produktion vanskeliggøres ved stigende afstande.

I "Banished" er det nemlig muligt at bygge en "Forester", som har til opgave at beplante et bestemt område med nye træer, så man kan opretholde en produktion uden at skulle transportere det tværs over banen. På denne måde er der en shadowcost i starten, indtil man får bygget denne bygning, hvorefter shadowcosten forsvinder. Dette gør at spilleren i starten blot skal fokusere på at indsamle træ, og ikke tage højde for, hvor ressourcen kommer fra. Senere i spillet, når ens landsby er vokset og har flere indbyggere – og dermed et større behov – bliver det nødvendigt at sikre en stabil kilde, og dette hjælper denne bygning med til.

Alle disse punkter er nogle, der falder ind under det der bliver kaldt "mental challenge". Dette dækker som beskrevet i teori afsnittet³², over strategiske løsninger til problemer der bliver opstillet af spillet. I "Banished" er det alt fra at samle ressourcer til at planlægge hvordan ens by bedst kommer igennem vinteren.

Det dækker dog også over hvordan man planlægger sin by i forhold til det sted man starter. Der er flere forskellige ting der skal tages højde for, som kan påvirke byens grundplan på længere sig. Det kan være overvejelser omkring hvor ens ressourcer skal opbevares i forhold til de personer og bygninger der skal bruge dem³³. Hvis man vælger at placere sin "storage barn" (opbevarings lade), som indeholder maden til ens indbyggere, langt fra hvor man bygger huse, betyder det at der går mere tid med at transportere varer for ens indbyggere. Modsat så skal man sørge for at bygge sin stockpile (ressource lager) i nærheden af de produktionsbygninger der har brug for materialer derfra. Det kan være ens "wood cutter" (træhugger) som skal bruge træ fra ens stockpile for at hugge det til pindebrænde til landsbyen beboer.

Dette pindebrænde skal dog også afleveres på ens stockpile, men hentes af indbyggerne til deres huse, så her kommer der en ekstra krølle på planlægningen. Dette er eksempler på hvordan "Banished" opstiller nogle interessante "mental challenges" for spilleren, der er mere end blot hvilke ressourcer der skal indsamles.

³² Gameplay teori "Mental challenge".

³³ Gameplay teori "Mental challenge".

Level design

Når det gælder strategispil, kan det variere meget hvor fokus fra en level designer skal lægges. "Banished" er et såkaldt CMS spil (construction and management simulation), og derfor er fokus på andre ting end hvis det havde været et real-time strategy spil (RTS), hvor fokus er på at angribe og forsvare. I RTS er fokus ofte at opbygge en hær, der har til formål at besejre en modstander. De strategiske elementer i disse spil er hvilke type enheder man skal bygge, hvor der skal angribes fra og hvordan man bedst beskytter sig (Adams & Rollings, 2006, s.403). I CMS er fokus som beskrevet i det foregående afsnit et andet, nemlig at opbygge et samfund der kan opretholdes og ekspandere (Adams & Rollings, 2006, s.404).

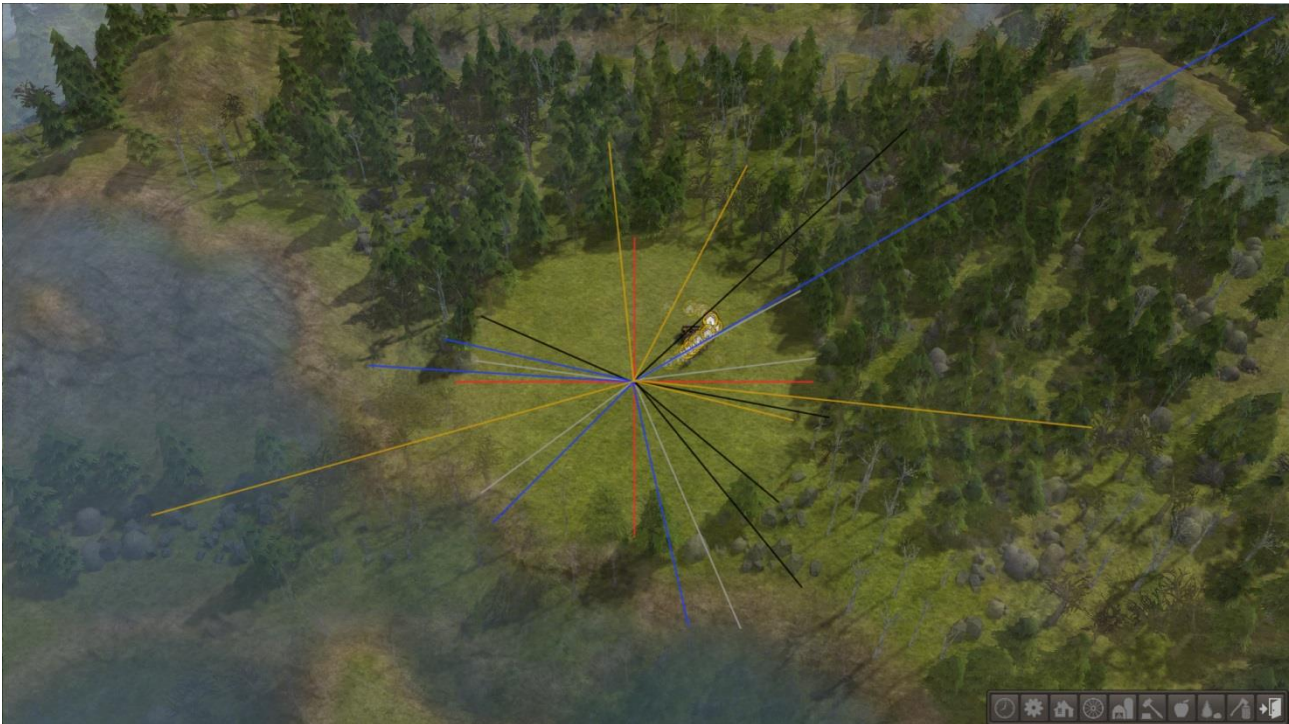
I "Banished" er fokus på at skabe en dynamisk balance mellem de bygninger man har adgang til og de ressourcer der er til stede omkring ens by. Fokus er ofte på spiller mod spillet og ikke at vinde over en anden part. Belønningen her er at se ens samfund blomstre, og ikke at besejre andre. Det er derfor også vigtigt at gøre sig klart hvordan man vil tilgå de strategiske udfordringer gennem level designet.

Som jeg var inde på tidligere, så skal der gerne være en fin balance mellem banen og de gameplay elementer der. Tidligere diskuterede jeg om fiskehytter var af strategiske overlegenhed i forhold til de baner man spiller i. Fordi "Banished" har valgt ikke at skabe deres baner i hånden, men gør det ud fra en algoritme og tilfældige numre, så kan det være svært at sikre at spillet er perfekt optimeret i forhold til hvis man havde fuldt kontrol over banens layout. Dette kan løses ved at give spilleren mulighed for selv at vælge hvor han ville starte, når banen er blevet lavet og dermed i højere grad sikre optimale forhold³⁴. Det er nemmere at designe gameplay elementer ud fra en tanke om, at spilleren i højere grad vil have kort afstand til alle ressourcer, fordi de har mulighed for at influere hvor start positionen af deres landsby skal være. På den måde kan man nedsætte antallet af fisk der modtages, uden at fiskehytten bliver ubrugelig, da spilleren nu kan træffe et strategisk valg i starten af spillet.

Fordi "Banished" gør brug af baner genereret ud fra en algoritme, er det svære at komme ind på nogle af de overvejelser der har været omkring designet af dem. Man kan dog kigge på om der er fælles træk for hvordan banerne bliver skabt, og på den måde måske komme med bud på overvejelser i forbindelse med algoritmerne.

Jeg har valgt at lave fem tilfældige baner ud fra deres eget system, for at se om der kan ekstrapoleres noget om den afstand spilleren har til de forskellige ressourcer eller andre former for data, der kan være interessant i forhold til det at skabe en bane. Resultatet af de fem baner kan ses herunder.

³⁴ Civilization V



Jeg har illustreret afstanden til de forskellige råmaterialer ved forskellige farvekoder.

- **Blå** er afstand til vand
- **Sort** er afstand til jern
- **Grå** er afstand til sten
- **Brun** er afstand til dyr
- **Rød** er den generelle frizone man starter i, og afstand til træ

Som det måske kan ses på billedet, så er den største forskellighed, afstanden til mad – enten i form af vand til at fiske ved, eller til dyr man kan jage. Dette undre mig lidt, da mad er en nøgle ressource man skal have indsamlet så hurtigt som muligt. Dette problem kan løses, hvis man kompenserer afstanden til vand, med dyr tættere på eller omvendt - dette lader dog ikke til at være tilfældet.

Afstanden til vigtige ressourcer er f.eks. et sted som man kunne have brugt som led i sværhedsgraden. Begyndere kan således hjælpes ved en nærhed i ressourcerne og mere øvede spillere kan vælge en svær bane, hvor der er længere til ressourcerne. På denne måde kan man skabe bedre flow for spilleren ved at ændre på algoritmen.

En anden ting er at forskelsbehandle de ressourcer der ligger i nærheden, efter vigtigheden i starten af spillet. Det kan være svært for nye spillere at overskue vigtigheden i mange forskellige former for ressourcer, og derfor blot prioritere lidt af det hele. Dette medføre så en mangel på føde når de kommer til den første vinter. Derfor kan man med fordel lægge jern længere væk, da dette ikke er en nøgle ressource for ens overlevelse, men noget der skal bruges til at ekspandere ens by, og hjælpe de andre industrier. På denne måde sikre man at nye spillere ikke unødvendigt indsamler ting de ikke har brug for tidligt, før senere. Det kan dog argumenteres for at evnen til at prioritere ressourcer er et af hovedpunkterne i

strategispil³⁵, og hvis man skulle følge teorien omkring level design, ville det være på bekostning af et vigtigt gameplay element.

En ting som står lidt med et ben i både level design og game design er tilføjelsen af sæson i vejret og dets indflydelse på spillet. Efterhånden som tiden går i spillet, således skifter vejret også og påvirker hvilke muligheder der er. Korn bliver høstet i efteråret og gror ikke før foråret igen, folk bliver hurtigere kolde når de går ude og kan derfor ikke tilbagelægge store afstande og der bliver brugt mere træ for at holde folk varme. Alle disse ting er ting som spilleren skal forholde sig til, og planlægge sig fra i godt tid. Man kan ikke begynde at fælde træ i november, for at sikre en rigelig mængde over vinteren.

Sæsoner er derfor en smart måde at sikre en udvikling i en ellers statisk bane, der sikre at spilleren bliver udfordret af miljøet, ud over det normale.

³⁵ Gameplay teori "Mental challenge".

Delkonklusion

"Banished" er i høj grad en titel der fokuserer på CMS elementet og gameplay er den klare drivkraft. Der er stor fokus på at skabe en udfordrende titel på bekostning af nye spillere, og det er op til spilleren selv at finde ud af at overleve. Det handler i høj grad om at planlægge sig ud af problemer i god tid, for når vinteren kommer, er det ofte for sent.

Der er en række teoretiske problemer i "Banished", som kunne være løst med en større fokus på et samarbejde imellem level design og game design. Blandt andet kommer jeg ind på fiskehytterne, som virker til at være et overlegent valg til mad. Dette kan omgås ved at inddrage banen mere i design processen og skabe nogle rammer for hvor langt der er til vand, så det bliver nemmere at justere værdierne på fisk. Fordi banerne tilsyneladende er tilfældelige med deres afstande til ressourcer, bliver det svært at fortage værdiændringer uden at sværhedsgraden bliver meget svingende.

Strategispil i denne genre benytter i høj grad tilfældigt generede baner, og når det er tilfældet er det vigtigt at have gode algoritmer de bliver skabt ud fra – især når spilleren ikke har indflydelse på deres startposition i banen.

Derud over kunne "Banished" lære noget af andre typer strategispil, som har fokus på spiller mod spiller. Det kan være spil som Starcraft 2 der skaber baner ud fra et princip om symmetri, så det altid er fair for begge spillere. Da "Banished" mere er et sandbox spil end et grid layout, så er det måske mere titler som "Age of Empires 2" (AoE 2), som også generer banerne ud fra en algoritme. "AoE 2" sørger for at bestemte ressourcer ligger inde for bestemte afstande af spilleren. Her er mad og træ tæt på, men sten ligger lidt længere væk og guld ofte længere endnu.

"Banished" gør en del ting rigtige i forhold til teorierne, under især gameplay, for at skabe en oplevelse for spilleren, men halter under level design. Fordi der er fokus på gameplay og ikke på level design bliver der tydeliggjort nogle fejl, som ellers kunne være undgået – på den måde viser det vigtigheden i at fokusere på begge når man laver strategispil.

Der er dog også steder hvor der er konflikt mellem de to designtilgange, og der derfor ikke kan opnås en total teoretisk spiloplevelse.

Uncharted 3 Drake's Deception, Naughty Dog, 2011

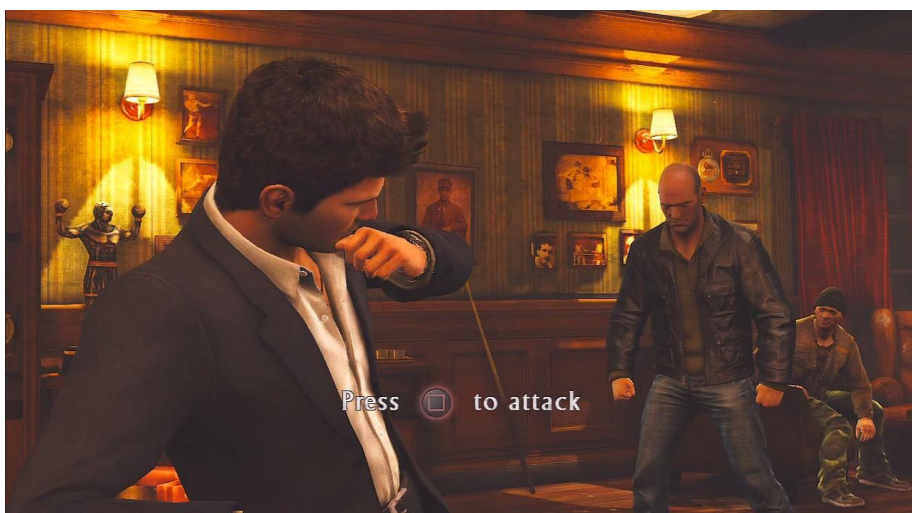
Uncharted 3 er den nye titel i serien om Nathan Drake, eventyren der rejser verden rundt i jagten på forsvundne skatte. Uncharted følger efter en lang række kendte adventurespil, som "Tomb Raider" serien (Core Design, 1996-2003), og klassikere som "Curse of Money Island" (Lucas Arts, 1997). Spillet går ud på at klare forskellige udfordringer, som hovedsageligt består af fysiske forhindringer som at kravle rundt på klipper eller at springe fra objekt til objekt. Der indgår dog også fjender, som skal overvindes på forskellige måder – enten ved hjælp af våben eller ved hjælp af de omgivelser man befinder sig i.

Narrativet er et af de bærende elementer i denne genre, og derfor er der en række begrænsninger som må tages i betragtning når det gælder gameplay og leveldesign. Blandt andet er det svært at fortælle en medfølelse historie, hvis spilleren skal have en lang række forskellige valg i løbet af spillet, da man ikke længere kan skrive til bestemte situationer. Derudover er det ikke de strategiske elementer der er i fokus her, men gameplay elementer og leveldesign. Der er ikke behov for at stoppe op og tænke over langsigtede løsninger på ens problemer, da de fleste udfordringer vil være klaret på relativ kort tid.

Flow

Uncharted 3 gør mange ting rigtigt når det kommer til flow. Hvis vi ser på hvordan den enkelte spiller har mulighed for at indstille sværhedsgraden er der fem forskellige niveauer at spille på – Very easy, easy, normal, hard og crushing (kræver man klare hard først)³⁶. Allerede her kan man se en klar forbedring over Banished, hvor der ikke var nogen mulighed for at ændre på sværhedsgraden inde i spillet, men kun udgangspunktet i starten. Ikke bare muligheden for at ændre på niveauet inde i spillet, men også at de sikre at nye spillere ikke ved en fejl tager den sværeste, da det er påkrævet man først klare spillet på hard³⁷. På den måde sikre Naughty Dog at spillere med større sandsynlighed for en sværhedsgrad der er passende, og på den måde optimere deres flow.

Uncharted 3 bruger også den første bane i spillet, til at lære spilleren omkring de forskellige gameplay funktioner der er i spillet. Efter at have set en kort cutscene³⁸ i starten af spillet, hvor Drake indleder et slagsmål, er det første spilleren bliver præsenteret for en forklaring på hvordan man slås. Dette er for at sikre, at selv nye spillere til serien ved hvad de skal gøre.



³⁶ Flow teori

³⁷ Level design teori "Ergonomics"

³⁸ Kort film i spillets univers, ofte brugt til at drive narrativet.

Hele den første bane er således en introduktion til de forskellige måder man kæmper på. Som Csikszentmihalyi beskriver, så er det vigtigt at spillet er udfordrende i forhold til brugeren, og her skaber Naughty Dog en base for, hvilke rammer de senere kan forvente spilleren at have kendskab til. På den måde bliver det nemmere at sikre en god flow oplevelse for spilleren, da der ikke vil mangle den information der skal bruges for at overvinde forhindringer³⁹.

Ikke nok med at man bliver præsenteret for, hvordan man kæmper i spillet, men de forskellige typer fjender bliver også introduceret. Der er almindelige håndlangere man skal overkomme ved at slå på dem, og så er der et ekstra stort muskelbundet, der skal håndteres på en bestemt måde⁴⁰ – dette er information man får brug for senere i spillet, da denne type fjender bliver brugt til at øge sværhedsgraden løbende.

Efter man bliver præsenteret for kampsystemet i en meget afgrænset bane som det første, er anden bane en introduktion af Nathan Drakes mulighed for at bevæge sig rundt i omgivelserne. Denne bare danner lige som den første, grundlag for den grundviden spilleren skal være i besiddelse af for at klare resten af spillet. Her foregår historien 20 år før den første bane, og man styre her en ung Nathan Drake. Spilleren får her lov at bevæge sig rundt i større omgivelser og interagere med verden omkring sig. Der er forskellige gameplay elementer som bliver forklaret i starten af denne bane, som Drakes notesbog der indeholder spor og information omkring forskellige personer, steder og mulige udfordringer. Flow beskriver vigtigheden af klar



feedback⁴¹, og her gør Uncharted 3 det helt rigtigt. Når brugeren har mulighed for at opsoge information omkring objekter han er i nærheden af, i Drakes notesbog, kommer der et lille ikon nede i venstre hjørne. Dette er med til at indikere objekter af interesse og hjælpe spilleren til at regne ud hvad næste skridt kan være⁴².

Grunden til at der bliver præsenteret så mange elementer i denne bane, og ikke tidligere, er at der ingen fjender er til at forstyrre spillerens oplæring. I den tidligere bane var der kun fokus på kamp, da dette er en intensiv situation og spilleren hurtigt kunne miste overblikket hvis hun skal forholde sig til flere informationer⁴³. I denne bane er der ingen stressende elementer til at forstyrre spilleren og derfor er det nemmere at præsentere flere funktioner uden at det virker uoverkommeligt.

³⁹ Flow teori "Clear goals and feedback".

⁴⁰ Flow teori "A challenging activity that requires skills".

⁴¹ Flow teori "Clear goals and feedback".

⁴² Flow teori "Clear goals and feedback", Level design teori "Ergonomics".

⁴³ Flow teori "The paradox of having control in an uncertain situation".

Efter unge Nathan har bevæget sig rundt på et museum, og spilleren har lært omkring notesbogen og det at finde objekter af interesse, bliver han smidt på gaden – og det er nu tid til at spilleren skal lære klatring og at navigere i fysiske forhindringer.

Der er altså forskellige scener til hver type information der skal gives, og spilleren er aldrig i tvivl om, hvad der nu er i fokus⁴⁴. På den måde opretholder man informationsstrømmen, uden at overvælde brugeren.



Faren for at slippe spilleren løs, i hvad der ligner en by, er at han farer vild eller ikke går i den intendede retning. Dette løser Naughty Dog ved at have en karakter man skal følge efter. Idet spilleren bliver smidt på gaden efter en kort cutscene, siger den unge Nathan højt; "there he is" og kameraret panorere mod en mand i baggrunden. Efter han er drejet om et hjørne og spilleren går efter, bliver der igen kommunikeret ved hjælp af spillets figur –

denne gang siger Nathan; "I gotta keep up with him"⁴⁵.

Denne måde at kommunikere information til spillerne, at sikre at de ikke misforstår hvad opgaven i banen er, og at det ikke bryder illusionen om indlevelse, da det bliver sagt inde i spillet og ikke ved f.eks. at skrive det i toppen af skærmen.

Man kan dog argumentere for at dette er at guide spilleren i for høj grad. Der er her ingen udfordring for spilleren i selv, at prøve at komme igennem banen. Øvende spilleren vil måske endda finde disse baner kedelige og trivielle, hvilket er faren når der ikke er tale om det første spil i en serie.

Som jeg også var inde på under Banished, så taler Csikszentmihalyi om kontrol af ens karakter, og forklarer at flow opstår når der er kontrol, men udfaldet stadig er usikkert. Uncharted 3 gør her brug af en interessant teknik for at skabe spænding og intensitet i bestemte baner af spillet. Når spilleren har lært at bevæge sig rundt, hoppe fra platform til platform og generelt fået introduceret bevægelse, kommer der en sekvens hvor alt dette nu skal afprøves i højt tempo⁴⁶. Spilleren har stadig kontrol over unge Drake som sædvanlig, men i denne bane er kontrollen med kameraret mere begrænset, og det er derfor svært for spilleren at se hvad der kommer omkring det næste hjørne. Dette koblet med at flere fjender jagter en øger intensiteten af banen⁴⁷. Spilleren ved hun skal flygte, og hvilken retning hun skal i, men har ingen ide om de forhindringer der kommer lige foran. På denne måde opnår Naughty Dog at skabe spænding og en følelse af usikkerhed omkring hvor vidt man kan

⁴⁴ Flow teori "Clear goals and feedback"

⁴⁵ Flow teori "Clear goals and feedback"

⁴⁶ Flow teori "A challenging activity that requires skills"

⁴⁷ Flow teori

håndtere de pludselige forhindringer der dukker op⁴⁸. Dette er en smart måde at tilgå princippet omkring det at have kontrol, mens situationen stadig er usikker.

Gameplay

Når man ser på gameplay i adventurespil som *Uncharted 3*, er det vigtigt at have fokus på samspillet mellem dem og de opgaver der tilgås. I dette afsnit, vil jeg blandet andet kigge på brugen af våben, hvordan man tilgår fjender, udfordringer og koordination.

Hvis vi ser på den mest åbenlyse udfordring der er i *Uncharted 3*, nemlig fjenderne – bliver de ofte præsenteret uden at sanse at Nathan er til stedet. Dette gør er at der er flere forskellige fremgangsmåder tilgængelige for spilleren til at løse problemet med at overvinde disse fjender. Spilleren kan vælge at styrte ind med våbnene trukket, og prøve at overvinde fjenderne gennem direkte kamp - her ligger udfordringen i ikke at blive ramt, at holde sig dækket og undgå at fjenden flankere én. Denne måde at tilgå fjender på, skaber en meget dynamisk oplevelser for spilleren, da der vil være en direkte reaktion på hvordan spilleren argerer. Det kan være at man holder sig bag en dækning længe, og derfor vil fjenderne begynde at flankere en. Dette gøres for at spilleren ikke blot kan vælge en position og så blive der, mens man prøver at skyde fjenderne – man tvinger altså spilleren ud i mere usikre situationer⁴⁹.

Hvis man stormer frem mod dem, vil de i mange tilfælde selv søge dækning, for at undgå at blive ramt. Der er altså dynamiske reaktioner på, hvordan spilleren agere når fjenderne har opdaget Nathan.

Den anden måde at tilgå fjender på, er ved at snige sig ind på dem, og prøve at nedlægge dem en efter en. Udfordringen er her, ikke at blive set, mens man prøver at snige sig ind på modstanderne. Her reagerer fjenderne ikke dynamisk på ens bevægelser, da de ikke er klar over tilstedeværelsen. De vil typisk bevæge sig efter et mønster, som spilleren så kan overvåge og fortage en strategisk beslutning om, hvornår det er optimalt at slå til mod en given fjende. Denne tilgang fordrer altså mere til planlægning og udførelse af denne.

At tilbyde spilleren flere forskellige tilgange til at klare et givet problem, er netop hvad gameplay har fokus på⁵⁰. Der er ikke en af disse tilgang der er mere valid end den anden, og det er derfor helt op til spilleren, at vælge hvilken tilgang der passer bedst til hende. Dette sikrer i højere grad en indlevelse i spillet fra den enkelte spiller⁵¹, da denne kan agere som hun har lyst til, i stedet for at spillet dikterer fremgangsmåden.

Det skal dog siges at der er forskellige baner i *Uncharted 3*, hvor dette valg bliver truffet for spilleren, og han enten er tvunget til at skyde sig igennem en række fjender eller snige sig forbi, da man ellers fejler banen. Problemet med den teoretiske tilgang omkring valg til spilleren, er netop at det er utrolig svært at skabe intense øjeblikke eller cinematiske oplevelser. Fordi teorierne taler for valg til spilleren, bliver det altså til et fravalg for designerne.

⁴⁸ Flow teori "The paradox of having control in an uncertain situation".

⁴⁹ Gameplay teori.

⁵⁰ Gameplay teori.

⁵¹ Flow teori "The merging of action and awareness".

Et andet gameplay element, der er med til både at hjælpe spilleren, men også skabe anderledes opgaver er Drakes notesbog. Notesbogen bliver brugt til at skabe forskellige former for puslespil og opgaver, som spilleren skal løse i et aflukket område før han kan fortsætte⁵². Her vil der ofte ikke være fjender, da opgaven er at klare gåden med brug af hovedet, frem for musklerne. Disse former for opgaver kombinerer



ofte hvad Adams og Rollings kalder "hand-eye coordination" og "mental challenge". Det mentale i opgaven ligger i at finde ud af hvordan den løses, hvilke hjælpemidler der skal gøres brug af osv., mens koordinationen er at nå til det punkt man er kommet frem til.

Som det kan ses på billedet ovenfor, så bliver der her gjort brug af både det mentale og af koordinationen. Spilleren skal regne ud hvad billedet betyder, derefter finde det sted i banen hvor det passer ind. Dette kan være efter en række mindre klatreopgaver eller blot at skulle gå meget præcist. På den måde kan der altså skabes opgaver der stimulerer spilleren på mere end blot bevægelse og skydefærdigheder⁵³.

Et andet eksempel på en opgave der kombinerer det mentale med noget fysisk finder sted senere i spillet. Her er Nathan fanget i et hul, som han ikke kan komme op af. Det er her op til spilleren at regne ud hvordan denne opgave skal løses. Da dette er en mindre opgave uden hjælp fra notesbogen, bliver der givet et eksempel på løsningen, da man falder ned i hullet. Her står spilleren nemlig på en lille afsats, og søjlen der



⁵² Gameplay teori "Mental challenge".

⁵³ Gameplay teori "Hand-eye coordination".

bærer denne bliver skudt væk af en fjende, som medfører at Nathan triller ned i hullet, og ikke kan komme op.

Søjlen som blev skudt væk, ligner den spilleren nu skal vælte for at komme op. På den måde bliver løsningen altså præsenteret for spilleren uden at bryde indlevelsen. Som det kan ses på billedet til venstre, er søjlen omgivet af træ i en stærk rød farve, som er med til at henlede opmærksomheder på denne⁵⁴. Efter spilleren har fundet ud af at det er søjlen der skal væltes, skal man blot tage sit våben frem og skyde den. Naughty Dog har dog været opmærksom på, at spilleren kan komme til denne situation uden ammunition, og der ligger derfor altid et gevær i hullet.

Dette eksempel viser altså en mindre udgave af opgaven med kortet oven for, og viser hvordan Uncharted 3 er fyldt med små gameplay elementer der er med til at øge spillerens fornøjelse⁵⁵.

Jeg er enig i vigtigheden af at indlægge opgaver i løbet af et spil, men det er vigtigt at det ikke bliver trivielt. Hvis dette var fjerde eller femte gang man skulle løse denne opgave, ville den ikke længere være spændende, men et irritationsmoment. Teorien berører ikke dette, men overlader det til andre tilgang at tage højde for.

Det sidste jeg vil omtale under gameplay er valg af våben, og om der er nogle der fordrer til "dominant" eller "near dominant" problemløsninger⁵⁶. Uncharted 3 har en lang række våben, lige fra pistoler til maskingeværer og raketkastere. Blandt disse er det tydeligt at se hvilket det gør størst skade, nemlig raketkasteren – men hvordan er denne så ikke et dominant valg? spillet vælger at justere valget af våben på, den mængde ammunition der er til rådighed til våbenet gennem en bane. Dette er en meget almindelige måde, at tilgå problemet med forskellig styrke på de evner spilleren har til rådighed. I spil uden våben er det ofte en timer der bestemmer, hvor ofte du kan bruge en evne, og der er længere tid jo kraftigere evnen er⁵⁷. I Uncharted 3 gælder det samme princip, nemlig at begrænse brugen af raketkasteren ved at holde igen med ammunitionen der er tilgængelig til den. På denne måde kan man sikre at spilleren ikke er for stærk i forhold til de opgaver eller fjender hun er stillet overfor.

Der er dog en enkelt situation, hvor der opstår et dominant valg. Dette sker, når fjender kaster granater efter Nathan – her har spilleren mulighed for at samle granaten op og kaste den tilbage mod fjenden. Fordi det ikke går ud over spillerens egen beholdning af granater, vil dette valg i næsten alle tilfælde, være det bedste. Naughty Dog har prøvet at gøre det mindre dominant, ved at øge sværhedsgraden af denne teknik, hvilket blot medføre en større kløft mellem nybegyndere og øvende.

⁵⁴ Level design teori "Ergonomics".

⁵⁵ Gameplay teori.

⁵⁶ Gameplay teori "The dominant strategy problem", "Near dominance".

⁵⁷ Gameplay teori.

Leveldesign

Adventure spil er meget kendt for deres fokus på, hvordan spilleren kan bevæge sig rundt, og skabe udfordrende miljøer som skal overvindes⁵⁸. Dette er noget der blev grundlagt helt tilbage i de gamle adventurespil fra 80'erne og 90'erne som "Curse of the Monkey Island" og senere "Tomb Raider". I de gamle sidescrolling titler var det ofte narrativet der var drivkraften, og det var lysten til at opleve historien der skulle holde folk interesseret.

Da det første "Tomb Raider" (Core Design, 1996) udkom tilbage i 1996 skiftede fokus dog fra at være drevet af narrativet til et mere action præget. Der var nu mulighed for at bygge store baner i 3D, som åbnede op for anderledes og nye gåder der skulle løses. I 2007 kom det første spil i Uncharted serien, og her var der igen en fornyet fokus på historien – dog uden at gå på kompromis med de store baner og gåder.

Uncharted har haft stor succes med deres tilgang til det moderne adventurespil. Her er det igen historien der er drivkraften, men i samspil med den verden spilleren befinder sig i. Hvor man i gamle spil skulle gå på opdagelse i en enkelt scene, har man i dag mulighed for at opleve hele verdner gennem spil.

En af de ting som Uncharted 3 gør særlig godt, er den måde de guider brugeren gennem deres baner på⁵⁹. I gamle dage kunne det tage lang tid at finde frem til den pixel man skulle trykke på for at finde løsningen og frustrationerne over den manglende information kunne være stor. Betragter vi Uncharted 3, ser man hints og tegn der skal være med til at guide spilleren i den rigtige retning⁶⁰, så frustrationerne aldrig bliver større end glæden ved at spille. Dette ses blandet andet i tredje bane af "Uncharted 3", som er en introduktionsbane til hvordan man kommer omkring.

⁵⁸ Analyseobjekter "3rd-Person"

⁵⁹ Level design teori "Ergonomics".

⁶⁰ Level design teori "Ergonomics".

Der er en situation, hvor unge Nathan har fulgt efter en person til en villa, og personen lukker døren efter sig. Der er ingen forklaring på hvad spilleren nu skal gøre, ud over at Nathan højt siger; "looks like he's going upstairs" og en kort kamerapanorering. Men som man kan se på billedet herunder, er farven gul mere tydelig end de andre. Kantstenen på hver side af bygningen er begge gule, og leder mod døren og på hver side af den, er der tydelige gule mursten.



Dette er en metode som Naughty Dog tidligere har gjort brug af for at hjælpe spilleren til at forstå, at dette er elementer i banen man kan interagere med. Spilleren bliver på denne måde dragt mod de stærke kontrastfarver, og på denne måde lære de hvad de skal se efter i fremtiden. Dette er hvad Ed Byrne betegner som god ergonomi i teori afsnittet.

Man skal dog være opmærksom på at spilleren, som sådan ikke kan fare vild i banerne i Uncharted, da banerne er bygget op efter det lineære layout princip⁶¹. Som jeg også kort beskriver i teori afsnittet, ligger udfordringen ikke i at træffe det rigtige valg omkring fremgangsmåde, men at finde den rigtige fremgangsmetode. Fordi Uncharted 3 gør brug af denne struktur i deres baner, er det vigtigt at spillerne på anden måde er optaget, så han ikke bemærker de manglende valg i retningsmuligheder.

Naughty Dog gør her brug af små arealer, som man ankommer til og her skal løse en opgave – det kan enten være at komme forbi en række fjender eller løse en gåde. Når dette så er klaret får spilleren adgang til den næste del. Imellem disse arealer er der så en række forskellige miljøer der skal overvindes, dog ofte af simpel karakter.

Denne måde at strukturere banerne på har den fordel, at det tager højde for intensiteten. Der er ofte højt tempo og stressede situationer i arealerne, og modsat er det ofte en mere lineær og rolig oplevelse imellem disse. Dette vil blive betragtet som god rytme i spillet, som jeg også beskriver i teori afsnittet

⁶¹ Level design teori "Lineært layout".

leveldesign⁶². Dette giver spilleren mulighed for at reflektere over hvad der lige er sket og komme ned i tempo igen, så den næste arena igen føles stressende. Hvis ikke dette var tilfældet ville spilleren aldrig opleve forskellige følelser hos sig selv, og når noget er konstant, bliver det normalt – på den måde mister de store øjeblikke altså værdi hvis ikke der er rolige til at skabe kontrast⁶³.

Det sidste jeg vil forholde mig til i Uncharted 3, er hvad Byrne beskriver som "hooks". Disse bliver beskrevet som unikke oplevelser, som adskiller baner fra hinanden. På billedet herunder, kan man se hvordan en korridor på et skib, spilleren tidligere har været igennem, nu er omdannet til en skakt, da skibet er ved at synke og nu ligger lodret i vandet.

På denne måde kan man bruge baner som spilleren kan genkende, men på nye måder. Hvad der før var en lampe på væggen er nu en måde at klatre op af skakten⁶⁴.



⁶² Level design teori "Rhythm".

⁶³ Level design teori "Rhythm".

⁶⁴ Level design teori "Hooks".

Delkonklusion

Uncharted 3 gør rigtig mange gode ting, når det kommer til at designe deres baner. De har taget højde for at spilleren ofte skal guides gennem verden når der optræder meget information. Dette gøres ved hjælp af stærke kontrastfarver, kamerapanoreringer og verbale hints gives af karakterne i spillet. På denne måde bryder Uncharted 3 aldrig det fordybende aspekt, som Csikszentmihalyi beskriver under flow.

Der er dog visse mangler i spillet, når det kommer til gameplay. Der er ikke mange valg under vejs, og de mest interessante er ofte hvilke våben der skal gøres brug af. Det er ingen tvivl om at Uncharted 3 er bygget op omkring historien og den verden man befinder sig i, men det tager alligevel lidt fra oplevelsen når man som spiller ikke har større indflydelse på begge disse.

En måde Naughty Dog kunne have implementeret mere gameplay, kunne være ved at begrænse den mængde liv Nathan får tilbage efter han er blevet såret. I Uncharted 3 genererer han liv indtil han er god som ny. Her kunne det være mere interessant at skabe nogle dynamikker omkring at være blevet ramt. Det kan være man selv skal få kuglen ud af såret, eller blot lægge en forbindelse - den tid det tager, er så en mulighed for fjenden at nærme sig. Dette vil give nogle spændende situationer, hvor spilleren skal prioritere om han vil have liv tilbage, eller sikre at fjenden ikke kommer tæt på. På denne måde bliver der skabt et større fokus på dynamiske valg igennem spillet.

Uncharted 3 er et tredjeperson adventurespil, og kan derfor ikke gøre brug af de samme gameplay elementer som andre genrer, men der er stadig mulighed for at udvide funktioner for at øge de interessante valg hos spilleren.

Derud over kunne det have været interessant at opleve en mere åben tilgang til deres leveldesign, hvor der var andet end korridorer og arenaer man skal igennem. Det føles en smule afgrænset, og selv om Naughty Dog guider spilleren så meget som muligt, bryder det illusionen om det frie valg endnu mere, når man opdager en væg eller blindgyde.

Half-Life 2, Valve Corporation, 2004

Half-Life 2 (Valve, 2004) er efterfølgeren til det utroligt populære spil Half-Life, der udkom i 1998. Spillet er et klassisk first-person-shooter (FPS), hvor spilleren indtager rollen som protagonist, der er katalysator for spillets historie.

Man spiller som Gordon Freeman, en forsker der aldrig siger noget, som ankommer til City 17, en by under massiv overvågning og en diktatorlignende figur i kontrol. Det er nu spillerens opgave at finde ud af hvad der foregår, og hvordan denne undertrykkelse kan stoppes. Undervejs i spillet skal der løses forskellige opgaver, styres biler og både samt bekæmpes fjender af forskellige typer.

Der var en lang række FPS spil med stor succes inden Half-Life 2, blandet andet "Doom" (id Software, 1993-1997) serien og "Duke Nukem 3D" (3D Realms, 1996). Alle disse titler havde dog et klart fokus på at skyde fjender og mindre på hvordan de blev præsenteret. Half Life redefinerede denne genre, ved at skabe et spil hvor der var fokus på realisme og detaljer⁶⁵. Denne måde at tænke spil på, var noget Valve byggede videre på med "Half-Life 2".

Flow

Spilleren ankommer til City 17 med et tog, efter at være blevet vækket af G-Man. Gordon har ingen våben, eller evner på dette tidspunkt – spilleren er kun i stand til at gå og kigge rundt. Dette introducer spilleren for de helt basale færdigheder, som at kigge og bevæge kameraet uafhængigt. Man kan dog argumentere for at dette er en unødvendig rolig måde at forklare spilleren omkring bevægelse, da det er andet spil i en serie, samt fra den mest populære spilgenre – hvor der sjældent er afvigelser i styring. Denne form for introduktion er ikke typisk i FPS, hvor spilleren ofte starter med et våben, og bliver sat op mod en række mindre farlige fjender for at sikre at de kan håndtere situationen⁶⁶.

På togstationen går spilleren rundt og kan høre forskellige mennesker, der alle ser ud til at have det dårligt, tale. De taler om situationen i spillets verden og ved hjælp af den dialog opnår spilleren information, uden at bryde illusionen omkring universet⁶⁷. Mange nye spil informere spilleren omkring verden gennem optagelser, som brugeren selv skal gå rundt og finde⁶⁸ - men det virker mere overbevisende når det sker omkring en, på trods af manglende interaktion.

På dette tidspunkt, er spilleren ikke klar over hvad målet er, og hvorfor man er ankommet netop her. Flow beskriver, hvordan det er vigtigt der altid er et mål for spilleren⁶⁹. Men det lader ikke til at gøre noget, at spilleren ikke har et mål – dette sørger blot for at han undersøger togstationen, og på den måde kommer i kontakt med mere dialog omkring universet. Der kan altså her argumenteres for, at et klart mål i form af enten en tidligere dialog eller en tekst på skærmen ville begrænse andre former for dybde. Det at have klare mål, kan blot være en faktor der begrænser udforskning, da spilleren allerede er klar over formålet, og derfor søger den hurtigst mulige vej mod dette. Det er derfor meget vigtigt at holde begrebet om et klart

⁶⁵ Gamespot anmeldelse af Half-Life 20.11.98 (<http://www.gamespot.com/reviews/half-life-review/1900-2537398/>)(26.02.15).

⁶⁶ Battlefield 4 (DICE, 2013).

⁶⁷ Flowteori, "The loss of self-consciousness".

⁶⁸ Dead Space (Visceral Games, 2008).

⁶⁹ Flowteori, "Clear goals and feedback".

mål, op mod den måde man ellers tilbyder information i spillet. Havde der været et klar mål i "Half-Life 2", der fortalte spilleren hvor han skulle gå hen, ville det være nødvendigt at tilbyde information omkring spilverden på en anden måde, der måske ville bryde indlevelsen mere.

Det næste jeg vil fokusere på er måde hvorpå spilleren lære at interagere med objekter i omgivelserne. Den afgrænsede scene på togstationen har forklaret bevægelse og beskrevet stemningen i universet.

I samme ombæring kan man se på feedback for spilleren, som også hører under flowteorien. Her bliver vigtigheden af at brugeren hele tiden har adgang til relevante informationer⁷⁰, for at kunne bevare overblikket. Mange spil gør her brug af en HUD⁷¹ uden at komme med en retfærdiggørelse for, hvorfor denne information er på skærmen i for eksempel "Call of Duty Black Ops 2" (Treyarch, 2012). I "Half-Life 2" er disse informationer ikke tilgængelige før Gordon modtager sin HEV (Hazardous Environment) dragt. På denne måde retfærdiggøres informationens tilstedeværelse på skærmen overfor spilleren – det vil sige feedback og indlevelse smelter sammen.

Denne metode til at sikre at spilleren forbliver fordybet i universet er noget der vinder større tilslutning hos udviklere også. Som tidligere nævnt, så har "Call of Duty Black Ops 2" informationerne direkte på skærmen, uden nogen form for inkorporering i spillet, som det kan ses på billedet herunder til venstre. I den nyeste titel i Call of Duty serien "Advanced Warfare" (Sledgehammer Games, 2014) er denne information nu blevet en del af universet, som det kan ses på billedet herunder til højre. Dette viser vigtigheden, ikke bare fra et teoretisk synspunkt, i at skabe så meget indlevelse som muligt.



Jeg er enig i at det er vigtigt at skabe indlevelse og prøve at gøre så meget information som mulig til en del af spillet. Dette kan enten være gennem HUDs i FPS spil, som vi ser det i "Half-Life 2" og "Advanced Warfare". Det kan dog være problematisk inde for andre genrer som strategispil, da der både skal være et overblik, samt mange ting der skal holdes styr på. Derudover kan de argumenteres for, at spil der ikke er i første person allerede tilbyder mindre indlevelse og derfor har et mindre behov for at opretholde fordybelsen gennem den tilgængelige information.

Et andet element under flow, som "Half-Life 2" også berører, er paradokset omkring kontrol i usikre situationer⁷². Det er klart at der aldrig må være sikkerhed omkring udfaldet af en given situation, da det vil

⁷⁰ Flowteori, "Clear goals and feedback".

⁷¹ Heads Up Display – Kan vise ting som liv, mission status, og ammunition.

⁷² Flowteori, "The paradox of control".

fjerne al spænding for spilleren⁷³. Men der er stadig mulighed for at variere graden af den kontrol spilleren oplever, alt efter hvilken sværhedsgrad og hvilket pres man vil sætte brugeren under. Dette viser "Half-Life 2" i en bane, hvor spilleren endnu ikke har fået våben eller evner. Man befinder sig i en bygning, der pludselig bliver gennemsøgt af fjender, og spilleren bliver nødt til at flygte gennem rum og korridorer for at prøve at slippe væk. Dette er et godt eksempel på, hvordan mindre kontrol øger usikkerheden omkring situationen for spilleren.

Hvis spilleren i dette tilfælde havde et våben, ville han have kunnet skyde sig ud af denne situation – og hvis spilleren er erfaren inde for denne genre, øger det kun sikkerheden på udfaldet til hans fordel.



Som det kan ses på billedet ovenfor, kommer der en fjende mod spilleren, og dette gør at han skal reagere hurtigt og måske ændre sig løbebane til at følge den røde pil, i stedet for at gå ned af trapperne. På denne måde stresser det spilleren mere, når han ikke har mulighed for at forsvare sig mod eventuelle fjender der måtte dukke pludseligt op⁷⁴.

⁷³ Flowteori

⁷⁴ Flowteori, "The paradox of control".

Man kan dog spørge om hvorfor denne metode så ikke bliver brugt mere i "Half-Life 2" – og her er svaret nok at den også begrænser gameplay. Det kan være en god metode til at illustrere faren ved fjender, men det låser samtidig også for nogle muligheder for at give spilleren valg. Vi kan her se, at i situationer som denne, bliver spilleren ofte frataget muligheden for at foretage valg, og oplever måske situationen som værende "on rails"⁷⁵. Her er der altså en direkte konflikt mellem flow, og vores definition af hvad et digitalt spil er. Dermed ikke sagt at fordi der optræder momenter i spillet, hvor spilleren oplever en begrænset kontrol, er det ikke længere et spil – men det er paradoksalt at det taler mod gameplayet. Det er derfor vigtigt at være opmærksom på, hvor ofte denne teknik bliver brugt og om spillet kunne have været bedre med valg i stedet for fravalg for spilleren.

⁷⁵ "Være på skinner" – Bliver ofte brugt negativt om situationer, hvor spilleren ikke har indflydelse ud over at trykke på en knap.

Gameplay

Nu har vi set på, hvordan flow kan påvirke spilleren og de muligheder det åbner op for, hvis det bliver taget med i ens overvejelser. Problemet var dog, at det ikke kun berigede "Half-Life 2", men også i nogle tilfælde begrænsede det mulige gameplay der kunne være opstået. Gameplay er den direkte indflydelse spilleren har på oplevelsen og den verden de befinder sig i, derfor kan det være farligt at have for mange baner, hvor spilleren føler de mister denne indflydelse.

"Half-Life 2" er det FPS spil, som beskrevet i afsnittet ovenfor, og disse har ofte kun fokus på at skyde andre på forskellige måder - det kan være mens man hæger ud af en bil⁷⁶ eller er skytte i en kamphelikopter⁷⁷. Men det er tydeligt at Valve har hentet inspiration fra adventurespil, hvor der skal løses opgaver og historien har en mere fremtræden rolle⁷⁸.

På et tidspunkt i løbet af spillet, kommer spilleren til en situation, hvor han skal løse en opgave for at komme videre. Denne opgave går ud på at hæve en bro, så man kan fortsætte videre – dette gøres ved at trække pontoner under vandet, og lade dem løfte broen ved hjælp af opdrift, som illustreret på billedet herunder.



Dette er en måde at få mere gameplay ind i ens spil. Ved at lægge stor vægt på at kode objekter, så de agerer som i virkeligheden, det være sig pontoner der flyder eller ting der falder naturligt på grund af tyngdekraften, åbner det op for nye måder at tænke gameplay på.

⁷⁶ Battlefield 4, DICE, 2014.

⁷⁷ Call of Duty: Modern Warfare 3, Infinity Ward & Sledgehammer Games, 2011.

⁷⁸ Analyse objekter "3rd-Person"

I denne situation, hvor spilleren skal fra punkt A til punkt B åbner det således op for en anderledes oplevelse, end blot at skyde på ting. Her skal spilleren ud af køretøjet og bruge rationel tankekraft for at overvinde forhindringen⁷⁹. Denne variation i gameplay er med til at holde spilleren interesseret, da det ikke bare er det samme der foregår hele tiden. Havde spilleren endnu engang skulle løse en forhindring ved at skyde nogle fjender, kunne det begynde at virke som en triviell tilgang til spildesign. Derfor er det vigtigt at have forskellige former for gameplay undervejs i ens spil.

Man kan dog argumentere for at dette er teoretisk korrekt, men ikke nødvendigvis i praksis. Der er i dag mange FPS spil der ikke tilbyder varierende gameplay undervejs – så som opgaver der skal løses uden at skyde – men disse sælger bedre end nogen sinde før⁸⁰. Det lader således til at brugere af computerspil ikke nødvendigvis er enige i, at variation er nødvendigt i deres skydespil. Dette er måske fordi de tilgår titlen med et bestemt forudindtagelse omkring hvad der skal ske, og derfor ikke kan forestille sig andre muligheder.

Anmelderne er dog også uenige med salgstallene. "Half-Life 2" har en metascore⁸¹ på 96 %⁸², mens spil som "Call of Duty Advanced Warfighter" er nede på 78 %⁸³. Her er der altså en klar forskel på hvor gode anmeldelser de forskellige spil har fået. Grunden til dette kan der kun spekuleres på, men et bud kunne være at anmeldere spiller flere spil end den gennemsnitlige computerspiller oplever, og derfor har en større forståelse af hvad der er af alternativer inde for gameplay elementer.

Ud over blot at bevæge sig rundt til fods, er der også mulighed for at benytte flere fartøjer i "Half-Life 2". Der er blandet andet en række baner med en båd som fokus og senere i spillet en bil. Valve sørger dog igen for at gameplayet er varieret selv om man ikke bare løber. Disse baner bliver beskrevet som transport missioner, hvor spilleren skal fra en del af verdenen til en anden. Dette skal så foregå ved hjælp af køretøjer, men undervejs er der indlagt forskellige forhindringer som spilleren skal løse, både med hjælp fra køretøjet – men også til fods.

På denne måde er der løbende udskiftning i det fokus spillet har, og de opgaver der bliver stillet til brugeren. Ud over at ændre gameplayet ved at give spilleren en anderledes transportform, er der også mindre gameplay ændringer mens man er i køretøjet. Det er f.eks. en helikopter der flyver foran en og smider bomber ned, som skal undviges. Dette ses på billedet til venstre.



⁷⁹ Gameplay, "Mental challenge"

⁸⁰ Analyseobjekter, "FPS"

⁸¹ En række anmeldelser, fra flere kilder, samlet i et tal mellem 0 til 100. (<http://www.metacritic.com/>) (27.02.15)

⁸² <http://www.metacritic.com/game/pc/half-life-2> (27.02.15)

⁸³ <http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-advanced-warfare> (27.02.15)

Som jeg var inde på tidligere, er varierende gameplay en god måde at opretholde spillerens fokus. Når der sker ændringer i gameplay, bliver man nødt til at handle anderledes og derfor være opmærksom⁸⁴.

Den sidste problemstilling jeg vil se på under gameplay, falder under kategorien "Dominant strategy problem"⁸⁵ og "Avoiding trivial choices"⁸⁶. Dette drejer sig om de våben spilleren har adgang til og de problemstillinger der er forbundet med varierende ildkraft. I starten har spillet har brugeren blot adgang til en pistol. Efterhånden som spillet skrider frem, bliver Gordon Freemans våbenarsenal større og større. Der er forskellige våben til forskellige situationer, men der er også våben der er gode nok til at være det fortrukne valg i store dele af spillet.

Et af disse våben er maskinpistolen, som man får adgang til relativt tidligt i spillet. Dette våben er tilstrækkelig godt, men så få ulemper, da det vil være det fortrukne våben for de fleste. Maskinpistolen skyder hurtigt og har relativ lav rekyl, så det er nemt at sigte. Dette går at det kan bruges i langt de fleste situationer - derudover er der også tilstrækkeligt med ammunition spredt igennem banerne. Ammunition er ellers en af de mest effektive måder at balancere et våben på, hvis man gerne vil have forskellig ildkraft. Valve kunne have gjort dette våben mindre attraktivt, ved at begrænse adgangen til den ammunition det bruger, for da våbnet skyder mange skud af gangen, vil der altså være en højere pris forbundet med at bruge det⁸⁷. Løsning med ammunition bliver også kaldt for shadowcost⁸⁸, og betyder en omkostning eller ulempe der ikke er umiddelbar synlig. Hvis maskinpistolen skød færre kugler af gangen, gjorde mindre skade eller havde større rekyl ville det ikke være en shadowcost, da disse ting er direkte forbundet med våbnet. Ammunition er en nødvendighed for våbnet, men påvirker ikke hvordan våbnet opføre sig, og bliver derfor betegnet som en shadowcost.

Dette er en almindelig metode at gøre brug af, for at balancere sine våben i skydespil. "Half-Life 2" gør da også brug af metoden til mere kraftige våben, så som raketkasteren og armbrøsten. Der er dog en tendens til at våben først bliver balanceret når de når et vist niveau i ildkraft, og ikke når de er meget kosteffektive.

Det sidste problem jeg nævnte havde med "Avoiding trivial choices" og læner sig meget op af det jeg lige var inde på. Fordi våben har forskellig styrke, vil spilleren som udgangspunkt vælge det der skyder hårdest, hvis der er ammunition til det⁸⁹. Der er situationer i "Half-Life 2" hvor et bestemt våben skal bruges for at overkomme fjenden, men når disse specielle omstændigheder ikke er til stede er det ildkraft og ammunition der styre valget.

Der ville være et mere interessant valg af våben, hvis det ikke var domineret af ens evne til at finde ammunition i løbet af banerne. Dette kunne være løst ved at tilbyde mere end våben, eller give dem forskellige gameplay funktioner. Man kunne have en pistol med lyddæmper på, så vagter ikke opdager en når man skyder. På denne måde har spilleren et valg omkring hvordan han vil bekæmpe fjenderne, blot ved at tilføje en lyddæmper.

⁸⁴ Level design teori, "Difficulty".

⁸⁵ Gameplay teori, "The dominant strategy problem".

⁸⁶ Gameplay teori, "Avoiding trivial choices".

⁸⁷ Gameplay teori, "The dominant strategy problem".

⁸⁸ Gameplay teori, "The dominant strategy problem".

⁸⁹ Gameplay teori, "Avoiding trivial choices".

Level design

Det sidste afsnit omkring design valg i "Half-Life 2" vil omhandle level design. Her vil jeg fokusere på den verden der er omkring spilleren, og hvordan den hjælper eller modarbejder ham undervejs. Dette afsnit vil komme ind på strukturen af spillet, tempoet i forskellige baner, samt hvordan det sikrer at spilleren ikke farer vild.

Banerne i "Half-Life 2" er lineært struktureret⁹⁰. Dette betyder at der kun er en vej igennem banerne, og at spilleren ikke har noget valg omkring hvordan man kommer fra A til B i en bane. Dette gøres i spil med meget fokus på historien, hvor man vil sikre at spilleren ikke går glip af noget. Dette er dog også den billigste måde at designe baner på, da det begrænser mængden af indhold spilleren potentielt har adgang til. Derfor har mange FPS spil også benyttet denne fremgangsmåde, selv om de ikke i samme grad er båret af en gennemgående historie⁹¹.

Dette betyder at spilleren ikke har den samme indflydelse på spillet, som hvis der var benyttet et parallelt layout⁹². Her breder banerne ofte ud i grene som spilleren kan vælge imellem, for at få en anden oplevelse. Et af de mere populære spil der gør brug af denne metode er "Mass Effect" serien (BioWare, 2007-2012). Her er det dog kun hovedpersonens svar i samtaler man kan vælge imellem, og på den måde influere historien og ens karakter. Dette er en billig måde at skabe valg på, da det ikke kræver man bygger mange forskellige baner, men blot en historie med mulighed for forgreninger.

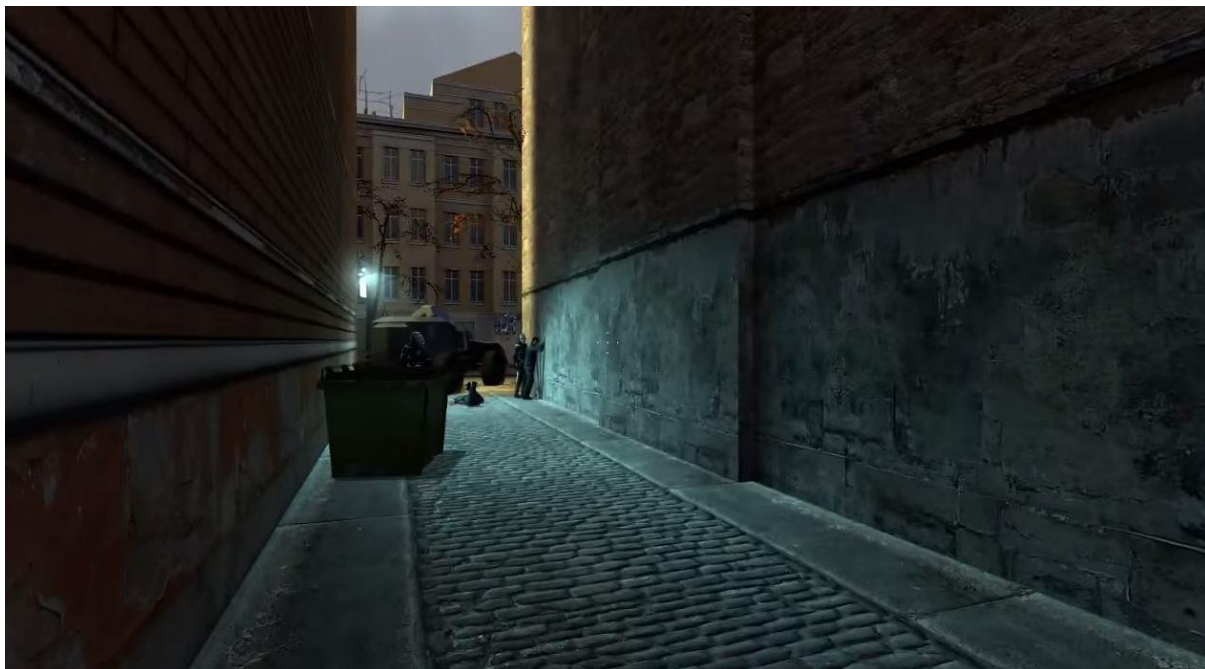
"Half-Life 2" kunne måske have gjort mere ud af illusionen omkring det frie valg i banerne. Det kan være der er flere forskellige døre man kan gå igennem, men de leder alle det samme sted hen. På denne måde giver man spilleren illusionen omkring valg – frem for de føler de blot løber igennem endeløse korridorer. Banerne tilbyder ikke spilleren nogle valg omkring hvad der skal klares eller fordres til forskellige løsningsmuligheder på udfordringer. Derfor har spillere ikke megen grund til at vende tilbage, når først spillet er klaret.

⁹⁰ Level design teori, "Lineær layout".

⁹¹ Call of Duty: Modern Warfare 3, Infinity Ward & Sledgehammer Games, 2011

⁹² Level design teori, "Parallelt layout".

På grund af det lineære layout i spillet, er det vigtigt at spilleren ikke kommer til at sidde fast og blive frustreret over den manglende frihed. Derfor er det vigtigt hele tiden at vise hvilken vej spilleren skal følge for at komme videre⁹³. Dette gøres på forskellige måder i løbet af spillet, men aldrig uden at bryde spillets univers. Et eksempel er ved at sætte vagter eller fjender op, der forhindre spilleren i at komme forbi, som det ses i den indledende bane – og på billedet her under.



Her kan man se hvordan vejen tydeligvis er blokeret, og vagten siger til spilleren at han skal "move on". Denne måde at afgrænse sin bane på, får den til at virke større end den er, og hjælper samtidig spilleren med ikke at sidde fast i korridorer der ikke føre nogle steder eller løbe den forkerte vej.

I nyere FPS spil er det blevet populært at have en NPC⁹⁴ til at guide spilleren igennem banerne⁹⁵. Dette kræver dog at man har en historie der egner sig til dette, og ikke som i "Half-Life 2" med en ensom helt mod overmagten. Dette er igen en billigere måde at guide spilleren på, da man ikke skal komme op med plausible undskyldninger for at lukke grene af sin bane af.

Det er ikke kun når man ser på hvilken retning spilleren skal i, at man med fordel kan guide ham. Også når det kommer til valg af våben i bestemt situationer. Her er der et godt eksempel i banen "Ravenholm" i "Half-Life 2", som spilleren kan vælge at drage nytte af. Det drejer sig om at benytte sin "Zero Point Energy Field Manipulator" (Gravity gun) til at bekæmpe zombielignede fjender. Da dette våben ikke i sig selv skyder med kugler eller energi, men kan kaste med objekter i spillet, vises det ved eksempel.

⁹³ Level design teori, "Ergonomics".

⁹⁴ Non-Player-Character – En karakter som ikke er spilleren, og derfor styres af spillet.

⁹⁵ Battlefield 4 (DICE, 2014), Call of Duty Advanced Warfare (Sledgehammer Games, 2014), BioShock Infinite (Irrational Games, 2013).

Idet spilleren kommer ind i byen, hænger der en zombie på væggen med en rundsavsklinge der har delt den i to⁹⁶, som det kan ses på billedet herunder.



Som det kan ses, er det tydeliggjort hvordan spilleren med fordel kan bekæmpe disse fjender. I modsætningen til mange andre FPS spil er det så op til spilleren at benytte denne teknik hvis ønsket. De fleste spil har et bestemt våben der skal bruges for at klare en bestemt fjende, men i denne bane er det blot vejledende, og giver derfor spilleren et valg omkring tilgangsvinkel.

Der er dog andre steder i "Half-Life 2" hvor spilleren også bliver tvunget til at bruge et bestemt våben for at overkomme en fjende. Fordi det fjerner valget fra spilleren og dikterer hvordan problemet skal løses, bryder det illusionen for spilleren⁹⁷.

⁹⁶ Level design teori, "Ergonomics".

⁹⁷ Flow teori, "The merging of action and awareness".

Delkonklusion

"Half-Life 2" gør mange ting rigtigt ud fra et teoretisk synspunkt. Der er i høj grad fokus på gameplay og fordybelse. Dette ses allerede fra starten af spillet, hvor spilleren ankommer til City 17 uden nogen HUD eller våben. Spilleren bliver kun præsenteret for den absolut mest nødvendige information, og altid gennem spillet selv, for ikke at bryde illusionen og indlevelsen.

Derud over kan vi se, ved hjælp af flowteorien, at spilleren bliver udsat for forskellige teknikker til at øge og sænke tempoet i banerne, ved hjælp af enten begrænsende muligheder, eller gåder der skal løses. Det der begrænser spillerens muligheder for at agere med verden virker til at være i konflikt med teorien omkring game design. I dette tilfælde bliver flow af banen vægtet højere, og denne løsning syntes jeg er problematisk. Jeg mener, at tage noget fra spilleren skal altid være en sidste udvej – "Half-Life 2" kommer så lidt uden om denne problemstilling, ved ikke at have givet spilleren noget endnu.

For at skabe forskellige tempi i banerne, således spilleren oplever bedre flow⁹⁸, skal tempoet også sættes ned en gang imellem. Dette gøres ved at indlægge forskellige opgaver der skal løses undervejs. Tidpunktet for disse opgaver er typisk under transit, og når der ingen fjender er til stede for at forstyrre spilleren. Denne måde at sænke tempoet fungerer rigtigt godt i "Half-Life 2" fordi opgaverne passer ind i universet, og virker ikke malplacerede i forhold til omgivelserne.

Spørgsmålet er dog, om dette blot er en teoretisk tilføjelse af gameplay, eller om det er berettiget i moderne FPS spil. Der er en række nye spil i denne genre, der sælger bedre end nogen sinde før, men ikke indeholder disse elementer. Betyder dette at det blot er en teoretisk nødvendighed med adspredelse i gameplay elementerne? Det kommer lidt an på hvilken måde man vælger at anskue et godt spil på – om det er i solgte titler eller i anmeldelser og eftermæle.

Når vi at analyser våbnene i "Half-Life 2" kommer der nogle interessante observationer frem. Der er nogle våben der er mere brugbare end andre, og effekten af dette er, at brugeren vil blive begrænset i sit valg. Der er ikke tale om en direkte begrænsning, men som følge af effektiviteten vil mange vælge den mest optimale løsning når de spiller⁹⁹.

Problemet med dominerede våben, kan løses ved at se mere på shadowcost samt om et givet våben dækker for mange situationer. Det største problem med maskinpistolen, er dens alsidighed – og dette er noget der forholdsvis let kan rettes op på, f.eks. ved mere rekyl så den ikke rammer godt på lang afstand.

Banerne i "Half-Life 2" er struktureret meget lineært, men meget lille mulighed for at gå på oplevelse. Man er som spiller aldrig i tvivl om i hvilken retning man skal bevæge sig, men dette gør også at man hurtigt glider fordi verden omkring en. Når man prøver at gå på opdagelse, opdager man hurtigt hvor begrænset mulighederne for dette er. Jeg savne bredere korridorer at bevæge sig i, hvor begrænsningerne ikke bliver

⁹⁸ Flow teori

⁹⁹ Game design teori, "The dominant strategy problem"

tydeliggjort så hurtigt som de gør i "Half-Life 2". Valve kunne med fordel have benyttet større områder man kommer til, hvor der er mere frihed til at klare en udfordring inden man kan komme videre.

"Half-Life 2" gør mange ting rigtigt under både game- og level design. Det største problem er dog at det ikke er konsekvent med løsningerne. Det ene øjeblik giver Valve spilleren valg til at løse et problem, i det næste indskrænkes mulighederne for interaktion.

Afsluttende

Konklusion

I dette afsnit vil jeg komme ind på de opdagelser der er blevet gjort i løbet af specialet. Derud over vil jeg også give et svar på min problemformulering.

Jeg har igennem specialet arbejdet med forskellige former for teorier til at forsøge at besvare min problemformulering. Fokus har været på forholdet mellem gameplay og level design, men også flow har spillet en stor rolle. Ønsket har været at undersøge hvordan disse elementer i gamedesign spillede ind på hinanden, og hvorfor de ofte bliver betragtet som adskilte. Dette første til min problemformulering der lød således;

- Hvordan kan gameplay og level design påvirke hinanden, og hvilken betydning kan det have for udviklingen af forskellige typer af computerspil?

For at kunne svare på dette, måtte jeg først opnå en forståelse af, hvad gameplay og level design er. Dette blev opnået gennem mit teori afsnit, hvor jeg gennemgår en række forskellige teoretikers bud på disse elementer.

Under arbejdet med teoretikerne og deres tilgange til gameplay og level design fandt jeg en række elementer, som overlappede hinanden. Blandt andet når det kommer til at give spilleren valg i spillet. Her var både gameplay og level design teorierne af den overbevisning, at dette var den optimale måde at skabe interessante spil. Gameplay var dog mere fokuseret på valget i sig selv, og ikke så meget på om det var et relevant valg. Ifølge flow er det dog vigtigt at skabe interessant valg, da spilleren ellers hurtigt kan opfatte det som trivielt og kedeligt. På denne måde supplerer de to teorier godt hinanden.

Hvis vi så kigger på de spilanalyser jeg har foretaget, ser vi dog en klar afvigelse mellem den teoretiske tilgang, og den måde spil i virkeligheden er udformet på. "Uncharted 3" benytter eksempelvis ikke mange valg igennem deres spil, og kan derfor ifølge flow og gameplay opfattes som mindre interessant. Spillet har dog opnået massiv anerkendelse og er en af de bedst sælgende spilserier på Playstation 3. Jeg undres derfor over teoretikernes megen fokus på netop valg, når et spil stadig kan opnå stor succes med begrænsende spillervalg.

Derud over gør "Uncharted 3" også brug af flere hooks undervejs. Teorien omkring hooks beskriver således at dette er steder hvor banerne ændre sig markant eller spilleren skal opleve en bestemt begivenhed. Ud fra dette kan det altså være svært at skabe hooks i åbne miljøer, hvilket "Uncharted 3" også støtter op om. Her mener level design altså at hooks er gode elementer at have med i spillet, men argumentere samtidig for en mere åben struktur. I praksis er hooks dog næsten udelukkende at finde i scenarier hvor spilleren ingen valg har. Dette skyldes hovedsageligt de omkostninger der vil være forbundet med at skabe specielle begivenheder der skal imponere.

"Banished" er dog et eksempel, hvor man kan se det modsatte være tilfældet. Her har fokus i høj grad lagt på gameplay og det at skabe en ny oplevelse for brugeren hver gang de spiller. På grund af denne tilgang har udvikleren fokuseret på tilfældige baner, der bliver genereret ud fra en algoritme. Betydningen af dette har været, som jeg også illustrere i analyseafsnittet om "Banished", at visse baner bliver skabt med en klar ulempe i forhold til andre. Der er tilsyneladende ikke en overordnet regel for, hvor langt eller tæt ressourcer skal ligge fra spilleren. Dette går så igen mod flow teorien, der netop beskriver vigtigheden af at have kontrol over spillerens sværhedsgrad.

Disse eksempler beskriver situationer, hvor teorier modarbejder hinanden i den praktiske udførelse. Dette kan skyldes at de alle har hver deres måde at tilgå problemene på, ud fra en prioritering omkring netop deres tilgangsvinkel. Gameplay og level design er altså ikke lige vigtige, alt efter hvilken genre der er fokus på. Ud fra de spil jeg har udvalgt, er gameplay en meget mere dominant tilgangsvinkel. Det er dog svært at sige om "Banished" ville have været et bedre spil, hvis fokus havde været fordelt mere ligeligt. På den ene side var der blevet løst nogle problemer med resourceindsamling, men dette kunne måske have fået konsekvenser for de udfordrende elementer der er, og derfor gjort spillet utilsigtet nemmere.

Den sidste titel i mit analyseafsnit er "Half-Life 2", og her lader der til at teorierne går op i en højere enhed. Der er stort fokus på gameplay, og spilleren udfordres på en række forskellige områder, gennem meget varierende opgaver. Det er dog igen en meget lineær oplevelse, og der er sjældent flere forskellige løsninger til den enkelte opgave. Dette betyder, at når spilleren først har været igennem en gang, vil der ikke være nogen udfordring i den næste gennemgang.

Det er så spørgsmålet, om spiludviklere kun skal fokusere på, at spilleren kun skal opleve historien en gang, eller om de skal understøtte en række gennemspilninger. Det er her multiplayer begynder at spille en rolle, i og med at oplevelserne altid er forskellige på grund af den menneskelige interaktion – men dette er ikke fokus for dette speciale.

Hvis vi ser på de forskellige genrer af spil jeg har arbejdet med, er der nogle tendenser der ikke kan overses. Når det er spil, hvor spilleren kontrollere én karakter, er banerne bygget op efter en meget lineær struktur. Hvorfor dette er tilfældet, kan jeg ikke svare på – da der lader til at være mulighed for at udvide både gameplay og level designet fra et teoretisk standpunkt.

I spil hvor der skal holdes styr på en flere karaktere, elementer eller ressourcer er der en mere åben tilgang til verden. Her er banen ikke planlagt ned til mindste detalje, og hvordan spilleren vil løse en given opgave er ofte overladt til dem selv.

Der er ingen tvivl om at gameplay og level design spiller en kæmpe rolle på hinanden. Dette varierer dog efter genre, hvor gameplay kan være det dominerende designvalg når der er tale om strategispil, men level design er den vigtige når der bliver lavet 3rd-Person adventurespil, som "Uncharted 3". Ud fra min analyse står det dog klart, at de titler jeg har berørt alle kunne drage fordel af et mere afbalanceret fokus.

Litteraturliste

Primære kilder

Adams, Ernest & Rollings, Andrew; Pearson prentice Hall, *Fundamentals of Game Design*, 2006

Rollings, Andrew & Morris, Dave; New Riders, *Game Architecture and Design*; 1. oplæg 2003. 2. oplæg 2004

Salen, Katie & Zimmerman, Eric; Massachusetts Institute of Technology, *Rules of Play - Game Design Fundamentals*, 2004

Schell, Jesse; Elsevier Inc., *The Art of Game Design*, 2008

Feil, John & Scattergood, Marc; Thomson Course Technology PTR, *Beginning Game Level Design*, 2005

Byrne, Ed; Charles River Media Inc., *Game Level Design*, 2005

Sekundære kilder

Bateman, Chris & Boon, Richard; Course Technology Cengage learning, *21st Century Game Design*, 2005

Adams, Ernest & Rollings, Andrew; New Riders, *On Game Design*, 2003

Collin, Finn & Køppe, Simo; Danmarks Radio Forlaget, *Humanistisk videnskabsteori*; 2. udgave, 4. oplag, 2007

Heidegger, Martin; New York Harper Perennial, Trans. John Macquarrie and Edward Robinson, *Being and Time*, 1962

Links

<http://jobs.zenimax.com/requisitions/view/74> - tilgaaet 26.02.15

https://www.linkedin.com/jobs2/view/47697327?trk=jsrp_job_details_text - tilgaaet 26.02.15

http://www.naughtydog.com/site/careers/game_designer1/ - tilgaaet 26.02.15

https://www.linkedin.com/jobs2/view/35090943?trk=jsrp_job_details_text – tilgaaet 26.02.15

<http://www.abc.net.au/news/2008-03-06/global-movie-ticket-sales-hit-record-high/1063786> - tilgaaet 26.02.15

<http://arstechnica.com/gaming/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012/> - tilgaaet 26.02.15

<http://www.gamespot.com/reviews/half-life-review/1900-2537398/> - tilgaaet 26.02.15

<http://www.metacritic.com/game/pc/half-life-2> – tilgaaet 27.02.15

<http://www.metacritic.com/game/pc/call-of-duty-world-at-war> - tilgaaet 27.02.15

<http://www.ign.com/articles/2011/10/24/uncharted-3-drakes-deception-review> - tilgaaet 27.02.15

<http://www.metacritic.com/game/pc/simcity> - tilgaaet 27.02.15

<http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/pc?sort=desc> – tilgaaet 27.02.15

<http://www.vgchartz.com/article/250080/top-10-in-sales-first-person-shooters/> - tilgaaet 27.02.15

sproget.dk – tilgaaet 02.12.14

<http://www.polygon.com/2013/7/4/4494656/call-of-duty-ghosts-developer-talks-about-linear-stories-in-games> - tilgaaet 28.02.15

Spilliste

Banished, Shining Rock Software, 2014

Battlefield 4, DICE, Electronic Arts, 2013

Braid, Jonathan Blow, Microsoft Game Studio, 2009

Call of Duty: Modern Warfare, Infinity Ward, Activision, 2007

Call of Duty: Modern Warfare 2, Infinity Ward, Activision, 2009

Call of Duty: Modern Warfare 3, Infinity Ward/Sledgehammer Games, Activision, 2011

Call of Duty: Black Ops 2, Treyarch, Activision, 2012

Call of Duty: Advanced Warfare, Sledgehammer Games, Activision, 2014

Cities XL, Monte Cristo, 2009

Cities XL 2011, Focus Home Interactive, 2010

Cities XL 2012, Focus Home Interactive, 2011

Cities XXL, Focus Home Interactive, 2015

Civilization V, Firaxis Games, 2k Games, 2010

Command & Conquer, Westwood Studios, Virgin Interactive, 1995

Counter Strike: Global Offensive, Valve Corporation, 2012

Crusader Kings 2, Paradox, 2012

Dead Space, Visceral Games, 2008

Dying Light, Techland, 2015

Grand Ages: Rome, Haemimont Games, Kalypso Media, 2009

Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game, Tiertex Design Studios, 1989

League of Legends, Riot Games, 2009

Maniac Mansion, Lucasfilm Games, 1987

Mass Effect, BioWare, Microsoft Game Studio, 2007

Mass Effect 2, BioWare, Electronic Arts, 2010

Mass Effect 3, BioWare, Electronic Arts, 2012

Minecraft, Mojang, 2011

Pharaoh, Impressions Games, Sierra Entertainment, 1999

Portal, Valve, 2007

Portal 2, Valve, 2011

Prey, Human Head Studios, 2006

Red Alert, Westwood Studio, Virgin Interactive, 1996

Sim City, Will Wright, Maxis, 1989-2012

Splinter Cell Blacklist, Ubisoft, 2013

Spyro the Dragon, Insomniac Games, SCE, 1998

Starcraft, Blizzard Entertainment, 1998

Super Mario Bros., Lyons Parthnership LLC, Nintendo, 1985

The Curse of Monkey Island, Lucas Arts, 1997

Tomb Raider, Core Design, Eidos Interactive, 1996

Tomb Raider, Crystal Dynamics, Square Enix, 2013

Uncharted: Drakes Fortune, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment (SCE), 2007

Uncharted 2: Among Thieves, Naughty Dog, SCE, 2009

Uncharted 3: Drakes Deception, Naughty Dog, SCE, 2011

Wolfenstein 3D, id Software, 1992

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004

Quake, Id Software, GT Interactive, 1996

Quake 3: Arena, id Software, Activision, 1999