Titelblad

Projekttitel:
Camp Ellis - Et studie i environmental storytelling

Projekttema:
Historiefortælling og Computerspil

Projektperiode:
01.01.2015 - 01.06.2015

Projektgruppe:
Interaktive Digitale Medier, 10. Semester 2015

Vejleder:
Ole Ertløv Hansen, lektor for Institut for Kommunikation

Sider/anslag:
95 sider / 185.823 anslag

Lasse Hjorth Rasmussen

Abstract

This project will examine the possibilities of using environmental storytelling in a way that allows for establishing a more meaningful relationship between the gameplay and the narrative. This project is based on a concept called “Camp Ellis”, a semi open world zombie survival horror game as well as a hermeneutic approach where a wide variety of theories regarding both interactive storytelling and environmental storytelling was examined. In order to have a good starting point, the broadest definition of environmental storytelling was selected as a starting point. From this, the following problem statement was developed:

Using environmental storytelling, is it possible to create a zombie survival game which makes the player able to interact with and affect the game world and narrative in a meaningful way?

To answer this problem statement, the following research questions were developed:

1. What is the difference between the four types of environmental storytelling that Henry Jenkins defines?
2. How can the zombie genre best be expressed according to Don Carson’s interpretation of the players expectations from the real world?
3. How can the narrative framework best be expressed through the player’s interaction with the game world?
4. How do you create a meaningful link between the actions of the player and the player’s influence on the game world?

To answer these questions, a variety of different theories regarding environmental storytelling as well as interactive storytelling will be examined. Furthermore, the zombie genre will also be examined with the purpose of defining certain themes. Based on these findings a narrative framework will be developed, whereby a design will be developed in order to efficiently express the narrative framework. There are differences between the different kinds of environmental storytelling. Evocative storytelling is about being able to enhance the player’s immersion in a certain setting or theme. Enacted storytelling is about facilitating the players progress through the physical space, either through broadly defined goals or through micro narratives. Embedded storytelling creates a memory palace in the game’s physical space where the player can decipher the plot. Emergent narratives is about providing the player with a set of tools, thereby allowing the player to create their own stories. The zombie genre is defined by a social commentary on the relationship between social classes as well as the fear of loss of being assimilated by the zombie horde. A central theme is chaos versus order, where humanity desperately tries to maintain order in a chaotic and uncaring world. The best tool for expressing a narrative framework is by utilizing the relationship between syuzhet and fabula. Syuzhet elements are narrative information provided to the player and the fabula is the player’s overall understanding of the narrative based on that information. It is also important to let the players actions be bound to an ideological consideration, instead of just a gameplay consideration, in order to create a more meaningful interaction with the game world.

Indholdsfortegnelse

Indledning **s.1**
Metode **s.3**
Afdækkelse af feltet **s.4**
Afgrænsning **s.12**
Problemformulering **s.13**
Environmental Storytelling - Teori og diskussion **s.14**
Evocative Spaces s.15
Enacted Narratives s.17
Embedded Narratives s.22
Emergent Narratives s.25
Definition af zombie genren **s.29**
Zombiens oprindelse s.29
Zombien som socialt metafor s.30
Zombien i forhold til mennesket s.33
Kaos versus orden s.35
Karakter Analyse **s.38**
Helten s.39
Mentoren s.40
Threshold Guardian s.41
Herolden s.42
Shapeshifteren s.43
Skyggen s.44
Allierede s.45
Tricksteren s.46
Historie Design **s.48**
Evocative spaces s.48
Enacted Narratives s.53
Embedded Narratives s.58
Emergent Narratives s.60
Konklusion **s.64**
Perspektivering **s.65**
Bilag **s.68**
Primære Referencer **s.89**
Figurliste **s.92**

Indledning

Dette projekt har til hensigt at undersøge fænomenet omkring environmental storytelling og måderne hvorpå det kan anvendes til i forhold til at opstille et historiemæssigt design der udnytter spilmediets unikke interaktive potentiale til at tillade spilleren aktivt at deltage i historien i stedet for blot at være en passiv tilskuer.

Interaktiv Historiefortælling

Ifølge Chris Crawford opstod interaktiv historiefortælling i starten af 1980'erne, men det var ikke før 1990'erne at udviklere begyndte at eksperimentere med begrebet omkring interaktiv historiefortælling. Ydermere var det ikke før 2010'erne at begrebet for alvor begyndte at få opmærksomhed. Han beskriver selve begrebet som en slags "elephant in the room" i den forstand at alle har deres egen ide omkring hvad interaktiv historiefortælling er. Filmskabere ser det som en form for filmkunst, mens computerspillere ser det som en forlængelse af computerspils mediet. Videnskabsfolk ser det som at ligge inden for området omkring kunstig intelligens, mens improvisations folk ser det som en digitalisering af deres evner. Ifølge Crawford er sandheden at interaktiv historiefortælling ikke er nogen af disse ting, men snarere et helt nyt og unikt felt og mens en forståelse af de tidligere nævnte felter kan hjælpe med at forstå de udfordringer der findes inden for interaktiv historiefortælling, så er det efter Crawfords opfattelse en fejl kun at se begrebet gennem en type optik. Ligesom at en god filmskaber også er nødt til at forstå både det fortællemæssige og det visuelle, så er en god spildesigner også nødt til for eksempel at forstå både programmering og interface design. I den forstand er interaktiv historiefortælling ikke spor anderledes. Ligesom andre felter kræver en fuld forståelse af interaktiv historiefortælling således også en forståelse af andre relaterede felter heriblandt spil, film, filmkunst, historiefortælling, programmering og matematik. [Crawford 2012, s.xi]

Produktbeskrivelse

Selve undersøgelsen vil tage udgangspunkt I et produkt. Dette produkt vil bestå af en prototype udviklet I Half Life 2's source engine. Historien finder sted I en postapokalyptisk verden. På et tidspunkt blev denne ramt af et zombie udbrud. Som spiller er man en blandt mange overlevende I en flygtningelejr. Denne flygtningelejr befinder sig I en by og er afgrænset via fire vægge. Denne flygtningelejr blev for nyligt udsat for et zombie udbrud som gjorde at de overlevende nu befinder sig under endnu mere trange kår. Dette har også forværret de uenigheder der i forvejen eksisterede om hvordan lejren skulle styres i fordeling af ressourcer. Det narrative vil således tage udgangspunkt i de interaktioner man som spiller har med lejrens øvrige indbyggere, samt de valg man tager i forhold til hvem man vælger at hjælpe i form af ressourcer og ideologisk assistance. Valget af et zombie univers ligger i at dette gør det nemt at skabe en verden med rigt narrativt potentiale baseret på velkendte konventioner. Produktets officielle navn vil være "Camp Ellis".

Ludologi Versus Narratologi

Det er dog ikke alle der mener at computerspil kan være narrativer. Dette tager sig primært ud i debatten mellem ludologi og narratologi. Den fundamentale forskel ligger her i at ludologer ønsker at fokusere på spil som leg, det vil sige at fokusere på deres regler og mekanikker, mens narratologerne ønsker at fokusere på de historiemæssige muligheder der ligger i det interaktive aspekt af computerspil og de potentielt unikke muligheder dette kan give.

Markku Eskelinen referer for eksempel til David Parlett's udlægning af formelle spil som en række mål og midler. [Eskelinen, 2001] I den forstand mener han at den simpleste måde at anse computerspil på er at se dem som udbedrede spil. [Eskelinen, 2001]

På denne måde mener Eskelinen at computerspil skal ses som en konfigurativ praksis i form af forskellige kombinationer af mål, midler, regler, udstyr og manipulative handlinger. [Eskelinen, 2001]

Gonzala Frasca tager udgangspunkt i ideen omkring ludologi. Her skal ludus ses som et bestemt antal regler, der kan nedskrives og omdeles blandt flere deltagere. Således beskriver han ludus som en process hvor en række handlinger foretages. En begyndelse hvor reglerne udlægges og forstås af deltagerne, en udviklingsfase hvor selve spillet spilles og en resultat fase hvor en vinder og en taber bliver udnævnt, baseret på de førnævnte regler. [Frasca, 2001]

Denne tager han et skridt videre ved at sammenligne dene process med Claude Bremond's "Logique du recit". Begge disse beskriver en række valgmuligheder, der resulterer i en bestemt værdi. [Frasca, 2001] Adventurespil består af en lang række gåder som spilleren skal løse for at kunne avancere spillet. Som regel er der en "korrekt" sekvens for at vinde spillet og hver gang spilleren fejler i at løse disse gåder, kan det resultere i to udfald. Enten taber spilleren eller også må han prøve igen indtil han kan løse gåden. [Frasca, 2001]

Umiddelbart kunne det se ud som om at disse ligheder betyder at spil og narrativer er det samme. Der er dog ifølge Frasca nogle markante forskelle. Dette bunder i at ludus repræsenterer en række valgmuligheder hvor narrativ repræsenterer en specifik række af bestemte handlinger. [Frasca, 2001]

Jesper Juul mener ligeledes at selvom computerspil ganske vist indeholder narrative elementer, så er det ikke disse narrative elementer der gør dem til computerspil og at de spilmæssige elementer i det hele taget er adskilte fra de narrative elementer [Juul, 1998] Hans primære pointe er at sekvensen af hændelser er vigtig inden for historiefortælling, for hvor man sagtens kan få et overordnet indtryk af en historie fra bog til film, så kan man ikke få det samme indtryk af historien i Star Wars ved at spille et Star Wars spil. [Juul, 1998] Juul argumenterer for at det kun er selve navnet der binder produktet til Star Wars, da alt andet ved Star Wars universet er blevet fjernet, såsom karaktererne og den bredere kontekst. Spillet

er derfor blevet destilleret ned til en simulation som man som spiller enten kan vinde eller tabe. [Juul, 2001]

Metode

I dette projekt vil der blive anvendt hermeneutik for ordentligt at kunne forstå problemfeltet. Denne metode vil blive anvendt i henhold til Winograd og Flores udlægning af Gadamers hermeneutik. Her menes der at selvom det er muligt for os at frigøre os for nogle af vores fordomme og de begrænsninger som disse udgøre, så er det forkert at sige at vi på nogen måde helt kan frigøre os fra alle former for fordomme og forforståelser. I stedet for at forsøge at slippe af med dette, så bør vi i stedet gennem en teoretisk fortolkning forsøge at opnå en forståelse for hvordan disse fordomme påvirker vores interaktion med en given tekst. [Winograd & Flores, 1986 s.30] På denne måde vil der efterfølgende blive redegjort for en overordnet afdækkelse af feltet omkring environmental storytelling samt interaktiv historiefortælling generelt. Dette vil således udgøre en forforståelse. Ud fra denne forforståelse vil der derefter blive arbejdet videre og mere dybdegående med problemfeltet med det formål at opnå en dybere forståelse.

En af de vigtigste formål med et computerprogram er at det er skrevet med henblik på at udføre en bestemt opgave. Her er den underliggende maskine en repræsentation af lagrings celler der hver kan indeholde en symbol struktur i form af enten bogstaver og tegnsætninger. Programmet kan således interagere med disse og modificere dem. [Winograd & Flores, 1986 s.84]

Som programmør er det derfor vigtigt at opsætte en systematisk korrespondance hvormed forskellige lagrings celler repræsenterer forskellige objekter og relationer mellem objekter. Hvordan disse elementer manipuleres af programmet er således et spørgsmål om at designe det på en måde der opnår det resultat man gerne vil opnå. [Winograd & Flores, 1986 s.84-85]

Succes handler altså her om at designe en repræsentation og et set af operationer der er både sande i den forstand at de opnår de korrekte resultater i forhold til arbejds domænet samt at de er effektive i forhold til at udføre de pågældende opgaver. [Winograd & Flores, 1986 s.85]

Embodied interaction er et begreb opfundet af Paul Dourish. Dette bygger på konceptet omkring embodiment. Embodiment omhandler det at være til stede i en verden. [Dourish 2001, s.100-101]
Her er der dog ikke kun tale om den fysiske tilstedeværelse i den forstand at brugeren ikke nødvendigvis behøves at interagere med et fysisk produkt. For eksempel kan et 3D computerspil udnytte brugernes erfaringer fra den virkelige verden til at skabe en overbevisende og fængslende verden. Det kan også udnytte brugerens forståelse af kendetegn fra den virkelige verden, såsom at objekter kan være gemt bag mure, eller at hvis man kan se en person, så kan de også se en. Dette kan yderligere underbygges via virtual

reality, for på denne måde at forstærke oplevelsen at at være omgivet af den virtuelle verden. [Dourish 2001, s.101]

Dourish definerer embodiment som:
Embodiment is the property of our engagement with the world that allows us to make it meaningful. [Dourish 2001, s.126]

Han definerer embodied interaction som:
Embodied interaction is the creation, manipulation, and sharing of meaning through engaged interaction with artifacts. [Dourish 2001, s.126]

På denne måde handler embodiment altså om forholdet mellem handling og mening. [Dourish 2001, s.126]

Denne forståelse der opnås i forbindelse med den dybere undersøgelse, vil således efterfølgende blive operationaliseret i form af et historie framework. I overensstemmelse med Winograd og Flores er det derfor vigtigt at der tænkes over hvad formålet med dette framework er og hvordan dette formål kan komme til udtryk gennem frameworket på en meningsfyldt måde. Dette vil tage udgangspunkt i Dourish udlægning af embodied interaction som en måde hvorpå der kan skabes mening gennem interaktion med en artefakt, som i dette tilfælde er et zombie survival zombie spil.

Afdækkelse af feltet

Når der kommer til anvendelsen af historiefortælling inden for interaktive medier, er der mange personer der har givet deres bud på hvordan det kan anvendes samt eksempler på folk der har anvendt det i praksis.

Janet Murray henviser i sin bog “Hamlet on the holodeck” til holo dækket fra Star Trek. Holo Dækket tillader via komplekse simulationer at skabe en verden der kan stoppes eller startes på kommando men som på trods af dette opfører sig nøjagtigt som den virkelige verden, inklusive varm ild, drikbar te og karakterer som man både kan samtale med og røre ved fysisk. [Murray, 1997 s.15] Murray argumenterer for at holo dækket essentielt er en universel fantasi maskine som kan programmeres efter individets behov og som derfor repræsenterer et syn på computeren som en metaforisk lampeånd, i stand til at opfylde ethvert behov brugeren måtte have. [Murray, 1997 s.15] Ikke nok med at holo dækket skaber verdener der er ekstremt detaljerede, men disse verdener ændrer sig også som svar på deltagerens handlinger. [Murray, 1997 s.15]

I bogen “Cybertexts” redegør Espen Aarseth for hvad han refererer til som en fælles typologi i henhold til at diskutere tekstuelle medier. Her refererer han til en tekst som ethvert objekt hvis primære opgave er videregive verbal information. Derudover følger det at en tekst ikke kan operere uafhængigt af et materielt medie og at tekstens fysiske størrelse ikke nødvendigvis er

lig med størrelsen på den information der kan udspringe af den. Dette refereres til som henholdsvis scriptoner og textoner. For at illustrere forskellen mellem disse bruger han som eksempel Raymond Queneau Cent mille millars de poémes. Her skal brugeren folde linjer i teksten for at komponere sonetter. På denne måde er linjerne textoner mens de sonetter som brugeren kan komponere er scriptoner. [Aarseth, 1997 s.62] Aarseth opstiller følgende variabler som en måde at illustrere hvordan brugeren bevæger sig gennem en tekst. [Aarseth, 1997 s.62]

1. Dynamik: Hvis antallet af scriptoner er konstante er en tekst statisk. Hvis antallet af textoner er faste men antallet af scriptoner er dynamiske er teksten dynamisk. Dog kan antallet af textoner også variere. [Aarseth, 1997 s.62-63]
2. Determinability: Dette omhandler de resultater som brugerens bevægelse kan skabe. Hvis den tilstødende scripton er lig med den forrige scripton er teksten determinant. Hvis ikke er teksten indeterminant. Her nævnes det hvordan i nogle adventure spil vil det samme svar til en given situation altid give det samme resultat, hvor i andre spil kan tilfældige mekanikker producere mere tilfældige resultater. [Aarseth, 1997 s.63]

3. Transiency: Hvis selve spillerens tilstedeværelse skaber scriptoner er teksten transient, hvis ikke er den intransient. Her nævnes som eksempel at nogle tekster bevæger sig uafhængigt af brugeren, mens andre kun bevæger sig i forhold til brugerens input. [Aarseth, 1997 s.63]
4. Perspective: Hvis teksten opfordrerer deltageren til at spille en strategisk rolle i teksten, er perspektivet personligt, hvis ikke er perspektivet upersonligt. [Aarseth, 1997 s.63]
5. Access: Hvis alle scriptonerne er tilgængelige på alle tidspunkter anvender teksten vilkårlig tilgang. Hvis ikke er tilgangen kontrolleret. I et codex kan brugeren på alle tidspunkter gå til enhver passage, hvor en hypertekst typisk kræver en bestemt specifik passage. [Aarseth, 1997 s.63]
6. Linking: I nogle tekster kan der være forskellige links som kun kan følges hvis nogle bestemte betingelser bliver mødt. [Aarseth, 1997 s.63-64]
7. User functions: Udover brugerens evne til at fortolke selve teksten, kan der også være tale om en udforskende funktion hvor brugeren skal beslutte hvilken vej han vil tage og den konfigurative funktion hvor scriptoner enten vælges eller skabes af brugeren selv. Hvis textoner eller rejse funktioner kan tilføjes til teksten er bruger funktionen textonisk. Hvis brugerens handlinger kun relaterer til tekstens mening, så er bruger funktionen her udelukkende fortolkende. I nogle tekster eller adventure spil skal brugeren endda tage strategiske beslutninger omkring hans handlinger. Andre tekster tillader endda brugeren selv at manipulere med variabler via programmering eller skrivning eller ved at omarrangere textoner. [Aarseth, 1997 s.64]

Alt i alt danner disse syv variabler 576 unikke medie positioner og ud fra disse syv variabler kan en given tekst altså placeres i en ud af 576 unikke genrer. [Aarseth, 1997 s.65]

For Marie-Laure Ryan er det mest karakteristiske element inden for historiefortælling og digitale medier det at kunne reagere på skiftende forhold. I den forstand definerer hun fire former for hvad hun kalder ressource interaktivitet. Intern/ekstern interaktivitet og udforskende/ontologisk. [Ryan, 2001] I den interne interaktivitet er spilleren en del af selv spilverdenen, enten via en avatar eller via et førstepersons perspektiv. I den eksterne interaktivitet findes spillerens tilstedeværelse uden for selve spilverdenen, enten i form af en gud eller ved at navigere en database. I det udforskende kan brugeren frit bevæge sig rundt i databasen men det har ingen indflydelse på plottet. I det ontologiske udspiller brugernes valg sig ved at trække historien i vidt forskellige retninger. [Ryan, 2001]

Dette arbejder Teun Dubbelman videre med ved at opstille to forskellige tilgange til hvordan 3D computerspil håndterer historier. [Dubbelman, 2011 s.37] Den ene af disse er hvor spilleren fungerer som en implicit forfatter der guider spil karakteren gennem spiluniverset. I den anden bliver spilleren selv en del af spilverdenen og oplever derfor selv deres egne eventyr. [Dubbelman, 2011 s.37] Han argumenterer for at det er nødvendigt at skelne mellem to former for logik når det kommer til narrativer. Den repræsentationelle logik samt den repræsentationelle logik. [Dubbelman, 2001 s.37] I Repræsentationelle spil er spilleren mentalt til stede, men fysisk adskilt i den forstand ved kun at opleve begivenhederne i tredje person. I repræsentationelle spil opleves begivenhederne på første hånd. [Dubbelman, 2011 s.40]

Ved Game Developers Conference I San Francisco I 2010 gav to udviklere, Harvey Smith og Matthias Worch deres udlægning af environmental storytelling som en måde at få spilleren til at fortolke spil verdenen på. Her beskriver de spilleren som en aktiv agent der via sin egen fortolkning kan anvende spor I spil miljøet til at stykke sammen hvad der tidligere har fundet sted.

“Environmental Storytelling is the act of “staging player-space with environmental properties that can be interpreted as a meaningful whole, furthering the narrative of the game.”. [Smith and Worch, 2010]

På denne måde kan environmental storytelling anvendes som en måde at give narrativet kontekst på, samt give spilleren mulighed for at skabe deres egen identitet ved at gøre det muligt at fortælle en historie direkte gennem spillerens egne handlinger.

“When environmental elements are used cohesively, no one has to say anything...the world speaks for itself as the player moves through it.” [Smith and Worch, 2010]

På denne måde anvender de environmental storytelling som en aktiv narrativ enhed i den forstand at det er selve spilverdenen der fortæller historien.

Netop denne form for environmental storytelling gør sig også gældende for Huaxin Wei. Wei baserer sin udlægning af environmental storytelling på William Nelles teori omkring

embedded storytelling. Wei argumenterer for at et narrativer i spil bliver konstrueret på stedet og at plottet i et computerspil kan ses som et set af mulige narrative kombinationer. [Wei, 2010. s.248] Ydermere opstiller han et framework for hvordan embedded storytelling kan fungere, ved at skelne mellem horizontal embedding, vertical embedding og modal embedding. Alle disse typer af embedding har deres egne distinktioner. Horizontal embedding gør for eksempel brug af mekanikker såsom flashbacks eller narrative objekter. Her er det vigtige at fokuset for narrativet bevæger sig horisontalt. Ligeledes gør vertikal embedding brug af mange af de samme teknikker, men her ligger fokus på et andet form for skift i forhold til hvem der fortæller historien. [Wei, 2010 s.248-249] Modal embedding handler om et skift i selve virkeligheden. Her refereres Nelle's udlægning om at eksempler på dette som regel inkluderer drømme, hallucinationer og alternative dimensioner. En anden form for modal embedding er at have forskellige levels med forskellige temaer, regler og endda spilmekanikker. [Wei, 2010 s.249]

I hendes uudgivede paper "Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling", redegør Clara Fernandez-Vara for et begreb hun kalder for indexical storytelling. I Stedet for at fokusere på hvordan spilverdenen kan generere narrativer fokuserer indexical storytelling på hvordan narrativer kan bidrage til gameplayet. [Fernandez-Vara, 2011 s.4] Dette koncept refererer specifikt til det at generere historier gennem spor i spilverdenen, både fra designerens side, men også fra spillerens side. [Fernandez-Vara, 2011 s. 4] Denne praksis er afledt af Charles Peirce's filosofi omkring sprog hvor et tegns primære funktion er at formidle en ide omkring en bestemt ting. Indexical storytelling beskæftiger sig derfor primært med indekser. [Fernandez-Vara, 2011 s.4]

Dear Esther

Dear Esther [The Chinese Room, 2008] er et eksempel på hvordan environmental storytelling rent praktisk kan anvendes i et computerspil. Spillet er et første persons mod til source engine hvor spilleren udforsker en ø. Der er ingen visuel repræsentation af spillerens avatar og der er heller ikke intet mål eller nogen form for action sekvenser. [Pinchbeck, 2008 s.51] Som det kan ses på figur 1, så er det en antenne på et bjerg som udgør spillets eneste interessepunkt og samtidig udgøre spillerens ultimative destination. [Pinchbeck, 2008. s. 52]

Figur 1: Screenshot af Dear Esther med antennen på bjerget i det fjerne.

Derudover er det udelukkende spillerens opdagelse der er i fokus. Spillets historie kommer til udtryk gennem embedded musik og voice-over triggers. Spillet har heller ingen AI, hvilket gør at spillerens eneste interaktion med produktet sker gennem selve narrativet, det visuelle miljø og spillets lydside. Måden spilleren får serveret historien på sker gennem audio logs som afspilles på visse punkter i spillet. Som før nævnt er det tilfældigt hvilke audio logs der bliver afspillet ved hvert punkt, hvilket gør at historiens rækkefølge er tilfældig. [Pinchbeck, 2008 s. 51]

Dear Esther er i bund og grund en spøgelseshistorie. Spilleren besøger en øde ø og følger en tekst af en kartografer fra det 17 århundrede samt mindet om en bilulykke. Gennem spillet opbygger der sig en ide om hvem Esther er og at hun blev dræbt i denne bilulykke. Spiller karakteren er draget til øen fordi han mener at han kan finde hende her. Efterhånden bliver narrativet mere forvirret, især med introduktionen af figuren Paul som spiller karakteren både mener var skyld i uheldet, men som også har visse associationer til den bibelske karakter Paul. Efterhånden bliver narrativet mere og mere abstrakt, indtil der bliver sået tvivl om øen overhovedet er virkelig eller om noget som helst af det der foregår overhovedet er virkeligt. Grunden til dette skal ses i at den eneste måde spilleren kan opnå viden omkring den omkringliggende historie er tilfældig. Derudover gør de mange modsigelser at en fuld forståelse af narrativet aldrig kan fuldt opnås. [Pinchbeck, 2008 s. 51]

Selve plottet i Dear Esther var udviklet ud fra en ide om at det var vigtigt at have et miljø der kunne ligge op til udforskning samt drive spilleren til at ville fuldføre oplevelsen. Der er derfor ingen overordnet konflikt eller andre former for aktive agenter i spillet. Spøgelseshistorien blev valgt da det tillod en stor grad af mystik og mulighed for at indføre psykologisk drama i oplevelsen. Udvælgelsen af en øde ø, et sted isoleret fra resten af omverdenen var også et

bevidst valg, da dette tillod en større grad af kontrol over indholdet der ville blive præsenteret for spilleren. [Pinchbeck 2008, s.52]

Den største udfordring i forhold til dette var at balancere den frie udforskning af et område i forhold til det at fortælle en historie. Her var det vigtigt at sørge for at det ikke var de samme audio logs der spillede hver gang spilleren kom i nærheden af en trigger. Det var samtidig også vigtigt at kunne fortælle en sammenhængende historie og derved undgå at blive alt for abstrakt, både i forhold til plottets tilfældighed, men også i forhold til det at give spilleren fri agency til at udforske. [Pinchbeck, 2008 s.52-53]

Project: Aporia
Formålet med Project: Aporia [Bevensee et al., 2012] var at undersøge potentialet inden for environmental storytelling og samtidig at genskabe noget af den mystik som ofte bliver glemt i nutidens computerspil, hvor action og hurtige reflekser ofte bliver prioriteret over mystik og tankevirksomhed [Bevensee et al., 2012 s.41] Denne mystik blev således smeltet sammen med en verden som skulle fordre udforskning og opdagelse. [Bevensee et al., 2012 s.41] Formålet er her at kunne undersøge muligheden for at fortælle en historie udelukkende gennem miljøet uden brug af karakterer, tekst, dialog, fortælling eller action og dermed lade det være op til spilleren selv at fortolke historiens sammenhæng. [Bevensee et al., 2012 s.42]

Som det kan ses på figur 2, så er oplevelsen i Aporia baseret på et detaljeret miljø. [Bevensee et al., 2012 s.43] Formålet er her at lade spilleren udforske og fortolke et narrativ ved at facilitere opdagelsen af dette narrativet i en ikke-linær mise-en-scene form for level og spil design. [Bevensee et al., 2012 s.43]

Figur 2: Screenshot af Project: Aporia tech demoen der viser det frodige og fascinerende miljø

Billedlige spor blev således anvendt for at underbygge narrativet og blev opbygget i tre kategorier: tegninger, fotos og hulemalerier hvor hver kategori afslører et mere abstrakt og dybere lag af narrativet. [Bevensee et al., 2012, s.43]

For at sikre at spilleren udforskede hver del af miljøet, blev et system implementeret hvor spilleren skal indsamle fem forskellige kugler, som hver kan løse op for nye områder med nye spor, for på denne måde at belønne udforskning. [Bevensee et al., 2012 s.43] Spillet slutter når spilleren når fyrtårnet og har to slutninger baseret på spillerens handlinger gennem spillet. [Bevensee et al., 2012 s.43]

Aporia blev udviklet over en to måneders periode, med det formål at udvikle et spil der kunne fortælle en historie uden tekst eller dialog. Her blev Henry Jenkins teori omkring environmental storytelling taget i brug, primært i forhold til embedded storytelling, dog indeholder spillet også elementer af emergent storytelling samt evocative storytelling. Alt i alt kan Aporia siges at indeholde emergent og evocative storytelling på en bund af embedded storytelling. Dette er for at kunne opnå en god balance mellem prædefineret narrativ information samt spillerens egen fortolkning. [Bevensee et al., 2012, s.44]

Environmental Storytellings Oprindelse
Environmental storytelling har sin oprindelse indenfor forlystelsespark industrien. Don Carson var den første til at anvende begrebet, der opstod som følge af hans arbejde med at designe forlystelser i for eksempel Disneyland. Her benyttede han sig af environmental storytelling ved at integrere historiefortælling i forlystelsens fysiske rum. Han tilegner dette til at det er selve miljøet der skal sørge for at formidle en stor del af den historie man som designer ønsker at fortælle. [Carson, 2000]

“One of the trade secrets behind the design of entertaining themed environments is that the story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. In many respects, it is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Color, lighting and even the texture of a place can fill an audience with excitement or dread.” [Carson, 2000]

Han forklarer at dette opnås ved at manipulerer publikums forventninger i forhold til de erfaringer som de har taget med sig fra den virkelige verden. Han forklarer at disse erfaringer fundamentalt bunder i de visioner publikum danner sig ud fra bøger og film og at dette essentielt giver en perfekt mulighed for at kaste dem ud i det eventyr man som designer har udtænkt. Tricket er her at spille på disse erindringer og forventninger for på denne måde at kunne øge spændingen i at udforske det univers man som designer har skabt. [Carson, 2000]

I artiklen om "Game Design As Narrative Structure" redegør Henry Jenkins for et nyt begreb kendt som "spatiality". Baseret på Carson's koncept tager Jenkins en akademisk vinkel på

begrebet environmental storytelling ved at introducere fire typer narrativer indenfor begrebet: Evoked, enacted, embedded og emergent narratives. [Jenkins, 2004 s.122]

"Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives". [Jenkins, 2004 s.122]

Jenkins mener at spildesignere ikke blot fortæller historier. De designer verdener og former disse spatiale historier. Her nævner han som eksempel spil design dokumenter og hvordan de ofte fokuserer mere på level design end på plottet og de individuelle karakterer og deres motivationer. Hvis man går helt tilbage til brætspil er det det samme der gør sig gældende. Her er fokus ligeledes ofte på designet af disse spaces. Her nævner han spil som Monopoly som via visse kort kan give en historiemæssig indsigt I de hændelser man som spiller udsættes for, men I sidste ende er det ikke det man som spiller husker. I stedet vil man mere huske det at bevæge sig rundt på spillebrættet og lande på de andre spillerens ejendomme. [Jenkins, 2004 s.121] Jenkins nævner også hvordan visse performance teoretikere anser rollespil som kollaborativ historiefortælling, men pointerer også at uanset hvad, så starter det hele med dungeon masterens design af det område hvor eventyret skal finde sted. [Jenkins, 2004 s.121]

På samme måde beskrives det hvordan tidlige Nintendo spil havde meget simple narrativer, som for eksempel at redde en prinsesse, men det som spillerne ofte fokuserede på var den grafiske evolution I forhold til tidligere spil systemer, hvilket tillod dem at bevæge sig igennem mere livlige og komplekse områder. På samme måde sker at når en film skal omdannes til et spil, ligger fokuset som regel på omdanne filmens set pieces til spilbare områder, mens historien træder I baggrunden. Det samme gør sig gældende når spil journalister skal fortælle om et nyt spil. Her er fokus oftere på at snakke om selve de fysiske områder I spillet frem for historien. [Jenkins, 2004 s.122]

På denne måde argumenterer Jenkins for vigtigheden af at forstå disse spaces. Her træder selve karakterernes træk i baggrunden for på denne måde bedre at kunne bygge verdenen op. [Jenkins, 2004 s.123] Ifølge Jenkins er det ofte denne model som de drager nytte af, især når det kommer til at tage inspiration fra film og bøger. Her er det som regel genrer som fantasy, adventure og horror der drages nytte af, netop fordi disse typer historier ofte handler mere om at bygge en interessant verden op. Dette er et potentiale som spil har god mulighed for at anvende, ved bedre at kunne udnytte deres spatiality. [Jenkins, 2004 s.123]

Udfordringen er således at finde måder hvorpå historiefortælling kan integreres I spilverdenen på. På denne måde argumenteres der altså for at environmental storytelling kan skabe en dybere historie oplevelse.

“In each of these cases, choices about the design and organization of game spaces have narratological consequences. In the case of evoked narratives, spatial design can either enhance our sense of immersion within a familiar world or communicate a fresh perspective on that story through the altering of established details. In the case of enacted narratives, the story itself may be structured around the character's movement through space and the features of the environment may retread or accelerate that plot trajectory. In the case of embedded narratives, the game space becomes a memory palace whose contents must be deciphered as the player tries to reconstruct the plot and in the case of emergent narratives, game spaces are designed to be rich with narrative potential, enabling the story-constructing activity of players. In each case, it makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects.” [Jenkins, 2004 s.129]

Carson beskriver desuden hvordan spilindustrien er nået langt, især på grund af evolutionen indenfor 3D grafik, men at på trods af dette, så er fokuset stadigvæk på gameplay og ikke så meget miljøerne. [Carson, 2000]

"Yet, despite our staggering leaps in technology, the game play remains relatively unchanged. We may be transported into ever engrossing and elaborate theatrically lighted cathedrals, but the fact is, we are still simply killing each other. Please understand, I have nothing against 3D shooters. I have spent countless hours with a rocket launcher in my hands and know the glories of a low Ping rate. This doesn't change the fact that on many occasions I have been blown to bits because I dared hesitate to admire a beautiful piece of virtual architecture." [Carson, 2000]

Afgrænsning

På trods af disse kritikker af computerspil som narrativer, ønsker jeg dog ikke at gå ind i en videre diskussion omkring ludologi versus narratologi. I stedet vil resten af rapporten tage udgangspunkt i at det er muligt at spil kan være narrativer. Dette tager udgangspunkt i en undren omkring netop Carson og videre Jenkins udlægning af at det vigtige i at kunne fortælle historier inden for computerspil skal holdes op imod nogle andre konventioner, hvilket i dette tilfælde udmunder sig i Jenkins ide omkring spatiality. Ydermere tager mange af teksterne udgangspunkt i en embedded form for narrativ, hvilket er en meget specifik tilgang. I den forstand har jeg valgt at tage udgangspunkt i både Don Carson og Henry Jenkins, da det var Don Carson der oprindeligt opfandt begrebet environmental storytelling og Henry Jenkins der i første omgang operationaliserede det. Samtidig lader Jenkins udlægning til at være den mest generelle. Da jeg endnu ikke ved præcis hvordan det endelige produkt vil anvende environmental storytelling, har jeg derfor valgt at tage udgangspunkt i Carson og Jenkins for på denne måde at få det bredest mulige indtryk af feltet.

Problemformulering

Er det muligt at skabe et zombie survival spil som via environmental storytelling, gør spilleren i stand til at interagere med samt påvirke spilverdenen og narrativet på en meningsfyldt måde?

For at at hjælpe med at besvare denne problemstilling, stilles de følgende spørgsmål: :

- Hvad er forskellen på de fire typer af environmental storytelling som Henry Jenkins opstiller?
- Hvordan kan zombie genren bedst komme til udtryk i forhold til Don Carson's udlægning af spillerens forventninger fra den virkelige verden?
- Hvordan kan det narrative framework bedst komme til udtryk gennem spillerens interaktion med spilverdenen?
- Hvordan skaber man en meningsfyldt sammenhæng mellem spillerens handlinger og spillerens indflydelse på spilverdenen?

Environmental Storytelling - Teori og diskussion

Et af de spørgsmål der melder sig når man kigger på begrebet environmental storytelling er hvad dækker begrebet helt præcist over? Som det blev nævnt i indledningen er der mange meninger omkring hvordan historiefortælling kan fungere inden for interaktive medier og nærmere bestemt computerspil, men mange af disse tager udgangspunkt i ideen omkring det at have en skjult historie i spillets fysiske space. Som det også blev argumenteret i indledningen, så adskiller Henry Jenkins forståelse sig i den forstand at der her defineres fire typer af environmental storytelling, hvilket i den forstand søger at udgøre en bredere forståelse af emnet.

Dette kapitel har til hensigt at undersøge teorierne omkring hvordan environmental storytelling kan bruges i computerspil på et så bredt plan som muligt. Afsnittet vil derfor tage udgangspunkt i Henry Jenkins teori omkring environmental storytelling og vil sammenholde disse teorier med andre teorier og udlægninger af hvordan historiefortælling fungerer i spil. Hensigten er således at opnå en bredere forståelse af emnet med hensyn til senere at kunne anvende dette til at designe et konkret produkt.

Som tidligere nævnt stammer begrebet omkring environmental storytelling fra Don Carson der med sit arbejde inden for forlystelsesparker var en af de første til at snakke om hvordan man som designer kan udnytte det fysiske rum på en måde der tillader en unik form for historiefortælling. Dette har Henry Jenkins taget et skridt videre ved at opdele det i fire forskellige kategorier. Hans udgangspunkt er dog den igangværende diskussion mellem ludologi og narratologi. Ludologerne ønsker af fokusere på gameplay, mens narratologerne ønsker at fokusere på spil i forhold til andre medier og deres historiefortælling. [Jenkins, 2004 s.118]

I den forstand er hans hensigt med artiklen “Game Design as Narrative Architecture” forhåbentligvis at kunne opnå en mellemgrund mellem disse to medier. Som nævnt i indledningen, så mener Jenkins at på trods af de fundamentale forskelle mellem film og computerspil, så er der alligevel meget computerspil kan lære af andre medier. [Jenkins, 2004 s.118-119] Allerede her møder han dog modstand i form af Jon Mckenzie. Mckenzie argumenterer for at den kreativitet der findes indenfor digitale medier ikke udspringer fordi det er unikt, men på grund af computer mediets unikke evne til f.eks. at kombinere billeder, lyd og tekst. [jenkins, 2004 s.118] Med andre ord er computerspil altså i stand til at kombinere elementer fra andre medier. Derfor er det der gør computerspil unikke ikke det at de i sig selv er unikke men at deres evne til at mikse forskellige andre medier. I den forstand ligger den primære kritik i at Jenkins udlæggelse primært retter sig imod det narrative. For bedre at kunne forstå om dette virkelig er tilfældet er det derfor vigtigt at se på hvad Jenkins’ konkrete løsninger på konflikten mellem narratologi og ludologi.

Evocative Spaces

Jenkins snakker her om forlystelsesparker og hvordan de i høj grad bygger på narrative traditioner der allerede er blevet tidligere etableret. Disse attraktioner kan enten bygge på tidligere eksisterende historier eller på traditioner fra etablerede litterære genrer. Dette tillader designere at karakterisere de fysiske omgivelser meget bredt, da brugerne selv kan udfylde de tomme felter. [Jenkins, 2004 s.123]

Carson forklarer at hemmeligheden ved at designe forlystelser er at historie elementerne bliver en integreret del af de omgivelser som gæsten bevæger sig igennem og at det på denne måde bliver det fysiske rum der formidler den historie man som designer gerne vil fortælle. Det handler således om at lege med og manipulere publikums forventninger ved at tage de erfaringer de bringer med fra den virkelige verden og holde dem op imod det univers man som designer har skabt. [Carson, 2000]

Carson's definition af historie er i denne sammenhæng således ikke en lineær serie af hændelser, men at historien skal være en altomfattende forståelse af den pågældende verden. [Carson, 2000] Dette refererer tilbage til Carson's tidligere udlægning af det at kunne formidle sin historie gennem det fysiske rum i forhold til at manipulere sit publikums forventninger. Dette gøres ved at forstærke og underbygge det pågældende koncept. Hvis dette koncept centrerer omkring pirater, så skriver Carson at:

"Every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of pirates!".[Carson,2000]

I dette tilfælde handler det således om at forkæle sit publikum ved at opfylde enhver forventning om hvad det vil sige at være pirat. [Carson, 2000] Denne måde at tænke design på hjælper således med at holde fokus på hvordan man som designer kan skabe den bedste oplevelse. Samtidig forpligter det også, da et univers på denne måde vil have regler som man skal følge konsistent. I forbindelse med eksemplet omkring pirater vil det således betyde at man skal være på vagt over for alt der ikke føles pirat-agtigt nok, da dette kan bryde illusionen og hive deltagerne ud af oplevelsen. [Carson, 2000]

Her bruger Jenkins som eksempel American McGees Alice [Rogue Entertainment, 2000]. Dette er en genfortælling af Lewis Carroll's eventyr, men I en mørk og fordrejet version. Her mener Jenkins at American McGee regner med at spilleren allerede er bekendt med den originale Lewis Carroll fortælling, både med hensyn til karakterer, områder, centrale ideer og temaer. På denne måde har de altså allerede et etableret mentalt billede af hvad Alice I Eventyrland. Disse kan så holdes op mod og sættes i relation til American McGee versionen. På denne måde mener Jenkins med andre ord at American McGee på sin vis har omskrevet Alice I Eventyrlands spaces. [Jenkins, 2004 s.123-124]

Denne udlægning af hvordan American McGee's Alice anvender folks veletablerede forståelse af Alice I Eventyrland som udgangspunkt til at fortælle sin historie, står både i stærk kontrast til den traditionelle indgangsvinkel til historiefortælling samtidig med at den også bekræfter den. I "A Clash Between Narrative and Game" redegøre Jesper Juul for hvorfor spil, på trods af at de indeholder narrative elementer, ikke er narrativer i sig selv, da det ikke er de narrative elementer der gør dem til computerspil. I stedet er narrativet isoleret fra det spilmæssige. [Juul, 1998] Hans primære pointe er at sekvensen af hændelser er vigtig inden for historiefortælling, for hvor man sagtens kan få et overordnet indtryk af en historie fra bog til film, så kan man for eksempel ikke få det samme indtryk af historien i Star Wars ved at spille et Star Wars spil. [Juul, 1998]

Dette eksempel henviser til Star Wars arkadespillet fra 1983. [Atari, 1983] Spillet går ud på at man indtager rollen som Luke Skywalker i oprørernes angreb på dødsstjernen i slutningen af Star Wars Episode IV: A New Hope [Kurtz & Lucas, 1977]. Juul beskriver her hvordan spillet foregår i tre sekvenser. Den første sekvens foregår inden man når selve dødsstjernen. Her bekæmper man fjendtlige rumfartøjer. Den anden sekvens går ud på at man skal angribe diverse fjendtlige kanonstillinger når dødsstjernens overflade. Den tredje og sidste sekvens går ud på at man skal ramme en udstødningsport for at få dødsstjernen til at eksplodere. Alle disse sekvenser, med undtagelse af den anden sekvens, korresponderer til en bestemt sekvens i filmen. [Juul, 2001]

Juul argumenterer for at den primære indikator af at dette er et Star Wars spil ligger i spillets navn da alt andet ved Star Wars universet er blevet fjernet, såsom karaktererne og den bredere kontekst. Spillet er derfor blevet destilleret ned til en simulation som man som spiller enten kan vinde eller tabe. [Juul, 2001] Jenkins modsvar til dette er at dette er en meget gammeldags måde at se historiefortælling på, da vi i dag lever i en transmedia verden. Det vil sige at et produkt ikke længere nødvendigvis behøver at kunne stå alene, men at det i stedet kan udgøre hvad Jenkins kalder en større narrativ økonomi hvor forskellige produkter på tværs af forskellige medier hver især kan være med til på deres egen unikke måde at berige deltagernes forståelse af historiens helhed. [Jenkins, 2004 s.124] Et Star Wars spil behøver ikke at genfortælle filmenes historie. I stedet kan de fungere sideløbende med filmene ved at skabe narrative oplevelser ved at lade folk udleve de fantasier de har udviklet gennem deres oplevelse af film universet. [Jenkins, 2004 s.7]

Juul udlægning af historiefortælling er at se historien som et framework fremfor et egentligt narrativ. [Juul, 1998] Her bruger han som eksempel at Space Invaders [Taito, 1978] har et meget minimalt plot om hvordan aliens har invaderet jorden og at man som spiller skal stoppe dem. Dog beskriver han at ikke nok med at plottet er kliche, slutningen er allerede kendt fra starten og at spillet faktisk aldrig slutter da spillet starter forfra hver gang spilleren udrydder alle rumvæsnerne. [Juul, 1998] Dermed kan spilleren aldrig genoprette orden i spilverdenen [Juul, 2001]. Dette vil sige at sekvensen af hændelserne aldrig slutter.

Jesper Juul's fokus ligger således på spillerkarakterne. I Space Invaders snakker han om spillerens begrænsninger i forhold til at kunne udføre en række af narrative sekvenser som i sidste ende vil føre til det som han beskriver som et narrativ, nemlig noget der har en start og en slutning. Dette tager udgangspunkt i et meget traditionelt synspunkt for historiefortælling.

Hvad der adskiller computerspil fra andre medier er netop deres interaktivitet. Dette ændrer alt i forhold til deltageren og hans forhold til den verden han bliver præsenteret for. Netop ordet deltager er vigtigt at bide mærke i, fordi som regel når man snakker om spil handler det om at deltage. I film sammenhænge er man en tilskuer, men med computerspil er man en aktiv deltager. Det vil sige at man går fra et stadie hvor man blot observerer hændelserne der sker på en skærm til rent faktisk at kunne påvirke dem. Dette betyder også at spilleren har mulighed for frit at kunne bevæge sig rundt i verdenen. Hvor man derfor som filminstruktør eller forfatter har fuld kontrol over oplevelsen både i forhold til hvad publikum ser samt hvilke informationer de får at vide, er det derimod langt mere problematisk at fortælle en traditionel historie i et computerspil, da deltageren selv har frihed til at undersøge verdenen og dens muligheder og begrænsninger.

For at kunne give et overbevisende indtryk af en travl gade i det gamle Rom behøver man som film skaber kun at optage en scene med nogle statister der kan agere som borgere samt at opbygge et filmsæt til at filme scenen. Eventuelle æstetiske mangler kan man derfor efterfølgende udfylde med computer. Som spiludvikler kræver det at man opbygger hele Rom i 3D, samt at man også fylder den med NPC'ere der kan agere overbevisende samt at man tager højde for alle grafiske detaljer. Hvis man ikke kan det, som Carson beskriver det, ender man med at bryde illusionen og ødelægge spillerens evne til at fordybe sig i spiluniverset. Hvorfor kan jeg ikke gå herhen? Hvorfor står NPC'erne det samme sted både dag og nat? Den her tekstur passer ikke sammen med den her tekstur? Dette er alle sammen spørgsmål man som spildesigner helst skal kunne undgå.

Det er samtidig også denne interaktivitet der netop gør spil i stand til, som Jenkins siger, at give os en anden oplevelse i forhold til film og bøger. Hvor en film som Gladiator [Franzoni & Scott, 2000] kan give os et indblik i livet i det gamle Rom, så kan computerspil give os muligheden for rent faktisk at leve i det gamle Rom. Evocative storytelling giver spiludviklere muligheden for at skabe et detaljeret og sammenhængende univers som spillere kan interagere med og skabe historier sammen med. På denne måde er det ikke kun de menneskelige karakterer der er vigtige indenfor computerspil. Verdenen i sig selv er en karakter og ligesom alle andre elementer i historien er det derfor vigtigt at den er ordentligt konkretiseret.

Enacted Narratives

Ofte når man snakker om historier I spil, refereres der til spil hvor spilleren enten kan udføre eller være vidne til narrative begivenheder. Således kan narrativet her fungere på to niveauer. Enten som en række bredt definerede/en overodnet konflikt eller I form af lokale hændelser. [Jenkins, 2004 s.124]

Her anvendes endnu engang konceptet omkring spatiality som her leder til begrebet omkring spatiale historier. En spatial hitorie indeholder episoder eller set pieces. Spatiale historier bliver ofte set som episodiske I den forstand at hver episode kan ses for sig og kan arrangeres på forskellige måder uden at have den store indflydelse på den overordnede oplevelse. [Jenkins, 2004 s.7]

Endnu engang er dette i konflikt med den mere traditionelle fremgangsmåde i forhold til at fortælle historier. Ernest Adams redegør for dette synspunkt:

"With ordinary fiction, this is a challenge, but at least you as the author is fully in charge. The characters have to go where you tell them, to know what you want them to know, because they're all part of your picture. You set up the pieces, interlock them like parts of a jigsaw, and when the puzzle is complete the picture is formed; the dramatic climax takes place." [Adams, 1999]

Dette reflekterer Juul's udlægning af forholdet mellem historie og diskurs. Her opstilles det som at det er forfatteren der har det komplette billede af historien, men samtidig har fuld kontrol over hvilke dele af "billedet" der bliver fremvist på hvilke tidspunkter og i hvilken rækkefølge. [Adams, 1999]

Dette beskriver Adams som narrativt flow. Narrativt flow refererer til den klassiske historiefortælling. Ligesom historie og diskurs handler dette om at forfatteren har fuld kontrol over alle historiens elementer, for på den måde at sørge for at karakterne er hvor de skal være når historien når et bestemt stadie. Sådan fungerer det ikke i interaktive historier. Her vil der altid være en karakter som ligger udenfor forfatterens kontrol og det er selve spilleren. Spilleren følger ikke nødvendigvis forfatterens regler. Spilleren gør hvad han vil, hvornår han vil og tager så lang om det som han vil. [Adams, 1999] Der skal desuden gøres opmærksom på at Ernest Adams' litteratur er mere baseret på erfaring og er derved ikke forskningsbaseret. Ikke desto mindre er han interessant at have med i diskussion da hans synspunkter kan bidrage med nogle interessante perspektiver.

Der er tre traditionelle måder at håndtere dette problem på. Den første er enten at skære ned på interaktiviteten eller at give spilleren en masse interaktivitet, men at gøre den meningsløs i forhold til at avancere selve plottet. Dog går dette imod selve ideen med et interaktivt medie. [Adams, 1999]

En anden løsning er at skabe en levende verden der agerer uafhængigt af spilleren. Dette kan efter Adams mening give anledning til en meget interessant og levende verden. Han pointerer dog at denne løsning vil gøre at spilleren ofte vil befinde sig i situationer hvor han ikke er beredt hvilket kan føre til at han ofte vil tabe spillet og derved være tvunget til at starte forfra. [Adams, 1999]

“Nobody reads a book by reading page one; then starting over and reading page one and page two; then starting over again and reading page one, page two and page three, and so on. It would drive you crazy.” [Adams, 1999]

Forskellen er her at en bog er en kontrolleret oplevelse der allerede er lagt ud på forhånd, hvorimod et computerspil er interaktivt, hvilken altid vil medføre en grad af uvished i forhold til deltagerens progression i historien. I en bog er der således intet der forhindrer læseren i at fremskynde plottet, da dette sker i kraft af selve det at interagere med bogen. I et computerspil er dette forhold anderledes da der i spillet vil være opsat visse forhindringer med netop det formål at hindre spillerens fremgang. Spillerens fremgang vil derfor være direkte afhængig af hans evne til at mestre spillets mekanikker.

Den sidste løsning er at strukturere spillet på en måde hvor plottet bevæger sig sideløbende med spilleren. Det vil sige at spilverdenen drejer sig om spilleren. Dette garanterer at spilleren altid vil være beredt da han altid vil have de rigtige genstande til at overkomme de rigtige forhindringer på det rigtige tidspunkt. Denne løsning menes dog at være for mekanisk da den I stedet for at gøre spilleren til en del af verdenen, reducerer spilverdenen til en ekstern mekaniske som kun bevæger sig når spilleren udfører bestemte handlinger. Samtidig ødelægger dette også flowet da det få spillet til at stå stille i længere perioder indtil spilleren løser den næste gåde eller finde den næste plot kritiske genstand. [Adams, 1999]

Der opstår altså her en konflikt mellem den traditionelle måde at anse narrativ som en række hændelser der sker i en bestemt rækkefølge, men som alle sammen udgør en diskurs, det vil sige en sammenhængende kæde af hændelser som alle i sidste enda kan indpasses i et større billede. Computerspils interaktive natur skaber således støj i forhold til denne måde at forstå narrativ på, ved at lægge diskursen i spillerens hænder. Med andre ord, hvor læseren af en bog ikke har nogen evne til at påvirke hverken historien eller diskursen, har en computerspiller mulighed for direkte at påvirke ikke bare diskursen, men også selve historien.

Adams tredje løsning udgør kernen i Jenkins udlægning omkring spatiale historier. Her argumenteres der for at spatiale historier ikke er dårlige historier, men at de blot er afhængige af nogle andre principper. Her prioriteres udforskning over det at fremskynde plottet. Selve målene og konflikterne der bliver præsenteret er derfor ofte meget vage og derved er det selve spillerens bevægelse I det fysiske rum der er den bestemmende faktor og handlingen kan derfor ikke fuldføres før spilleren når deres endelige destination. På denne måde bliver det at organisere historiens sammenhæng et spørgsmål om at designe det fysiske aspekt af spilverdenen på en måde der kan facilitere spillerens rejse from mod historiens afslutning. Dette ligger i det geografiske aspekt af spilverdenen, hvor visse forhindringer kan bremse spillerens fremgang og på den måde styre spillerens forhold til spilverdenen og de muligheder han har for at bevæge sig igennem den. [Jenkins, 2004 s.124]

Dette begreb betegnes som agency. Ifølge Janet Murray kan agency beskrives som evnen til at udføre meningsfyldte handlinger og derefter se resultatet af disse. Agency kan således

være alt lige fra at åbne en fil på en computer og se dokumentet springe frem for øjnene af en eller når indtaste tal i et spreadsheet og ser resultatet ændre sig alt efter hvilke tal der bliver indsat. Desuden mener Murray at nu here realiseret et miljø er, nu mere aktive ønsker vi at være i det. [Murray, 1997]

På trods af dette opstiller Murray også en problemstilling omkring det at opleve agency i forhold til hvad hun kalder for et narrativt miljø. Her fremhæver hun som eksempel at hvis et publikun under et Peter Pan teaterstykke besluttedede sig for at de ikke ville klappe så klokkeblomst kunne komme i live igen, så ville dette få stykket og dermed narrativet, til at gå i stå. Pointen er således at selv når vi bliver inviteret til at aktivt at deltage i en narrativ kontekst, så er vores agency stadigvæk begrænset. [Murray, 1997]

Adams beskriver dette som konflikten mellem det at lade spilleren optage en bestemt rolle samtidig med at give dem frihed til at agere som de vil i spilverdenen. Her nævnes som eksempel Superman. Langt de fleste ville aldrig kunne forestille sig at superman ville efterlade et barn som var fanget i en brændende bygning, fordi vi alle ved at dette ikke stemmer overens med Supermans personlighed, men hvis Superman bliver styret af en computerspiller der vælger ikke at redde barnet, så vil han være gået imod Supermans natur, men han vil samtidig også have gjort brug af den frihed som det interaktive medie netop tillader. Der er derfor en stor konflikt mellem historie og interaktivitet, fordi man som udvikler aldrig kan være sikker på at spilleren vil agere præcis som man regner med. [Adams, 1999]

Adams forslag til at løse dette paradoks er at i stedet for at lave spil der fortæller historier, burde fokus i stedet være på at skabe spilverdener hvor historier kan opstå. Denne ide er således blevet til sandbox genren. [Adams, 2010]

“In sandbox storytelling, the idea is to give the player a big open world populated with opportunities for interesting interactions. The player isn’t constrained to a rail-like linear plot, but can interact with the world in any order that he chooses. If the world is constructed correctly, a story-like experience should emerge.” [Adams, 2010]

Dette hænger sammen med Murray’s udsagn omkring at nu mere realiseret et miljø er, nu mere har vi lyst til at udforske det. Der kan således siges at være en sammenhæng en spilverdenens konstruktion og spillerens lyst til at udforske denne verden og sidst men ikke mindst fremkomsten af en historie.

For at få en historie til at fungere i et sandbox spil, fremstiller Adams at man er nødt til at opgive ideen om at spilleren vil opleve historien udelukkende ved at udforske spilverdenen, men samtidig lade udforskning være en central del af historien. [Adams, 2010]

For at kunne gøre dette skelner Adams mellem to typer af begivenheder. Spiller-afhængige begivenheder og spiller-uafhængige begivenheder. Spiller-afhængige begivenheder refererer til spil hvor historien ikke fremskyndes før spilleren aktiverer specifikke begivenheder. Som

nævnt tidligere er problemet her at dette får spil verdenen til at fremstå som meget statisk, da dens fremgang udelukkende er afhængig af spilleren. [Adams, 2010] Spiller-uafhængige begivenheder referer således til spil hvor historien fremskyndes uafhængigt af spillerens handlinger. Her er problemet som tidligere nævnt at man derfor ikke kan være sikker på at spilleren altid er på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt. [Adams, 2010]

Løsningen er her at finde en balance mellem at lægge pres på spilleren, hvilket vil hjælpe til at gøre spilverdenen mere levende og mindre statisk, men samtidig ikke at stresse spilleren ved at reducere dette stress når spilleren er på rette spor. På denne måde argumenteres der for at man i stedet for at lade historien være afhængig af miljøet, så er historien afhængig af både tid og spillerens aktivitet. Her udgør tiden den levende verden. Dette beskrives som at man som designer skal se sig selv som en game master i et rollespil. Her bruger han eksemplet omkring at en gruppe spillere har fået til opgave at myrde en forbryder, men i stedet vælger de at bruge alt deres tid på sidde på en kro og gamble. Forbryderen hører om deres mission og sender en gruppe håndlangere for at gøre det af med dem. Under slagsmålet brænder kroen ned, så selv hvis spillerne overlever kan de nu ikke længere bruge kroen. [Adams, 2010]

Giv spilleren friheden til at bevæge sig frit rundt i spil verdenen, men gør det samtidig klart at dette er en levende verden der både handler uafhængigt af ham samt reagerer på hans handlinger. På denne måde handler det altså om at finde en balance mellem at give spilleren fri agency til at udforske spilverdenen, men samtidig også vise at både de valg han træffer samt måde han vælger at bevæge sig gennem spilverdenen på kan have permanente konsekvenser.

Det andet narrative niveau som Jenkins opstiller er lokale hændelser, også kaldet micro narrativer. Disse kan ses som en række virkningsfulde øjeblikke. Dette kan variere fra følelsen af fart I et racerspil til det at se himlen udfolde sig efter et hop I et snowboarding spil. Den vigtigste pointe er at disse øjeblikke er I stand til at skabe et betydningsfuldt og følelsesmæssigt øjeblik for spilleren. Mikro Narrativer kan være mange ting. Det kan være alt fra en cutscene til at en anden spiller reagerer på et succesfuldt touchdown I et fodboldspil. [Jenkins, 2004 s.125]

Der ses her en sammenhæng med Janet Murray udlægning af agency. Murray betegner agency som *“the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.”* [Murray, 1997]

I spil sammenhænge vil det sige at det ikke blot handler om at give spilleren mulighed for at handle i spilverdenen, men at disse handlinger også skal være meningsfulde og at de skal være tilfredsstillende at udføre. Her kan der diskuteres hvad der menes med “meningsfuld” og “tilfredsstillende” da disse to er meget subjektive ord. Dette kan siges at hænge sammen med Don Carson’s udsagn omkring at både forlystelsesparker og computerspil bør kunne lade folk

rejse steder de aldrig har været, være noget de aldrig kunne være og gøre ting de aldrig kunne gøre. [Carson, 2000]

Det handler altså om at kunne leve sig ind i en fantasi. For igen at tage fat i Don Carson, vil det altså sige at et piratspil ikke bare handler om at give spilleren mulighed for at udføre pirat-agtige handlinger, men også om at disse handlinger skal give mening i forhold til spillets tema, men også i forhold til spillerens oplevelse. For eksempel ville en meningsfyldt handling i et piratspil være at plyndre fjendtlige skibe. Derimod ville det ikke stemme overens med spillets tema at lade anvende automatvåben. Dette leder også tilbage til Carson's udlægning af evocative storytelling og om hvordan alt skal stemme overens med temaet, ellers vil det bryde spillerens immersion.

Selve tilfredsstillelsen vil således ikke være forbundet med selve det at udføre handlingen, men mere den feedback der opstår i forhold til at udføre den. I forhold til at kunne plyndre fjendtlige skibe vil dette således komme til udtryk i alt fra lyden af kanonerne, til det visuelle feedback ved at se effekten på fjends skib i form af eksplosioner og den fysiske ødelæggelse samt den grafiske feedback når man samler sit bytte.

Det bliver yderligere nævnt at spil kritikere ofte ser spillerens indflydelse på spilverdenen som en trussel mod narrativet. [Jenkins, 2004 s.125] Dette er igen den klassiske udlægning af narrativ. Her argumenter Jenkins for at dette ikke er unikt for computerspil ved at sige at støjen mellem performance (gameplay) og exposition (historie) også finder sted i andre medier. Her nævner han som eksempel at en af grundene til at folk ser kung fu film er for at se udøvelse af kung fu, men at dette ikke er alt hvad filmen indeholder. Der er netop også et plot til stede. [Jenkins, 2004 s.125] Her menes der altså at på samme måde som at kung fu scenerne (gameplay) i en kung fu film ikke er fuldstændig adskilt fra historien (exposition) så gør det samme sig gældende inden for computerspil. På samme måde som en film altså vil have plot punkter der er fastsatte fra starten med scener ind imellem der kan forlænges eller forkortes efter behov, så tillader enacted storytelling altså at have plotpunkter (historie) med episoder indimellem (gameplay). Disse kan således fungere uafhængigt af historien. Jenkins beskriver dette som en accordion struktur. [Jenkins, 2004 s.125]

Embedded Narratives

Her starter Jenkins ud med at referere til hvorledes russiske formalister skelner mellem plot (syuzhet) og historie (fabula). Her refererer han til Kristin Thompsons udlægning af denne distinktion hvor plottet (syuzhet) refererer til den strukturerede sammensætning af alle hændelser som vi som publikum ser dem præsenteret og historien (fabula) refererer til tilskuerens mentale konstruktion af rækkefølgen af disse begivenheder. [Jenkins, 2004 s.126]

Som regel er hverken film eller bøger fuldstændig lineære. Som regel gør disse brug af baghistorie som bliver gradvist redegjort efterhånden som historien bevæger sig fremad. Her fremhæver Jenkins den klassiske detektiv historie som et eksempel. Her fortælles der som

regel to sideløbende historier. Den mere eller mindre kronologiske historie om at opklare den pågældende sag og den ikke-kronologiske fortælling om omstændighederne og motiverne der førte til selve forbrydelsen. Dette refereres til som narrativ forståelse. Dette beskrives som en aktiv proces hvor tilskueren aktivt tager narrative spor og signaler og anvender disse til at komme med hypoteser omkring hvordan historiens forløb vil udvikle sig. I film udvikler tilskueren dermed et mentalt overblik over filmens narrativ. Dette overblik bliver derefter løbende raffineret ved at blive holdt op mod historiens narrative action og historiens space. [Jenkins, 2004 s.126]

Denne måde at se narrativer på minder meget om Gerard Genettes udlægning af forholdet mellem plot of diskurs og omkring det der bliver fortalt og selve narrativet. Jenkins udlægning er her altså at man som tilskuer tager det narrative data der bliver præsenteret for en, både i form af hvad der aktivt sker på skærmen (narrative action) og de hints der kan findes i historiens fysiske space (historiens space) og ud fra disse kommer med en hypotese om enten hvilken drejning historien vil tage, såsom at gætte hvem morderen er og hvorfor. Med andre ord, de omstændigheder og motiver der førte til forbrydelsen, altså historiens syuzhet.

Jenkins næste skridt er så at tage denne måde at få deltageren til at interagere med narrativet på og anvende det på computerspil. Jenkins argumenterer for at computerspil således tager dette mentale overblik et skridt videre ved at tvinge spilleren til at teste dem i forhold til spilverdenen, ofte med øjeblikkelige og direkte konsekvenser. For eksempel kan det at tage fejl af en fjendes position hurtigt resultere i game over. [Jenkins, 2004 s.126]

Spillerens interaktion med spillet bliver her altså beskrevet som en induktiv proces, hvor spilleren hele tiden gør sig små erfaringer der så kan lede til generelle retningslinier for hvordan han skal begå sig i spilverdenen og håndtere forskellige situationer, enten for at kunne gøre fremskridt eller for at opnå forskellige mål, såsom at opnå en bestemt genstand eller besejre en bestemt type fjende.

Jenkins pointerer at nogle spil skaber spaces hvor man som spiller kan øve sig og blive bekendte med deres karakters egenskaber og færdigheder inden de begiver sig ud i at navigere hvad der her refereres til som det narrative space. På denne måde er historie i computerspil ikke så meget en tidsmæssig struktur, men mere en kilde til information som spilleren kan anvende til deres fordel. [Jenkins, 2004 s.126] Embedded narrative kan derfor forekomme i hvad Jenkins kalder for contested spaces, hvilket beskrives som situationer hvor spilleren skal kæmpe sig vej forbi fjender eller løse gåder for at kunne bevæge sig videre i det narrative space. På denne måde opstår der altså her en kombination af enacted og embedded narratives, hvilket kan være med til at balancere det fleksible element i det interaktive samt give en sammenhængende gennemtænkt narrativ. [Jenkins, 2004 s.126]

Denne distinktion mellem at lade et narrativ være en tidsmæssig struktur versus en kilde af information danner endnu engang grundlag for den centrale konflikt inden for narrativer i ikke-interaktive medier i forhold til interaktive medier. Dette eksemplificerer Jenkins ved at I

film har instruktøren fuld kontrol over hvornår tilskuerne får adgang til information omkring plottet. På trods af at spildesignere ikke har den samme kontrol, har de alligevel måder at skabe et indtryk af et sammenhængende narrativ. For at gøre dette argumenterer Jenkins for at sprede narrativ information ud over spillets space, især i spil hvor udforskning er en central del af spiloplevelsen, for på denne måde at guide spilleren mod områder med meget narrativt indhold. For at gå tilbage til eksemplet omkring detektivhistorier, handler det altså om at skabe to typer af narrativer. Et spiller styret narrativ, som er relativt ustruktureret og et struktureret narrativ som gemmes i spillets omgivelser og afventer at blive opdaget. Her kan det siges at verdenen bliver en form for "Information palace". [Jenkins, 2004 s.126]

I "A Clash Between Game and Narrative" snakker Jesper Juul netop om disse tidsmæssige forskelle mellem hvad han ser som narrativer og spil. Her gentages hans tidligere pointe om at spil og narrativer er to vidt forskellige ting. Til dette anvender han Gerard Genette udlægning af forskellen mellem historie og diskurs hvor der findes en forskel mellem historien (fabula) og diskursen (syuzhet) og at dette tillader en masse forskellige tidsmæssige forvrængninger f.eks. i form af flashbacks eller at to år af en karakters liv kan opsummeres i to sætninger. [Juul, 1998]

Juul argumenterer for at det interaktive aspekt af spil gør det umuligt at inkorporere flere forskellige tider i computerspil, da dette vil hindre det interaktive aspekt. Han kommer med det eksempel at man ikke først kan spille en scene i nutiden for derefter at spille den samme scene i datiden da dette vil påvirke spillerens valg i nutiden. [Juul, 1998]

Jenkins mener dog at dette er at forvirre historie og plot og at computerspil sagtens kan indeholde elementer af både fortid og fremtid. [Jenkins, 2004 s.127] Her fremhæver han igen Don Carson's udlægning af brugen af "cause and effect" vignetter. [Carson, 2000] Carson beskriver disse som iscenesatte områder der tillader spilleren at komme med sine egne konklusioner, enten omkring en tidligere begivenhed eller om en kommende fare. [Carson, 2000]

En anden brug af "cause and effect" er at lade spilleren vende tilbage til et tidligere besøgt område og så lade dette område være blevet ændret siden spillerens sidste besøg, for eksempel som følge af en kataklysmisk begivenhed. [Carson, 2000] Igen er problemet at selvom dette teknisk set fungerer, så er det stadigvæk noget der sker uafhængigt af spilleren. Dog kan man her tage fat i Ernest Adams udlægning omkring det at skabe en levende verden og derved argumentere for at det er ligeså vigtigt at give spilleren et indtryk af en levende verden der fungerer uafhængigt, da det at lade verdenen dreje sig udelukkende omkring spilleren kan være med til at gøre den statisk.

En anden udlægning af både Carson og Jenkins er at lade "cause and effect" vise sig direkte i spillerens handlinger, som for eksempel ved at lade spilleren forvolde direkte skade på interiøret i Duke Nukem 3D. [3D Realms, 1996] [Carson, 2000] En anden måde kan være at

lade spillerens valg reflekteres i landskabet eller på spillerens karakter i spil som Black & White [Lionhead Studios, 2001] [Jenkins, 2004 s.127]

Endnu engang kan dette spores tilbage til Janet Murray's udlægning af agency og det at se de direkte resultater af vores handlinger. Dette er på den ene side kernen i interaktivitet, men som Ernest Adams siger er det samtidig også vigtigt at skabe en balance mellem at give spilleren frihed, men samtidig også begrænse spillerens frihed i en sådan grad af det giver mulighed for at fortælle en sammenhængende historie. Jesper Juul's kritik af spil som narrativer lader til at bunde i en forestilling om en mere dybdegående form for interaktivitet. Problematikken er at man kan altid snakke om frihed og interaktivitet i et computerspil, men det vil altid foregå indenfor nogle bestemte rammer. Spørgsmålet er derfor ikke om noget er interaktivt, men hvornår det er interaktivt nok.

Emergent Narratives

Den sidste type historiefortælling er emergent narratives. Emergent narratives er hverken pre-strukturerede eller pre-programmerede og opstår gennem selve gameplayet. Jenkins beskriver dette som en anden måde hvorpå narrative muligheder kan kortlægges i forhold til spillets fysiske space. [Jenkins, 2004 s.128] Dog pointeres vigtigheden i at huske på at spil ikke er en nøjagtig repræsentation af det virkelige liv, i den forstand at det virkelige er kaotisk og uforudsigeligt og at computerspil, uanset hvor levende eller ekspansive, ikke er virkelige verdener. [Jenkins, 2004 s.128]

Dette stemmer overens med den problemstilling der blev stillet omkring embedded narratives og computerspillets evne til at præsentere en levende verden som spilleren kan påvirke gennem sine handlinger, men som også samtidig er istand til at fortælle en historie. Under enacted narratives er både Jenkins og Adams enige om at narrativet bør bestemmes på et andet grundlag end ved andre medier, nemlig ved at kunne facilitere spillerens rejse gennem spilverdenen. Dette leder tilbage til Ernest Adams udlægning af hvordan det er vigtigt at finde en balance mellem at give spilleren fri agency og det at give verdenen levende ved at lade den agere uafhængigt af spilleren. Her er der altså tale om en konflikt mellem forfatterens ønske om at fortælle en sammenhængende historie og spillerens ønske om at frit at kunne udøve sin agency.

Her kan emergent narratives ses som et muligt løsningsforslag til Adams' problemstilling. Jenkins påpeger hvorledes at Will Wright, skaberen af The Sims [Maxis, 2000] anser spillet som en dukkehus simulator samt at miljø hvor spilleren kan sætte sine egne mål og skabe sine egne historier. [Jenkins, 2004 s.128]

"Yet, unlike Microsoft Word, the game doesn't open up on a blank screen. Most players come away from spending time with The Sims with some degree of narrative satisfaction. Wright has created a world ripe with narrative possibilities, where each design decision has been made with an eye towards increasing the prospects of interpersonal romance or conflict." [Jenkins, 2004 s.128]

Her er fællesnævneren at grunden til at folk anvender The Sims og Microsoft Word er for at opleve en form for historiefortælling gennem deres egen agency. Den primære forskel er at hvor en forfatter med Microsoft Word skulle starte fra bunden af med blankt canvas, så er det heller ikke garanteret at vedkommende vil gå fra programmet og have opnået at få skrevet noget, for eksempel som følge af en skriveblokade. Sådan forholder det ikke med et spil som The Sims. Her skaber man narrative hændelser ved blot at interagere med spillet.

Dette kan komme til udtryk både i form af større narrativer, som Jenkins beskriver i form af de personlige historier der opstår mellem karaktererne. Dog påpeger Jenkins at karaktererne ikke blot er livløse dukker. De har deres egen vilje, deres egne ønsker og deres egne behov. Disse kan konflikte, ikke bare med andre karakterer men også med spilleren. Dette beskrives som dramatisk vægtige møder. [Jenkins, 2004 s.128] Her opstår historien i form af dramatiske hændelser mellem de forskellige karakterer, men også blandt de enkelte karakterer og selve spilleren. Der eksisterer altså både drama mellem karaktererne, drama mellem de enkelte karakterer og spilleren og mikro narrativer i form af at spilleren kan indrette huset eller få en af karaktererne til at se fjernsyn. Denne kombination af spiller-afhængige og spiller-uafhængige hændelser, handler således mere om at give spilleren en række værktøjer som tillader ham at skabe sine egne historier. Samtidig handler det også om at disse værktøjer skal være levende i den forstand at de ikke blot er dekorationer, for eksempel hvis man I Minecraft [Mojang, 2011] spawner en zombie. I dette tilfælde er spillerens evne til at spawne zombien et værktøj, men i det zombien spawner vil den også skabe ravage omkring sig hvilket giver verdenen liv.

Netop denne form for design kommer til udtryk gennem et spil som The Sims. Her har spildesignerne foretaget meget specifikke valg omkring hvilke handlinger der kan finde sted og hvilke der ikke kan. Her er spillerens interaktionsmuligheder blevet skåret ned til specifikke genstande der muliggør bestemte narrative situationer, som for eksempel at en avis bruges at søge job eller at en seng bruges til at sove. [Jenkins, 2004 s.129] På denne måde er det altså også muligt at anvende evocative storytelling i forbindelse med emergent storytelling, idet at The Sims skal ses som et dukkehus eller det at det er muligt, som Jenkins påpeger, at designe karakterer der på den ene eller den anden måde har en betydning for spilleren. Hvad enten dette er at imitere sig selv eller sine egne venner og familie eller karaktere fra andre universer. [Jenkins, 2004 s.129] Dette kommer til udtryk I at Jenkins henvender sig til byplanlæggeren Kevin Lynch, hvori han argumenterer for at at byplanlæggere bør være bevidste om ikke at være alt for forud bestemmende med hensyn til den tilsigtede brug af de spaces de designer. [Jenkins, 2004] s.129 Dette vidner om at der, alt afhængigt af spillets værktøjer, er en mulighed for at lade spilleren udleve sin fantasi i en verden hvor han selv kan skabe sine egne historier, men som samtidig også føles levende og organisk.

Delkonklusion 1
I dette teoriafsnit er der blevet opnået en bedre forståelse af hvad Jenkins udlægning af de fire typer af environmental storytelling indebærer. Med evocative storytelling tales der om at kunne fremkalde en bestemt følelse eller en bestemt følelsesmæssig reaktion. For at kunne opnå dette må det betyde at det pågældende space skal være meget effektivt til at kunne fremkalde den følelse man som designer ønsker at vække. Dette kan være at give kraftige associationer til et bestemt tema, såsom Carson's pirat eksempel. Derfor handler evocative storytelling altså om at nå ind til kernen af noget, hvad enten det er en bestemt litterær genre, en velkendt historie eller et veletableret univers.

Som det blev nævnt i indledningen vil produktet foregå i en post apokalyptisk verden efter et zombie udbrud. Dette er en setting der er blevet anvendt mange gange før. Derfor må det følge at der indenfor denne genre findes en række etablerede regler, temaer og mekanikker.

I denne forstand vil det altså være nærliggende i forbindelse med dette projekt at kigge nærmere på disse for på denne måde at kunne skabe en stærkere association mellem spiller og spilunivers.

Enacted storytelling handler i Jenkins optik om at strukturere narrativet og fremskyndelsen af narrativet omkring spillerens bevægelse i det fysiske rum. Dette kan gøres på to måder. Ved at opbygge spillet omkring en bred defineret konflikt hvis afslutning afhænger af det at kunne facilitere spillerens rejse gennem spillets space. Dette repræsenterer efter Ernest Adams synspunkt en række problematikker, da det at spilverdenen skal vente på at spilleren ønsker at fremskynde plottet skaber en verden der på overfladen virker levende, men som egentlig bare er en ekstern mekanik der venter på spillerens input.

Den centrale problemstilling bunder derfor i at der opstår en konflikt mellem det at give spilleren agency til frit at bevæge sig rundt i spilverdenen og designerens ønske om at fortælle en sammenhængende historie. Derfor kan det siges at Adams problemstilling her er at selvom et sådant produkt teknisk set er interaktivt, så er det kun på et meget overfladisk plan. Det er her at Jenkins og Adams synspunkter smelter sammen, dog med den forskel at Adams pointerer vigtigheden i at skabe en spilverden der på sin vis fungerer uafhængigt af spilleren og dermed er organisk og levende, men samtidig at giver spilleren fri agency. Et konkret eksempel på dette er at vise spilleren at hans valg har konsekvenser der både kan åbne op for nye muligheder men samtidig også udelukke andre.

Den anden type narrativ er hvad Jenkins kalder for mikro narrativer. Disse kan være små øjeblikke i et computerspil der har en følelsesmæssig indvirkning på spilleren og kan i princippet være alt lige fra at dræbe en fjende til at anskue et imponerende stykke arkitektur i spillet. Dette er også en anden måde at anskue Janet Murrays udlægning omkring agency, da den grundlæggende definition er at kunne se resultatet af vores valg og handlinger, hvilket også kan ses som det at spilverdenen reagerer på vores input.

Indenfor embedded narratives anvender Jenkins den russiske formalist distinktion mellem plot (syuzhet) og historie (fabula) og argumenterer for at dette kan anvendes til at transformere spilverden til et såkaldt “memory palace” fyldt med narrativt potentiale der venter på at blive opdaget af spilleren, såsom den klassiske detektiv historie. Her foregår historien på to plan. Den relativt ustrukturerede historie som spilleren aktivt deltager i og den allerede strukturerede historie som det er spillerens opgave at stykke sammen.

Den anden anvendelse er at spilleren aktivt kan bruge denne model i selve spillet. Her argumenteres der for at, på samme måde som forholdet mellem syuzhet og fabula i et detektivhistorie kan anvendes til at komme med hypoteser om hvem morderen er baseret på den information der løbende bliver præsenteret, så tillader et computerspil at anvende den information der findes i spilverdenen til at komme med hypoteser omkring hvordan visse forhindringer kan overkommes og teste disse direkte imod spilverdenen for på denne måde at skabe erfaringer der til sidst gør det muligt at gøre fremskridt.

Jenkins udlægning af emergent storytelling handler om at give spilleren en række værktøjer der tillader ham at udføre specifikke handlinger i en bestemt kontekst. Til dette bruger han eksemplet omkring The Sims og beskriver denne som et virtuelt dukkehus, hvor spillerens interaktionsmuligheder er skåret ned til nogle helt bestemte genstande. Den emergente storytelling skal således her ses i form af anvendelsen af disse værktøjer og de historier der opstår som følge af dette. Det vil sige at selvom spilleren selv vælger hvordan han vil anvende de forskellige værktøjer, så har brugen af dette en konsekvens i måden hvorpå de forskellige værktøjer interagerer. På denne måde kan emergent narratives præsentere en løsning på Adams problemstilling omkring spiller agency versus historiefortælling.

Emergent storytelling indeholder samtidig også mange af de elementer der karakterer de tre andre former for environmental storytelling. Den har muligheden for at leve sig ind i en rolle ved for eksempel at skabe sine egne figurer (evocative spaces). Der er mulighed for at have mikro narrativer i form af små meningsfyldte øjeblikke (enacted narratives) og til sidst er der muligheden for selv at kunne præge spilverdenen og derved skabe minder om ens tidligere mikro narrativer, f.eks. i form af mindet om hvordan man indrettede et bestemt rum i The Sims (embedded narratives). I den forstand kunne emergent storytelling anvendes som et fremtidigt framework for hvorledes historiefortælling kan anvendes i computerspil på en måde der udnytter spil mediets unikke interaktive egenskaber.

Nu da der er blevet opnået en bedre forståelse af hvad disse fire typer af environmental storytelling indebærer, vil det næste skridt således være at inkorporere disse fire typer historiefortælling i produktet.

Definition af zombie genren

Som det blev gennemgået i teoriafsnittet, findes der fire typer af environmental storytelling. En af disse er evocative spaces. Denne type historiefortælling handler om at fortælle en historie ved at tage folks forventninger og holde dem op mod produktets fysiske space.

Her tager Jenkins udgangspunkt i Don Carson's erfaringer fra forlystelsesparker. For eksempel hvis man skal lave en forlystelse hvor temaet er pirater, så skal alt ved forlystelsen signalere pirater. Dette er vigtigt for at kunne fastholde deltagernes fordybelse, fordi den mindste overtrædelse kan være med til at hive folk ud af oplevelsen.

I forhold til udviklingen af produktet betyder det at hvis denne type historiefortælling skal kunne anvendes effektivt, så er det derfor vigtigt at blive klar over hvad temaet for produktet er og hvilke elementer der gør sig gældende for netop dette tema. Som tidligere nævnt så vil produktet for dette projekt tage udgangspunkt i et open world zombie survival spil. Formålet med dette afsnit vil derfor være at undersøge zombie genren med den hensigt at komme frem til en række temaer der gør sig gældende for genren. Endvidere vil formålet være at operationalisere dette og undersøge hvordan det kan indbygges i produktet.

Zombiens oprindelse

De første zombier inden for den amerikanske filmindustri tog deres inspiration fra konceptet omkring haitianske zombier. Ifølge disse traditioner kunne en person forvandles til en zombie via ritualer eller magiske trylledrikke. Som oftest blev disse typer af zombier brugt som slaver eller tjenere. Det var med George Romero's Night Of The Living Dead [Streiner & Romero, 1968] at disse traditionelle voodoo zombier blev omdannet til kødædende monstre. [Friedman, Forcen & Shand, 2014 s.448]

Denne transformation skitserer Stephanie Boluk og Wylie Lenz zombiens transformation i forhold til udbruddet af byldepest i London i 1665. Argumentet er her at byldepest og andre former for sygdom er blevet langt nemmere at håndtere med moderne lægevidenskab og derfor har andre former for sygdomme trådt til i deres sted. [Boluk & Lenz, 2010 s.134] Her refererer de til at det ifølge René Girard ikke er selve sygdommen der præsenterer den egentlige trussel. De argumenterer derfor for at denne fiktive pest er et metafor for menneskeheden på tærsklen til total tilintetgørelse. Den historiske sammenhæng forstærkes her yderligere i forhold til hvordan moderne zombier på mange måder har fysiske ligheder med pestofre. På denne måde er der altså en lighed mellem den retorik der plejede at omgive pest og den moderne zombie. [Boluk & Lenz, 2010 s.134] Her referer de Jennifer Cooke's beskrivelse af hvordan sygdommen fordrejer og misdanner ofrets krop. [Boluk & Lenz, 2010 s.135] Her linkes den moderne zombie endnu engang til George A Romero's Night of the living dead. Her bliver zombien fremstillet som en enhed. Zombien er ikke længere bare en enkeltstående skurk skabt af en ren kilde af ondskab, men en samlet altødelæggende horde som rammer alt og alle uden forskel. En altødelæggende kraft. [Boluk & Lenz, 2010 s. 134] I

“A Zombie Manifesto” argumentere Sarah Juliet Lauro og Karen Embry for denne frygt for hordens altødelæggende kraft ved at skitsere hvordan frygten for at miste vores individualitet gør sig gældende i livstruende situationer. Her beskrives zombien som et anti subjekt hvor zombie horden destruerer al individualitet. [Lauro & Embry, 2008 s. 89]

Zombien er dermed anderledes i forhold til andre monstre i den forstand at hvor en vampyr eller en varulv kan true med deres fysiske form, så er de stadigvæk i stand til at beholde deres mentale færdigheder. En zombie er essentielt en tom skal, fuldstændig drænet for vilje og bevidsthed. [Lauro & Embry, 2008 s.89]

Zombien repræsenterer derfor vores frygt på to plan. Der er den fysiske trussel i form af det at blive fortæret af zombien, men der er også tabet af bevidsthed og at man derefter vil blive assimileret i horden og derved frygten for at miste sig selv. [Lauro & Embry, 2008 s.89]

Denne ide om zombien som en kraft understreges i “Horror films and psychiatry”. Her fortælles det hvordan at i film hvor et “zombie apocalypse” finder sted, bliver samfundet reduceret til et mere primitivt stadie, hvor overlevelse er det primære mål og som derfor er hærget af kaos og anarki. [Friedman, Forcen & Shand, 2014]

Zombie udbruddet skal altså her ses som en opbrydning af den sociale orden. Zombie pesten kan derfor siges at fungere på to plan. Som en plage der fysisk efterlader det førhen civiliserede samfund som en gold ødemark, men også at den nedbryder den orden som et samfund fører med sig. Det betyder ikke længere noget om man er rig eller fattig. Penge kan ikke hjælpe dig og status kan heller ikke hjælpe dig. Zombie pesten rammer alle, uanset køn, hudfarve eller social status.

Zombien som socialt metafor

Indtil videre er der blevet fremstillet to temaer omkring zombien. Det ene er at se zombien som en repræsentation af slaveri. I den klassiske haitianske tradition var det at blive en andens slave, hvilket kan siges at hænge sammen med tabet af bevidstheden og at at blive en del af en altødelæggende horde. Denne altødelæggende horde er også grundlaget for det andet tema. At zombierne ikke bare er individer, men nærmere et kollektiv en ødelæggende kraft i sig selv der med tiden vil forårsage samfundet og senere hen menneskeracens undergang.

Dette afsnit vil fremover fokusere på teksten “Zombies of the World, Unite - Class Struggle and Alienation in Land of the Dead”. Valget af denne tekst bunder i at den tager zombie genren og sætter den ind i social kontekst som derved giver udtryk for en række værdier omkring den menneskelige tilstand samt den sociale orden i forhold til både verden før og efter zombie udbruddet. Det interessante ligger derfor her i at tage de fremstillede temaer omkring zombien og holde dem op mod den sociale og eksistentielle kontekst der fremstilles i teksten.

Her refererer John Lutz en anmeldelse af Roger Ebert omkring George Romero's Land of the Dead [Grunwald & Romero, 2005]. I denne anmeldelse kommenterer Roger Ebert omkring måden hvorpå Land of the Dead skitserer forholdet mellem de velstående beboere i højhuset Fiddler's Green og de fattige beboere i områderne omkring den. Denne udlægning tager Lutz et skridt videre ved at argumentere for at på mange måder repræsenterer filmen Karl Marx's syn på hvordan et kapitalistisk samfund ville se ud. [Lutz, 2010 s.121]

Her defineres Lutz efter Marx's synspunkt kapitalisme som en konflikt mellem sociale klasser med forskellige mål der hver især går imod hinanden i en sådan grad at der her tale om direkte fjendtlighed. Ud fra Marx's synspunkt har konflikt mellem sociale klasser kendetegnet hele den menneskelige historie hvor den herskende klasse og de undertrykte klasser har stået i skap opposition til hinanden. Ydermere argumenterer Marx for at denne type fjendtlighed mellem sociale klasser altid har været til stede op gennem historien og at den som regel enten ender med opløsning af det pågældende system eller med ødelæggelsen af alle de stridende klasser. [Lutz, 2010 s.121]

Her kan det derfor siges at zombierne repræsenterer en marxistisk forestilling om en social opstand imod de rige og privilegerede, i den forstand at de gør kapitalistiske institutioner som valuta og social status ubrugelige. Samfundet er med andre ord blevet nulstillet.

I denne forstand kan Land of the Dead angiveligt præsenteres som et narrativ omkring overlevelse. Her citerer Lutz Kirsten Moana Thompson's udlægning omkring et overlevelses narrativ: *"a story in which a group of characters undergoes a crisis that tests their individual and collective capacity to survive"*. [Lutz, 2010 s.122]

I dette tilfælde skal testen ses som at menneskeheden står over for en altødelæggende kraft i form af zombie horden. Dette kan sammenholdes med Friedman, Forcen og Shand's udlægning af fordi den gamle samfundsorden er væk er overlevelse nu det primære formål. Der nævnes her ikke noget specifikt om hvorvidt dette omhandler individet eller det kollektive, men ifølge Kirsten Moana Thompson er det ikke kun individets overlevelse der er vigtig, men også vores evner til at sætte os ud over os selv og arbejde sammen for det fælles bedste. Som det dog kan ses i eksemplet omkring Land of the Dead, så er dette ikke tilfældet.

Netop denne svigt i forhold til at kunne arbejde sammen for det fælles bedste tager sig ud i klassekampen. Det inkluderer dog ikke kun forholdet mellem de rige indbyggere og de fattige indbyggere i Pittsburgh, men også zombierne. Lutz argumenterer for at de fattige indbyggere har mere tilfælles med zombierne end med de rige indbyggere. De er fanget i et diktatorisk samfund styret af forretningsmanden Paul Kaufman. Dette samfund håndhæves med vold og ved at allokere ressourcer som bliver plyndret fra de omkringliggende områder og som det kan ses på figur 3 og 4, så er forskellen mellem de sociale klasser meget tydelig i forhold til deres omgivelser.. [Lutz, 2010 s.124] Kaufman kan derfor ses som et symbol på det moderne kapitalist system og måden hvorpå det udnytter de mindre privilegerede samt den uretfærdige fordeling af ressourcer i forhold til klasse. [Lutz, 2010 s.124]

Figur 3: Kaufmann's lejlighed i Fiddler's Green.

Figur 4: Slumkvarter i Pittsburgh.

Netop ressourcer er den centrale kilde til konflikt mellem alle klasserne og ikke mindst i forhold til zombierne som en social klasse. Lederen af zombierne "Big Daddy" er sort. Dette mener han er en henvisning ikke bare til zombiens oprindelse under slaveri af afrikanere i caribien, men også hvorledes mange af de fattigste amerikanere i USA er sorte og hvordan vold er med til at holde dem fast i disse fattige forhold. [Lutz, 2010 s.122] Dette understreger hvordan racisme og forbrugerisme udnytter lande beboet af ikke-hvide indbyggere. Big Daddy udtrykker vrede over drabene af andre zombier. Da det lykkedes ham at få fat i et våben fra en forbipasserende soldat, lærer han langsomt sig selv at bruge den og mobiliserer resten af zombierne i hvad der senere vil blive en voldelig opstand. [Lutz, 2010 s.123]

Netop denne jagt på og forbrug af ressourcer er central for figuren Cholo. Cholo ønsker at få hans egen plads I Fiddlers Green og pointerer endda over for hovedpersonen Riley at verden er et sted med hensynsløs konkurrence hvor det kun er dem der er villige til at være egoistiske og kune tænke på dem selv og deres egne mål der kan klare sig. Dette ser Lutz som et symbol på hvorledes Cholo har internaliseret den kapitalistisk etik hvor personlig berigelse overtrumfer alt andet, endda moralske overvejelser. [Lutz, 2010 s.128]

Menneskene i Land of the Dead er derfor stadigvæk drevet af grådighed og behovet for at hæve sig over andre og kontrollere dem. Dette ses i hvordan Kaufmann fastholder de fattige indbyggere i Pittsburgh i en falsk drøm om at kunne stige i den sociale rangorden og stadigvæk opnå den kapitalistiske drøm om både at kunne tilrane sig materialistiske goder, men også at kunne leve et liv i luksus og fordragelighed langt væk fra den mørke og brutale verden.

Filmens finale viser en opstand på to fronter. På den ene side har karakteren Mulligan started en opstand blandt de fattige indbyggere i Pittsburgh og på den anden side er zombierne på vej mod Pittsburgh for at tage hævn over dem som har udnyttet og stjålet fra dem. Som følge af denne process begynder zombierne også at udvikle deres eget intellekt. Her drager Lutz en parallel mellem dette og Karl Marx beskrivelse af en klassebevidsthed som følge af en social revolution. [Lutz, 2010 s.133]

Filmens finale slutter med Kaufman's død og derved ophævelsen af ikke bare det økonomiske system men også dets klasser. Det viser sig ydermere at mange af de fattige indbyggere i Pittsburgh under ledelse af Mulligan har overlevet. Mulligan prøver at overtale Riley til at blive og forvandle Pittsburgh til det som den burde have været fra starten. I den forstand kan Mulligan og de fattige indbyggere ses som en allegori til den socialistiske revolution og dens mål om at forvandle USA til et sted som stemmer mere overens med dens stiftende doktrin. På denne måde kan det siges at det fattige indbyggere og zombierne økonomisk set har meget tilfælles, da ødelæggelsen af Kaufmans's system er gensidigt fordelagtigt for dem. Dette sammenholder Lutz med Tony Williams udlægning af hvordan den egentlige trussel mod overlevelse er den klassebaserede fjendtlighed som de forskellige karakterer udviser overfor hinanden og ikke selve zombierne. [Lutz, 2010 s.134]

Zombien i forhold til mennesket

John Lutz drager også paralleller til forholdet mellem de ikke inficerede mennesker og zombierne. I starten af filmen bliver vi præsenteret for zombiernes område. Her ser vi blandt andet et zombie band spille videre på deres instrumenter og et teenage par holde hånd. Lederen af zombie revolutionen Big Daddy bliver vist som en tidligere tankstations arbejder. Som det kan ses på figur 5, så sker der det at når klokken ringer, så går han ud og løfter benzin håndtaget i en rutine der afspejler hans tidligere liv. [Lutz, 2010 s.122]

Figur 5: Big Daddy står undrende tilbage eftersom der ikke er nogen af betjene ved tank stationen. Læg desuden mærke til teenage zombie parret til højre.

Dette hænger ifølge Lutz sammen med filmens portrættering af zombierne som ofrene for udnyttelse og drager paralleller mellem filmen ogl zombiens oprindelse i Caribien under den europæiske erobring. Her refereres Mimi Shellers udlægning af zombien som en levende slave berøvet fra sin vilje og den ultimative repræsentation af en person hvis krop og ånd er blevet opslugt. Jon Dayan refereres også i forhold til at se zombien som et billede på Amerikas besættelse af Haiti hvor zombien ses som det ultimative tegn på rådighedsberøvelse. [Lutz, 2010 s. 126] Lutz mener derfor at selvom der ikke er nogen kraft der styrer zombierne, så er de helt klart drevet af en kraft der ligger udenfor deres kontrol i form af deres konstante sult hvilket han mener repræsenterer arbejderens forarmelse under global kapitalisme, i den forstand refererer titlen “Land of the dead” ikke kun til zombierne, men også menneskene der lever under Kaufman’s tyranni i Pittsburgh. [Lutz, 2010, . 126]

Dette hænger sammen med Lauro og Embry’s udtalelser om hvorledes zombien adskiller sig fra andre monstre, såsom vampyrer og varulve. Zombier er mere en bare et monster som har evnen til at kunne gøre fysisk skade. Det som zombien essentielt repræsenterer er en skæbne værre end døden. Det er ikke bare ophævelsen af ens bevidsthed, men det at man mister sig selv. Man bliver reduceret til en tom skal. Måske mister man sin bevidsthed eller også lever man videre uden at have nogen form for kognitiv eller fysisk kontrol over sig selv.

Det kan derfor siges at det ikke kun er mennesket der er blevet reduceret til en skygge af sit tidligere jeg. Vi ser os selv i zombierne, da zombierne i sidste ende er os. De repræsenterer et stadie vi ikke ønsker at blive fanget i. Dette kunne også overføres til samfundet som helhed. Samfundet er også blevet en skygge af sit tidligere jeg. Gaderne ligger øde hen, forladte og misligholdte. Samtidig er der hele problemstillingen omkring hvad det vil sige at være i live når hele verden som sådan er gået under. Dette skal ses i Riley og Mike’s samtale i Land of the Dead hvor Riley kommenterer at ligesom zombierne kun imiterer det at være i

live ved at lære at kommunikere og at kunne udføre simple opgaver, så er det ikke meget anderledes for de ikke inficerede mennesker. [Lutz, 2010 s.126]

Det som Riley skitserer her er altså en eksistentiel krise i forhold til at den gamle verden er forsvundet og som Friedman, Forcen & Shand snakker om, så er samfundet nu gået tilbage til et mere barst og primitivt stadie, hvor overlevelse er i fokus. På denne måde kan det siges at ligesom samfundet kun er en skygge af sig selv, så er menneskets også blevet reduceret til en skygge af sigselv. Mennesket har mistet en del af sig selv, i form af ikke længere at kunne leve hver dag uden at skulle tænke på bare at overleve.

Kaos versus orden

I denne forstand tager Land of the Dead den velkendte kliche omkring en gruppe mennesker fanget i et isoleret sted og anvender den i større omfang. Hvor der før var tale om et belejret hus er der nu tale om en hel by under konstant belejring. [Lutz, 2010 s.122]

I artiklen refererer John Lutz hvordan Pittsburgh med sin sociale orden og sikkerhed fra den farlige omverden kun repræsenterer en midlertidig oase i en verden styret af uorden og kaos. [Lutz, 2010 s.124] Dette bliver yderligere pointeret i Cholos ønske om at leve i Fiddler's Green, hvilket bunder i en reklame om hvor godt livet er i Fiddler's Green. [Luz, 2010 s.128] Her henviser Lutz til Marx beskrivelse af en ideologi som en "falsk bevidsthed" hvis formål er at holde arbejderne fra at forstå deres udnyttelse hvis formål derfor er at holde systemet kørende. [Lutz, 2010 s.129] Ikke nok med at denne reklame har til formål at fastholde de lavere klasser i et ønske om at stige i den sociale rangorden, men den kommenterer også på USA's besættelse med forbrug af varer. [Lutz, 2010 s. 129] Indenfor får man som publikum et glimt af en utroligt isoleret og privilegeret samfund, hvis uendelige forbrugsmuligheder står i skarp kontrast til verden udenfor og dens ekstreme forhold og som er præget af knaphed og skarp konkurrence. [Lutz, 2010 s.130]

Dette skal findes i John Lutz symbol omkring at Fiddler's Green, som det kan ses på figur 6 og 7, skal ses som et symbol på orden i en kaotisk verden. Den symbolisere menneskets higen efter orden i en kold og ufølsom verden. I Land of the Dead er denne orden repræsenteret som et undertrykkende diktatur hvor de rige og privilegerede hersker over de mindre rige og privilegerede. Ironisk nok kan det siges at selvom zombie udbruddet kan anskues som et symbol på den sociale revolution der vil gøre op med det undertrykkende klasse system der karakteriserer det kapitalistiske samfund, så gør den verden som zombie udbruddet fører med sig det umuligt realisere et samfund i overensstemmelse med Marx's vision om et klasseløst samfund, netop på grund af ressourcer.

Figur 6: Zombierne gør klar til at krydse floden, draget af lyset fra Fiddlers Green

Figur 7: På trods af atverden for længst er gået under, står Fiddlers Green stadigvæk som et symbol på menneskehedens ønske om at holde fast i den tabte verden.

Vores verden som den er nu fornyelsen af ressourcer. Som tidligere nævnt er zombie udbrud både karakteriseret ved en nedbrydelse af klassesamfundet, men også af klassesamfundet som helhed, hvilket også indebærer dets infrastruktur og dermed dets evne til at kunne forny sine ressourcer. Derfor er der en dobbelt betydning i zombie revolutionen i den forstand at den på en og samme tid afskaffer klassesamfundet og muliggør et klasseløst samfund, men samtidig gør den det også meget sværere at argumentere for et klasseløst samfund, da de ressourcer der netop er så vigtige for vores overlevelse nu er blevet det mere værdifulde på grund af deres knaphed.

Netop denne problemstilling bliver adresseret ved filmens slutning, hvor Riley stiller spørgsmålstegn ved hvad Mulligan og hans folk vil gøre nu hvor Kaufman er væk. Dette skal ses som en reference til hvordan kommunisme er fejlet mange gange i historien. Mulligan kan

kun svare at det vil tiden vise. [Lutz, 2010 s.134-135] Lutz ser dette som en reference til hvordan kommunismen historisk har fejlet. [Lutz, 2010 s.135] Det kan derved argumenteres at selvom filmen slutter med skurkenes undergang, så er det ikke sikkert at freden vil vare ved. Magt korrumperer, især hvis den kombineres med ideologi.

Delkonklusion 2
Der er i dette afsnit blevet diskuteret en række forskellige temaer i forhold til hvad zombie genren indebærer. Zombien repræsentere først og fremmest en fundamental frygt i alle mennesker. Der er ikke blot tale om den fysiske skade der kommer af at blive fortæret af en zombie, men også det efterfølgende tab af bevidstheden og ødelæggelsen af individualitet som vi bliver en del af en altødelæggende horde. Denne horde er i sig selv en destruktiv kraft, der lægger vores verden øde og nedbryder vores samfund. Den gamle trygge rammer forsvinder og vi står nu på bar bund. Dette leder fokus væk fra selve zombierne som et metafor og den effekt de efterfølgende har på os.

Her bliver vi som individer og kollektiv stillet overfor en udfordring hvor vi bliver testet i vores evne til at arbejde sammen og overkomme vores gamle normer i lyset af at vi som race står over for total udryddelse. Det er her at film som Land of the Dead viser at vi ikke sætter os ud over vores egne behov, men at vi selv efter verdens undergang stadig er drevet af selviske lyster om at samle og forbruge ressourcer.

Dette kan derfor ses ud fra to vinkler. Den ene er den marxistiske vinkel, der ser dette som en kritik af det kapitalistiske samfund, der udnytter og undertrykker de mindre privilegerede klasser samt den uretfærdige fordeling af ressourcer. Her er zombierne på en og samme tid et symbol på Karl Marx ide om at arbejderklassen vil rejse sig mod de privilegerede klasser og nulstille samfundet.

Dette er både i form af selve zombie udbruddet, men også zombiernes invasion af Fiddlers' Green i slutningen af Land of the Dead, men samtidig er zombierne også et symbol på selve forbrugermentaliteten i form af deres umådelige sult og behov for at fortære. Den anden er vores indbyggede behov for at søge kaos og orden i en kaotisk og ufølsom verden. Dette henviser både til vores nuværende normale verden, da det er det der har tilladt os at udvikle og som samfund. Det er derfor vi bliver ved med at holde fast i denne verdens struktur, selv efter at verdenen som vi kender den er forsvundet.

Nu hvor disse temaer er blevet fastslået er det næste skridt at klargøre hvordan disse emner kan inkorporeres i produktets design. Derfor vil det næste afsnit fokusere på at tage disse genrekarakteristika og klargøre hvordan de vil komme til udtryk gennem designet af spillets historie.

Karakter Analyse

Nu er der både blevet opstillet et teoretisk grundlag for hvordan environmental storytelling kan anvendes i computerspil. Der er også blevet opstillet visse tematikker omkring hvad der karakteriserer zombie genren. Ud fra disse tematikker er der således udformet et narrativt framework. Dette framework kan ses i Bilag 1 og består af en forhistorie som går ud for spillerens aktive deltagelse i historien, samt en forklaring af de forskellige NPC'ere som spilleren kan interagere med. E gennemgang af produktets fysiske omgivelser kan ses i Bilag 2 og i Bilag 3 kan man se oversigtstegninger af de forskellige omgivelser. Historiens overordnede budskab er at belyse de potentielle farer ved forskellige politiske og sociale ideologier. Dette bunder i den ide der blev fremstillet i zombie definitions afsnittet, hvor at selvom de onde bliver besejret og samfundet nulstillet, så er der altid fare for at en ny tyran vil træde til .

Det forholder sig sådan at når man skaber karakterer så er der visse teorier man bør være bevidst om i forhold til hvilken rolle man ønsker at en given skal opfylde i historien. Formålet med dette afsnit er derfor at analysere karakterernes rolle i historien og dens budskab i henhold til denne teori. Afsnittet vil tage udgangspunkt i Joseph Campbells teori om monomyten, men selve analysen af de respektive arketyper vil blive baseret på Christopher Voglers viderefortolkning af Joseph Campbells arketyper.

Joseph Campbell skriver i sin bog "The Hero With A Thousand Faces" at uanset om vi lytter til det drømmeagtige ritual fra en heksedoktor fra Congo eller om vi læser et eskimo eventyr, så er det essentielt altid den samme historie vi hører, men i forskellige udformninger. Dette er ofte akkompagneret med ideen om at der er mange flere af disse typer historie til stede i verden end vi nogensinde kan nå at opleve eller som der nogensinde kan fortælles. [Campbell, 2004 s.3] Campbell fortæller yderligere at overalt i den beboede verden har menneskets myter bredt sig som inspiration. Han mener desuden at myter i den forstand er den hemmelige åbning fra hvor kosmosets uudtømmelige energier manifesterer sig gennem menneskets kultur. Alt lige fra religion, filosofi, kunst, sociale normer, videnskab og teknologi er alle udsprunget af mytologien. [Campbell, 2004 s.3] Her er det netop at ideen omkring monomyten udspringer i spørgsmålet omkring hvordan det kan være at alle mytologier overalt er ens, på trods af deres kostume forskelle og hvad kan vi lære af dette. [Campbell, 2004 s.3]

Netop som man beskæftiger sig med eventyr og myter vil man hurtigt kunne se en række tilbagevendende karaktertyper og forhold. [Vogler, 2007 s.23] Her refereres den schweiziske psykolog Carl Jung og hans brug af ordet arketype, hvilket her betyder et ældgammelt mønster eller personlighed som udgør menneskehedens samlede arv. Disse arketyper er meget konstante på tværs af tider og kulturer og derfor er det at kunne forstå disse et vigtigt værktøj for alle historiefortællere. [Vogler, 2007 s.23]

Netop konceptet bag arketyper er et uundværligt værktøj for at forstå en given karakters formål og funktion i en historie. Hvis man kan forstå den funktion bag den arketype som en

bestemt karakter er, kan der hjælpe med at forstå om karakteren udfylder sin rolle i historien tilstrækkeligt. Arketyper er derfor en del af det universelle sprog bag historiefortælling og at kunne anvende dem er derfor essentielt. [Vogler, 2007 s.24]

Helten

Helten repræsenterer hvad Freud kalder for egoet, hvilket er den del der anser sig selv som værende særskilt i forhold til resten af menneskeracen. [Vogler, 2007 s.29] Som arketype repræsenterer helten egoets søgen efter identitet og helhed. [Vogler, 2007 s.30] Formålet med helten er at give publikum indblik i historien, ved at identificere med helten. [Vogler, 2007 s.30] Historier lægger således op til at vi som publikum skal kunne investere os i heltens færd. [Vogler, 2007 s.30]

Helten er som regel den der undergår den største forvandling med hensyn til viden og lærdom. [Vogler, 2007 s.31] Helten er også som regel den mest aktive karakter samt den der avancerer historien. [Vogler, 2007 s.31] En af heltens primære kvaliteter er selvopofrelse, enten på vegne af et ideal eller en gruppe. [Vogler, 2007 s.32] Heltens færd som regel karakteriseret ved ekstremt høje odds og kommer til udtryk gennem temaer som selvopofrelse, død og tab. [Vogler, 2007 s.32] Det er også vigtigt at en helt har fejl i form af svagheder og laster. Disse tillader publikum at identificere sig mere med helten og danner grundlag for at helten kan udvikle sig gennem historien. [Vogler, 2007 s.33] Der findes mange typer af helte, såsom villige og uvillige helte, anti-helte og tragiske helte. [Vogler, 2007 s.34]

Ford er spillerens avatar. Ford har ingen umiddelbare karakteristika udover at være en uvillig helt der er blevet kastet ind i situation der kræver handling. På denne måde er Ford et blankt lærred. Formålet med dette er at skabe et stærkere forhold mellem spilleren og avataren. Dette betyder også at de eventuelle fejl og svagheder som Ford udstråler, vil være skabt af spilleren selv.

Som spiller vil man blive konfronteret med en lang række karakterer, der alle har deres egne håb, ønsker og ideologiske synspunkter. Det er gennem disse at spilleren kan opnå lærdom og visdom. Temaet omkring selvopofrelse kommer til udtryk gennem spillerens valg af hvilke karakterer han vælger at assistere, hvor der her fra spilverdenens side opstår nogle forvenintninger omkring spillerens tilhørsforhold og hvor langt han er villig til at ofre sig for disse.

I zombie genre definitions afsnittet blev der etableret et tema omkring kaos versus orden. Dette kommer som regel til udtryk i form af et belejret område, der står som den sidste bastion af orden i en verden der er blevet overtaget af kaos. I dette spil udgør resterne af Camp Ellis det belejrede område. Lejren er blevet invaderet af zombier og derfor hænger truslen om død altid over spilleren. Dette giver ekstra vægt til spillerens valg, fordi disse skal ses i forhold til de ekstremt høje odds, hvormed konsekvenserne kan være betydelige.

Mentoren

Mentoren er en positiv figur som, hvis opgave det er at træne og assistere helten. Christopher Vogler refererer her til Joseph Campbell navngivning af mentoren som “Den vise gamle mand” eller “Den vise gamle dame”. [Vogler, 2007 s. 39] Mentorer fungerer ofte som et talerør for en gud eller også besidder de guddommelig visdom. [Vogler, 2007 s.39]

Rent psykologisk repræsenterer mentoren selvet, den indre gud. På denne måde står mentoren for heltens højeste ambitioner om hvad han kan blive hvis han holder sig på den rette sti. I den forstand er mentorer ofte selv tidligere helte og som nu videregiver deres visdom og viden. Mentoren kan ofte også fungere som en forælder og mange helte søger netop en mentor fordi deres egne forældre utilstrækkelige rollemodeller. [Vogler, 2007 s.40] Desuden påpeges det at dette forhold mellem mentoren og helten ofte er gensidigt, da mentoren kan lære lige så meget af helten som helten kan lære af mentoren. [Vogler, 2007 s.40] Mentoren kan også give gaver. [Vogler, 2007 s.40] Disse gave er dog som regel noget som helten skal gøre sig fortjent til, enten via lærdom, opofrelse eller forpligtelse. [Vogler, 2007 s.41-42] Disse gaver kan også være opfindelser eller andre anordninger. [Vogler, 2007 s.42]

Mentoren kan også fungere som heltens samvittighed eller motivere helten ved at hjælpe ham med at overkomme frygt og tvivl. [Vogler, 2007 s.42] Mentoren kan også placere speciel betydning, som senere kan have stor betydning for helten. [Vogler, 2007 s.43] En mentor kan også optage en langt mere dyster rolle. For eksempel kan mentorrollen bruges som en måde at lokke helten i fare på. Under visse omstændigheder, hvor der er tale om en antihelt, kan der ligeledes optræde en anti-mentor hvis formål er at lede helten på vejen til ødelæggelse og kriminalitet. [Vogler, 2007 s.44] Mentorer kan også være faldne i den forstand at de i øjeblikket selv oplever tvivl, men ikke desto mindre gør heltens behov at mentoren tager sig sammen en sidste gang. [Vogler, 2007 .44-45] Det er desuden også muligt for en helt at have flere mentorer, der alle kan yde helten forskellige værktøjer. [Vogler, 2007 s.45]

De to primære mentorer i spillet er General Ellis og Ingrid. Dette er til dels i kraft af deres alder og den livserfaring som dette bringer med sig. På denne måde repræsenterer de henholdsvis “Den vise gamle mand” og “Den vise gamle dame” på den måde at de kan dele ud af deres visdom og bruge denne til at underbygge deres grundlæggende verdensfilosofi og ideologiske overbevisning omkring hvordan lejren burde styres. De har også hver især en gave som de kan tilbyde spilleren. I generalens tilfælde er det en forsikring om at hans ideologi er den rigtige, men også militær beskyttelse i form af Ellis Divisionen betydelige militære magt. Ingrid’s gave fungerer udelukkende på et moralsk plan med forsikringen om at hendes ideologi er den rigtige i den forstand at man altid bør hjælpe andre. Dette hjælper også med at fremhæve Ingrid’s karakter i forhold til historiens budskab. Her repræsenterer Ingrid faren ved naivitet og altid at se det bedste i andre folk. I begge tilfælde er prisen for denne gave spillerens hengivelse til den pågældende fraktion og ideologi. Det unikke ved

generalens mentor rolle, er at der her er mulighed for at udvikle et gensidigt mentor forhold, i kraft af det at lede ham fra hans mørke og ekstreme sindstilstand over på rette vej.

De andre mentorer i spillet er Laura og Will. Laura's mentor status er i bund og grund identisk til Ingrid's mentor status, da de begge grundlæggende deler den samme filosofi. I den forstand kan Laura's mentor status i forhold til spilleren ses som det første skridt imod at lade Ingrid optage den primære mentor status. Laura er desuden den af de tre søskende som man helst bør hjælpe, da hendes motivation udelukkende er altruistisk. Will's mentor status er unik i forhold til Ingrid. Dette er grundet hans mere ekstreme synspunkter. Will's gave til spilleren vil være hans ekspertise indenfor IT systemer og ligesom med generalen, Ingrid og Laura er hans krav at spillerens dedikerer sig til hans overbevisning. Her kan Will's mentor rolle ses som en udvikling af Ingrid's mentor rolle i den forstand at hvis først spilleren er blevet præsenteret for Ingrid's moderate synspunkter, så kan han senere blive præsenteret for Will's mere ekstreme synspunkter.

Andre mulige mentorer er Steve og Harvey. Steve's mentorrollen er dog mere dyster, i den forstand at hans lærdom vil føre spilleren i far og til sidst ødelæggelse. Dette skal ses i forhold til Steve's selviske natur. Harvey's mentorrollen er langt mere passiv, på grund af hans passive natur. Dog kan han tilbyde spilleren en gave i form af hans hjemmelavede bomber. Denne gave kræver ikke lige meget hengivelse fra spillerens side, grundet Harvey's passive mentorrollen.

Threshold Guardian

Alle helte støder på forhindringer på deres færd, blandt andet i form af vogtere der afholder dem fra at træde over en ny tærskel. Deres funktion er således at holde de uværdige ude. Selvom de præsenterer en stor fare for helten, så er det muligt at overvinde dem, undgå dem eller endda gøre dem til allierede. Det hele afhænger af at forstå deres natur. Threshold guardians er ikke altid hovedskurken. De kan også være næstkommanderende, lejesoldater eller naturale beboere i verdenen. [Vogler, 2007 s.49]

Rent psykologiske set repræsenterer de almindelige forhindringer vi møder i vores dagligdag. På et dybere psykologisk plan kan de repræsentere vores indre dæmoner, neuroser, følelsesmæssige ar, afhængigheder, laster samt personlige barrierer der afholder os fra at udvikle os. [Vogler, 2007 s.50] Den primære dramatiske funktion er at teste helten, som regel i form af en gåde som han skal løse eller en test som han skal bestå. Her har helten en lang række muligheder. Han kan flygte, angribe direkte, snyde, bestikke, formilde eller forsøge at gøre alliere sig med vogteren. [Vogler, 2007 s.50]

En af de mest effektive måder at håndtere en threshold guardian på er at trænge ind i dens sind på samme måde som en jæger sætter ind i sit byttes tankegang. [Vogler, 2007 s.50] Dette kan også gøre sig gælden på et fysisk plan ved for eksempel at forklæde sig som en vagt for at trænge visse sikkerhedsforanstaltninger. [Vogler, 2007 s.50-51] Dette kan

sammenholdes med det daglige liv, hvor venner og familie måske vil forsøge at forhindre dig i at ændre dig selv på en positiv måde, fordi de har fundet en måde at drage nytte af dine neuroser. Her skal deres modstand ses som en test for at være sikker på at du virkelig mener det når du siger at du vil ændre dig. [Vogler, 2007 s.51] Thresholds guardians kan derfor signalere nye kræfter. Det handler om at anerkende modstand som en kilde til forbedring. Ideelt set bør man ikke direkte besejre en threshold guardian, men nærmere absorbere den og derved opnå et højere ideal. [Vogler, 2007 s.51]

General Ellis er en af de tre primære threshold guardians i spillet. Han repræsenterer hvad der kan ske når gode intentioner bliver fordrejet. På grund af hans kones død, står han som en blokering i forhold til et samarbejde mellem de to fraktioner. Her har spilleren forskellige muligheder. Spilleren kan enten vælge at overvinde ham med magt, eller gøre ham til allieret, ved enten af tilslutte sig hans ideologi eller ved at overbevise ham om at blive moderat i sin tankegang.

Rick er den anden primære threshold guardian i spillet. Forskellen her er at hvor John kan overvindes, så er Rick næsten umulig at ændre, da han er overbevist om at hans tilslutning til Ellis Divisionen er det eneste der giver ham status og magt. Dette gør ham til den næstbedste af hjælpe af de tre søskende, men på grund af hans paranoide indstilling vil dette kræve en større indsats af spilleren. Hans rolle som threshold guardian bliver først aktiv hvis spilleren at gøre generalen mere moderat. Her vil han så træde til som den nye threshold guardian og således stille sig i vejen for egentlig fred. Som det nævnes i slutning A og B er det dog ikke spillerens opgave at overvinde Rick, men John's opgave.

Den tredje threshold guardian i spillet we Will. Selvom Will ikke er den egentlige leder i Folkets Røst repræsenterer hans modvilje mod at samarbejde med General Ellis derfor ikke en direkte blokering, men snarere en betydelig risiko i det at hans mere ekstreme ideer kan ende med at overtage fraktionen hvilket kan forstærke spændingerne mellem de to fraktioner.

Herolden

Herolden primære funktion er at præsentere en udfordring for helten. [Vogler, 2007 s.55] Typisk fungerer det sådan at helten på en eller anden måde har kunnet klare sig igennem sin hverdag, men så sker der en ændring, enten i form af en begivenhed, en karakter eller et stykke
information, hvorefter tingene ikke længere kan være som før. Fra nu af må der skrides til handling og den nye udfordring tackles. [Vogler, 2007 s.55-56] Heroldens psykologiske funktion er at signalere forandring. [Vogler, 2007 s.56] Rent dramatisk er dens funktion at give motivation, præsentere helten for en udfordring og sætte historien i gang. [Vogler, 2007 s.56] Herolden kan enten være en positiv, neutral eller negativ figur. [Vogler, 2007 s.57]

Som sådan er der ikke nogen karakter i historien der repræsenterer herolden. I stedet er denne rolle blevet tildelt den begivenhed der sætter gang i spillets aktive narrativ. Som nævnt i bilag 1, så starter spillet med at en lastbil smadrer igennem en af murerne i lejren. Det er

denne begivenhed der både bringer spilleren ind i historien som en aktiv agent, men som også tvinger spilleren til at skrid til handling.

Shapeshifteren

Selve shapeshifterens natur og personlighed er indbegrebt af ustabilitet og forandring. [Vogler, 2007 s.59] Shapeshifters tilhører ofte det modsatte køn. Dette kan henledes til forhold hvor den ene partner ofte er vægelsindet, lunefuld og bedragerisk. [Vogler, 2007 s.59] En shapeshifter kan både skifte udseende og humør og er derfor svær at sætte i bås. Den kan vildlede helten og dens loyalitet og oprigtighed er ofte uklar. [Vogler, 2007 s.59]

Det psykologiske aspekt af shapeshifters er forbundet til konceptet omkring animus og anima. Animus er i Carl Jung's optik det mandlige element i den kvindelige underbevidsthed, mens anima er det kvindelige element i den mandlige underbevidsthed. På denne måde har alle mennesker et komplet set af både mandlige og kvindelige kvaliteter, hvilket er nødvendigt for overlevelse og intern balance. Samfundsmæssigt er det dog blevet sådan at mænd har lært at undertrykke deres kvindelige kvaliteter og kvinder lært at undertrykke deres mandlige kvaliteter. [Vogler, 2007 s.60]

Hvert individ har et ideelt mentalt billede af det modsatte køn. Derfor projekterer vi ofte vores lyst til at kombinere med vores animus eller anima over på andre personer. Det sker ofte i parforhold at vi har en tendens til at prøve at tvinge vores partner til at matche vores animus eller anima. [Vogler, 2007 s.60] Rent dramatisk er det shapeshifterens rolle at bringe spænding og usikkerhed ind i historien på en måde hvor helten hele tiden stiller spørgsmålstegn ved deres troværdighed og loyalitet. [Vogler, 2007 s.61]

Steve er historiens primære shapeshifter. Som karakter står meget udenfor resten af lejren. Han er ikke en militærmand, hvilket har stillet ham i et dårligt lys hos sin far. Han nyder ikke den beskyttelse som hans far tildeler Laura og er samtidig uvillig til blindt at følge hans fars ideologi på samme måde som Rick. Den primære grund til hans udelukkelse er hans opportunistiske natur. Hans mål er hverken at støtte en bestemt fraktion eller en bestemt ideologi, men snarere at fastholde status quo, da det er denne der tillader ham at leve et komfortabelt liv. På denne måde har han meget tilfælles med Rick. Forskellen er at hvor Rick har valgt specifikt at alliere sig med en bestemt ideologi, har Steve et mere ophøjet syn på situationen, for hvis magtbalancen pludselig skulle skifte, ville han med stor sandsynlighed forsøge at udnytte dette til hans egen fordel. Selvom Steve på ydersiden er affilieret med Ellis Divisionens, så er hans sande loyalitet uklar. Det er netop dette der gør at folk ikke stoler på ham, da ingen kan anskue eller forstå hans sande natur og loyalitet.

Steve repræsenterer også John's animus. Dette adskiller sig fra Voglers udlægning i den forstand at der ikke er tale om at Generalen projekterer sin interne forståelse af det modsatte køn over på Steve, men netop hans egen forståelse af hvad hans eget køn burde være. Dette

kan ses i hans skuffelse over at Steve valgte at blive advokat i stedet for at gå ind i militæret. Dette er hvad der har splittet Steve og generalens forhold ad. Steve har aldrig følt sig accepteret af sin far. Det at generalen har valgt at adoptere Rick, som ikke han ikke engang er beslægtet med, over hans egen søn har kun forstærket hans traume. Hvor han på overfladen lader som om at han er ligeglad, kan hans nuværende opførsel ikke desto mindre ses som et udtryk for hans vrede og bitterhed overfor hans far.

Den anden shapeshifter i spillet er Harvey. Dette skyldes primært hans tilbagelænede personlighed, hvilket kan betyde at han i sidste ende ikke er interesseret i at ændre på status quo. Harvey er altså en person der ikke ønsker definitivt at vælge side, men som bare ønsker at kunne leve komfortabelt. Hvor Steve's intentioner er ondsindede, så er Harveys uskadelig. Det vigtigste spørgsmål er dog hvor langt han er villig til at gå for at forblive neutral.

Skyggen

Som arketype repræsenterer skyggen den mørke side. Den repræsentere de undertrykte og urealiserede og afviste af noget. Skygger kan være alle de ting som vi ikke kan lide ved os selv og som vi aktivt forsøger at afsværge, men som på trods af dette stadigvæk er til stede i vores underbevidsthed. [Vogler, 2007 s.65]

Skyggen er som udgangspunkt dedikeret til heltens ødelæggelse og undergang. Dog er der her en tydelig distinktion mellem skurke, fjender og antagonister. Antagonister er ikke direkte fjendtlige på samme måde som fjender eller skurke. For eksempel kan de være allierede som er efter det samme mål, men som er uenige i heltens fremgangsmåde. [Vogler, 2007 s.65]

Skyggen repræsenterer undertrykte følelser, skyldfølelse eller traumer. Disse undertrykte følelser kan således over tid udvikle sig til et metaforisk monster som kan true med at ødelægge os. Denne kraft kan være ekstremt magtfuld, men også ekstremt ødelæggende hvis ikke den bliver konfronteret. [Vogler, 2007 s.65-66]

Antagonistens rolle er derfor at udfordre helten ved for eksempel at sætte ham i livstruende situationer. Samtidig kan disse livstruende situationer også være med til at bringe det bedste frem i helten. [Vogler, 2007 s.66] Det er dog ikke kun selve antagonisten der kan fungere som en skygge. Andre karakterer kan også udvise skyggesider, som når helten bliver overvældet af frygt eller tvivl eller handler egoistisk. [Vogler, 2007 s.66] Samtidig er det også vigtigt at give skyggen en menneskelig side ved at give den et beundringsværdigt eller menneskeligt aspekt. [Vogler, 2007 s.67] Dette kan yderligere manifesteres i at skyggen som regel ikke ser sig selv som en skurk, men snarere som en helt. [Vogler, 2007 s.68]

John Ellis er spillets primære skygge og er derved den primære antagonist. Skurke aspektet kommer til udtryk i kraft af hans status som lederen af Ellis Divisionen, en organisation i besiddelse af betydelig militær magt og som er ansvarlig for meget af uligheden i lejren. Det antagonistiske aspekt kommer til udtryk gennem hans ideologiske modstand til Folkets Røst,

hvilket ligger til grund for hans modvilje mod at samarbejde med dem. På denne måde står han også som en mulig ideologisk udfordring for spilleren.

Det menneskelige aspekt kommer til udtryk i form af at hans oprindelige formål med at grundlægge Camp Ellis var altruistisk. Dog skete der det at uheldige omstændigheder førte til en personlig tragedie som manifesterede sig i form at traumet omkring tabet af hans hustru Alexandra. Det er netop dette traume der endte med at fordreje hans verdenssyn og som skabte fundamentet for hans hårde og ubarmhjertige måde at styre lejren på.

Som udgangspunkt er Rick essentielt en mini version af Generalen i den forstand at deres ideologisk er identisk. Rick kommer fra en socialt udsat baggrund og derfor er hans placering som Generalens adoptivsøn det eneste tidspunkt i hans liv hvor han har kunnet opnå magt og status. Hans ønske om at bevare den nuværende status quo i et selvisk ønske om at fast holde hans egen magt. Rick's indstilling om at dette er det eneste system der fungerer, på trods af den lidelse og smerte det fører med sig, kan også siges at være en form for hjernevaskelse. Rick repræsenterer derfor Generalens mørke side. Han er eksemplet på hvad der sker når et letpåvirkeligt sind bliver udsat for politisk dogme.
Grundlæggende deler Will den samme ideologi som Ingrid, dog i en mere ekstrem udgave. I modsætning til Ingrid, så ønsker Will netop at ødelægge og undertrykke Ellis Divisionen. Dette ønske bunder i hans ønske om at få hævn over General Ellis. Denne hævntørst manifesterer sig i hans ekstreme synspunkter og metoder. Ligesom Rick er han derfor også et eksempel på hvordan ideologier kan påvirke folk som er udsatte. Forskellen er her at Rick's ønsker at holde fast i sin egen magt, så er Will's overtrædelse at han udnytte Folkets Røst til sine egne formål.

Stella er på mange punkter identisk i forhold til Will, både med hensyn til personlighed og ideologisk overbevisning. Det er netop denne synergi der de kommer så godt ud af det med hinanden. På trods af dette er der en fundamental forskel på dem og det er at Stella ikke på samme måde er villig til at gå ligeså langt som Will for at opnå sine mål. Dette udspringer af hendes bekymring over måden hvorpå Will's hævntørst er ved at overtage ham. Derfor kan hun have en betydelig indflydelse, både på Will men også Folkets Røst og i sidste ende lejrens fremtid.

Allierede

En allieret kan tjene en række forskellige formål. De kan tjene som heltens følgesvend, sparringspartner, samvittighed og kan være med til at bringe latter. Det er desuden meget nyttigt for helten at have nogen som kan sendes på ærinder, sende vigtige beskeder eller som kan spejde forud. En allieret kan både tjene mondæne formål, men samtidig kan en allieret også være med til at humanisere helten ved for eksempel at udfordre dem til at være mere åben og balanceret, hvilket kan være med til at frembringe nye dimensioner ved helten. [Vogler, 2007 s.71] Gennem sit eventyr kan helten danne sig et følge af allierede, med hver deres unikke evner. [Vogler, 2007 s.72] En allieret kan nogle gange fungere som en "tilskuer karakter", da de ser den specielle verden som historien foregår i på samme måde som

publikum ville. Her refereres Dr. Watsons udlægning hvor den allierede stiller de spørgsmål som publikum selv ville stille. [Vogler, 2007 s.72] Den allierede kan repræsentere underudnyttede dele af vores personlighed. Her kan den allierede være med til at minde os om disse og fungerer i den forstand som en påmindelse om venskaber i det virkelige liv. Allierede repræsenterer derfor en indre kraft, der kan komme os til hjælp i nødens stund. [Vogler, 2007 s.75]

Spillets to fraktioner har hver deres unikke egenskaber som spilleren kan drage nytte af hvis han vælger at hjælpe dem. Ellis Divisionen kan yde militær magt til spilleren kan Folkets Røst assistere spilleren på mere ukonventionelle måder, via sprængstoffer og fælder. Udover dette kan hver enkelt NPC også udgøre en allieret. Foruden deres basale funktion som fod soldat, er der også visse NPC'ere der har specielle evner, såsom Harvey's evne til at udvikle bomber, Will's IT ekspertise, Stella's strategiske planlægning eller John's væld af ressourcer. Der kan også være andre mere personlige fordele ved at have allierede. For eksempel kan Stella være med til at humanisere Will overfor spilleren ved at forklare Will's omstændigheder og hvorfor han ønsker hævn over General Ellis.

Tricksteren

Tricksterens primære karakteristika er ballade og forandring. [Vogler, 2007 s.77] En tricksters funktion er at få både historiens karakter såvel som publikum ned på jorden igen. Ved hjælp af humor er en trickster med til at klargøre vores fælles bånd og påpege tåbelighed og hykleri. En trickster kan også være med til at frembringe ændringer ved at pointere absurditeten ved en given situation og behovet for ændringer gennem et nyt perspektiv. [Vogler, 2007 s.77]

Grunden til at Steve falder ind under trickster arketypen er hans grundlæggende foragt for begge fraktioner og begge ideologier. Han føler sig hævet over denne ideologiske magtkamp, hvilket gør ham i stand til at pointere det absurde ved situation. På denne måde hænger han sammen med budskabet omkring faren ved ideologier i den forstand at ideologiske magtkampe ofte bliver fremstillet på en meget firkantet måde. I virkeligheden er det dog mere et spørgsmål om perspektiv, for hvor Ellis Divisionen ser sig selv som de gode, så er det lige omvendt for Folkets Røst. Steve repræsenterer også en anden fare ved ideologier i form af kyniske individer som udnytter ideologiske overbevisninger til egen vinding. Dog adskiller Steve sig fra tricksteren i den forstand at hvor tricksteren er imod status quo, så er Steve ikke imod den, men han er villig til at opbryde den hvis det kan komme ham selv til gode.

Den sidste arketype som Steve repræsentere er den allierede. Dog er der her den forskel at hvor de fleste andre allierede er loyale over for helten, så er Steve på ingen måde loyal og hans eneste grund til at hjælpe er som alt andet for at hjælpe ham selv.

Den anden trickster er Harvey. Som det tidligere er blevet nævnt, så er Harvey ikke ondsindet, han ønsker bare ikke at involvere sig alt for meget i konflikten. Netop det at Harvey ideologisk set falder i midten af Ingrid og Will's synspunkter gør at han kan bidrage med et

mere afgrænset syn i forhold til Folket's Røst og dets ideologi, hvilket både kan være med til at udfordre spillerens synspunkter samt give spilleren et nyt perspektiv. Til dels føler han sig hævet over den ideologiske magtkamp. I forhold til den traditionelle trickster, så er Harvey's attitude dog ikke sarkastisk og hånlig, men nærmere apatisk. Som budskab repræsenterer Harvey derfor faren ved ikke at vælge side, og som føler at dette fritager dem for ansvar.

Delkonklusion 3

I dette afsnit er der blevet gennemgået forskellige arketyper inden for historiefortælling og hvordan disse udmærker i karakterne i Camp Ellis. Disse arketyper er helten, mentoren, threshold guardian, herolden, shapeshifteren, skyggen, allierede og tricksteren.

Helten er den karakter som publikum skal kunne identificere sig med. Helten skal være selvopofrende og være villig til at kæmpe, både for sine personlige idealer men også hans gruppes idealer. Samtidig møder helten ofte stor modstand i form af nærmest umulige odds, hvilket kan inkludere død og tab. Mentorens primære rolle er at dele ud af sin visdom og give helten gaver for at hjælpe ham på hans færd. Threshold guardian's primære funktion er at blokere heltens fremgang med det formål at teste heltens kunnen. Den bedste fremgangsmåde er her forstå og alliere sig med vogteren for på denne måde at opnå nye kræfter. Heroldens primære funktion er at signalere starten på eventyret, som regel ved at vende op og ned på den etablerede orden. Shapeshifters er karakteriseret ved sin skiftende natur, hvilket gør det svært at gennemskue dens sande loyalitet. Skyggen repræsentere de mørke sider i en person og fungerer ofte som den primære antagonist, hvis formål er at modsætte sig helten, enten ved at forsøge at dræbe ham eller ved at yde ideologisk modstand. Den allieredes primære formål er at assitere helten. Dette kan ske enten moralsk eller i form af praktiske evner. Til sidst er der tricksteren, hvis formål er at nedbryde publikums og karakterernes ego ved at illustrerer hykleri og absurditeter.

Formålet var således at analysere karaktererne som der er blevet redegjort for i bilag 1 og holde dem op mod disse arketyper med det formål at analysere deres rolle i Camp Ellis og hvilken indflydelse de kan have både på spilleren og selve historien. Nu hvor de enkelte karakterernes funktion og rolle i plottet er blevet klargjort, vil det næste skridt være at overveje hvordan disse kvaliteter kan komme i udtryk igennem designet af produktets historie.

Historie Design

Der er nu blevet undersøgt og diskuteret forskellige udlægninger af hvordan environmental storytelling kan anvendes i computerspil samt de forskellige problemstillinger der kan opstå i forbindelse med dette. Det er også blevet fundet ud af at en af disse fire typer af historiefortælling kræver en bestemt form for operationalisering. Dette er evocative storytelling i form af det af kunne nå ind til definition af hvad en bestemt genre eller et bestemt tema medfører. Dette er blevet redegjort for i afsnittet omkring definition af zombie genren. Ydermerer er der blevet foretaget en karakteranalyse med det formål at analysere de individuelle karakters rolle i historien og den funktion de kan udføre, både i forhold til spilleren men også i forhold til det opstillede narrative framework.

Formålet med dette afsnit er således af operationalisere alle de observationer og erfaringer der er blevet gjort i teoriafsnittet, zombie genre definitions afsnittet og karakteranalyse afsnittet og gøre dem til et konkret design. Afsnittet vil således dække de fire typer af environmental storytelling der indtil videre er blevet opstillet, nemlig evocative spaces, enacted narratives, embedded narratives og emergent narratives. Da formålet med projektet er at undersøge historiefortælling i spil vil afsnittet således fokusere på hvordan disse metoder kan anvendes i forhold til historiedelen af produktet, selvom dette unægteligt også vil komme ind over spildesign.

Evocative spaces

Formål et med dette afsnit har primært været at redegøre for og afdække en række temaer som kan karakterisere zombie genren i forhold til at anvende det som evocative storytelling under designet og udviklingen af produktets historie.

Med Carson's optik i mente betyder det altså betyde at spilleren formentlig vil komme ind i en bestemt tankegang i forhold til at interagere med produktet. Denne tankegang vil være forbundet med en række forventninger der udspringer af hvad der karakteriserer zombie genren. Her vil det derfor være nødvendigt at tage de temaer og observationer der blev klargjort i afsnittet omkring definition af zombie genren og relatere disse til det overordnede spildesign.

Zombien som socialt metafor

Spillet vil finde sted i Camp Ellis. Camp Ellis er en tidligere flygtningelejr hvis oprindelige formål var at give beskyttelse mod zombie horden. Dog betød manglen på ressourcer at formålet med lejren ændrede sig. Som det kan ses i design afsnittet gik lejren fra at give husly for overlevende til udelukkende at holde dets nuværende indbyggere i live. Dette skabte uenighed blandt lejrens indbyggere, hvilket kulminerede i dannelsen af spillets to fraktioner, Folkets Røst og Ellis Divisionen. Som det kan ses i Bilag 1, er dette to grupper med vidt forskellige ideologier og overbevisninger. Folkets Røst kæmper for at alle skal være lige og at ingen må efterlades, mens Ellis divisionen mener at det kun er de stærkeste der kan overleve.

På denne måde har de to fraktioner vidt forskellige mål. Folkets Røst ønsker at opbryde den sociale orden, mens Ellis divisionen forsøger at bevare den. Her skal Ellis divisionen ses som produktets modpart til Kaufmann og Fiddlers Green. De er en magtfuld militær organisation hvis ekspertise ligger i traditionel krigsførsel og de har tunge våben til rådighed og besidder i kraft deraf en enorm magt og privilegie. På den anden side repræsenterer Folkets røst den almindelige borger som er undertrykt og tvunget til at leve under uretfærdige vilkår. Det er her at klassekampen kommer til udtryk, i form af Karl Marx optik, da disse to fraktioner og sociale klasser står i skarp opposition til hinanden. Der er dog her en betydelig forskel i at forskellen uligheden mellem disse to fraktioner ikke er økonomisk, men mere baseret på de ressourcer de har til rådighed samt måden hvorpå de anvender disse ressourcer, hvilket igen bunder i hver fraktions forestilling om hvordan Camp Ellis skal styres.

En central forskel er dog at hvor det i zombie genre definitions afsnittet blev diskuteret hvordan den marxistiske opstand og den sociale revolution i form af zombiernes invasion af Pittsburgh først starter til sidst, så starter produktets narrativ efter at denne revolution allerede har fundet sted. Zombierne er allerede brudt ind i lejren og har således allerede nedbrudt den sociale orden. En anden forskel er her at hvor Land of the Dead ender med destruktionen af Kaufmann og den privilegerede overklasse og det system som det førte med sig, så har zombie invasionen i Camp Ellis ikke ført til destruktionen af nogle af de eksisterende fraktioner. Den har snarere taget den allerede eksisterende konflikt og overført den til et mindre plan. Begge fraktioner eksisterer stadigvæk, men de er nu langt mindre i antal og deres fjendtlighed overfor hinanden er steget markant. Det er her at spilleren kan have en indflydelse på historien hvor han gennem hans handlinger kan være med til at bestemme hvilken fraktion der skal overleve og derfor også hvilket system der skal overleve.

Netop det at tage denne vinkel på konflikten er primært opstået som følge af tidsmæssige begrænsninger. I zombie definitions afsnittet snakkes der om hvorvidt Pittsburgh repræsenterer et sikkert tilflugtssted fra resten af verden som allerede er bukket under, men dette ville tage for lang tid at implementere i et produkt da det ville kræve at der skulle modeleres og designes en hel omkringliggende by.

Derudover repræsenterer karakteren Rick den kapitalistiske drøm, som den bliver opstillet i zombie design afsnittet. Som det bliver nævnt i Bilag 1, så er Ricky en ung mand som kommer fra trange kår og som derfor aldrig har haft meget privilegium og derfor altid har følt sig undertrykt af systemet. Dette har givet ham en vis grad af hensynsløshed og har på mange måder været med til at forberede ham på verdens undergang. Det er derfor at han nu finder sig selv i en privilegeret position som General Ellis's højre hånd, en position som han har tænkt sig at gøre alt for at holde fast på. På denne måde er Rick ligesom Cholo i Land of the Dead et symbol på at have internaliseret den kapitaliske tankegang om at det vigtigste her i verden er egen vinding på enhver bekostning. Samtidig er denne tankegang hvor man nogle gange er nødt til at træffe svære og uetiske beslutninger for at sikre sin overlevelse også en stor del af Rick's karakter.

Det at gøre karakteren Laura til en delvis allieret i forhold til Folkets Røst hænger sammen med karakteren Mulligan i Land of the Dead. Ligesom Mulligan vælger at blive tilbage i Pittsburgh i slutning af Land of the Dead, så vælger Laura bevidst at gå imod sin fraktion og forsøge at mægle til forsoning og samarbejde. Ligesom Mulligan ønsker at gøre Pittsburgh til det som det altid burde have været, et klasseløst samfund, så ønsker Laura at bringe Camp Ellis tilbage til dens originale intention, som et tilflugtssted hvor menneskeracen kan genopbygge sig selv. Dette er især vigtig nu hvor lejren er blevet reduceret til en skygge af sit tidligere jeg, da det nu er vigtigere end nogensinde før at indbyggerne arbejder sammen om at overkomme truslen.

Netop denne fjendtlighed og generelle uvilje til at ville arbejde sammen er også noget der karakteriserer Will. Will er blændet af sit had overfor general Ellis, da hans politik og handlinger var det der førte til hans lillebrors død. På denne måde symboliserer Will en som er blevet gjort uret, ikke bare af en enkelt person, men af et system. Her skal general Ellis ses ikke bare som en karakter, men også som et symbol på det diktatoriske og kapitalistiske system. Han er kransekagefiguren hvis funktion er at afsige dom over andre mennesker arbitrært. Dette er kun blevet værre efter udbruddet, hvor hans intentioner er gået fra at ville holde orden i systemet til udelukkende at sikre sin egen fraktions overlevelse.

Zombien i forhold til mennesket
Designet i tematisk at at kunne skitsere zombierne som en konstant udefrakommende trussel der truer med at overmande de resterende overlevende vil primært komme til udtryk gennem spil designet. Zombierne vil kontinuerligt spawne gennem hullet i muren mellem bygning 2 og 4 som kan ses på figur 8. Samtidig vil de kunne bevæge sig ud i alle områder af lejren.

Figur 8: Lastbilen som spilleren var passager i og som forårsagede zombie udbruddet i Camp Ellis (Prototype).

De eneste områder hvor zombierne ikke kan komme ind er i den øverste etage af bygning 1 som er Ellis Divisionens hovedkvarter og som kan ses på figur 9, kælderen i bygning 3 som er Folkets Røsts hovedkvarter og som kan ses på figur 10 og til sidst lejlighed 1 på øverste etage af bygning 2 som er spillerens hovedkvarter og som kan ses på figur 11.

Figur 9: Ellis Divisionens hovedkvarter (Prototype).

Figur 10: Bygningen hvor Folkets Røst holder til (Prototype).

Figur 11: Spillerens private lejlighed og hovedkvarter (Prototype).

Det at give zombierne et menneskeligt præg vil komme til udtryk gennem deres 3D modeller som kan ses i Figur 12 og 13. Half Life 2 zombie modellens fordrejede og groteske form kombineret med deres menneskelignende skrig være med til at fremkalde en association til levende mennesker og derved binde produktet sammen med frygten for at miste sin bevidsthed og rådighed og blive reduceret og assimileret i en horde hvis eneste formål er at destruere og fortære, mens han stadigvæk er klar over sin frygtelige skæbne.

Figur 12: 3D model af Half Life 2 zombie modellen. Læg mærke til den forvrængede postur.

Figur 13: Close up af Half Life 2 zombiens hoved. Læg mærke til det forvrængede ansigtsudtryk.

Kaos versus orden
Dette vil primært tage sig ud i teamet omkring en gruppe mennesker der er fanget i et isoleret område omgivet af fare. Som det blev fastslået i zombie definitions afsnittet tager dette sig typisk ud i form af et hus, men som det kan ses i Land of the Dead kan det også være en hel by. Ligeledes vil produktet anvende både ideen om det belejrede hus samt ideen omkring den belejrede by. Dette vil specifikt henvende sig til embedded storytelling i forhold til anvendelsen af den aktive historie og den strukturerede historie. I den strukturerede historie omhandler det belejrede hus selve Camp Ellis som den var før zombierne brød ind. Her bliver Camp Ellis karakteriseret som et tilflugtssted hvis primære formål var at give husly til alle og give en følelse af orden og hverdag i kaoset omkring zombie udbruddet, men som efterhånden blev mere fascistisk på grund af mangel på ressourcer og plads.

Den aktive historie vil omhandle Camp Ellis som den ser ud i nutiden, på det tidspunkt hvor spilleren aktivt begynder at deltage i historien. Her bliver Camp Ellis fremstillet som en skygge af sit tidligere jeg. Den er nu stort set blevet invaderet af zombier og de eneste to områder der stadigvæk er sikre er den øverste etage af bygning 1, kælderen i bygning 3 og lejlighed 1 på øverste etage af bygning 2. På denne måde er lejren altså ikke faldet og ideen om Camp Ellis som et symbol på orden og sikkerhed findes stadigvæk, men i en ekstremt indskrænket og ideologisk splittet form.

Enacted Narratives
Som det blev nævnt i teori og diskussions afsnittet er der nogle bestemte ting der gør sig gældende når det handler om at anvende enacted storytelling i computerspil. Overordnet handler det om hvad Jenkins beskriver som spatiale historier og om hvad man som designer kan gøre for at få disse til at fungere. Overordnet set handler enacted storytelling om at strukturere narrativets fremskyndelse omkring det at facilitere spillerens rejse gennem det fysiske rum. Enacted storytelling fungerer derfor på to måder. Som en overordnet konflikt og en række bredt definerede mål hvis løsning eller afslutning afhænger af spilleren eller via det som Jenkins kalder for mikro narrativer. For at spillet kan anvende enacted storytelling skal det derfor enten have en bredt defineret konflikt og nogle overordnede mål eller en række små mikro narrativer eller en kombination af alle disse.

Overordnet konflikt
Den overordnede konflikt som spillet tager udgangspunkt i fungerer principielt på to plan. Den ene konflikt udsprang af uenighederne omkring hvorvidt Camp Ellis skulle tage flere flygtninge ind eller ej på grund af mangel på plads og ressourcer. Dette er den forløbne konflikt, da den på det tidspunkt hvor spilleren bliver en aktiv agent i spilverdenen, så er denne konflikt allerede på sin vis blevet forløst og er nu blevet erstattet af en ny konflikt. Ved spillets narrative start er en stor del af lejren nu blevet løbet over ende og de få overlevende står nu i en meget presset situation. Fragmenterne af den tidligere konflikt er dog stadigvæk til stede men nu er linjerne trukket endnu mere op. Hvor der før var tale om en ophidset form for diskussion, så er begge fraktioner nu mere eller mindre gået over til åben fjendtlighed. Det er

derfor ikke kun et spørgsmål om overlevelse men også et spørgsmål omkring hvilken ideologi der vil kunne overleve.

Udfaldet af denne konflikt kan derfor variere meget. Udfaldet vil afhænge af hvilken fraktion spilleren vælger at assistere. Det er her at Jenkins ide om at se plottet som en accordion, det vil sige som en række plotpunkter (historie) med gameplay (episoder) ind imellem. Her vil plot punkterne være spillerens interaktion med de forskellige karakterer og endnu vigtigere, de forskellige fraktioner. Imellem disse plot punkter vil der så være episoder med gameplay ind imellem. Gameplayet her vil således bestå i alt andet end interaktionen med andre karakterer. Det vil være hvad der omfatter spillernes bevægelse i spillets fysiske rum. Det er således her at designet vil gå over og diskutere mikro narrativer.

Samtidig er det også vigtigt at tage højde for Ernest Adams' problematik omkring det at kunne fortælle en historie i en åben og interaktiv verden i forhold til at få selve spilverdenen til at virke levende og organisk. Dette vil komme til udtryk gennem måden hvorpå spilleren kan interagere med de to forskellige fraktioner i spillet. Ideen er her at lade spilleren træffe et valg af fraktion baseret på ideologi frem for hvad fraktionen kan tilbyde i form af militær magt. Det vil sige at spillerens valg bør bunde i en ideologisk overvejelse fremfor hvad der typisk vil være en gameplay mæssigt overvejelse.

Dette vil udspille sig gennem de forskellige missioner man som spiller vil kunne udføre. Disse vil blive stillet til en både af de forskellige fraktioner, eller af individuelle karakterer i de forskellige fraktioner. Disse missioner kan bestå i at man som spiller får til opgave at gå ud i lejren og hente en bestemt genstand. Under missionen vil man blive konfronteret med et eller flere syuzhet elementer, enten i form af dagbøger eller fysiske tegn i miljøet. Disse vil gradvist afsløre små bidder af historien der gik forud for lejrens nuværende tilstand. Disse syuzhet elementer vil tillade spilleren at danne sig en ny fabula, både om de forskellige fraktioner men også om de individuelle karakterer. Dette vil til sidst udmunde sig i at spilleren vil skulle tage en ideologisk beslutning om hvem han ønsker at assistere. Dette vil blive forklaret yderligere i afsnittet omkring embedded storytelling.

Dette giver samtidig spilleren en følelse af agency, da ens handlinger på denne måde kommer til at have en nævneværdig virkning, ikke bare på hvordan andre karakterer i spillet ser en, men også på hvilke muligheder der åbner sig op og hvilke muligheder der lukker sig samt hvad det kræver for spilleren at vinde tilliden tilbage hos en bestemt fraktion.

De to fraktioner i spillet, Ellis Divisionen og Folkets Røst, repræsenterer to forskellige ideologier i forhold til hvad de mener er den bedste løsning for at sikre Camp Ellis overlevelse. I den forstand vil spillet blive designet på en måde der tillader spilleren at deltage i denne kamp mellem ideologier ved at vælge side og på denne måde have en indflydelse på at bestemme lejrens fremtid.

I den sammenhæng er det også vigtigt at sørge for at spilverdenen føles levende og organisk. Her vil spillet også anvende spiller-uafhængige begivenheder. Disse tager sig også ud i form af de forskellige opgaver man kan få stillet af de forskellige NPC'ere og fraktioner. I disse tilfælde vil opgaven typisk gå ud på at anskaffe en såkaldt care package. Dette er store pakker af forsyninger som med jævne mellemrum bliver droppet i lejren med helikopter. Disse er meget sjældne og derfor meget værdifulde på grund af deres enorme ressourcer og derfor er de meget vigtige i forhold til konflikten mellem de to fraktioner. Derfor forholder det sig sådan at når en care package bliver smidt i lejren, så vil den anden fraktion hurtigt forsøge at få fat i den. I dette tilfælde vil den anden fraktion således agere uafhængigt af spilleren og det øjeblik at missionen bliver aktiveret vil de derfor forsøge at få fat i den, uanset om spilleren er forberedt eller ej. I dette tilfælde har man altså mulighed for at fejle uafhængigt af sin egen indsats.

På denne måde vil spillerens indflydelse på den overordnede konflikt altså udspille sig på to plan. På den ene side vil det være spillerens handlinger i forhold til hvilke fraktioner han vælger at assistere, både i forhold til hvordan man vælger at fordele de ressourcer man finder i lejren, men også i forhold til ens evne til at fuldføre de care package missioner man får stillet af de forskellige fraktioner. Her vil fiasko ikke blive anset for en reel form for forræderi, men snarere inkompetence. Dette er en vigtig distinktion, set i forhold til den ekstremt pressede situation. Her er der tale om lettere ekstreme fraktioner, hvilket vil sige at de vil se meget skævt til direkte forræderi. Derfor vil de se mindre strengt på inkompetence. På denne måde undgås der et scenarie hvor spilleren allerede tidligt i spillet bliver tvunget til at vælge sider. Denne fremgangsmåde tillader i langt højere grad spilleren at udforske spilverdenen og interagere med de forskellige NPC'ere og på denne måde afdække flere syuzhet elementer og dermed kunne danne sig en mere komplet fabula af historiens.

Slutspillet

Selve afslutningen på konflikten refereres her til som slutspillet. Dette refererer til et punkt i spillet hvor den ene fraktion har opnået nok magt til at kunne overrumple den anden fraktion. Det vil ikke blive vist for spilleren hvornår dette stadie vil træde i kraft. I Stedet vil det være en skjult algoritme i spillets kode der afgør dette. Dette er for at gøre narrativet mere organisk ved at få spilleren til at handle ud fra hvordan han reelt set føler i en bestemt situation, uden at blive påvirket at en ekstern mekanisme. Udfaldet at dette slutspil vil således afhænge af tre faktorere.

Som det bliver nævnt i Bilag 2 er der seks forskellige slutninger. Disse er navngivet A, B, C, D, E og F. Tre for hver fraktion. Disse er alle sammen opdelt efter God, okay og dårlig. Hvilken en af disse slutninger spilleren ser, afhænger af to faktorer.

Fraktionens interne forhold

Dette punkt omhandler de respektive ledere af hver fraktion samt forholdet til deres nærmeste rådgiver. I Ellis Divisionen er det forholdet mellem General Ellis og hans adoptivsøn Rick. I starten af spillet er både Generalen og Rick meget hårde i deres disposition over for Folkets

Røst. Det er dog muligt, gennem Generals datter Laura at overtale Generalen til at blive mere moderat. Hvis dette lykkes, vil Ellis Division få ny status som moderat i forhold til Folkets Røst, hvilket kan føre til slutning A, B eller D. Hvis Generalen forbliver ekstrem, vil Ellis Divisionen således forblive ekstrem og dette vil udløse slutning C, E eller F.

Det samme gør sig gældende for Folkets Røst. Her repræsenterer Ingrid den mere moderate holdning i forhold til hendes disposition om at ville hjælpe alle i lejren, mens hendes rådgiver Will er mere utilgivelig i hans disposition. Dog er det muligt at overtale Will til at tilgive Generalen en ny chane. Hvis dette lykkes vil det sætte gang i slutning A, B eller D. Dette vil lette forholdet mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst Markant. Hvis det derimod ikke lykkes at få Will til at give slip på hans had for General Ellis, vil han til sidst overtage Folkets Røst og dermed gøre fraktionen endnu mere ekstrem. Dette vil således resultere enten i slutning, C, E eller F.

Disse seks slutninger repræsenterer dog kun et overordnet framework for hvordan spillet kan ende. Der er også andre faktorer der kan spille ind, både i forhold til hvordan fraktionerne og de individuelle karakter står overfor hinanden når slutspillet sættes i gang, men også med hensyn til hvordan den endelige konfrontation kommer til at foregå.

Spillerens interaktion med NPC'erne
I starten af spillet har alle NPC'ere deres egen personlighed, deres egne overbevisninger og deres egen mening omkring de andre NPC'ere i lejren. Gennem sin interaktion med disse NPC'ere har spilleren således mulighed for at ændre disse egenskaber.

Dette kan for eksempel udspille sig i forhold til Laura og hendes far. Hvis spilleren tager Laura's side kan han muligvis være med til at overbevise generalen om at være mindre hårdhændet overfor Folkets Røst og på denne måde lette forholdet mellem de to fraktioner. Dette kan have andre uventede konsekvenser, som for eksempel at Rick afsværger generalen og skaber sin egen division. Spilleren kan også tage generalens side og afvise Laura's mere moderate holdninger og dermed vidne kløften mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst. I dette tilfælde vil det være Laura der forlader fraktionen og tilslutter sig Folkets Røst.

Dette kan også finde sted ved Folkets Røst. Her kan man vælge at støtte Will I i hans mere hårdhændede indstilling til Ellis Divisionen. Hvis dette sker kan man opleve at Ingrid vil vende en ryggen, hvor de andre medlemmers indstillinger afhænger af om man har fået dem overtalt til at følge en. Omvendt kan man også vælge at tage Ingrid's side og fortsætte med at være moderat. Her vil Will så vælge af splitte sig op fra gruppen og alt afhængigt af omstændighederne tage Stella med sig. Dette er med mindre om man får overbevist både hende og Will om at blive i gruppen.

Hen imod slutningen vil hver karakter individuelt beslutte sig for om de ønsker at blive i deres fraktion, om de ønsker at tilslutte sig den anden fraktion eller om de forlader lejren eller om de vil starte deres egen fraktion.

Ressourcefordeling
Dette vil primært udspille sig i magtforholdet mellem de to fraktioner. Alt afhængigt af hvor mange ressourcer hver fraktion har til rådighed, vil være med til at bestemme deres magt niveau. Dette vil komme organisk til udtryk og vil derfor udspille sig gennem gameplayet.

Spillerens ultimative valg af fraktion
Slutspillet er sidste chance for spilleren til at tage det ultimative valg mellem de to fraktioner. Dette vil også udspille sig primært gennem gameplayet for derfor ligesom andre valg i spillet at være organisk. Dog er der er et sidste twist i form af eftervirkningerne af slutspillet. Her vil spillerens interaktioner med den vindende fraktion komme til at beslutte udspillet af denne beslutning. Man kan opleve at blive hyldet af den vindende fraktion og blive gjort til æresmedlem, men man kan også opleve enten at blive forvist eller forrådt at fraktionen. Dette vil typisk udspille sig hvis man for eksempel hele vejen igennem spillet har modarbejdet den vindende fraktion eller hvis man har isoleret sig for meget, begge tilfælde som kan gøre at fraktionen i sidste ende ikke stoler på en.

Mikro Narrativer
I modsætning til den overordnede konflikt fungerer mikro narrativer på et mere lokalt plan. Dette kan være alt fra at bevæge sig i spilverdenen men også det at kunne udføre meningsfyldte handlinger i forhold til spillets tema. Det skal derfor føles godt at bevæge sig rundt i spil verdenen. Dette er derfor et meget mere subjektivt design punkt set i forhold til hvad der føles godt, men ikke desto mindre er der nogle mere objektive punkter man kan tage fat i for bedre at kunne sikre sig at spilleren får en god oplevelse i forhold at bevæge sig rundt i og interagere med spilverdenen. Styringen og interfacet skal derfor fungere optimalt, således at når spilleren dør eller på anden måde oplever modgang, så skal han føle at det var hans egen skyld og ikke fordi spillet var uintuitivt eller ikke fungerede optimalt i den givne situation.

En anden vigtig del af mikro narrativer omhandler agency, specifikt i forhold til det at kunne udføre meningsfyldte handlinger i spillets fysiske space. Her er det først og fremmest vigtigt at spilleren kan se at hans handlinger har en virkning på spilverdenen. I modsætning til den overordnede konflikt hvor konsekvenserne af ens handlinger først kan vise sig senere i spillet, er der med hensyn til mikro narrativer tale om en mere direkte form for agency. Det vil sige at når man f.eks. affyrer et våben mod en fjende, så skal man kunne se effekten af dette øjeblikkeligt i spilverdenen, enten i form af at fjenden viger tilbage eller ved at fjenden falder om og dør. Dog er det også vigtigt at denne form for agency giver mening i forhold til spilverdenen. Dette kan kobles sammen med evocative storytelling og Don Carson's udlægning omkring det at få folk til at leve sig ind i et bestemt univers eller et bestemt tema. Da temaet her er zombier og de sociale og eksistentielle temaer der indrammer dem, vil spillet derfor gøre brug af dette.

Ydermere vil spillet have ressourcehåndtering. Som nævnt i design dokumentet vil spilleren gennem spillets forløb skulle indsamle ressourcer, både i form af våben og ammunition, men også i form af mad, vand og medicin. Ressource indsamling spiller en vigtig rolle i forhold til spillets tema. Som nævnt tidligere er ressourcerne sparsomme og derfor er begge fraktioner interesseret i at indsamle så mange ressourcer som muligt for netop at kunne stå stærkest. I forhold til micro narrativet tjener disse ressourcer også et andet vigtigt formål. De er livsnødvendige for spillerens overlevelse i forhold til zombierne og den konstante trussel om at dø. Hvis man ikke har nogen våben eller ammunition så kan ikke forsvare sig og hvis man ikke kan forsvare sig, så dør man hurtigt.

Embedded Narratives

Som det blev nævnt i teoriafsnittet så handler embedded storytelling grundlæggende om at man som spiller kan danne sig hypoteser baseret på den information man bliver givet i spilverdenen. Dette vil sige at historien fungere på to plan. Den aktive og ustrukturerede som historie som spilleren deltager i, samt den strukturerede historie som spilleren skal stykke sammen. Begge disse tager udgangspunkt i den russiske formalisme, hvor man som deltager danne sig et mentalt overblik over historien (fabula) ud fra de informationer man får givet om helheden af plottet (syuzhet).

Ustruktureret Narrativ

Når der her snakkes om det ustrukturerede narrativ tages der her udgangspunkt i ideen omkring at tage dette forhold mellem syuzhet og fabula og overføre det til computerspil. Her handler det således både om at kunne danne hypoteser omkring historiens udvikling men og at danne hypoteser omkring hvad der er den bedste overlevelsesstrategi i forhold til spillet. Således er der her tale om en induktiv proces hvor spilleren har mulighed for at anvende den information der findes i spillet til at erfare den bedste og mest effektive strategi for at kunne gøre fremskridt. Dette inkluderer både det at kunne erfare hvilke typer våben der fungerer bedst i hvilke situationer. Et eksempel kan være at spilleren erfarer at hvor pistolen er et godt våben at anvende når zombierne er i mindre antal og i åbne områder, men når det kommer til mere lukkede områder vil en shotgun formentlig være et bedre valg.

Det ustrukturerede narrativ vil også henvende sig til karakterne. Dette vil omhandle afdækkelsen af ny information omkring karaktererne, som nævnt i Bilag 1 i form af deres tilhørsforhold til andre samt deres egne personlige ønsker og mål. Dette kan foregå på to måder. Enten i form af dagbøger eller andre fysiske hints som spilleren kan finde rundt omkring i lejren. Disse er essentielt syuzhet elementer som spilleren kan anvende til at danne sig en ny fabula omkring karakterernes baghistorie. Dette kan have indflydelse på spillerens vurdering om hvorvidt dette er en karakter som man ønsker at hjælpe eller om det er en karakter som man kan stole på. Dog skal man også være opmærksom på at da man befinder sig i en situation med høje indsatser. I den forbindelse skal man som spiller også overveje om man vil stole på den information man får serveret eller ej.

Her vil de syuzhet elementer som man som spiller afdækker i form af information omkring NPC'ernes fortid i kraft af embedded storytelling, såsom deres meninger om de andre indbyggere i lejren samt deres personlige ønsker og hemmeligheder udgøre den primære kilde til embedded storytelling, For eksempel vil det styrke forholdet mellem spilleren og en bestemt NPC markant hvis den pågældende NPC selv vælger at inddrage spilleren i sine personlige holdninger, hemmeligheder og ønsker. Omvendt kan spilleren også anvende denne information imod en given NPC.

Et eksempel kan være hvis Laura stoler nok på spilleren til at inddrage ham i sine planer om at forsøge at reformere General Ellis. Denne information kan spilleren vælge at bruge imod Laura ved for eksempel at give den videre til General Ellis eller Rick. Dette kan have to udfald. At generalen tror på en, hvilket vil resultere i at Laura ser dette som en form for forræderi. Dette vil styrke spillerens tilhørsforhold til Generalen, men svække ens forhold til Laura. Dog hvis ens tilhørsforhold til generalen ikke er stærkt nok, kan man også komme ud for at han ikke tror på en. I dette tilfælde vil ens forhold til både generalen og Laura blive svækket.

Struktureret Narrativ

Her vil spillets plot (syuzhet) således være den kronologiske rækkefølge af de begivenheder der ledte op til det punkt hvor spilleren bliver en aktiv agent i spilverdenen. Som det bliver nævnt i Bilag 1, så starter spilleren med at være bevidstløs og er således ikke selv vidne eller aktiv i de begivenheder der leder op til lejrens nuværende tilstand. Det vil sige at man som spiller aldrig kommer til selv at opleve zombie udbruddet i Newport City eller livet i Camp Ellis før muren blev brudt ned og næsten hele lejren blev udryddet. Man vil derfor heller ikke selv være vidne til den efterfølgende kamp og de mange dramatiske og tragiske begivenheder der fandt sted. Man vil i stedet kun kunne se eftervirkningerne af disse hændelser, f.eks. i form af ødelagte bygninger, blodspor, lig og patronhylstre samt andre tegn.

Ligeledes vil man samtidig som spiller have mulighed for at få indsigt både zombie udbruddet i Newport City samt dagligdagen i Camp Ellis. Dette kan forekomme i form af avisudklip med artikler der beretter om zombie udbruddets fremskridt, fra da det kun var en række små hændelser i form af mystiske voldssager, til en rapport omkring hvordan regeringen som nævnt i Bilag 1 nu advarer om en decideret smitte og om hvordan folk bør holde sig indendøre til beretninger omkring hvordan det amerikanske militær nu er blevet sat ind for at afhjælpe krisen. Samtidig vil man også kunne få indsigt i dagligdagen i lejren, for eksempel. i form af dagbøger hvor beboerne beretter om hvordan de i første omgang kom til lejren og om hvordan deres dagligdag har været. På denne måde er der her tale om at spillets fysiske space bliver til et såkaldt “memory palace” fyldt med minder om begivenheder der allerede har fundet sted, men som spilleren således kan stykke sammen ud fra denne information som er placeret i det fysiske rum.

En anden måde hvorpå embedded storytelling kan anvendes på er i forhold til de karakterer man som spiller interagerer med gennem spillet. Alle disse karakterer har en baggrundshistorie og en personlighed. Ved at interagere med karakteren bliver man således hele tiden præsenteret med en en individuel baghistorie (syuzhet) som man så kan bruge til at danne sig et indtryk af karakteren (fabula). Denne information kan man så som spiller anvende til at beslutte hvordan man vil agere overfor karakteren. Et eksempel kunne være Will og hans meget ekstreme politik når det kommer til general Ellis. I første omgang vil spilleren måske ikke stille spørgsmålstegn ved hvorfor Will hader Ellis og hans fraktion så meget, da de jo hver især repræsenterer to modstridende ideologier. Ved at samtale med Will eller de andre karakterer kan man dog lære om Will's baghistorie og om hvordan hans lillebror blev nægtet adgang til Camp Ellis, hvilket i sidste ende var årsag til hans død. Ved at gøre dette har man nu som spiller fået yderligere indblik i Wills baghistorie (syuzhet) og kan anvende dette til at danne sig et nyt indtryk af hans karakter (fabula). Denne kan spilleren således anvende til at bestemme om han vil hjælpe Will med at nedlægge general Ellis da man føler sympati for hans omstændigheder eller om han vil modarbejde Will da han lader sine følelser komme i vejen for hans rationalitet.

Emergent Narratives

Emergent storytelling kommer primært til udtryk gennem spillets open world natur. I overensstemmelse med Jenkins udlægning af emergent storytelling er spillerens interaktionsmuligheder her blevet kogt ned til nogle helt bestemte artefakter. Emergent storytelling handler altså om at give spilleren en række værktøjer og derved skabe nogle rammer det giver narrativt potentiale.

NPC'ere

NPC'erne har deres egen personlighed og baghistorie og måden hvorpå spilleren agerer overfor dem kan have en betydelig indflydelse på deres opfattelse af spilleren men også hvordan de vil reagere i forhold til de andre NPC'ere.

Denne udveksling af information og måden spilleren vælger at anvende den på kan også forårsage drama mellem andre karakterer. For eksempel kan det være at hvis spilleren udspørger Stella om hvorfor Will hader general Ellis så meget og Stella efterfølgende fortæller Will's baghistorie så kan dette føre til at hvis spilleren konfronterer Will med denne nye viden så vil han blive vred og spørge spilleren om hvor han ved det fra. Dette kan føre til at Will konfronterer Stella og derved føler sig såret over at hun ville forråde hans tillid. Her er der derfor tale om hvad Jenkins kalder for dramatisk vægtige møder. Her udspiller dramaet sig både mellem spillets NPC'ere, men også mellem selve spilleren og NPC'ere.

Fraktionerne

Dette relaterer sig også til spillets to fraktioner. Som spiller har man mulighed for enten at kunne hjælpe eller modarbejde disse fraktioner. Denne dynamik udspiller sig i form af opgaver som hver fraktion giver. Her vil det være sådan at hvad der gavner en fraktion vil være skadeligt for den anden fraktion. Som tidligere nævnt kan dette være hvis man vælger

at supplere Folkets Røst med våben i stedet for Ellis Divisionen. Dette vil skade ens forhold til Ellis Divisionen men vil samtidig ophøje ens status hos Folkets Røst. Her udspiller de dramatisk vægtige møder sig både mellem spilleren og NPC'ere.

Ressource indsamling
Ressourcer er det som de to fraktioner kæmper om for at kunne hævde sig og det er det som gør at spilleren kan overleve og forsvare sig. Camp Ellis er dog fyldt med zombier og derfor er der en stor fare forbundet med dette. Dette betyder at spilleren ofte vil skulle interagere med zombierne, enten ved at forsøge at undgå dem eller under visse omstændigheder gå i direkte kamp. Her er fokus i forhold til micro narrativer ikke så meget følelsen der opstår i spilleren, men mere selve interaktionen. På denne måde skal hvert møde med zombierne ses som en historie i sig selv. Dette skal dog også ses som en form for mikro narrativ, da disse øjeblikke vil være designede til at være meget virkningsfulde overfor spilleren, både i form af det at hvis spilleren dør, men også i form af tilfredsstillelsen i for eksempel at undslippe en stor horde af zombier.

Customization
En anden mulighed som giver spilleren mulighed for at danne emergent narratives er i form af aktiviteter der ligger uden for selve plottet. Denne aktivitet vil udspille sig i at man som spiller får tildelt en lejlighed. Denne lejlighed vil være lokaliseret i lejlighed 1 på den øverste etage af bygning 2. Dette område er valgt for at udgøre en mere neutral placering i forhold til de to fraktioner. Denne bygning vil man som spiller selv kunne indrette, enten med møbler eller de ressourcer man opsamler igennem spillet.

Dette har to funktioner. Det tillader spilleren at forsyne sig selv med våben og forsyninger og ressourcer således at når slutspillet sættes i gang, så vil man have flere ressourcer som man selv har råderet over. Den anden funktion dette tjener er at det tillader spilleren at sætte sig i karakter over for de to fraktioner. På denne måde giver det spilleren en tredje mulighed med hensyn til distributionen af ressourcer. I Stedet for at give ressourcerne til Ellis Divisionen eller Folkets Røst, vælger man som spiller at give det til sig selv. Dermed udviser man en form for selvstændighed som kan have en betydelig effekt på hvordan de andre fraktioner ser en. På den ene side kan de se dette som en udvisning af magt, men på den anden side kan de også se dette som et tegn på mistillid og kan endda føle sig truet, hvilket kan føre til en uvillighed fra begge sider med hensyn til at ville hjælpe eller samarbejde med spilleren. Det kan også være at de stadigvæk er villige til at samarbejde, men under strengere betingelser, da de som før nævnt ser spilleren som en væsentlig trussel.

Derudover giver denne feature også mulighed for at kunne udøve både evocative, enacted og embedded storytelling. Det evocative kommer til udtryk i det at kunne at have et personligt space som man kan skræddersy efter sit eget behov. Dette giver spilleren en mulighed for at kunne udtrykke sin personlighed inden for spillets rammer. Det giver også spilleren mulighed for at kunne skabe sine egne mikro narrativer i form af det at indrette selve lejligheden, da de genstande man placerer der gennemgår en udvælgelsesprocess, hvormed de bliver forhøjet

til en højere betydning for spilleren, lige fra deres udvælgelse til deres placering i spillerens eget personlige space. Dette leder således videre over i embedded storytelling, da denne forhøjede tilknyttelse til ens eget personlige space samt de genstande og ressourcer der bebor det skaber en grobund for minder, hvilket der i Jenkins' optik forvandler lejligheden til et "memory palace".

Delkonklusion 4

Der er i dette afsnit blevet gennemgået hvordan de forskellige typer af environmental storytelling kan anvendes i forbindelse med produktet. Formålet med denne operationalisering har således været at tage den viden omkring hvordan environmental storytelling kan anvendes samt hvordan evocative storytelling kan anvendes og sammenholde dette med det opsatte historie framework der blev fremsat i bilag 1 samt det level design der blev fremsat i bilag 2 og på denne måde undersøge hvordan de elementer, i form af karaktertræk og baggrundshistorie kan komme til udtryk gennem et historie design .

Evocative storytelling vil primært fungerere som en overordnet ramme for historie designet. Enacted storytelling vil komme til udtryk i form af den overordnede konflikt mellem de to fraktioner. En konflikt som spilleren gennem sin interaktion med spilverdenen og dens NPC'ere kan være med til at forme. Dog er dette også en levende og organisk verden, og derfor er det ikke kunne spillerens direkte handlinger der kan være med til at bestemme udfaldet af konflikten, men også spillerens inaktivitet, for eksempel i form af ikke at være i stand til at handle i tide og indirekte give vigtige ressourcer til den anden fraktion hvilket kan være med til at spilleren mister favør hos den anden fraktion.

Embedded storytelling delen fungerer på to plan. På det ene plan er der den afsluttede historie omkring Newport City's fald og senere Camp Ellis's fald og de konflikter og uenigheder der fandt sted forud for spillerens ankomst. Disse kan spilleren opdage og afdække via sin interaktion med spillets miljø. Den anden er den aktive historie som finder sted fra spillerens ankomst indtil forløsningen på den overordnede konflikt. Her kan spillerens interagere med NPC'erne og derved afdække information omkring deres meninger om de andre NPC'ere samt deres egen fortid. Dette er altså syuzhet elementer der tillader spilleren at danne sig en ny fabula. Formålet med dette er at lade spilleren træffe sine egne valg omkring hvem han ønsker at hjælpe eller andre måder hvorpå denne information kan anvendes til at påvirke den overordnede konflikt, NPC'erenes indbyrdes forhold eller spillerens forhold til NPC'erne.

Sidst men ikke mindst vil emergent storytelling blive anvendt med det formål at lade spilleren præge spilverdenen. Dette vil tage sig ud i form at af give spilleren værktøjer til f.eks. at indrette sin egen lejlighed. Dette lader spilleren sætte sig eget præg på spilverdenen, samt at spille ind i forhold til de tre andre former af storytelling. Det lader spilleren yderligere fordybe sig i spilverdenen ved at leve sig ind i rollen som en overlevende der skal forsøge at skabe sig et nyt liv eller håndtere ressourcer i en farlig og ubarmhjertig verden. Det kan sætte spilleren i et bestemt lys i forhold til de andre fraktioner, enten som en værdig magt eller en direkte

trussel og til sidst kommer embedded storytelling til udtryk i de minder man skaber ved for eksempel at indrette sin lejlighed.

Konklusion

Målet med denne rapport har været at undersøge begrebet omkring environmental storytelling, for at undersøge hvordan det kan bidrage til at opstille et historiemæssigt design der udnytter spilmediets unikke interaktive potentiale. Dette resulterede i følgende problemformulering:

Er det muligt at skabe et zombie survival spil som via environmental storytelling, gør spilleren i stand til at interagere med samt påvirke spilverdenen og narrativet på en meningsfyldt måde?

For at at hjælpe med at besvare denne problemstilling, stilles de følgende spørgsmål: :

- Hvad er forskellen på de fire typer af environmental storytelling som Henry Jenkins opstiller?
- Hvordan kan zombie genren bedst komme til udtryk i forhold til Don Carson's udlægning af spillerens forventninger fra den virkelige verden?
- Hvordan kan det narrative framework bedst komme til udtryk gennem spillerens interaktion med spilverdenen?
- Hvordan skaber man en meningsfyldt sammenhæng mellem spillerens handlinger og spillerens indflydelse på spilverdenen?

Evocative Storytelling handler om de forventninger som deltageren har i forhold til hans egne erfaringer fra den virkelige verden. Folk går ind til en forlystelse med nogle bestemte forventninger. Her er det at man som designer skal designe sine forlystelser på en måde der tillader deltageren at fordybe sig i oplevelsen. Alt i de fysiske omgivelser skal afgive det tema som man ønsker at fange.

Enacted Narratives fungerer på to plan. Enten i form af en overordnet konflikt eller i form af en række meningsfyldte øjeblikke mellem spilleren og spilverdenen, kaldet mikronarrativer. Enacted storytelling handler meget om at bygge fremskyndelsen af plottet op omkring spillerens bevægelse gennem det fysiske rum. Dog er det vigtigt at finde en balance mellem at give spilleren fri agency og at fortælle en sammenhængende historie.

Embedded storytelling tager udgangspunkt i forholdet mellem syuzhet og fabula, hvor spilleren baseret på information hele tiden skaber en ny forståelse. Her er der både tale om en strukturetet historie hvis hændelser spilleren skal stykke sammen og den ustrukturede historie som er den historie spilleren aktivt deltager i. Syuzhet og fabula kan også anvendes aktivt under selve gameplayet som en form for erfaring versus ny erfaring.

Emergent narratives handler om at skære spillerens interaktionsmuligheder ned til nogle helt bestemte artefakter og derefter lade historiefortællingen udspringe af dette. Det handler altså her om at lade spilleren skabe sine egne historie udfra en række værktøjer. Emergent

storytelling indeholder elementer fra de tre andre typer af environmental storytelling. Muligheden for at leve sig ind i spilverdenen via de værktøjer man får til rådighed (evocative spaces). Mikro Narrativer i form af de øjeblikke der opstår når man anvender disse værktøjer (enacted narratives) og minderne omkring hvordan man selv kan præge spilverdenen (embedded narratives). Dog er forskellen her at hvor det under emergent narratives er spilleren der skaber narrativerne, så er det under tre andre typer spilverdenen der skaber de narrative øjeblikke. Det kan derfor konkluderes at selvom de forskellige typer historiefortælling på overfladen virker forskellige, så er der alligevel visse ligheder.

Under projekt perioden blev det beslutet at produktets tema skulle være zombier. For at definere denne genre blev der taget udgangspunkt i en sociologisk og samfundsmæssig analyse af John Romero's Land Of The Dead. Zombien repræsenterer en fundamental frygt i alle mennesker i form af tabet af bevidsthed og individualitet. Zombierne er i sig selv en destruktiv kraft, der nedbryder samfundet og de trygge rammer.Menneskets evne til at arbejde sammen testes også. Dog er vi ikke i stand til at sætte os ud over vores egne behov, men er stadig drevet af selviske lyster såsom at indsamle og forbruge ressourcer.Dette opstiller Land Of The Dead i kampen mellem to sociale klasser. De rige og privilegerede indbygger i Fiddlers Green og de fattige og undertrykte indbyggere i den omkringliggende by. Dette sættes i relation til det endelige tema, som omhandler forholdet mellem kaos versus orden. Her repræsenterer Fiddler's Green og byen Pittsburgh det sidste symbol på orden i en verden der for længst er blevet opslugt af kaos samt behovet for at vende tilbage til tiden før verden gik under.

I Camp Ellis indtager man som spiller rollen som den nyeste beboer i Camp Ellis. Lejren var tidligere meget større, men på grund af et zombie udbrud i lejren er lejrens område samt indbyggertal nu skrumpet voldsomt ind. Dette har kun intensiveret kampen mellem de to fraktioner. Det er her at de opstillede tematikker i forhold til zombie genren kommer til udtryk. De sociologiske elementer kommer til udtryk gennem de to ideologier og deres indbyrdes magtforhold. Denne bitre magtkamp intensiveres ved hjælp af zombie udbruddet, som nu har gjort situation endnu mere kritisk i forhold til temaet omkring kaos versus orden. Dette sammenholdes med den fundamentale frygt for zombie horden og dens gradvise indtrængning i lejren, hvilket i sidste ende vil medføre udryddelse og tabet af bevidstheden. Som spiller kan man bevæge sig frit rundt i lejren og interagere med dens indbyggere. Her vil man blive konfronteret med forskellige syuzhet elementer, både i form af information om hvad der tidligere skete i lejren samt karakterernes individuelle forhold til hinanden og ud fra disse kunne danne sig en fabula som man kan anvende til at træffe valg om hvilke karakterer man ønsker at hjælpe. Dette er i henhold til Winograd og Flores hvad der tillader det narrative framework at komme til udtryk gennem spillets design. Disse valg vil have en betydelig indflydelse på karakterernes udvikling og vil i sidste ende udmunde sig i en endelig konflikt der vil være med til at bestemme lejrens fremtid. Dette er i henhold til Dourish ide omkring embodied interaction og forholdet mellem det at interagere med et artefakt på en meningsfyldt måde. Ideen er her at ved at konstruere denne historie med de førnævnte tematikker skaber

noget meningsfyldt interaktion i forhold til at lade spillerens valg og fravalg ikke blot være drevet af ideologiske årsager frem for rent gameplay mæssige overvejelser.

Perspektivering

I denne rapport er der blevet redegjort for og diskuteret forskellige synspunkter med hensyn til hvordan historiefortælling kan fungere eller bør fungere i forbindelse med et interaktivt medier, i dette tilfælde et computerspil. Udgangspunktet har her været Jenkins udlæging omkring fire typer af environmental storytelling nemlig evocative, enacted, embedded og emergent storytelling.

Alle disse fire typer historiefortælling tjener forskellige formål. Evocative storytelling kan for eksempel bruges til at styrke spillerens immersion ved at tage det evocative aspekt af den oplevelse man som designer ønsker at skabe og lade det gennemtrænge alle aspekter af ens produkt mens embedded storytelling tillader spilleren at skabe deres egen forståelse af plottets sammenhæng ud fra narrative spor spredt ud over spillets fysiske space. Disse fire typer af historiefortælling kan implementeres på mange forskellige måder på tværs af hinanden. F.eks. er det muligt at lave et computerspil der anvender evocative storytelling ved at bygge sig om omkring et tema som f.eks. pirater og samtidig anvende enacted storytelling ved at lade dette foregå i en åben verden hvor spilleren selv kan have indflydelse på hvornår han ønsker at fremskynde plottet.

Afsnittet har også adresseret visse kritikere af historiefortælling i computerspil. Jesper Juul snakker om at det ikke er de historiemæssige elementer der gør computerspil til computerspil. Istedet er narrativet bare et generelt framework

Ernest Adams primære kritik af historiefortælling indenfor computerspil er forholdet mellem det interaktive element og selve fremskyndelsen af plottet. Her nævner han specifikt spil med åbne verdener som spilleren kan udforske. I disse tilfælde er der et overordnet plot tilstede som spilleren kan vælge af fremskynde efter lyst. Dette er i princippet den eksakte udlægning af enacted storytelling som Jenkins kommer med. Dette ser Adams dog som et problem, da han her mener at der opstår en konflikt mellem det at give spilleren fri agency og det at have et struktureret plot.

Der opstår altså en konflikt mellem spillerens interaktivitet som er kaotisk og uforudsigelig og ønsket om at fortælle en sammenhængende historie, som er meget struktureret. De løsninger som Adams fremlægger er enten at skære ned på interaktiviteten eller som før nævnt selv at lade spilleren vælge hvornår han ønsker at fremskynde plottet.

Problemet med disse to løsninger er at det at skære ned på interaktiviteten ville gå imod ideen med et interaktivt medie, hvor den anden løsning tilfredsstiller behovet for interaktivitet men på bekostning af en levende og organisk verden. I Stedet reduceres spilverdenen til hvad Adams kalder en ekstern mekanisme som ikke bevæger sig fremad før spilleren ønsker det.

Hvis man derfor som udgangspunkt siger at man som minimum skal give spilleren fri agency, må problemet altså ligge i forholdet mellem spilleren og spilverdenen. Her er Adams' primære retningslinje at man som designer skal finde et forhold mellem at tilfredsstille spillerens behov for agency og interaktivitet og samtidig skabe en troværdig verden. Dette er i sig selv ikke noget nyt, da det at gøre spilverdenen troværdig netop er en vigtigt del inden for spildesign, såsom Carson nævner omkring evocative storytelling.

Ideen er netop at netop det interaktive aspekt ved computerspil øger vigtigheden af at spilverdenen virker troværdig, da spillerens agency netop gør det muligt at granske i langt højere grad og hvis den derfor ikke virker tilnærmelsesvis levende og konsistent vil dette bryde spillerens evne til at kunne fordybe sig men samtidig også påvirke hans lyst til at udforske interagere med spilverdenen. På denne kan det siges at spilverdenen er en karakter som spilleren interagerer med gennem hele forløbet og på samme måde som det er vigtigt at karaktererne i en bog eller en film er ordentligt realiserede for at både de og de interaktioner de har med andre karakterer skal virke troværdige er det derfor også vigtigt at spilverdenen er ligeledes realiseret for at forholdet mellem den og spilleren skal kunne fungere ordentligt.

I denne forbindelse vil det derfor være nærliggende at undersøge forholdet mellem spilleren og spilverdenen i forhold til at se selve spilverdenen som en karakter med det formål at hvis spilverdenen kan realiseres i samme grad som en karakter i en film eller en bog, så vil dette kunne levere en mulig løsning til hvordan man som spildesigner kan opveje den støj der opstår når man i Adams optik har et ustruktureret element (spilleren) som skal interagere med et struktureret element (en sammenhængende historie). I denne forbindelse vil der være nogle spørgsmål som det vil være vigtigt at svare på.

- Hvilke egenskaber definerer en karakter? Hvad vil det sige at være en karakter?

- Hvilke egenskaber definerer en god karakter? Hvad er forskellen på en god karakter og en dårlig karakter?

- Hvad definerer spilverdenen? Er det kun selve de fysiske omgivelser eller inkluderer dette også de elementer der findes i verdenen, såsom NPC'ere?

Bilag

Bilag 1

Forhistorie

Spillet foregår i den fiktive by Newport City, beliggende i det midtvestlige USA i staten Michigan, ikke langt fra lake Michigan. På et ukendt tidspunkt i 2015 blev byen ramt af en mystisk sygdom. Det blev aldrig forklaret hvor sygdommen kom fra, men efter et stykke tid fandt myndighederne ud af at sygdommens primære overførsel skete ved bid. På dette tidspunkt blev der udsendt en landsdækkende besked om at blive indendøre og holde sig væk fra smittede individer. Samtidig igangsatte regeringen en landsdækkende militæroperation med det formål at indkredse smitten og bringe de ikke inficerede dele af befolkningen i sikkerhed. På dette tidspunkt var det for sent og lidt efter lidt faldt mere og mere af Newport City til sygdommen. De smittede fik navnet "zombier" på grund af deres nærmest identiske opførsel til zombierne fra George Romero's Night of the Living Dead.

Vendepunktet i krisen kom da en pensioneret general ved navn John Ellis indså at redningsindsatsen ikke kunne lykkes under de pågældende omstændigheder. Istedet mente han at den eneste mulighed for at overleve var at befæste sig for på denne måde at kunne holde ud, indtil krisen enten drev over eller regeringen succesfuldt kunne overkomme zombierne. Han tog kommandoen over en lille militær enhed der var strandet i byen sammen med andre overlevende og afskærmede et lille område i byens østlige del. Denne placering var strategisk valgt da den var placeret i en del af byen der endnu ikke var blevet overvældet af zombie udbruddet. Derudover var den også placeret i et område med masser af boliger samt et indkøbscenter som kunne fungere som en rig kilde til nødvendige ressourcer. Lejren blev navngivet Camp Ellis til ære for John Ellis' initiativ.

I starten gik det godt i lejren. Der var rigeligt med plads og masser af mad til alle. Dog spredte rygterne sig om Camp Ellis hurtigt hvilket førte til at alle de overlevende i byen rejste mod lejren. Dette gjorde at der hurtigt blev mangel på mad, medicin og andre livsvigtige ressourcer. Dette skabte en del spændinger i lejren og ikke lang tid efter blev lejren delt op i to fraktioner. Ellis Divisionen og Folkets Røst. Ellis Divisionen mente at kun de stærkeste og mest brugbare individer skulle have lov at blive i lejren mens Folkets Røst mente at alle har ret til beskyttelse.

Spillets historie begynder da en lastbil bryder igennem en af murerne. Dette gør at lejren bliver invaderet af en stor horde af zombier. Denne pludselige begivenhed har fatale konsekvenser for lejrens indbyggere og over halvdelen af lejrens indbyggere omkommer i det efterfølgende kaos. Dette gør at en stor del af lejrens område går tabt og samtidig gør at zombierne kontinuerligt kan få adgang til lejren. De overlevende fra hver fraktion har nu bosat sig i hver af deres område af lejren og dette har kun forstærket spændingerne mellem de to

grupper. En stor del af lejren er dog gået tabt og zombie horden kommer tættere og tættere på.

Fraktioner

Ellis Divisionen
Opkaldt efter John Ellis, grundlæggeren og initiativtageren bag Camp Ellis. Ellis divisionen blev grundlagt for at støtte op om John Ellis politik om ikke at give "utilstrækkelige" individer adgang til lejren. Fraktionen sætter orden overalt andet, da de mener at det er det eneste der kan redde menneskeheden fra total udryddelse. Dog mener de også at for at kunne opnå dette så er man nødt til at ofre noget. Så længe de stærkeste overlever, så er menneskehedens overlevelse sikret. Selvom John Ellis ikke er den oprindelige grundlægger, anerkendes han dog som den øverste autoritet i fraktionen. Fraktionen er primært bestående af soldater og deres speciale område ligger mere indenfor traditionel krigsførelse, specielt med tungere våben. Ligesom Folkets røst er fraktionen efter udbruddet i lejren blevet meget mere ekstremistisk, til det punkt hvor dens eneste reelle formål er at sikre John Ellis og hans families overlevelse.

Folkets Røst
Folkets røst blev grundlagt af William "Will" Wittingham som modsvar på håndteringen af ressource manglen i Camp Ellis. Formålet var at protestere imod måden hvorpå individer der blev dømt "utilstrækkelige" blev nægtet adgang til lejren. Lederen af fraktionen er Ingrid Blitz, som blev valgt på grund af hendes diplomatiske og uselviske personlighed. Deres basale overbevisning er at alle fortjener husly fra zombie krisen og ikke mindst at alle ressourcer bør blive ligeligt fordelt. Efter udbruddet fortsatte Fraktionen med at eksistere og er stadigvæk under Ingrid Blitz's lederskab. Fraktionen specialiserer sig i mere ukonventionelle former for kamp, såsom sprængstoffer og fælder. Dog har de forværrede forhold givet anledning til en vis form for ekstremisme og had over for lejrens lederskab samt en generel uvilje til at ville samarbejde.

Karakterer

Ford
Køn: Ukendt
Alder: Ukendt

Ford er hovedpersonen i spillet og den karakter man som spiller styrer hele vejen igennem spillet. Den eneste baghistorie man får at vide om Ford er at vedkommende var den eneste overlevende passager i den lastbil der brød igennem muren og forårsagede zombie udbruddet i lejren. Som følge af styrtet blev Ford slået bevidstløs og har fået hukommelsestab. Derfor fik vedkommende navnet Ford, da det var en Ford lastbil som brød igennem muren. Udover dette er alle andre personlige detaljer om Ford ukendte.

Ellis Divisionen

John Ellis
Køn: Mand
Alder: 65

John Ellis også kendt under hans kaldenavn “General Ellis” er grundlæggeren af Camp Ellis og fungerer derfor også som dens selv udnævnte leder. Han er en tidligere krigsveteran og har over 30 års erfaring i militæret. Umiddelbart en retskaffen mand, hans initiativ til at grundlægge en flygtningelejr hvor indbyggerne i Newport City kunne søge ly har indbragt ham stor ros og beundring, både blandt indbyggerne men også blandt hans egne soldater. Dog beskriver han sig selv som en realistisk person som bryster sig af altid at være parat til gøre hvad der er nødvendigt for at overleve.

Dette udmøntede sig i hans beslutning om ikke at ville tage flere flygtninge ind i lejren. Dette satte ham i modstrid med mange af lejrens andre beboere, især Ingrid Blitz på grund af hendes tro på at man altid skal hjælpe andre uanset omstændighederne. Det var dog zombie udbruddet i lejren der for alvor fast cementerede hans foragt overfor Folkets Røst. Udbruddet kostede ham hans kone. På grund af dette er han blevet voldsomt beskyttende overfor medlemmerne af hans fraktion, især hans egen familie, heriblandt hans datter Laura, som han ser som en perfekt repræsentation af hans kone Alexandra.

Hans yndling er dog Rick, som han uformelt har adopteret og gjort til sin arving. Derfor dedikerer han meget af sin tid til at lære ham alt om militær strategi i håb om at han en dag vil blive hans arvtager. Han er dog mindre kærlig overfor sin ældste biologiske syn, Steve som han ser som en svækling med en slatten “politiker moral”. Han har således ofte udnyttet soldaternes loyalitet overfor ham til at undertrykke de andre indbyggere i lejren for eksempel gennem den uretfærdige distribution af livsvigtige ressourcer såsom mad og medicin. På trods af dette er han siden udbruddet kommet på bedre fod med Ingrid, da hendes lægelige ekspertise kan være gensidigt fordelagtigt. Han er dog mindre venligt stemt overfor Ingrids næstkommanderende, William og Stella, da de ser igennem hans manipulation og derfor stiller sig i vejen for hans planer.

Tilhørsforhold:
Ultimativt er Ellis loyal overfor sigselv og sin fraktion, men på grund af hans instinkt om at ville beskytte sin familie er dette hans akilleshæl.

Laura Ellis
Køn: Kvinde
Alder: 20

Laura er John Ellis’s ældste datter. Udadtil virker hun hård og fjern, men i virkeligheden er hun utroligt hjælpsom og betænksom. Hendes primære frustration kommer af måden hvorpå

hendes far behandler hende. Hans forsøg på at afskærme hende fra vigtige anliggender er hendes primære kilde til frustration, især efter at hendes mor døde. Denne behandling, kombineret med hendes fars behandling af lejrens øvrige indbyggere, var det der fik hende til i hemmelighed at ønske at ændre forholdene i lejren. På trods at dette elsker hun sin far meget højt og ønsker ikke at der skal ske hverken ham eller nogen andre noget.

Hun ønsker at fraktionerne skal finde sammen og samarbejde for på den måde at finde en holdbar løsning på deres fælles problemer. I den forstand kommer hun ofte til at fungere som sin fars menneskelige element og bruger hendes status til at påvirke hendes fars beslutninger til at være mere moderat. Hun har umiddelbart et bedre forhold ti Folkets Røst end med sin egen familie. Hun bryder sig hverken specielt meget om sin storebror Steve eller sin halvbror Rick. Hun ser Steve's egoistiske opførsel som skadelig, ikke bare for hendes sikkerhed, men for alles sikkerhed. Samtidig ser hun Rick forgudelse af hendes far som værende ligeledes skadelig for hendes indsats. På denne måde er hun ofte på kant med Rick, da hans konstante appel til John ofte kan sabotere hendes planer om samarbejde. Hun har samtidig et godt forhold til Ingrid, da deres personlighed er meget ens og Ingrid lader til at kunne se hendes indsats for at reformere hendes far. Hun er dog på langt mindre venlig fod med William og Stella, da de ikke lader til at stole på hende. På trods af dette prøver hun dog fortsat at vinde deres tillid, da hun anerkender deres færdigheder og ser deres sag som grundlæggende ens.

Tilhørsforhold:
Laura holder meget af sin far og vil det bedste for ham, men i sidste ende er hun mere loyal overfor lejren og vil derfor alliere sig med den hvis det betyder menneskehedens overlevelse.

Rick Sanchez
Køn: Mand
Alder: 19

Rick voksede op hos sine forældre, Emilio og Martha i en af byens fattige kvarterer. Dette gjorde at han som barn var vant til ofte at være vidne til vold og kriminalitet. Dette gav ham et dystert syn på livet og en ide om at han generelt ikke havde nogen fremtid. Han mistede sine forældre under zombie udbruddet. På trods af dette lykkedes det ham alligevel at overleve alene i byen i flere uger. Da Ellis' hold fandt ham på en rutine mission, var Generalen så imponeret over hans evner at han valgte at adoptere ham samt gøre ham til sin lærling.

På grund af dette ser ham meget op til generalen og er derfor voldsomt loyal overfor ham, til det punkt hvor han vil gøre alt for at vinde hans accept. Dette gør at han ofte snakker ham efter munden i håb om at fastholde sin plads øverst i hierarkiet. Han stoler hverken på Laura eller Steve og anser dem begge to som entrusself for ordenen, men også hans plads øverst i fødekæden. Han har ingen respekt for Steve og finder stor glæde i at drille ham med at han har en bedre status hos hans far end han selv har. Han har stærk mistanke overfor Laura's samarbejde med Folkets Røst, men har endnu ikke nogen konkrete beviser. Han er dog konstant på udkig. Han har absolut ingen respekt for Folkets Røst, da han ser deres værdier

som en direkte modsætning på den orden som General Ellis har kæmpet så hårdt for at opnå. Han tolererer kun Ingrid fordi generalen tolererer hende. Dog har han hende mistænkt for ligeledes at prøve at vinde generals favør og måske erstatte ham.

Tilhørsforhold:
Rick er stærkt loyal overfor general Ellis, men i sidste ende er han mere loyal overfor orden og sig selv. Ønsker frem for alt magt.

Steve Ellis
Køn: Mand
Alder: 24

General Ellis ældste søn og Laura's storebror. Til sin fars store skuffelse valgte han i stedet for en karriere i militæret at uddanne sig til advokat. Dette har skabt en enorm kløft mellem ham og hans far. På trods af dette nyder han stadigvæk sin fars favør. Han er dog godt klar over at dette ikke er på grund af hans fars gode vilje, men på grund af deres familiemæssige tilknytning. Samtidig mistænker han sin søster Laura for at være den primære årsag til at han endnu ikke er blevet smidt ud til zombierne.

Denne følelse af ynk er således hans største kilde til frustration. Han føler at alle ser ham som en ynkelig person der ikke kan klare sig selv. Sandheden er at han er på ingen måde mangler selvtillid eller fortryder de valg han har taget i livet. Han er simpelthen bare ligeglad og er i sidste ende mere optaget af sin egent overlevelse. Han bruger som regel det meste af sin tid på at slappe af og horde så mange ressourcer som han kan, en aktivitet der på ingen måde sætter ham i et bedre lys, hverken overfor Folkets Røst, Ellis Divisionen eller hans egen familie. Steve er en opportunist, hvilket kan ses i hans velvillighed til at belønne dem som hjælper ham. Dette har givet ham en lille men dedikeret gruppe af personer blandt hans fars soldater som er villige til at hjælpe ham. Dette omfatter også Folkets Røst, som han før i tiden har forsøgt at slå handler af med. En af disse var at Ingrid skulle give ham prioritet over alle andre når det kom til behandling. Ingrid afviste blankt aftalen og lige siden har både Will og Stella gjort alt hvad de kunne for at holde Steve væk fra Ingrid. Dette har også anstrengt deres forhold.

Tilhørsforhold:
Er kun loyal overfor sig selv og selv om han på papiret tilhører Ellis Divisionen, er han i princippet villig til at alliere sig med hvem som helst så længe det ultimativt kommer han selv til gode.
Folkets Røst

Ingrid Blitz
Køn: Kvinde
Alder: 63

Før zombie udbruddet var Ingrid overlæge på Newport City's største hospital. Med over 30 års erfaring har hun set lidt af hvert og har i sin tid måttet hjælpe alle, lige fra den rige direktør til den fattigste gadedreng. Dette har givet hende et ekstremt egalitært syn på livet. Det er hendes overbevisning at alle mennesker er lige og at det kun er gennem samarbejde at menneskeheden kan overleve. Ingrid var blandt nogle af de første ikke militære indbyggere i Camp Ellis. Ellis' soldater reddede hende da hendes hospital var under belejring af zombier. Som tak tilbød hun sin assistance som læge og dette gjorde hende til et værdifuld aktiv under etableringen af Camp Ellis infrastruktur, som hun blandt andet anvendte til at sørge for at alle indbyggerne var sunde og raske.

Originalt var det ikke hendes intention at blive lederen af folkets røst. Rent faktisk var hun stærkt imod at splitte lejren op i to fraktioner, men hendes mening ændrede sig da hun blev konfronteret med generals hensynsløse holdning til hvordan lejren skulle køres. På trods af dette bærer hun ikke nogen uvilje mod generalen. I stedet ser hun det som at hende og generalen i sidste ende vil det samme, de har bare forskellige fremgangsmåder. Hun håber samtidig også på en dag at kunne overtale Generalen til at løsne hans holdninger lidt, hvilket også er en af grundene til at hun altid er klar til at hjælpe hvem som helst i lejren uanset fraktion eller social status. Den anden grund til hendes status som leder er hendes venlige og moderlige natur, hvilket indgyder hende betydelig respekt selv hos medlemmerne af Ellis Divisionen. Hun er specielt gode venner med Laura, da hun anerkender hendes kamp for at reformere generalen. Hun er dog samtidig uvidende overfor Rick's fjendtlighed og ser det i stedet som en form for usikkerhed efter at han har mistet sine forældre. Generelt er hun meget uvidende overfor den fjendskab og de mange intriger der præger livet i lejren, hvilket igen kan skyldes hendes lange liv og alle de tragedier hun har været vidne til på grund af hendes arbejde.

Ingrid har også et godt forhold til sine to næstkommanderende Will og Stella. Hun lader dem ofte lede fraktionen i hendes sted. På trods af dette fungerer hun dog stadigvæk som den øverste autoritet. På trods af at hun har stor tillid til deres færdigheder, ser hun problematikken i at deres frembrusende personligheder kan overskygge deres rationalitet. På trods af dette holder hun meget af dem begge to ser dem som den søn og datter som hun aldrig fik. Samtidig gør hun også meget ud af at prøve få gang i forholdet mellem Will og Stella, da hun kan se at de begge to vil kunne gøre hinanden lykkelige og at i en verden der måske er gået tabt for evigt, så vil kærlighed kunne lindre meget.

Tilhørsforhold:
Meget loyal overfor sin fraktion, men i princippet hele lejren. Ønsker i sidste ende at hjælpe alle og at folk vil kunne finde ud af at samarbejde. Vil dog opgive lejren under visse omstændigheder.

Willliam "Will" Wittingham
Køn: Mand
Alder: 20

Will er en meget intelligent men samtidig også meget vred ung mand. Under zombie udbruddet blev begge hans forældre dræbt, hvilket efterlod som den eneste der kunne beskytte hans lillebror. Ligesom så mange andre indbyggere i Newport City søgte Will og hans lillebror mod Camp Ellis. Da de endelig nåede frem var lejren allerede overbefolket og mens Will blev lukket ind i lejren, blev hans lillebror nægtet adgang da hans status som barn gjorde ham til en alt for stor byrde. Dette resulterede i lillebrorens død og lige siden har Will båret nag, både mod Ellis Divisionen men også mod General Ellis selv. På trods af dette prioriterer han lejrens forgodtbefindende over hans egen hævntørst, ved blandt at anvende sin ekspertise som elektronikingeniør til at udvikle et system der tillader lejren at have strøm.

Will var den oprindelige grundlægger af Folkets Røst. På trods af Wills karismatiske væsen blev han dog ikke valgt som lederen. Den rolle gik i stedet til Ingrid. Selvom han i første omgang var utilfreds med ikke at være blevet valgt som leder, så lærte han efterhånden at værdsætte Ingrid. Ingrid blev en form for moderfigur for Will og hjalp ham med at håndtere sorgen over hans lillebrors død. Til gengæld er Will ekstremt beskyttende overfor Ingrid. Will stoler overhovedet ikke på General Ellis og ser lige igennem hans manipulation af Ingrid. På trods af dette holder han sig tilbage da hans loyalitet overfor Ingrid overskygger hans afsky over for generalen. Det samme gør sig gældende for Rick, da Will anser Rick som værende en direkte kopi af generalens ideologi. Dette gør at han og Rick har et form for rivalisering kørende. Will er noget mere tilgivende overfor Laura, men ikke meget. Ligesom Ingrid ser Will hvad det er som Laura forsøger at opnå, men i modsætning til både Laura og Ingrid ser han generalen som en tabt sag. I stedet er han overbevist om at det er nødvendigt at gå hårdere til værks. Dette er hans primære problem med Laura. Nemlig at hun efter hans mening, ikke går langt nok med sin overbevisning. Det samme gælder i langt højere grad hendes bror Steve, da Steve's selviske natur står i direkte kontrast til Will's uselviske natur.

Denne frustration er Will's primære problem med hans fraktion. Nemlig det at ingen tør gå langt nok for at sikre lejrens fremtid. I den forstand er hans tætteste allierede Stella. Ligesom Ingrid var Stella den var der mest for ham da han skulle bearbejde sorgen over hans lillebrors død. Denne støtte har givet Will en enorm påskønnelse for Stella. Det at hun har været ved hans side altid har gjort at han hen ad vejen er blevet forelsket i hende, selvom om han holder det for sig selv da han ikke er sikker på at hun deler hans følelser. Dette kan også gøre at han ofte vil gå lidt for langt for at beskytte Stella, men i det store hele anerkender Will Stella's færdigheder og anser hende som en værdifuld allieret.

Tilhørsforhold:
Stærkt loyal overfor sin fraktion, men i sidste ende mere sig selv og dem han føler at han kan stole på.

Stella Carlton
Køn: Kvinde
Alder: 21

Stella er en mystisk ung kvinde. Hun er meget hemmelighedsfuld, men hun lader til at have en historie med Harvey som hun lader til at have et godt forhold til. Faktisk er hun en af de få i lejren der kan kommunikere med Harvey, hvilket gør hende til en værdifuld person i forhold til kommunikation. Dette kommer af hendes fortid som småkriminel, hvorved det ofte var Harvey hun karambolage med. Dette har udviklet hende og Harvey's forhold på en unik måde, da Harvey med at blive en form mentor for hende og i sidste var det ham der hjalp hende med at lægge sine kriminelle tendenser på hylden. Samtidig har hun set hvordan Harvey's profession har splittet hans familie ad og efterladt ham som en meget apatisk person. Af taknemmelighed for hans hjælp har hun derfor dedikeret sig selv til altid at være der for ham og derved være hans nye familie. I det hele taget er hendes primære ekspertise i strategi og kommunikation. Hendes færdigheder er så høje at selv general Ellis har måttet anerkende dem. Stella's primære funktion er derfor at koordinere og organisere Folkets Røst, især med hensyn til fordeling af ressourcer. Overordnet set deler Stella meget af sin opfattelse med Will. Hun er dog ikke helt så åben overfor Ingrid, men ikke desto mindre anerkende hun hende som en god og retfærdig leder og som oftest også en af hendes stærkeste støtter når det kommer til at diskuterer fraktionens næste handling.

Generelt er Will Stella's stærkeste bånd, til det punkt hvor hun vil gøre alt for at beskytte ham og sørge for at han er lykkelig. På trods af hendes stille og indelukkede natur har Stella et iltert temperament. Heldigvis skal der dog meget til før hun for alvor bliver vred. Netop denne dynamik gør at hun som oftest er i stand til at holde Will i kort snor. Dog sker det ofte at hendes temperament overtager hende.

Tilhørsforhold:
Loyal overfor sin fraktion, især Will, så længe han ikke går for langt.

Harvey Jones
Køn: Mand
Alder: 49

Tidligere politimand med ekspertise i sprængstoffer. Ikke meget kan siges om hans tid før zombie udbruddet. Generelt er Harvey en meget tilbagelænet person og lader til at være meget løsrevet fra alt hvad der foregår omkring ham. Det vides dog ikke at de andre indbygger om det altid har været sådan end om det kommer af et form for traume. I virkeligheden kommer dette af Harvey's profession som politimand. Ligesom Ingrid har Harvey set lidt af hvert i sit arbejde, men hvor Ingrid's oplevelser har styrket hende, har det lige omvendt svækket Harvey, ikke mindst på grund af måden hvorpå hans arbejde har splittet hans familie ad. Hans kone var nemlig bekymret for den fare hans arbejde udgjorde. Til sidst fik han valget mellem sit arbejde eller sin familie. Harvey valgte sit arbejde. Dog kunne han ikke fatte konsekvenserne af hans beslutning og nogle dage senere, forlod hans kone ham og hun tog både hans 13 årige datter og syv årige søn med sig. Denne oplevelse har efterladt Harvey som en ødelagt og knust skal af sit tidligere jeg og zombie udbruddet har

kun øget hans kynisme i forhold til hele situationen. Nu bruger han det meste af sin tid på at lave forskellige former for sprængstoffer til fraktionen og på at forbedre disse. Generelt vellidt af alle, men dette har mere at gøre med at han generelt ikke snakker så meget med de andre personer i lejren, udover når det kommer til sager omkring hans arbejde med at udvikle sprængstof. I det hele taget bruger han det meste af tiden på at snakke med hans schæferhund Harris.

Dette skaber stor frustration hos Will, der ser hans tilbagelænethed som en apatisk og farlig holdning i forhold til lejrens forgodtbefindende. På trods af dette anerkender Will hans færdigheder og værdi. Ingrid respekterer også Harvey, men dette lader til at være baseret mere på alder end noget andet, da hans profession ikke stemmer overens med hendes mere moderate og ikke voldelige holdning til tingene. Den person som Harvey har det tætteste forhold med er Stella, netop på grund af deres tidligere møder. Deres forhold kan beskrives meget som et far /datter forhold, hvilket Harvey sætter meget pris på. Stella er samtidig den eneste der ordentligt kan kommunikere med Harvey, hvilket hinter til at hun forstår ham på et dybere niveau og kender til svaret bag hans mentale tilstand.

Tilhørsforhold:
Meget loyal overfor Ingrid og Stella, men i sidste ende mere loyal over for fred.

Slutninger

Slutning A
Det lykkes at overtale General Ellis til at samarbejde med Folkets Røst. Dette gør Rick vred og gør at han vælger at afsværge Generalen og Divisionen. I Stedet tager han en håndfuld loyale soldater og skaber sin egen fraktion, som han døber Den Anden Division. Den endelige konflikt kommer derfor til at stå mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst og Den Anden Division.

Efter at Den Anden Division er blevet besejret forsøger Generalen at overtale Rick til at stoppe kampene. Rick udtrykker anger for sine handlinger og bryder grædende sammen. Generalen tager ham op og giver ham et knus. I sidste ende beslutter Rick sig for at forlade lejren og drage ud i verden. Han føler at han har lært en vigtig lektie, i forhold til at en god leder ikke bare bør lede, men også lytte og dette er en erfaring han selv har tænkt sig at lære.

Slutning B
Det lykkes at overtale General Ellis til at samarbejde med Folkets Røst. Dette gør Rick vred og gør at han vælger at afsværge Generalen og Divisionen. I Stedet tager han en håndfuld loyale soldater og skaber sin egen fraktion, som han døber Den Anden Division. Den endelige konflikt kommer derfor til at stå mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst og Den Anden Division.

Efter at Den Anden Division er blevet besejret forsøger Generalen at overtale Rick til at stoppe kampene. Han udtrykker endnu engang at han elsker ham meget højt som en søn. Rick lytter ikke efter. Han laver et rullefald og griber en pistol fra en død soldat. Denne peger han mod Laura, da han er overbevist om at det det hele i sidste ende er hendes skyld. Generalen er dog hurtigere end ham og trækker selv sin egen pistol og skyder ham med tårer i øjnene.

Slutning C
Det lykkedes ikke at overtale General Ellis til at samarbejde med Folkets Røst. Dette gør Laura vred, hvorefter hun erklærer at hun ikke længere er en del af Ellis Divisionen. Generalen er meget forbavset over dette. Han forsøger at lette stemningen ved at sige at hun blot er forvirret, men Laura insisterer på at lejrens forgodtbefindende er vigtigere end alt andet. Generalen bliver nu ekstremt vred og afsværger hende endeligt.

Efter at Folkets Røst er blevet besejret prøver General Ellis en sidste gang at nå ind til Laura. Generalen siger at det ikke behøver at være sådan, at hun ikke er ligesom de andre i Folkets Røst. At hun er medlem af Ellis familien og at nu hvor de endelig har overtaget, så ville det være vanvittigt af hende villigt at dø. Laura hører dog ikke efter og Generalen giver endeligt op og går slukøret væk, inden han beordrer sine soldater til at henrette resterne af Folkets Røst, sammen med Laura.

Slutning D
Det lykkedes at overtale Will til at tilgive General Ellis for hans handlinger. Dette styrker forholdet mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst markant og efter at Rick afsværger Generalen og danner sin egen fraktion, er Will en af de første der rækker ud til General Ellis for at danne en midlertidig alliance mellem de to fraktioner.

Efter at Den Anden Division er blevet besejret, genforenes Will med hans kammerater i Folkets Røst. Han omfavner Stella hvorefter Ingrid også omfavner ham og udtrykker sin glæde ved at han endelig har fået ro i sjælen.

Slutning E
Det lykkedes ikke at overtale Will til at tilgive General Ellis for hans handlinger. Dette svækker forholdet mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst markant. Dette får Ingrid til endeligt at opgive, hvorefter hun skuffet forlader lejren.

Efter at Ellis Divisionen er blevet besejret og Will endelig står ansigt til ansigt med General Ellis, manden der var ansvarlig for hans lillebrors død, indser Will at han alligevel ikke har hvad der skal til for slå en forsvarsløs mand ihjel, da det vil gøre ham præcis lige så hensynsløs og tyrannisk. Han falder på knæ og indser nu at hans handlinger kun har formået at splitte lejren endnu mere ad. Camp Ellis går her efterfølgende en usikker fremtid i møde.

Slutning F
Det lykkedes ikke at overtale Will til at tilgive General Ellis for hans handlinger. Dette svækker forholdet mellem Ellis Divisionen og Folkets Røst markant. Dette får Ingrid til endeligt at opgive, hvorefter hun skuffet forlader lejren.

Efter at Ellis Divisionen er blevet besejret og Will endelig står ansigt til ansigt med General Ellis, manden der var ansvarlig for hans lillebrors død, henretter han ham i koldt blod. Han erklærer sig som den nye leder i Camp Ellis, som han herefter omdøber til Camp Wittingham.

Bilag 2

Level Design
Dette dokument vil være en gennemgang af det fysiske område i Camp Ellis og de forskellige designelementer som det indeholder. Dokumentet er baseret på “How to create a map in 11 days using UDK” af Alex Galuzin side 12 til 16.

Koncept

My idea:
Et semi open world zombie survival spil som har til formål at teste hvorvidt environmental storytelling kan anvendes til at skabe en spiloplevelse hvor spilleren selv bliver i stand til at påvirke historien på et dybere ideologisk niveau. Spillet vil gøre brug af både evocative spaces, enacted narratives, embedded narratives og emergent narratives.

Map creation guidelines

Gametype

Singleplayer or Multiplayer
Singleplayer

Game Type?
Action Survival

What game is this map for?
Spillet vil benytte Source SDK fra Valve til at opbygge en prototype. Valget af denne engine bunder i at den giver mulighed for at kunne bruge de allerede eksisterende assets fra Half Life serien.
Story

Story behind the map. Why are the players there? Why is the place/environment there? Write the history of my environment. What happened to the place before the player entered the environment?
Spillet foregår i en lille bydel der tidligere er blevet anvendt af flygtninge under et zombie udbrud. En række interne stridigheder førte til dannelsen af to politiske organisationer som stod i skarp opposition til hinanden. Spillet starter med at spilleren er den eneste overlevende fra en lastbil der løb løbsk og styrtede gennem en af murene i lejren. Dette forårsagede et zombie udbrud som udryddede størstedelen af lejrens befolkning og gjorde at de overlevende fra hver af de to fraktioner nu lever endnu mere isoleret i deres respektive hovedkvarterer.

Hovedkarakteren er selv blevet tildelt en lejlighed isoleret fra de andre fraktioner. Store dele af lejren er nu ubeboelige og zombierne har overtaget store dele af området. Igennem

forskellige historie fragmenter kan spilleren sammensætte begivenhederne og på denne måde opnå en bedre forståelse af de begivenheder der gik forud for spillets start.

Spillet starter et par år efter zombie epidemien, hvilket kan ses på områdets tilstand. Husene er i forfald og der er tydelige tegn på at der har været uroligheder i gaderne. Den samme tilstand gør sig gældende indenfor, hvor der er tydelige tegn på at personer har gennemsøgt lejligheder og rum og har forsøgt at opbygge forskellige forsvarsværker mod fjenden. Det samme gør sig gældende for de butikker der er til rådighed for spilleren. Hylderne er tomme og der er tydelige tegn på plyndring og generelle uroligheder.

Bydelen blev nogle år efter zombie epidemien overtaget af en lille gruppe af flygtninge med det formål at anvende den som et sikkert område. Efterhånden kom der flere folk til, hvilket ledte til magtkampe og interne stridigheder. Samtidig var det en stor opgave at holde stedet sikkert. Disse to elementer var således med til at danne grundlag for lejrens undergang. Udover den centrale historie vil spilleren også blive introduceret for historie elementer i form af hans interaktion med de andre NPC'ere samt de spor der er blevet efterladt i området.

Gameplay

What is the objective of the map?
Spilleren kan frit bevæge sig rundt på mappet og interagere med forskellige NPC'ere. Spilleren kan få tildelt opgaver af disse forskellige NPC'ere. Disse opgaver vil typisk bestå af at spilleren skal hente en bestemt genstand. For at finde disse forskellige genstande skal spilleren således udforske spillets fysiske space.

Do I have a top down play sketch?
Ja.

How would the level play out? Gameplay wise?
Mappet består af fire bygninger placeret centralt omkring et t-kryds som spilleren kan udforske. Mellem to af bygningerne er der desuden adgang til en mindre gade. Spilleren er afgrænset til dette område og er visuelt blokeret via betonblokke. En af disse afspærringer er imidlertid blevet ødelagt af et køretøj som nu ligger havareret i siden af vejen.

Bygning 1
Denne bygning består af fire etager. I stuen er der placeret en butik, mens de tre øvrige etager består af lejligheder i varierende tilstande af forfald. Hver etage indeholder tre lejligheder. I siden af bygningen er der placeret en trappeopgang. Denne fungerer som bindeled mellem etagerne.

Bygning 2
Denne bygning består af to etager. I stuen er der placeret en mindre butik. Den næste etage består af to større lejligheder.

Bygning 3
Denne bygning minder på mange måder udseendemæssigt som bygning 1 og består ligeledes af 3 etager, hvor kun stuen og 1 etage samt kælderen er tilgængelig. Stuen består af to lejligheder samt en trappeopgang. Det samme gælder 1 etage der ligeledes også består af to lejligheder. Kælderen består af en kort gang der fungerer som bindeled til resten af lejligheden samt selve kælderen som er et stort rum. Selve trappeopgangen fungerer som bindeled mellem de forskellige etager.

Bygning 4
En større butik som spilleren kan udforske. Denne indeholder et indgangsparti samt kasseapparater og et lager. Den primære funktion ved denne bygning er at give spilleren mulighed for at skaffe forsyninger. Dette er på trods af at bygningen bærer tydeligt præg af hærværk og plyndring.

T-kryds
Selve t krydset mellem alle de fire bygninger. Der er visuelle tegn på at et køretøj på et tidspunkt er brudt igennem barrikaden. Dette har resulteret I et stort hul I selve barrikaden.

How would the player play though your map? Visualize this. What experience do I want the player to walk away with from the map?
Spilleren skal gerne gå fra spillet med en følelse af selv at have været en del af Camp Ellis og at de selv har gået rundt og gennemsøgt de gamle faldefærdige bygninger med frygten for at blive fortæret af zombier konstant hængende over hovedet. Oplevelsen skal gerne fange essensen i det at være fanget i et lille område omringet af fare, både udefra men også indefra.

How big is the map?
Ikke særligt stort. Mappet skal være stort nok til at kunne imødekomme behovet for at kunne anvende environmental storytelling I et omfang der garanterer en vis grad af kvalitet.

Who is my audience? Who is the player? What Is my demographic?
Spillet falder primært under action genren. Samtidig er der også RPG elementer i form af de to fraktioner og adventure elementer i form af at man spiller skal ud og udforske og afdække en historie. Spillet vil derfor primært henvende sig til en spillergruppe der kan lide og er interesseret I disse spil genrer.

How will I make the map memorable?
Ved at give spilleren en oplevelse hvor han virkelig føler at hans handlinger har en effekt på spilverdenens magtbalance.

Do you have any basic top down view and few location concept sketches?
Ja

Visuals

Is the map original? What is everyone else doing? Don't make another "everyone" map. Be original and different. How will I achieve this?

What is the time of day of the map? Season? Color?
Overskyet med tåge. Grå med mange jordfarver i form af bygninger. Skal give følelsen af isolation og forfald.

Feel and atmosphere. Describe what i want to portray in terms of the feel of the map and atmosphere.
Følelsen af isolation og forfald. Denne følelse vil primært komme til udtryk I den grafiske stil. Her er intentionen at skabe en verden der bærer præg af forfærdelige hændelser, ikke bare som resultat af udefrakommende kræfter men også mennesket selv.

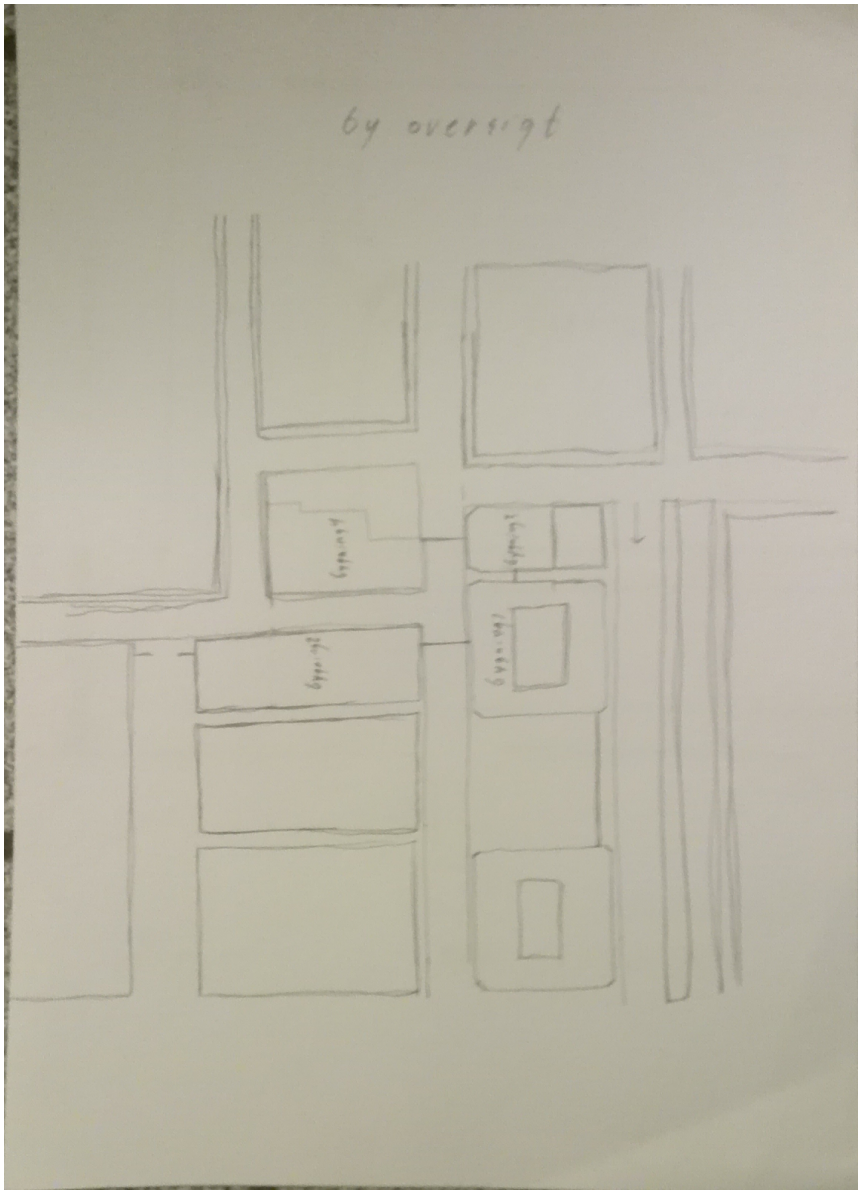
How will I direct the player? What methods will i use? Color? Noise and sound? Guide the player without telling them where to go. Smart design.
Farver på skilte. Lys. Lyde. Halvåbne døre og passager.

What am I going to concentrate on? What do I want to learn when I am finished? What aspects of design, gameplay, fun, crazy, atmosphere?
At kunne skabe en fængslende spilverden hvor gameplay og historie går op i en højere enhed.

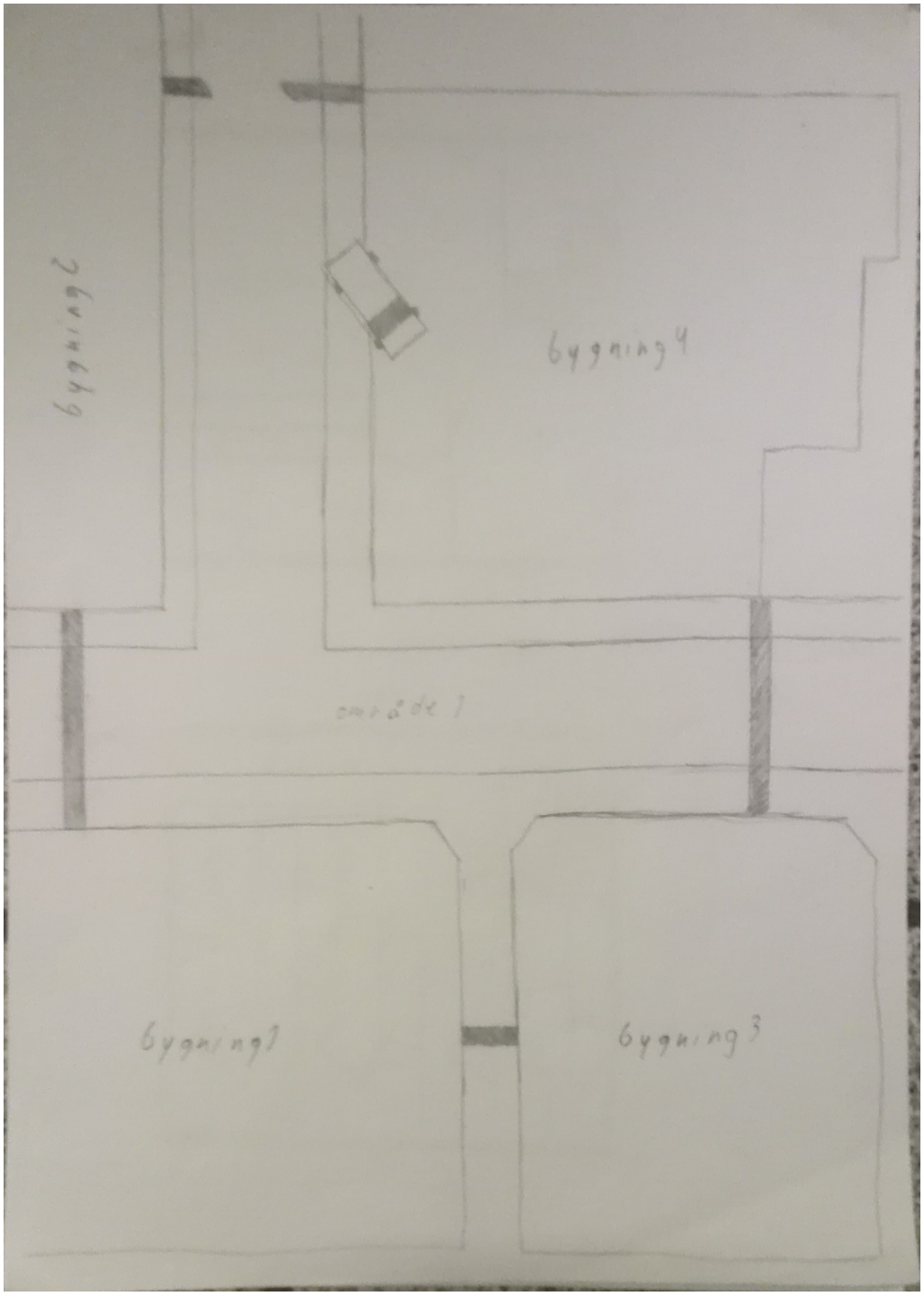
What is the visual trademark of your level? How will the players remember your map?
Ved hjælp af de mange visuelle spor der er opstået som følge af zombie invasionen. Disse skulle gerne give spilleren en følelse af at have afdækket en dyb, kompleks og tragisk historie.

Bilag 3

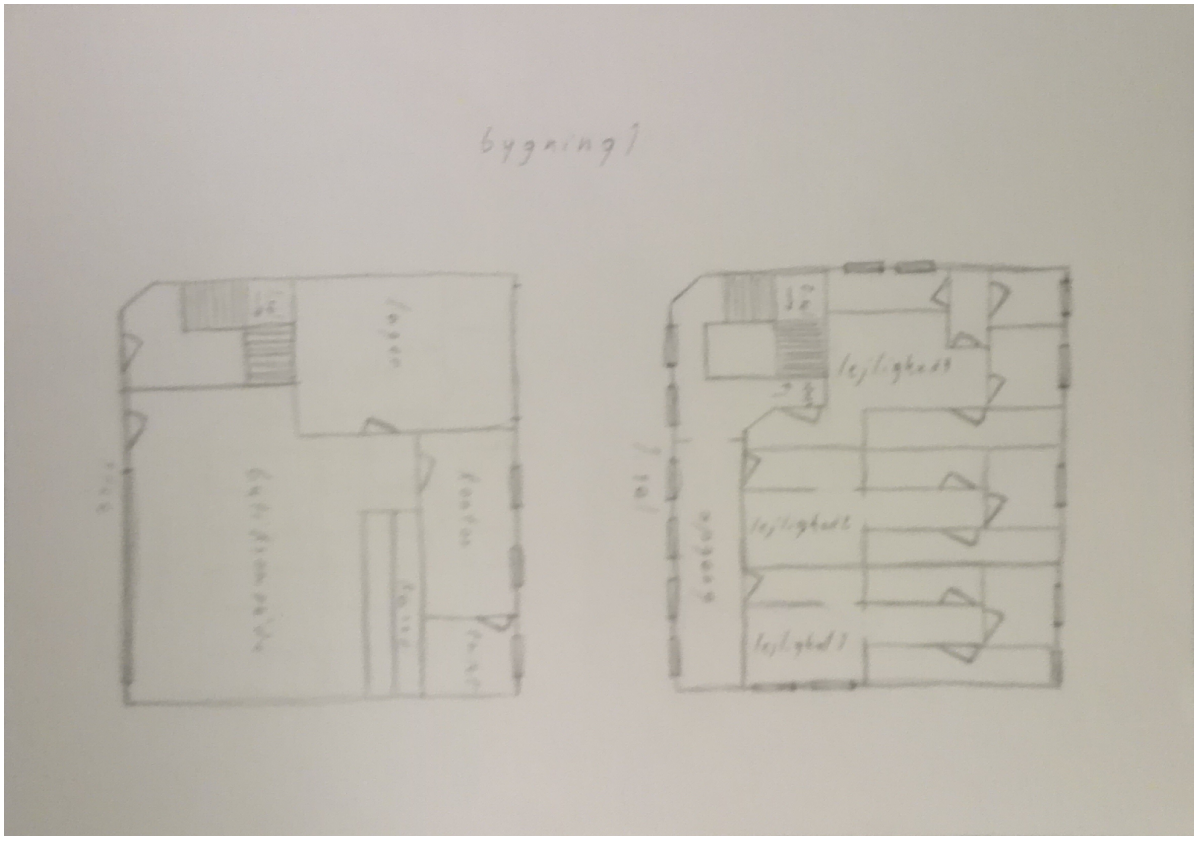
Oversigt over Newport City

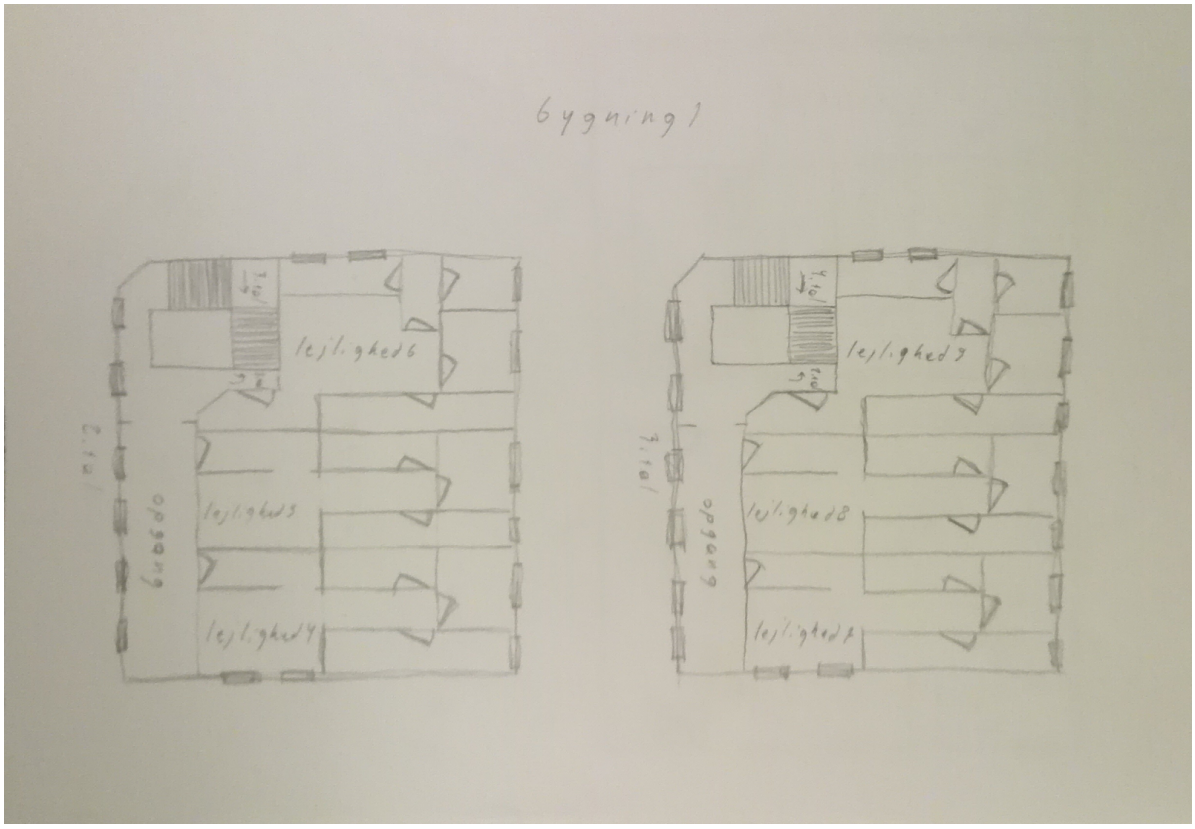


Oversigt over Camp Ellis

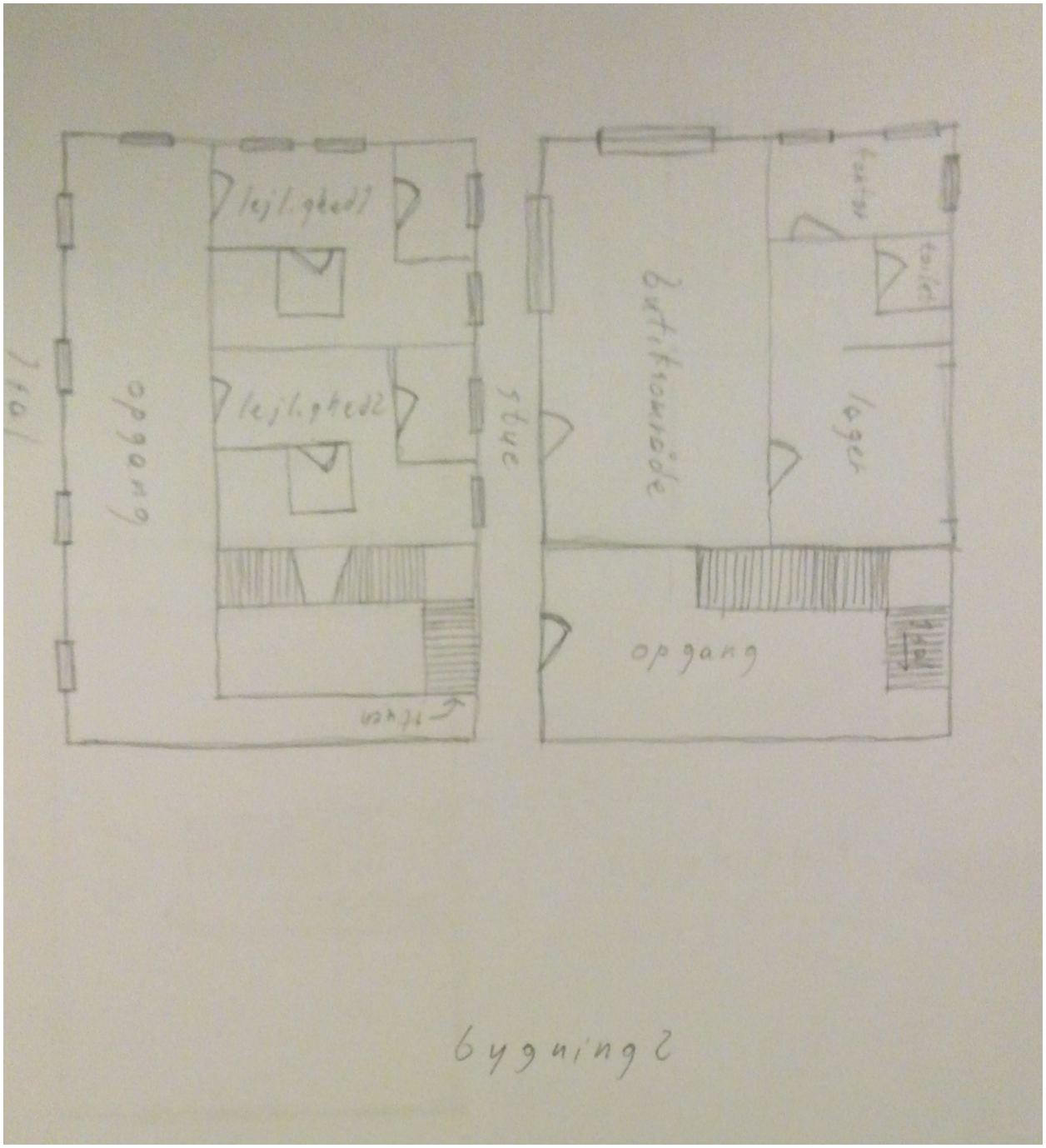


Bygning 1

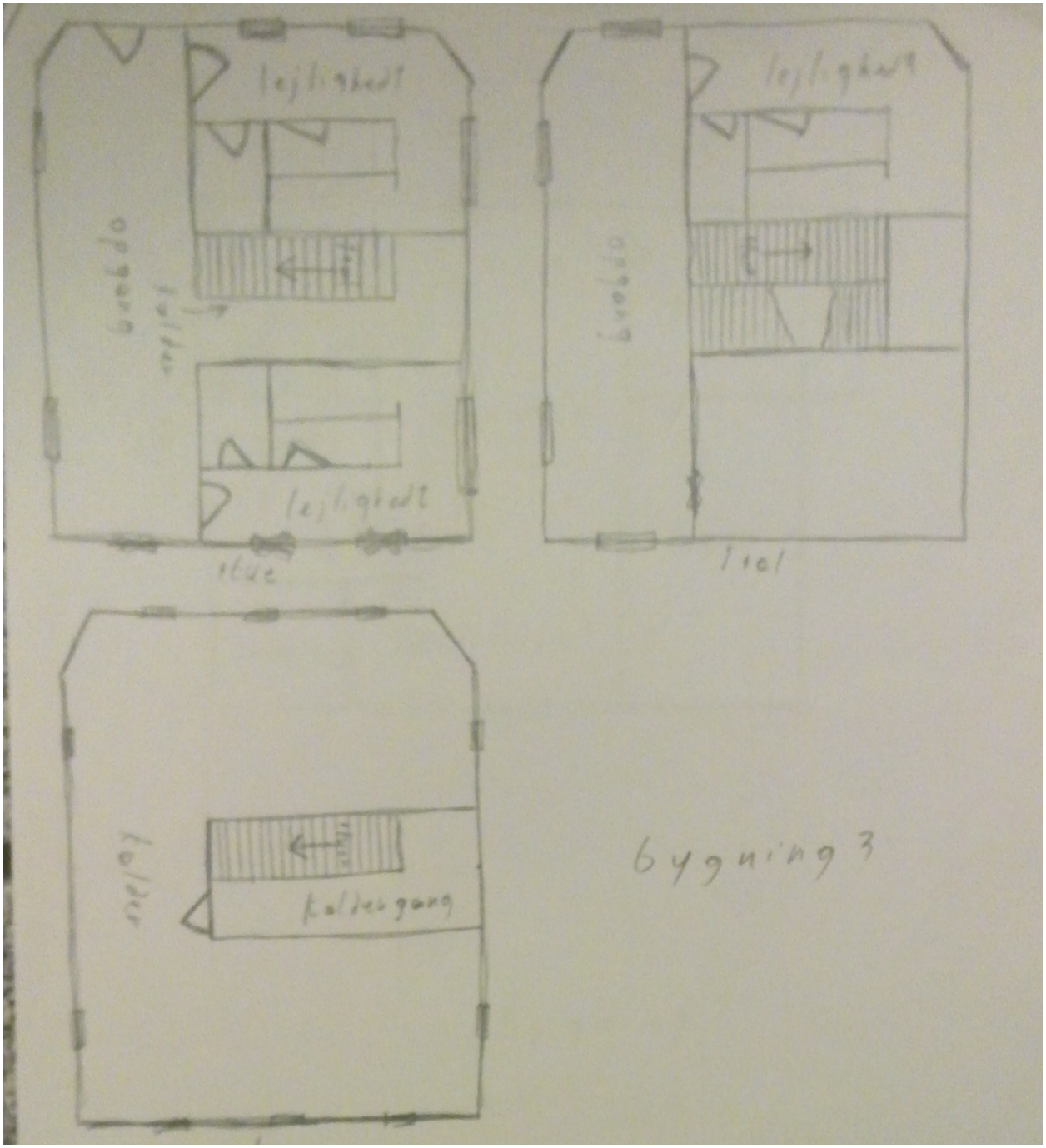




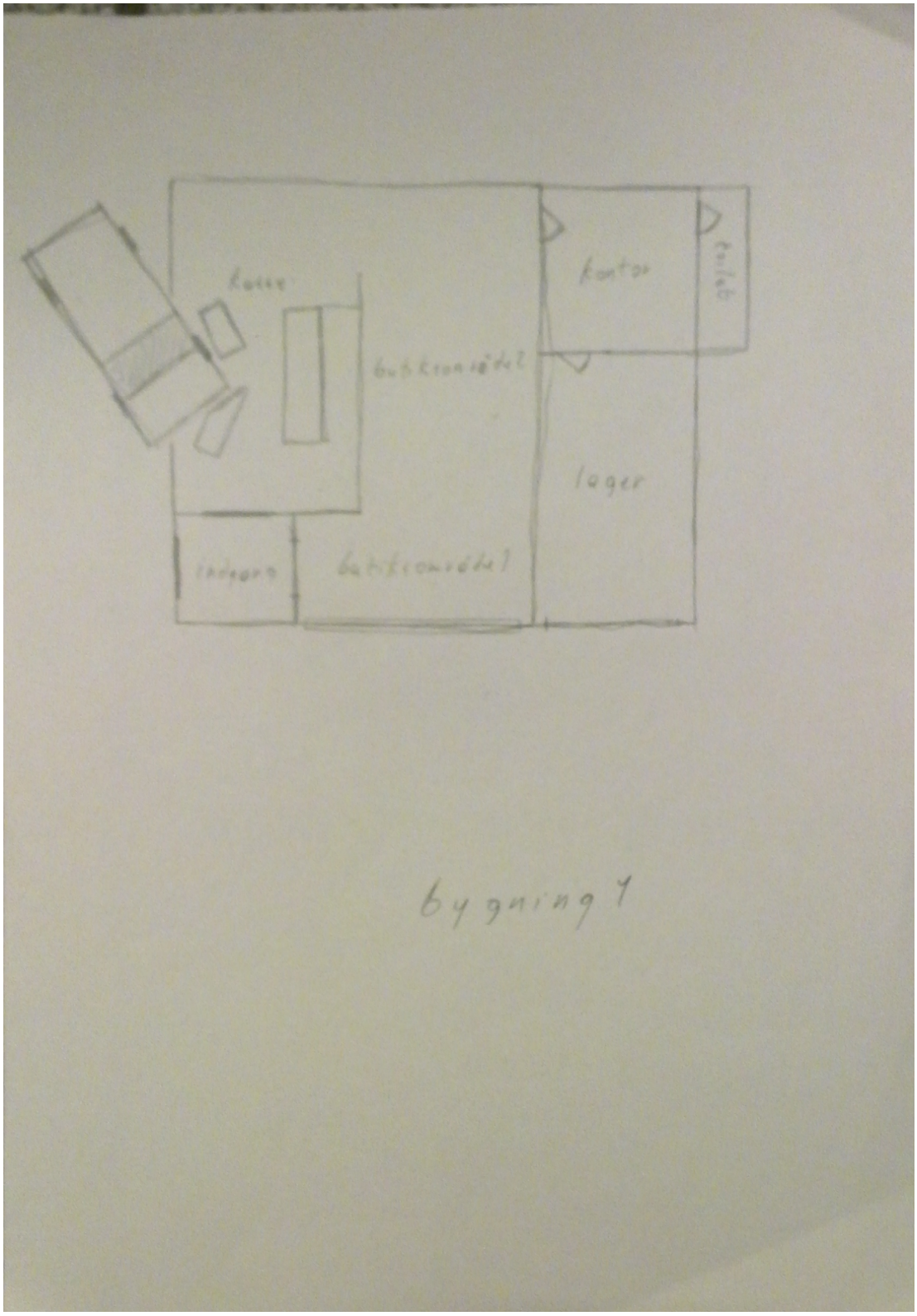
Bygning 2


lejlighed1
lejlighed2
opgang
stue
butiksområde
lager
opgang
bygning 2

Bygning 3



Bygning 4



Primære Referencer

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.

Adams, E. (1999). Three problems for interactive storytellers. *Designer's Notebook Column, Gamasutra*, *144*. [ONLINE] Available at: http://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the_designers_notebook_three_.php [Accessed 11 April 2015].

Adams, E. (2010). The Designer's Notebook: Sandbox Storytelling. *Gamasutra UBM TechWeb*. [ONLINE] Available at: http://www.gamasutra.com/view/feature/134411/the_designers_notebook_sandbox_.php [Accessed 12 April 2015].

Atari. (1983) *Star Wars* [Video Game]. *Grass Valley: Atari, Inc*

Bevensee, S. H., Boisen, K. A. D., Olsen, M. P., Schoenau-Fog, H., & Bruni, L. E. (2012) *Aporia–Exploring Continuation Desire in a Game Focused on Environmental Storytelling. In Interactive Storytelling* [Video Game]. Aalborg: Aalborg Universitet

Bevensee, S. H., Boisen, K. A. D., Olsen, M. P., Schoenau-Fog, H., & Bruni, L. E. (2012). Aporia–Exploring Continuation Desire in a Game Focused on Environmental Storytelling. In *Interactive Storytelling* (pp. 42-47). Springer Berlin Heidelberg.

Boluk, S., & Lenz, W. (2010). Infection, media, and capitalism: From early modern plagues to postmodern zombies. *Journal for Early Modern Cultural Studies*, *10*(2), 126-147.
Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces: commemorative edition*. Princeton University Press.

Carson, D. (2000). Environmental storytelling: Creating immersive 3D worlds using lessons learned from the theme park industry. *Gamasutra. com*. [ONLINE] Available at: http://www.gamasutra.com/view/feature/3186/environmental_storytelling_.php [Accessed 20 May 2015].

Crawford, C. (2012). *Chris Crawford on interactive storytelling*. New Riders

Dourish, P. (2004). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. MIT press.

Dubbelman, T. (2011, August). Designing stories: practices of narrative in 3D computer games. In *Proceedings of the 2011 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (pp. 37-41). ACM.

Electronic Arts. (2000) *American McGee's Alice [*Video game]*. Redwood City: Electronic Arts, Inc.*

Electronic Arts. (2001) *Black & White* [Video Game]. *Redwood City: Electronic Arts, Inc.*

Electronic Arts. (2000) *The Sims* [Video Game]. *Redwood City: Electronic Arts, Inc.*

Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game studies*, *1*(1), 68. [ONLINE] Available at: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ [Accessed 20 May 2015].

Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes Indexical Storytelling. *Unpublished. Retrieved August*, *5*, 2013. [ONLINE] Available at: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/Game-Spaces-Speak-Volumes.pdf [Accessed 20 May 2015].

Franzoni, D. (Producer), & Scott, R. (Director). (2000). *Gladiator* [Motion Picture]. United States & United Kingdom. Scott Free Productions

Frasca, G. (1999). Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative. *Ludology. org*. [ONLINE] Available at: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm [Accessed 20 May 2015].

Friedman, S. H., Forcen, F. E., & Shand, J. P. (2014). Horror films and psychiatry. *Australasian Psychiatry*, *22*(5), 447-449.

Galuzin, A. (2008). How to create a map in 11 days using udk. [ONLINE] Avaliable at: https://coachstech.files.wordpress.com/2011/06/how-to-create-a-map-in-11-days-using-udk.pdf

Grunwald, P. (Producer), & Romero, G. (Director). (2005). *Land of the Dead* [Motion Picture] United States. Atmosphere Entertainment MM

GT Interactive. (1996) *Duke Nukem 3D* [Video Game]. *New York: GT Interactive Software*

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, *44*(3).

Juul, J. (1999). A clash between game and narrative. *Danish literature*. [ONLINE] Available at: http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html [Accessed 20 May 2015].

Juul, J. (2001). Games telling stories. *Game studies*, *1*(1), 45. [ONLINE] Available at: http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/ [Accessed 20 May 2015].

Kurtz, G. (Producer), & Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Motion PIcture]. United States. Lucasfilm
Lauro, S. J., & Embry, K. (2008). A zombie manifesto: the nonhuman condition in the era of advanced capitalism. *BOUNDARY 2*, *35*(1), 85.

Lutz, J. (2010). Zombies of the World, Unite. *The Philosophy of Horror*, 121.

Midway. (1978) *Space Invaders* [Video Game]. *Chicago: Midway Games, Inc*

Mojang. (2011) *Minecraft* [Video Game]*. Stockholm: Mojang AB*
Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Simon and Schuster.

Pinchbeck, D. (2008). Dear Esther: an interactive ghost story built using the Source engine. In *Interactive Storytelling* (pp. 51-54). Springer Berlin Heidelberg.

Ryan, M.L., 2001. Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media. [ONLINE] Available at: http://gamestudies.org/0101/ryan/. [Accessed 20 May 2015].

Smith, H, and Worch, M. “What Happened Here? Environmental Storytelling.” Game Developers Conference, San Francisco, 2010. Slides and notes available at http://www.worch.com/2010/03/11/gdc-2010/

Streiner, R. (Producer), & Romero, G. (Director). (1968). *Night of the Living Dead* [Motion Picture]. United States. Image Ten

The Chinese Room. (2008) Dear Esther [Video Game]*. Portsmouth: The Chinese Room*

Vogler, C. (2007). *The Writer's journey*. Michael Wiese Productions.

Wei, H. (2010, May). Embedded narrative in game design. In *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology* (pp. 247-250). ACM.

Winograd, T., & Flores, F. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intellect Books.

.

Figurliste

Figur 1: Dear Esther Screenshot: http://dear-esther.com/wp-content/uploads/2011/12/donnelley0020.jpg [Accessed 31 May 2015].

Figur 2: Project: Aporia screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 3: Land of the Dead screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 4: Land of the Dead screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 5: Land of the Dead screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 6: Land of the Dead screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 7: Land of the Dead screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 8: Camp Ellis Prototype screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 9: Camp Ellis Prototype screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 10: Camp Ellis Prototype screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 11: Camp Ellis Prototype screenshot af Lasse Hjorth Rasmussen

Figur 12: Half Life 2 zombie 3D model: http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20091117201055/half-life/en/images/a/a0/Zombie_fire_arms_raised.jpg [Accessed 31 May 2015].

Figur 13: Half Life 2 zombie 3D model: http://vignette2.wikia.nocookie.net/half-life/images/3/32/Zombie_torso_headcrabless.jpg/revision/latest?cb=20090527180735&path-prefix=en [Accessed 31 May 2015].