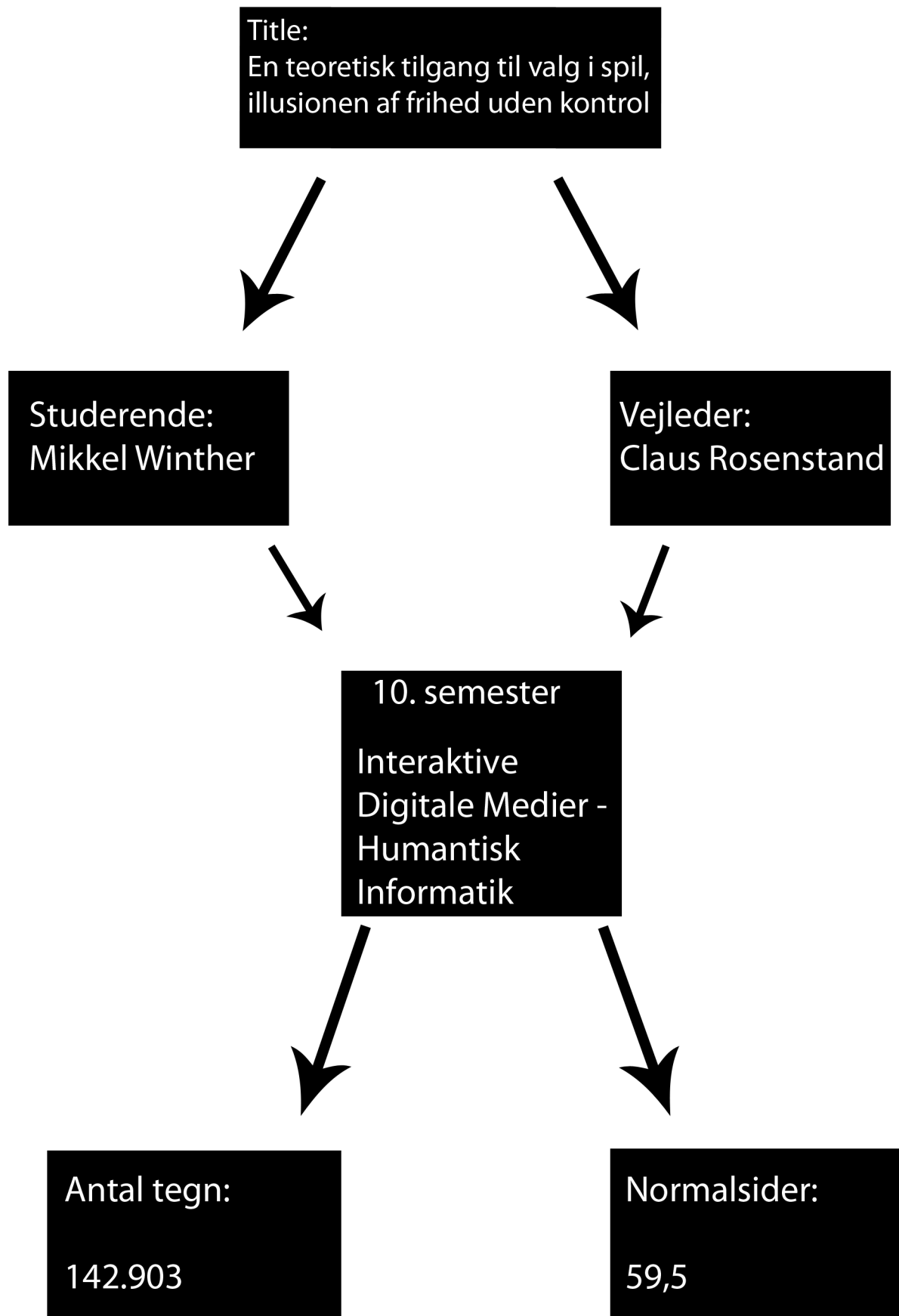


Modellen for et speciale om valg i spil



Titel blad

Projekttitle: En teoretisk tilgang til valg i spil, illusionen af frihed uden kontrol

Uddannelsessted: Aalborg Universitet

Studieretning: Interaktive Digitale Medier - Humanistisk Informatik

Semester: 10. semester

Afleveringsdato: 31. maj 2012

Vejleder: Claus Rosenstand

Antal typeenheder: 142.903

Antal normalsider: 59,5

Gruppemedlemmer og underskrifter:

Mikkel Winther

Indhold

Kapitel 1 - Hvori specialet starter

Indledning – Hvor ska' vi hen du?	5
Problembeskrivelse - Interesseområdet	6
Problemfelt	8
Arbejdsmetode, begreber og litteratur	9

Kapitel 2 - Hvor teori diskuteres og defineres

Hvad så med valg, hvad er det?	22
Definitionen på et valg	25

Kapitel 3 - En model for valg

Indeksring af valg	30
Præsentation af modellen	30
Teori og modellens formål	32
Valg - Hvad er det?	34
Implicit valg	36
EksPLICIT valg	42
Udfald af valg - forklaring	48
Øjeblikkeligt udfald	49
Afventende udfald	54
Effekten af det hele – introduktion til effekt	60
Mikro-effekt	61
Makro-effekt	67
Modellen som et værktøj	74
Afslutning	81

Kapitel 4 - Hvori specialet afsluttes

Konklusion	82
Perspektivering	83
Bibliografi	85

Abstract

This abstract will provide a short summary of this Master thesis titled “A theoretical approach to defining and indexing choice in video games”.

The thesis statement is as follows:

What is a choice in the context of video games, and how can there be set forth a categorisation and indexing of those choices, based off of empirical data focusing on the functionality and effect of these choices.

The goal of the thesis is to formulate a way to categorize and index the different types of choice available in video games, and use these to index both the type of choices available and the games using them, to create the foundation for a larger academic discussion about choice in video games.

As it stands today, the academic discourse on choice in video games is very basic, primarily due to a few single texts that define choice in a simplistic and rudimentary way, which seems to have satisfied the broader academic world. This master thesis takes a different approach to choice in video games, and lays the foundation for a different discussion surrounding the subject.

The thesis goes through the basic definition of a video game and what a choice is in the context of video games. Defining choice in video games is primarily done with combining arguments from established video game researchers such as Chris Crawford, Eric Zimmerman, Ernest Adams and Katie Salen. The academic approach to choice reflected by these researchers is combined with practical definitions by video game designers such as Sid Meier and Warren Spector. The latter being the main foundation for a working definition of video games.

Afterwards the theoretical groundwork by defining games and choice, this information is applied to the creation of an analytic-model that allows for analysis of a video game as a whole or a single choice in a video game. The model is based around three steps surrounding choice:

Type of Choice (Explicit or Implicit)

Application of Consequence (Immediately following the choice or applied later)

Effect of the Consequence (minimal-effect on the overall game experience versus major effect on the game experience)

These parameters are defined alongside the analytic-model using examples from a wide variety of video games, to demonstrate the validity of the model and its theories towards choice in video games. After the definition of the analytic-model and its various facets. It is used for an analytic approach to several video games, again to cement the validity of the model and this approach to critical analysis of choice in video games.

The master thesis concludes with the analytic-model is a success in that it allows for a different approach to the academic discussion of choice in video games, and it provides a new foundation for further study using this analytic-model as a starting point.

Kapitel 1- Hvori et speciale starter

Indledning – Hvor ska' vi hen du?

Jeg elsker computerspil.

Jeg elsker dem fordi, det er et medie, der er så markant anderledes end noget andet nuværende medie, og det har været det medie jeg altid har brugt mest tid på. Min fascination for feltet har påvirket store dele af mit liv. I dag er jeg bestyrelsesmedlem af Dansk Spilråd, grundlægger af et spilproduktionsfirma og har skrevet professionelt om spil i et årti, og er blandt andet publiceret i tidsskrifter som Politiken, haft to TV-programmer om spil, været chef-redaktør for landets største spilside og startede landets første spilpodcast. Kort sagt, så har jeg levet og åndet spil i en grad, der formentlig ikke er særlig sundt.

Alt i mit liv har involveret spilmediet på en eller anden måde, og hvorfor jeg netop er så fascineret af netop dette er fordi det har en fleksibilitet i dets fremtoning på alt fra et fjernsyn, computer, telefon og sågar til museumsgulvet, der giver mediet en helt unikt udtryksform, der danner platformen for konstant kreativ udvikling og nytænkning.

Men mest af alt, så elsker jeg, at spil er en flydende og ikke statisk oplevelse. Det er ikke en passiv medieform, som bøger eller film, men derimod en flydende oplevelse, der kan være lige præcis det, som der er brug for i den givne situation - hvis spillet vel og mærke tillader det.

Det fascinerende ved spil er, at de i nogle tilfælde tillader, at spilleren selv kan komme med input i en større grad end bare at styre en karakter rundt, men i stedet også direkte påvirke hvordan elementer af spillet bør udspille sig. Spillet går altså fra at være envejs-kommunikation og over til, at lade spilleren selv agere indenfor spillets rammer, dermed blive en aktør i spillet. Det forlader kreatørens hænder, og får sit eget liv i form af det, som spillerne selv føler er, hvad oplevelsen bør være. Her forlades det typiske og rigide envejsfokuserede oplevelsesmønster, og i stedet får det et multi-direktionelt fokus, der giver spilleren illusionen af reel frihed og unik interaktion indenfor spilmiljøets definerede rammer.

Dette er så at sige, mediets endegyldige potentiale - En oplevelse, der ikke kan fås udenfor spilmediet, og dermed indfrier det potentiale, der ligger i det digitale-spektrum af underholdning, der tilbyder muligheden for at ændre sig, og være unikt for den enkelte bruger afhængigt af netop brugerens interaktion med spillet. At opnå dette potentiale fascinerer mig utroligt meget. Det er et felt, der langt fra er snakket nok om i forhold til både produktionen af spil, såvel som den almene diskurs om dem

I rapporten undersøges dette emne, og der udarbejdes hvad feltet valg i computerspil besidder af elementer og strukturer. Jeg beskuede fænomenet, identificerede dets kendetegn og struktur, for efterfølgende ud fra dette, at påpege hvordan fænomenet eksisterer i spilmediet ud fra empirisk bevisførelse Denne rapport fokuserer ikke på at levere et produkt eller løsningsforslag til optimal implementering af valg i spil. I stedet er der anlagt et analytisk perspektiv, hvor det er observeret og undersøgt, hvordan spil er implementeret i dag, og hvordan disse kan indekseres og typificeres.

Dette giver derfor nu anledning til at introducere problembeskrivelsen, og en mere fokuseret og konkret bearbejdning af området omhandlende disse typer af spiloplevelser.

Problembeskrivelse - Interesseområdet

Dette afsnit har til formål at arbejde sig frem til, hvad der er kernen for denne rapport, og dette vil gøres igennem en diskurs omhandlende det teoretiske felt indenfor spilakademi.

Det akademiske felt indenfor spil berører i stor grad mange forskellige aspekter, og også i en grad det område, der omhandler valg og konsekvensen deraf. Dog så falder diskussioner, der omhandler dette emne ofte ind under samtalen omkring interaktivitet i spil, og som Eric Zimmerman skriver i sit essay "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline" (Zimmerman: 2004):

"Interactivity is one of those words which can mean everything and nothing at once"
(Zimmerman: 2004)

Zimmermans ord omkring interaktivitet falder sammen med det jeg føler omkring emnet. Nemlig, at det mest af alt bruges som en fælles betegnelse for, at diskutere den interaktionsform spilleren kan have med et spil, uden at segmentere imellem dets forskellige lag af interaktivitet deriblandt valg. Strukturen for forholdet mellem valg og interaktivitet er et vigtigt emne at berøre, og derfor vil der nu optræde et afsnit med henblik på, at definere disse to termer, og deres forhold:

Interaktivitet (gameplay)

Interaktivitet optræder konstant i konteksten af et computerspil. Idet, at spilleren trykker på en knap, er der tale om interaktivitet med selve spillet, og denne interaktion er det som oftest relateres til termen "gameplay", selve akten at spille spillet, og interagere med mediet. I rapporten vil der både blive refereret til interaktivitet og gameplay. Begge udspringer af samme princip og interaktivitet med spillet, når gameplay tages i brug er det i konteksten af der der foregår på skærmen mens interaktivitet foregår udenfor skærmen.

Interaktivitet inkluderer også feltet hvor spilleren interagerer med diverse menuer, opsætninger såvel som navigering af potentielle styresystemer nødvendige for at afvikle spillet.

Valg er

Valg er et underafsnit af interaktionen. Idet at spilleren skal være interaktiv med spillet for, at kunne træffe et valg. Et valg kan være mange ting, men for simplicitetens skyld vil jeg introducere valg som koncept ud fra simple eksempler:

1 - Valg er forstået som det der gøres, når spilleren beslutter sig for enten at gå til højre eller venstre, stillet med spørgsmålet om hvilken vej man skal fortsætte.

Eksempelvis ses dette i spillet The Path (Tale of Tales: 2009), som placerer spilleren i rollen som Rødhætte fra eventyret af samme navn. Spilleren får til opgave, at gå hen til bedstemors hus, og her har spilleren et konstant valg at træffe i form af at blive på stigen eller vandre udenfor den og udforske skoven.

2 - Valg er også om hvorvidt spilleren vælger at håndtere en kommende konflikt enten via langdistance metoder såsom våben, snige sig ubemærket rundt eller angribe fjenden fysisk.

Konsekvensen af dette valg kan være mærkbar eller blot have samme effekt uanset hvilket valg spilleren træffer. Der er dog stadig tale om, at spilleren tager et aktivt valg i forhold til håndtering af den givne situation.

Et eksempel på dette ses i spillet *Uncharted 3: Drake's Deception* (Naughty Dog: 2011), hvor spilleren skal bevæge sig rundt på et slot med vagter. Spilleren er her introduceret for tre potentielle måder at håndtere situationen på:

1. Passere området ubemærket ved at snige sig forbi en række vagter.
2. Snige sig op på dem ubemærket, og uskadeliggøre dem en efter en
3. Engagere vagterne i direkte kamp med våben eller hænder

Valg er ikke

- Valg er ikke hvis spilleren er i en situation, hvor vedkommende kun kan bevæge sig i en retning, og spillet ikke tillader anden form for interaktion end, at bevæge sig i denne forudbestemte retning.

Eksempelvis ses dette i et segment af spillet *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog: 2009), hvor spilleren jages af en brændende lastvogn igennem en gyde. Her har spilleren ingen mulighed for andet end, at bevæge sig mod kameraet for at undslippe den. Der er ingen anden mulighed for spilleren, og derfor ingen valg at tage der er meningsfulde for spilleren udover blot interaktion med spillet.

Den overstående definition er med henblik på, at skabe en forståelse for hvad der i min optik er kategoriseret som valg, og som interaktivitet. Strukturen for valg og dets mange facetter vil blive uddybet i et kommende kapitel. Dette er blot ment, som en simplificeret introduktion til, at skabe forståelse for hvad termerne indebærer.

Problemfelt

Spil har som nævnt muligheden for at være dynamiske og reaktionære på spillerens interaktion, som eksemplerne ovenover har påpeget. De har muligheden for at blive bygget til, at være modulære og give spilleren værktøjer til, at opleve en frihed indenfor spillets definerede rammer. Dette giver ikke blot spilleren mulighed for at træffe valg, og opleve konsekvensen af dem, men også forme en unik vej igennem et spil, og dermed skabe en personlig oplevelse for den individuelle.

Sandheden er dog, at der ikke eksisterer reel frihed i spilmediet. Det er som med andre kreative former et skabt produkt af en kreatør. Der vil altid være tale om en illusion af frihed, og selvom spil som Minecraft (Mojang: 2009) og The Sims (Maxis: 1997) er i stand til at bevare en stærk illusion af frihed, er der altid en skaber bag dette, og derfor kan der ikke eksistere reel frihed.

Specialet vil derfor undersøge de forskellige fænomener, der eksisterer indenfor denne illusion af frihed, som computerspil er i stand til at skabe. Dette vil gøres gennem fokus rettet imod forskellige typer af spil og hvordan valg præsenteres og implementeres i disse. Formålet med dette er at lave en systematisk opdeling af fænomenerne, og skabe en bedre forståelse af, hvordan man identificerer og definerer et valg, og hvordan de kan typificeres i henhold til bestemte kategorier, kendetegn og strukturer. Dette er essensen af den problemstilling og undren jeg præsenterer som værende rapportens problemformulering:

“Hvad er et valg i computerspil, og hvordan kan valg typificeres samt kategoriseres ud fra funktioner og virkemidler baseret på empirisk data”

Det overstående teoretiske problem er omdrejningspunktet for denne rapport, og vil være udgangspunkt for det teoretiske standpunkt, såvel som analysen af de forskellige former for valg, og hvordan de vil blive identificeret.

Før der dog kan startes en diskurs og undersøgelse af feltet, vil jeg etablere min arbejdsmetode, begrebsdefinitioner og måden, hvorpå jeg vil strukturere denne rapport.

Arbejdsmetode, begreber og litteratur

I dette afsnit vil jeg gennemgå arbejdsmetoden for rapporten, og der vil her blive taget udgangspunkt i en række teoretiske værker, såvel som egen tese omkring valg og konsekvenser, og egen opfattelse af mediet.

For at danne det bedst mulige overblik over arbejdsstrukturen, vil jeg skabe en oversigt over hvordan de forskellige arbejdsproblemer i rapporten er blevet håndteret. Derfor vil der nu følge en opstillet struktur for de nøgle arbejdsproblemer, som rapporten har bearbejdet, og disse nøgleområder vil efterfølgende blive uddybet med deres arbejdsmetode, litteratur og andet relevant materiale.

- Hvad er et (computer)spil?

Feltet omhandlende definitionen af hvad et computerspil er, danner grundlaget for den kommende diskussion i rapporten omhandlende mediets muligheder for interaktivitet og dets underkategori i form af valg.

Arbejdet med begrebet spil og computerspil, vil være præsenteret som det første segment af Kapitel 2 i rapporten, og vil fokusere på at rammesætte spils opstandelse, og forskellen mellem leg og spil defineres med henblik på at introducere konkrete definitioner af spil fra eksisterende teoretikere såvel som etablerede spilskabere. Målet med dette afsnit er, at få etableret baggrunden for spil og leg, samt introducere en række definitioner for hvad der udgør et computerspil, og slutteligt præsentere egen definition af hvad computerspil er.

Primær litteratur

The Oxford History of Board Games (David Parlett) 1999

Rules of Play (Katie Salen & Eric Zimmerman) 2004

The Art of Computer Game Design (Chris Crawford) 1984

Man, Play and Games (Roger Callois) 1961

Homo Ludens (Johan Huizinga: 1938)

A Theory of Fun for Game Design (Raph Koster: 2005)

Civilization V (Maxis: 2011)

fIOW (ThatGameCompany: 2007)

Dear Esther (thechineseroom: 2012)

- Hvad så med valg, hvad er det?

Dette afsnit fokuserer på at komme nærmere det, der udgør et valg indenfor computerspilsmediet, og hvornår et valg bliver betydningsfuldt fremfor blot interaktion med mediet, og hvordan denne forskel er relevant for rapportens fremtidige arbejde med emnet.

Primær litteratur

Rules of Play (Katie Salen & Eric Zimmerman) 2004

A Theory of Fun (Raph Koster) 2005

Interactive Storytelling for Video Games (Josiah Lebowitz & Chris Klug) 2011

Asteroids (Atari: 1979)

Call of Duty: Black Ops (Treyarch: 2010)

Vampire: The Masquerade Bloodlines (Troika Games: 2004)

Sekundær litteratur

Hamlet on the Holodeck (Janet H. Murray)

- Definitionen på et valg

Dette afsnit tager udgangspunkt i arbejdet præsenteret i det forrige afsnit, og bruger dette som udgangspunkt for at præsentere en konkret definition af hvad et valg i konteksten af et computerspil er.

Målet med at have denne definition er at bruge den, som udgangspunkt for udvælgelsen af materiale til udformningen af den typificering og kategorisering rapporten har som formål.

Primær litteratur

Game Lecture @NYU Game Center (Warren Spector) 200

Sekundær litteratur

A Theory of Fun (Raph Koster) 2005

- Indeksning af valg

Dette afsnit introducerer formålet med modellen, der skal kategorisere og typificere de forskellige former for valg i spil, og klarlægge arbejdsprocessen involveret i dette.

- Præsentation af modellen

Dette afsnit giver en kort introduktion til modellens struktur og fremvisning af de endelige model.

- Teori og modellens formål

Dette afsnit uddyber modellens opbygning, og gennemgår hvorledes definitioner og teoretiske materiale fra kapitel 2 har influeret udformningen af modellen. Der gennemgås her de forskellige segmenter af modellen på et overfladisk og simplificeret plan. Efterfølgende vil der være en metodisk og uddybende gennemgang af de enkelte elementer modellen består af:

- Valg – Hvad er det?

- Udfald af valg

- **Effekt af valg**
- **Modellen som et værktøj**

Disse tre overstående elementer af modellen vil blive gennemgået ved hjælp af uddybbende forklaring af deres struktur, definition af hvad de omhandler og eksempler der underbygger definitionen af de enkelte elementer.

Efter hvert enkelt element er blevet uddybet og defineret vil der slutteligt være en gennemgang af tre spil, hvor modellen bruges til en komplet analyse af disse tre spil.

Primær litteratur

Deus Ex (Ion Storm: 2000)
 Halo 3 (Bungie Studios: 2008)
 Singularity (Raven: 2009)
 The Witcher (CDprojektRed: 2007)
 Grand Theft Auto IV (Rockstar North: 2009)
 Binary Domain (Sega: 2012)
 Fable 3 (Lionhead Studios: 2010)
 Heavy Rain (Quantic Dream: 2010)
 The Witcher 2: Assassins of Kings (CDprojektRed: 2011)
 The Last Express (Smoking Car Productions: 1997)
 Blade Runner (Westwood: 1997)
 Halo: Reach (Bungie Studios: 2010)
 The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda: 2011)
 Alpha Protocol (Obsidian: 2008)
 Elite (Braben & Bell: 1984)

Sekundær litteratur

ICO (Team ICO: 2004)
 L.A. Noire (Team Bondi: 2010)
 Alan Wake (Remedy: 2009)
 Red Dead Redemption (Rockstar San Diego: 2009)
 Dragon Age II (BioWare: 2011)
 Vampire: The Masquerade Bloodlines (Troika: 2004)

Arbejdsmetode

Dette afsnit vil kortlægge min arbejdsmetode for denne rapport, med fokus på den teoretiske retning. Rapportens omdrejningspunkt er som før nævnt, valg i spil og deres typificering. For at dette kan gøres, er det først nødvendigt at tage et teoretisk udgangspunkt. Derfor vil der introduceres en række teoretiske værker, og diskuteres hvordan de behandler emnet og kortlægger deres opfattelser af det. Dette vil efterfølgende resultere i min egen udlægning af definitionen på et spil og hvad valg i spil er, baseret på en sammenlægning af præsenterede definitioner og teorier. Dette vil blive bragt videre ind i det efterfølgende kapitel, hvor teorien vil anvendes sammen med empirisk viden, der danner grundlaget for en model, der muliggøre typificering og kategorisering af spil, der gør brug af valg.

Projektet fokuserer altså ikke på at opstille en typisk teoriklarlægning og efterfølgende analyse, men derimod er fokus rettet på at klarlægge typer af valg i computerspil, og bruge denne indeksering til at skabe indsigt i, hvordan dette fænomen, valg, kan indtræffe i spil, og hvordan dets virkemidler bruges. Sekundært er der arbejdes der med, at påpege hvordan det etablerede teoretiske grundlag kan opfattes som mangelfuldt, og hvordan jeg selv opfatter området, og hvordan jeg mener den eksisterende diskurs kan forbedres igennem min egen skematisering af emnet.

Overstående er indholdet i denne rapport, og der vil nu påbegyndes det teoretiske afsnit, der vil kortlægge definitionen på et computerspil, valg i computerspil og min egen definition af begge emner.

Kapitel 2 - Hvor teori diskuteres og defineres

Hvad er et (computer)spil?

Dette afsnit har til formål, at kortlægge hvad definitionen af et spil er. Denne definition skal bruges fremadrettet, som grundlag for diskussionen og undersøgelsen omkring valg og interaktion i spil. Derfor er det nødvendigt først at få etableret, hvad der menes med et spil, for derefter at kunne definere hvornår valg og interaktion fremtræder.

Diskussionen omkring hvad et spil er, spænder vidt og bredt. Den diskussion der kan dannes omkring, hvad et spil udgør, kan dog først for alvor startes, når det er fastslået, hvordan spil eksisterer i en større sammenhæng, igennem leg og hvordan det påvirker den menneskelige psyke. Derfor snakkes der nu og her om spil i konteksten af alt fra digitale spil til brætspil. Sammenspillet mellem leg og spil er kommenteret på af mange forskere, men jeg vil tage udgangspunkt i David Parlett, og hans arbejde i *The Oxford History of Board Games* (Parlett: 1999) Værket dokumenterer hvordan Parlett arbejder med begreberne leg og spil ud fra den tanke om, at de er to forskellige termer, og dermed indeholder forskellige værdier. Det er dog værd at bemærke, at dette er en sproglig kontekst, og den værdi der tillægges de to ord kun kan opstå i sprog hvor vi har denne distinktion imellem leg og spil, som det er tilfældet med dansk. Modsat eksempelvis tysk, der bruger samme ord når leg og spil skal bruges i en sætning. Tyskerne siger "man spielt ein spiel", mens man på engelsk ville bruge sætningen "to play a game". Det vigtige her er, at Parlett tager udgangspunkt i den segmentering, der eksisterer i det engelske sprog, og dermed påpeger han, at der derfor må findes et forhold imellem leg og spil, og selvom de har forskellige værdier og meninger, så findes der et sammenspil imellem dem.

Med udgangspunkt i den skildring mellem leg og spil finder vi Salen og Zimmermans arbejde med hvordan dette forhold kan etableres. De fremstiller to typer af forhold imellem leg og spil:

" - Spil er et underelement af leg

- Leg er et komponent i spil"

(Salen & Zimmerman: 2004: 72)

Disse to udlægninger af sammenspillet mellem leg og spil, ser begge på hvordan fænomenet kan karakteriseres i forskellige former, men fælles for begge er dog hvordan regler er det som udgøre kernen af oplevelsen.

Regler er det element, der skaber konflikten, systemerne og de elementer der transformerer leg til et spil. Idet der opstilles bestemte scenarier, og specifikke krav der detaljerer, hvordan et spil kan "vindes", og dermed afsluttes. Eksempelvis etablerer spillet *Civilization V* (Maxis: 2010) fra starten af, at for at spilleren kan vinde det givne spil, er det nødvendigt at opnå sejr ved at blive leder af FN inden år 2020. Dermed introducerer det en konflikt situation idet, at mellem deltagerne (landene) skal der findes én, som kan agere leder for FN og dermed vinde. Konflikten og reglerne er dermed etableret.

Dermed peger Salen og Zimmerman i deres forsøg på at definere hvad et spil, imod den retning hvor regler og konflikter er kernen for en spiloplevelse:

“(a game is) a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”

(Salen & Zimmerman: 2004: 80)

Salen og Zimmermans definition centrerer sig omkring den kunstige konflikt der opstilles gennem spil, og denne agerer som bevæg grund for de beslutninger og oplevelser der sker. Reglerne er derefter med til, at indkapsle disse beslutninger og oplevelser for ikke at bryde med den etablerede konflikt. Dette er særdeles interessant at observere, idet at Salen og Zimmerman isolerer nogle meget bestemte elementer, somværende essentielle for spil – Konflikt og regler.

Diskussionen omkring leg og spil, og deres sammenhæng bør ses i konteksten af netop den overstående definition fra Salen og Zimmerman, idet at spørgsmålet så byder sig: Hvornår er noget i så fald en leg?

For i det almene folkemunde, så siger vi at børn leger, hvis de eksempelvis underholder sig selv med dåseskjul. Dog så er det ud fra Salen og Zimmermans definition ikke en leg. For dåseskjul har nogle meget bestemte konflikter og regler, der udgør fundamentet for oplevelsen, og dermed definerer hvordan legen skal udspille sig.

Det er dermed en nødvendighed for at højne leg til spil at skabe disse rammer hvori det kan foregå. Disse rammer behøver nødvendigvis ikke kun at være regler, men rammerne kan også tydeliggøres igennem fysiske objekter. Vi kalder det jo netop for et brætspil, computerspil og kortspil idet det referer til et fysisk objekt, og vi dermed får en kontekst for vores strukturerede leg i form af et område hvori dette foregår. Tanken om, at et fysisk objekt kan være med til at rammesætte et spil, og dermed differentiere sig selv fra leg, er ganske interessant, og den differentiering imellem leg og spil, er et emne jeg nu vil berøre dybere.

Til at starte den diskussion, vil jeg introducere Roger Callois – skaber af værket *Man, Play and Games* (Callois: 1961), som stadig i dag er et af de mest indflydelsesrige værker, når det kommer til diskussionen om leg og spil. På trods af, at Callois' værk er skrevet før introduktionen af de digitale spil, så er det i høj grad stadig relevant, og derfor tager jeg i denne del af diskussionen også udgangspunkt i hans definition af hvad spil er:

“Free: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;

Seperate: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;

Uncertain: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative.”

(Callois: 1961)

Roger Callois' definition omkring spil skal ses i konteksten af det arbejde som Johann Huizinga påbegyndte i 1938 med hans undersøgende værk omkring menneskets psyke og leg i form af *“Homo Ludens”*. Det ses dog her i de overstående tre citater fra Callois' definition, at fokus er for

spil i hans optik, at besidde evenen til at transportere spilleren på tværs af gængse opfattelser. Idet at spil skal være frit og ikke obligatorisk, dermed skal det være en aktivitet, der er ønsket hos deltageren, samt separat fra den etablerede omverden. Callois' definition fortsætter:

“Inproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;

Governed by rules: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;

Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life.”

(ibid)

Callois tager udgangspunkt i Huizingas teori, og tilføjer nogle interessante elementer i form af hans tanke om make-believe - altså at fantasien spiller ind i en stor grad, men også at resultatet er uvist takket være reglerne og det miljø der skabes omkring spillet. Det vigtigste der er værd at notere sig findes i hans påpegning af, at spil foregår separat fra den eksisterende virkelighed, i et separat mentalt rum. En teori introduceret af Huizinga i hans arbejde omhandlende den magiske cirkel, der definerer en “kontrakt”, der laves mellem spiller og spil om, at man accepterer præmissen for spillet, dets univers og struktur og dermed accepterer at et spilunivers kan agere anderledes end det der normalt forbindes med verden omkring en.

Men hvordan spiller alt dette så ind i forhold til computerspil, og spil i det hele taget? Callois og Huizinga mener begge, at for at “spil” tilstanden kan opstå, er det nødvendigt at fremmane et rum (åndeligt eller fysisk), hvori spillet kan foregå, og at det derfra går fra leg i en ustruktureret og løs form, til en specielt opbygget til lejligheden oplevelse, og dermed bliver et spil. (Salen & Zimmerman: 2004: 76)

Som før nævnt, så mener jeg dog, at den differentiering faktisk ikke kan laves imellem leg og spil, idet at vi i vores sprog først begynder at snakke om ordet “spil”, når en struktureret leg sættes i konteksten af et fysisk objekt. Derfor er det i arbejdet mod en brugbar definition af, hvad et spil er, nødvendigt at kigge på de definitioner der stammer fra teoretikere og forskere, som udelukkende beskæftiger sig med det digitale spil, og dermed fokusere definitionen på leg og spil i denne retning. Dette sker grundet, at det som vist ovenover, er muligt at diskutere semantikken omkring spil og leg i det uendelige, uden at komme tættere på det, som dette speciale faktisk vil fokusere på.

Til at starte den jagt, tages der udgangspunkt i en af de mest refererede og velkendte indenfor spilteori området: Chris Crawford er en af pionerende indenfor spilteori og den generelle diskurs omkring spil, og selvom han ikke har leveret en formel definition af hvad spil er i hans værk “The Art of Computer Game Design” (Crawford: 1984), er der fire nøglepunkter der er værd at fremhæve, som Crawford mener er det der udgøre spiloplevelsen, og dermed det tætteste han kommer på en definition:

“Representation: A game is a closed formal system that subjectively represents a subset of reality. By “closed” I mean that the game is complete and self-sufficient as a structure. The model world created by the game is internally complete; no reference need be made to agents outside of the game. By formal I mean only that the game has explicit rules. A

game's collection of parts which interact with each other, often in complex ways. It is a system. A game creates a subjective and deliberately simplified representation of emotional reality."

(Crawford: 1984: 10)

Igen her rammesætter Crawford det, som tidligere nævnt distancerer leg fra spil. Nemlig dets strukturerede sæt af regler, der gør det muligt at skabe systemer, der opløfter det til en begivenhed modsat leg. Crawford fortsætter:

"Interaction: The most fascinating thing about reality is not that it is, or even that it changes, but how it changes, the intricate webwork of cause and effect by which all things are tied together. The only way to properly represent this webwork is to allow the audience to explore its nooks and crannies, to let them generate causes and observe effects. Games provide interactive element, and it is a crucial factor in their appeal.

Conflict: A third element appearing in all games is conflict. Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. obstacles prevent him from easily achieving this goal.. Conflict is an intrinsic element of all games. It can be direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game."

(ibid)

Crawford fremlægger i sit "Interaction" afsnit, at et spil nødvendigvis skal inddrage interaktion for at engagere deltageren, da der opstilles en reaktion med efterfølgende konsekvens. Det falder ind sammen med hans argument omkring konflikt og sikkerhed, idet at disse interaktionsmuligheder sættes i relief til konflikten, og dermed opstår der interaktionsmuligheder, der påvirker konflikten og dermed den regl centriske spiloplevelse. Crawford fortsætter med det sidste af sine tre nøglepunkter, som rammesætter spil:

"Safety: Conflict implies danger; danger means risk of harm; harm is undesirable. Therefore, a game is an artifice for providing the psychological experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality. More accurately, the results of a game are always less harsh than the situations the game models."

(ibid)

Sidstnævnte er måske ikke umiddelbart relevant, men Crawford påpeger et element, der understøtter en stor del af det som Callois var inde på med hans make-believe definition om, at det er nødvendigt at deltagerne skal føle sig trygge for, at kunne fuldt ud engagere sig i spillet og dets rammesatte regler. Med disse sidste tre nøglepunkter rammer Crawford det jeg føler er den vigtige diskussion omkring spil. For det er efterhånden fastslået igennem de mange forskellige definitioner, at der skal regler til for, at noget kan kategoriseres som et spil.

Crawford argumenterer for en meget løs definition, jeg føler er meget rammende for hvordan spil kan defineres. Selvom Crawfords tanker omkring hvordan spil bør defineres er meget rammende, så er det også værd at inddrage andre definitioner, som kan være med til, at skabe et mere

nuanceret billede af hvordan spil opfattes i et bredere spektrum.

Designer og skaber af Civilization serien, Sid Meier, definerer spil som: *“A series of meaningful choices”* (Koster: 2005: 44) Imens spilteoretikerne Ernest Adams og Andre Rollings definerer spil som: *“one or more casually linked series of challenges in a simulated environment.”* (ibid)

Et tredje eksempel er Katie Salen og Eric Zimmermans definition de når frem til i Rules of Play, som lyder:

“a system in which players engage in a artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”

(Salen & Zimmerman: 2004: 80)

Det er ganske interessant at holde disse sidste tre definitioner op imod det, som Crawford præsenterede i sit værk, og se det i forbindelse til den tidligere diskurs omkring segmenteringen mellem leg og spil. Der danner sig et billede af vigtigheden for struktur, regler og systemer for at kunne muliggøre den ønskede konflikt, og dermed også den intenderede motivation til, at engagere sig i spillet og reglerne indenfor spillets verden. Derfor er det nu muligt at pege på nogle elementære funktioner, som udgør det der kan kaldes for et spil, og dermed det som gør, at der kan arbejdes videre med interaktion og dermed også feltet - valg i spil.

Min definition

I det kommende kapitel vil der blive diskuteret hvordan et valg bør struktureres, og hvordan de kan implementeres i et spil. Derfor ser jeg det nødvendigt, at fastlægge hvad jeg selv mener er definitionen på et computerspil. Min definition bliver en sammensætning af flere elementer, jeg mener udgør det der bedst kan beskrives som værende et computerspil. Først og fremmest er den interaktive del af oplevelsen, som kommer fra Adam og Rollings værk, dernæst Salen og Zimmermans egen definition, hvilket resulterer i følgende definition:

A game is a system of challenges in a simulated environment, defined by a artificial conflict framed by rules which players have to act within, which results in a outcome and end of conflict.

Definitionen fokuserer på at fremhæve den simulerede del af spillet, idet det foregår udenfor vores eksisterende verden, men samtidig eksisterer der en meget reel konflikt, som deltagerne skal tage stilling. Samme konflikt er defineret af regler, der ikke kun definerer hvordan konflikten udspiller sig men også hvordan det simulerede spil agerer. Dette har slutteligt et resultat, der vil signalere slutningen på konflikten, og dermed kåring af en vinder.

Opsummering

For at opsummere, er jeg altså nået frem til, at det er muligt at kategorisere en oplevelse som et spil, hvis følgende parametre er til stede:

- Regler/systemer

Med ordvalget "regler og systemer" menes der i høj grad, at der bliver opsat rammer, begrænsninger og evner for den agerende spiller. Dette betyder, at et spil nødvendigvis ikke behøver, at have regler som opfattet i en klassisk forstand (eksempelvis fodbold, hvor regler udgøre store dele af spillet, samt den generelle konflikt), men også regler som blot begrænser eller definerer spilmiljøet, uden nødvendigvis at gøre konflikten eller reglerne til omdrejningspunkt, men blot en måde at strukturere spiloplevelsen på. Regler og systemer både anset som klare og definitive regler, der skaber et succes-stadie, som med fodbold, men også blot til at begrænse og placere spilleren i miljøet.

- Konflikt

Konflikten er kendetegnet ved, at der er en eller flere foruddefinerede modstandere, der er placeret specifikt for at modvirke ens egen progression. Konflikt kan opstå i flere forskellige former, og jeg har identificeret fem typer, som vil blive uddybet herunder.

1. Den klassiske opfattelse af en konflikt vil formentlig være i form af en modspiller, et andet menneske, der også deltager i spillet med det formål at vinde, og dette kan kun opnås, hvis man selv defineres som taber.
2. En afart af den form for konflikt findes, når spillet selv påtager sig rollen som modstander, og spillet dermed aktivt prøver, at få spilleren til at fejle, og dermed blive defineret som taber. Det interessante ved, at spillet selv agere modstander er, at det ikke har noget psykologisk grundlag for at vinde. At spillet agerer modstander er blot et underelement af de definerede regler og systemer fra udviklerens side.
3. Når spillet påtager sig rollen som modstander, og dermed konflikten, kan det fremstå på flere forskellige måder. Den klassiske opfattelse er i form af en modstander, kontrolleret af spillet, en A.I. (kunstig intelligens). Dette kan eksempelvis være at spillet tager kontrol over det andet fodboldhold, og dermed giver spilleren en udfordring.
4. Konflikten kan også fremstå i spillerens progression, i form af navigering igennem miljøet, og dermed ikke som et kunstigt-menneske, men fremstillet som en gåde, eller en navigeringsudfordring, som det eksempelvis kendes fra Super Mario serien, hvor udfordringen ligger i den generelle navigation fremfor en kunstigt konstrueret menneskelig modstander.
5. En anden drejning på type nummer 4 er når spillet i stedet for at bruge miljøet, og ændringerne i dette som udfordring for spilleren, i stedet gør brug af tid og hastighed som konflikten, og udfordringen, for spilleren. Eksempelvis i Guitar Hero (Harmonix: 2004) serien, hvor spillet kører gradvist hurtigere og hurtigere for at optrappe konflikten og udfordringen i spillet.

Disse overstående konflikttyper er dem, som jeg definerer som værende de mest fremtrædende i spilproduktioner med den bevidsthed om, at der kan påpeges andre der også kan defineres som konflikttyper. Jeg opfatter disse fem overstående som værende de essentielle, og det er vigtigt at understrege, at et spil nødvendigvis ikke behøver holde sig til blot en enkelt af disse konflikttyper igennem et spilforløb, men løbende kan veksle imellem flere af disse typer, hvilket naturligt sker når et spil indeholder både et multiplayer-modus såvel som et singleplayer, hvor spilleren her aktivt vælger enten konflikttypen, der inkluderer andre levende mennesker i en konflikt, eller en spilstyret A.I. konflikt.

- Interaktivitet

Dette tredje parameter er katalysatoren for de to andre. Interaktivitet løfter oplevelsen fra passiv til interaktiv, og dermed giver det grundlag for reglerne, systemerne og konflikten (omend konflikt også kan indtræffe i passive medier).

Med interaktion menes der som sagt, at personen går fra at være passiv tilskuer til interaktiv deltager. Spilleren interagerer med spillet, og er i stand til at manipulere, i et større eller mindre omfang, elementer i spillet og dermed deltage i de etablerede regler og systemer opsat indenfor spillets rammer.

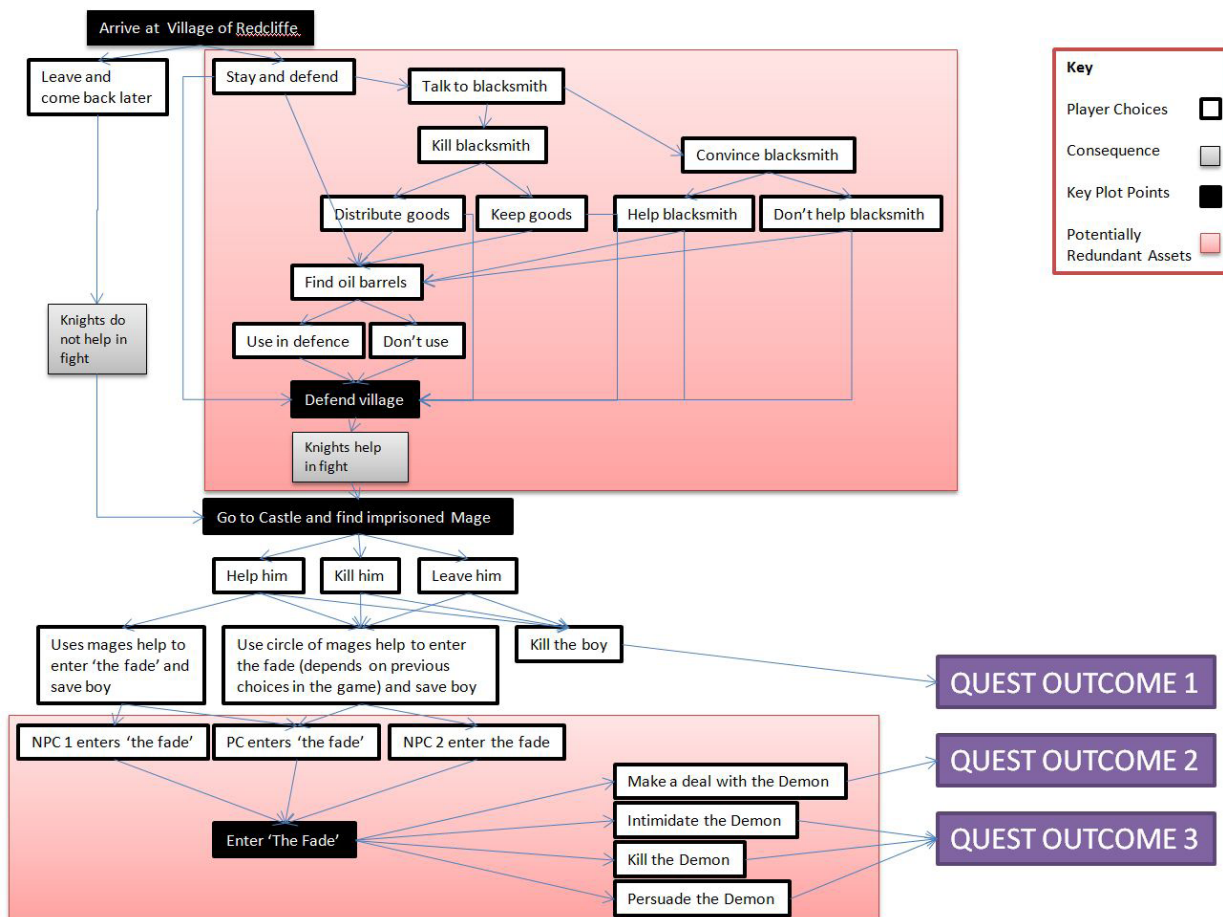
Symbiotiske forhold

Fælles for alle tre elementer er, at udover de udgør definitionen på et spil, så har de også et tydeligt sammenspil imellem hinanden, og er med til at skabe symbiotisk forhold, hvor de opstår naturligt når blot et af parametrene er til stede. Hvis der er regler, så er der potentiale for, at der opstår en konflikt, og hvis der ikke er interaktion i oplevelsen, så er regler unødvendige. Dermed opstår der et sammenspil imellem de forskellige elementer, og det giver et symbiotisk forhold, der er med til at cementere alle tre parameters vigtighed for, at et spil kan opstå.

Konsekvensen af et valg - Narrativ eller gameplay?

Dette afsnit har til formål kort, at belyse et aspekt af valg i spil diskursen, som jeg opfatter som værende nødvendigt at komme indenom, før det konkrete arbejde med valg i spil og modellen præsenteres. Da dette danner grundlag for klarlægning og yderligere forståelse af de typer af valg som modellen rummer. Derfor vil dette afsnit belyse, hvordan valg i spil kan ses ud fra to forskellige perspektiver: Narrativt valg og gameplay valg.

Når valg inddrages i spil eller er omdrejningspunkt for en større diskussion i og uden for den akademiske verden, er det ofte med henblik på de narrative aspekter af spilmediet. Der tales om emergent-narrativ og branching-narrative, som de primære grundlag for hvad valg i spil udarter sig til i computerspil (Jenkins: 2002: 10). Dermed klarlagt som værende valg, hvor udfaldet af disse udelukkende har indflydelse på det narrative aspekt af spiloplevelsen. Udgangspunktet for den holdning er korrekt, da mange spil netop fokuserer primært på, at spillerens valg skal reflekteres over i narrative aspekter af spillet uden at have en indflydelse på gameplayet. Eksempelvis ses dette i spillet Dragon Age: Origins (BioWare: 2009), hvor dets spilstruktur udelukkende er af narrativ konsekvens, som det ses på diagrammet herunder, som tager udgangspunkt i en enkelt opgave præsenteret i spillet:



Figur 1 (Lowndes: 2010)

Diagrammet i figur 1 detaljerer de forskellige narrative udfald, der kan opstå i scenariet, hvor spilleren kan vælge en række forskellige måder at håndtere situationen på.

Det interessante ved dette er, at de forskellige valg udelukkende er af narrativ karakter. Spilleren oplever ingen gameplay orienterede konsekvenser i form af forskelligt udstyr, værktøjer til rådighed eller lignende.

Disse typer af valg ville falde ind under den meningsfulde form for valg præsenteret i foregående kapitel, men det er dog vigtigt at understrege, at der er en markant forskel imellem valg, der beror sig på narrativ konsekvens og valg med gameplay fokuseret konsekvens. Denne forskel er med til at belyse de mange facetter, der er indenfor feltet omhandlende valg i spil, samt understrege, at der findes forskellige typer af valg, der er meningsfulde og har en reel indflydelse på spillerens oplevelse i spillet. Modsat det narrative valg, findes det gameplay fokuserede konsekvens valg. Her er der tale om valg, der påvirker gameplayet. Disse valg kan have et sammenspil med det narrative aspekt af spiloplevelsen, men stadig være baseret på, at den konkrete gameplay-oplevelse påvirkes.



Figur 2 – Heavy Rain (Quantic Dream: 2010)

Et eksempel på dette ses i spillet Heavy Rain (Quantic Dream: 2010), hvor spilleren igennem handlinger påvirker udfaldet af tilgængelige gameplay, og i forlængelse heraf også oplever en narrativ konsekvens.

Spillet centrerer sig om Ethan, hvis søn bliver kidnappet af en seriemorder, og Ethan bliver efterfølgende kontaktet af morderen, der sætter ham igennem en række prøvelser. Disse prøvelser indeholder spor om hvor sønnen befinder sig, og i rollen som Ethan må spilleren tage beslutninger om, hvordan disse prøvelser håndteres og opleve konsekvensen af dem. I den pågældende sekvens bliver spilleren præsenteret for muligheden for at indtage et glas med gift, som vil slå spilleren ihjel indenfor en time, men til gengæld vil spilleren få adgang til adressen, hvor sønnen bliver holdt fanget afbilledet ved figur 2.

Spilleren har to valg:

- Indtage giften og få adressen
- Forlade området

Det første valg har en åbenlys narrativ konsekvens, men gameplayet bliver også påvirket, idet at spilleren nu ved, hvor sønnen er, såvel som en tidsbegrænsning på, hvor længe spilleren vil kunne holde sig i live. Begge punkter influerer gameplayet og hvorledes narrativet udspiller sig.

Skulle spilleren vælge at forlade rummet er konsekvensen af dette, at spilleren ikke vil få adgang til viden om sønnens placering, og dette åbner op for nye muligheder i spillets univers, da det nu er op til spilleren at gennemgå tidligere spor, og prøve at finde frem til, hvor sønnen befinder sig uden at få uddelt spor af morderen. Her opstår igen en situation hvor både gameplay og narrativ er influeret af spillerens beslutning. Konsekvensen af disse to valg er altså ikke udelukkende drevet af narrativet, og spilleren vil også blive introduceret for forskellige typer af gameplay afhængig af valget. En modsætning til Dragon Age eksemplet fra før, som udelukkende havde narrative konsekvenser præsenteret for spilleren. I begge tilfælde er der dog stadig tale om et betydningsfuldt valg, da spilleren får reel indflydelse, og muligheden for at påvirke udfaldet af oplevelsen eller muligheder tilgængelig for spilleren.

Målet med overstående afsnit har været at komme nærmere på hvad kernen af et spil er. Da dette er med til at rammesætte fokuspunktet for dette projekt. Idet der skal fokuseres på spillerdreven interaktion i form af valg og konsekvenser, er det nødvendigt at kortlægge, hvad jeg mener er essentielt for et spil. Dette skal ikke ses som en endegyldig definition, men blot mit udgangspunkt for diskursen omkring valg i spil, og dermed projektets primære formål.

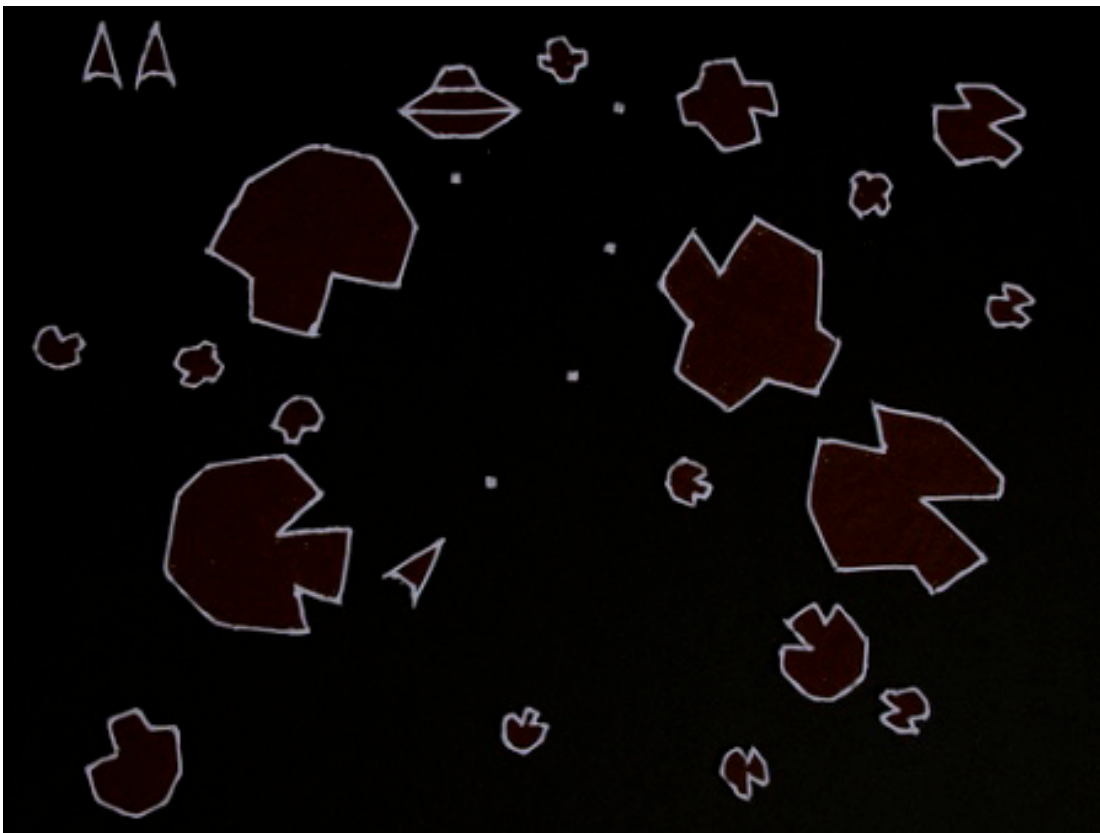
Hvad så med valg, hvad er det?

Dette bringer mig så til et meget interessant spørgsmål: Hvad er et valg så? Hvad er et meningsfuldt valg, og hvornår er det ikke det?

Et valg er utroligt mange ting. Faktisk så er valg et konstant element i ethvert menneskes liv, og det er noget vi gør næsten konstant. Det samme kan optræde i konteksten af spil, og for nogen er valg ligefrem essensen af spil. Tidligere nævnt var Sid Meier's definition på hvad et spil er netop:

“a series of meaningful choices”

Og netop ordet meningsfuldt er interessante i denne definition. For som sagt, så er valg et element, der optræder i alle spil uanset genre eller struktur. Salen og Zimmerman eksemplificerer det formidabelt i deres værk “Rules of Play”, hvor de tager udgangspunkt i spillet Asteroids (Atari: 1979), og dets simple måde at interagere på med blot fem funktioner:



(Asteroids – Atari: 1979)

“Action on the screen is affected through the subtle (and not so subtle!) orchestration of these five controls. As the game progresses, each new moment of choice is a response to the situation onscreen, which is the result of a previous string of action > outcome units. The seamless flow that emerges is one of the reasons why Asteroids is so much fun to play. Rarely are players aware of the hundreds of choices they make each minute as they dodge space rocks and do battle with enemy ships - they perceive only their excitement and participation inside the game”

(Salen & Zimmerman: 2004: 62)

Det interessante ved denne udlægning af hvad et valg er, er den måde hvorpå Salen og Zimmerman inddrager interaktion, og dermed den direkte kontrol en spiller vil have over spillet imens det spilles. Her opstiller de så, at et valg godt kan være noget så basalt som, det at beslutte for sig “højre eller venstre” i en given situation. I deres eksempel med Asteroids er det netop på et så mikroskopisk niveau, at disse valg indtræffer. Her er der tale om meget binære situationer, som i sidste ende ikke påvirker spillet.

For uanset om jeg som spiller skulle vælge at gå til højre eller venstre, så vil spillet stadigvæk være det samme, intet vil ændre sig og spillet vil ikke reagere på min handling. Derfor er Asteroids det jeg vil kalde for et ikke meningsfuldt valg. Ligesom et spil som Call of Duty: Black Ops (Treyarch: 2010), der i en dialog introducerer spilleren for to potentielle muligheder for, at håndtere situationen på. Spilleren kan enten snige sig rundt eller skyde vildt og voldsomt.

Men uanset hvad spilleren vælger, så vil udfaldet af missionen altid være den samme, og intet i spillet bliver påvirket af den handling spilleren træffer. Spillet introducerer en illusion af frihed, der skal få spilleren til at tro, at en situation kan håndteres på helt unikke måder, og give helt unikke muligheder, mens det i virkeligheden forholder sig sådan, at spilleren besat set er tilskuer, og har ingen meningsfuld indflydelse på udfaldet af spillet.

Derimod ville et betydningsfuldt valg være et valg, der er relevant for den overordnede spiloplevelse. Dette betyder, at spillet observerer mine handlinger, og reagerer på dem. Hvis et spil besidder betydningsfulde valg, så er der en konsekvens for disse valg, og det vil blive reflekteret i spillets narrative aspekter, såvel som dets gameplaymæssige struktur, fremfor ikke-betydningsfulde valg, hvor udfaldet altid er det samme uanset hvad jeg vælger at gøre. Et eksempel på et betydningsfuldt valg ses i spillet Vampire: The Masquerade Bloodlines (Troika Games: 2004), da det netop indarbejder mange af de aspekter nævnt ovenover. Spillet registrerer løbende hvordan spilleren interagerer med forskellige personer i miljøet, såvel som hvilke handlinger der udføres, og ud fra det ændrer spillet karakter og attitude mod spilleren. Dette influerer hvordan personer i spillet tiltaler spilleren, hvilke missioner der er tilgængelige og hvilke faktorer der er venlige eller aggressive imod spilleren.

Der er altså en stor forskel imellem et spil, der er fuldkommen lineært og introducerer illusionen af valg, såsom Call of Duty, og spil der præsenterer spilleren for et valg, og at det så efterfølgende faktisk har en reel konsekvens for spilleren, og hvordan spilmiljøet former sig efter dette. Denne distinktion imellem bevidstheden om at træffe et valg og blot interaktion med spillet skaber en interessant opsætning af, hvordan et valg identificeres, og hvordan det kan struktureres i forhold til et spil. Det er med til at rejse spørgsmålet om, hvornår noget er interaktivitet, og hvad det i givet fald betyder.

Forfatter og teoretiker Chris Klug bearbejder emnet interaktivitet, spillerdrevet interaktivitet og historiefortælling i hans værk "Interactive Storytelling for Video Games" (Legowitz & Klug: 2011), og her optræder en ganske interessant udlægning, af hvad der netop kan defineres som interaktivitet, og i forlængelse af det - valg:

"One of the illusions of the interactive age is that great art is not interactive. Okay, so indeed not all art has buttons to click or hyperlinks to follow, but all deep and long-lasting art is participatory in some fashion. Whether it simply evokes an emotion in the viewer or alternatively invites analysis to truly understand the work itself, any art that lasts is multilayered and reveals more upon each repeated examination. To me, this is the very essence of interactivity: the invitation to probe deeper."

(Legowitz & Klug: 2011: 117-118)

Hvad Klug kommer frem til her er ganske interessant. Han beskriver hvordan interaktivitet og deltagelse er vigtig for kunst i den interaktive alder. Han relaterer dette til værende følelser såvel som distanceret analyse af oplevelsen, og begge ting relaterer i høj grad til computerspil der giver spilleren valgfrihed. Idet at et valg, der tvinger spilleren til at have en indre diskurs om hvad der er "korrekt" eller rigtigt at gøre i den givne situation, dermed kan defineres som værende en interaktiv oplevelse.

For at opsummere, så er der indtil nu blevet defineret, hvad der opfattes som værende et spil (computerspil), og der er efterfølgende arbejdet med hvad et valg kan opfattes som på tværs af forskellige teoretikere og spildesignere, der hver især har deres egen opfattelse af hvad et valg er, og hvad dets sammenspil med interaktivitet er. Dette har medført en bredere forståelse for, at valg, og dermed interaktivitet, er et bredt emne indenfor feltet, men samtidig har det også vist, at der ligesom med opfattelsen af hvad et spil er, også er vidt forskellige udlægninger af, hvad der kan kategoriseres som interaktivitet, specielt i konteksten af computerspil. For at præcisere det, og finde frem til en mere relevant udlægning af hvad et valg og interaktivitet er, retter jeg i det følgende afsnit fokus hen imod en af grundlæggerne indenfor feltet omhandlende valg i computerspil.

Warren Spector, og hans tanker omkring valg i spil, og dermed også interaktivitet. Warren Spector er skaberen bag spil som Thief, Ultima VII og ikke mindst Deus Ex. Sidstnævnte er et spil, som hævede Warren Spectors status fra værende respekteret spildesigner til i dag, at anses som værende en af grundlæggerne for det emergente spildesign drevet af spiller-valg.

Definitionen på et valg

“We have to start exploiting what makes us (video games) unique. It’s a moral obligation to make games that couldn’t exist in any other medium. If you’re making stuff that, you know, could exist in another medium, then go work in that other medium. Get out of mine”

(Spector: 2009)

Overstående citat er meget rammende for netop vigtigheden af at arbejde med valg i spil. Spector iscenesætter det, som præciserer vigtigheden af interaktivitet og valg i spil. Næmlig den optimale udnyttelse af mediets potentiale, og dermed også i en meget forsimplet fortolkning, hvad spil bør omhandle. Dog så er denne udtalelse stadig meget generel, og kommer ikke tættere på det, som egentlig skal fokuseres på, nemlig en mere konkret definition af, hvad der udgør et valg. Spector fortsætter dog med at påpege det unikke ved dette medie, og det er med til at kortlægge netop hvad der udgør et valg:

“Games are the first medium, that I know of, that requires participation. If the player doesn’t act, we got nothing. The game ends. You can walk away from a tv-set and be pretty certain that the story is gonna unfold without you. You can put a book down, and be pretty certain that the pages don’t rearrange themselves while you’re not looking.

If a player just puts the controller down, nothing happens. Or the game plays itself, which means you should be working in another medium”

(ibid)

Igen her demonstrerer Spector vigtigheden af reel interaktivitet i forhold til spil, og understreger også, at hvis et spil fokuserer på en interaktionsform, hvor spiller i værste fald ikke behøver at levere nogen reel form for input, så opstår der en situation, hvor spillet ikke længere er interaktivt, og spilleren bliver passiv. Det samme kan også siges, hvis spilleren oplever et lineært forløb, der ikke kan udspille sig på flere forskellige måder. Her bliver spilleren degraderet fra interaktiv deltager til blot at være passiv tilskuer til et forudbestemt scenarie. Spector kommer dog tættere på hvad denne optimale udnyttelse af mediet er, i hans egen definition på valg i spil:

“What we do is we give players tools, we give them tools to discover gameplay, or better, to create gameplay. They create the experience themselves. We provide a context for player action. We set up problems and problem spaces, and then we drop in players and say; “hey, how are you gonna use those tools to solve this problem”

(ibid)

Den definition som Spector her fremlægger støtter godt op omkring min tidligere præsentation af meningsfulde valg, og hvad der differentierer dem fra de ikke meningsfulde af slagsen, da meningsfulde valg netop bør give spilleren friheden til at agere på præcis den måde der ønskes, og dermed støtte op om følelsen af reel interaktion med spillet, som er spillerdreven. Spector fortsætter med at uddybe:

“There are games right now, that does this, and are gamey. It’s real time, it’s not turn based, it’s an experiential thing. Players get to make choices that are significant to them. They make choices that mean something. The game responds, in a way no other medium has been able to do.

Those are choices that they’ve made have real consequences, the choices result in a change to the experience and when we’re at our best - everyone has a unique experience. No two players who played Deus Ex had the exact same experience. No two players who play Spore or The Sims has the same experience. That’s something pretty new on this planet”

(ibid)

Her rammer Spector, så at sige, hovedet på sømmet. Han fremstiller her, hvordan valg i spil netop bør implementeres og præsenteres til spilleren. Samtidig reflekterer det tilbage til den måde, hvorpå vi observerer valg i vores hverdag, hvor vi bliver mødt med problemstillinger, og derfra må bruge vores egen intelligens til at komme frem til en mulig løsning. Samme princip bringer Spector ind i sin definition af, hvad et valg bør være i spilkonteksten, og netop denne tilgang er yderst interessant, da den kan harmonere med de tidligere definitioner af spil.

Spectors definition af valg er med til at vise, hvor dybt det er muligt at gå med denne diskussion. For som det blev fremhævet i de andre eksempler, så er diskussionen omkring valg i spil, og interaktivitet, stadig på et infantilt stadie, og der er plads til en større og mere fokuseret debat om emnet.

Derfor ser jeg det sådan, at det teoretiske felt omkring valg i spil oftest fejler, når det kommer til at bearbejde emnet på en dybere og mere interessant måde end det som Salen & Zimmerman har gjort i deres værk. Warren Spectors arbejde med valg i spil og interaktion markerer sig som værende markant anderledes, da det beror sig på praktisk erfaring og implementering, fremfor det teoretiske ståsted, som resten af materialet kommer fra. Derfor vælger jeg at tage udgangspunkt i Spectors diskurs omkring valg i spil for at have det bedst mulige udgangspunkt for den kommende typeinddeling af valgtyper og implementering. Jeg er nået frem til, at det som definerer valg i spil er, at disse parametre er tilstede i en situation:

- Problemer

Igennem et spilforløb stilles spilleren op imod en rækkeproblemstillinger. Disse kan præsenteres på forskellige måder til spilleren, værende i eksplicit eller implicit form. Fælles er dog, at disse problemer har en eller flere potentielle måder at blive løst på.

- Frihed

Med frihed menes der, at spilleren er i stand til selv at træffe en beslutning, der relaterer til en problemstilling. Spilleren har altså dermed et væld af forskellige muligheder for at kunne håndtere enhver given problemstilling, og dermed er der ikke tale om et lineært forløb eller en lineær problemstruktur, men derimod en struktur, der giver spilleren mulighed for at agere frit indenfor de etablerede rammer, og selv konstruere en løsning på et problem. Dette kan optræde i et større eller mindre omfang.

- Konsekvens

Med konsekvens menes der, at når spilleren har truffet et valg og løst et givent problem, opstår der muligheden for at spilleren kan opleve konsekvensen af dette valg.

Overstående tre parametre ser jeg som de vigtige elementer indenfor definitionen af hvad et valg er. Disse er med til at indramme den ønskede struktur for hvornår noget kan defineres som et valg, og dermed give spilleren mulighed for, at agere indenfor disse rammer, samtidig med, at de har et sammenspil med definitionen af spil.

Forholdet mellem valg og spil

Ordvalget "valg i spil" indikerer, at der eksisterer et forhold imellem valg og spil, og ikke mindst de definitioner, jeg har fremlagt af begge igennem dette kapitel. Der eksisterer et sammenspil, og det faktum at valg og dets parametre er med til, at forstærke oplevelsen af de parametre, der udgør selve spiloplevelsen, skaber et interessant forhold imellem disse to faktorer. Et forhold som vil blive uddybet i et kommende kapitel.

Opsummering

Igennem dette kapitel har der været bearbejdningen, af hvad der bør defineres som værende et spil, og i hvilken kontekst et valg kan optræde i et spil. Til det formål har jeg præsenteret en række forskellige definitioner, og bearbejdet dette materiale til en række parametre, som jeg definerer, som værende de essentielle elementer, der udgør de respektive emner (spil og valg).

Disse definitioner har været nødvendige for, at klarlægge en forståelse af de forskellige fænomener, og dermed også skabe et udgangspunkt for den fremtidige diskurs omkring valg i spil, som vil finde sted i næste kapitel. I dette kommende kapitel vil jeg gennem min metode for kategorisering og typificering af valg i computerspil fremvise en model, der agerer som værktøj til inddeling af spil i en række kategorier og typer bygget til formålet. Dette vil efterfølgende applikeres på en række spil med udgangspunkt i den kreede model for, at demonstrere den i brug.

Kapitel 3 - En model for valg

Fokus for dette kapitel er at tage de teorier og elementer, der er præsenteret i det foregående kapitel, og bruge dem som udgangspunkt for at fremstille en indeksering af de forskellige typer af valg i computerspil. Jeg mener, at en indeksering vil være mest optimal, i form af en model, der viser de forskellige typer af valg, og de virkemidler, der kan gøres brug af, ved hjælp af valg i spil.

Modellen er lavet med henblik på at skabe en række definitioner af de forskellige kategorier indenfor valg i spil, og samtidig visualisere sammenhængen mellem valg, konsekvens og de forskellige måder, hvorpå de kan introduceres for spilleren. Definitionerne fra det forrige afsnit har altså haft til formål at tydeliggøre, hvornår noget er et valg, såvel som hvornår, der er tale om et spil, og dermed også forståelsen for den generelle hensigt med rapporten.

Indeksering af valg

Formålet med denne rapport har været at belyse de forskellige former for valg spilleren bliver stillet overfor i et computerspil, såvel som at fremvise en indeksering af, hvordan disse typer af valg kan kategoriseres og skabe en større indsigt i, hvordan valg implementeres i spil.

For at realisere dette, tages der udgangspunkt i empirisk bearbejdning af en række udvalgte computerspil. Kriterierne for udvælgelsen af disse spil har været at inddrage det bredest mulige udvalg af genre, såvel som udgivelsesår for at give den størst mulige indsigt i mediet og ved hjælp af et bredt udvalg af spil, vise at kategoriseringen og typificering kan lade sig gøre på et bredt spektrum af titler.

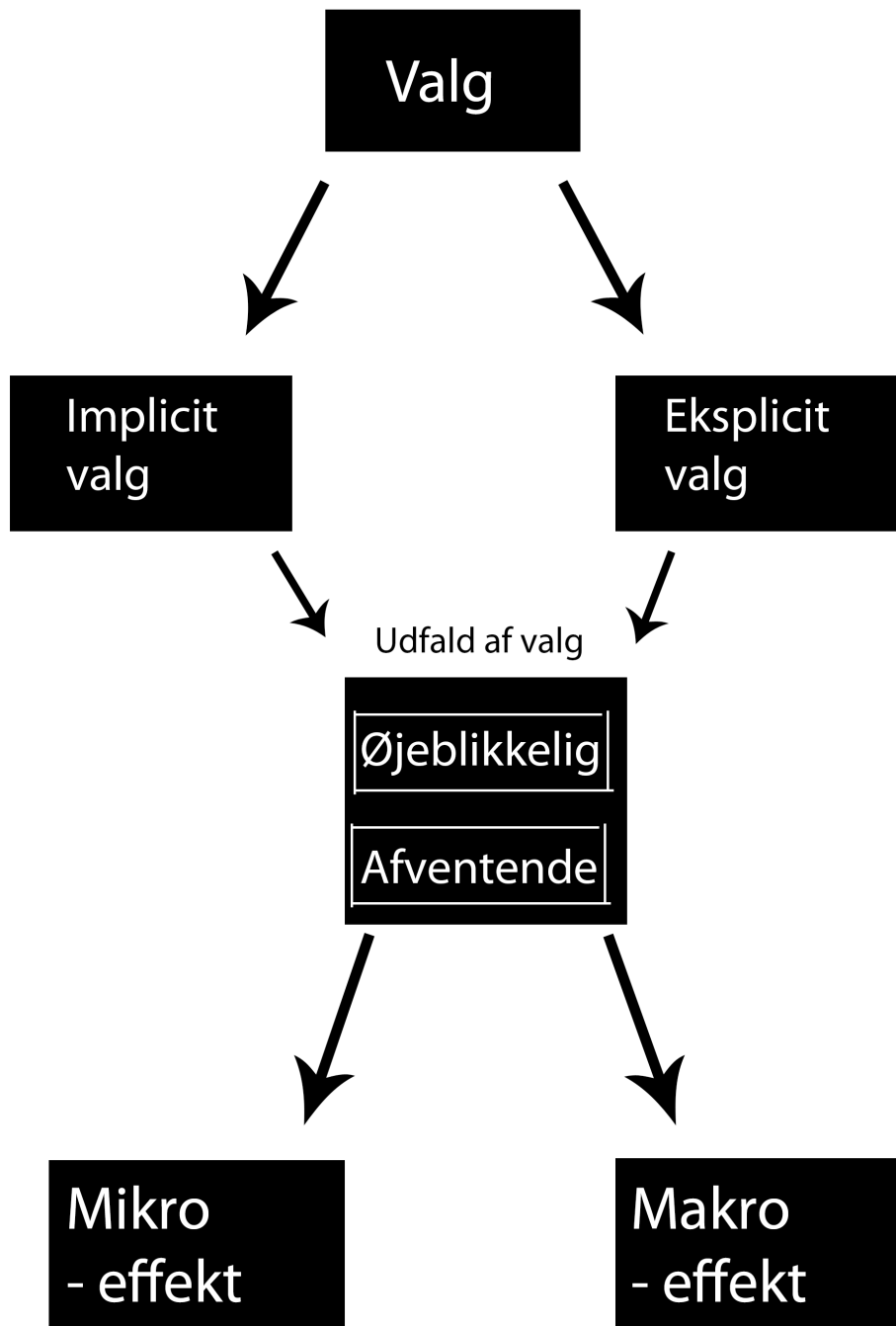
Igennem dette kapitel vil jeg trinvis gå igennem modellens stadier, bruge empiriske eksempler på hvorledes modellen kan bruges til, at påpege hvilke funktioner såvel som virkemidler det pågældende scenarie gør brug af. Målet med denne model er at skabe et overblik over de forskellige former for valg, der kan indtræffe i et computerspil, og dermed introducere et værktøj, der gør det muligt at indramme de forskellige valg et spil kan gøre brug af, og give en platform til bedre analytisk tilgang til netop denne type af computerspil.

Præsentation af modellen

Modellen er som før nævnt bearbejdet ud fra indsamling af en række udvalgte spil, hvor fokus for den har været at overskueliggøre de typer af valg, der findes, og derved skabe en række arketyper, fundet i disse spil, som kan repræsentere den bestemte type af valg.

Modellen i dens helhed er som følger:

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Modellens opbygning vil nu blive gennemgået trinvis, med definitioner af de enkelte segmenter af modellen, som vil blive understøttet af en række eksempler. Slutteligt vil modellen blive brugt som helhed i to eksempler for at vise modellen i brug.

Teori og modellens formål

Modellen er blevet konstrueret ud fra det teoretiske grundlag præsenteret i foregående kapitel. Der er først og fremmest taget udgangspunkt i den diskurs præsenteret i Kapitel 2 omhandlende forholdet mellem valg og spil. Fastslået i kapitel 2 var min egen definition af et spil som værende:

A game is a system of challenges in a simulated environment, defined by a artificial conflict framed by rules which players have to act within, which results in a outcome and end of conflict.

Denne definition af et spil er fokuseret på elementet omhandlende udfordring, og det faktum at spilleren præsenteres for disse i en sammenkædet sekvens, hvor spillerens interaktion indenfor disse udfordringer influerer udfaldet af den konflikt, der er omdrejningspunktet for selve spillet.

Dette er med andre ord et valg, som spilleren træffer igennem spillet. Der er dog ikke nødvendigvis tale om et meningsfuldt valg, i form af valg der har indflydelse på spillets narrativ eller gameplay. Derfor favner min definition af spil bredt, og tillader alle typer af valg, værende valg der påvirker et spils narrativ, gameplay enten separat eller samlet, såvel som spil hvor valg blot er til stede for at introducere en illusion af handlekraft og frihed.

Dette er reflekteret i modellen ved, at de enkelte valg kan kategoriseres som værende enten en type af valg der har en effekt på spiloplevelsen, eller spil hvor effekten er minimal og blot til stede for at opbygge en illusion af en spilverden, der kan reagere på brugerens opførsel. Dette er kategoriseret i modellen som mikro og makro-effekt.

De to resterende områder af modellen, der fokuserer henholdsvis på om hvorvidt valget er af implicit eller eksplicit karakter, samt om udfald er afventende eller øjeblikkeligt er affødt af teoriafsnittet der diskuterer valg i computerspil, og dets forskellige definitioner fra teoretikere.

For at begrunde den opdeling modellen bruger tages der udgangspunkt i et citat fra Warren Spector omhandlende hans opfattelse af, hvordan valg i spil bør tage sig ud:

" We set up problems and problem spaces, and then we drop in players and say; "hey, how are you gonna use those tools to solve this problem".

(Spector: 2009)

Det Spector her understreger i sin udlægning af valg er, den måde hvorpå han forlanger at spilleren selv løser et problem på. Spector bruger i dette hypotetiske eksempel ikke nogen form for kommunikation direkte til spilleren om, at der her er et problem der skal løses. Dermed er det valg spilleren træffer et valg der ikke er kommunikeret til spilleren, men derimod et valg, og løsning, spilleren selv finder frem til.

Dette fremtræder i modellen som værende den form for valg, der kaldes for implicit-valg idet at spillet ikke har en direkte dialog med spilleren om, at der nu er en situation hvor spilleren skal træffe et valg og dette valg vil have indflydelse på spiloplevelsen fremadrettet. Modellen inkorporer også den direkte modsætning i form af det eksplicite-valg, altså valg som netop skaber en direkte dialog mellem spiller og spillet for at kommunikere tilgængelige muligheder, og at disse påvirker spillet.

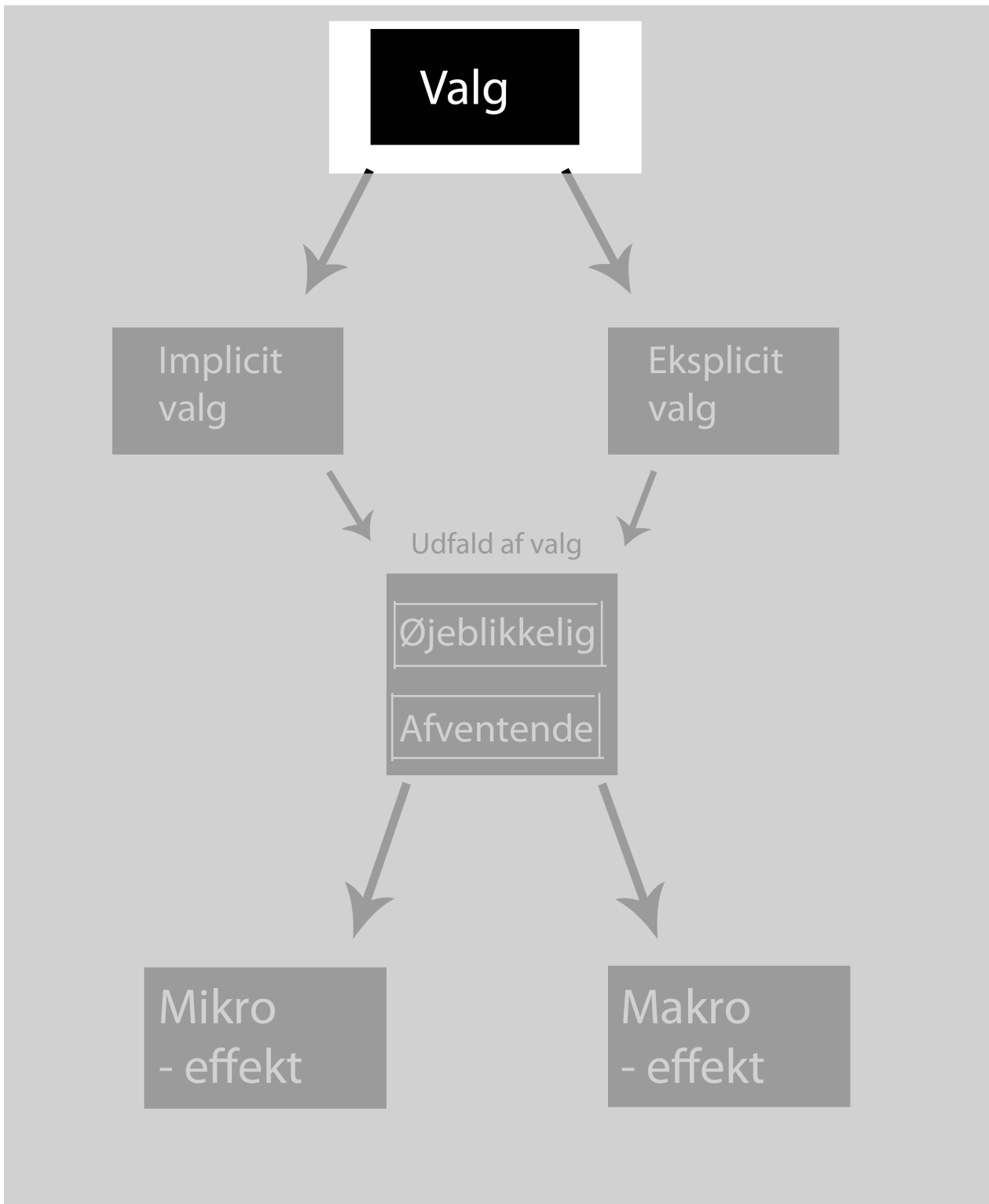
Udover valg-typen og effekten af det valg er der et tredje led i modellen, der binder valg og effekt sammen. Dette er kategoriseret som udfald. Inddragelsen af udfald er baseret på tanken om, at efter spilleren har truffet et valg vil der udspille sig en konsekvens af dette valg, og hvornår dette udfald indtræffer, påvirker spiloplevelsen, såvel som spillerens opfattelse af det valg spilleren har truffet. Der arbejdes i modellen med to principper af udfald: Afventende og øjeblikkelig.

Disse to former for udfald taler udelukkende om hvornår effekten af det valg spilleren har truffet træder i kraft i spiloplevelsen, og kommenterer ikke på om hvorvidt det har en reel indflydelse på spillet eller på anden vis substansen i spillet. Inddragelsen af dette bindeled mellem valg og effekt er inddraget fordi det sætter en tidsramme for valget, og er med til at give en dybere indsigt i hvordan valget er implementeret i den enkelte spiloplevelse på tværs af hele spillet, og ikke blot det enkelte spilscenarie, hvor valget indtræffer.

Denne korte gennemgang af modellen og hvordan teorien fra forrige kapitel har influeret modellen, har haft til formål at vise at modellen udspringer af disse teoretiske observationer, såvel som egen empirisk erfaring og begge dele har haft indflydelse på udformningen af modellen. Der vil efterfølgende nu blive lavet en trinvis gennemgang af modellens forskellige segmenter med dertilhørende empiriske eksempler og definition af selvsamme.

Valg - Hvad er det?

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Modellens startpunkt er ved præsentationen af et valg. Et valg er defineret ud fra de parametre fastslået i foregående kapitel, som var:

- **Problemer**
- **Frihed**
- **Konsekvens**

Er disse til stede, og er spillet konstrueret til, at præsentere dette som et valg for spilleren, er der altså tale om en valg situation, hvorfra modellen tager sin start og typen af valg efterfølgende kan defineres. Dertil også udlægningen fra Warren Spector omhandlende hvad der i hans optik udgøre de essentielle funktioner i et valg:

“What we do is we give players tools, we give them tools to discover gameplay, or better, to create gameplay. They create the experience themselves. We provide a context for player action. We set up problems and problem spaces, and then we drop in players and say; “hey, how are you gonna use those tools to solve this problem”.

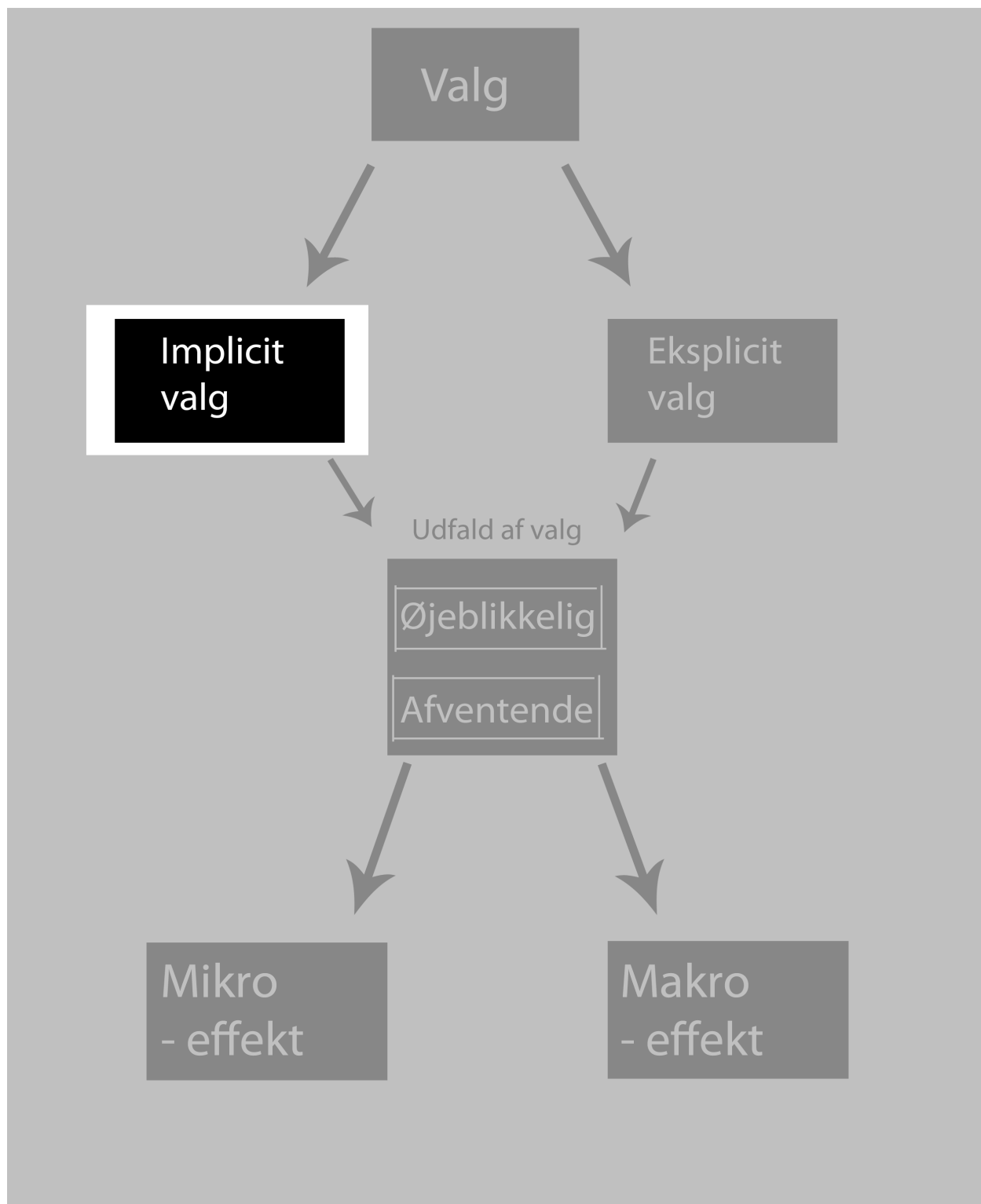
(Spector: 2009)

Ud fra de tre parametre opstillet, definitionen på valg og bearbejdelsen af emnet tidligere i rapporten er der dannet et grundlag for, hvad der konkret udgør et valg i et spil. Et eksempel på et valg blev præsenteret i foregående kapitel, med eksempler fra Uncharted-serien, og der refereres derfor tilbage til disse for eksempler på hvordan et valg kan udformes.

Med denne opsummering af valg i computer fortsættes der nu med, at bearbejde de to former for valg, der er blevet identificeret igennem det empiriske materiale, og de vil blive præsenteret hver for sig med dertilhørende eksempler.

Implicit valg

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Det implicitte valg er en af to måder, hvorpå et valg kan præsenteres for spilleren på, i løbet af aktiv deltagelse i spillet. Den anden er det eksplicitte valg, og vil bearbejdes senere.

Det implicitte valg kendetegnes ved, at valgmulighederne præsenteres usagt til spilleren. Specifikt ment som, at spillet ikke gør brug af direkte dialog til spilleren igennem tekst eller samtaler med spillerens karakter og andre personer i spillet. Dermed usagt i den forstand, at en første gangs spiller ikke kan have nogen mulighed for, at vide at der her er tale om et valg, og dermed fremstår situationen implicit fra spillerens perspektiv.

For at tydeliggøre, hvordan det implicitte valg fremtræder i spil, vil jeg nu gennemgå tre eksempler fra spil, hvor jeg først vil give en kontekst for scenariet, der udspiller sig i spillet, og efterfølgende udpensle potentielle valg spilleren har, og hvordan disse er implicitte.

Eksempel 1 - Deus Ex

Kontekst



Figur 3 – Deus Ex (Ion Storm: 1997)

Deus Ex er blandt de spil, som har pioneret brugen af det implicitte valg, og valg i al almindelighed, og derfor er det også ganske naturligt at starte ved dette spil.

I spillets tredje akt, møder J.C. Denton (spillerens karakter) sin bror, Paul Denton, i en lejlighed. Her får spilleren forklaret, at Paul bliver jagtet af regeringen, og derfor ikke har meget tid tilbage til, at give J.C. nogle plot-relaterede informationer (Figur 3). Efter denne information er givet i en samtale, høres der i baggrunden, at agenter står udenfor døren til lejligheden, og truer med at sparke døren ind. Paul beder derfor J.C om at flygte ud af vinduet, og komme væk, før de også kan fange J.C.

Spilleren har nu et tidsrum på ti sekunder til at forlade lejligheden gennem vinduet.

Valget

Som udgangspunkt gives der indtryk af, at der kun er en valg mulighed i dette scenarie. Spilleren hopper ud af vinduet, og hører efterfølgende lydeffekter, der indikerer at døren bliver sparket ind og en række pistolskud høres blive affyret, samtidig med at en dialog bliver initieret mellem spilleren og en tredje part, der bekræfter at Paul er blevet slået ihjel.

Dog er der her et strålende eksempel på, hvordan et implicit-valg introduceres til spilleren. Efter samtalen med Paul er slut, har spilleren et kort tidsrum til, at bevæge sig hen til vinduet og ud af det. Der er dog en anden mulighed, der aldrig bliver kommunikeret til spilleren - muligheden for at blive i lejligheden og slås. Skulle spilleren vælge at blive i lejligheden kommer agenter fra regeringen ind af døren, og spilleren skal nu slås mod dem. Resultatet er at Paul ikke dør, og dette får efterfølgende en effekt på spillets narrativ (Figur 4).



Figur 4 (Ion Storm: 2000)

Det interessante er dog her, at spillet ikke eksplicit kommunikerer det valg spilleren har mulighed for at tage - at blive i lejligheden. I stedet er dette usagt og en løsning på situationen, som spilleren selv skal beslutte sig for at opdage.

Brugen af implicit valg i dette eksempel giver spilleren en illusion af direkte kontrol over spillet. Spilleren vælger aktivt, at gå imod den ordre, som spillet giver spilleren, og dermed prøver spilleren at finde grænsen for, hvordan spillets rammer og regler er bygget op. Dette skaber som sagt en illusion af frihed, og råderum indenfor spillets miljø, hvor spillet kan tage højde for, at spilleren vælger at blive i lejligheden. Bliver spilleren i lejligheden reagerer spillet på dette. Paul er efterfølgende bevidst om, at dette er sket, og der er konstrueret dialog til dette tilfælde. Ligeledes reagerer andre personer i spillet også på den beslutning spilleren tog. Det er dog en usagt og implicit mulighed for at spilleren.

Eksempel 2 - Halo 3

Kontekst

Halo-serien (Bungie Studios: 2001-2010, Microsoft Game Studios/343 Industries: 2012) er blevet kendt for dens tilgang til sandkasse gameplay, som er kendetegnet ved at have spilleren agere indenfor et stort spilområde, hvor det er muligt at tage forskellige taktiske beslutninger. Dets inkluderer hvilken rækkefølge fjenderne skal angribes på, hvilke våben der skal bruges og navigering af spilmiljøet.

Denne sandkasse tilgang til gameplay åbner op for en masse valg, der skal træffes i den pågældende situation. I dette eksempel tages der udgangspunkt i banen "Highground" (Figur 5).



Figur 5 (Bungie Studios: 2008)

Spilleren starter scenariet ved stranden, markeret som nummer 1. Herfra har spilleren en række muligheder for at avancere op til målet i form af nummer 15. Jævnfør Figur 5.

Valget

Scenariet præsenterer hverken et eller flere valg til spilleren. Derimod præsenteres et slut mål i form af, at nå frem til punkt 15. Derfra er spilleren frit stillet til, at bevæge sig igennem spilmiljøet på måde, der tiltaler spilleren mest muligt. Dermed bliver de forskellige former for valg, der er til rådighed for spilleren, præsenteret i en usagt form, der åbner op for frihed til at håndtere situationen på den måde spilleren selv ønsker det.

Spilleren kunne vælge at gå via punkt 10 og videre til punkt 4, hvor en riffel er placeret. Herfra kan spilleren angribe fjenderne uden at komme i nærkamp. Alternativt kan spilleren vælge at gå via punkt 8 og bevæge sig i retningen af 12, for at tage en mere direkte konfrontation med fjenderne placeret i scenariet. Spilleren har også muligheden for, at kombinere disse tilgange, og dermed få adgang til et større råderum af valg muligheder. Ingen af disse muligheder bliver kommunikeret til

spilleren. De eksisterer alle sammen indenfor scenariets rammer, men forbliver implicite.

Det interessante ved måden, hvorpå Halo forholder sig til valg er, at ingen af disse valg spilleren tager i denne sandkasse vil have nogen indflydelse på spillets narrativ eller gameplay. Historien vil stadig udspille sig på samme måde, uanset hvordan scenariet bearbejdes, med den klausul at spilleren vel og mærke når til punkt 15 på banen. Dog så eksisterer der friheden til, at spilleren kan foretage sig et valg i denne aflukkede sandkasse, og dermed opstår der meningsfulde valg indenfor denne kontekst. Disse valg giver spilleren magten og friheden til at håndtere et scenarie på den måde, som spilleren føler er bedst. Friheden der opstår her, giver hver enkelt spiller en potentielt unik oplevelse, og dermed er valget ganske meningsfuldt.

Eksempel 3 - Singularity

Kontekst

Singularity (Raven: 2009) omhandler potentialet for at rejse tilbage i tiden, og påvirke begivenheder og deres udfald. Spillet er primært lineært, og byder ikke op til valg eller indflydelse på spillets udfald. Dette ændres i slutningen af spillet, da spilleren bliver konfronteret af to personer (en forsker og en general), der igennem spillets narrativ har været i dialog med spilleren og er ledere af hver deres faktion. Begge ønsker den teknologi spilleren besidder, som gør det muligt at rejse i tid og rum. Ingen af dem vil dele teknologien, og spilleren er derfor sat overfor et konkret valg om at eliminere den ene af de to, og alliere sig med den anden illustreret i figur 6.



Figur 6 (Singularity: 2009)

Valget

Spilleren har her fået kommunikeret to mulige valg:

- Dræb Generalen og red forskeren
- Dræb forskeren og red generalen

Afhængigt af hvad spilleren gør, udløser det to forskellige slutsekvenser umiddelbart efter handlingen. Dette er de to eksplicite valg spilleren kan tage i dette scenarie. Spillet har dog også et tredje, implicit valg, som inkluderer muligheden for, at dræbe begge personer, og dermed beholde teknologien. Sker dette vil spilleren få en tredje slutning på spillet. Dette valg bliver ikke kommunikeret til spillerne på noget tidspunkt, og skaber derfor illusionen af råderum indenfor spillets univers, idet spilleren går imod den struktur spillet netop dikterede i form af de to konkrete valg, og påfører et tredje, som ikke er kommunikeret til spilleren.

Valget påvirker som sagt kun afslutningen af spillet, der følger lige efter begivenheden. Derfor er det et betydningsfuldt valg, da det spilleren beslutter sig for, automatisk afskærmer muligheden for at undersøge alternativerne til situationen.

Kendetegn for det implicite valg

Igennem disse tre eksempler er det blevet demonstreret, hvordan et implicit valg kan optræde i forskellige spil, der spænder fra lineær og uden indflydelse størstedelen af tiden (Singularity) til spil, hvor valg spiller en stor rolle i den generelle spiloplevelse (Deus Ex). Fælles for dem alle er dog netop, at de besidder det implicite valg, og alle har forskellige måder hvorpå det kommer til udtryk igennem spillet. Ud fra disse eksempler er det muligt at fremlægge en række karakteristika over, hvad det indebærer, at et valg er implicit:

- Løsninger på en situation/problem er implicit
- Spillet er konstrueret til, at kunne reagere på disse valg, og dermed ikke udnyttelse af fejl i systemet
- Løsningen har til formål at give spilleren indtryk af, at have fundet løsningen selv

Det implicite valg er overordnet ganske interessant. Idet det befinder sig i den naturligt modsatte ende af det eksplicite valg, og det derfor er en mere subtil måde, at kommunikere design af spillet til spilleren på, og det skaber i sig selv en stor række udfordringer for kreatøren af et spil, et emne der ikke vil blive diskuteret her.

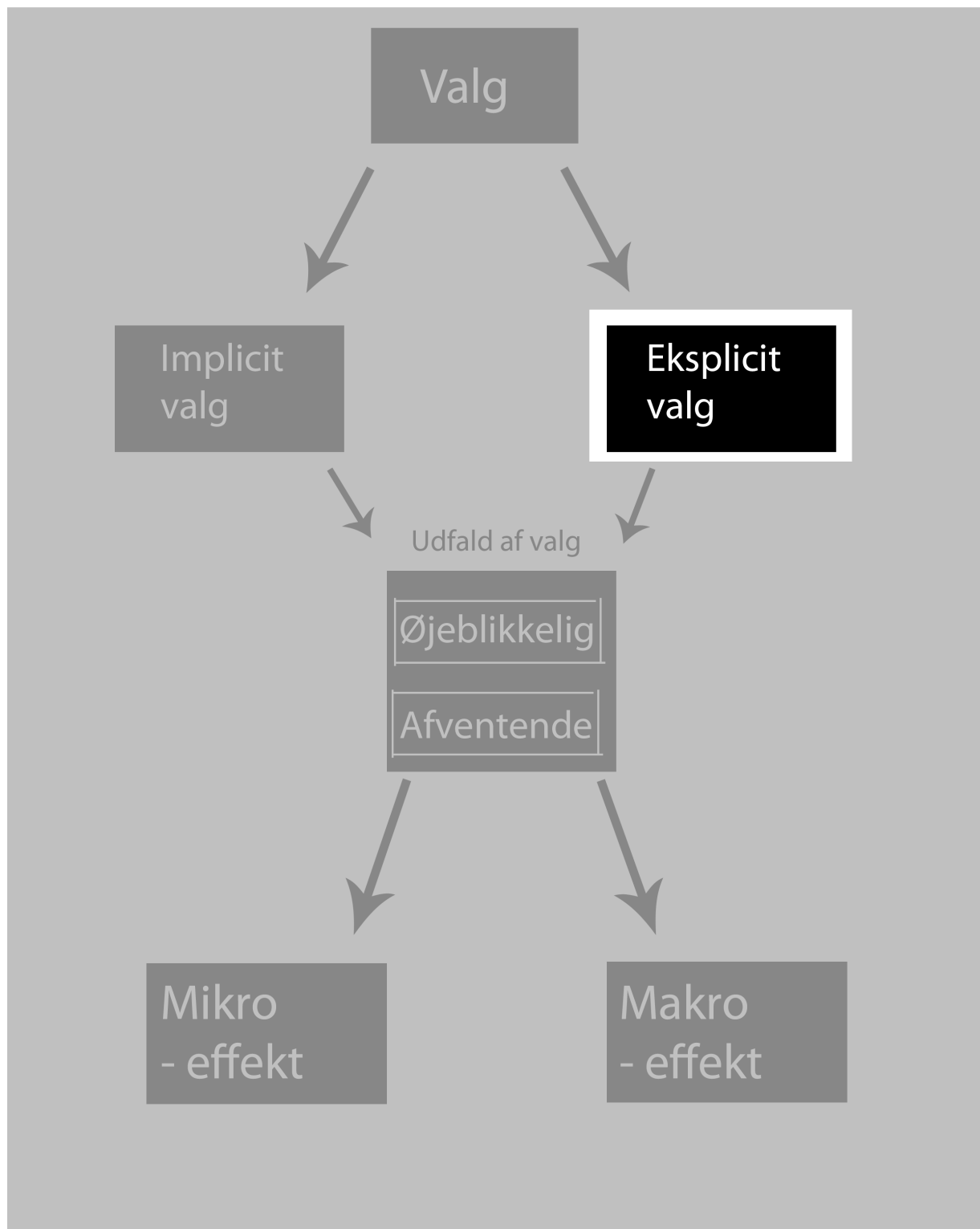
Målet med det implicite valg er ofte, at belønne spilleren for, at tænke udenfor de etablerede rammer af spillet, og belønne spilleren ved at kunne reagere på denne tankegang ved at have indhold, der er produceret til netop at kunne reagere på det.

Andre spil tager udgangspunkt i, at spilleren ingen information skal have, såsom Demons Souls (Team Souls: 2010) der lader alle valg i spillet være implicite, uden at opstille nogen form for situation, hvor en ordre kan ignoreres. I stedet er hele spillet bygget op om, at frigøre spilleren fra denne struktur, og i stedet lade spilleren træffe egne beslutninger, og foretag de valg, der findes frem til.

I den modsatte ende af spektrummet findes det eksplicite valg, som er bearbejdet i det følgende segment:

Eksplicit valg

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Modsat det implicitte valg findes det eksplicitte valg. Denne form for valg tager udgangspunkt i, at kommunikerer til spilleren, at der nu skal træffes et valg gennem dialog og tekst, der er direkte kommunikation til spilleren. Denne kommunikation har til formål, at kortlægge overfor spilleren hvilke tilgængelige valg der er.

I modsætningen til det implicitte valg, er der her ingen skjulte løsninger på et problem, eller på anden vis muligheder for, at spilleren ikke kan tage stilling til valget. Det eksplicitte valg har nogle elementer tilfælles med det implicitte valg: Begge er situeret i konteksten af at problemet/situationen skal forløses før videre progression i spillet kan forekomme.

Eksempel 1 - The Witcher

Kontekst

The Witcher foregår i middelalderlignende omgivelser, hvor hovedpersonen Geralt er en såkaldt Witcher, et folkefærd der specialiserer sig i bekæmpelsen af det overnaturlige. Det udvalgte scenarie fra spillet foregår i en Witcher træningslejr, som er under angreb af en række tyve og troldmænd.

Under dette angreb er der to steder, der er under angreb samtidig. I en dialog med lederen af træningslejeren, bliver spilleren gjort opmærksom på disse to steder, og det faktum at der kun er nok ressourcer til, at beskytte det ene af de to steder:

- Biblioteket hvor træningsbøger og Witcher hemmeligheder befinder sig
- Porten til gården, som holder størstedelen af fjenden ude

Afbilledet på figur 7.



Figur 7 (CDprojektRed - 2007)

Valget

Måden hvorpå valget i The Witcher bliver præsenteret er gennem en samtale med spillerens mentor. I slutningen af samtalen får spilleren stillet valget om hvorvidt man vil hjælpe i gården eller forsøge at stoppe tyvene ved biblioteket. Valget er eksplicit i natur, da det bliver kortlagt tydeligt overfor spilleren, at der nu er to muligheder tilgængelig, og spilleren er nødt til at træffe en beslutning.

Valget foregår som sagt i en samtale, og kan derfor ikke ignoreres, da kontrollen af spillerens karakter fratages idet samtalen påbegyndes og gives først tilbage ved afslutningen af den. Det eneste spilleren har kontrol over på dette tidspunkt er hvilket valg, der skal træffes. Det er her interessant at bemærke, at spillet ikke tillader yderligere progression i spillet, før spilleren har besluttet sig for at vælge, og spilleren kan heller ikke forlade samtalen og returnere til valget på senere tidspunkt. Spilleren er altså fanget indtil der tages en beslutning, og den eksplicite natur af valget er med til at cementere nødvendigheden af, at valget træffes igennem denne dialog.

Eksempel 2 - Grand Theft Auto IV

Kontekst

Grand Theft Auto IV fortæller historien om immigranten Nico Bellic, der bliver hevet ned i underverdens vold og magt gennem hans fortid i østblokken. I løbet af spillets narrativ opbygger Nico et forhold til to personer kaldet Dwayne Forge og Trey Stewart, der begge er kokain handlere i spillets univers.

På et tidspunkt får spilleren tildelt en mission, som omhandler at Trey vil have Dwayne død, hvilket spilleren bliver hyret til at gøre. Imens spilleren kører hen til Dwaynes lejlighed for, at dræbe ham, bliver spilleren ringet op af selvsamme person, der fortæller at han har hørt, at Trey vil have ham dræbt, og han nu vil have spilleren til at dræbe Trey.



Figur 8 (Rockstar North - 2009)

Valget

Valget der bliver præsenteret for spilleren står altså mellem Dwayne og Trey. Igen her bliver valget kommunikeret eksplicit til spilleren gennem både tekst direkte på skærmen afbilledet ved figur 8, men også gennem dialog på tværs af personerne i spillet. Valget der skal foretages hæmmer også yderligere progression i spillets narrativ, såvel som gør det umuligt for spilleren at engagere sig i andre aktiviteter i spillet. Spilleren har dog friheden til, at navigere rundt i spillets verden alt imens beslutningen træffes, og derfor er den hæmmede progression kun på reflekteret på spillets narrativ og gameplay, idet at spilleren stadig har hele spilarealet til rådighed.

Det interessante ved dette eksplicite valg er, hvordan det materialiserer sig igennem konteksten af spilarealet. Idet at spillerens karakter skal bevæge sig hen til den pågældende lejlighed, og ikke som i det foregående eksempel blot skal vælge en af to mulige linjer af tekst, skabes der en visuel respons for det valg spilleren vælger. Ligeledes oplever spilleren, at selvom valget er eksplicit, og videre progression i spillet hæmmede, så opstår der illusionen af frihed til stadig at kunne bevæge sig hvorhen man ønsker i spilarealet.

Eksempel 3 - Fable III

Kontekst

Fable 3 udspiller sig i et victoriansk England under den industrielle revolution, spilleren er en del af den royale familie, hvor bror er regent. Efter en række konfrontationer med broderen, bliver spilleren overmandet af slottets vagter, og kastet ind i tronsalen, hvor spilleren bliver udsat for et valg: Broderen vil henrette enten spillerens barndomskæreste eller en række mennesker fra pøblen. Spilleren har nu et minut til at træffe valget, og hvis det ikke gøres indenfor den afsatte tidsgrænse vil begge parter blive henrettet.

Valget

Valget spilleren præsenteres for i Fable 3 er ganske interessant, først og fremmest er det af den eksplicite natur, idet at spilleren meget tydeligt får klarlagt valgmulighederne gennem dialog i spillet, mens tekst på skærmen viser, at spilleren kan træffe beslutningen ved at trykke på henholdsvis A eller B, afhængig af ønsket beslutning afbilledet ved figur 9.



Figur 9 (Lionhead Studios: 2010)

Præsentationen af valget er som sagt eksplicit, og samtidig introduceres et tidspres, der tvinger spilleren til at tage et valg indenfor en kort tidsramme. Spillet bruger dette virkemiddel til, at skabe en situation hvori spilleren er under konstant pres og nødsaget til at tage en beslutning.

Efter at broderen har holdt sin tale, og lader spilleren beslutte sig, sker der dog noget ganske interessant.

Kombinationen af et eksplicit valg såvel som en tidsbegrænsning skaber en situation som er markant anderledes end de to andre typer af eksplicite valg. Dette er den eneste af de tre, hvor spilleren er begrænset i betænkningstid, samtidig har spilleren ikke mulighed for, at bevæge sig væk fra situationen. Modsat de to andre vil spillet dog avancere i dets narrativ, hvis spilleren vælger ikke at tage et valg, da spillet i dette tilfælde vil udløse den tredje beslutning i form af begge parter bliver henrettet.

Kendetegn for det eksplicite valg

Igennem disse tre eksempler er der blevet demonstreret forskellige former for hvordan det eksplicite valg kan blive præsenteret i computerspil. De tre typer af valg er alle eksplicite, men hvordan de efterfølgende håndterer udformningen af valget og præsentationen af det er ganske forskellig, og det åbner op for et spektrum af måder hvorpå det eksplicite valg kan eksistere indenfor computerspil. Ud fra de foregående eksempler er det muligt at opstille et sæt af karakteristika som definerer, hvad der udgør et eksplicit valg:

- Spilleren bliver gjort opmærksom på, at der skal træffes et valg. Enten gennem dialog eller tekst.
- Det eksplicite valg har til formål at introducere refleksion hos spilleren
- Det eksplicite valg tillader ikke andre løsninger end dem der præsenteres eksplicit for spilleren

Det eksplicitte valg er som modsætningen til det implicitte valg et interessant område indenfor valg i computerspil. Idet at der her bliver forklaret eksplicit og direkte til spilleren, at der er tale om et decideret valg. Modsat det implicitte valg, hvor det ikke bliver artikulert til spilleren, at der kan træffes et valg. Ud af dette kan der affødes en diskussion om hvorvidt det implicitte valg derfor overhovedet er et valg, idet at det i situationen aldrig bliver defineret som et valg af spillet, og i stedet blot håndteret som en af flere mulige måder, at håndtere en situation på. Mens det eksplicitte valg tydeligt kommunikerer til spilleren, at der her er tale om en enten eller situation.

Denne subjektivitet om hvornår der er tale om et valg er et interessant emne, og om hvorvidt det hele beror sig på subjektivitet og semantik er en diskussion, der ikke vil findes i denne rapport, er det et emne der vil kunne diskuteres yderligere i fremtiden. Med både det eksplicitte og implicitte valg defineret og detaljeret, vil der nu fokuseres på det næste skridt i modellen, som fokuserer på udfaldet, og derfor konsekvensen, af det valg der er truffet. Der tages her ikke højde for om hvorvidt valget der er truffet er af eksplicit eller implicit natur, da det i konteksten af udfald er irrelevant.

I bearbejdningen og defineringen af udfald arbejdes der med to principper. Det øjeblikkelige udfald og det afventende udfald. Begge vil blive behandlet individuelt og vil bruge nye eksempler, såvel som videreføring af eksisterende eksempler fra afsnittet omkring typer af valg, for at demonstrere deres udfald og kategorisering af disse.

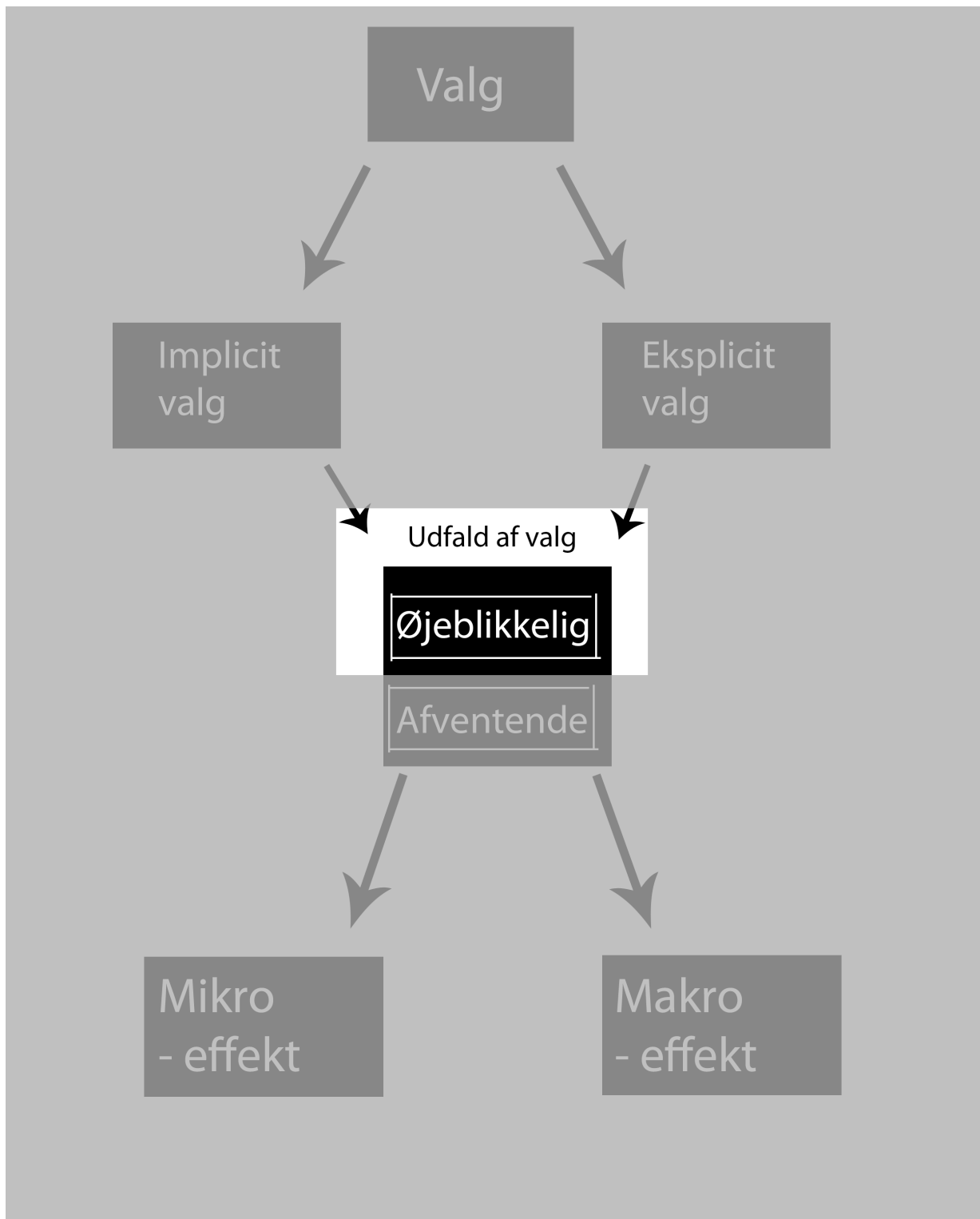
Udfald af valg - forklaring

Dette afsnit giver en kort introduktion til emnet udfald, som i modellen er opdelt i henholdsvis øjeblikkeligt og afventende udfald.

Med udfald er der her tale om konsekvensen af det valg spilleren har truffet og tidshorizonten for hvornår dette valg optræder i spillet. Deraf skellen mellem øjeblikkelig og afventende. Der tages ikke højde for om hvorvidt dette udfald er affødt af et eksplicit eller implicit valg, og der inddrages ej heller den indflydelse udfaldet har på selve spiloplevelsen. Dette vil blive berørt i næste trin af modellen.

Øjeblikkeligt udfald

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Det øjeblikkelige udfald er en af to måder hvorpå et valg kan udspille sig indenfor spillets rammer. Med det øjeblikkelige udfald menes der, at konsekvensen af det valg spilleren har truffet har en øjeblikkelig, her og nu, konsekvens overfor spilleren. Tidsrammen for hvornår et udfald ikke længere er øjeblikkelig er i en overordnet grad subjektivt, idet at det er op til den individuelle at definere hvornår der ikke længere er tale om, at udfaldet er øjeblikkeligt.

Dette er også afhængigt af det individuelle spil, og hvorledes det enkelte spil håndterer tid, i forhold til valg og udfald af disse valg.

I forbindelse med denne rapport og defineringen af disse termer, bliver der taget udgangspunkt i en tidsramme, der spænder fra 30 minutters real-tid (modsat spil-tid der er udefinerbar) efter beslutningen er taget i spillet. Alternativt gøres der brug af den opdeling et spil vil have i form af baner eller kapitel. Hvad end del der kommer først efter valget er truffet.

Til at illustrere hvordan et øjeblikkeligt udfald kan indtræffe i et spil vil der fremvises tre eksempler. Ved hvert eksempel vil der først være introduktion af konteksten for scenariet, og efterfølgende en forklaring af det truffe valg og det efterfølgende udfald.

Eksempel 1 - Bastion

Kontekst

Bastion (SuperGiant Games: 2011) er action-rollespil, der placerer spilleren i en post-apokalyptisk verden, hvor det er spillerens opgave at genopbygge den sidste bastion for menneskeheden sammen med andre overlevende. Gennem spillet møder spilleren diverse overlevende personer, og til sidst i spillet bliver der introduceret et valg til spilleren, der giver mulighed for at skruer tiden tilbage til før den apokalyptiske begivenhed (figur 10) eller spilleren kan rejse væk og leve videre i den post-apokalyptiske verden (figur 11)



Figur 10 (SuperGiant Games: 2011)



Figur 11 (SuperGiant Games: 2011)

Valg og udfald

Valget spilleren sættes overfor i Bastion er af den eksplicitte natur, idet at det præsenteres direkte foran spilleren gennem tekst på skærmen, og spilleren kan ikke foretage yderligere progression i spillet før der er truffet et valg. Udfaldet af valget bliver også artikuleret til spilleren igennem selvsamme tekst, som visuelt kædes sammen med de to tilgængelige valgmuligheder spilleren har.

Det der gør udfaldet af valget øjeblikkeligt er, at efter spilleren har truffet sit valg vil der umiddelbart efterfølgende udspille sig en sekvens, der er tilsvarende det valg spilleren har truffet – evakuering eller restoration. Dette udmunder sig i en ikke interaktiv slutsekvens, hvor udfaldet sker.

Udfaldet af valget er derfor øjeblikkeligt for spilleren, da den udspiller sig med det samme, og efter valget er truffet kan spilleren ikke tage beslutningen om.

Eksempel 2 – The Witcher

Kontekst

Dette eksempel fra The Witcher tager udgangspunkt i udfaldet af det eksplicitte valg fra forrige afsnit om selvsamme emne. Spilleren er mødt med valget om enten at bevæge sig mod biblioteket eller bevæge sig til gården.

Valg og udfald

Valget spilleren er sat overfor er, som før nævnt, explicit af natur og måden hvorpå det kommunikerer til spilleren har meget til fælles med det foregående eksempel omhandlende

Bastion.

Begge fastholder spilleren indtil en beslutningen er truffet og yderligere progression i spillet er ikke muligt. Det der gør The Witchers udfald interessant er, at det ikke kun er øjeblikkeligt, men et todelt udfald. Vælger spilleren at bevæge sig ned i gården og forsvare slottet udløser dette et øjeblikkeligt udfald i form af et stort slag mod fjenden. Efterfølgende reagerer karakterne i spillet på ens valg og kommenterer på dette. Alt sammen indenfor det øjeblikkelige udfalds rammer.

Det interessante ved dette udfald er, at det udover at være øjeblikkeligt, også indeholder et udfald af den modsatte type - det afventende udfald. Dette manifesterer sig flere timer senere i spillet ved, at spilleren bliver overfaldet af banditter fra samme faktion, der angreb træningslejren. Afhængigt af det valg spilleren traf oprindeligt, vil det influere det antal fjender spilleren skal bekæmpe såvel som en monolog efter slaget.

Den todelte opbygning mellem et afventende og øjeblikke udfald er ganske interessant, idet der inddrages positive såvel som negative elementer fra begge, og er et også et emne der vil blive diskuteret senere udenfor dette segment af modellen.

Eksempel 3 – Halo 3

Kontekst

Dette eksempel tager udgangspunkt i samme situation i Halo 3, som eksemplet fra afsnittet om det implicitte valg. Her er spilleren situeret på en strand, og skal derfra bevæge sig imod slutmålet på banen. Vejen til slutmålet er for spilleren implicit idet, at der er flere potentielle veje igennem spilarealet, men ingen af disse er dikteret overfor spilleren som værende den korrekte vej igennem.

Valg og udfald

Valget der præsenteres overfor spilleren er af den implicitte karakter, da der som sagt ikke bliver kommunikeret til spilleren, at der findes en optimal vej eller at der overhovedet er forskellige måder at bevæge sig igennem spilarealet på.

Udfaldet af dette valg har en øjeblikkelig effekt på spiloplevelsen, idet at hvis spilleren vælger at angribe fjenden direkte vil dette betyde, at alle spillets fjender bliver gjort opmærksomme på, at spilleren er til stede og angriber. Dermed et øjeblikkeligt resultat af det valg spilleren har truffet. Vælger spilleren at bevæge sig op langs bjergsiden til den afsides riffel placeret der, kan spilleren vælge at angribe modstanderen på afstand, og dermed forholde sig skjult overfor fjenden. Igen her er der tale om et øjeblikkeligt udfald af det valg spilleren tager, nemlig at ville holde sig skjult.

Med brugen af det øjeblikkelige udfald i dette eksempel, giver det spilleren øjeblikkelig respons på de handlinger (valg) spilleren tager, og dermed er spilleren i stand til konstant at reflektere over de handlinger der udspiller sig, og ud fra dem træffe nye valg der igen reflekteres tilbage til spilarealet med et øjeblikkeligt udfald.

Kendetegn for det øjeblikkelige udfald

Gennem disse tre eksempler er der vist hvordan det øjeblikke udfald kan komme til udtryk igennem en række forskellige former for valg, værende eksplicitte såvel som implicitte. Det øjeblikkelige udfald er med til, at give spilleren et indtryk af, at de beslutninger der tages i et spil har en konsekvens, og ved at det er af den øjeblikkelige natur, så får de påhæftet sig en

øjeblikkelighed, der gør det muligt for spilleren at reflektere over valget og dets udfald indenfor et ganske kort tidsrum.

Muligheden for umiddelbar refleksion, og at se ens valg manifesterer sig i spillet omgående er et nyttet værktøj i forbindelse med computerspil, da det er med til at give spilleren indtryk af, at den interaktion man har med spillet er betydningsfuld og spilleren eleveres fra tilskuer til aktør i spillet grundet den indflydelse spilleren pludselig får. Ud fra eksemplerne er det muligt at opstille et sæt af karakteristika, der definerer hvad det øjeblikkelige udfald er:

- Det øjeblikkelige udfald kan forekomme uafhængigt af valg-typen (eksplicit / implicit)
- Det øjeblikkelige udfald kan komme til udtryk i form af spillets narrativ, gameplay eller begge
- Det øjeblikkelige udfald dikterer ikke om hvorvidt andre valg i spillet også gør brug af samme form for udfald

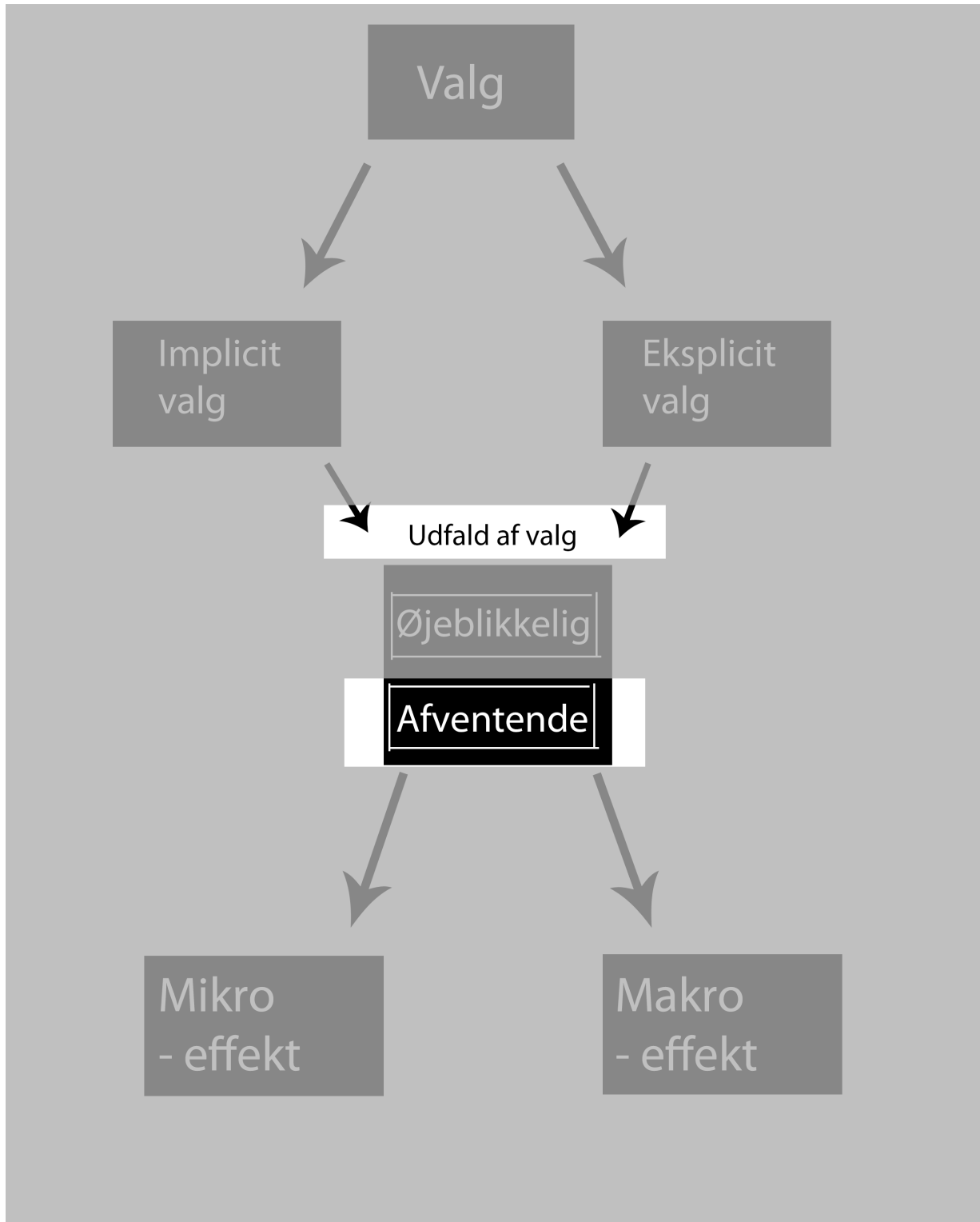
Med disse tre karakteristika menes der specifikt, at det øjeblikkelige udfald kan fremtræde i et computerspil, uanset om det valg spilleren er involveret er af den eksplicite eller implicite art. Det enkelte valg og dets form for udfald dikterer heller ikke, om hvorvidt spillet som helhed eller fremtidige valg i spillet gør brug af samme udfalds form eller valgtype. Hvert enkelte valg-udfald-effekt opstilling er enkeltstående for sig, og dikterer ikke hvordan spillet er som helhed. Det kan i en subjektiv kontekst diskuteres, at et spil har dominante former for valg, udfald og effekter, og dermed kan der opstilles en generalisering af det enkelte spil. Et emne der vil blive berørt senere.

Som modellen beskriver, er det øjeblikkelige udfald kun en af to mulige måder hvorpå et udfald kan præsenteres for spilleren. Det øjeblikkelige udfald giver, som tidligere diskuteret, spilleren indtryk af at de beslutninger der træffes bærer en reel værdig, og reflekteres i spillet efter beslutningen er taget.

Det samme gør sig i enkelte tilfælde også gældende for den anden type af udfald, den indeholder dog også et andet element, der giver spilleren et helt andet indtryk af hvordan udfald præsenteres.

Afventende udfald

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Det afventende udfald placerer sig som en modsætning til det øjeblikkelige udfald. Idet at det øjeblikkelige udfald arbejder med et udfald der sker her og nu, eller indenfor en ganske kort tidsramme. Med det afventende valg tages der udgangspunkt i den modsatte tilgang. Efter et valg

er præsenteret for spilleren, og en af de mulige måder det kan håndteres på er afviklet, oplever spilleren med det afventende udfald ingen mærkbar konsekvens her og nu.

Derimod manifesterer udfaldet, og dermed konsekvensen, af ens valg sig først senere i et spilforløb. Målet med dette værktøj indenfor valg er, at give spillere indtryk af, at de valg og deres udfald har en langtrækkende konsekvens for spillet, modsat det øjeblikkelige udfald der bearbejder konsekvensen omgående. Gennem de næste tre eksempler vil der blive gennemgået forskellige former for det afventende valg, og hvordan de kommer til udtryk i computerspil.

Eksempel 1 – Deus Ex

Kontekst

Dette eksempel fra Deus Ex tager udgangspunkt i en senere bane end den præsenteret i afsnittet om det implicitte valg. Her er spilleren returneret til UNATCO basen, hvor spilleren hører til, og her kan spilleren interagere med en anden agent ved navnet Jamie Reyes, der er teknologi-specialist. I gennem spillets narrativ udvikler spilleren et venskabeligt forhold til Jamie, og i løbet af spillet opdages der gradvist en konspiration, der implicerer UNATCO organisationen med ulovlige aktiviteter.

Valg og udfald

Efter spilleren har opdaget disse lyssky aktiviteter foretaget af UNATCO, vælger spillerens karakter at danne en modstandsbevægelse, og her bliver spilleren introduceret til et valg, hvor karakteren Jamie er involveret.

Spilleren kan enten vælge at hverve Jamie til, at forlade UNATCO og være en del af modstandsbevægelsens hovedkvarter eller lade ham forblive en del af organisationen som informant. Afbilledet ved figur 12.



Figur 12 (Ion Storm: 2000)

Valget der præsenteres til spilleren er eksplicit idet det fremgår af en dialog mellem Jamie og spilleren. Vælger spilleren at beholde Jamie hos UNATCO fremgår der et afventende udfald af dette valg. Umiddelbart efter valget er truffet oplever spilleren ingen synlig konsekvens af det, og resten af kapitlet vil spilleren ikke yderligere blive kontaktet af Jamie eller på anden vis blive gjort opmærksom på, at dette valg er truffet.

Udfaldet indtræffer først flere kapitler/baner senere i spillet. Med et spring i real-tid der vil svare til omkring otte timers aktiv spiltid. På dette tidspunkt befinder spilleren sig i Paris, og er på vej mod en konfrontation med en cyborg. Har spilleren her valgt, at have Jamie værende fortsat en del af UNATCO, vil han kontakte spilleren og tilbyde en "sluk-knap", der vil eliminere modstanderen øjeblikkeligt og spare spilleren for det kampscenarie. Udfaldet af det valg spilleren traf da samtalen med Jamie foregik bliver altså først introduceret til spillere efter en længerevarende periode. Udfaldet påtager sig her en afventende form, da det netop ikke fremgår overfor spilleren, at der er en konsekvens af valget lige efter det er truffet.

Eksempel 2 – The Witcher

Kontekst

Dette eksempel følger op på samme situation, som der blev taget udgangspunkt i fra afsnittet omkring det øjeblikkelige udfald. I det afsnit blev The Witcher eksemplet omtalt som værende en hybrid af både det afventende og øjeblikkelige udfald, et emne der vil blive diskuteret mere gennemgående i et senere segment. Dette afsnit og inddragelsen af dette eksempel har udelukkende til formål at bearbejde det afventende udfald i konteksten. Dette eksempel tager udgangspunkt ved, at spilleren skal vælge enten at bevæge sig op mod biblioteket og angribe banditterne der, eller bevæge sig mod slotsgården, og bekæmpe de invaderende tropper.

Valg og udfald

Spilleren har her to tilgængelige eksplicite valg, og afhængigt af hvilket valg spilleren træffer opstår der et afventende udfald, som træder i kraft ved afslutningen af spillets efterfølgende kapitel. Det afventende udfald manifesterer sig som sagt i det efterfølgende kapitel i spillet, og afhængigt hvad spilleren valgte, vil scenariet udspille sig anderledes og udfaldet være forskelligt.

Vælger spilleren at bevæge sig mod slotsgården, vil vedkommende blive konfronteret med at banditterne stjal værdifulde dokumenter fra biblioteket, og med dem være i stand til at skabe monstre, som spilleren nu skal kæmpe imod. Efterfølgeren vil spillerens karakter, Geralt, have en monolog reflekterende over begivenhederne, farvet i et negativt lys.

Havde spilleren derimod valgt at bevæge sig til biblioteket, vil udfaldet ændre sig idet at banditterne nu ikke vil have den viden, der er nødvendig for at skabe monstre, og spilleren vil derfor ikke blive konfronteret med dem, den efterfølgende monolog vil have begivenhederne farvet i en positivt lys.

Udfaldet for dette valg antager en afventende status idet at udfaldet først indtræffer i kapitlet efter det oprindelige valg. Samtidig bliver det afventende udfald ikke kommunikeret til spilleren på noget tidspunkt under valget eller i øjeblikket efter. Spilleren har altså kun information tilgængelig der peger imod, at dette udfald vil være af øjeblikkelig karakter, og ikke også indarbejde det afventende udfald.

Eksempel 3 – Binary Domain

Kontekst

Binary Domain (2012: Sega) udspiller sig i et futuristisk miljø, hvor robotter er en del af hverdagen. En FN elite militærgruppe er blevet kreeret med henblik på at overvåge brugen af robotter, således de ikke bruges til krig eller forklædes som mennesker. Sidstnævnte udgøre spillets centrale plot struktur, og lader spilleren kontrollere denne militærgruppe i jagten på menneskelignende robotter.

Spillet placerer spilleren i kontrol over en mandlig karakter med kaldenavnet "Survivor", og igennem spillet kommunikerer der ingame med de andre medlemmer af ens gruppe. Dette præsenteres overfor spilleren ved, at der er dialog imellem et gruppemedlem og spillerens karakter, hvorefter spilleren får tre forskellige muligheder for respons til den samtale der foregår afbilledet ved figur 13.



Figur 13 (Binary Domain: 2012)

Spilleren har et begrænset tidsrum til, at vælge et af de mulige svar, og afhængigt af svaret influerer det hvordan gruppemedlemmerne har det med spillerens karakter, spillet navngiver denne spillemekanik for "Trust Meter".

Valg og udfald

Med spillets "Trust Meter" mekanik udsættes spilleren løbende for en række valg, der er af den eksplicite karakter, idet at spilleren får kommunikeret direkte på skærmen, hvilke svar muligheder der er tilgængelige. Spillet kommunikerer i starten af spillet, at denne mekanik influerer gruppemedlemmernes syn på spilleren, og der vilje til at lyster ordre. Spillet tager dermed et eksplicit valg og samtidig giver spilleren en tydelig klarlægning, at der også er tale om øjeblikkeligt udfald af disse valg.

Spillet kommunikerer dog ikke, at de forskellige svar også vil påvirke hvorledes dets narrativ udfolder sig, og her indtræder det afventende udfald: Et eksempel på dette ses halvvejs inde i spillet, hvor spilleren introduceres for karakteren Cain. Leverer spilleren svar på spørgsmål af tilfredsstillende karakter og hastighed, vil spilleren opnå maksimal tillid til Cain, og dette påvirker om hvorvidt Cain vil dø eller overleve i den sidste time af spillet.

Spilleren oplever altså her et afventende udfald påvirket af de svar (valg) spilleren giver igennem spillets forløb. Dette gør sig også gældende for andre karakterer i spillet, og mængden af tillid imellem af disse karakterer udgøre en række faktorer, der påvirker om hvorvidt de overlever, forråder eller figurer i spillets narrativ, specifikt med henblik på spillets afsluttende time, hvor disse narrative tråde og "Trust Meter" mekanikken bliver forløst til et udfald.

Det interessante ved dette spil og dets brug af udfald er, hvordan spilleren har en gradvis mængde af øjeblikkelige udfald samt et afventende udfald i slutningen af spillet. Idet den kommunikation, eller mangel på samme, spilleren har med gruppedlemmerne påvirker deres opfattelse af spilleren er der dermed et øjeblikkeligt udfald, samtidig er der et afventende udfald senere i spillet. Denne form for udfald er lig den todelt form, der blev benævnt tidligere i projektet, og nu vil denne type af udfald blive defineret yderligere og gennemgået.

Det todelt område - Både øjeblikkeligt og afventende udfald

Ordet todelt er tidligere blevet brugt i både det øjeblikkelige og afventende udfald, specifikt fra eksemplet med The Witcher og Binary Domain.

Denne form for udfald er, som navnet antyder, et udfald der kan optræde både her og nu med et øjeblikkeligt udfald, såvel som først være mærkbar overfor spilleren senere i spilforløbet, og dermed et afventende udfald. Med termen todelt menes der, at der her er tale om et udfald der gør brug af begge værktøjer til, at kommunikere til spilleren hvordan konsekvensen af et valg afspejles i spillet. Todelt udfaldet er ikke blevet bearbejdet som et specifikt værktøj på højde med det afventende og øjeblikkelige udfald, idet at todelt strukturen gør brug af begge former for udfald, og det har ingen særskilte karakteristika der gør, at det skiller sig ud fra de to andre typer af udfald, udover at et todelt udfald gør brug af begge til at fremvise konsekvensen af et valg.

Det kan argumenteres for, at der i tilfælde af et todelt udfald, i så fald kan inddrages en subjektiv tilgang til, at bestemme om hvorvidt det afventende eller øjeblikkelige udfald er dominant når et todelt udfald sker. Dette ville være en måde hvorpå en sådan situation vil kunne håndteres. Det bringer til gengæld en grad af subjektivitet ind i brugen af modellen, som kan skifte en stor del af fokus for hvordan det enkelte valg kategoriseres. Der bliver i denne rapport ikke gjort brug af tildeling af et dominant udfald når et todelt udfald indtræffer grundet dets høje grad af subjektivitet.

Kendetegn for det afventende udfald

Gennem disse tre eksempler for hvordan det afventende udfald kan fremstå i et spil, er der vist hvordan denne type af udfald adskiller sig fra det øjeblikkelige. Primært gennem dets måde at komme til syne overfor spilleren. Ingen af de to former for udfald er vigtigere end det andet

eller besidder en større indflydelse på et spils design set fra et analytisk synspunkt. Idet at der i begge tilfælde er tale om et udfald, eller konsekvens, af et valg der er truffet og det der adskiller de to former er hvornår det præsenteres for spilleren i konteksten af spillets tid, sted og narrativ. Værdien af disse udfald i konteksten af spillet er ikke bundet til den ene eller anden type af udfald, og der er derfor udelukkende tale om hvornår udfaldet præsenteres for spilleren.

Som med de andre kategorier indenfor modellen er det muligt, at opstille en række karakteristika for hvad der definerer det afventende udfald:

- At der eksisterer et afventende udfald bliver sjældent kommunikeret direkte til spilleren
- Det afventende udfald er ikke bundet af en bestemt type valg (eksplicit eller implicit)

Det afventende udfald er et interessant værktøj at beskue i forbindelsen med valg i spil og det udfald, der præsenteres for spilleren. Idet at det afventende udfald først kommer til syne en rum tid efter spilleren har truffet valget. Dette åbner op for en række potentielle effekter det kan have på spilleren, idet at spilleren umiddelbart efter valget er truffet kan være i den tro, at der intet udfald er, og når udfaldet så præsenterer sig selv er det med til at underbygge illusionen af et levende spilunivers, hvor spillerens beslutninger har en indflydelse.

Det afventende udfald har dog også netop den faldgrube, at spilleren kan have glemt, at der blev truffet en beslutning relateret til det udfald, og dette kan resultere i, at spilleren føler sig uforstående overfor det der sker, og at spilleren ikke længere har konteksten for de handlinger der udspiller som effekt af tidligere beslutninger.

Det afventende valg er et kraftfuldt værktøj, der kan bruges til at skabe en spiloplevelse, hvor spilleren bliver omdrejningspunktet for hvorledes spillet udfolder sig, og kombineret med det øjeblikkelige valg er det muligt, at konstruere en spiloplevelse, der kan være unik for den enkelte spiller. For at spilleren kan have denne effekt af indflydelse på spiloplevelsen, er det nødvendigt at det også afspejles i den effekt udfaldene har på den overordnede spiloplevelse. Hvilket er det sidste led i modellen, og det der vil fokuseres på nedenfor.

Effekten af det hele – introduktion til effekt

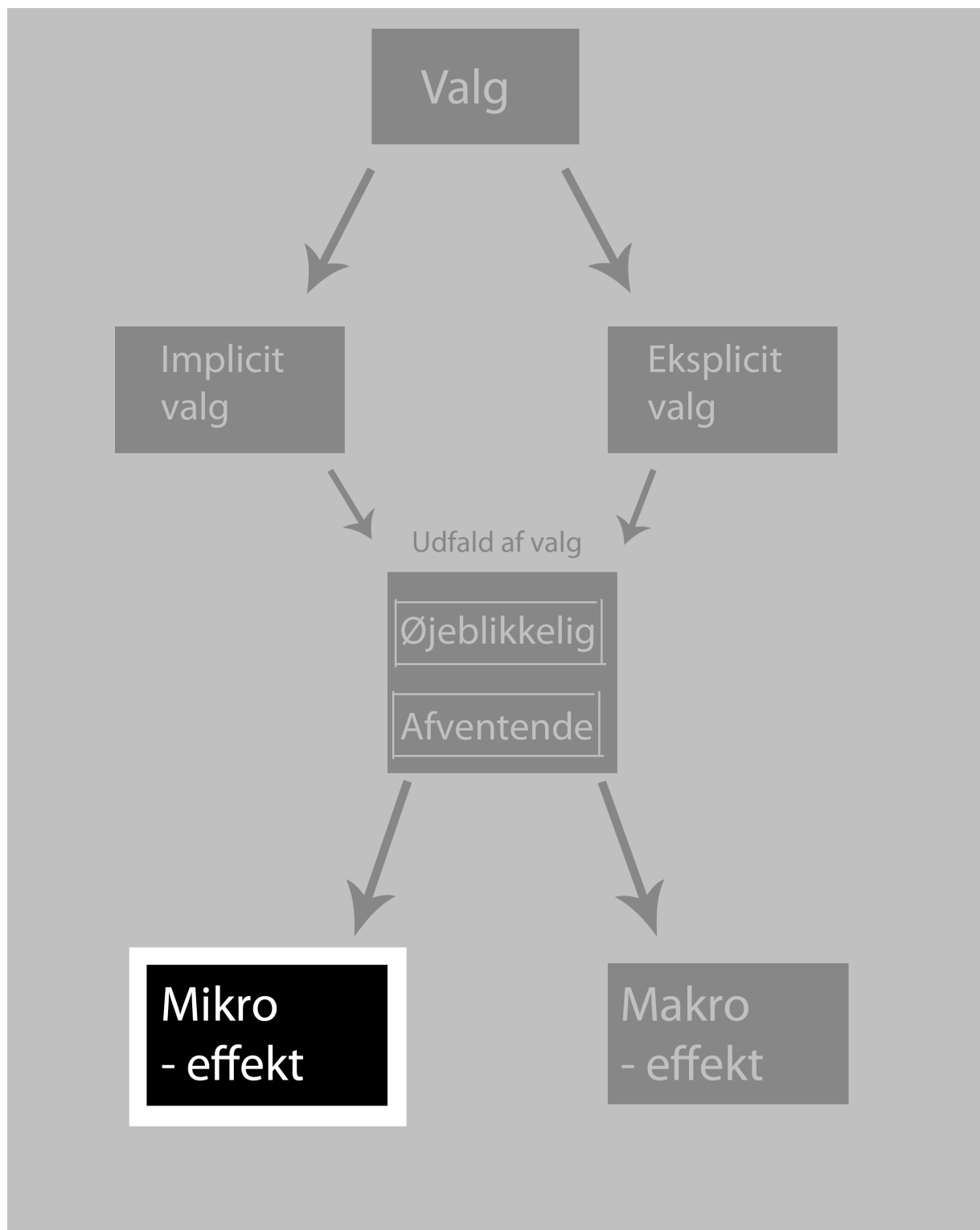
Efter et valg er præsenteret og taget af spilleren, sker udfaldet af det valg. Efter dette indtræder effekten af udfaldet, og dermed den indflydelse valget har på spillet.

Modellen opererer med to former for effekt, mikro og makro, og med effekt menes der den indflydelse udfaldet har på spiloplevelsen: Hvilke elementer af spillet påvirkes der (gameplay, narrativ, begge eller intet), og er disse effekter konsekvente på tværs af hele spiloplevelsen eller er de isoleret til et enkelt segment af spillet. En effekt af valget og udfaldet optræder altså uanset typen af valg og udfald, og er det sidste afsluttende element i den proces der startes, når en spiller udsættes for et valg i et computerspil.

Dette er hvad feltet effekt indebærer, og nedenfor vil der blive gennemgået de to forskellige former for effekt defineret i specialet. Afsnittet har til formål at belyse eksempler på hvordan de to former for effekt præsenteres i computerspil, og hvordan de interagerer med udfaldet og valget relateret dertil.

Mikro-effekt

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



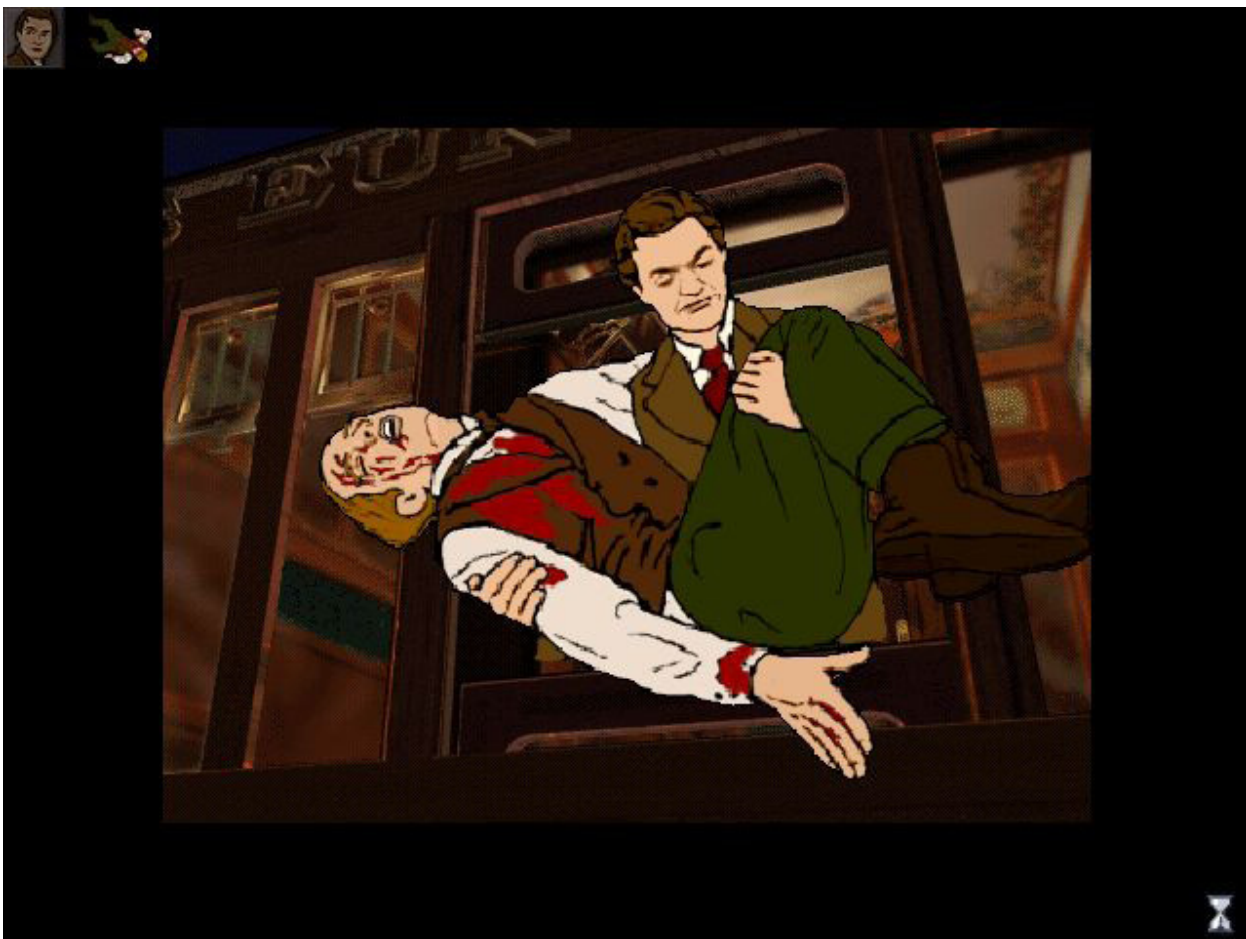
Mikro-effekten er den ene af to former for effekt, der er betegnelsen for den mængde af indflydelse et udfald har på spillet.

Med mikro-effekten er der tale om den form for effekt, der ikke påvirker spillet markant. Med dette menes der, at effekten er isoleret til et bestemt område/scenarie i spillet eller det overhovedet ikke bærer nogen form for indflydelse. Som et hypotetisk eksempel kan der være tale om, at effekten udelukkende influerer den igangværende mission spilleren er på, og kun påvirker om slutningen på den mission vil være god eller dårlig □ defineret ud fra et arketypisk udlæg af om man går til venstre eller højre rundt om bjerget. Dermed er der tale om et lukket scenarie i konteksten af spillet. Effekten der optræder påvirker ikke helheden af spillet. Spilleren har altså i sådanne tilfælde den samme spiloplevelse uanset hvordan diverse valg håndteres, og effekten spilleren har på spillet er minimal til ikke eksisterende. For at demonstrere vil der nu fremvises tre eksempler på dette:

Eksempel 1 – The Last Express

Kontekst

The Last Express (Smoking Car Productions: 1997) er et førstepersons eventyr spil, der foregår om bord på toget Orient Express i dagene op til Første Verdenskrig. Spilleren påtager sig rollen som Robert Cath, hvor han finder sin ven myrdet i hans egen topkupé, og spillets narrativ centrerer sig efterfølgende om, at spilleren skal bevæge sig rundt i toget, tale med de 30 passagerer og finde ud af hvem morderen er, og hvorfor han blev myrdet.



(Smoking Car Productions: 1997)

The Last Express gør brug af en række unikke mekanikker for, at skabe valg, udfald og effekt, idet at spillet afvikles i real-tid. Toget bevæger sig fra Paris til Konstantinopel, en rejse der tager 72 timer, og det er samme mængde tid spilleren har til rådighed til at gennemføre spillet.

Idet at spillet afvikles i real-tid bevæger togets passagerer sig rundt med egne gøremål og rutiner, dette introducerer et konstant valg overfor spilleren. Idet at der hele tiden skal tages højde for hvem der er vigtig at snakke med på det givne tidspunkt af dagen, og hvilke muligheder der bliver åbnet op for, eller lukket af for, afhængigt af hvordan spilleren udnytter den tilgængelige tid og de muligheder der er.

Afhængigt af hvem spilleren vælger at snakke med, udløser det nye dialoger med andre gæster på toget, såvel som adgang til forskellige togvogne. Dermed er spilleren i stand til, at vægte hvem der er vigtig at snakke med, og hvad spilleren i givet fald vil kunne få ud af det på kort og længere sigt i spillet.

Effekt af udfald

The Last Express gør altså brug af det implicite valg, med vekslende brug af øjeblikkelig og afventende udfald. Ud fra spillets etablerede spillemekanik der involverer tidsbegrænsning burde der være mulighed for, at spillet kunne influeres på forskellige måder, og dermed skabe forskellige oplevelser afhængigt af hvem spilleren vælger at snakke med, og information der gøres tilgængelig overfor spilleren.

Dette er dog ikke tilfældet, da spillet kun har to måder at blive afsluttet på. Spilleren kan enten fejle ved at dø, blive arresteret eller på anden vis ikke se det fremlagte narrativ til ende, eller spilleren kan udføre de forskellige opgaver som intenderet af spildesigneren, og opleve slutningen på spillet. Den effekt spilleren har på spiloplevelsen er altså minimal, da spillet har en meget simpel struktur inddelt i succes eller ikke-succes, og uanset hvem spilleren snakker med undervejs på togtrejsen bliver den endegyldige konfrontation og afslutning på spillet narrativ ens.

Den effekt der eksisterer i The Last Express er en mikro-effekt idet, at spilleren kun kan influere det enkelte scenarie værende en samtale eller andre mindre elementer i spillet. Dette bringer givetvis en unik oplevelse igennem spillet for den enkelte person, men den reflekteres ikke over på spillets gameplay eller narrativ, der i dets overordnede plottråde er ens uanset hvem spilleren vælger at snakke med under togtrejsen. For selvom en spiller kun oplever 70% af det tilgængelige materiale i spillet, og derfor vil oplevelsen for den enkelte være overvejende unik, samles det i en ensartet afslutning på spillet og dermed negligerer det individualitet, der har eksisteret i spillet indtil da, deraf kategoriseres dette spil som havende en mikro-effekt af dets valg og udfald, idet at spillerens indflydelse er begrænset.

Eksempel 2 - Deus Ex: Human Revolution

Kontekst

Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montreal: 2011) foregår i det samme univers som Deus Ex fra tidligere i denne rapport. Dette spil foregår 25 år før, og er en nyere spilproduktion, hvilket giver anlæg til en anden tilgang til valg og udfald end det originale Deus Ex.

Human Revolution gør som det originale Deus Ex brug af både det eksplicite og implicite valg til, at kommunikere en række tilgængelige muligheder til spilleren. Disse muligheder kan rumme alt fra hvordan spilleren vil infiltrere en bygning (stille, larmende eller via bestikkelse) til hvordan spilleren vil håndtere en gidseltagningssituation (dræbe gidseltageren, snakke ham til ro, dræbe begge eller forlade stedet). Spillet gør brug af både det eksplicite og implicite valg, og spilleren

oplever efterfølgende udfaldet af dette, hvor størstedelen af disse udfald er af øjeblikkelig karakter, er der enkelte afventende udfald, som ved eksemplet omhandlende gidseltagningsituationen, hvor udfaldet først træder i kraft i et senere kapitel i spillet.

Effekt af udfald

Effekten af disse udfald er af kategorien mikro-effekt. Idet at udfaldene spilleren oplever udelukkende centrerer sig omkring det enkelte scenarie. De påvirker ikke spillets overordnede narrativ eller introducerer forskellige gameplay muligheder til spilleren. Der er tale om isolerede siloer, som kan afsluttes på forskellige vis, men ingen af dem breder sig videre ud i spillet, og influerer andre elementer. Uanset hvordan spilleren vælger at håndtere spillets forskellige valg vil spillet altid slutte i det samme rum, hvor spilleren får introduceret tre forudbestemte måder at afslutte spillet på i form af et sidste valg afbilledet ved figur 14.



Figur 14 (Eidos Montreal: 2011)

Disse tre valg agerer som arketyper for tre af spillets ideologier, men tilgængeligheden af disse tre valg er ikke afhængigt af hvad valg spilleren har truffet igennem spillet. I stedet bliver alle tre valg præsenteret, uanset hvilken vej spilleren har taget igennem spillet, og hvilken ideologi spilleren indtil nu har støttet. De udfald der sker igennem spillet har altså en mikro-effekt på hele den samlede spiloplevelse, idet at spillerens valg og udfald i sidste ende negligeres for tre forudbestemte former for valg. Dette reflekteres også i spillets brug af områder/baner, hvor spilleren er nødt til, at samarbejde med den asiatiske mafia, uanset om spilleren har valgt at dræbe samtlige medlemmer han er støt på, eller har undgået dem i kamp. Samtalen mellem spiller og leder af mafiaen vil altid være den samme, og deraf også udfaldet.

Udover afslutningen på spillet er effekten også af mikro karakter på tværs af spillets missioner. Ingen af spillets missioners tilgængelighed afhænger af hvilke valg spilleren har truffet, og det tilgængelige gameplay er desuden ens for spilleren uanset hvilke beslutninger spilleren skulle vælge at tage.

Eksempel 3 – Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots

Kontekst

Metal Gear Solid 4 (Kojima Productions: 2008) er et spionage orienteret spil, der placerer spilleren i rollen som agenten Solid Snake. I situationen her er spilleren i by i Mellempøsten. Her er spilleren midt i en konflikt mellem to faktorer, i spillets terminologi kategoriseret som PMC og rebeller, og spilleren agerer neutral ved starten af scenariet. Spilleren har til mål at bevæge sig igennem begge faktorerens hovedområder for at nå til et sted, der er relevant for spillerens egen mission.

Imens spilleren bevæger sig imod det mål introduceres forskellige gameplay muligheder, der samtidig kan kategoriseres som valg af implicit karakter:

- Spilleren kan snige sig rundt, og være uset af begge faktorer
- Spilleren kan skyde medlemmer af begge faktorer når spilleren kommer i kontakt med dem
- Spilleren kan vælge kun at angribe den ene faktion, hvorved den anden vil se spilleren som en allieret.

Spilleren har dermed en række forskellige måder at håndtere den givne situation på, og disse bliver reflekteret i udfaldet og effekten dette har på spiloplevelsen.



(Kojima Productions: 2008)

Udfald og effekt

Afhængigt af hvordan spilleren vælger, at håndtere situationen er der forskellige udfald der kan indtræffe. Vælger spilleren at forblive uset for begge faktorer og snige sig igennem spilområdet,

vil spilleren forholder sig neutral til begge fraktioner når spilleren kommer i kontakt med dem.

Har spilleren derimod valgt at skyde på PMC soldaterne, vil rebellerne ikke skyde på spilleren, når man kommer i nærkontakt med dem eller passerer igennem deres hovedområde. Det samme gør sig gældende skulle spilleren vælge at skyde efter rebellerne, og ikke skyde PMC soldaterne, og disse vil nu være positivt indstillet overfor spilleren, og lade ham passere uden problemer igennem deres base. Skyder spilleren på begge fraktioner vil de begge angribe spilleren.

Alle tre udfald er variationer er det samme implicite valg stillet overfor spilleren, om hvordan denne situation bør håndteres. Effekten af disse udfald er begrænset og nærmest minimal. Effekten påvirker er primært situationen, hvor spilleren skal bevæge sig igennem rebellernes base, hvor spilleren enten er velkommen, neutral eller er anset som fjenden. Gameplay mulighederne ændrer sig her, da spilleren enten skal snige sig igennem (hvis spilleren er kategoriseret som værende fjendtlig) eller blot løbe lige igennem og komme videre med spillet (hvis spilleren er kategoriseret som neutral eller venlig).

Effekten af udfaldet er i sidste ende af mikro-effekt karakter da der kun er tale om dette enkelte scenarie involverende rebellernes base, og vejen dertil, som påvirkes. Området umiddelbart efter rebellernes base påvirkes ikke af hvordan spilleren har håndteret den foregående situation, og ingen af spillets karakterer referer til hvilken form for handling spilleren vælger i den givne situation, og intet ændres på tværs af hele spiloplevelsen. Rebellerne i det efterfølgende område er ligesom PMC soldaterne nulstillet i forbindelse med deres forhold til spilleren. Spillerens indflydelse er altså her minimal, og det influerer udelukkende det enkelte isolerede scenarie.

Kendetegn for mikro-effekt

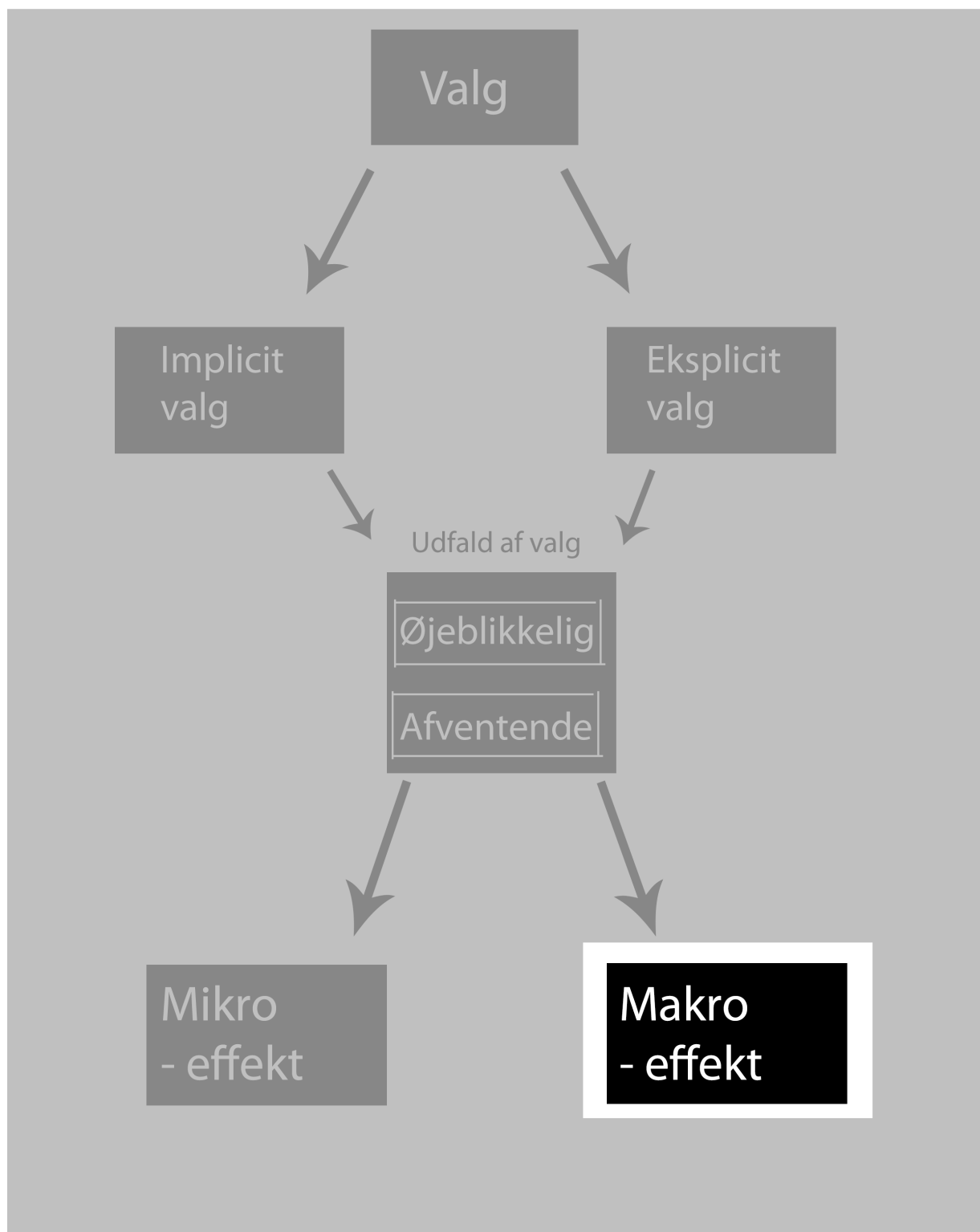
Mikro-effekten er gennem med disse tre eksempler demonstreret, og det er fremlagt hvordan det kan optræde i spilproduktioner med både implicite og eksplicite valg, såvel som afventende og øjeblikke udfald. Det interessante ved mikro-effekten igennem disse eksempler er, at se hvordan den ikke har et forhold til nogen specifik form for udfald eller type af valg. Som ved de foregående typer vil der også her blive opstillet en række karakteristika for mikro-effekten:

- Mikro-effekt er uafhængig af valg og udfald
- Mikro-effekten låser ikke spilleren ude af bestemte segmenter af spillet baseret på valg og udfald
- Mikro-effekten er irrelevant for spillets samlede narrativ og gameplay

Overstående afsnit har eksemplificeret hvordan mikro-effekten kommer til udtryk i computerspil, og hvordan den gør det på tværs af forskellige typer af spil. I den modsatte ende af spektret findes makro-effekten, der fokuserer på at ens valg og udfald påvirker helheden af spiloplevelsen, et emne der nu vil blive bearbejdet dybere.

Makro-effekt

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Makro-effekt er den direkte modsætning af mikro-effekten. Hvor sidstnævnte resulterer i påvirkning af spillet i den mindste grad, så byder makro-effekten på større ændringer og strukturel forskel på tværs af forskellige dele af spillet. Hver enkelt der spiller det pågældende spil vil få en overvejende unik oplevelse idet, at spillet som helhed er dynamisk og kan agere reaktivt på de beslutninger

spilleren tager. Når helheden er dynamisk menes der, at de valg spilleren stilles overfor, og de udfald der følger deraf, bærer indflydelse på udformningen af spillets narrativ såvel som gameplay. Dette betyder, at ikke alle der spiller et spil med en makro-effekt vil få den samme oplevelse, og dermed opstår der potentialet for unikke oplevelser.

Der vil nu blive præsenteret tre eksempler, der gør brug af makro-effekten, og efterfølgende vil der blive opstillet karakteristika for selvsamme, som vil udgøre definitionen af det.

Eksempel 1 – Heavy Rain

Kontekst

Heavy Rain er et spil tidligere brugt som eksempel på valg i computerspil, og er en af de mest effektive eksempler på brug af makro-effekt.

Spillet følger en far, hvis barn bliver kidnappet af en seriemorder. Gennem spillet får spilleren kontrol over flere forskellige karakterer, som alle er involveret i plottet. De forskellige personer kontrollerer spilleren igennem flere forskellige scenarier, og afhængigt af hvordan disse scenarier udspiller sig sker der en makro-effekt på spillets narrativ struktur såvel som tilgængeligt gameplay.

Udfald og effekt

For at illustrere dette bedst muligt tages der udgangspunkt i et scenarie fra spillet, hvis udfald og effekt er repræsentativt for hele spillet. Eksemplet er fra spillets kapitel 34, hvor journalisten Madison besøger en doktors private hjem, eftersom han muligvis har lejet et lokale til den formodede seriemorder.

Madison bliver inviteret indenfor af doktoren, og fra dette punkt af introducerer spillet en række implicite valg, som bliver kommunikeret til spilleren igennem ikoner på skærmen, der relaterer til forskellige handlinger i spillet. Spilleren får dog ikke kommunikeret, at der vil være et udfald af disse interaktioner, da de relaterer sig til handlinger der normalt ville foregå under en samtale mellem to individer. I dette eksempel kan spilleren vælge at sætte sig ned imens doktoren snakker, tager imod eller afslå en drink doktoren giver spilleren og spørge ind til forskellige samtaleemner.

Vælger spilleren at tage imod den drink doktoren tilbyder, vil spilleren få af vide, at der var bedøvelsesmiddel i den, Madison vil besvime og efterfølgende vågne bundet til et operationsbord i doktorens kælder. Herfra kan spilleren slippe fri og flygte, men undervejs i flugten kan spilleren dø. Her er der tale om eksplicite valg, igen kommunikeret via ikoner på skærmen, og disse udfald har en særdeles tydelig makro-effekt.



(Quantum Break: 2010)

Skulle Madison dø under dette flugt forsøg vil dette blive reflekteret igennem spillet på flere måder: Karakterer i spillet der kender Madison vil få af vide hun er død, spilleren vil ikke kunne kontrollere Madison i efterfølgende kapitler, hvor spilleren ellers skulle dette og hun optræder ikke i andre relevante plottråde igennem spillet. Dette influerer hele spillet, og betyder blandt andet at Madison ikke længere kan hjælpe Ethan med at finde hans søn, undersøge andre spor kun hun ved eksisterer og dette begrænser spillerens egen viden såvel som den information andre personer i spillet også har.

Makro-effekten i Heavy Rain kommer altså til udtryk igennem udfald der sker i spillet, og disse påvirker spillets overordnede narrative struktur, såvel som gameplay idet at spilleren mister rådighed over en karakter, såvel som at bekendtskaber ikke længere kan kommunikere med personen og derfor ikke kan få adgang til information eller områder, der vil åbne op for nyt gameplay.

Eksempel 2 – The Witcher 2: Assassins of Kings

Kontekst

The Witcher 2 (2011: CDprojektRED) er efterfølgeren til The Witcher, et spil brugt i tidligere eksempler. Efterfølgeren implementerer valg og udfald på en endnu mere sofistikeret måde end originalen, og dette vil blive brugt som udgangspunkt for, at vise hvordan makro-effekt i kombination med det eksplicite valg kan applikeres.

The Witcher 2 er inddelt i tre kapitler samt en epilog. Det første kapitel vil være ens for alle, men i slutningen af kapitlet vil spilleren blive stillet overfor et eksplicit valg. Spilleren skal vælge mellem at alliere sig med en elv eller et menneske, begge er to poler af en igangværende konflikt.

Udfald og Effekt

Udfaldet af dette valg afvikles med en makro-effekt. Dette træder i kraft umiddelbart efter spilleren har besluttet sig, hvor den næste by spilleren besøger enten vil være i gang med at fæste eller være brændt ned, afhængig af hvem spilleren allierer sig med. Dette influerer spillets narrativ og påvirker tilgængelige muligheder i denne by.

Efterfølgende, i kapitel 2, optræder effekten af selvsamme valg igen. Her ankommer spilleren til en ny by, hvor kongen ligger i krig med en gruppe rebeller. Afhængigt af hvem spilleren valgte at alliere sig med i det foregående kapitel, vil det blive besluttet om spilleren vælger at støtte kongen eller rebellerne i denne konflikt. Dette resulterer efterfølgende i, at spilleren bliver medlem af enten rebellerne gruppe eller kongens hof. Dette influerer en stor del af spillets tilgængelige opgaver, udstyr og lignende elementer der påvirker spillets gameplay. Det begrænser også hvilke personer spilleren vil møde undervejs i narrativet.



(CDprojektRED: 2011)

Spilleren kan ikke vælge begge faktion, og afhængigt af hvem spilleren bliver allieret med åbner det op for nye opgaver, områder i spillet og ændringer i den narrative struktur. Spilleren oplever en effekt der strækker sig fra Kapitel 1 frem til afslutningen af Kapitel 3, og dermed igennem størstedelen af spillet ud fra hvem spilleren valgte at alliere sig med i det første kapitel. Makro-effekten er her stor, og inddeler spillet i to underafsnit, kongen og rebellerne, hvilket låser spilleren fra at opleve store segmenter af spillet fordi vedkommende er allieret med kun den ene af de to faktioner.

Eksempel 3 – Blade Runner

Kontekst

Blade Runner (Westwood: 1997) er et spil bygget over filmen af samme navn. Spillets narrativ foregår kort tid før begivenhederne i filmen, og spilleren agerer som en Blade Runner, der har til opgave at spore syntetiske mennesker og deaktivere dem.

Spillet er i sig selv ganske unikt idet at det gør brug af en real-tids mekanik, der fungerer ved at når spilleren bevæger sig rundt i spilmiljøet, så vil personer kontrolleret af spillet også bevæge sig rundt, med hver deres egen agenda. Spilleren kan derfor risikere at nogle personer ikke er hvor de bør være, da de kan have flyttet sig eller fuldført deres egne mål og forladt byen hvori spillet foregår.

Denne dynamik i forhold til spillets gameplay åbner op for en række interessante elementer i forhold til det implicite valg, da spilleren i dette tilfælde altid er præsenteret med et sådan valg, om hvem der skal opspøges og hvad der skal gøres i de enkelte situationer.



(Westwood: 1997)

Udfald og effekt

Grundet spillets unikke struktur med dets real-tids mekanik, der får personer i spillet til at bevæge sig uafhængigt af spillerens valg, skaber det en interessant form for udfald. Idet der er både tale om det øjeblikkelige og afventende udfald. Spillet yder umiddelbar direkte reaktion på spillerens valg, og dermed et øjeblikkeligt udfald ved at personer i spillet reagerer på, at spilleren finder et bestemt spor og derfor begynder at flygte byen. Spillet opererer som sagt også med afventende udfald, hvor spilleren valg af hvilke områder af byen der besøges først, har et udfald i spillets afslutningen.

Makro-effekten i spillet kommer til syne ved, at de handlinger spilleren træffer igennem hele spillet påvirker hvordan andre personer i spillet reagerer i forhold til deres egen agenda, såvel som overfor spilleren når/hvis de kommer i kontakt med vedkommende. Dette reflekteres igennem spillet i form af den narrative struktur, personer der er tilgængelig for spilleren og det gameplay der beror sig på, at have adgang til disse personer.

Makro-effekten i Blade Runner gør det dermed muligt for den enkelte spiller, at have en overvejende unik oplevelse, idet at spillet indarbejder et stort antal mekaniker, der påvirker hinanden og dermed er spilleren inddraget i et dynamisk spilmiljø, hvor alle valg har en effekt på den overordnede spiloplevelse.

Kendetegn for makro-effekt

Der er gennem disse tre eksempler demonstreret hvordan makro-effekten kan fremtræde i computerspil med implicitte og eksplicitte valg. Eksemplerne har givet en indsigt i nogen af de forskellige former for integration makro-effekten kan have i spiloplevelsen, og hvordan det kan influere både den narrative struktur såvel som gameplay. Ud fra disse eksempler opstiller jeg nu en række karakteristika omhandlende makro-effekten, der definerer hvad den er:

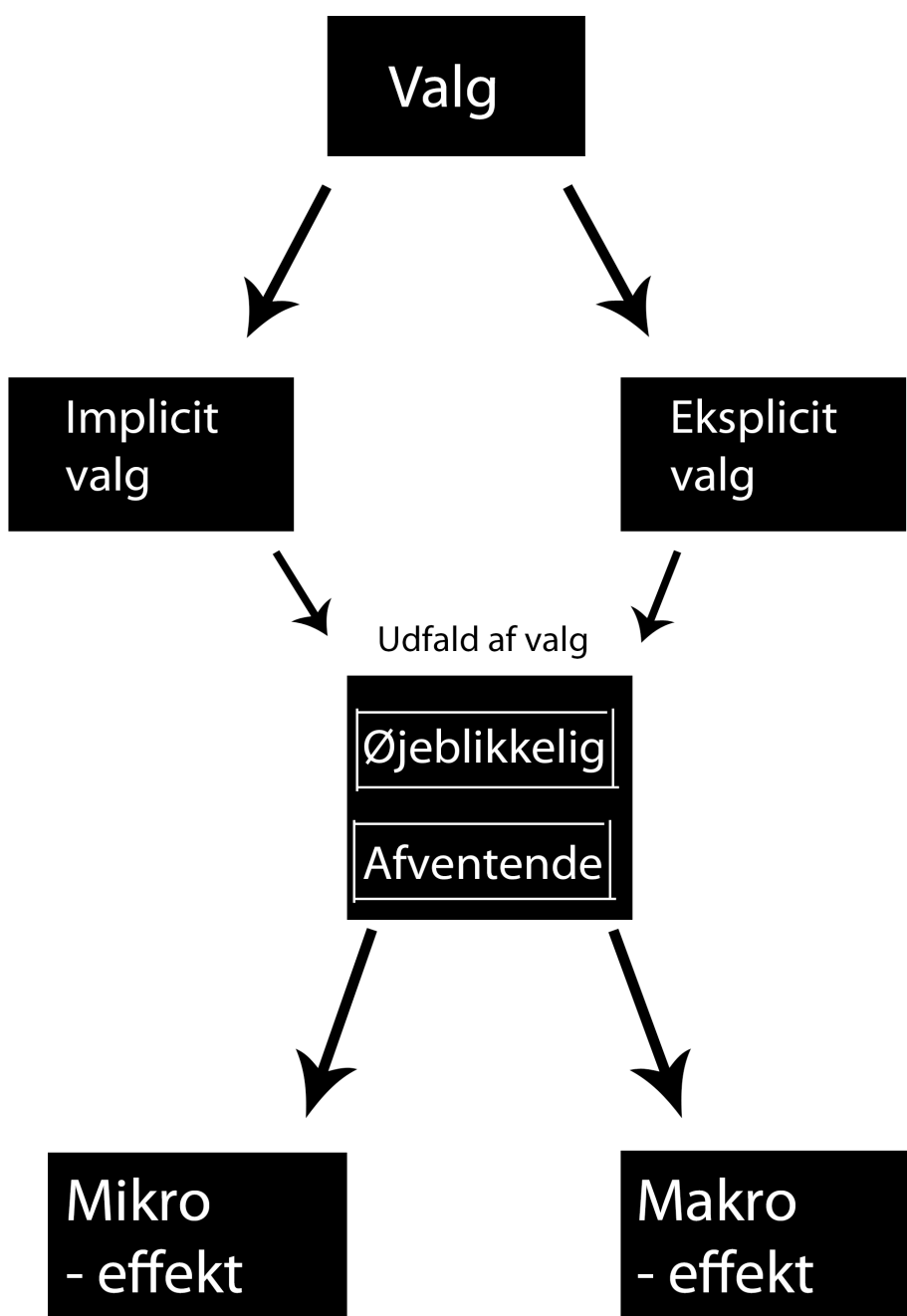
- Makro-effekt er influeret af hvilken type valg og udfald der forekommer
- Makro-effekt er ikke isoleret til hverken gameplay eller narrativ, det kan influere begge eller den enkelte

Makro-effekten er altså karakteriseret ved, at have en indflydelse på helheden af spiloplevelsen. Det er en effekt der påvirker spillet i en større grad end mikro-effekten ved, at låse op for eller fjerne tilgængeligt indhold i spillet, værende i konteksten af gameplay eller narrativ. Modsætningen til mikro-effekt afspejles bedst i, at ved en mikro-effekt vil oplevelsen for den enkelte spiller være ens og valg præsenteret for spilleren har ingen indflydelse på tilgængelig gameplay eller narrativ.

Opsamling på modellen og dens helheds beskrivelse

Gennemgangen af modellen og dens forskellige facetter er nu afsluttet. De forskellige sektioner af modellen er blevet detaljeret, defineret og eksemplificeret igennem de overstående afsnit. Det er demonstreret hvordan modellen kan favne et bredt udvalg af spilgenre og måden hvorpå de inkorporerer valg. For god ordens skyld blive modellen i dens helhed præsenteret nedenfor, hvorefter der vil blive diskuteret aspekter af den i konteksten af modellen som helhed:

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil



Strukturen for modellen er tiltænkt som værende et identificeringsværktøj til, at kunne analysere et spil ved at bruge begreberne, de forskellige trin på modellen og de dertilhørende definitioner af de forskellige begreber til, at kategorisere de forskellige computerspil, og ved at tage udgangspunkt i modellen danne et fælles akademisk udgangspunkt for diskursen omkring valg i spil. Der vil i det kommende afsnit forekomme en gennemgang af tre spil, hvor modellen vil blive brugt til at kategorisere hvilke valg hvert enkelt som helhed gør brug af, og dermed typificere spillet indenfor en bestemt kategori.

Modellen som et værktøj

Dette afsnit vil gennemgå tre forskellige spil, og applikere modellen på disse spil med dertilhørende uddybende forklaring af overvejelser omkring kategoriseringen af det enkelte spil. For yderligere eksempler af modellen i brug henvises der til rapportens bilagsafsnit.

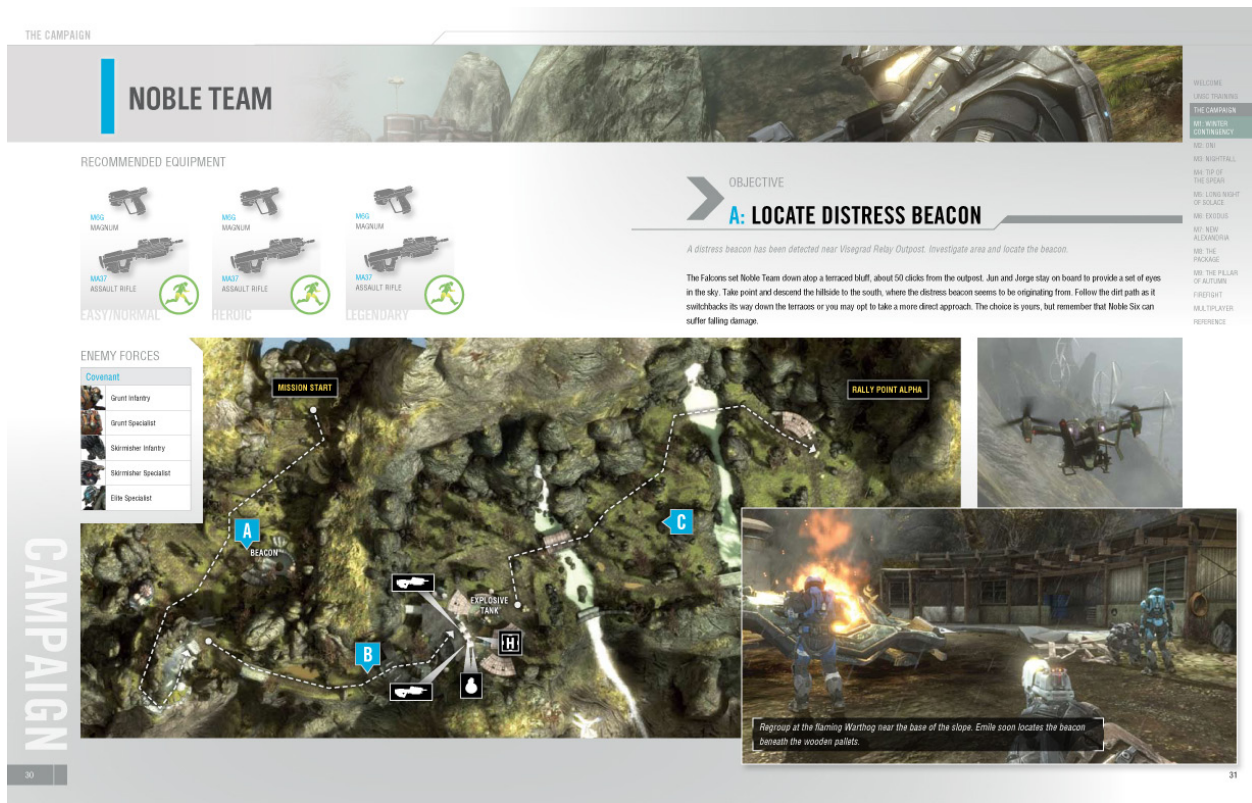
Modellens brug i konkrete analyse eksempler kræver en mængde subjektivitet fra brugeren af modellen. Modellen kan som udgangspunkt ikke applikeres overordnet på et helt computerspil, men er i stedet tiltænkt til, at kommentere på et enkelt stående scenarie, der opfattes som værende repræsentativt for den samlede spiloplevelse, og dermed generalisere og kategorisere ud fra det enkelte scenarie. Derfor optræder der en subjektiv faktor i brugen af modellen, idet at der skal udvælges et, eller flere, repræsentative scenarier, og dette influerer hvordan modellen i sidste ende kategoriserer det enkelte spil. Udvalgelsen af disse scenarier kan bringes op til diskussion, som værende reelt repræsentative for det konkrete spil, og dermed potentielt opstille en situation, hvor et givent spil kan kategoriseres på flere forskellige måder.

Brug af Modellen 1 – Halo: Reach

Dette eksempel tager udgangspunkt i spillet Halo: Reach (Bungie Studios: 2010), og fokuserer på et scenarie i spillet, der er vurderet som værende repræsentativt for den overordnede spiloplevelse. Halo: Reach gør med dets design af områder og scenarier brug af det, der populært bliver refereret til som værende sandkasse-gameplay, et term første gang brugt af David i forbindelse med udgivelsen af rum-simulatoren Elite (Braben & Bell: 1984).

Elite er sidenhen blevet defineret som værende pioner indenfor dette felt, og det første spil der har gjort brug af konceptet omkring en åben og tilgængelig verden, hvori spilleren kan agere frit. Samme princip gør Halo: Reach brug af, dog i en mindre grad end Elite, som ved Halo 3 der blev brugt som eksempel tidligere, bruger spillet princippet til, at give spilleren mulighed for at vælge en unik vej hen til et forudbestemt mål på banen.

Dog så er det endelige mål og udfaldet af de valg spilleren tager ignoreret af spillet, der agerer lineært, og ikke giver spilleren mulighed for at påvirke spillet. I dette valgte eksempel tages der udgangspunkt i spillets første mission "Winter Contingency" afbilledet ved figur 15. I denne mission får spilleren til opgave, at bevogte et område, som bliver invaderet af fjenden i bølger. Mission strukturen illustreret her:

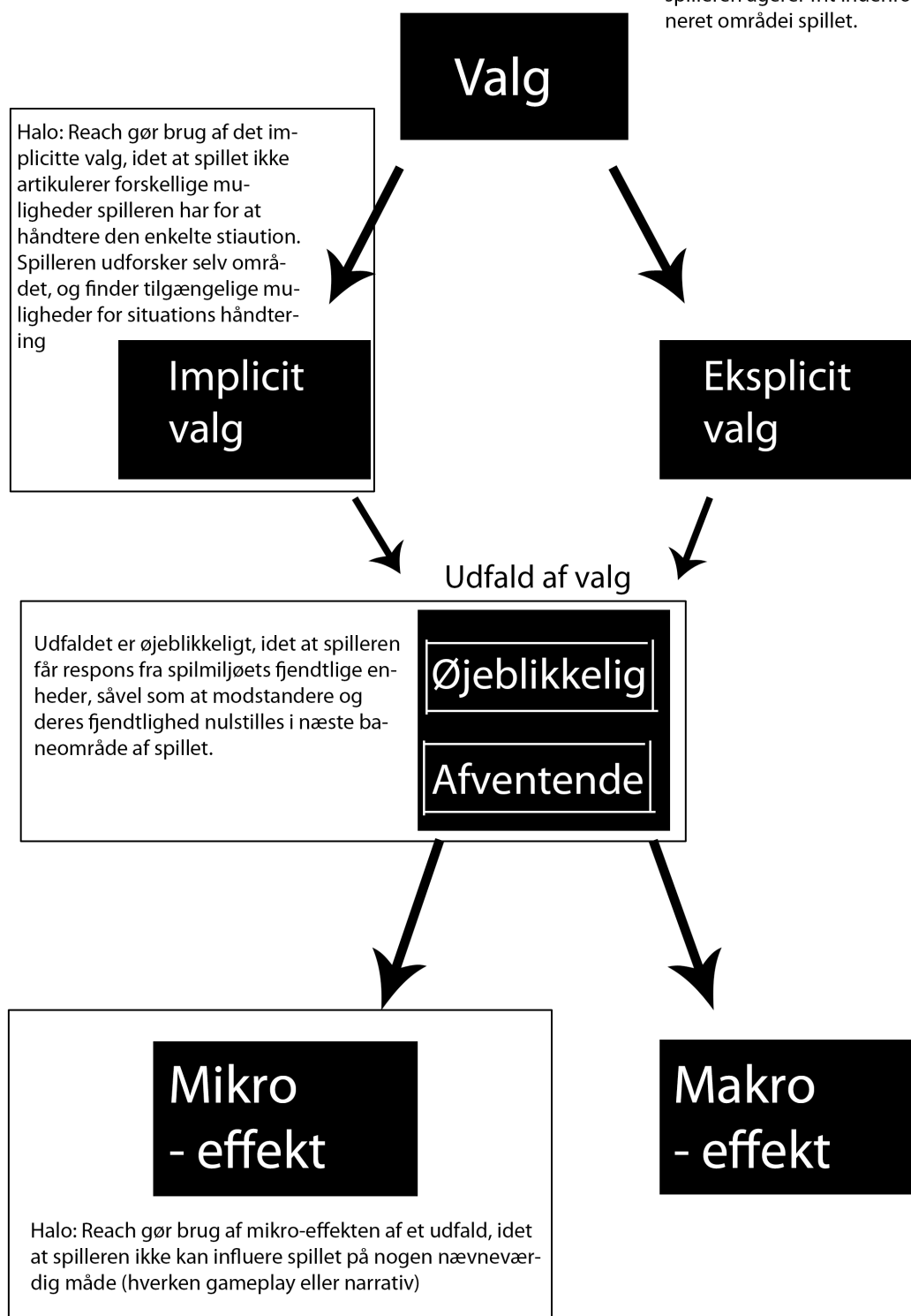


Figur 15 (Bungie Studios: 2010)

Spilleren skal om sagt beskytte Punkt-B på kortet, mens fjender i bølger angriber fra Punkt-C. Spilleren får her introduceret et implicit valg i forbindelse med håndteringen af disse fjender. Spilleren kan antage en forsvarsposition ved Punkt-B, angribe direkte via Punkt-C eller antage en selvopfundne tilgang til situationen. Spillet uddeler en række værktøjer, i form af våben, til spilleren som giver adgang til disse forskellige former for gameplay. I konteksten af modellen, vil dette udformes generelt for hele spillet således:

Modellen for kategorisering af valg i spillet - Halo: Reach

Spillet introducerer valg til spilleren i form af sandkasse-gameplay, der lader spilleren agere frit indenfor et prædefineret område i spillet.



Som det ses på modellen, er det blevet kategoriseret, at Halo: Reach gør brug af det implicite valg med et øjeblikkeligt udfald af mikro-effekt karakter. Modellens brug på Halo: Reach er baseret på empirisk bevis gennem spillet, og det givne scenarie er valgt ud fra opfattelsen af, at det er repræsentativt for hele spiloplevelsen.

Brug af Modellen 2 – The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda: 2011) gør brug af valg på flere forskellige måder, og derfor er dette spil en interessant udfordring at bearbejde i forbindelse med modellen, og dermed kategorisering af spillet. Skyrim præsenterer for spilleren en stor åben verden, som kan udforske, og i denne udspiller der sig spillets primære narrativ, såvel som en række sidemissioner der indeholder enkeltstående narrative oplevelser.

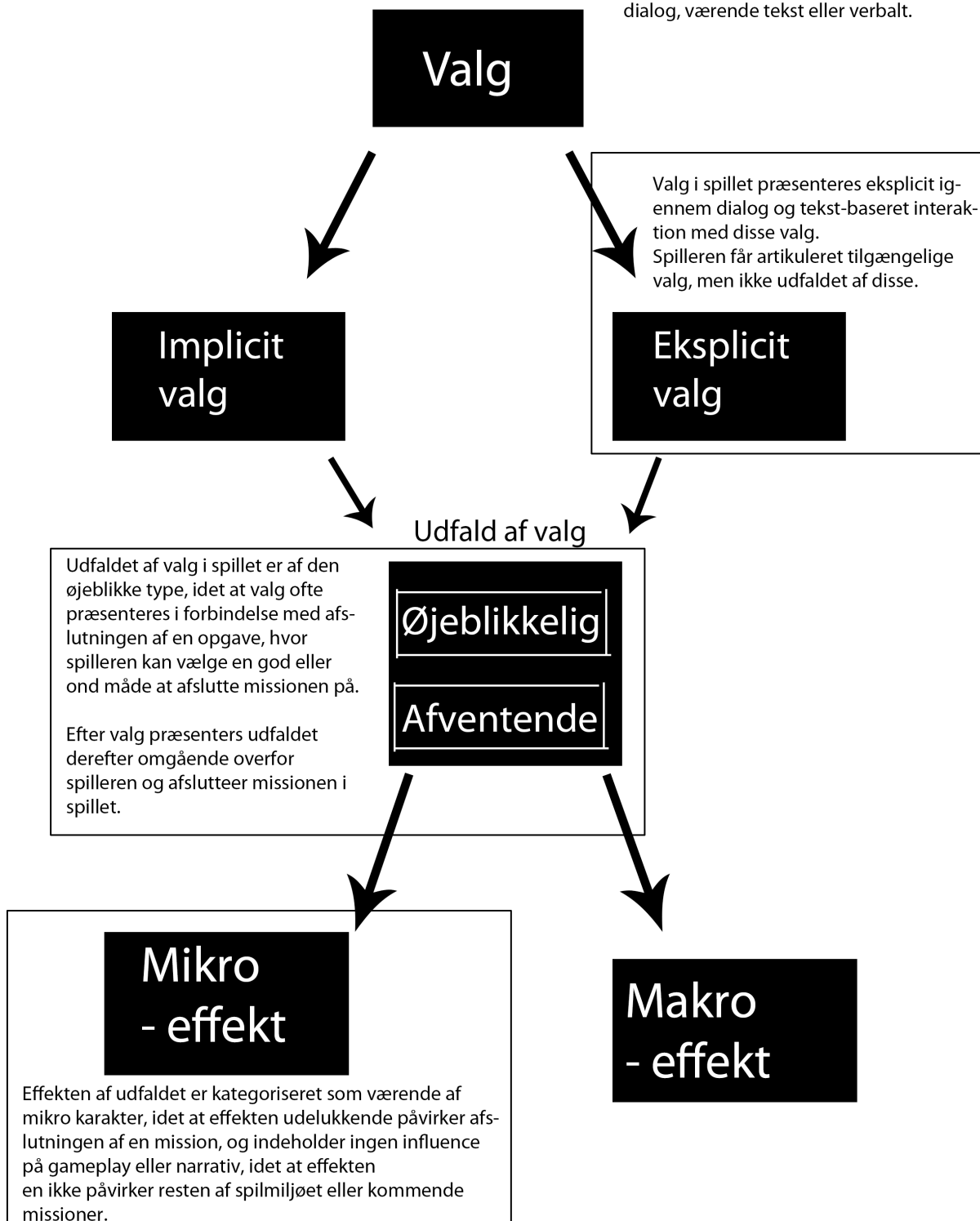
Spillet præsenterer primært valg til spilleren igennem disse sidemissioner, enkelte også i spillets primære narrativ. De beror sig først og fremmest på, at opstille en god, neutral og ond måde at agere overfor personer i spillet på, og afslutte de forskellige sidemissioner i spillet. Disse valg, udfald og effekt er isoleret til udelukkende den ene sidemission, og påvirker ikke andre områder af spillet.

I spillets primære narrativ optræder der også enkelte valg, og disse influerer en smule mere af spiloplevelsen end sidemissionerne. Det bedste eksempel for dette, og det som er repræsentativt for hele spillet fremkommer på et tidspunkt i spillets narrativ, hvor spilleren skal vælge at støtte en af to faktioner i spillet: Rebellerne eller imperialisterne.

Afhængigt af spillerens valg udspiller sig derefter en række missioner, der er forskellig afhængig af hvilken faktion spilleren vælger at alliere sig med. Dog så vil der, uanset valg af faktion, være den samme afslutning på det overordnede narrativ, som dette valg var en del af. Dermed optræder der en situation, hvor spillerens valg har en delvis effekt på spiloplevelsen, men denne effekt reflekteres ikke henover hele spillet, men kun i en mikro-effekt. Derfor kan Skyrim placeres i modellen således:

Modellen for kategorisering af valg i - Elder Scrolls V: Skyrim

Valg præsenteres til spillere igennem dialog, værende tekst eller verbalt.



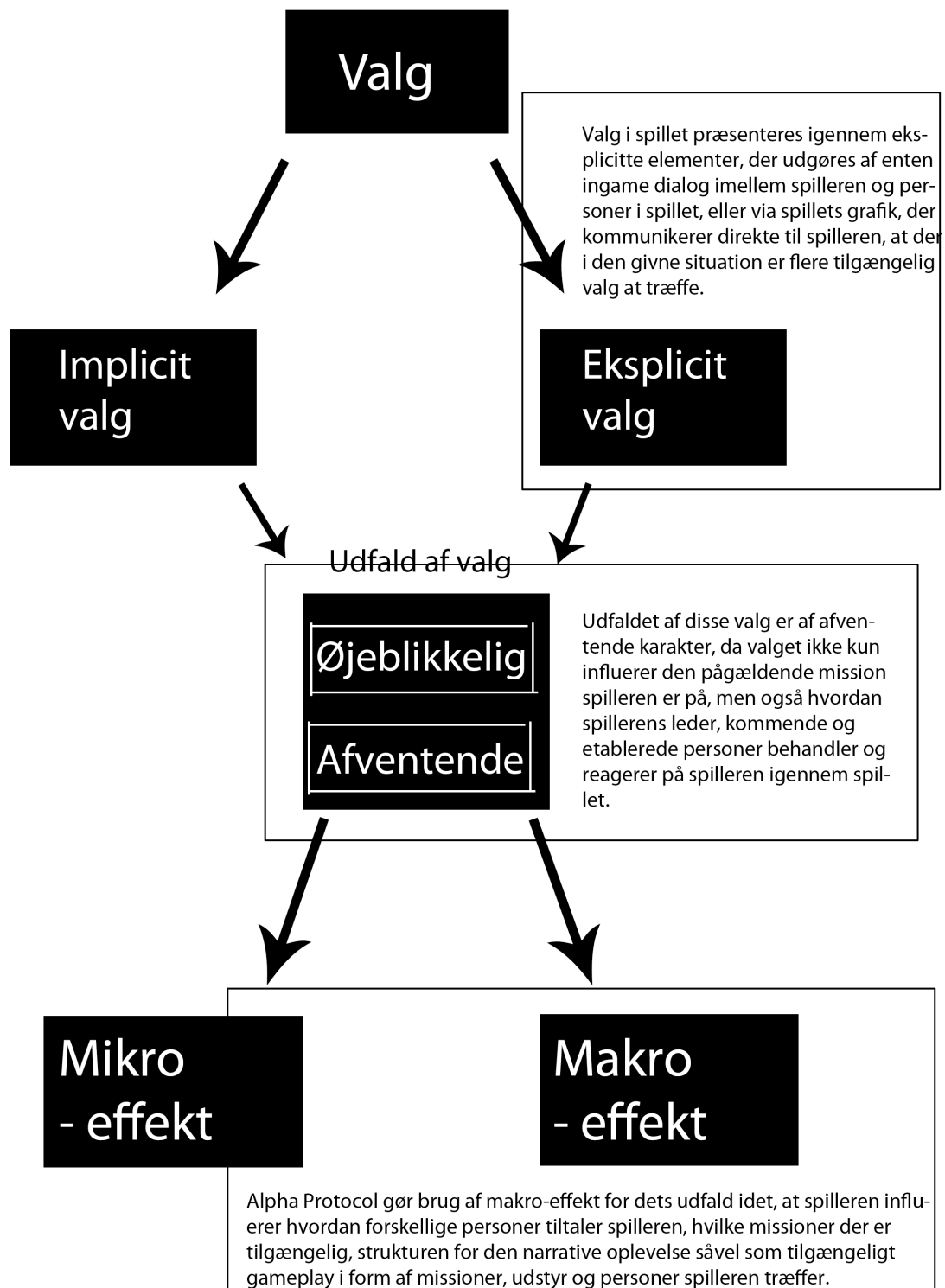
Som der ses i modellen og i beskrivelsen ovenover, falder spillet ind i kategorien af eksplicite valg med udfald af øjeblikkelig karakter der besidder en mikro-effekt på spiloplevelsen. Idet at de valg spilleren træffer, værende i sidemissioner eller primære missioner, åbner op for relativt få ændringer i gameplay og fremstillingen af spillets narrativ.

Brug af modellen 3 – Alpha Protocol

Alpha Protocol (Obsidian: 2008) er et spiondrama, der fokuserer på at give spilleren en så stor grad af handlefrihed som muligt ved hjælp af valg både i form af valg igennem dialog og valg gennem gameplay.

Gennem spillet har spilleren dialoger med andre agenter, ledelsen af agenturet og andre personer spilleren møder undervejs. Afhængigt af hvad spilleren vælger at sige til de personer igennem forskellige dialoger, kan spilleren influere spillets narrative struktur, såvel som tilgængeligt gameplay. Har spilleren talt nedladende til ens chef, vil han ikke give spilleren ekstra hjælp undervejs på missionen, men den anden agent der heller ikke bryder sig om chefen vil derimod være mere favorabel overfor spilleren selv ved en senere konfrontation. Spillet gør brug af denne metodik til, at lade spilleren influere narrativet og tilgængeligt gameplay ved hjælp af dialogsystemet, og dette resulterer i, at Alpha Protocol kan bruges i konteksten af modellen til, at opstille følgende udlægning for spillet:

Modellen for kategorisering valg i - Alpha Protocol



Som før nævnt gør spillet brug af dialog personer imellem til, at influerer hvorledes spillets narrativ skal udfolde sig, og hvilket gameplay spilleren har til rådighed. Dette placerer spillet i kategorien som værende et spil med eksplicite valg med afventende udfald af makro-effekt karakter.

Afslutning

Disse tre eksempler er blot nogle få, se bilag, der viser hvorledes modellen kan applikeres på computerspil. Modellen er som tidligere nævnt udarbejdet med fokus på, at opstille en række kategorier, der indrammer de forskellige former for valg der optræder i computerspil og dermed skaber en oversigt over dem.

Ved at bruge modellen til, at se på dets typer af valg og derefter sætte det i konteksten af modellen, har målet været at skabe overskuelighed for brugeren, og dermed give en større indsigt i de forskellige valgtyper brugt i spillet, og ud fra det udarbejde en bedre analytisk gennemgang af spillet i en akademisk kontekst. Videre arbejde med modellen og hvordan den kan implementeres i en større kontekst er uddybet i perspektiveringsafsnittet, der findes i næste kapitel.

Dette kapitel har fokuseret på, at demonstrere modellen i brug, såvel som give en uddybende gennemgang af de forskellige dele der udgør modellen, og dermed give en indsigt i hvordan udformningen af den er blevet til baseret på teorien præsenteret i foregående kapitler. I det kommende kapitel vil rapporten blive afsluttet med en konklusion over modellen og dens brug, efterfølgende med en perspektivering, der fokuserer på hvordan modellen fremadrettet kan arbejdes med og forbedres til et større akademisk værk.

Kapitel 4 - Hvori specialet afsluttes

Dette kapitel vil præsentere min konklusion baseret på problemstillingen præsenteret i første kapitel, såvel som en perspektivering på hvordan modellen kan arbejdes med fremadrettet for, at bringe den op på et højere niveau, og muligheder for at højne dens evne til at favne bredere.

Konklusion

Da jeg startede ud med at skrive dette speciale, var det med ønsket om, at skabe en metode hvorpå det ville muliggøre en indeksering og typificering af valg i computerspil. Dermed sætte ord på de forskellige former for valg, der optræder overalt i computerspil, og give et udgangspunkt for fremtidig forskning indenfor feltet.

Dette blev også reflekteret i problemstillingen for rapporten:

“Hvad er et valg i computerspil, og hvordan kan valg typificeres samt kategoriseres ud fra funktioner og virkemidler baseret på empirisk data”

Problemstillingen opstiller ønsket om, at beskue disse mange typer af valg der eksisterer i computerspil, og sætte dem i et større perspektiv ved at indeksere dem. For at dette kunne lade sig gøre blev der kreeret en model, der kunne bruges til, at beskue valg i computerspil med en bestemt optik, og ved hjælp af modellen dekonstruere valget og belyse dets opbygning i forhold til spiloplevelsen og dermed fremstille en kategorisering for det enkelte valg. Modellens funktion er i rapporten opfyldt, og i konteksten af problemstillingen også indfriet idet, at modellen muliggør denne typificering af valgene præsenteret i computerspillene.

Muligheden for, at kunne beskue det enkelte valg, eller spillet som helhed, og bruge den fremlagte kategorisering af spillet til at give den akademisk diskurs omkring valg i computerspil et nyt ståsted, og et afsæt i en mere nuanceret fremadrettet tilgang til valg i computerspil. Problemstillingen og målet for hele denne rapport har været, at skabe en overskuelig og håndterbar tilgang til valg, og tilnærmelsesvis afmystificere begrebet og dets integration i computerspil. For det har, som benævnt tilbage i kapitel 1, været et emne der er blevet diskuteret af spilakademi i en overfladisk grad, hvor det er blevet konkluderet, at valg optræder i spil, men der ikke nødvendigvis har været mere at sige om det.

Dette speciale har haft til mål, at vise at der stadig er meget arbejde der bør gøres indenfor dette felt, og det ikke bør stoppe ved den konklusion som Salen & Zimmerman har gjort det i deres værk, der er blevet en hjørnestein indenfor moderne spilakademi. Det er nødvendigt, at der favnes bredere om valg i computerspil, da det er et område der indfrier det enorme potentiale som computerspil besidder som medium.

Dette speciale har givet et nyt udgangspunkt for netop diskussionen omkring valg i spil, og modellen giver anledningen til en ny form for analytisk tilgang til spil, og dermed en nystartet diskussion af emnet.

Perspektivering

Dette afsnit vil fokusere på perspektiveringsdelen af rapporten, specifikt med henblik på, at spekulere i videreudvikling af den præsenterede model, såvel som hvordan modellen kan bruges fremadrettet i computerspil og andre felter.

Modellen som den er nu, er præsenteret som værende komplet i den forstand, at det lader sig gøre at kigge på et valg, som et enkeltstående scenarie eller som repræsentant for et helt spil, og ud fra det analysere hvilke kategorier det falder inden under. Dette giver et umiddelbart indblik i strukturen for det enkelte spils valg, og åbner dermed op for en diskurs omkring valget. Målet har været, at bruge modellen som grundlag for fremadrettet analytisk diskurs, og den indsigt der kan opnås ved hjælp af modellen kan yderligere tydeliggøres igennem ærketyper, der er defineret ved forskellige navne ud fra kategori udfald.

Dermed ment, at et spil der er "eksplicit i dets valg med øjeblikkeligt udfald og makro-effekt" vil være kaldt for et EØM spil/valg, og så videre for de andre opstillingsmuligheder modellen tillader.

Dette vil åbne op for muligheden for en komplet og gennemgående indeksering af samtlige udgivne spil på markedet i dag, og dermed muliggøre et katalog der vil give en umiddelbar indsigt i hvilke typer af valg det enkelte spil gør brug af. Dette kan bibringe et udgangspunkt for en langt større indsigt i feltet omhandlende valg i spil, og være med til at starte nye diskussioner om emnet og medbringe et nyt syn på et felt, der er negligeret indenfor spilakademi.

Udover at skabe et kategorisering, og dermed arketyper for computerspillene, er der også et helt andet felt indenfor computerspil, som denne rapport ikke har beskæftiget sig med - Multiplayer.

Dette felt indeholder mange forskellige facetter indenfor valg, og er et område der bør undersøges dybere ved at tage udgangspunkt i den etablerede model, og modificere den til konteksten af multiplayer. Dette bringer også et interessant aspekt frem i diskursen, om hvorvidt modellen bør segmenteres op mellem singleplayer og multiplayer, eller den eksisterende model bør ændres til at kunne favne multiplayerspil. En introduktion af multiplayer vil også resultere i diskussionen om hvorvidt MMO spil kan inkluderes i denne model, og hvor disse i givet fald ville kunne kategoriseres.

Anden yderligere brug af modellen vil være i forbindelse med en videre undersøgelse af valg i computerspil, og bruge modellen som udgangspunkt for en analyse af de forskellige former for valg sat i kontekst af psykologi feltet. Dermed åbne op for feltet omhandlende den mentale effekt valg har på spilleren, både effekten af valget men også opfattelsen af om spilleren faktisk har et

valg. Dette vil ikke kun skabe en dybere indsigt i strukturen for et valg, men også give empirisk data til, at validere en eksisterende kategorisering af spil.

Dette felt vil også kunne kobles til andre discipliner såsom arkitektur, hvor der kunne opstilles hypoteser om hvorvidt arkitekturen og designet af det område hvori valget finder sted har en indflydelse på hvilket valg spilleren træffer.

Arbejdet med denne model er som det antydes kun påbegyndt. Der er mange facetter af valg, der endnu ikke er beskrevet eller bearbejdet i en tilfredsstillende form på det akademiske niveau, og med denne model har ønsket været, at tage de første skridt i denne retning og give et grundlag for videre arbejde med dette teorifelt.

Bibliografi

Litteratur

Adams. E. (2004), Fundamentals of Game Design

Callois. R. (1961), Man, Play and Games, University of Illinois Press (2001)

Crawford. C. (1984), The Art of Computer Game Design, Osbourne Media

Csikzentmihalyi. M. (1992), Flow: The Psychology of Happiness, Random House Ltd.

Huizinga. J. (1938), Homo Ludens, Beacon Press

Jenkins. H. & Squire. K. D. (2002), The Art of Contested Spaces. I: Brain, C. & King. L., Game On: The History and Culture of Video Games. Barbican Press.

Koster. R. (2005), A Theory of Fun for Game Design, Paraglyph Press

Klug. C. & Lebowitz. J. (2011), Interactive Storytelling for Video Games

Murray. J.H. (1997), Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, MIT Press

Parlett. D. (1999), The Oxford History of Board Games, Oxford University Press

Zimmerman. E. & Salen. K. (2004), Rules of Play, The MIT Press

Elektronisk litteratur

Lowndes. B. (2010), Creating a Narrative Environment – Choice and Consequence in Single Player Games. Faculty of ACES, Sheffield Hallam University. Tilgået 21/5/2012. Tilgængeligt

< <http://research.shu.ac.uk/aces/enquiry/index.php/enquiry/article/viewFile/15/27> >

Spector. W. (2009), Game Lecture Series - Warren Spector. Tilgået 20/5/2012. Tilgængeligt

< http://gamecenter.nyu.edu/podcasts/gclectureseries_warren_spector.mp3 >

Zimmerman. E. (2004), Narrative, Interactivity, Play and Games: Four naughty concepts in need of discipline. Tilgået: 20/5/2012. Tilgængeligt:

< http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html>

Spil

Alan Wake (2009), Remedy

Alpha Protocol (2008), Obsidian

Asteroids (1979), Atari

Bastion (2011), SuperGiant Games

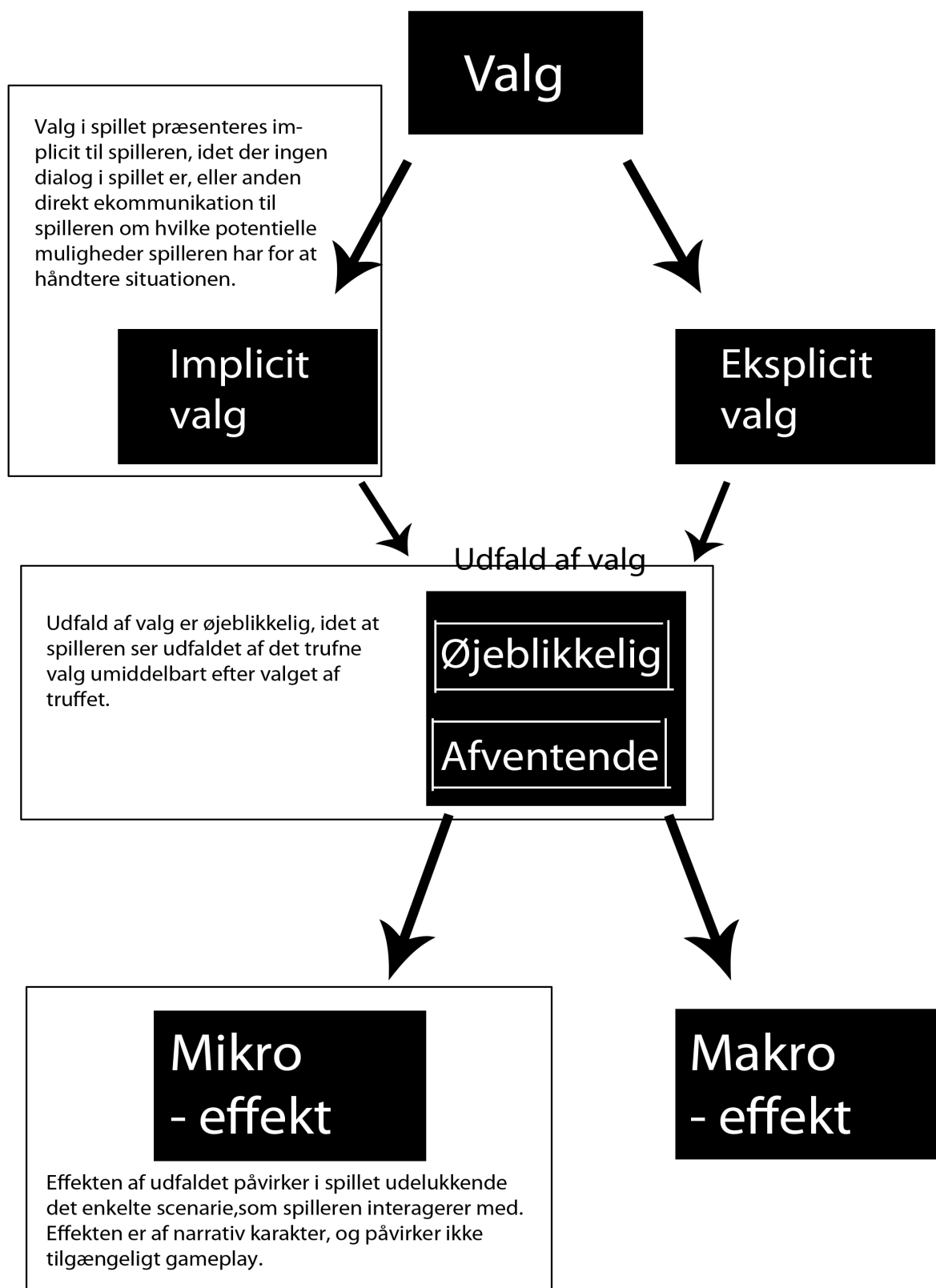
Binary Domain (2012), Sega
Blade Runner (1997), Westwood Studios
Call of Duty: Black Ops (2010), Treyarch
Civilization V (2011), Maxis
Datura (2012), Team Plastik
Dear Esther (2012), thechineseroom
Deus EX (2000), Ion Storm
Deus Ex: Human Revolution (2012), Eidos Montreal
Dragon Age: Origins (2009) BioWare
Dragon Age II (2011) BioWare
Elite (1984), Braben & Bell
Fable 3 (2010), Lionhead Studios
fIOW (2007), ThatGameCompany & Jenova Chen
Grand Theft Auto IV (2009), Rockstar North
Halo 3 (2008), Bungie Studios
Halo: Reach (2010), Bungie Studios
Heavy Rain (2010), Quantic Dream
ICO (2004) Team ICO
L.A. Noire (2011), Team Bondi
Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots
Minecraft (2009), Mojang
Red Dead Redemption (2009) Rockstar San Diego
Singularity (2009), Raven
The Sims (1997), Maxis
The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), Bethesda Softworks
The Last Express (1997), Smoking Car Productions & Jordan Mechner
The Path (2009), Tale of Tales
The Witcher (2007), CDprojektRED
The Witcher 2: Assassins of Kings (2011), CDprojektRED
Uncharted 2: Among Thieves (2009), Naughty Dog
Uncharted 3: Drake's Deception (2011), Naughty Dog
Vampire: The Masquerade Bloodlines (2004) Troika Games

Bilagsoversigt

Bilag 1 - Komplet analyse af Datura

Bilag 2 - Komplet analyse af The Witcher

Modellen for kategorisering af et valg i et computerspil - Datura



Modellen for kategorisering af valg i - The Witcher

