



Last Day at Work

En forskudt fortællerstemme og dens påvirkning på suspense

Titel:

Last Day at Work -

En forskudt fortællerstemme og dens påvirkning på suspense

Det Humanistiske Fakultet

Interaktive Digitale Medier

Projekt Periode:

1. januar – 31.maj (10. Semester)

Medlemmer:

Brian Martin Nielsen

Kristoffer Borregaard Johansen

støttet af

it-vest

samarbejdende
universiteter



Vejleder:

Bodil Kirstine Jensen

Sider og anslag:

87,73 normalsider / 210555 anslag

Bilag:

1 DVD

Afleveringsdato:

31 maj, 2012

Abstract

This report focuses on the use of a narrator displaced in time and how it affects the amount of suspense the player feels. The use of a narrator displaced in time, has been seen in various forms in newer games. One of the games that utilize this form of narration is *The Stanley Parable*. Here, the player is met by a voice that describes the protagonist's future actions. These descriptions are presented in past tense, and appear before the actual event is happening. This gives the player the opportunity to follow or disregard the story that the narrator is telling. The way this form of narration is used in *The Stanley Parable* adds to the immersiveness of the game. However, the game only functions as a proof of concept in regards of storytelling. We believe that the addition of suspenseful elements could take this use of a displaced narrator to a whole new level, and thereby create a new form of game experience. This has led to the following problem statement:

“How can a narrator displaced in time affect the amount of suspense, generated by narratives, visuals, sounds and gameplay?”

To answer this problem statement, theories regarding the areas of interest have been gathered. A part of our approach was to analyze three games we thought had encompassed both the use of a displaced narrator and suspenseful gameplay. These games are: *The Stanley Parable*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* and *Alan Wake*. We analyzed these three cases to obtain the knowledge and insight needed, to answer the problem statement. Based on the analysis and previous experiences, we created a game in which we sought to make the best use of a displaced narrator to enhance the player's feeling of suspense.

In order to see whether or not the implemented game's use of a displaced narrator would have any impact on the amount of perceived suspense, we created two versions of our game which allowed us to make a comparison.

The test results showed, that the individual sequences where the displaced narrator appeared, had a visible decrease in the amount of perceived suspense. In spite of this, the overall experience was rated equally suspenseful, as the version without the displaced narrator.

Another noteworthy finding was that when the displaced narrator used vivid picturesque descriptions, instead of directly commenting on events, the suspense seemed to be heightened.

Based on our findings, we can't make a definitive conclusion. However it seemed that a displaced narrator can be used to generate an increased amount of suspense, if it utilizes a sufficiently descriptive approach.

Læsevejledning og Forord

Det foreslås at rapporten læses kronologisk, indtil designafsnittet. Før dette kapitel læses, bør produktet *Last Day at Work* prøves. Spillet kan findes på den vedlagte DVD. Hvis der opstår problemer i forbindelse med at køre spillet, kan der findes en gennemspilningsvideo på DVD'en i mappen "Videoer".

Undervejs i analysen vil der være referencer til tidspunkter i The Stanley Parable video som ligeledes kan findes på DVD'en. Yderligere vil der på DVD'en kunne findes udvalgte filer, som giver et indblik i implementationsfasen af produktet.

DVD-drev:

- Billeder
 - Call Of Cthulhu
 - Alan Wake
- Last Day at Work
 - Spil
 - OSX
 - Last Day at Work - Med Fortællerstemme
 - Windows
 - Last Day at Work - Med Fortællerstemme
 - Last Day at Work - Uden Fortællerstemme
 - Proces
- Test
- Videoer

Denne rapport vil være farvet af, at vi tidligere har studeret Medialogi på Aalborg Universitet. Herigennem har vi tillært os en mere direkte måde at tilgå problemer, ved at designe og teste vores egne løsningsforslag. Dette betyder at rapporten vil bære præg af vores intentioner omkring at udarbejde et produkt og dermed forsøge at komme med konkrete svar på problemstillingen. Vores ofte direkte tankegang vil også kunne mærkes igennem vores uvante tilgang til det humanistiske aspekt af dette studie.

Tak til it-vest og Studienævnet for penge til stemmeskuespillere – spillet og vejen derhen ville ikke have været den samme uden Jeres støtte.

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	6
1. Metode	8
1.1 Design & Prototype	9
1.1.1 Udarbejdelse af prototype	10
1.2 Case Beskrivelse	11
1.2.1 The Stanley Parable	12
1.2.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.....	12
1.2.3 Alan Wake.....	12
1.3 Arbejdsmetode.....	13
1.4 Udvalgte teorier	13
1.4.1 Narrativer	13
1.4.2 Visuelle virkemidler	13
1.4.3 Lyd og musik	14
1.4.4 Gameplay: Udfordringer og påvirkningselementer	14
1.5 Fravalg	14
1.6 Begreber	15
1.6.1 Suspense	15
1.6.2 Immersion	16
2. Analysemodel.....	18
2.1 Narrativer.....	18
2.1.1 Fortællestruktur	18
2.1.2 Narrative virkemidler	19
2.1.3 Fortælleren.....	20
2.2 Visuelle Virkemidler	24
2.2.1 Lys	24
2.2.2 Miljø	25
2.2.3 Atmosfære.....	25
2.2.4 Visuelle cues	27
2.3 Lyd og Musik	29
2.4 Gameplay: Udfordringer og Påvirkningselementer	31
2.4.1 Udfordringer	31
2.4.2 Påvirkningselementer	37
3. Analyse	40
3.1 Narrativer.....	40

3.1.1 The Stanley Parable.....	40
3.1.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	43
3.1.3 Alan Wake.....	45
3.1.4 Opsummering	49
3.2 Visuelle Virkemidler	50
3.2.1 The Stanley Parable.....	50
3.2.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	51
3.2.3 Alan Wake.....	53
3.2.4 Opsummering	56
3.3 Lyd og Musik	58
3.3.1 The Stanley Parable.....	58
3.3.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	58
3.3.3 Alan Wake.....	59
3.3.4 Opsummering	61
3.4 Gameplay.....	62
3.4.1 The Stanley Parable.....	62
3.4.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	62
3.4.3 Alan Wake.....	64
3.4.4 Opsummering	68
3.5 Sammenfatning af analysen	69
4. Design.....	70
4.1 Narrativet.....	71
4.2 Visuelle Virkemidler	76
4.3 Lyd og Musik	79
4.4 Gameplay.....	80
5. Test	84
5.1 Testopsætning.....	85
5.2 Testudførsel	85
5.3 Testresultater	87
6. Konklusion	98
7. Diskussion.....	100
Bibliografi	102
Ansvarsliste	104

Indledning

En stor del af computerspil er det narrative element. Der findes mange forskellige måder til at videreformidle en historie på, inden for spilverden. En særlig måde at formidle dele af historien, kan eksempelvis ses i *Deus Ex* [Ion Storm Inc., 2000], hvor der er lagt energi i både at fortælle historien gennem dialog og handling, men historien bliver også videreformidlet gennem det miljø som spilleren befinder sig i. En anden måde man kan drive narrativet frem på, er ved at bruge cutscenes. Brugen af disse er særlig fremtrædende i *Diablo 3* [Blizzard Entertainment, 2012], hvor disse cutscenes er med til at skabe fremdrift og iscenesætte de handlinger og udfordringer som spilleren skal overkomme. Cutscenes fungerer derudover som en måde, hvor man kan give spilleren et overblik over de hændelser, som sker i spillet.

Visse spil vælger at benytte en karakter fra spillet, som snakker mere direkte til spilleren. Dette kan eksempelvis ses i spillet *Portal* [Valve Corporation, 2007], hvor robotten GLaDOS driver narrativet frem ved at opfordre spilleren til at klare de forskellige tests man bliver udsat for.

De ovenstående eksempler fremhæver enkelte brugsformer, men i realiteten bliver disse elementer ofte brugt i kombination eller med andre tilgange, som er med til at drive narrativet frem. Et spils narrativ kan dermed videreformidles på mange forskellige måder.

Enkelte spil bryder med de traditionelle tilgange til at fortælle en historie, ved at afprøve nye former for historiefortælling. Et eksempel på dette er spillet *Bastion* [Supergiant Games, 2011], hvor der igennem spillet er en stemme, som reagerer på hvad spilleren foretager sig. Denne stemme væver en historie ud af de handlinger, som spillets karakter laver. Udover at opbygge historien, bliver fortællerstemmen også brugt til at kommentere på hvordan spilleren klarer sig. Her bliver spilleren eksempelvis fortalt når man bliver såret i en kamp. På denne måde føles det som at spillerens handlinger er en integreret del af historien. Et andet interessant eksempel på en anderledes brug af en fortællerstemme ses i *The Stanley Parable* [Cakebreak & Galactic-Cafe, 2011]. Her bliver der ligeledes gjort brug af en fortællerstemme, som driver narrativet, men i modsætning til *Bastion*, prøver stemmen i *The Stanley Parable* at lede spilleren til at tage en specifik sti igennem spillet. Dette gør fortælleren ved at sige hvilken vej karakteren gik (bemærk datid). Stemmen er forskudt i forhold til de handlinger som spilleren foretager sig, og finder derfor sted inden spilleren har truffet et valg. På denne måde bliver spilleren ledt, men ikke tvunget til at gøre det som fortælleren siger. Hvis spilleren vælger ikke at følge stemmen, er der også et negativt feedback fra fortælleren, som skælder spilleren ud og dette resulterer i et alternativt narrativ.

Denne alternative brug af en fortællerstemme, har vi begge fundet interessant. Tankerne har gået på hvorvidt brugen af en fortællerstemme kunne benyttes i andre sammenhænge end de to nævnte ovenfor. Dog var vi særligt fascineret af den forskudte fortællerstemme som blev brugt i *The Stanley Parable*. I forbindelse med tidligere projekter har vi arbejdet med spil inden for horrorgenren, og vi fik idéen at koble fortællerstemmen på netop dette, for at finde ud af hvordan den påvirker spillerens oplevelse. Når vi fremover bruger begrebet forskudt fortællerstemme menes der en fortællerstemme, som beskriver fremtidige hændelser før de er sket. Denne fortællerstemme er dermed forskudt i tid, i forhold til de begivenheder, der udspiller sig.

Problemfelt

Eftersom denne nye fortællerteknik ikke er brugt i så stor udstrækning, er det interessant at undersøge hvordan den påvirker den oplevelse som spilleren får. Vi ønsker derfor at undersøge hvilken effekt en forskudt fortællerstemme har på spillerens følelse af suspense. Før vi kan finde ud af dette, er det nødvendigt at få et indblik i hvad der forstås ved suspense, og hvordan fortællerstemmen skal bruges for at underbygge og forbedre mængden af suspense i et spil.

Dette leder til følgende problemformulering:

“Hvordan kan en forskudt fortællerstemme påvirke mængden af suspense, som dannes ved brug af et narrativ, visuelle virkemidler, lyde samt gameplay”

Grunden til at der i problemformuleringen lægges vægt på narrativer, visuelle virkemidler, lyde samt gameplay, er at disse elementer bliver brugt i skabelsen af suspense, og til at sikre at spilleren bliver indlevet i spillet. Vi mener at disse aspekter er de mest centrale til at skabe en suspensefyldt oplevelse, som spilleren kan indleve sig i. Derfor er det nødvendigt at overveje og implementere disse aspekter, da vi vil undersøge fortællerstemmens indflydelse på suspense.

Vi arbejder ud fra hypotesen, at denne brug af en fortællerstemme vil have en positiv indvirkning på mængden af suspense, hvis den bliver brugt korrekt.

En anden hypotese vi arbejder ud fra, er at denne fortællerstemme kan bruges i kombination med andre virkemidler. Med dette menes der, at fortællerstemmen understøtter og bidrager til den suspense, der skabes ved eksempelvis brug af lyde og visuelle virkemidler. Disse hypoteser har vi destilleret til følgende sætninger, hvilket gør at vi nemmere kan klargøre de mål vi prøver at opnå:

1. En forskudt fortællerstemme gør spillet mere suspensefyldt.
2. En forskudt fortællerstemme vil kunne gøre hændelser skabt ved brug af auditive- og/eller visuelle virkemidler, mere suspensefyldte.

Ud fra vores mange års erfaring med at spille computerspil, ved vi at en fortællerstemme kan bidrage positivt til oplevelsen af et computerspil. Flere spil har gjort brug af fortællerstemmer inden for horrorgenren, men ingen har prøvet denne specifikke konstellation.

For at vi kan be- eller afkræfte vores hypoteser, mener vi det er nødvendigt at udarbejde en funktional prototype. Denne prototype skal være tilpasset denne specifikke brug af en fortællerstemme.

1. Metode

Formålet med specialet er at undersøge, hvorvidt en forskudt fortællerstemme kan påvirke mængden af suspense. For at kunne undersøge påvirkningen fra sådan en fortæller, vil vi designe og udvikle et produkt, som vi vil benytte til at be- eller afkræfte vores opstillede hypoteser.

Til udarbejdelse af prototypen, og til at give os mere viden omkring fortællertyper, vælger vi at kigge på følgende emner: Narrativer; visuelle elementer; lyd samt gameplay. Vi mener, at disse aspekter er nødvendige at undersøge i forbindelse med skabelsen af suspense i computerspil.

For at undersøge, hvorvidt og hvorledes disse elementer kan bruges i computerspil, har vi valgt at analysere tre spiltitler som cases. Vi vælger at begrænse os til tre titler, eftersom vi ønsker at lave en mere dybdegående undersøgelse. Til vores cases har vi valgt spillene *The Stanley Parable* [Cakebreak & Galactic-Cafe, 2011], *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* [Headfirst Productions, 2005] og sidst *Alan Wake* [Remedy Entertainment, 2010]. Vi har valgt disse titler som vores cases, eftersom de alle gør brug af en form for fortællerstemme, på forskellige måder. Ligeledes er spillene meget forskellige i deres udtryk, så de tre titler vil hver især give et forskelligt indblik i hvorledes en fortællerstemme kan være med til at skabe suspense.

Eftersom spillene er af længere varighed, har vi valgt at kigge på nogle specifikke sekvenser i dem. I disse sekvenser vil vi så benytte os af den analysemodel, vi har opstillet, for på den måde at give os en bedre forståelse for, hvordan en fortællerstemme kan bruges til at skabe suspense. Ud fra vores caseanalyse vil vi udarbejde et design, som vi efterfølgende vil implementere til et funktionelt testbart produkt. På baggrund af analysemodellen, caseanalysen og testen vil vi forsøge at besvare vores problemformulering.

Rapportens struktur vil bestå af syv forskellige kapitler. Den nedenstående model giver et overblik over, hvorledes rapporten er struktureret.

1	• Metode
2	• Analysemodel
3	• Analyse
4	• Design
5	• Test
6	• Konklusion
7	• Diskussion

Herunder vil vi give en kort beskrivelse af de forskellige kapitlers indhold.

1. **Metode:** Dette kapitel vil have til formål at give læseren et overordnet indblik i, hvorledes vi har valgt at arbejde imod en løsning på vores problemstilling. Dette inkluderer blandt andet beskrivelser af de forskellige elementer i analysemodellen, samt beskrivelser og definitioner af de termer, vi vil gøre brug af.
2. **Analysemodel:** Dette kapitel vil indeholde vores opstillede analysemodel for, hvordan vi senere vil tilgå caseanalysen. Her vil vi gennemgå vores valgte teorier og sætte dem i forbindelse med, hvorledes de kan bidrage til skabelsen af suspense. Formålet med afsnittet er dermed, at det skal give os nogle arbejdsredskaber, som vil sætte os i stand til at analysere vores cases.
3. **Analyse:** I dette kapitel vil vi lave en analyse af vores valgte cases, ud fra vores opstillede analysemodel. Analysen vil være opdelt på samme måde som vores analysemodel. For hvert afsnit vil der indgå en analyse af de valgte cases, efterfulgt af en delkonklusion.
4. **Design:** Dette kapitel vil omhandle udarbejdelsen af et design til vores produkt. Designet vil blive opbygget, ud fra den viden vi har tilegnet os fra vores analyse. Formålet med dette afsnit vil være at udarbejde et design, som vi efterfølgende kan implementere i et funktionelt produkt. Selve implementationsfasen vil ikke blive beskrevet i denne rapport.
5. **Test:** I dette kapitel vil vi lave en gennemgang af den test som vi udfører ved hjælp af vores udarbejdede produkt. Kapitlet vil indeholde en beskrivelse af vores testopstilling, samt en gennemgang af de resultater vi finder frem til.
6. **Konklusion:** Dette kapitel vil besvare vores problemformulering, ud fra vores analyse og testresultater.
7. **Perspektivering:** Dette kapitel vil prøve at kigge på hvilken fremtid, der er for den forskudte fortæller baseret på de resultater vi kom frem til i vores konklusion.

1.1 Design & Prototype

Da testen af vores prototype spiller en stor rolle i at få besvaret vores problemformulering, er det vigtigt at vægte designet af prototypen højt. Vi vil lave et design ud fra vores analyse, som vi senere vil implementere i en funktionel prototype. Denne prototype skal, som beskrevet tidligere, kunne bruges i en test til at påvise en eventuel effekt på den mængde af suspense som spilleren oplever. For at gøre det muligt at måle denne effekt, er det nødvendigt at teste spillet i to versioner - en med den forskudte fortællerstemme og en uden. På denne måde kan vi ved hjælp af et tilpas stort antal testpersoner, se effekten af vores implementerede forskudte fortæller.

For at sikre os at vores produkt vil kunne hjælpe med besvarelsen af problemformuleringen, er det nødvendigt at opstille nogle krav, som produktet skal leve op til. Dette vil hjælpe os i designfasen, eftersom vi på den måde nemmere kan udarbejde et design, som vil fungere til testen. De krav som vil være stillet vores prototype vil være som følger:

- Spillet skal fungere som et “stand-alone” produkt både med og uden fortæller
- Spillet skal indeholde nogle punkter hvor det vil være muligt at foretage målinger
- Spilleren skal ikke kunne dø før alle målingerne er taget
- Spilleren må ikke gå glip af dialogen

Med det første punkt menes der, at spillet skal kunne fungere som sit eget produkt. Spilleets overordnede narrativ skal eksempelvis kunne fungere i begge produkter, så spilleren uden den forskudte fortæller stadig vil kunne forstå narrativet. Det er vigtigt at produktet ikke kun bliver designet med den ene tilgang i tankerne, da vi skal sikre os at vi får nogle unbiased testresultater som vi kan bruge.

Det andet punkt beskriver, hvorledes det er nødvendigt at lave et spil, hvor de hændelser vi vil måle på er spredt ud, så det bliver muligt for os at skelne mellem de forskellige hændelser. På den måde vil det efterfølgende være muligt for os at føre statistik over resultaterne, så vi senere kan sammenligne dem.

Det tredje punkt omhandler, hvorvidt spilleren skal kunne dø i spillet. For at vi kan bruge testpersonens data, er det vigtigt, at spilleren kun har prøvet spillet den ene gang. Hvis spilleren dør undervejs, vil han være forberedt på, hvad han vil opleve senere, og dermed vil det påvirke de data, vi indsamler. Dette kan dog også skabe problemer, hvis spilleren opdager, at han ikke kan dø i spillet. Så vil spilleren ikke opleve den samme mængde suspense, eftersom der ikke er noget på spil (Ortony, Gerald, & Collins, 1999).

Det sidste punkt beskriver hvorledes spillets dialog skal være så tydeligt som muligt. Dette vil sige, at vi så vidt muligt skal sikre os at spilleren ikke mister noget af dialogen, hvad end det er på grund af udtale, eller andre lyde, som måtte forhindre spilleren i at høre dialogen. Derfor er det en nødvendighed at implementere undertekster til når der er tale i spillet. På den måde sikrer vi os, at hvis spilleren ikke kan forstå hvad der bliver sagt, så kan han læse det i stedet.

1.1.1 Udarbejdelse af prototype

Til at skabe vores prototype vil vi gøre brug af udviklingsværktøjet Unity3D¹. Vi har valgt at benytte Unity3D, eftersom det er et effektivt redskab til hurtigt at lave spilbare produkter. I forbindelse med tidligere projekter har vi begge haft arbejdet i Unity3D, hvilket har givet os erfaring med dets interface, og måden hvorpå et spil kan laves. En anden fordel ved Unity3D, er at det uden problemer er muligt at udvikle sit produkt til både PC og Mac.

En af Unity3Ds største fordele er dog at man nemt kan tilføje elementer til spillet og gøre brug af tredjepartsprogrammer til at skabe visuelle elementer eller 3D modeller.

¹ www.unity3d.com

Eftersom vi ikke har den nødvendige tid til at skabe alle spillets komponenter fra bunden, vil vi gøre brug af gratis-modeller til de mest komplicerede modeller. Herved vil der være fokus på sammenhængen af de specifikke elementer, frem for selve skabelsen af disse. Af de modeller som vi selv vil skabe, vil vi gøre brug af modelleringsværktøjet 3D Studio Max.

I forhold til kodningen af spillet er dette gjort ved at bruge kodesproget C#. Grunden til at dette sprog er brugt, er at der er meget dokumentation omkring hvordan de forskellige metoder og funktioner skal bruges. Derudover så er en anden fordel ved C# at det er typespecifikt, hvilket vil sige at alle variabler skal deklareres i forhold til, hvilket indhold de har. Dette er en fordel, da det ved at skulle deklarere alle variabler, så er det nemmere og hurtigere at genlæse og forstå den skrevne kode. Udover C# vil der også blive brugt JavaScript kodestykker lavet af Unity3D. Dette gøres fordi der ikke er nogen grund til at genskrive allerede funktionel kode, der kan bruges til produktet. Koden vil være skrevet så objektbaseret som muligt, da dette nemmere faciliterer skift i produktets indhold samt gør koden mere overskuelig.

1.2 Case Beskrivelse

Vi har valgt at benytte tre spil som vores cases: *The Stanley Parable*, *Alan Wake* og *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*. Spillene er meget forskellige i deres udtryk, hvilket gør at vi får belyst vores problemstilling fra forskellige vinkler. Baggrunden for at valget faldt på netop disse spil, ligger i at alle spillene gør brug af en form for fortællerstemme. Dog er der ingen af spillene, som gør brug af den nøjagtig samme type fortællerstemme, som vi undersøger i denne rapport.

Spillene *Alan Wake* og *Call of Cthulhu* er begge titler som betegnes, som værende inden for horrorgenren. I disse spil vil det være særlig interessant at kigge på, hvorledes de skaber suspense igennem deres visuelle elementer samt hvorledes de gør brug af lyde og musik til at underbygge den atmosfære, som spillene lægger op til. Vi har derfor en formodning om, at vi ved at undersøge disse titler som vores cases, vil være i stand til at afdække et stort område af vores problemstilling, og dermed forberede os til vores designafsnit.

I de følgende underafsnit, vil der være nogle korte beskrivelser af plottene i de tre spil, samt en kort gennemgang af hvordan deres fortællerstemmer er integreret i spillene.

1.2.1 *The Stanley Parable*

I *The Stanley Parable*, spiller man karakteren Stanley, som en dag på sit arbejde undrer sig over at der ikke kommer nye opgaver ind, og sætter derfor sig for at undersøge hvad der er sket. Spillet ses fra et førstepersonsperspektiv. *The Stanley Parable* er et Half-Life 2 mod², som er udviklet af Davey Wreden.

I *The Stanley Parable* høres der en fortællerstemme, som fortæller en historie om hvad Stanley har tænkt sig at gøre før man gør det. Det er derfor op til spilleren selv at vurdere om denne vil gøre som fortælleren siger eller om man vil gå imod fortællerstemmen.

Baseret på de valg man træffer vil man få forskellige plots med forskellige slutninger.

1.2.2 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

I *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (CoC:DCotE) spiller man rollen som privatdetektiven Jack Walters. Spillerens opgave er at efterforske en sag vedrørende en forsvundet person i en by ved navn Innsmouth.

CoC:DCotE kan kategoriseres som værende et survival horror action adventure spil, som ses fra et førstepersonsperspektiv.

Eftersom CoC:DCotE er et længerevarende spil, har vi valgt at begrænse de sekvenser vi vælger at kigge på. Vi vil i vores caseanalyse analysere sekvenser som finder sted i starten af spillet, til og med en flugtsekvens, som finder sted ca. en time inde i spillet. I spillet bliver den valgte strækning beskrevet som kapitel 1 til starten af kapitel 2. Vi vælger denne strækning i spillet, eftersom vi mener at den gør brug af en række narrative virkemidler, som vil være interessante at undersøge. I denne sekvens bliver der lagt større vægt på at fortælle narrativet. I de senere sekvenser er der større fokus på intense kampsituationer. Derudover gør denne del af spillet også brug af forskellige typer af virkemidler til at øge suspense både igennem visuelle og audiotive cues.

Fortællerstemmen i CoC:DCotE består af hovedpersonen som selv kommenterer på de hændelser som foregår i spillet. Dette kan eksempelvis være tanker og holdninger han har overfor indbyggerne i Innsmouth.

1.2.3 *Alan Wake*

I *Alan Wake* indtager man rollen som en populær thrillerforfatter Alan Wake, som har haft en skriveblokade på to år. Spillet starter med at man er på vej til byen Bright Falls sammen med sin kone Alice, som tidligt i spillet forsvinder på mystisk vis. Det er nu ens opgave at finde og redde Alice. *Alan Wake* er action horror spil, som bliver set fra et tredjepersonsperspektiv.

Undervejs i *Alan Wake* kan der findes forskellige sider fra et manuskript som hovedpersonen har skrevet. Når en side findes, vil det blive læst op for spilleren af Alan Wake.

² Et mod (spilmodifikation) er en udvidelse til et oprindeligt computerspil, som ændrer på spillet. Dette kan eksempelvis være ved at lave nye baner, nyt gameplay eller nyt udseende. Mods ses ofte lavet af andre end de oprindelige udviklere. At spille et mod kræver at man ejer, og har installeret dets oprindelige spil. Det mest kendte eksempel på et mod er Counter-Strike, som var lavet til Half-Life [Valve Corporation, 1998].

Typisk vil de indeholde beskrivelser af hændelser som spilleren vil møde kort efter i spillet. Undervejs hører man nogle af de tanker som Alan Wake har overfor en given situation.

1.3 Arbejdsmetode

Formålet med specialet er at undersøge hvorvidt en forskudt fortæller kan påvirke mængden af suspense, som en spiller vil opleve i et computerspil.

Brugen af den forskudte fortæller, har ikke været undersøgt i nogen større udstrækning. Derfor har vi tænkt os at arbejde udforskende og fænomenologisk. Dette gør vi ved at indsamle viden inden for de områder vi mener er relevante at undersøge. Den indsamlede viden har til formål at fungere som en værktøjskasse, der indeholder de værktøjer, vi føler er nødvendige for at vi kan foretage en analyse af de udvalgte cases.

Vi vil tilgå vores cases ved brug af en induktiv udforskende erfaringsproces, hvor vi eksplorativt vil finde og udvælge elementer, vi senere kan bruge i forbindelse med vores design. Vores analysemodel og casestudy danner således grundlag for udarbejdelse af et design, som skal implementeres i en testbar prototype. Ud fra de data, vi får fra denne test, vil vi kunne besvare vores problemformulering.

1.4 Udvalgte teorier

I de følgende afsnit vil vi beskrive hvilke teoretikere, vi ønsker at benytte os af i vores analysemodel, samt begrunde hvorfor valget er faldet på disse. Analysemodellen vil være inddelt i fire emner: Narrativer, Visuelle Elementer, Lyd og Musik og Gameplay.

1.4.1 Narrativer

For at give os en forståelse for hvordan et narrativ kan struktureres vælger vi at inddrage aspekter fra Christopher Vogler's bog *A Writers Journey*. Heri bliver der redegjort for betydningen af konflikter, samt placeringen af disse. Yderligere vil vi inddrage medieforskeren Ola Olssons Berettermodel. Både berettermodellen og *A Writers Journey* beskæftiger sig med strukturen på en fortælling. Dette kan give os en forståelse for hvordan en god historie er opbygget, samt hvorledes man kan justere på hændelserne i narrativet for at optimere den mængde suspense som publikum vil have. I henhold til narrative virkemidler vælger vi at inddrage litteraturteoretikeren Gérard Genette, som har teoretiseret inden for dette felt. Genettes teorier vil blive kombineret med begreber, som ofte bliver brugt i sammenhæng med film og spil. Eftersom vi skal undersøge effekten af en fortællerstemme, har vi valgt at gøre brug af Annemette Hejlsted's bog *Fortællingen - Teori og Analyse*, som formår at samle de mest grundlæggende former for fortællere, samt effekten af disse.

1.4.2 Visuelle virkemidler

I dette afsnit vil vi inddrage forskeren og arkitekten, Gernot Böhme, som opstiller teorier vedrørende begrebet atmosfære. Dette vil hjælpe os med at forstå hvorledes brugen af

atmosfære kan være med til at påvirke oplevelsen, og hvordan det kan være med til at skabe suspense hos spilleren.

Afsnittet vil også bestå af grundlæggende æstetisk teori, og vil ligeledes beskæftige sig med områderne lys, miljø og visuelle cues. Vi har valgt at inddrage netop disse emner, da vi mener de er nødvendige i både skabelsen af suspense, men også for at sikre skabelsen af den ønskede atmosfære. Derudover har visuelle cues også det formål, at sørge for at spilleren bliver ledt igennem miljøet, for på den måde at sikre fremskridt i henhold til narrativet.

1.4.3 Lyd og musik

For at finde ud af hvordan lyd og musik kan bruges til at skabe suspense i spil, har vi valgt at inddrage musikteoretikeren Mark Grimshaw, som har forsket netop inden for dette felt. For at give os en forståelse for de forskellige begreber som gør sig gældende inden for brugen af lyd, vælger vi at inddrage filmforskerne David Bordwell og Kristin Thompson, som har beskrevet dette i deres bog *Film Art - An Introduction*.

1.4.4 Gameplay: Udfordringer og påvirkningselementer

Da vi skal udvikle et spil, som skal få spilleren til at føle suspense, mener vi det er nødvendigt at inddrage teori fra bogen *Fundamentals of Game Design*, som er forfattet af spildesigneren Ernest Adams. I denne bog bliver de mest grundlæggende mekanikker inden for game design defineret.

For at kunne bryde de forskellige udfordringer et spil består af i mindre dele, vælger vi at inddrage spildesignerne John Feil og Marc Scattergood som har forfattet bogen *Beginning of Game Level Design*. I denne bog har de opstillet en række forskellige begreber som definerer de forskellige udfordringstyper der kan finde sted i et spil, samt effekten af disse. Ud fra disse teorier, vil det være muligt både at analysere vores cases i dybden, men også hjælpe os i designfasen af vores produkt.

1.5 Fravalg

I denne rapport har vi fravalgt at kigge på nogle enkelte områder.

Et område som vi ikke har kigget på, er hvorledes fortællerstemmens udtryk har indflydelse på suspense. Forskning har vist, at hvordan man siger ting kan have en påvirkning på hvordan det sagte bliver opfattet (Kappas, Hess, & Scherer, 1991). Vi vil dog stadig kommentere på hvordan det påvirker os, men uden at gå dybere i det teoretiske fundament.

I forhold til at undersøge, hvordan en fortællerstemme fungerer, vælger vi kun at kigge på de mest grundlæggende elementer i forhold til fortællertyper og synsvinkler. Årsagen til, at vi kun vælger at undersøge de mest grundlæggende elementer, er på grund af vores eksplorative tilgang til vores cases. Her ønsker vi at undersøge, hvorledes de gør brug af fortællere, og hvordan vi mener de påvirker oplevelsen af spillet.

Dette tillader os at undgå at prøve at tilpasse eventuelle specielle oplevelser til et fastsat paradigme. Derudover giver dette fravalg os også en større frihed til at lade os rive med i oplevelsen og skrive om dens effekt i stedet om dens teoretiske oprindelse.

1.6 Begreber

Her vil vi beskrive nogle af de termer som vi vil benytte igennem projektet, for at klargøre vores forståelse af begreberne.

1.6.1 Suspense

Den definition af suspense som vi gør brug af i dette afsnit, er en videreudvikling af en definition som vi udarbejdede i forbindelse med et tidligere projekt. Den oprindelige definition var baseret på Ortony, Clore & Collins syn på suspense, og var beskrevet som *“... værende den følelse der skabes når man er bevidst om at noget uønsket kan ske.”* (Ortony, Gerald, & Collins, 1999) (Nielsen, Johansen, Madsen, Josefsen, & Thomsen, 2010)

I et forsøg på yderligere at specificere hvordan vi anskuer suspense, vælger vi at dele begrebet i tre forskellige tilstande: Pre-, Event- og Post Suspense. Følgende vil være en beskrivelse af disse tilstande, og hvordan de er forbundet.

Pre Suspense er den suspense, som skabes ud fra spillerens usikkerhed i forhold til hvornår der kommer til at ske en hændelse. Elementer der kan påvirke Pre Suspense, består af baggrundsløde, spilmiljøets udseende og mængden af viden som spilleren har omkring de hændelser, der kan ske i spillet.

Et eksempel på Pre Suspense kunne være brugen af foreshadowing [afsnit 2.1.2.1 Foreshadowing], hvor spilleren får yderligere information omkring hvad han vil møde senere.

Event Suspense omhandler den suspense, som skabes når en hændelse er igang. Event Suspense består af situationer, hvor spilleren aktivt skal forsvare sig selv for at overleve. Dette kan eksempelvis være når spilleren skal bekæmpe en modstander, hvor usikkerheden om hvorvidt man vil overleve er højt.

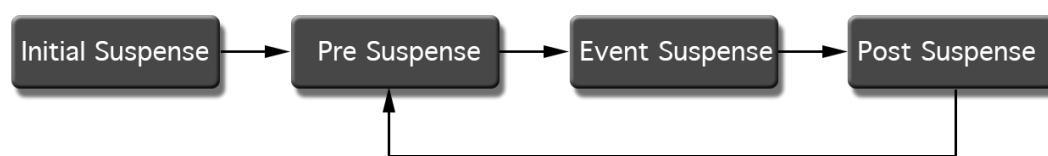
Event Suspense kræver dermed, at der er en direkte trussel overfor spilleren. De hændelser, som kan opstå hvor spilleren ikke står overfor en direkte trussel, vil blive kategoriseret som værende Pre Suspense. Dette kan eksempelvis være at spilleren står ved en panseret glastrude og der pludselig kommer et monster frem bag ruden. Monsteret er i dette tilfælde ikke en direkte trussel overfor spilleren, da det ikke vil være i stand til at angribe. I dette tilfælde vil hændelsen blive beskrevet som værende Pre Suspense da den fungerer som et varsel overfor spilleren, omkring hvad han kan risikere at møde senere i spillet.

Post Suspense er betegnelsen for den suspense, der skabes efter en hændelse har fundet sted. Dette sker ved at spilleren reflekterer over sine erfaringer, baseret på sin interaktion med spillet. Hvis en spiller har fundet ud af at der kommer noget efter ham,

når han går forbi en lampe, vil denne viden være med til at påvirke den skabte suspense, når han ser en lampe igen.

Disse tre inddelinger beskriver alle tilstande, som indgår når selve spillet er sat i gang. En anden faktor for skabelsen af suspense er den viden som spilleren har omkring spillet og dets univers, inden selve spillet går igang. Manglen på viden omkring spillet kan være med til at øge spillerens usikkerhed omkring hvad der kan ske.

De variabler som er med til at påvirke startmængden af Pre Suspense, vælger vi at kalde **Initial Suspense**. Disse inkluderer blandt andet hvis spilleren har set en trailer eller set billeder fra spillet, forinden personen prøver det. Ligeledes kan spillets menu og introsekvens være med til at påvirke mængden af Initial Suspense.



Ovenover ses en model af hvordan vi ser sammenhængen mellem de forskellige tilstande og hvordan de påvirker hinanden. Som det ses af figuren, vil spilleren først opleve **Initial Suspense**. Dette vil blive efterfulgt, når spillet sættes igang, af **Pre Suspense**. Der vil typisk blive genereret Pre Suspense i form af en cutscene inden selve spillet starter. Så snart der bliver mødt en modstander, vil der være tale om **Event Suspense**. Når modstanderen bliver besejret, vil der ske et skift til **Post Suspense** som er et stadie hvor spilleren reflekterer over det han lige har oplevet. Umiddelbart efter vil der være tale om et skift tilbage til Pre Suspense, som nu har en forskellig værdi i forhold til første iteration af modellen. Mængden af suspense er ikke nødvendigvis højere i anden iteration, eftersom det afhænger af flere forskellige variabler. Et eksempel på hvordan suspense ville være lavere i anden iteration, kunne være hvis spilleren mødte en fjende og uden besvær besejrede denne. Dette ville få spilleren til at tænke at modstanden ikke var så stor og dermed er risikoen for et negativt udfald lille, og mængden af suspense ville falde.

1.6.2 Immersion

Til at definere begrebet immersion, bruger vi Brown og Cairns, som i deres paper *A Grounded Investigation of Game Immersion* undersøger hvilke elementer, der udgør begrebet immersion. I deres paper redegør de for at der er tre stadier af immersion: Engagement, Engrossment og Total Immersion. Hver af disse stadier af immersion bliver set som et nyt niveau af immersion som en person kan komme op på. Dog er der til hvert stadie af immersion nogle barrierer, der kan forhindre en spiller i at opnå immersion oplevelsen. Disse barrierer vil blive gennemgået for hvert stadie i det følgende:

I **Engagement** niveauet af immersion er der to barrierer, hvilket bliver kaldt Access og Investment. Brown og Cairns siger i deres paper at Access er at spillets genre og stil skal passe med det som en person vil have. Dette betyder at hvis en person skal prøve

et sportsspil, som ikke bryder sig om denne genre, så vil personen på grund af sin manglende lyst og interesse i spilgenre ikke kunne passere denne barriere. Investment er den anden barriere, der hører til Engagement. Denne barriere består i at en person skal have og være villig til at bruge tid på prøve spillet. Med dette menes der at hvis en person ikke gider sætte sig ned og afsætte tid og holde fokus på et spil, så vil de ikke komme over Investment barrieren.

Engrossment niveauet af immersion har kun en enkelt barriere, hvilket er Game Construction. Denne barriere er dog også sværere at overkomme, fordi det betyder at et spil skal være sammensat på en måde, som fordrer en immersiv oplevelse. De elementer som Brown og Cairns fremhæver i deres paper som relevante for Game Construction er "Meaningful tasks", "Visuals" og "Plot". "Meaningful tasks" betyder at de opgaver som spilleren skal klare i spillet, ikke skal være trivielle eller ulogiske. Så hvis du spiller et spil med en Brandmand, der skal slukke brande, så ville et tænkt eksempel på en dårlig mission være at smøre sandwiches. "Visuals" er at spillet skal være pænt at se på. Dette betyder ikke nødvendigvis at det skal være avanceret grafisk, men mere at grafikken ikke skal hindre oplevelsen. Det sidste element "Plot" relaterer sig til at spillet skal have en god og medrivende historie. Hvis spillet som helhed klarer at have en god historie, være visuelt pænt og giver spilleren relevante opgaver, så vil barrieren omkring Game Construction være passeret.

Det sidste niveau i Immersion er **Total Immersion**. Det er først på dette niveau at spilleren rigtig kommer til at føle immersion. Der er dog to barrierer på dette niveau, hvilket er Empathy og Atmosphere. I forhold til Empathy fortæller Cairns og Brown om at personen, der spiller, skal blive knyttet til den person som spillet handler om. Med dette menes der at spilleren skal danne et forhold med den karakter de spiller og blive påvirket alt efter hvad denne karakter gennemgår. Den anden barriere, Atmosphere, er en videre bygning på Game Construction. Med dette menes der at udover de overstående krav til Game Construction, så skal atmosfæren i spillet nu også være konstrueret på en måde, så den fordrer en immersiv oplevelse. Denne fordring skal ske ved at atmosfæren og de handlinger, som spilleren kan foretage sig, ifølge Cairns og Brown skal være relevant for det miljø og handlinger som karakteren befinder sig i. Hvis alle disse ovenstående barrierer bliver overkommet, så vil den person, der spiller, føle immersion.

Sammenhængen mellem de to begreber skal forstås som en afhængighedsreaktion. Med dette menes der, at før suspense begrebet bliver relevant at undersøge, skal suspense kunne forekomme. Før suspense kan opstå, er det nødvendigt at et spil giver en immersiv oplevelse. Dermed er disse to begreber set som en forlængelse af hinanden hvorpå immersion er de trin, som leder op til suspense. Denne sammenhæng betyder derfor at suspense kun kan opstå hvis en person har nået Total Immersion niveauet af Brown og Cairns teori.

2. Analysemodel

I dette kapitel vil vi gennemgå de forskellige punkter, der blev nævnt i metoden. Til hvert af disse punkter vil vi kigge på relevant teori, der er brugbar i forhold til at skulle analysere de tre cases.

2.1 Narrativer

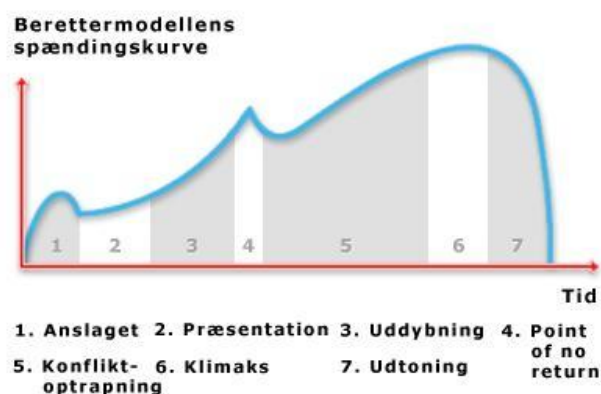
I denne del af analysemodellen vil vi kigge på de forskellige aspekter af et narrativ, som kan bruges til at skabe suspense. Først vil vi kigge på hvordan en fortællerstruktur kan være med til at påvirke suspense. Efterfølgende vil vi analysere de forskellige fortællertyper, for at finde ud af hvordan disse kan have en indflydelse på den mængde suspense som spilleren vil få.

2.1.1 Fortællestruktur

Eftersom vi skal skabe vores eget narrativ, er det nødvendigt at kigge på hvorledes den gode historie kan opbygges.

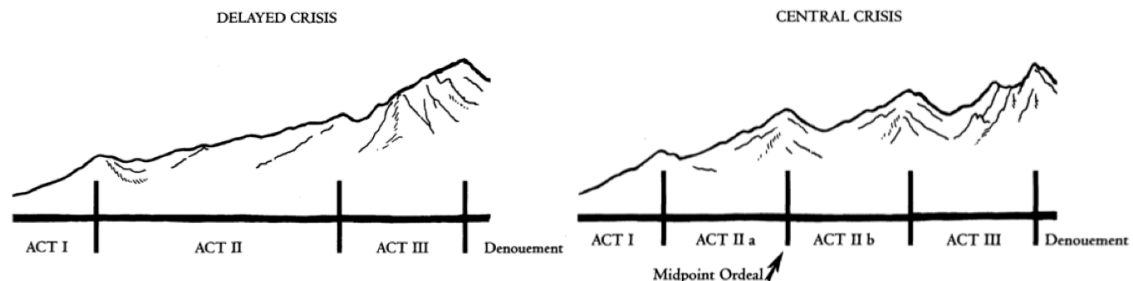
Den klassiske tilgang til at strukturere et narrativ, er ved at følge Ola Olssons Berettermodel. Denne model ses ofte brugt i film, men den bliver også brugt indenfor litteraturens verden. Modellen inddeler narrativet i syv forskellige dele; Anslag, Præsentation, Uddybning, Point of No Return, Konfliktoptrapning, Klimaks og Udtoning. (Knudsen)

Formålet med **anslaget** er at fungere som en appetitvækker, som ofte vil bestå af et hook som skal fænge publikummet. Temaet i fortællingen vil ligeledes blive sat på plads. Efter anslaget vil der følge en **præsentation**, som vil beskrive hovedpersonerne. Her vil der også kort blive introduceret nogle af de konflikter som skal løses. **Uddybningen** vil yderligere beskrive karaktererne og de konflikter som narrativet består af. Herefter vil der komme et **point of no return**, som er det punkt hvor hovedpersonen skal træffe en beslutning, som gør at han bliver nødt til at fuldføre sin rejse mod løsningen af narrativets konflikt. Dette følges af et **klimaks** hvor spændingen vil nå sit højdepunkt og fortællingens konflikter bliver afviklet. Til sidst vil der være en **udtoning** hvor narrativet bliver rundet af. På Figur 1 ses en illustration af berettermodellen, med de syv forskellige inddelinger.



Figur 1: Billede af berettermodellen, hvor de syv indelinger kan ses. (kilde: www.dfi.dk)

En afart af berettermodellen er *tre akts modellen*. Denne model bliver beskrevet i Christopher Vogler's bog *The Writer's Journey*. Her bliver der beskrevet hvordan man kan skabe to forskellige former for suspense, ved at ændre på hvornår der i historien skal fremkomme et vigtigt plot-punkt [Eng: Ordeal], som historien har ledt op til (Vogler, 2007).



Figur 2: Til venstre ses en illustration af delayed crisis og til højre ses en illustration af central crisis (kilde: *The Writer's Journey*)

Den første tilgang bliver kaldt *Central Crisis*. Her er dette ordeal, som navnet også antyder, placeret centralt i fortællingen. Ifølge C. Vogler, er denne strukturs styrke at historien bliver symmetrisk, og grundet denne tidlige fremtræden af *ordeal*, kan der nemt blive fulgt op på fortællingen efterfølgende. Som det ses på Figur 2, er tre akts modellen i dette tilfælde inddelt i fire dele. Her er Akt 2 inddelt i to dele; Akt II a og Akt II b. Det centrale vendepunkt for *Central Crisis* er placeret i slutningen af Akt II a. Dette muliggør at havde endnu et vendepunkt i slutningen af Akt II b. Den anden tilgang bliver kaldt *Delayed Crisis*. Her er Akt II forlænget, så der er længere tid til vendepunktet. Dette giver, ifølge C. Vogler, mere plads til at forberede publikum med en langsom optakt til slutningen af Akt II. Ulempen ved denne er dog at der ikke er lige så god tid til at afrunde historien, som ved *Central Crisis*.

2.1.2 Narrative virkemidler

En måde hvorpå man kan skabe suspense i en fortælling, er ved at ændre rækkefølgen på hvornår fortællingens forskellige plot elementer bliver afsløret. Et eksempel på et spil som ikke bliver fortalt kronologisk er *Max Payne* [Remedy Entertainment, 2001], hvor man i introen ser hovedpersonen stå på toppen af et højhus, som senere viser sig at være slutningen på spillet.

Ifølge teoretikeren Gérard Genette, kaldes denne form for skift i tid for en anakronisme (engelsk: anachrony). Genette beskriver yderligere hvorledes dette kan inddeles i to underpunkter - analepsis og prolepsis (Genette, 1983). En analepsis (også kaldet flashback) kommer til udtryk de steder, hvor der bliver refereret tilbage til hændelser som foregår før det igangværende plot.

Prolepsis bruges til at beskrive hændelser som sker senere i fortællingen. For at specificere brugen af prolepsis, tager vi derfor udgangspunkt i begreberne foreshadowing og flashforward, som ofte bliver brugt i sammenhæng med film- og spilmediet.

2.1.2.1 Foreshadowing

Foreshadowing er et virkemiddel, som ofte bliver brugt i forbindelse med litteratur og filmmediet. At gøre brug af foreshadowing vil sige, at der bliver hentydet til nogle ting som vil ske senere i forløbet. Dette kan være med til at øge suspense i narrativet, eftersom det er med til at opbygge en forventning hos læseren, til de fremtidige hændelser.

Et typisk eksempel på dette kunne være hvis der bliver beskrevet at der er et tordenvejr på vej. Dette vil gøre læseren opmærksom på at der vil ske noget dramatisk for karakteren i narrativet.

Hvis det som bliver foreshadowet viser sig at være usandt, bliver dette kaldt for *red herring*. Red herrings, er et begreb som dækker over hints som forfatteren har lagt ud, hvis eneste formål er at vildlede læseren. Dette bliver ofte brugt i mystery-genren hvor der skal løses et mordmysterium. Her bliver red herrings brugt til at få læseren til at blive usikker på hvem der har begået mordet. I *Heavy Rain* [Quantic Dream, 2010] skal spilleren finde en seriemorder, som har fået øgenavnet Origami Killer. I løbet af hele spillet støder man ind i adskillige personer, hvor spilleren kan forledes til at tro at denne gang har de fat i den rigtige morder. Dette er med til at bibeholde mystikken omkring narrativet.

Et eksempel på hvordan brugen af foreshadowing viser sig at være et red herring, kan ses i spillet *Silent Hill* [Konami, 1999], hvor hovedpersonen Harry Mason undersøger en skole. Spilleren kommer på et tidspunkt til et lokale hvor der er to rækker af skabe. På lydsiden kan man høre noget som rusker i skabene, som viser sig at være en indelåst kat. Katten springer efterfølgende ud af skabet, og løber ind i en skygge hvorefter man kan høre et brøl fra et væsen man ikke kan se, og lyden af katten der bliver slået ihjel høres. Her bliver spilleren ledt til at tro, at der vil komme en modstander, men det viser sig at der ikke er andre i lokalet.

2.1.2.2 Flashforward

Flashforward kan beskrives som et spring i tid, som beskriver hvad der sker længere fremme i narrativet. Forskellen mellem foreshadowing og flashforward er, at ved foreshadowing bliver der kun hentydet hvad der er i vente, mens der ved flashforward bliver eksplicit fortalt hvad der vil ske. På samme måde som ved foreshadowing, er dette med til at påvirke suspense, ved at give læseren et indblik i hvad der er i vente længere fremme i narrativet.

2.1.3 Fortælleren

I enhver historie er der en fortæller. Dette er den person eller entitet som skal videreformidle fortællingen til læseren. Typen af fortæller, og måden denne bliver brugt på, påvirker hvordan læseren kommer til at opfatte historien og de handlinger som foregår.

For at kunne identificere hvilken type fortæller som bliver benyttet i en fortælling, bliver vi nødt til at kategorisere de forskellige former for fortællere, der kan bruges. Dette afsnit vil være en gennemgang af en række forskellige facetter, der er med til at påvirke fortælleren og dennes virke.

2.1.3.1 Synsvinkler

Dette afsnit vil redegøre for de forskellige synsvinkler som en fortæller kan have. Disse forskellige synsvinkler er med til at placere hvorfra fortællingen finder sted. Annemette Hejlsted beskriver i hendes bog *Fortællingen - Teori og Analyse* synsvinklen som den position i rummet hvorfra fortællingen berettes og gør brug af fire forskellige vinkler: Indvendigt syn, Udvendigt syn, Medsyn og Bagudsyn (Hejlsted, 2007).

Ved et **Indvendigt syn** har fortælleren mulighed for at tilgå personernes tanker, følelser og sanseoplevelser og på den måde give, ikke blot en visuel fortælling, men også berette omkring hvordan de enkelte personer har det psykisk.

Ved et **udvendigt syn** bliver personer anskuet udefra, såsom ved at beskrive påklædning, kropsholdning og sprogbrug som alle er frit tilgængelige at opleve hvis fortælleren var en person, der eksempelvis kiggede på en samtale, der fandt sted.

Ved **medsyn** forstås der at fortælleren kun berette om handlinger der sker imens de opleves. Dermed er medsyn bundet til den lokalitet og tid som handlingens begivenheder udspiller sig i.

Ved **bagudsyn** bliver fortællingen fortalt efter at begivenhederne har udfoldet sig og har dermed fri adgang til at kunne springe rundt mellem alt hvad der er sket af handlinger. Herved kan fortælleren vælge at fortælle visse dele og springe til de mest centrale begivenheder, da fortælleren har fordelen ved at have overblik over hele historien.

Udover at gøre brug af forskellige synsvinkler kan en fortælling også fremstilles på forskellige måder. Her skelner A. Hejlsted imellem to forskellige måder hvorpå der kan fremstilles (Hejlsted, 2007).

Den ene er den **Sceniske fremstilling** hvor fortælleren fungerer som et kamera og fortællingen finder sted på en teaterscene. Her er der mest vægt på at gå i detaljer omkring de enkelte elementer og dermed et fokus på mere information frem for overblik. Den anden er den **Panoramiske fremstilling**, hvor mange begivenheder kan blive beskrevet på samme tid. Ved denne fremstilling er der fokus på overblikket og helheden frem for de enkelte detaljer.

2.1.3.2 Fortællertyper

Fortællertyperne deler Annemette Hejlsted op i flere forskellige inddelinger. Et udpluk af disse vil blive beskrevet i det følgende, samt beskrivelser om hvordan de kan bruges til at skabe suspense. De tre fortællertyper vi har udvalgt, er valgt eftersom de bliver brugt ekstensivt i computerspil.

Den behavioristiske fortæller er en tredjepersonsfortæller, der altid har udvendigt syn på personer og beretter om fortællingens handlinger ved brug af medsyn. Udfra egen erfaring bliver denne fortællertype nogle gang brugt i rollespil, hvor man som spiller oplever spillet igennem en ydre synsvinkel. Dette kan bruges for at give spilleren bedre et overblik over hans karakterer samt miljøet og dermed nemmere kan tage beslutninger. Dette fremmer muligheden for en panoramisk fremstilling og giver ofte spilleren mulighed for selv at bestemme hvor tæt på eller langt fra han vil overvåge. Med denne type fortæller ville det være selve karakteren, som talte og at man som spiller fulgte deres eventyr.

Denne fortæller kan være med til at skabe Pre Suspense. Et eksempel på et spil som gør brug af en behavioristisk fortæller, er *Die By The Sword* [Treyarch, 1998]. I dette spil kan man på spillets visuelle side se, når spillerens karakter bliver såret. Denne visuelle fremvisning gør at spilleren føler sin nuværende chancer for at overleve bliver mindre. Derudover bliver der i spillet vist store horder af fjender som spilleren skal kæmpe imod og på den måde skabes en større Event Suspense.

Jeg fortælleren er en fortæller, som er personbunden til en enkelt karakter og kun kan berette i forhold til denne. Dermed er fortælleren også bundet til kun at kunne berette om de ting som karakteren oplever eller har oplevet. Dog kan dette ske både igennem bagudsyn eller ved brug af medsyn og på denne måde tage form enten som en fortælling omkring en gammel oplevelse eller en igangværende begivenhed.

Denne fortæller bliver ofte brugt i First Person Shooter (FPS) spil, hvor spilleren indtager rollen af at være hovedpersonen i historien og på den måde er spillerens oplevelse den samme som karakterens og visa versa. Denne fortæller kan eksempelvis være med til at skabe Event Suspense ved at give spilleren et indblik i hvor skræmt karakteren er. Et tænkt eksempel på dette kunne være i et computerspil, hvor spilleren blev fortalt af karakteren han eller hun spillede; *“Jeg kunne se skyggerne på væggen, de lignede djævlhorn. Et mere frygtindgydende syn havde jeg aldrig oplevet. Mit hjerte slog hurtigere og sveden dryppede ned, jeg ville skrike og græde hvis jeg kunne, men frygten havde lammet mig”*. Dette eksempel viser hvordan man kan bruge karakterens psykiske og fysiske tilstand til at fortælle hvordan karakteren ser en kommende konflikt som ekstremt svær, med lav chance for et positivt udfald.

Et eksempel på et spil, der gør brug af Jeg fortælleren er *Amnesia The Dark Descent* [Frictional Games, 2010]. I dette spil kommer karakteren med kommentarer på det som han oplever samt enkelte brudstykker af minder fra før han fik hukommelsestab.

Den begrænsede alvidende fortæller, også kendt som den episke fortæller, bruger tredjeperson til at berette udfra. Denne fortæller er almægtig og kan både gøre brug af medsyn og bagudsyn. Denne fortællertype er dog begrænset til at bruge sin alvidenhed på én eller få personer i fortællingen, hvilket kaldes at være personbundet. Ved brug af denne fortællertype følger man, hvordan spillerens karakter har det og hvilke tanker, han gør sig om de handlinger karakteren udfører. Dette ses nogle gange i adventurespil, hvor man hører hovedpersonens tanker, men også får set klip af begivenheder, som finder sted langt væk fra karakteren. På denne måde kan den alvidende fortæller give spilleren mere viden end hvad karaktererne i spillet har. Dette kan bruges på flere måder til at skabe suspense. Ligesom med jeg-fortælleren, kan spilleren blive fortalt, at karaktererne i spillet ser en given situation som værende håbløs i et igangværende Event Suspense. Et andet eksempel kan være, at spilleren får vist monstre eller skygger som ligger senere i spillet og på den måde opbygge spillerens Pre Suspense.

Et eksempel på et spil der gør brug af den begrænset alvidende fortæller er *The Walking Dead Episode 1* [Telltale Games, 2012]. I dette spil ser vi hovedpersonen fra et tredjepersonsperspektiv, og spilleren har muligheden for at undersøge ting i miljøet. Her høres hovedpersonens tanker omkring de ting man undersøger.

2.2 Visuelle Virkemidler

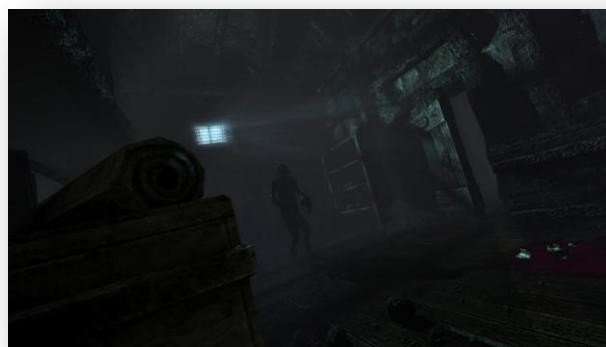
Dette afsnit vil omhandle de forskellige visuelle aspekter, som er med til at påvirke mængden af suspense i et computerspil. Disse elementer vil være delt op i underkategorier så hvert element kan undersøges både som et individuelt fænomen, men også undersøges som en samlet oplevelse.

De fire elementer vi vil gennemgå er følgende:

- Lys
- Miljø
- Atmosfære
- Visuelle Cues

2.2.1 Lys

Lys er et nøgleelement i den visuelle del af skabelsen af suspense. Lys definerer, hvor meget en spiller kan se af det miljø, som spilleren befinder sig i. Dette gør også at jo mindre lys, der er til stede, desto mindre kan spilleren se af miljøet. Dermed kan spilleren ikke længere være sikker på, at der ikke er noget i mørket, som kan være til fare for ham. Lyset kan også være farvet eller variende i intensitet og dermed skabe miljøer, der har dæmpet belysning. Lyset kan også fokusere på områder eller objekter, som har relevans for spilleren. En blinkende lyskilde kan også være med til at sætte stemningen for et miljø, da dette betyder at spilleren befinder sig et sted hvor tingene ikke er fejlfri. I dette tilfælde kan det betyde at andre elementer i spillet måske kan fejle, hvilket kan gøre spilleren utryg og dermed øge deres følelse af suspense. Et spil som bruger lys som virkemiddel til skabelsen af suspense er *Amnesia: The Dark Descent* (Figur 3). I dette spil er lyset dog ikke nødvendigvis en hjælp til spilleren, da lyset gør, at monstre kan se spilleren, så nogen gange skal man forblive i mørket for at overleve.



Figur 3: Et billede fra *Amnesia: The Dark Descent*, hvor spilleren prøver at gemme sig for et monster.

2.2.2 Miljø

Miljø beskriver hvilke omgivelser, spilleren befinder sig i. Dette kan være en forladt ø som i *Dear Esther* [thechineseroom, 2012], hvor spilleren kan gå rundt og opleve øens seværdigheder. Det kan også være en middelalderverden som i *Mount & Blade: Warband* [TaleWorlds, 2010], hvor spilleren skal opbygge en hær og kæmpe imod andre krigsherrer. Miljøet er en sammenfatning de visuelle elementer som et spil er bygget af, samt hvilke funktioner de udfører i spillet. I *Mount & Blade: Warband* kan dette eksempelvis være, hvis spilleren befinder sig i en kampsituation, så vil det være fordelagtigt for spilleren at placere sin hær på en bakke, for at få et bedre overblik. I det før omtalte spil, *Dear Esther*, er man alene på en ø, hvor man går rundt og kigger på faldefærdige huse. Disse huse er med til at forstærke følelsen af, at man som spiller er alene på denne ø. På Figur 4 kan der ses et billede af henholdsvis *Mount & Blade: Warband* og *Dear Esther*.



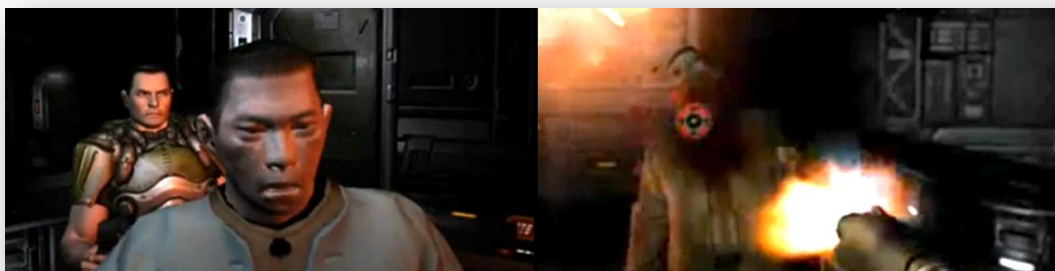
Figur 4: Til venstre ses et billede fra *Mount & Blade: Warband*. Til Højre ses et billede fra *Dear Esther*.

Miljøet kan også være med til at skabe suspense. Dette kan både være ved at skabe miljøer, der ser ud som om de er taget fra et mareridt, hvor der er blod og kropsdele. Miljøet kan også være fyldt med fælder, som gør at spilleren skal passe på, hvor der trædes for ikke at aktivere en fælde. Derudover kan man også skabe suspense ved at lave et mismatch mellem miljøet og den historie eller de handlinger, som foregår i miljøet. Dette kan eksempelvis være, at spilleren kommer ind i et lokale, hvor tyngdekraften er omvendt og ting falder opad. Dette kan gøre spilleren usikker på, hvad der kan ske i spillet. Eftersom der kan ske unaturlige ting i spillet, så kan der sandsynligvis ske flere uforklarelige ting, hvilket kan være med til at øge mængden af suspense.

2.2.3 Atmosfære

Atmosfære er sværere at forklare, Gernot Böhme kalder atmosfæren for den virkelighed, som er fælles for det opfattede og for den som opfatter (Böhme, 1993). Gernot Böhme kommer med et eksempel, der omhandler et grønt blad, hvor han siger at man kun kan kalde bladet for grønt, hvis personen opfatter at bladet som værende grønt. Atmosfæren er et resultat af objektets egenskaber og spillerens opfattelse. Hvis der er en uoverensstemmelse mellem et objekts egenskaber og det som spilleren opfatter, kan der risikeres at der ikke bliver skabt den ønskede atmosfære.

Derudover siger Gernot Böhme også at ting bliver opfattet først i forhold til atmosfæren og dernæst i forhold til tingenes egne værdier, så som farve, form og lignende. Med dette menes der, at atmosfæren påvirker det som spilleren oplever igennem spillet, og at dette bliver holdt op imod atmosfæren. Dette gør at de elementer som spilleren oplever i spillet, skal passe ind i atmosfæren. De elementer, som ikke passer ind vil kunne virke forstyrrende eller skabe en atmosfære som er forskellig fra den tiltænkte. Denne påvirkning fra atmosfæren i et spil, gør også at atmosfæren har en stor påvirkning på hvilken stemning spillet kommer til at have. Hvis atmosfæren er dystert bliver stemningen også dystert. I spil hvor forståelsen og egenskaberne passer overens, vil spilleren have en større mulighed for at leve sig ind i spillet, hvilket stemmer overens med Cairns og Brown's Immersion niveau, Atmosphere, som er en del af Total Immersion [afsnit 1.6.2 Immersion]. Atmosfæren og de elementer som udgør denne kan være med til at give spilleren en følelse af at være den eneste, der kan redde verden, hvilket eksempelvis kan ses i *Doom 3* [id Software, 2004]. Her går man som spiller rundt i et miljø, hvor man i starten har set mennesker, man kunne interagere med. Senere bliver man nødt til at dræbe dem alle, fordi de er blevet lavet om til dømonslaver hvilket kan ses på Figur 5. Spilleren kan finde audiologs fra folk og nogle gange hører man optagelser, hvor personen, der har indtalt dem, dør imens denne er ved at indtale en besked. Man ser rundt omkring sig og ser blod, lig og ødelagte omgivelser, og atmosfæren søger at give spilleren den opfattelse, at dette er en umulig opgave at klare.



Figur 5: To billeder fra *Doom 3*, der viser en person man snakker med i spillet og som man skal dræbe da han bliver til en dømonslave.

Lys og miljø kan bruges som effektive midler til at påvirke skabelsen af en specifik atmosfære. Miljøet og dets visuelle fremstilling er med til at skabe atmosfæren og har dermed en stor påvirkning på hvilken stemning, der skabes. Dette kan ses i et spil som *Left 4 Dead 2* [Valve Corporation, 2009], hvor spilleren eksempelvis befinder sig i en havn, hvor der er en tyk tåge. Dette er med til at give en trykket stemning og dette forstærkes jo længere, man kommer da tågen påvirker synligheden i den zombiefyldte havneby.

I *Aliens vs. Predator 2* [Monolith Productions, 2001], er lys en stor del af skabelsen af atmosfæren. Her kan man spille en marinesoldat, hvis opgave er at skyde forskellige typer rumvæsner, og her er lysmængden ofte lav. Som spiller er man udstyret med en begrænset mængde nødblus til at lyse omgivelserne op. Dermed skal spilleren ofte gå rundt i mørke og overveje, om han vil bruge et nødblus. Hvis der kommer modstandere så er det godt, at spilleren kan se dem, men spilleren har ikke råd til at bruge dem ofte. Dette gør, at spilleren føler sig næsten mørkerød, fordi han ved at mørket kan indeholde

mange farer, og derfor vil de steder, som har lys, der fungerer, give spilleren en følelse af tryghed. Dog gør spillet også brug af at lokke spilleren hen til lys, hvorefter lyset går ud og der kommer monstre. Dette kan gøre spilleren paranoid overfor om han er i sikkerhed eller om mørket og monstrene venter. På Figur 6, kan der ses eksempler fra de to ovennævnte spil.

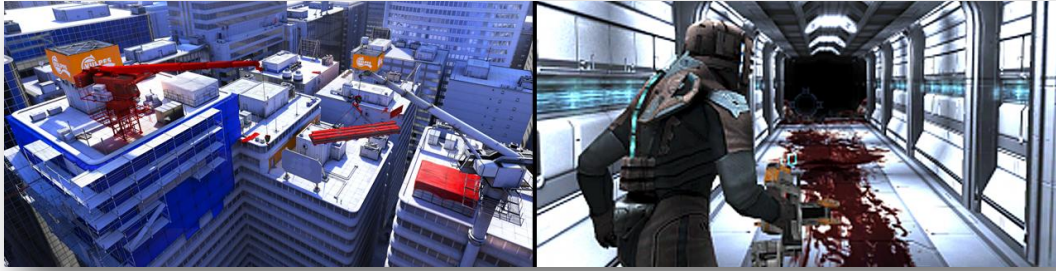


Figur 6: Til venstre ses et billede fra *Aliens Versus Predator 2*. Til Højre ses et billede fra *Left 4 Dead 2*.

Disse overstående eksempler viser at atmosfæren ikke kun bliver dikteret af enkelte elementer, men derimod fungerer som et sammenspil mellem flere. Atmosfæren er essentiel, hvis et spil skal give spilleren en immersiv oplevelse og dermed nødvendig at kigge på i vores cases for at se hvordan de håndtere at skabe en atmosfære, som giver en god oplevelse.

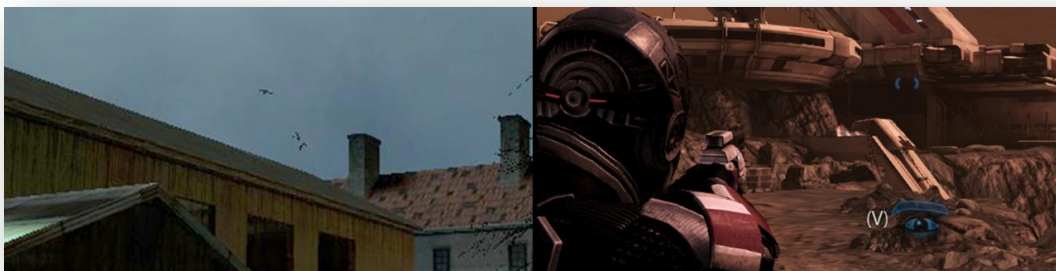
2.2.4 Visuelle cues

Visuelle cues kan siges at være visuelle hints. Disse hints kan bruges på flere forskellige måder. En af dem er at bruge visuelle cues til at give hints til spilleren om hvad, der har været sket i et miljø, før han kom derhen. Dette kan bruges til at give spilleren viden omkring nært forestående farer, men også give viden omkring, hvad spilleren skal gøre for at komme videre i spillet. Et spil, som gør særlig brug af visuelle cues er *Mirror's Edge* [EA Digital Illusions Creative Entertainment, 2008]. De elementer som spilleren kan interagere med for at komme videre, bliver farvet røde, så spilleren nemt kan finde vej. Det er dog ikke alle spil, som giver så åbenlyse visuelle cues til spilleren, men derimod lader det være op til spilleren at afkode betydningen. Et spil, som gør dette er iOS versionen af *Dead Space* [Electronic Arts, 2011], hvor spilleren støder på blodspor og så selv skal regne ud af om der er en fjende i nærheden. På Figur 7 kan der ses eksempler fra de ovennævnte spil.



Figur 7: Til venstre ses et billede fra Mirror's Edge. Til højre ses et billede fra iOS versionen af Dead Space.

Der findes også spil, som bruger visuelle cues mere indirekte for at lede spillerens blik hen til specifikke steder. Dette bliver eksempelvis gjort i *Half-Life 2* [Valve Cooperation, 2004], hvor spilleren på flere tidspunkter ser nogle fugle flyve. Hvis spillerens blik følger fuglene, leder det spilleren til at se et punkt eller hændelse, der kunne være af interesse. Visuelle cues kan dermed både være et diegetisk element i form af at være en del af det miljø, spilleren befinder sig i, men kan også være et ikke-diegetisk element. Et eksempel på ikke-diegetisk brug af visuelle cues, kan ses i sciencefiction-spillet *Mass Effect 3* [Bioware, 2012], hvor spilleren får at vide, at han skal trykke på en specifik tast for at blive visuelt ledt til et objekt eller hændelse, der er af interesse. Denne information er givet igennem spillets brugergrænseflade og er dermed ikke en del af spillets univers og kan derfor betragtes som værende ikke-diegetisk. På Figur 8 kan der ses eksempler på de ovennævnte spil.



Figur 8: Til venstre ses et billede fra Half-Life 2. Til højre ses et billede fra Mass Effect 3.

Visuelle cues kan være med til at påvirke mængden af suspense ved at blive lavet på en måde, så spilleren får ledt sin opmærksomhed over på et monster. Dette kan også gøres ved at bruge visuelle cues, som viser at der har været kamp, hvilket kan gøre spilleren usikker på, om man skal kæmpe imod en modstander senere.

Ud fra denne gennemgang af visuelle virkemidler har vi nu værktøjerne, som vi skal bruge for at kunne analysere de visuelle aspekter af vores cases og kigge på, hvordan de har skabt suspense ved brug af visuelle virkemidler. Denne viden kan også bruges i forbindelse med vores design, så vi kan sikre os at vi får skabt den rigtige atmosfære til at underbygge vores brug af en fortællerstemme.

2.3 Lyd og Musik

Eftersom vi skal lave en testbar prototype, er det nødvendigt at indsamle viden omkring hvorledes lyde og musik kan bruges i computerspil til at skabe suspense. Vi vil derfor i dette afsnit kigge på hvorledes lyde generelt bliver brugt i computerspil. Ligeledes vil der blive kigget på hvordan musik påvirker mængden af suspense.

Som beskrevet i immersion afsnittet [1.6.2 Immersion, så kræves der en vis mængde indlevelse hos spilleren, før der kan genereres suspense. Den indlevelse som spilleren har, vil blive formindsket hvis spillets lyde og musik bliver fjernet fra spillet (Grimshaw, Lindley, & Nacke, 2008). Det må derfor antages at det auditive aspekt i computerspil er en vigtig faktor for skabelsen af suspense.

Især for horrorgenren er lyde en vigtig del af oplevelsen, eftersom lyde kan fungere både som stemningsgiver, men også som et redskab til at sikre spillerens overlevelse.

Til at definere en lyds oprindelse, bliver der i filmverden brugt to termer; diegetiske og ikke-diegetiske lyde (Bordwell & Thompson, 2001). Disse termer gør sig også gældende når lyde skal beskrives i spil. En lyd bliver karakteriseret som værende diegetisk, hvis lydets kilde er i den pågældende scene. Et eksempel på en diegetisk lyd, i et førstepersons skydespil, kunne være lyden af ens våben når man affyrer skud. Eftersom lydets kilde er i miljøet, vil det blive defineret som en diegetisk lyd. Nogle spil forsøger at gøre spiloplevelsen så realistisk som muligt ved i høj grad at benytte sig af diegetiske lyde. Dette ses blandt andet i spillet *Jurassic Park: Trespasser* [DreamWorks Interactive, 1998], hvor man indtager rollen som Anne, der er styrtet ned på en ø. Her er alle lydeffekterne, som bliver brugt i spillet diegetiske.

Ikke-diegetiske lyde er betegnelsen for de lyde, som ikke har deres oprindelse i den pågældende scene eller miljø. Baggrundsmusik vil ofte gå under betegnelsen ikke-diegetisk. Hvis baggrundsmusikken bliver spillet, eksempelvis fra en radio, så vil det stadig være betegnet som en diegetisk lyd. Et eksempel på en ikke-diegetisk lyd, ses i skydespillet *Wolfenstein 3D* [id Software, 1992]. Her bliver der afspillet en ikke-diegetisk lyd når der samles forskellige objekter op. Disse lyde er ikke-diegetiske, da lydene ikke repræsenterer den lyd som handlingen reelt ville lave, men de fungerer mere som en feedbacklyd, som skal give spilleren en information.

Hvis der bliver gjort brug af en fortællerstemme i form af en voice-over vil denne også gå under betegnelsen ikke-diegetisk, da denne ikke vil være en del af det miljø som spillet foregår i.

Diegetiske og ikke-diegetiske lyde kan begge bruges til at skabe suspense - dog på forskellig vis. En diegetisk lyd kan eksempelvis bruges i forbindelse med Event Suspense. Her er det effektlyde, som skal forstærke de handlinger, der bliver set i spillet. Et typisk eksempel ville være lyden af skrig fra en modstander, mens man kæmper imod denne. Der kan også opstå intensiveret Event Suspense i forbindelse med ikke-diegetiske lyde. Dette kan eksempelvis være en lyd, der indikerer at man er ved at dø. Denne lyd kan så være med til at højne mængden af suspense, eftersom det lægger et pres på spilleren.

Diegetiske lyde kan også bruges til at øge mængden af Pre Suspense. Et eksempel på dette kan findes i spillet *Silent Hill*, hvor hovedpersonen er udstyret med en radio. Denne radio afspiller hvid støj når der er en fjende i nærheden. Dette er med til at øge mængden af suspense, da spilleren bliver opmærksom på at der er en eventuel fare i området.

Musik kan bruges til at forstærke den oplevelse som spillet giver spilleren. Ligesom med filmmediet, kan man få en scene til at virke sørgelig, ved at spille et melankolsk musikstykke (Burt, 1996). En mere tempofyldt actionsekvens kan blive mere spændende, hvis man tilføjer et mere tempofyldt stykke musik. For at skabe en trykkende stemning, kan der bruges dissonans (Grønager, 1999). Dette ses brugt i *Left 4 Dead* [Valve Corporation, 2008], hvor der i forbindelse med musikken er et kor, der synger i dissonans. Alt afhængig af hvilken stemning man vil fremhæve, kan man gøre dette ved at tilføje den rigtige form for musik.

Horrorspillet *Silent Hill* bryder med den konventionelle tilgang til spillemusik. Her er der ikke et genkendeligt mønster overfor spilleren, så spilleren ikke kan forudsiges om han vil møde modstand længere fremme. På denne måde kan spilleren føle suspense, på trods af at der ikke er nogen umiddelbar fare. I et interview beskriver lyddesigneren til spillet, Akira Yamaoka, hvorledes han gør brug af pludselig stilhed for at bryde mønsteret.

“The normal way is to use strong music for an attack scene or a surprise scene, but I normally use that type of music and also make sudden silences, too, or use very soft music. So I try not to make a pattern that the user will get used to. I want to make variations that users cannot anticipate.”

Interview: <http://www.wired.com/gamelifelife/2007/10/interview-silen/>

Som beskrevet først i afsnittet, har lyde også den funktion at assistere og/eller guide spilleren i den rigtige retning. I spillet *Aliens Versus Predator* [Rebellion Developments, 1999] er man udstyret med en radar, som kan detektere fjender, der er indenfor en vis afstand. Når en fjende nærmer sig spilleren, får spilleren en feedbacklyd, der indikerer fare. På denne måde kan spilleren blive forberedt på en eventuel kamp. På samme måde som den forbereder spilleren, er den også med til at skabe suspense ved at den danner en utryghed hos spilleren.

En anden måde at skabe suspense på, ved brug af lyd, ses eksempelvis ved *Half-Life* modded, *Cry of Fear* [Team Psykskallar, 2012], som gør brug af chockeffekter til at skræmme spilleren. Her bliver de hændelser som spilleren oplever, ofte suppleret med en høj lyd, når spilleren skal skræmmes. Denne pludselige effekt skaber suspense ved at spilleren frygter det næste chok.

Med denne viden omkring lyde og musik er vi nu klar til at analysere den auditive side af vores cases. Derudover har vi nu noget viden, vi også kan bruge i designet af produktet, til at skabe suspense ved brug af forskellige auditive virkemidler.

2.4 Gameplay: Udfordringer og Påvirkningselementer

Dette afsnit vil omhandle *udfordringer* i spil og hvordan de kan være med til at skabe suspense. Dette gøres for at kunne analysere hvilke spilmekanikker, der gøres brug af i vores valgte cases, samt for at gøre det muligt for os at skabe det bedst mulige produkt at teste på. Derudover vil afsnittet også omhandle forskellige påvirkningselementer, som kan justeres på, for at påvirke mængden af suspense i et spil. Dette er interessant at undersøge, da vores cases med stor sandsynlighed vil gøre brug af nogle eller mange af disse for at skabe det mest suspensefyldte spil som muligt.

Udover at kigge på disse to suspenseområder vil der også blive kommenteret på deres brugbarhed i forhold til om hvorvidt en fortællerstemme vil påvirke mængden af suspense.

2.4.1 Udfordringer

Størstedelen af spil gør brug af udfordringer for at give spilleren noget at overkomme. Udfordringer er ikke nødvendigvis konkrete mål, men kan også være et enkelt element for at klare en større mission. (Adams, 2009)

En af de computerspilsgenrer, hvor der ofte er mange delmål, er rollespilsgenren. Her skal spilleren igennem mange delmål for at kunne komme videre i spillets historie. Ser man på *Baldur's Gate* [BioWare, 1998], kan man se at spilleren ofte bliver givet overordnede missioner, hvor spilleren skal klare mange forskellige udfordringer som for eksempel at hente objekter, slå modstandere ihjel og snakke med forskellige karakterer. På Figur 9 kan der ses et billede fra *Baldur's Gate*.



Figur 9: Et billede af Baldur's Gate, hvor spilleren bekæmper en modstander.

I modsætning til dette findes der også spil og genrer hvor der er få eller nogle gang kun et enkelt mål. Dette kan ses i eksempelvis spillet *Audiosurf* [Dylan Fitterer, 2008]. Hvor spillerens eneste mål er at styre et rumskib ind i de rigtige kasser. På Figur 10 kan der ses et billede af spillet *Audiosurf*.



Figur 10: Et billede fra spillet Audiosurf, hvor spilleren er igang med at klare en bane.

Dog betyder dette ikke at et spil med mange udfordringer er et bedre spil end et spil med få udfordringer, men at de udfolder sig som forskellige oplevelser.

For at klare de udfordringer, som spillet stiller, skal spilleren gøre brug af de redskaber, som spillet stiller til rådighed. Hvis spilleren skal bruge skydevåben for at dræbe sine fjender, bliver det en udfordring for spilleren at finde ammunition og bedre våben. Hvis spilleren skal komme uset hen til en destination, så bliver det en udfordring for spilleren at finde de bedste veje at snige sig ad. Dermed er alle elementer og underelementer, der skal til for at klare en udfordring i sig selv også udfordringer.

Ernest Adams siger at spilleren ikke bør kunne klare en opgave uden at skulle interagere med spillet (Adams, 2009). Dog siger han også, at han ikke ser forskel på, om en udfordring bliver løst ved at spilleren tænker sig til en løsning, eller om det handler om at have en god reaktionsevne (Adams, 2009).

Et spil som kræver en god reaktionsevne, kunne eksempelvis være mobilspillet *Fruit Ninja* [Halfbrick Studios, 2010]. I dette spil skal spilleren prøve at skære et stigende antal frugter over, for hver bane. Et spil, som stiller krav til spillerens logiske tænkeevne, vil være *Crayon Physics* [Petri Purho, 2009], hvor spilleren skal udtænke en løsning og så tegne den for at få fat i en stjerne og klare banen. På Figur 11 kan der ses et eksempel på de to overnævnte spil.

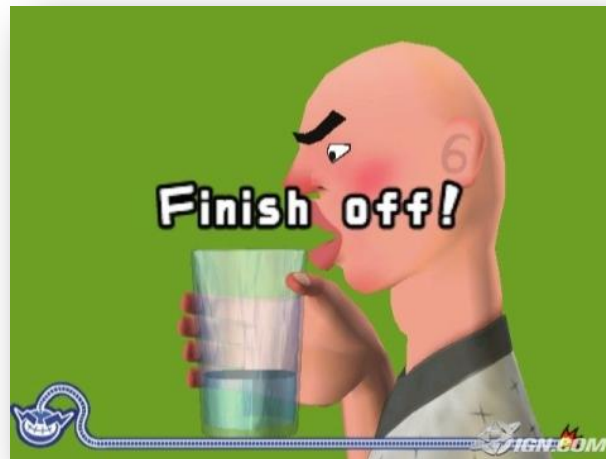


Figur 11: Til venstre ses et billede af Fruit Ninja. Til højre ses et billede af Crayon Physics.

Spildesignerne John H. Feil og Marc Scattergood har opsat en systematisk måde at kategorisere de forskellige udfordringstyper på og opsætte forståelsesrammer for, hvad hver enkelt udfordringstype indeholder af udfordringer. (Feil & Scattergood, 2005)

Time Challenge:

Dette er en udfordring, der spiller på et tidselement. I denne type af udfordring skal spilleren overkomme en opgave, der eksempelvis kunne være at trykke på et antal knapper, inden tiden udløber. Et spil som gør brug af denne udfordringstype er *WarioWare: Smooth Moves* [Nintendo, 2007], som består af mange små spil, hvor spilleren skal klare en udfordring, før tiden løber ud. Denne udfordringstype kan bruges i forbindelse med Event Suspense, da spilleren ikke blot skal klare en specifik opgave, men derudover også skal klare den hurtigt. Dette er med til at højne spillerens risiko for at fejle og dermed give spilleren en forhøjet følelse af Event Suspense. I forhold til at bruge en fortællerstemme til at højne mængden af Event Suspense, er ved at stemmen kan lægge vægt på hvor lidt tid, der er tilbage, og på den måde få spilleren til at føle sig endnu mere presset. På Figur 12 kan der ses et billede fra *WarioWare: Smooth Moves*.



Figur 12: Et billede fra *WarioWare: Smooth Moves*, hvor spilleren er igang med en Time Challenge.

Dexterity Challenge:

Dette er en udfordring, der spiller på et element af både fingerfærdighed og reaktionsevne. I denne type af udfordring skal spilleren overkomme en opgave, der eksempelvis kunne være at skulle hoppe imellem bevægende platforme for ikke at falde ned. Et spil, som gør brug af denne udfordringstype er *Canabalt* [Semi Secret Software, 2009], hvor spilleren løber og skal time sit hop for ikke at falde ned fra de bygninger, han løber på (se Figur 13). Denne udfordringstype kan påvirke Event Suspense ved at kræve, at spilleren skal være opmærksom på flere elementer for at opnå succes, men også ved at presse spilleren fysisk til at reagere så hurtigt som muligt. I forhold til at bruge en fortællerstemme til at højne suspense, så kan dette gøres ved, at stemmen lægger vægt på de konsekvenser, det måtte have at fejle i spillet. Dette kan få spilleren til at være mere nervøs for at fejle.



Figur 13: Her set et billede fra Canabalt, hvor spilleren er i gang med en Dexterity Challenge.

Endurance Challenge:

Dette er en udfordring, der spiller på et element af udholdenhed. I denne type af udfordring skal spilleren overkomme en opgave, som eksempelvis kunne være at skulle forsvare en borg mod en endeløs hær af riddere i 10 minutter. Et spil, der gør brug af denne udfordringstype er *Orcs Must Die!* [Robot Entertainment, 2011], hvor spilleren skal forsvare sig imod en endeløs horde af orker (se Figur 14). Denne udfordringstype kan påvirke Event Suspense ved at kræve, at spilleren kan opretholde et højt tempo og koncentrationsniveau og derved udsætte spilleren for et større pres over længere tid. I forhold til at bruge en fortællerstemme til at højne suspense, så kan stemmen lægge vægt på, hvor langt tid spilleren skal udholde det høje tempo, og måske kommentere på at det ser håbløst ud.



Figur 14: Her ses et billede fra Orcs Must Die!, hvor spilleren er igang med en Endurance Challenge.

Memory/Knowledge Challenge:

Dette er en udfordring, der kan spille på elementer af både viden og hukommelse. I denne type af udfordring skal spilleren overkomme en opgave, som eksempelvis kunne være at huske en kombination til en pengeboks, som først skal bruges senere i spillet. Et spil, der gør brug af denne udfordringstype er *Gratuitous Space Battles* [Positech Games, 2009], hvor spilleren skal sammesætte den bedste rumflåde ud fra sin viden om, hvordan de forskellige rumskibe og delene til dem fungerer (se Figur 15). Denne udfordringstype kan påvirke både Pre- og Event Suspense ved at kræve, at spilleren kan huske vigtig information og straffe spilleren, hvis han glemmer det. Derudover kan udfordringen også kræve, at spilleren har en generel viden omkring det univers spillet foregår i. Dette kan eksempelvis være hvis en spiller skal træffe et valg, som kan forårsage at en karakter i spillet dør. Her vil usikkerheden omkring dette valg være med til at påvirke mængden af suspense. I forhold til at bruge en fortællerstemme til at højne suspense, så kan stemmen lægge vægt på konsekvenserne, hvis udfordringen ikke klares.



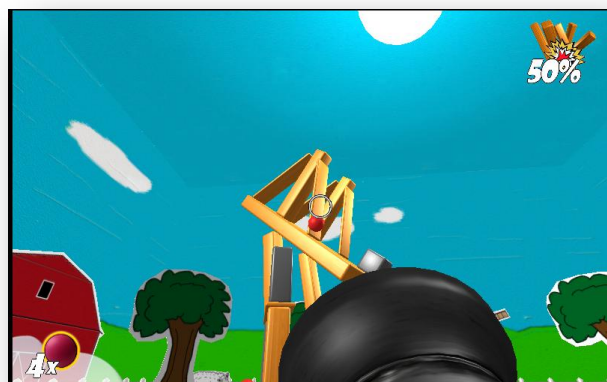
Figur 15: Her ses et billede fra spillet *Gratuitous Space Battles*, hvor spilleren bruger sin viden til at bekæmpe modstanderen mest effektivt.

Cleverness/Logic Challenge:

Dette er en udfordring der kan spille på elementer af både intelligens og logiske evner. I denne type udfordring skal spilleren overkomme en opgave, som eksempelvis kunne være at skulle regne en gåde ud, ved at tænke logisk og gøre brug af beviser. Et spil, der gør brug af denne udfordringstype er *What The Block* [All Caps, 2012], hvor spilleren ved brug af logik skal udregne, hvordan han skal klare banen ved at skyde med gummibolde (se Figur 16).

Denne udfordringstype kan påvirke Event Suspense ved at kræve, at spilleren kan tænke klart og formå at regne gåder ud, alt imens fjender prøver at finde og dræbe spilleren. Denne udfordringstype kan også bruges til at påvirke Pre Suspense, hvis man eksempelvis skal finde ud af at åbne en låst dør. Her vil spilleren opleve en øget mængde suspense i forbindelse med uvisheden om, hvad han vil møde bag døren. I forhold til at bruge en fortællerstemme til at højne suspense, så kan stemmen beskrive,

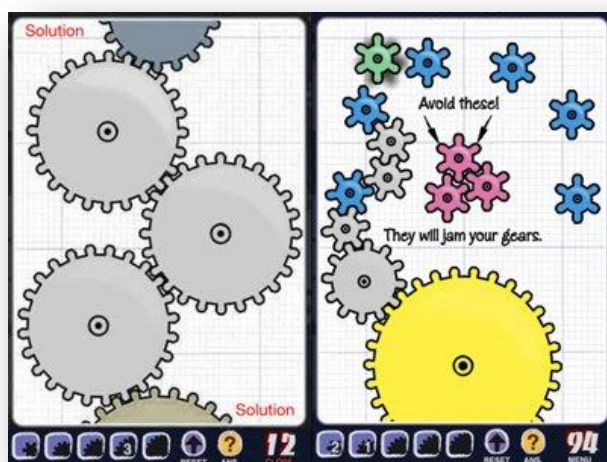
hvor kompleks opgaven er, hvilket kan få spilleren til at tvivle på, om han kan løse opgaven tilstrækkeligt.



Figur 16: Her ses et billede fra What The Block, hvor spilleren skal bruge logik til at klare udfordringen.

Resource Control Challenge:

Dette er en udfordring, der spiller på et element af ressource kontrol. I denne type af udfordring skal spilleren overkomme en opgave, som eksempelvis kunne være at bruge færrest mulige ressourcer til at bygge et hus med. Et spil, der gør brug af denne udfordringstype er mobilspillet *Geared* [Bryan Mitchell, 2009], hvor spilleren skal bruge en begrænset mængde tandhjul korrekt, for at kunne klare udfordringen (se Figur 17). Denne udfordringstype kan påvirke både Event- og Pre Suspense ved at kræve, at spilleren skal klare sig endnu bedre, hver gang han skal bruge en ressource, fordi hver ressource, som bliver brugt har stor betydning. Dette skaber større pres på spilleren, for at klare delmålene så godt som muligt, og gør at der er større konsekvenser ved at fejle i delmålene og dermed en øget risiko for at ikke at klare udfordringen. Fortællerstemmen kan højne mængden af suspense ved at kommentere på spillerens begrænsede ressourcer og ved at kommenterer på, hvor godt han skal klare sig for ikke at fejle.



Figur 17: Her ses et billede fra spillet Geared, hvor spilleren skal bruge sine ressourcer klogt.

Alle disse forskellige udfordringstyper er blevet beskrevet separat, men dette betyder ikke at de ikke kan bruges sammen. Det er mere reglen end undtagelsen i computerspil at flere udfordringstyper bliver brugt sammen for at skabe en synergieffekt og dermed skabe mere suspense. Et eksempel kunne være hvis spilleren skulle klare en udfordring, der gjorde brug af Cleverness/Logic, Resource Control og Time elementer. En udfordring med disse tre udfordringstyper kunne eksempelvis være, at en spiller inden for 5 minutter skulle stable fem kasser på en måde, hvorpå han kunne komme op af et dybt hul, inden der blev hældt syre i.

2.4.2 Påvirkningselementer

Dette underafsnit er baseret på den erfaring, vi har erhvervet os som computerspillere igennem vores liv. Med disse tanker in mente, vil vi derfor kigge på påvirkningselementerne ud fra hvordan vi vil blive påvirket af dem. Derfor er disse tanker baseret på oplevelser og observationer som vi har gjort os ved at spille computerspil. Vi vælger at holde fokus på nogle specifikke påvirkningselementer, der kan være med til at ændre den mængde af suspense, som en person føler, når han spiller et computerspil. Hver af disse vil være beskrevet ud fra eksempler på, hvordan de kan være med til at påvirke spillerens følelse af suspense.

Missioner:

Det mål som spilleren bliver givet kan være med til at påvirke mængden af suspense, alt efter om det er sat højt eller lavt. Hvis du starter et spil og dit første mål er at redde universet, så har du en ide om, om missionen er svært at klare. Hvis den første mission bestod i at gå op af en trappe, så burde missionen ikke være særlig svær.

Pacing:

Pacing er en definition brugt til at forklare om tempoet af spillet er hurtigt eller langsomt (Adams, 2009). Med pacing menes der, hvor meget en spiller skal koncentrere sig og hvor hurtigt han skal reagere for ikke at fejle. Flere udfordringer efter hinanden kan give forskellige tempoer. Hvis der eksempelvis bliver gjort brug af en række af Time Challenges, så lægger dette et større og vedvarende pres på spilleren, hvilket vil give et højt pace. Hvis spillet kun består af udfordringer, hvor der ikke er nogen direkte fare overfor spilleren, så vil dette have et lavt pace, da spilleren kan tage den tid, han ønsker. Suspense kan skabes med pacing ved at skabe et højt pace og stresse spilleren og gøre, at han får sværere ved at klare udfordringerne. Dette øget pace vil forårsage at der vil være en større risiko for at spilleren fejler, hvilket vil gøre at mængden af suspense bliver øget.

Sværhedsgrad:

Sværhedsgrad er i sig selv et påvirkningselement, der kan bruges til at dække over en lang række faktorer, som indgår i spil. Sværhedsgraden kan både være, at en fjende kræver meget for at blive dræbt eller at fjenden giver meget skade, hvis han rammer spilleren. Sværhedsgraden kan også være kompleksiteten af en logisk udfordring og hvor mange elementer, det kræver for at spilleren kan løse en gåde. Sværhedsgradsniveauet afhænger af brugen af de forskellige udfordringstyper, deres sammensætning samt pacing.

Ved at gøre brug af et højt sværhedsgradsniveau gør også at spilleren vil have en større risiko for at fejle, hvilket vil give en øge mængde af suspense. Dog skal dette niveau stemme overens med spillerens evner, da man kan risikere at spilleren blot bliver frustreret, og derved ødelægges oplevelsen. (Chen, 2007)

Med disse forskellige udfordringstyper og påvirkningselementer har vi nu en komplet værktøjskasse som vi kan bruge til at analysere vores cases med. Derudover vil denne viden hjælpe os, når vi skal udarbejde vores prototype.

3. Analyse

I dette kapitel af rapporten vil vi foretage en analyse af vores valgte cases ud fra den analysemodel vi har opstillet. Som beskrevet i vores metodeafsnit, vil vi kigge på de tre følgende spil:

- The Stanley Parable
- Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Alan Wake

De valgte sekvenser for hvert spil vil blive beskrevet kort i deres respektive afsnit om narrativer. Yderligere vil der kunne findes en gennemspilning af *The Stanley Parable* på den vedlagte DVD (/Videoer/TSP.mp4), som vil blive henvist til i analysen.

Henvisningerne vil ske i form af tidspunkter i den pågældende video som eksempelvis [1:50], hvilket betyder 1 minut og 50 sekunder inde i videosekvensen. Til de to andre cases vil der kunne findes supplerende billeder på DVD'en (/Billeder/).

3.1 Narrativer

I de følgende afsnit vil vi gennemgå de narrative aspekter som vores udvalgte cases gør brug af.

3.1.1 *The Stanley Parable*

Eftersom vi har valgt at analysere en komplet gennemspilning af *The Stanley Parable*, giver det os mulighed at kigge på narrativet i forhold til berettermodellen.

Spillet historie

I spillets anslag ser vi en introsekvens, hvor vi hører en fortællerstemme beskrive hvorledes personen Stanley arbejder for et stort firma, hvor han bliver refereret som medarbejder nummer 427. Stanleys arbejde består i at trykke på nogle bestemte knapper på et tastatur. Her får vi indtrykket af at Stanleys arbejde er trivielt og uden større mening. Introsekvensen fungerer også som præsentation, hvor vi hører lidt om hovedpersonen Stanley, men også fordi vi får kort introduceret en konflikt bestående af at der ikke kommer nye arbejdsopgaver til Stanley. Uddybningen finder sted, i den sekvens hvor Stanley er på vej hen til kantinen, for at finde ud af hvor alle de andre kollegaer er blevet af. Her hører vi en beskrivelse fra fortællerstemmen, som beskriver at Stanley ikke bryder sig om at være alene; *“He never functioned well by himself, and constantly needed support and guidance from others - so the thought of total solitude was terrifying to him”*. Dette er med til at bidrage til den opstillede konflikt.

Konfliktoptrængen finder sted når Stanley ankommer til kantinen, da vi finder ud af at Stanley er den eneste i bygningen. Det kan siges at der forekommer Point of No Return når Stanley kommer til de steder hvor fortællerstemmen stiller et valg op. Dette kan eksempelvis være hvor Stanley skal vælge mellem de to døre [1:50], at tage trapperne op til chefen eller ned til underetagen for at undersøge denne [2:25]. Hvert af disse valg vil have en betydelig effekt på det narrativ som man vil få ud af spillet. I dette tilfælde, hvor man følger fortællerstemmens historie, vil det reelle point of no return være når man

træder ind på chefens kontor. Idet man træder indenfor lukker døren bag en, og der er ikke andre muligheder for Stanley end at gøre som fortælleren siger. Her finder Stanley ud af at han har været under observation af firmaet, og der har været nogle folk som har styret alle Stanleys handlinger og følelser. Dette fører hen til et klimaks hvor Stanley skal træffe et valg om at han vil tænde generatoren, så han selv kan tage rollen som den der skal styre de arbejdende folk, eller om han vil slukke generatoren, for at befri sig selv. Udtoningen finder sted efter at Stanley har slukket for generatoren, hvor vi i en cutscene får en afrunding på historien.

The Stanley Parable kan inddeles i tre akter, hvor det første akt består af introsekvensen. Anden akt er den sekvens hvor Stanley går fra sit kontor til at han ankommer til det skjulte rum ved chefens kontor. Tredje akt svarer til den sidste del af spillet, hvor Stanley skal træffe et valg om at tænde eller slukke generatoren. Eftersom der i anden akt ikke er et vigtigt plotrelateret vendepunkt, vil strukturen i *The Stanley Parable* kunne beskrives som værende af typen delayed crisis [afsnit 2.1.1 Fortællestruktur]. Dette gør at spilleren i længere tid er i tvivl om hvad der er sket, hvilket forstærker følelsen af Pre Suspense.

Som beskrevet i metodeafsnittet, har vi valgt en gennemspilning af *The Stanley Parable* som lægger mest op af den tilgang vi ønsker at undersøge i denne rapport.

The Stanley Parable giver spilleren mulighed for at tage nogle valg, som har indflydelse på den historie som så vil udspille sig. For hvert valg spilleren bliver stillet overfor kommer der en stemme, som fortæller Stanley hvad han gjorde. Et eksempel på dette kan ses et sted tidligt i spillet, hvor Stanley kommer til et rum med to døre (se Figur 18). Her siger fortællerstemmen; "*When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left*" [1:50]. Hvis spilleren tager et valg, som strider imod det, der bliver fortalt, kommer stemmen igen og giver spilleren en reprimande. Dette gør, at spillet kan have vidt forskellige gennemspilninger, alt efter om spilleren vælger at følge stemmen blindt eller om spilleren vælger at gøre det modsatte af hvad der bliver fortalt.



Figur 18: Her ses et billede fra *The Stanley Parable*, hvor spilleren står overfor sit første valg.

Fortællerstemmen

I *The Stanley Parable* bliver der gjort brug af en begrænset alvidende fortæller, der har indvendigt syn på Stanley og som giver spilleren viden om hvordan Stanley har det. Dog ser spilleren spillet fra et førstepersonsperspektiv, hvilket er med til give spilleren oplevelsen af at være Stanley. Denne fortællerstil giver en scenisk fremstilling, hvor der er fokus på det der sker i øjeblikket, hvilket også bidrager til at give flere detaljer om det som spilleren oplever her og nu. Derudover giver fortællerstemmen spilleren viden om

Stanleys sindstilstand. Et eksempel på dette kan ses i introsekvensen, hvor fortællerstemmen siger:

“Although others might have considered it soul rending, Stanley relished every moment the orders came in, as though he had been made exactly for this job and Stanley was happy.”

Dette iscenesætter spillerens oplevelse som den undrende ansatte, der skal finde ud af hvor alle de andre er blevet af. Et eksempel på hvordan spilleren bliver givet viden af fortælleren som Stanley ikke har adgang til kan ses i den sekvens hvor spilleren støder på en kodelås, som hverken spilleren eller Stanley har noget viden om [3:00]. Her bliver spilleren fortalt følgende:

“Only Stanley’s boss knew this, since the panel withheld access to the boss’ greatest, darkest secret and so he had assigned the keypad a combination that only he could possibly know, the number of his freshman door number in college - 1957”

Dette giver spilleren information, som ellers ikke var tilgængelig og spilleren tvinges til at bruge denne information da det er den eneste måde man kan avancere i spillet. Når spilleren så indtaster koden, siger fortællerstemmen følgende: *“Yet incredibly by simply pushing random buttons on the keypad, Stanley happend to input the correct code by sheer luck, amazing.”*. Ved at fortælleren kommer med denne kommentar, er det som om at fortælleren prøver at begrunde hvordan spilleren kunne vide koden, ved at sige det skete ved ren tilfældighed.

Måden hvorpå fortællerstemmen bliver brugt i *The Stanley Parable* minder om en højtlesning fra en bog. Fortællerstemmen er meget beskrivende, og den britiske accent er med til at gøre stemmen autoritær - så man er ikke i tvivl om man bør følge den eller ej. Stemmen er rolig og fattet, hvilket gør at man føler sig i trygge hænder.

Narrative Virkemidler

I *The Stanley Parable* sekvensen bliver der én gang brugt foreshadowing som et narrativt virkemiddel. Dette sker i starten af sekvesen, hvor spilleren bliver introduceret til karakteren Stanley. Her får man fortalt af fortælleren at: *“And then one day something very peculiar happend, something that would forever change Stanley, something he would never quite forget”*. Denne sætning gør spilleren opmærksom på, at det han skal til at opleve vil have en stor påvirkning på Stanley. Dette gør også at spilleren forventer et stort pay-off når spillet slutter, da der bliver sagt at det vil forandre Stanley for evigt. I den valgte sekvens vil dette pay-off være, at spilleren finder ud af at Stanley har været kontrolleret af en maskine, der har styret hans liv, og ved at slukke for maskinen er Stanley nu fri. Dette stemmer overens med kommentaren om at Stanleys liv vil blive forandret for evigt.

3.1.2 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

De sekvenser vi har valgt at undersøge i *CoC:DCotE*, har vi inddelt i tre dele: en butikssekvens, en trykkerisekvens og en hotelsekvens. Først vil vi kort beskrive spillets handling forinden vores udvalgte sekvenser.

Spillets historie

Spillet starter med en flashforward, i form af en introsekvens, som tager sig ud i et sindssygeanstalt ved navn Arkham Asylum. Privatdetektiven Jack Walters er blevet indlagt, og er i færd med at hænge sig selv. I form af en voice-over, hører vi Jack Walters læse den sidste side op fra sin dagbog. Vi følger herefter de hændelser, der er beskrevet hans dagbog.

Herefter ser vi Jack Walters, 6 år tidligere, som skal til at efterforske et hus, der er beboet af en kult. I sin eftersøgning finder Walters ud af, at den pågældende kult tilbyder et underligt væsen. Mødet med dette væsen får Walters til at blive skizofren i fem måneder. I starten af første kapitel, er Walters kommet over sin skizofreni, men kan ikke huske hvad der er foregået forinden.

Walters får et brev fra Arthur Anderson, som er en butiksejer i byen Innsmouth, der beder ham efterforske sin partner Brian Burnhams forsvinden. Walters tager imod opgaven, og tager til byen Innsmouth.

Butikssekvens:

Eftersom Jack Walters prøver at finde årsagen til Brian Burnhams forsvinden, kigger man rundt i byen. Man finder en politibetjent, som spærrer en indgang til et område i byen. Denne betjent forlader periodisk sin post, hvilket giver spilleren mulighed for at komme forbi blokaden og undersøge hvad der er foregået. Dette leder spilleren hen til en butik hvor Arthur Anderson og Brian Burnham arbejdede.

Trykkerisekvens:

Efterfulgt af butikssekvensen, kommer man hen til et nedlagt trykkeri. Her finder man ud at at nogen har ødelagt trykkeriet. Ligeledes finder man liget af en kvinde, som har hængt sig selv i baglokalet.

Hotelsekvens:

Denne sekvens finder sted længere fremme i spillet. Når man har fundet tilstrækkelige spor i byen, forklarer Jack Walter at han burde finde et sted hvor han kan overnatte. Dette leder én hen til byens hotel, hvor man skal booke et værelse. Om natten prøver nogle af indbyggerne fra byen Innsmouth at dræbe Jack Walter, og ens opgave består i at flygte fra dem.

Fortællerstemmen

CoC:DCotE gør brug af en indvendig synsvinkel og bliver fortalt igennem Jack Walters, i form af en Jeg fortæller, hvilket stemmer overens med at spilleren ser spillet fra et førstepersonsperspektiv. Dog bliver der på visse tidspunkter skiftet synsvinkel til andre personer, som ses enten med et udvendigt eller indvendigt syn. Disse skift bruges til at give spilleren noget information som ellers ikke ville have været tilgængelig. På denne måde hjælper det med at drive narrativet, samt at skabe nogle situationer hvor spilleren

vil have en øget mængde suspense. Den type af fortæller som hyppigst bruges i *CoC:DCotE* er jeg fortælleren. Skiftet til de andre former for fortællere sker kun i en mindre udstrækning, i de sekvenser hvor der sker nogle vigtige plotrelaterede hændelser.

I spillet hører man ofte Jack Walters tanker og reaktioner på det som han og spilleren oplever. Dette giver en scenisk fremstilling, hvor der lægges fokus på de enkelte elementer, for at gå mere i dybden med historien og detaljerne omkring det som spilleren oplever. På denne måde supplerer fortælleren spillerens oplevelser og forstærker den ved at give spilleren mere viden og information. Denne information ligger ud over det som spilleren ville kunne få, ved visuelt at undersøge miljøet og genstandene, som befinder sig i det. Dette kan eksempelvis ses i trykkerisekvensen hvor Jack Walters siger: *"The old printing press appears to have been sabotaged."* I spillet kan man ikke umiddelbart se at denne trykkerimaskine er blevet saboteret, men man får denne ekstra information igennem Jack selv.

Et andet eksempel på hvordan fortælleren giver information til spilleren er første gang man går ind i hotellet og snakker med hotelbestyreren. Efter samtalen hører man Jack Walters tanker omkring personen: *"Talking to this fella's gettin' me nowhere, and he's more than a touch creepy. If I need a room, and I'm desperate... then I'll come back."* Dette giver spilleren en følelse af Pre Suspense da både samtalen og Jacks egne tanker er at hotelbestyreren ikke virker helt normal. Samtidig siger han, at han kun vil vende tilbage hvis han er desperat. Dette gør at spilleren frygter at skulle vende tilbage, da der sandsynligvis vil ske noget uønsket.

Jack Walters fortællerstemme kan karakteriseres som værende dyb og rå i dens udtale. Dette giver det indtryk at Jack Walter er en karakter, som har været mange ting igennem. Særligt i filmsekvenserne, hvor vi hører stemmen i en voice-over kommer dette til udtryk. Hans accent og ordforråd underbygger at spillet foregår i 1920'erne. Man kan høre dette på hans brug af specielle ord som eksempelvis "fella". At fortællerstemmen gør brug af meget talesprog gør også at man får følelsen af at være Jack Walters, hvilket bidrager til indlevelsen i spillet.

Narrative Virkemidler

Overordnet set i *CoC:DCotE* bliver der gjort brug af forskellige narrative virkemidler. Spillet gør særligt brug af foreshadowing i de valgte sekvenser og man bliver flere gange gjort opmærksom på at der er noget som holder øje og følger efter én. Disse sekvenser bliver vist ved at man skifter synsvinkel fra Jack Walters til et monsters synsvinkel, og ser hvordan det kigger på Jack og hvad han foretager sig. Spilleren føler eller tror måske, at denne skikkelse er efter Jack Walters og kan dukke op når som helst, hvilket kan højne spillerens følelse af at være i fare og dermed den Pre Suspense, personen føler.

Denne brug af foreshadowing kan også ses ved, at flere af de NPCer³ man snakker med lyder umenneskelige samt nogle er klædt på, så man ikke kan se noget af deres krop. Denne foreshadowing beror i at spilleren så tidligt i spillet, ikke ved at folkene i byen langsomt bliver forvandlet til muterede skabninger, der er en blanding af et menneske og en fisk. Et eksempel på dette, kan ses når man går rundt og udforsker Innsmouth.

³ NPC = Non-Player Character, bruges til at beskrive andre karakterer i spillet, som spilleren ikke selv kan styre.

Her kan man snakke med en kvindelig NPC, der sidder foroverbøjet og er klædt på så man ikke kan se hvordan hun ser ud. Hvis man snakker med hende kan man høre på hendes stemme at noget er galt.

I butiksekvensen bliver der også gjort brug af foreshadowing. Dette sker ved at Jack Walters kommenterer på at døren ind til kontoret så ud til at været blevet ødelagt samt at der er ridsemærker på døren. Denne information får spilleren til at blive utryg over hvad man vil møde inde på kontoret, eller senere i spillet. Dette kombineret med at der kort efter kan høres bankelyde på en dør i nærheden, er med til at øge mængden af Pre Suspense hos spilleren.

I hotelsekvensen, når man skal tjekke sig ind på hotellet, hører man i en samtale med hotelbestyreren, at de normalt ikke tager fremmede ind på hotellet; *“Them’s from outta town can leave an horrid mess”*. Denne tvetydige kommentar, fungerer som forshadowing, eftersom spilleren bliver opmærksom på, at byen ikke er glade for udefrakommende i deres lille lukkede samfund.

Den samtale man har med bestyreren bliver afbrudt af en politibetjent, som trækker hotelbestyreren til side. Dette gør at man kan snige sig ind på bestyrerens kontor. Her ser man at der er et blodspor på gulvet, som fører en hen til en økse. Et andet narrativt virkemiddel, kan findes i den samtale man har med hotelbestyreren. Under samtalen bliver der klippet til et flashback som hotelbestyreren har haft, hvor han blandt andet placerer øksen fra tidligere på kontoret.

Efter besøget på kontoret, hører vi politiet sige at der er et udgangsforbud, men der høres aldrig hvorfor. Man er derfor fanget på hotellet, og der er ikke andre muligheder end at tage op på sit værelse.

Et andet varsel som spilleren får, er igennem en kommentar som Jack Walters har efter at han kommer hen på sit værelse. Her beskriver han hvorledes at han ikke føler sig tryk i lokalet, og han siger at han bør låse døren inden at han lægger sig til at sove.

3.1.3 Alan Wake

I *Alan Wake* indtager man rollen som thriller forfatteren af samme navn, som har haft en længerevarende skriveblokada. Spillet starter med at Alan og sin kone Alice er på vej til byen Bright Falls, hvor de har planlagt at tage på ferie. Tidligt på ferien forsvinder Alice på mystisk vis, og det er nu op til Alan Wake at finde hende igen. Kort forinden hendes forsvinden, hører vi at Alice havde planlagt ferien til Bright Falls, med henblik på at få Alan til at skrive igen. I Bright Falls er der en psykiatrisk institution ved navn “Cauldron Lake Lodge”, som specialiserer sig i at få gang i kreative folk som måtte have problemer. Efter Alice’ forsvinden mister Alan Wake sin hukommelse i en uge, hvor han angiveligt har skrevet en bog. Løbende i spillet finder Alan sider fra bogen, som viser sig at beskrive handlinger som han vil opleve på et senere tidspunkt - men ligeledes beskriver de vejen til at redde Alice. Det er nu hans opgave at finde bogens resterende sider. Historien i *Alan Wake* bliver udfoldet som episoder fra et TV show. Hele spillet består af seks episoder. I starten af en episode, bliver der vist et kort resumé, over hvad der skete i den forrige episode. Ligeledes får man fortalt *“Previously on Alan Wake”*, af Alan Wake, hvilket er et klassisk element fra TV-føljetoner. En episode består af en dags- og en

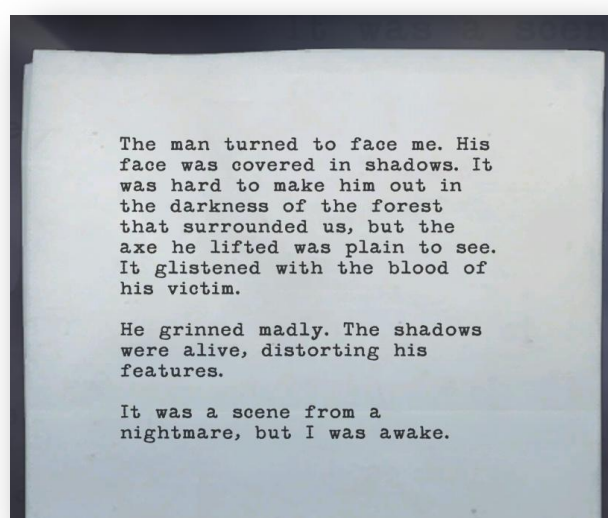
nattesekvens, hvor nattesekvensen slutter med et klimaks (i henhold til berettermodellen) og en cutscene, hvorefter teksten "End of Episode (tal)" vises.

Fortællerstemmen

Alan Wake gør brug af en jeg fortæller med et indvendigt syn, der uddyber de tanker og oplevelser som hovedpersonen Alan går igennem. Spillet bliver set fra et tredjepersonsperspektiv, hvilket gør at spilleren føler at man styrer Alan Wake i stedet for at man er Alan Wake. Der skiftes mellem en scenisk fremstilling og en panoramisk fremstilling igennem spillet. I de sekvenser hvor Alan Wake snakker om sig selv, er det med til at give en scenisk fremstilling. Hvorimod de sekvenser, hvor Alan Wake snakker om sine mål og de begivenheder som han måtte opleve, er med til at give en panoramisk fremstilling.

Det specielle i *Alan Wake* set i forhold til fortælleren er, at når spilleren finder sider fra bogen, så kan spilleren vælge at læse dem. Hvis man gør dette får man et indblik i hvordan spillets historie kommer til at udfolde sig. Her bliver der ikke kun fokuseret på Alan Wake selv, men også på de andre karakterer som er med i spillet. På denne måde bliver spilleren og karakteren, Alan Wake, begge givet information, der ligger udover deres egen viden. Dette er med til at drive historien frem, men giver også spilleren oplysninger om hvilke farer som man vil støde på senere. Disse sider bliver oplæst af Alan Wake og de bliver fortalt med bagudsyn. Dette gør at spilleren bliver gjort yderligere opmærksom på hvad der er beskrevet, da spilleren ved at det som bliver beskrevet vil komme til at ske. Siderne fra bogen man finder, kommer ikke nødvendigvis i kronologisk rækkefølge, hvilket gør at der kan findes sider som beskriver ting som kan ske meget senere i spillet. Ved at Alan Wake kun fortæller historien i uddrag, bliver spillerens Pre Suspense øget ved at spilleren ikke ved hvad der står på de sider man endnu ikke har fundet.

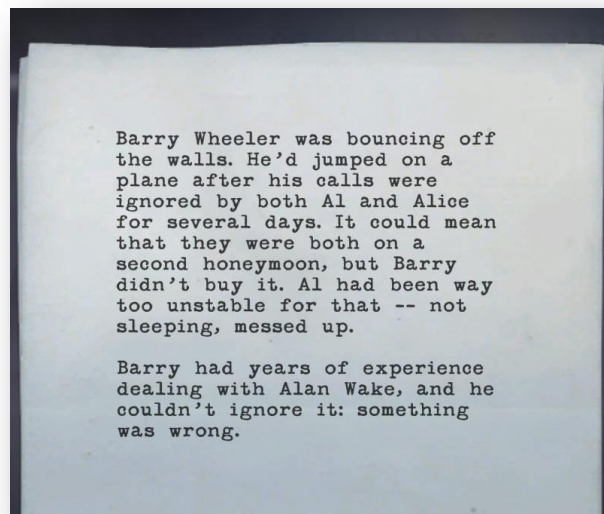
Et eksempel på hvordan fortælleren bliver brugt i *Alan Wake* ses når spilleren for første gang støder på en side fra bogen, som kan ses på Figur 19.



Figur 19: Her ses et billede fra spillet *Alan Wake*, hvor spilleren kigger på en af de fundne sider fra bogen.

I dette eksempel, giver siden man finder noget viden omkring hvad man kommer til at stå overfor senere. Her får spilleren forklaret at man vil komme til at stå overfor en person som vil prøve at dræbe én. På dette tidspunkt er spilleren stadigvæk i tvivl, da man ikke ved om det er en pålidelig fortæller. Når spilleren møder personen med øksen, bliver spilleren bevidst om at der kan stoles på fortælleren, eftersom den hændelse som blev beskrevet viste sig at være sand.

Et eksempel på hvordan siderne bliver brugt til at give spilleren, og Alan Wake, viden omkring historien kan ses på Figur 20.



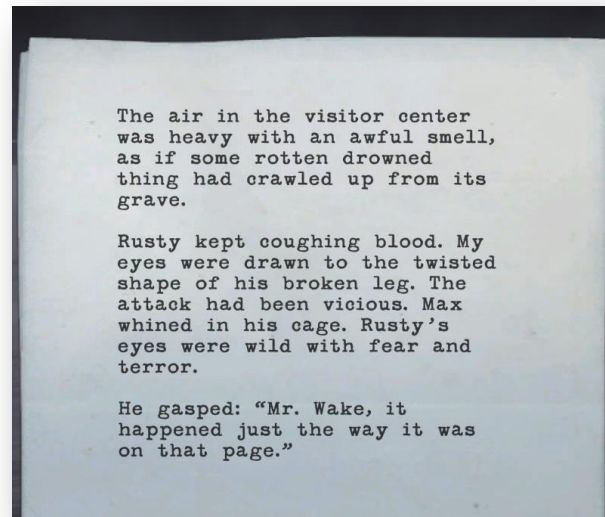
Figur 20: På dette billede ses hvordan fortælleren i Alan Wake, bliver brugt til at give spilleren viden.

Her ser vi hvordan der bliver givet information omkring Barry Wheeler (Alan Wake's agent), som reagerer på at han ikke kan få fat på Alan. Vi hører at Wheeler er på vej til Bright Falls for at finde ud af hvad der foregår. Dette giver spilleren viden om at man snart vil møde denne karakter, men forklarer også mere i dybden omkring hvordan forholdet er imellem Alan Wake og agenten Barry Wheeler.

Stemmen i Alan Wake er farvet af at karakteren er en forfatter. Han giver ofte maleriske forklaringer og beskrivelser. Der sker en forandring i fortællerstemmen, når stemmen bruges i introsekvensen, samt når der læses op fra de sider man finder. Her skifter stemmen karakter, og bærer præg af at være en højtlesning af en bog. Dette giver spilleren en fornemmelse af at man er en del af fortællingen og det bliver derfor nemmere at leve sig ind i narrativet. I fortællerstemmen kan man høre at der er empati, hvilket bliver brugt til at skabe en større tilknytning til de andre karaktere i spillet som Alan Wake holder af.

Narrative Virkemidler

I forhold til narrative virkemidler gør *Alan Wake* brug af både flashbacks, foreshadowing og red herrings. Flashbacks ses blandt andet i starten af episode 2, hvor spilleren pludselig befinder sig i Alan Wakes lejlighed 3 år før de nuværende begivenheder finder sted. Her får man uddybet sit forhold til Alan Wakes kone og finder ud af at hun er bange for mørket. Foreshadowing ser man brugt ofte i forbindelse med de sider som spilleren finder fra bogen, her får spilleren ofte indblik i hvad, der lurder længere fremme både i forhold til plottet, men også i forhold til mulige fjender som spilleren skal bekæmpe. Et eksempel på dette kan ses på Figur 21.



Figur 21: På dette billede ses hvordan en af siderne fra bogen i *Alan Wake*, kan bruges som forshadowing.

Her får spilleren at vide at karakteren Rusty er ved at dø. Derudover så har Rusty læst hvordan han ville dø fra en side af bogen. Dog ved spilleren ikke hvordan eller hvornår dette vil ske og om det som dræber Rusty vil udgøre en fare for spilleren selv. I løbet af spillet er der et red herring i forhold til uvisheden spilleren har om Alan Wakes kone stadigvæk er i live. Spilleren får flere gange at vide at hun er død af forskellige karakterer i spillet, hvilket gør at man er i tvivl om der overhovedet er nogen grund til at risikere liv og lemmer hvis det ender med at man alligevel ikke kan redde konen.

3.1.4 Opsummering

I dette afsnit har vi set på hvorledes narrativet blev fortalt, eller udbygget, ved hjælp af en fortællerstemme. I *The Stanley Parable* blev fortællerstemmen brugt til at gøre spilleren opmærksom på de valg der tages og var ligeledes med til at drive historien frem.

Fortælleren prøver at lede spilleren igennem spillet, for at fortælle en bestemt historie, men det er op til spilleren selv om man vil følge stemmens råd. I modsætning til *The Stanley Parable* gør både *CoC:DCotE* og *Alan Wake* mere brug af en malerisk beskrivelse i fortællerstemmen, der er brugt for at øge den immersion som spilleren oplever. Denne mere indlevende måde at bruge fortællerstemmen på, gør også at spilleren bliver gjort opmærksom på objekter eller hændelser, som de måske ikke ville have fanget, hvis stemmen ikke havde været der. I de tre cases var fortællerstemmen med til at give spillet en ekstra dybde, og dermed gjorde at spillets narrativ var mere fængende.

Fortællestilen er også forskellig i de tre cases. *The Stanley Parable* gør brug af en alvidende fortæller, der gør spilleren opmærksom på at personen som fortæller historien er en anden end spilleren selv. I modsætning til dette gør både *Alan Wake* og *CoC:DCotE* brug af en jeg fortæller, der er med til at give mere uddybende information om hvordan karaktererne ser den verden de befinder sig i. Den forskellige stil er også med til at give en stor forskel på hvordan spillet opfattes. I og med at *Alan Wake* bliver set fra en tredjepersons synsvinkel, så giver jeg fortælleren en oplevelse at man er på eventyr sammen med karakteren. I *CoC:DCotE* hvor man ser spillet fra et førstepersonsperspektiv, har man mere oplevelsen at man er Jack Walters og dette er ens egen historie. Her skiller *The Stanley Parable* sig ud, ved at fortællerstemmen taler til og om spilleren. Da dette spil samtidig bliver oplevet igennem et førstepersonsperspektiv, føles det som om at man som spiller bliver talt til og derved øges følelsen at det er en selv, der har hovedrollen i spillet.

3.2 Visuelle Virkemidler

I de følgende afsnit vil vi kigge på de visuelle virkemidler som vores udvalgte cases gør brug af.

3.2.1 *The Stanley Parable*

Fokuset i *The Stanley Parable* er ikke at skabe suspense hos spilleren, og derfor gør spillets visuelle side ikke umiddelbart brug af nogle virkemidler for at skabe dette. I *The Stanley Parable* og den valgte sekvens deri, bliver lys brugt med forskellige formål. Overordnet set er der fokuseret på at lyset skal bidrage til at give et realistisk miljø, der reflekterer at spilleren går rundt på en arbejdsplads. Derudover giver atmosfæren en følelse af at spilleren er alene i de ens farvelagte og belyste gange. Det realistiske fokus i spillet kan eksempelvis ses i kantinen, hvor der er lagt energi i at rummet har diverse køkkenudstyr, en sodavandsautomat samt en opslagstavle. Alle disse elementer er med til at underbygge miljøets autenticitet, hvilket også gør at miljøet virker forladt. Det at der ikke er andre til stede, er med til at underbygge spillets mystiske atmosfære.

Spillets mystiske atmosfære og det realistiske miljø er gennemgående i den valgte sekvens, og varer indtil det punkt hvor spilleren får åbnet den skjulte dør, ved hjælp af kodelåsen, inde på chefens kontor. Gangene som spilleren dernæst skal igennem, vidner om et meget anderledes miljø og atmosfære, samt anden brug af lyssætning. Disse gange er mindre belyste og materialet er meget forskelligt fra kontormiljøet som spilleren kommer fra. Dette skift i miljø gør at atmosfæren bliver mere trykket og man er mere i tvivl om hvad man kommer til at møde, fordi man ikke ved hvor gangene leder hen. De to forskellige gange kan ses på Figur 22. Farverne som er brugt i disse gange er mere mørke og kolde hvilket også er med til at skille miljøerne fra hinanden og det er med til at gøre spilleren opmærksom på at dette er et sted hvor det ikke er meningen at Stanley skulle komme hen.



Figur 22: Til venstre ses en normal gang fra *The Stanley Parable*. Til højre ses den mørke gang fra *The Stanley Parable*.

I den sidste sekvens, hvor spilleren skal vælge mellem at starte eller slukke generatoren, gør *The Stanley Parable* brug af en effekt hvor alt lyset slukkes. Dette giver spilleren en usikkerhed omkring det valg, der blev truffet. Lyset forbliver slukket i cirka 10 sekunder, hvorefter en dør åbnes, som bryder mørket. Dette lys fungerer også som et visuelt cue, som vil lede spilleren hen imod den sidste sekvens i spillet.

Til at tænde eller slukke for maskinen har spilleren to ventiler, som man kan dreje på (se Figur 23). Ved begge ventiler er der en forklaring på den enkelte ventils funktion. Udover forklaring på hvad den enkelte ventil gør, så er de også farvekodet så det nemmere kan forstås hvordan maskinen skal bruges - rød er stop og grøn er start. Denne farvebrug fungerer også som et visuelt cue til spilleren.



Figur 23: Her ses et billede af de to ventiler som spilleren kan interagere med i The Stanley Parable.

3.2.2 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

I dette afsnit vil vi kun komme ind på de visuelle virkemidler som vi finder i forbindelse med de tre udvalgte sekvenser fra *CoC:DCotE*.

Overordnet set gør *CoC:DCotE* meget brug af lys til at skabe stemningen i spillet. Miljøet og omgivelserne er generelt holdt mørke, så spilleren skal tæt på for at undersøge objekter eller for at udforske områder. Innsmouth er en isoleret by, som er i forfald. Dette kan man se i eksempelvis hotellet, hvor tapetet falder af murene og selve bygningen har områder, som mangler at blive færdigbygget. I trykkeriet er der spindelvæv, som indikerer, at der ikke har været aktivitet længe. På nedenstående figur, kan der ses hvorledes hotellet er i forfald.



Figur 24: Her ses et billede fra hotellet, hvor man kan se dets nedslidte tilstand

Farveskemaet gør mest brug af mørke brunlige farver, hvilket er med til at underbygge spillets stemning og byens forfald. Miljøet er i starten af spillet lukket af og visse steder kan man ikke komme hen til. Dette ændrer sig i takt med at plottet i historien skrider frem. Samtidig med at miljøet åbner sig op, bliver de miljøer, som spilleren kommer til, mere og mere visuelt bizarre, hvilket er med til at give spillet en miljømæssig progression, der stemmer overens med narrativet.

I spillet bliver spilleren hjulpet til at finde elementer, der kan interageres med. Rent visuelt så vises disse objekter som selvoplyste, så spilleren nemmere kan få øje på dem. Et eksempel på dette ses i butiksekvensen, hvor spilleren for første gang støder på en førstehjælpskasse (se Figur 25). I og med at denne førstehjælpskasse er selvoplyst, så fanger det spillerens opmærksomhed og gør, at spilleren bliver interesseret i at undersøge det.



Figur 25: Her ses et billede af den første førstehjælpskasse man støder på i spillet.

Et andet eksempel på, hvorledes brugen af selvoplyste objekter hjælper spilleren, kan ses i hotelsekvensen. Her bliver der vist en nøgle i en cutscene, hvorefter man får muligheden for at samle nøglen op. Denne nøgle er også selvoplyst for at sikre at spilleren nemt får øje på den, og for at få den til at træde ud fra det omkringliggende miljø.

Derudover er der i *CoC:DCotE* tegn, som spilleren kan bruge til at gemme sin progression i spillet, hvilket vil sige at næste gang at personen spiller spillet, vil de starte fra dette punkt. Disse tegn er malet med hvid maling for at få dem til at skille sig ud og gøre det nemt for spilleren at få øje på dem.

Et andet visuelt cue ses, når man skal snige sig forbi vagten i butiksekvensen. Her får det grafiske interface lagt et semitransparent hvidt lag ovenpå, hvilket gør at spilleren nemt kan se om han er i gang med at snige. I butiksekvensen er der også et visuelt cue i form af ridser i gulvet. Disse ridser fungerer som en indikation til spilleren, om at objektet, som har forårsaget ridserne, kan skubbes. Dette betyder, at hver gang man støder på lignende ridser så ved man, at objektet kan flyttes på, hvilket bliver brugt i hotelsekvensen, når man skal flygte.

Udover at lede spilleren til enkelte objekter, som skal indsamles, gør *CoC:DCotE* også brug af andre visuelle cues til at guide spilleren frem i banen. Et eksempel på en mere speciel måde at lede spilleren på ved brug af lys ses i trykkerisekvensen, hvor spilleren bliver ledt igennem et mørkekammer ved at bruge lys (se Figur 26).



Figur 26: Her ses det lys som leder spilleren ud af mørkekammeret.

Et andet eksempel på, hvordan spilleren bliver guidet igennem banen, kan ses i hotelsekvensen, hvor spilleren finder et blodspor på gulvet på hotelbestyrelsens kontor. Dette blodspor leder spilleren længere ind på kontoret, hvor der ligger afskårede lemmer og en blodindsmurt økse.

Rent atmosfæremæssigt er *CoC:DCotE* lavet til at skildre en isoleret udkantsby, som har det bedst med at passe sig selv. I de udvalgte sekvenser møder man flere NPC'er, som siger at man skal passe sig selv og skuler ondt på spilleren. Dette giver en fjendtlig stemning når man forsøger at løse den opgave, man er blevet stillet og er med til at gøre at atmosfæren bliver trykkende. Derudover er atmosfæren dystert da mange af de ting, man oplever i miljøet, eller får at vide ved at interagere med de forskellige NPC'er, giver oplevelsen af at noget ikke er som det burde være. Dette er også understøttet ved, at man oplever ting, der kan virke skræmmende, dyriske og ugudelige.

3.2.3 *Alan Wake*

I *Alan Wake* er der gjort meget ud af aktivt at bruge de visuelle virkemidler til at forbedre den oplevelse som spilleren skal have. Det er især spillets fokus på lys og mørke, der er interessant, da det både er et gameplay element, men også den største stemnings påvirkning.

I *Alan Wake* er der, som forklaret tidligere, en dags- og nattecyklus. Om dagen er der lyst, og spilleren er derfor i sikkerhed for modstanderne. Her kan spilleren frit gå rundt og udforske miljøet. Om natten er det manglen på lys, som er farligt, og spilleren er kun i sikkerhed, hvis der er en lyskilde, som man kan stå ved. I størstedelen af nattesekvenserne leder spilleren derfor efter lyskilder, som man kan bruge som sikkerhedszoner. Disse lyskilder fungerer også som visuelle cues, eftersom de tiltrækker spillerens opmærksomhed. På denne måde bliver spilleren ledt igennem banen (se Figur 27).



Figur 27: Her ses hvordan lyset fra lygtepælene danner en sti.

Her bliver Alan Wake ledt af lys fra lygtepæle ned ad en sti, som fører ham videre i historien. Her kan man også se, hvordan lys ellers er brugt sparsomt. En anden måde, hvorpå lys bliver brugt som visuelle cues, er ved at oplyse vigtige objekter, som spilleren skal interagere med eller samle op.



Figur 28: Her ses en af de sider, som man kan finde i Alan Wake.

På Figur 28 ses hvordan en af de sider, som spilleren kan finde, ser ud. Denne ekstra lyskilde, der er på siden, er ikke naturlig, men fungerer godt til at gøre spilleren opmærksom på, at her er der et objekt, som skal samles op eller bruges.

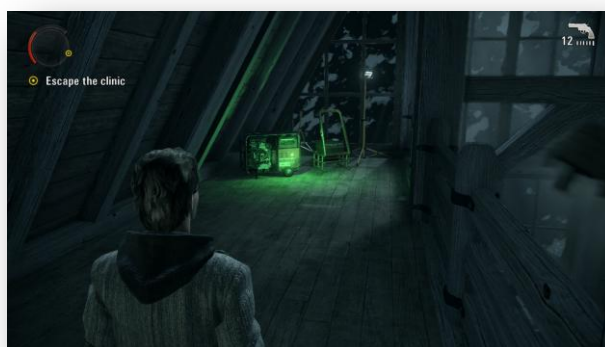
Miljøet i *Alan Wake* udspiller sig i havnebyen Bright Falls, hvilket er en mindre by med folk, som kender hinanden godt. Dette miljø bliver brugt i spillet til at give spilleren en følelse af visuelt at befinde sig i meget forskellige områder, der veksler imellem byer, marker, skove og bjerge. Dette miljø er visuelt realistisk, og der er ikke gjort brug af farver eller elementer, som går imod denne vision. Dog er der en undtagelse, hvilket er mørket. Dette mørke bliver i spillet beskrevet som blæk, der flyder under vandet, hvilket giver god mening, da det visuelt er meget bølgende (se Figur 29). På billedsiden bliver skærmen forvrænget, når man befinder sig i nærheden af mørket.



Figur 29: Her ses det mørke som spilleren ofte møder.

Billedet viser et område fra episode 3, hvor Alan Wake er på klinikken for folk, som skal have hjælp med deres kreativitet. Her kan man se, hvor mørket bølger imod Alan Wake og prøver at indhente ham. At dette mørke bliver set som blæk og samtidig bevæger sig organisk er også med til at få blækken til at virke mere naturlig og levende, hvilket samtidig også gør den mere frygtindgydende.

Et andet visuelt cue, som bliver brugt flere steder, er, når spilleren interagerer med objekter, der skal tændes. Disse objekter har et lys på sig, som blinker grønt for at vise spilleren, at de kan tændes. På samme måde som ved de lysende objekter, bliver dette lys brugt til at lede spilleren. Her er lysets kilde dog en del af det miljø, som Alan Wake befinder sig i. Den grønne farve på lampen indikerer også over for spilleren, at hvis der bliver interageret med objektet, vil det gavne spilleren. Dette vil enten være i form af ly fra modstandere, men i enkelte tilfælde også til at avancere i narrativet. På figuren nedenunder ses et eksempel på en lysgenerator, der kan tændes.



Figur 30: Her ses hvordan der bruges diegetisk lys til at lede spilleren.

I de situationer, hvor spilleren bliver ramt af en modstander, bliver spillets billedside markeret med et rødt overlay. Derudover, hvis spillerens helbred er så lavt at man er ved at dø, bliver alle farverne fjernet helt og der gøres i stedet for kun brug af monokrome gråtoner (se Figur 31). Det er med til at give spilleren en følelse af at ens liv er ved at ebbe ud, hvilket øger Event Suspense følelsen.



Figur 31: Her ses de to forskellige billedeeffekter, der bruges når spilleren er døden nær.

I Alan Wake er der gjort meget ud af at give spilleren en opfattelse af, at atmosfæren er omgærdet af mystik. I nattesekvenserne bliver der gjort brug af tåge til at underbygge dette mystiske miljø. Enkelte steder i miljøet kan man finde nogle fjernsyn, som viser episoder fra et TV-show med navnet "Night Springs". Dette TV-show bidrager til spillets mystiske atmosfære. Episoderne i "Night Springs" er inspireret af TV-serien "The Twilight Zone", hvilket er et horror show med overnaturlige og mystiske elementer. "Night Springs" er med til at sætte fokus på overnaturlige hændelser og får spilleren til at føle, at man selv er med i et lignende TV-show.

Derudover er der stor forskel på stemningen, når spilleren henholdsvis er i dagtimerne og i nattetimerne, hvilket også underbygger de skiftende farer, og hvad spilleren oplever. Når man er i dagtimerne går man oftest rundt i områder, man kan relatere til. I nattetimerne bliver spilleren ledt igennem områder, hvor spilleren ikke er lige så bekendt med miljøet. Dette kan eksempelvis være i de sekvenser, hvor spillet foregår i en mine. Her kan spilleren ikke forudse, hvad man vil støde på, hvilket er med til at øge spillerens følelse af Pre suspense i forhold til hvad der lurder i mørket og hvilke udfordringer, der venter.

3.2.4 Opsummering

Igennem denne analyse af de visuelle virkemidler, som bliver brugt i vores valgte cases, har vi fundet frem til en række interessante fremgangsmåder til skabelsen af suspense samt miljø og atmosfære, som fordrer en immersiv oplevelse.

Det mest gennemgående element i de tre spil er den aktive brug af lys til både at fungere som effekt, men også som et visuelt cue, som har til formål at guide spilleren. I både *COC:DCotE* og *Alan Wake* ses de objekter, som spilleren kan interagere med som selvoplyste, hvilket er med til at øge spillerens fokus på dem. Denne ikke-diegetiske brug af lys fungerer som et effektivt middel til at sikre sig, at spilleren ikke går glip af objekter, og kan ligeledes bruges til at guide spilleren igennem miljøet. Derudover bruger begge spil aktivt lys til at lede spilleren igennem miljøet, hvilket ses ved at spilleren skal følge lyskilder eller oplyste områder for at komme videre i banen. Denne form for at lede spilleren er brugbar, men kun i områder hvor spilleren skal igennem en enkelt gang, da lyset ellers mister dets ledende egenskab, hvis spilleren skal tilbage igennem området hvor lyset leder én i den modsatte retning.

Både *The Stanley Parable* og *Alan Wake* gør brug af effekten at fjerne lyset i miljøet. I *The Stanley Parable* dette er med til at give spilleren en følelse af utryghed, eftersom man ikke ved hvad der vil ske i den næste sekvens. I *Alan Wake* bliver effekten blandt andet brugt til at lokke spilleren til et område, hvor man tror der vil være sikkert. Men eftersom lyset forsvinder, vil spilleren forblive i farezonen. Begge brugsmåder er effektive måder, hvorpå man kan skabe følelsen af suspense hos spilleren.

Udover aktivt at bruge lyset til at påvirke spilleren, så er lyssætningen det element, som bidrager mest til atmosfæren i de tre cases. I alle tre spil bliver lyset brugt til at gøre atmosfæren mere mystisk og mere trykkende. Denne måde at bruge lys på er med til at få miljøet til at virke mere faretruende, hvilket er med til at øge spillerens nervøsitet og Pre Suspense.

Den vægt der er lagt i at gøre spillenes miljøer realistiske har en effekt på hvor meget man indlever sig i oplevelsen - og det er særligt de mindre detaljer, som at undersøge genstande i *Alan Wake* og *CoC:DCotE*, som gør, at spilleren kommer til at føle sig som en del af den verden, man befinder sig i. Dette er også med til at forstærke spillerens oplevelse af at være alene i spillet og være den eneste, som kan gøre, at den mission, de har fået, kan lykkedes.

Alan Wake og *CoC:DCotE* gør meget brug af progression i miljøet, hvor spilleren kommer igennem flere forskellige typer af miljøer i spillet. Denne type progression er med til at gøre længerevarende spil mere holdbare, da man så ikke føler, at man bruger 20 timer på at traske rundt i den samme lille skov. Dette betyder også at manglen på progression i miljøet ikke vil være et problem i *The Stanley Parable*, da det er et spil af kortere varighed.

I både *Alan Wake* og *CoC:DCotE* bliver der gjort brug af effekt overlays, når spilleren bliver ramt eller i andre særlige tilfælde. Denne ekstra information er med til nemt at hjælpe spilleren med at afkode, hvad det er, der foregår lige her og nu i spillet. Dette er essentielt, hvis man kræver at spilleren skal kunne reagere hurtigt på hændelser. Et eksempel på dette kan være hvis spilleren er såret eller er ved at dø så vil spilleren handle instinktivt ved at forsøge at flygte fra det, som udgør en trussel. Denne effekt kan bidrage til følelsen af Event Suspense, eftersom det er en visuel indikator, som fortæller spilleren, at man potentielt er døden nær.

3.3 Lyd og Musik

I de følgende afsnit vil vi undersøge de valgte cases med henblik på deres brug af lyde og musik.

3.3.1 *The Stanley Parable*

På lydsiden i *The Stanley Parable*, er der udelukkende gjort brug af diegetiske lyde. De lyde, som bliver brugt inkluderer blandt andet fodtrin, som varierer i udtryk alt efter, om man går på træ, gulvtæppe eller metal. Derudover er der lyd ved døre, som åbner og lukker, og ellers ved interaktionen med kodelåsen på chefens kontor. Denne sparsomme brug af lyd er med til at forstærke den følelse, som spilleren har af at være helt alene i bygningen - der er ikke andre lyde end dem, man selv laver. Ligeledes er den begrænsede mængde af lydeffekter også med til at give et større fokus på fortællerstemmen.

Der bliver gjort brug af baggrundsmusik i introsekvensen samt i slutsekvensen, hvor spilleren ikke har kontrollen over Stanley længere. Dog er der også baggrundsmusik kort efter introsekvensen, mens Stanley går hen imod kantine. Så snart musikstykket er ovre, ophører brugen af musik i spillet.

Musikken i introen starter ud med Thomas Newman's "Dead Already", som er kendt fra filmen "American Beauty". Dette stykke musik består af et xylofon-spil, som er friskt, og som i takt med, at introen skrider frem, bliver mere og mere intensiveret. I sekvensen hvor det går op for Stanley, at der ikke er kommet nye opgaver til ham, skifter musikken til et mere mystisk stykke. Dette understreger den undring, som Stanley har over for den situation, han er i. Nummeret har en lidt skæv tone, som yderligere understreger mystikken.

3.3.2 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

En hyppigt brugt lyd i *CoC:DCotE* er en diegetisk effektlyd af blæsevej. Denne bruges både som en baggrundslid, som skal hjælpe til at underbygge atmosfæren i spillet, men bruges også i slutningen af butikssekvensen, hvor man skal finde en udvej fra en kælder, man er faldet ned i. Her høres lyden af luft, der suser igennem en skrøbelig væg. Jo tættere man kommer på væggen, des højere opfattes lyden. Dette giver spilleren et hint om, at der er en udvej bag den skrøbelige væg.

Når man samler håndtaget til kælderlemmen op, i butikssekvensen, kan man høre lyden af en person, som forsøger at banke døren ind. Denne lyd forsætter indtil man får brugt håndtaget på lemmen. I denne sekvens bliver der samtidigt spillet baggrundsmusik, der intensiveres i takt med at den tid som spilleren har til at komme væk, bliver kortere.

Denne baggrundsmusik er en blanding af dystre undertoner samt pludselige dissonante toner, der fungerer som små choklyde.

Et andet tidspunkt, hvor lyden bliver brugt til at signalere fare er ved hotelsekvensen, hvor der kan høres udråb fra byens indbyggere. Her bliver lydene brugt til at guide spilleren væk fra faren. Ligeledes er lydene med til at give spilleren et hint om, hvor tæt modstanderne er på at bryde ind på hotelværelset.

Gennemgående for spillet bliver der gjort brug af stemmer til at formidle hvilken holdning personer har over for én. Dette kan blandt andet være deres udråb, som markerer over

for spilleren at han er blevet opdaget. Disse udråb kan være med til at opbygge Event Suspense hos spilleren, idet at spilleren frygter at han ikke længere vil være i sikkerhed.

En anden funktion, lyde har i spillet, er igennem formidling af narrativet. Dette inkluderer både dialog med andre karakterer i spillet, men også Jack Walters indre monolog, som kommenterer på objekter man ønsker at inspicere.

Baggrundslydene er med til at opbygge den stemning, som findes i spillet. De baggrundslyde, som bruges, er de fleste steder diegetiske lyde. Enkelte steder bliver der også gjort brug af ikke-diegetiske lyde. Dette ses eksempelvis i trykkerisekvensen, hvor man finder liget af den hængte kvinde i baglokalet. Idet man træder ind i lokalet, høres en høj skinger lyd, som er med til at forstærke ens opdagelse, samt er med til at skabe en chokeffekt. En anden ikke-diegetisk lyd, kan høres i de sekvenser, hvor spilleren bliver overvåget af et væsen i byen. Her er der tilføjet en summen, som er med til at øge mystikken.

Baggrundsmusik bliver sparsomt brugt i *CoC:DCotE*. Eftersom musikken ikke bliver brugt så ofte, så er den, når den bliver brugt, med til at understrege de hændelser, som udspiller sig, og derved gør det oplevelsen mere intens og effektfuld.

3.3.3 Alan Wake

Alan Wake gør både brug af diegetiske og ikke-diegetiske lyde. De ikke-diegetiske lyde bruges særligt, når man befinder sig i nattesekvenserne, hvor de bliver brugt som effekter til at forstærke og intensivere spillerens oplevelse. Et eksempel på dette kan ses, når spilleren lyser på en modstander. Imens der lyses høres lyden af et dissonant hyl. Når spilleren har lyst tilstrækkeligt på modstanderen, til at fjerne mørket, høres en lyd der kan beskrives som en pære, som springer. Det samme gør sig gældende, når spilleren bevæger sig for langt væk fra spillets område. I dette tilfælde begynder der at komme nogle forvrængede lyde, sammen med en øget intensitet i vindstyrke. Et andet tidspunkt, hvor lyden af vind er særligt fremtrædende, er, når de overnaturlige elementer er til stede i miljøet. Tidligt i spillet er der en sekvens, hvor spilleren skal flygte fra et overnaturligt fænomen, hvor det førnævnte hyl er meget intenst og højlydt. Hvis spilleren ikke løber hurtigt nok fra fænomenet, så øges volumen yderligere, så spilleren ved, at han befinder sig i en yderst farlig situation. På denne måde bruges lyden til at guide spilleren ved brug af auditive feedbacks.

Af diegetiske lyde kan der, udover vind, eksempelvis høres ravne. Lyden fra disse ravne er med til at opbygge spillets atmosfære. På visse tidspunkter i spillet skal spilleren kæmpe imod ravne, så brugen af denne lyd øger spilleren følelse af Pre (og evt. Event) Suspense i og med man frygter at blive udsat for flere ravne angreb.

Når en spiller møder en modstander, vil der i enkelte tilfælde blive spillet et stykke violinmusik. Dette stykke varierer i melodien, men er ofte dissonant i tonerne. Dette stykke baggrundsmusik gør spilleren opmærksom på en nærtstående fare, og bruges til at øge følelsen af Pre Suspense. I visse tilfælde, hvor spilleren ikke visuelt ser, at fjenderne kommer, fungerer dette som et audiotivt cue til at varsle spilleren.

I enkelte tilfælde vil det være muligt at høre baggrundsmusik. Denne baggrundsmusik varierer fra at bestå af dybe klavertoner og disharmonisk violinstrøj, som spiller en melodi, til at være en mere *ambient*-betonet melodi. Musikken har den effekt, at den underbygger den atmosfære, som spillet har.

Stemmerne på modstanderne i spillet er forvrænget, så de får et dæmonisk udtryk. På trods af deres volapyk-kommentarer ("*Omega 3 fatty acids are good for your heart*"), kommer de til at fremstå som værende skræmmende. Modstanderne kommer også med mere traditionelle udbrud, hvor de gør spilleren opmærksom på deres intention om at dræbe spilleren.

3.3.4 Opsummering

De tre cases gør stor brug af realistiske, diegetiske effektlyde til at gøre miljøet og de handlinger, som spilleren foretager sig, mere autentiske. Denne realisme er med til at gøre oplevelsen mere immersiv og gør samtidigt, at spilleren nemmere kan relatere sig til de handlinger, som bliver foretaget. Dette kan for eksempel ses i *The Stanley Parable*, hvor det underlag, som spilleren bevæger sig på har en effekt på, hvor meget larm, der bliver skabt.

I de tre spil bliver der brugt ikke-diegetiske lyde til at informere spilleren om, hvad effekten af deres interaktion er, igennem auditiv feedback. Dette kan eksempelvis ses i *The Stanley Parable*, hvor spilleren trykker på knapper. Her bliver der brugt to forskellige lyde, der henholdsvis fortæller spilleren, om den aktuelle interaktion lykkedes eller om objektet ikke kan interageres med. Hvis spillet ikke formår at videreformidle funktionen af disse lyde tilstrækkeligt, kan det skabe en forvirring hos spilleren. Dette er også grunden til, at denne type lyd oftest er akkompagneret af visuelt feedback, der klargør, hvilken påvirkning lyden skal tilskrives.

I *Alan Wake* er brugen af forvrængede stemmer et effektivt middel til at bidrage til suspense. På trods af at sætningerne ikke nødvendigvis giver mening i den specifikke kontekst, formår forvrængningen at øge spillerens Event Suspense. I *CoC:DCotE* har flere af de personer, som spilleren støder på, også stemmer, som kan tilskrives som værende unaturlige, hvilket er med til at underbygge den mystiske atmosfære.

I både *Alan Wake* og *CoC:DCotE* bliver der gjort brug af lyd, som skal advare spilleren om nærtstående farer. Særligt i de sekvenser, hvor spilleren hurtigt skal flygte. Her søger lyden at intensivere de situationer, man gennemspiller, både igennem lydens udtryk, men også ved at blive øget i volumen. Denne brug af lyd til at skræmme spilleren er effektiv, da spilleren ikke behøver at kunne se det, der flygtes fra, men instinktivt kan bevæge sig væk fra lyden og dermed væk fra det faretruende element.

Musikken bliver i de tre spil brugt til at underbygge deres mystiske atmosfærer. Dette ses eksempelvis i *The Stanley Parable*, hvor spillet først starter ud med et friskt stykke musik, men som senere skifter til et mere mystikbetonet stykke musik. På denne måde får spilleren en oplevelse af, at hvad, der kunne virke som en normal dag for Stanley, kan gå hen og blive anderledes end forventet. Denne aktive brug af musikken til at bygge op omkring handlingen og miljøerne er med til at gøre, at flere af spillerens sanser bliver inkluderet i oplevelsen. Dette ekstra lag af input er med til at forøge spillerens immersion og giver et bedre helhedsindtryk af den atmosfære, som spillet prøver at videreformidle til spilleren.

En anden måde, hvorpå musik bruges i spillene, ses blandt andet i *Alan Wake*, hvor der høres et skift i musikken på de tidspunkter hvor spilleren vil komme til at møde modstand. Dette fungerer som en god måde at indikere over for spilleren, at der er en nærtstående fare, og er dermed også et redskab til at øge spillerens mængde af Event Suspense.

3.4 Gameplay

Dette afsnit vil gennemgå de forskellige cases i forhold til, hvordan forskellige gameplaymæssige elementer er indbygget, samt hvordan der er gjort brug af udfordringer og påvirkningselementer.

3.4.1 *The Stanley Parable*

Overordnet set er *The Stanley Parable* fokuseret på oplevelsen, og har derfor ikke mange gamepayelementer implementeret. Det største gamepayelement i spillet er spillerens mulighed for at vælge, om man vil gøre det, som fortælleren siger. Derudover er spillet baseret på spillerens lyst til at udforske miljøet og at spille spillet igennem flere gange for at finde ud af, hvad der sker, hvis man tager anderledes valg igennem spillet. Der er som sådan ingen udfordringer i *The Stanley Parable*, da der ikke er noget, som spilleren skal overkomme, klare sig forbi eller regne ud. Selvom at der er flere forskellige måder som spillet kan slutte på, er den eneste måde, hvorpå man overlever og forlader arbejdspladsen ved at gøre, som man får fortalt af fortælleren i spillet. De andre slutninger varierer fra at blive dræbt, til at blive sindssyg og begå selvmord. Dermed kan man argumentere, at hvis man vil overleve, så er der en udfordring for spilleren i og med, at man skal regne ud, om man kan stole på fortælleren. Dog er der ikke nogen indikation på, om dette er korrekt eller forkert i løbet af spillet, så spilleren vil forblive usikker på konsekvenserne af sine valg, indtil denne ser slutningen.

Det eneste påvirkningselement er Stanleys mission, hvor han skal finde ud af, hvorfor han er alene. Denne mission bliver dog aldrig løst, da man ikke kan finde ud af, hvad der er sket med de andre medarbejdere. Dog fungerer dette som en igangsætter for at motivere spilleren til at undersøge, hvad der er sket.

Pacingen igennem *The Stanley Parable* er monoton i og med, at man som spiller ikke bliver udsat for hverken indirekte eller direkte trusler. Dog kan spilleren opleve at igangsætte en timer, der vil forårsage, at man dør, hvis man ikke får slukket for den. Her får man fortalt, at man ikke på nogen måde kan slukke for timeren. I dette scenario har spillerens handlinger derfor ingen påvirkning, hvilket gør at selv om intensiteten øges så øges pacet ikke.

3.4.2 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*

Overordnet set er *CoC:DCotE* påvirket af at være et survival horror spil, idet spillerne oftest klarer sig bedst, hvis de undgår konfrontationer. Dette betyder også, at spillet er skabt med dette in mente, således at mængden af ammunition og andre brugbare offensive objekter, så som våben, kun findes i begrænset omfang. *CoC:DCotE* har et specielt gamepayelement i at spilleren ikke kun skal sikre sig, at deres helbred ikke går i nul og de dør, men samtidig også skal sikre sig, at hovedpersonen Jack Walters undgår at blive sindssyg og tage sit eget liv. Dette *sanity* (fornufts) helbred fungerer ved, at spilleren skal undgå at kigge på ting, som er unaturlige, uhyggelige, blodige eller på anden måde forstyrrende. Hvis spillerens *sanity* drænes, begynder spillets visuelle side at blive forvrænget. På denne måde bliver spilleren gjort opmærksom på, at det, der kigges på, bør undgås. Et eksempel på dette er i trykkerisekvensen, hvor man kommer

ind i et rum, hvor karakterens point of view¹ pludselig panorerer hen på en kvinde, som har hængt sig selv. Dette gør at Jacks sanity bliver påvirket negativt og den visuelle side af spillet bliver forvrænget.

CoC:DCotE gør flere gange brug af at påvirke spillerens synsvinkel direkte og styre derhen, hvor spilleren skal kigge. Generelt bliver dette brugt til at sikre, at spilleren ser vigtige ting, både gameplaymæssigt, men også historiemæssigt. Gameplaymæssigt kan man se et eksempel i trykkerisekvensen, hvor spillerens point of view bliver panoreret over til en kasse med ammunition, hvilket derfor gør spilleren opmærksom på, hvordan ammunition ser ud, og at man bør samle det op. I *CoC:DCotE* er der fokus på at spilleren på egen hånd skal udforske miljøet for at finde forskellige brugbare ressourcer. Dog bliver spilleren hjulpet på vej af at de brugbare objekter er selvoplyste.

Historiemæssigt bliver der i visse tilfælde klippet til at vise hændelser som relaterer sig til narrativet. Dette ses eksempelvis i hotelsekvensen, hvor man bliver vist, at beboerne er på vej hen til Jack Walters rum for at dræbe ham. Denne sekvens iscenesætter hele flugten, da spilleren nu ved at hvis man ikke undslipper beboerne vil det resultere i Jack Walters død.

I *CoC:DCotE* er der mange forskellige udfordringstyper, som bliver gjort brug af for at give et varieret gameplay. I de valgte sekvenser bliver der gjort brug af Time Challenge, Cleverness/Logic Challenge, Memory Challenge og Dexterity Challenge. Til hver af disse udfordringstyper vil der komme et eksempel fra en af de valgte sekvenser.

Dexterity Challenge kan man se brugt i butiksekvensen, hvor spilleren skal snige sig forbi en vagt. Her skal spilleren gøre brug af sine fingerfærdigheder og reaktionsevne for at klare at snige sig forbi den patruljerende vagt uden at blive opdaget. Denne udfordring er med til at bidrage til den mængde suspense, som spilleren har i og med, at spilleren skal starte udfordringen forfra, hvis denne ikke klares.

Cleverness/Logic Challenge ses i trykkerisekvensen, hvor spilleren skal komme væk fra kælderens, hvor spilleren er fanget. Hvis man går tæt på væggen med hullet og interagere med den, bliver man fortalt, at man kan mærke vinden. Spilleren skal regne ud, at hvis man vælter den tunge jernstige ind i væggen, så kan man slippe ud. Denne sekvens indeholder ikke suspense, men prøver derimod at lære spilleren, hvordan han skal tænke for at klare fremtidige udfordringer af samme type.

Memory Challenge og Time Challenge finder sted samtidigt i hotelsekvensen, hvor spilleren skal flygte. Spilleren skal her gøre brug af sin viden omkring at kunne flytte møbler foran døre samt huske at bruge skydelåsene på dørene for at sikre sig, at man ikke bliver indhentet og dræbt af beboerne af Innsmouth. Derudover er denne udfordring baseret på tid, hvilket betyder, at hvis spilleren er for langsom, så bliver Jack Walters dræbt. Denne sammensatte udfordring stiller store krav til spilleren om at klare både at flygte, men kræver samtidigt også, at spilleren blokerer vejen for fjenderne. Dette gør at spilleren bliver udsat for et ekstra pres og føler dermed en større mængde Event Suspense.

Derudover gør de sekvenser vi har valgt at kigge på i *CoC:DCotE* også brug af en række forskellige påvirkningselementer. I forhold til pacing bliver der i de valgte sekvenser skiftet fra at gå rundt og undersøge byen, til at skulle snige sig og sidst at skulle flygte, hvilket er med til at give spilleren en mere varieret spiloplevelse. At truslerne kan

¹ Point of view er det som spilleren kan se i spillet.

forekomme på så vidt forskellige måder gør det svært for spilleren at identificere, hvornår man er i fare eller om der er noget farligt rundt om hjørnet. Denne usikkerhed kan være med til at øge spillerens tvivlen og dermed også mængden af Pre Suspense.

I forhold til missioner som påvirkningselement, så bliver spilleren givet missionen at skulle finde Brian Burnhom og opklare mysteriet omkring hans forsvinden. Dette er med til at iscenesætte udfordringen, som spilleren står overfor, og at det ikke er et trivielt mål, som man prøver at klare. Denne mission prøver dermed også at motivere spilleren, til at komme ind i tankegangen af en detektiv, for at løse mysteriet og dermed indleve sig mere i rollen og i spillet.

Sværhedsgraden i *CoC:DCotE* er skruet sammen på en måde så konfrontation er uønsket. Spilleren har våben og kan dræbe fjenderne, men der er stor risiko for at dø, hvis man forsøger at bekæmpe modstanderen. Dette er også med til at øge Event Suspense følelsen, da hver gang at spilleren skal kæmpe tror man at man kommer til at dø.

3.4.3 Alan Wake

Alan Wake gør brug af mange forskellige former for gamepayelementer. Overordnet set kan spilleren styre Alan Wake rundt og interagere med forskellige objekter. Dette er for det meste objekter, som kan samles op eller tændes for. Derudover er der også objekter, man kan interagere med for at få information omkring Bright Falls og det omkringliggende miljø. På Figur 32 kan man se et eksempel på, hvordan spilleren kan interagere med objekter som ikke er essentielle for gameplayet.



Figur 32: Her ses en af de ikke essentielle objekter som spilleren kan inspicere.

Det mest brugte gamepayelement i *Alan Wake* er lyset. I spillet bruger man lyset til at skade de modstandere, man skal bekæmpe. Ved at lyse på modstanderne fjerner spilleren det skyggeskjold, der beskytter dem. For at dræbe en modstander skal spilleren dermed først lyse på denne, indtil skjoldet er væk og derefter skyde modstanderen med et af de tilgængelige våben. For nemmere at bekæmpe en modstander kan man vælge at fokusere sin lysstråle fra lommelygten. Dette gøres dog på bekostning af øget batterikonsumering, og man må derfor opveje om den modstander, man er oppe imod, kan klares uden brug af batteri.

Når spilleren overvinder den sidste modstander i en kampsekvens, går spillet i slowmotion, hvilket fortæller spilleren, at der ikke er mere fare på færde. En anden type af modstandere, man møder, er besatte objekter. Disse objekter skal på samme måde

lyses på, hvorefter de vil forsvinde. Det at spilleren møder monstre i så forskellige udformninger gør, at tryghedsfølelsen bliver mindsket, eftersom alle objekter, som ligger i miljøet, kan blive besat og pludseligt gå fra at være ligegyldige til at blive farlige for spilleren. Denne mindskelse af tryghed gør dermed også, at spilleren vil føle en højere grad af Pre Suspense.

Alan Wake gør brug af elementer fra survival horror genren, idet spilleren bliver begrænset i den mængde af ressourcer, der bliver stillet til rådighed. I *Alan Wake* har man som spiller ikke uendelige batterier til sin lommelygte, og man bliver derfor nødsaget til at lede efter dem rundt om i miljøet, ligesom man skal finde ammunition til sit våben.

Skjult rundt omkring i de miljøer, hvor man befinder sig, er der malet anvisninger med en speciel type maling, som kun bliver vist, hvis man lyser på det. Disse skjulte anvisninger bliver brugt gameplaymæssigt til at guide spilleren hen til gemte ressourcer, hvilket betyder at spilleren ofte lyser på alle overflader for at sikre sig at de ikke går glip af disse nogle gange essentielle bonusser. På Figur 33 kan man se, hvordan en ellers usynlig pil af maling ser ud når spilleren lyser på den.



Figur 33: Her ses hvordan usynlig maling fungerer.

I *Alan Wake* får spilleren også muligheden for på visse tidspunkter at kunne fokusere på objekter eller begivenheder af interesse. Når dette er muligt kommer der skrift frem på interfacet, der gør spilleren opmærksom på det, og fortæller spilleren, hvilken knap der skal bruges for at udføre handlingen. Dette gør at spilleren hurtigt og nemt kan reagere på disse situationer og selv kan træffe valget om, hvorvidt vedkommende vil gøre brug af fokus-muligheden.



Figur 34: Her ses et eksempel på hvordan spilleren bliver gjort opmærksom på at man kan gøre brug af fokus.

Udover disse ting kan *Alan Wake* også sprinte over korte afstande, hvilket spillet gør stor brug af. Der forekommer situationer hvor den bedste taktik for spilleren er at sprinte fra

et oplyst område til et andet. Derudover er der flere steder i spillet, hvor spilleren mister eller ikke har hverken lommelygte eller pistol og derfor kun kan flygte for at overleve. Eftersom sprint-funktionen kun virker i en begrænset periode, kan spilleren ikke konstant bruge den. Dette er med til at øge følelsen af Event Suspense i spillet ved, at man ikke altid kan nå at sprinte væk fra en konflikt. Spilleren bliver derfor nødsaget til at ty til andre midler for at overvinde modstanderen.

Udfordringsmæssigt gør *Alan Wake* brug af alle de forskellige udfordringstyper beskrevet tidligere [afsnit 2.4.1 Udfordringer], bortset fra Memory Challenge. Et eksempel på en Time Challenge, kan ses når der skal åbnes nogle bestemte døre. Her kommer der et grafisk interface element frem, som viser spilleren, hvor meget der skal klikkes før at døren åbnes. Denne tidsudfordring fungerer godt til at øge mængden af Event Suspense, som spilleren føler, da man er under pres og hele tiden frygter, at noget skal komme og slå på en. Hvis man bliver afbrudt i denne handling, bliver man nødsaget til at starte processen helt forfra. En visuel reference af denne udfordring kan ses på nedenstående figur.

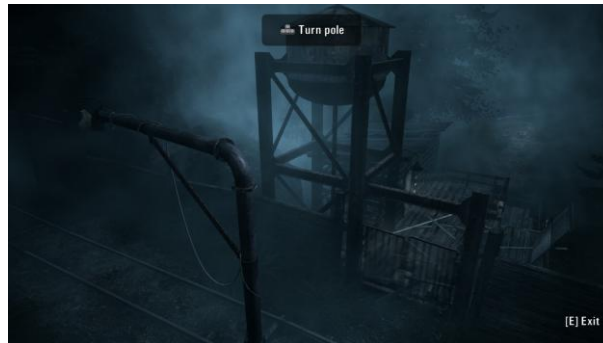


Figur 35: Her ses hvordan langt spilleren er kommet med at åbne døren for at klare Time Challenge.

Dexterity Challenge kommer til udtryk i *Alan Wake* på flere måder. En af dem er, at spilleren kan undvige modstandernes slag ved hjælp af et tastetryk på 'undvig' knappen. Dette tastetryk skal times nøjagtigt med, at fjenden slår, ellers vil undvigelsesmanøvren fejle og man vil blive ramt. Dette fungerer som et ekstra lag af udfordring, der bliver stillet over for spilleren. Hvis spilleren mestrer at undvige slag, vil spillet blive mindre udfordrende, dog vil det blive mere krævende for spilleren, hvis der skal undviges slag fra flere modstandere på én gang. Derudover er der flere steder, hvor spilleren skal manøvrere Alan Wake igennem farlige områder ved at hoppe over kløfter eller balancere på træbjælker. Denne udfordring øger spillerens Event Suspense, når udfordringen kombineres med et møde med en eller flere modstandere.

I *Alan Wake* bliver der flere steder gjort brug af Endurance Challenges, hvor spilleren skal bekæmpe monstre, imens noget andet sker. Et eksempel på dette er, når spilleren skal slippe væk fra den tidligere nævnte Cauldron Lake Lodge, hvor spilleren skal bekæmpe fjender, imens agenten Barry fra spillet prøver på at finde en nøgle. Her øges Event Suspense, da spilleren ved, at der er et ekstra pres, og man bliver også fortalt igennem tekst på interfacet, at man skal overleve, indtil nøglen er fundet. Cleverness/Logic Challenges finder man flere steder i *Alan Wake*. Disse udfordringer er ofte kædet sammen med at skulle lyse på et objekt, der forhindrer spilleren i at komme

videre i historien, og hvor spilleren ikke har en lommelygte tilgængelig. I disse tilfælde skal spilleren eksempelvis regne ud, hvordan nogle lyskilder i miljøet kan bruges til at lyse på det givne objekt, der skal fjernes. Derudover skal spilleren andre gange regne ud, hvordan han kan flytte på objekter for at bruge dem som broer til at få adgang til ellers utilgængelige områder. På Figur 36 ses et eksempel på en Logic Challenge, hvor spilleren skal komme forbi en besat port. Denne form for udfordring finder dog oftest sted uden, at spilleren står over for en direkte trussel, som skal bekæmpes. Dette gør, at pacet som spillet har i disse situationer ikke er så intenst og tillader spilleren at udtænke en løsning uden at være under ekstra pres.



Figur 36: Her ses et eksempel på hvordan en Logic Challenge fra Alan Wake ser ud.

Resource Control Challenges er til stede igennem alle nattesekvenser i *Alan Wake*. Spilleren skal konstant være opmærksom på mængden af den tilgængelige ammunition, liv og batterikraft. Hvis spilleren ikke er opmærksom på dette kan man risikere at blive fanget i situationer, hvor man ikke kan fjerne skyggeskjoldet fra en modstander og ens risiko for at dø bliver højnet. Den eneste måde hvorpå spilleren kan regenerere sit helbred, er ved at stå under en lyskilde. Dette betyder, at spilleren skal tænke taktisk over, hvordan der skal spilles, så den næste lyskilde kan nås. Alle disse elementer og vigtigheden af dem, er med til at sætte spilleren under pres for at klare det bedst muligt og gør, at spilleren føler mere suspense jo færre ressourcer, der er tilgængelige.

I *Alan Wake* er det hyppigst brugte påvirkningselement de missioner, som man får stillet. Til hver episode er der mange forskellige missioner, som spilleren bliver stillet overfor at skulle klare. Der er visse situationer, hvor spillet er lavet på en sådan måde, at spilleren ikke kan klare en given mission. Dette er med til at få spilleren til at stille spørgsmålstejn ved, om det man er ved at foretage sig vil lykkes. Denne tvivl kan også være med til at bidrage til en følelse af usikkerhed med hensyn til det endelige mål - at redde Alice. Pacingen i *Alan Wake* er meget skiftende i og med at der er stor forskel på hvorvidt man befinder sig i dags- eller nattesekvensen. Derudover varierer spillet i hvor mange udfordringer, der bliver sammensat for at skabe større Event Suspense. Et eksempel på en sådanne sammensat udfordring består i at spilleren skal bekæmpe modstandere på en koncertscene. Denne udfordring består af både Endurance-, Dexterity- og Resource Control Challenges, hvilket er med til at øge følelsen af Event Suspense betragteligt. Sværhedsgraden i *Alan Wake* afhænger i høj grad af hvor erfaren spilleren måtte være, grundet dets gennemgående Resource Control Challenge. Derudover så stiger sværhedsgraden jo længere spilleren progresserer i spillet, hvor man også møder større og sværere modstandere.

3.4.4 Opsummering

I forhold til gameplay er der stor forskel på, hvordan de tre cases griber dette an. Hvor *The Stanley Parable* vælger at fokusere mere på historien alene, gør både *CoC:DCotE* og *Alan Wake* stor brug af gameplay til at give spilleren en større rolle. Dette er også påvirket af, at *The Stanley Parable* er et spil af kortere varighed, hvor der er mere fokus på, at spilleren skal have flere gennemspilninger frem for gameplaymæssige udfordringer. Alle tre spil gør meget ud af at opfordre til, at spilleren udforsker spillenes miljøer. I *The Stanley Parable* bliver der også fokuseret på at udforske de forskellige valg og deres konsekvenser. I *CoC:DCotE* bliver der gjort brug af mere konventionelle taktikker med at give spilleren førstehjælpskasser eller ammunition, som belønning for at udforske områder, hvor *Alan Wake* vælger at belønne spilleren med flere sider fra *bogen*, våben, ammunition eller batterier til lommelygten. En måde hvorpå der i *Alan Wake* bliver ledt til disse belønninger, er ved brugen af den specielle maling. Denne måde at visualisere vejen til belønning fungerer som et tydeligt tegn til spilleren om, at man med sikkerhed vil finde noget, som kan være spilleren behjælpelig. Dog er der risiko for, at spilleren ikke vil udforske de steder, hvor der ikke er pile på trods af, at der muligvis kan findes andre objekter. I *CoC:DCotE* er markeringen af disse belønninger ikke lige så tydelige - her findes de ved, at spilleren skal udforske på egen hånd. De tre cases brug af udforskning fungerer godt og gør, at spilleren bliver mere investeret i det spil og miljø, man befinder sig i. Dog vil spilleren måske ikke blive ved med at udforske, hvis de ikke får nogen form for belønning.

Udover udforskning er interaktion et stort element i både *Alan Wake* og *CoC:DCotE*. Begge disse spil lægger stor vægt på, at spilleren kan interagere med objekter, der ikke nødvendigvis fremmer historien eller giver noget håndgribeligt ekstra værdi for spilleren eller karakteren i spillet. Denne mulighed for at interagere med objekter, kan være med til at gøre det nemmere for spilleren at overkomme barrieren Game Construction i Immersion niveauet Engrossment [afsnit 1.6.2 Immersion]. *The Stanley Parable* er her anderledes ved, at det kun er kodelåsen samt de knapper og ventiler, der befinder sig sidst i den valgte sekvens, som kan interageres med. Denne mangel på interaktion er usædvanlig for spil, men på trods af dette fungerer det, da spilleren ikke behøver at fokusere på andet end udforskningen og den fortællingen, som bliver fortalt.

I forhold til brugen af udfordringstyper, kan man se at ved at kombinere flere forskellige udfordringstyper, så skabes der en højere mængde Event Suspense. Dette gør sig særligt bemærket i de situationer, hvor spilleren bliver sat overfor en Time Challenge, hvor spillets pace bliver øget, hvilket således skaber et større pres på spilleren. Dette fungerer også godt til at skabe et mere varieret pace og lave sekvenser, der er mere intense.

Et anden interessant pointe er hvordan både *Alan Wake* og *CoC:DCotE* vælger at sænke pacet, når spilleren bliver sat over for Cleverness/Logic Challenges. Dette giver spilleren pusterum og eliminerer mulige frustrationssituationer, hvor spilleren skal klare en svær logisk udfordring under stort pres.

3.5 Sammenfatning af analysen

Igennem denne analyse af de tre cases, har vi fået viden om, hvordan man kan gøre brug af de fire områder, narrativer, visuelle virkemidler, lyd og musik samt gameplay, til at skabe suspense i et computerspil. Vi har ligeledes undersøgt hvorledes de udvalgte cases har valgt at benytte sig af fortællerstemmer.

Det har været interessant at kigge på så vidt forskellige spil, der på trods af deres forskellige tilgange, alle formår at skabe en god oplevelse. I de tre cases var det tydeligt at se, hvorledes kombinationen af de forskellige elementer som vi kiggede på, var nødvendig før der kunne skabes denne gode oplevelse. På baggrund af denne viden, er vi blevet inspireret til at fokusere mere på en fungerende helhed, frem for individuelle elementer.

Vi vil til vores design af prototypen være meget inspireret af hvordan både *Alan Wake* og *CoC:DCotE* skaber suspense igennem deres visuelle og auditive side. Begge spil havde formået at skabe en suspense fordrende atmosfære, som vi mener vil bidrage til Total Immersion [afsnit 1.6.2 Immersion].

Til vores design vil vi særligt lade os inspirere af *Alan Wake* og *The Stanley Parables* brug af fortællerstemme. Disse spil bruger fortællerstemmen til at videreformidle viden, der ligger forud for hvad spilleren er i gang med. Vi kunne godt lide hvordan stemmen i havde en autoritær kvalitet, hvilket gav spilleren det indtryk, at der kunne stoles på fortælleren. Derudover kunne vi godt lide *Alan Wakes* maleriske beskrivelser, hvilket havde den effekt, at vi blev revet med i fortællingen. Gameplaymæssigt vil vi vores tilgang minde om *The Stanley Parable*, da dette spil har en kortere varighed, og på trods af dette formår det at give spilleren en fyldestgørende oplevelse.

Dermed er vi klar til at gå i gang med at designe vores spil med friske ideer og visioner inspireret af vores cases. Set fra dette standpunkt burde vores spil indeholde narrativet i form af en forskudt fortæller som det blev set i *The Stanley Parable*, kombineret med de maleriske beskrivelser i *Alan Wake*. Den visuelle og auditive side vil hovedsageligt være inspireret fra *CoC:DCote* og *Alan Wake*. Med hensyn til gameplayet, vil vi søge at lave et spil som minder om *The Stanley Parables* minimale tilgang, så vi kan fokusere vores tid på at lave et produkt, som lever op til vores opstillede krav [afsnit 1.1 Design & Prototype].

Dog vil der også blive truffet nogle designvalg, som er baseret på den erfaring vi har erhvervet os i forbindelse med tidligere projekter og generelle erfaringer fra spil.

4. Design

Baseret på vores caseanalyse vil vi nu udarbejde et designudkast, som skal bruges i vores test af fortællerstemmen og dennes påvirkning på suspense.

I lyset af at vi har begrænset tid og skal udarbejde et spil, der formår at skabe suspense, kræver det at vi laver et mindre men mere gennemarbejdet produkt. Dette betyder at vi vil være inspireret af *The Stanley Parables* egenskab af at kunne fortælle en længere og dyb historie på relativ kort tid. Dog har *The Stanley Parable* ikke stor fokus på at skabe suspense, hvilket gør at vi primært vil lade os inspirere af *Alan Wake* og *CoC:DCotE*, for at kunne gøre brug af lignende virkemidler til skabelsen af en atmosfære, der fordrer suspense. Dette spil vi skaber, skal dermed prøve at opnå en optimal blanding mellem kort spilletid, men samtidig give spilleren en immersiv oplevelse, der kan skabe suspense og gøre brug af en fortællerstemme.

Et andet resultat af dette tidspres, består i at begrænse designet indenfor de rammer, der vil være muligt at implementere. Dette kan eksempelvis være at lade plottet foregå på en øde lokalitet, for på den måde at holde antallet af omkringliggende visuelle elementer til et minimum. Eftersom det er narrativet, som er i fokus, vil det være fordelagtigt at have fokus på dette område i design- og implementationsfasen, frem for tid brugt på at implementere en kompliceret omkringliggende verden.

Gameplaymæssigt vil det også være fordelagtigt at undgå for mange varierende udfordringer. Dette betyder at for at holde gameplayet relativt simpelt, så skal spillet kun have få udfordringer, som spilleren skal igennem. Derudover er det bedst hvis spilleren ikke i større grad skal interagere med andre karakterer eller objekter, da dette kan skabe en kæmpe arbejdsbyrde i og med at al interaktion skal have meningsfuld dialog og handling. For at kunne bruge disse tanker effektivt, opstiller vi dem som huskepunkter, som vi aktivt prøver at opnå:

1. Spillet skal foregå på et øde eller afsides sted.
2. Hele spillet foregår på den samme lokalitet.
3. Antallet af udfordringer skal holdes til et minimum
4. Hold interaktion med karakterer og objekter nede.

Dette afsnit vil være struktureret på samme måde som vores analysekapitel, hvor vi beskrive designprocessen for hvert emneområde. Da det er historien, som sætter rammer for miljøet og handlingen giver det mening at skabe historien som det første.

4.1 Narrativet

Eftersom en gennemspilning af vores produkt vil være af kortere varighed, er det nødvendigt at skabe en historie, som kan fortælles på kort tid, men uden at den kommer til at virke tom og uden dybde. Den skal kunne fange spilleren, give ham lyst til at undersøge universet hvor det hele udspiller sig.

Eftersom de fleste historier lægger sig op ad berettermodellen, vil det være fornuftigt at skabe en historie som følger dennes struktur. En traditionel måde hvorpå *anslaget* kan forekomme, er igennem en introsekvens, hvor der introduceres til spillets historie, hovedkarakter og univers. Ved at gøre brug af en introsekvens, vil det også være muligt at give spilleren informationer omkring den karakterer man skal styre, samt en forklaring på hvor og hvorfor man befinder sig i en given situation. Denne introsekvens kan dermed bruges som en motivationsfaktor til spilleren, om at undersøge hvordan historien efterfølgende vil udforme sig.

Igennem en brainstormproces hvor vi skulle finde på historien, endte vi med at lade plottet foregå på et sindssygehospital. Det samme miljø var både aktuelle i *Alan Wake* og *CoC:DCotE*, og viste sig i begge tilfælde at være effektive i forbindelse med skabelsen af suspense. Vores endelige plot, endte med følgende:

Spillets titel er; *Last Day at Work* - og dets historie udspiller sig i sydstaterne i USA i 1960'erne. Vi valgte at plottet skulle foregå i 1960'erne, både på grund af tidens manglende teknologier, så det ville være muligt at lave nogle situationer hvor spilleren bliver isoleret fra omverdenen.

Det hele starter med at hovedpersonen Jim er på vej til sit nye arbejde på et sindssygehospital, hvor han skal være vagt. Da Jim ankommer til arbejdspladsen, bliver han taget imod af medarbejderen Loretta. Loretta sidder bag en række skærme, hvor hun kigger på forskellige billeder fra de overvågningskameraer, som befinder sig på stedet.

Jims første opgave består i at gå en runde på hospitalet for at sikre sig at det hele er som det skal være. Hospitalet består af nogle korte gange, hvor der er låste døre imellem. Låsene på disse døre bliver styret fra den plads hvor Loretta sidder, for at sikre at de indsatte ikke kan slippe ud. Derfor er det nødvendigt for Jim at gå runden alene. Med på runden har Jim en walkie talkie, så det er muligt at have kontakt med Loretta. I den første runde hører Jim lyden af fodtrin, idet han ankommer til fællesstuen. Uden at tænke mere over dette, vælger han at gå videre.

Da Jim blev færdig med første runde, går strømmen i bygningen, og han får nu til opgave at tjekke låsene ind til selve cellerne, eftersom de godt kan låses op ved strømsvigt. I denne runde begynder flere mystiske ting at ske på stedet - en lampe falder ned og fjernsynet i fællesstuen tænder og slukker af sig selv.

Da runden er færdig, og man vil tilbage til Loretta får Jim at vide at en bestemt celle står åben, og han skal skynde sig at tjekke den. Idet Jim ankommer til cellen, ser han at cellen er tom, og han finder sataniske tegn på gulvet. Igennem sin walkie talkie høres der et råb om hjælp fra Loretta, og Jim løber tilbage for at komme hende til undsætning. Da Jim ankommer, finder han hendes lig og bliver konfronteret af den personen, der var i den tomme celle. Personen er blevet transformeret til et dæmonisk spøgelse. Dæmonen

har taget Loretas sjæl og Jim flygter ud til hans bil for at undslippe, hvilket lykkedes for ham.

Strukturen i plottet ligger tæt op af berettermodellen, og særligt Vogler's *delayed crisis* [afsnit 2.1.1 Fortællestruktur], hvor vendepunktet er placeret sent i fortællingen. I vores tilfælde vil dette vendepunkt kunne blive betegnet som værende mødet med dæmonen, eftersom det er den eneste konflikt der er. Historien op til det punkt fungerer som en konfliktoptrapning. Vi har valgt denne struktur, da vi på den måde kan nøjes med at fokusere på en enkelt konflikt, og bruge resten af spillet til at lede hen til denne. Den samme brug af *delayed crisis* blev brugt i *The Stanley Parable*, hvilket fungerede godt i fortælling af denne længde.

Eftersom spillet skal indgå i en test hvor vi skal sammenligne den effekt som en fortællerstemme har på mængden af suspense, er det også nødvendigt at have en version uden fortællerstemmen. For at kunne lave en brugbar test, bliver spillet lavet så det både fungerer med og uden fortællerstemmen.

I forhold til fortællerstemmen, vil vi gøre brug af en begrænset alvidende fortæller som vil være personbundet på karakteren Jim. Ved at gøre brug af denne form for fortæller, er det muligt at give spilleren information om hvad Jim's sanser opfatter. Fortælleren vil gøre brug af bagudsyn til at fortælle spillets historie. Bagudsynet vil her bruges til at fortælle spilleren hvad, der vil ske i plottet, før spilleren har oplevet det. På denne måde vil spilleren blive givet indsigt i hvad de kan forvente der vil ske, som muligvis vil øge deres Pre Suspense. Denne brug af fortælleren og hvad han siger vil også variere fra mere direkte information såsom at en lampe falder ned, til mere beskrivende information, som eksempelvis maleriske beskrivelser af cellerne.

Fortællerstemmen vil beskrive hændelserne ved at tale direkte til Jim, i form af en andenpersonsfortæller. Dette gør at spilleren ikke kommer i tvivl om hvem der taler. Dette er yderligere med til at skabe fokus på de hændelser, som bliver beskrevet i og med at de bliver rettet imod både karakteren Jim og spilleren selv.

Følgende vil vi gennemgå de ting som fortælleren skal sige, samt hvilken kontekst det siges i. Denne gennemgang skal være med til at illustrere hvordan fortællerens stemme vil fungere og hvilken effekt vi håber at få ud af at bruge den ved de forskellige hændelser.

Fortællerstemmen bliver først introduceret i den indledende introsekvens. Eftersom formålet med denne sekvens er at give spilleren noget baggrundsviden, skal fortælleren beskrive den situation som vores hovedperson befinder sig i. Dette er en undtagelse til reglen om at fortællerstemmen kun er i den ene version, da begge versioner af spillet gør brug af denne introduktion til at iscenesætte den følgende oplevelse.

"The weather had been terrible for several weeks. You got the feeling that the rain would never stop.

You had recently gotten a new job. It had been a while since you had one. It wasn't your dream job, but it had decent pay and you needed the money.

You felt a chill down your spine. Crazy people always freaked you out. At least they would be behind locked doors.

The dirt road narrowed down as you neared your destination, the asylum.

As you neared the asylum you tried to prepare yourself, so you could make a good first impression. You had been told that a nurse would be there, Loretta was her name."

Ved at kommentere på regnen, prøver vi at opbygge en dyster atmosfære. Idet at det er den første kommentar, som fortælleren kommer med, gør vi det klart fra start hvilken stemning der vil være for resten af spillet. Kommentaren omkring at karakteren har brug for de penge han kommer til at tjene, skal fungere som en motivator for spilleren. Dette giver spilleren en logisk grund til hvorfor at man vil arbejde på et sindssygehospital. Med sætningen *"At least they would be behind locked doors"*, bliver der skabt et foreshadowing-element, da spilleren vil blive opmærksom på at patienterne måske ville slippe fri.

Den sidste kommentar med at spilleren ville møde kvinden Loretta var ment til at informere spilleren om hvad der ske når spillet starter, så de har en idé om hvad de kan forvente og hvad de skal.

Efter introsekvensen, bliver spilleren mødt af den næste kommentar. I denne del af spillet vil spilleren tage kontrollen over hovedpersonen, og vil dermed selv kunne manøvrere rundt i spillets miljø. Her befinder hovedpersonen sig på hospitalets parkeringsplads.

"You ran through the pouring rain to avoid getting wet. Loretta sat in front of monitors, she had looked at you with pity in her eyes."

At vi her kommenterer på at spilleren løber igennem regnen er gjort for at lede spilleren hurtigt videre fra parkingspladsen, samt for at indikere at der ikke er noget af interesse for spilleren udenfor bygningen. Dernæst bruger vi Loretta til at sætte en lidt mystisk stemning. At Loretta har medlidenhed med spilleren, skal give indtrykket af, at det job man har fået ikke er det bedste i verdenen.

"You heard the sound of footsteps, but you knew you were the only one in the halls."

Dette bliver fortalt når spilleren første gang kommer til fællesrummet. Denne kommentar fungerer som foreshadowing, da man kort efter vil høre de fodtrin, som bliver beskrevet. Her er hensigten at det skal øge spillerens Pre Suspense, og det er ligeledes den første indikation på at der foregår noget mystisk på sindssygehospital.

"As you neared the door the power suddenly went out."

Kort forinden man er færdig med at gå den første runde, høres ovenstående sætning. Spilleren bliver gjort opmærksom på at strømmen vil forsvinde, men ved ikke hvad det kommer til at have af konsekvenser. Eftersom spilleren ikke kommer i en direkte fare i denne sekvens, vil det øge mængden af Pre Suspense. Dette kan på samme måde som den forrige kommentar om fodtrinene, ses som værende et element af foreshadowing.

"The TV showed sick imagery and twisted pictures. You walked up to the TV to take a closer look, it went black."

Når spilleren ankommer til fællesrummet for anden gang, vil det TVet have tændt sig selv. Fjernsynet vil forsøge at lede spilleren derhen for at de kan opleve at det slukker. Ligesom de andre sætninger fungerer dette som foreshadowing, men giver også spilleren endnu en indikation på, at der er noget overnaturligt igang.

"You were almost hit by a falling lamp."

Efter sekvensen med det tændte fjernsyn, hvor spilleren har bevæget sig videre på sin runde, bliver spilleren gjort opmærksom på en lampe som vil falde ned imod én. Ligesom de tidligere eksempler, vil denne kommentar fungere som et element af forshadowing.

"Inside the cell you saw horrific symbols and it felt like the walls had eyes."

Idet man er på vej tilbage til Loretta, høres der over walkie talkien at man skal tjekke en specifik celle. Idet man nærmer sig cellen høres ovenstående sætning. Denne sætning er anderledes fra de forrige, da den fokuserer på hvordan karakteren Jim oplever at cellen påvirker ham. Dette er med til at få spilleren til at sætte sig i Jims sted, hvor man vil få følelsen af at være overvåget. Denne sætning fastslår også med sikkerhed for spilleren at der er tale om hændelser af overnaturlig art.

"You saw the body of Loretta, she died before you reached her."

Idet man undersøger cellen høres et kald over walkie talkien, hvor Loretta råber efter hjælp. Dette leder spilleren tilbage til Loretta, hvorefter ovenstående sætning høres. Spilleren bliver fortalt at Loretta dør før man når hende, så de er klar over at hvad end det er som foregår, så er det farligt. På denne måde prøver vi at øge spillerens følelse af Pre Suspense, da de nu er bevidste om at hvis Loretta kan dø, så kan de måske også dø.

"You saw the occupant of cell number eight. He floated in the air."

Kort forinden, spilleren ankommer til liget af Loretta, bliver spilleren fortalt ovenstående sætning. Denne sætning har to funktioner. Den første funktion er at gøre spilleren opmærksom på at personen fra celle nummer otte er kommet tilbage. Den anden funktion er, at spilleren bliver fortalt at personen svæver, hvilket indikerer at det er denne person som er blevet til en dæmon og har dræbt Loretta. Eftersom fortællerstemmen er forskudt i forhold til det som der sker i spillet, vil spilleren befinde sig i en situation hvor han ikke er i en direkte fare. Dermed øger denne kommentar Pre Suspense hos spilleren.

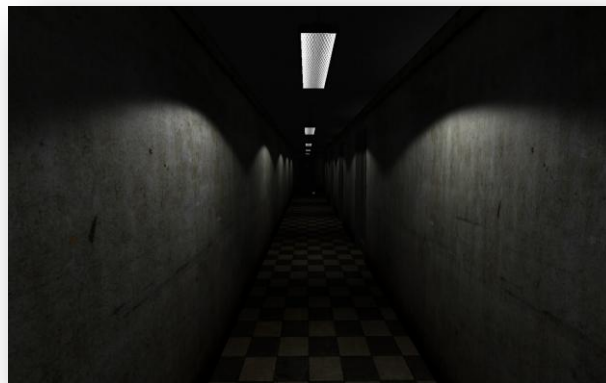
Rent auditivt vil fortællerstemmen være inspireret af de fortællerstemmer som blev brugt i *Alan Wake* og *The Stanley Parable*. Begge gør brug af en fattet stemme med fokus på videreformidling, som minder om en oplæsning fra en bog. På denne måde vil fortælleren give spilleren en scenisk fremstilling, der med sit fokus på detaljer og information skal gøre oplevelsen mere immersiv. I forhold til testen er det nødvendigt at have en fortæller, der er troværdig da spillerne skal stole på det de bliver fortalt. Derfor skal fortællerstemmen bruges konsekvent ved alle de forskellige hændelser i spillet.

Udover fortællerstemmen skal bi-karakteren Loretta også have en stemme. Denne stemme skal passe til hendes karakter af at være en sydstatskvinde, der har arbejdet på sindssygehospitalet længe. Formålet med at give Loretta en stemme, er at den vil blive brugt til at give spilleren information omkring nogle af de gameplaymæssige aspekter. Dette gør at vi kan fortælle spilleren hvordan dørenes låsefunktion fungerer, men også give dem missioner løbende. Fortællerstemmen bliver derfor kun brugt i forbindelse med skabelsen af suspense.

I forhold til narrative virkemidler vil vi gøre stor brug af foreshadowing. Dette vil særligt forekomme i versionen af *Last Day at Work* med fortællerstemmen, da det er denne rolle som fortælleren udfylder. Dette vil være med til at gøre spilleren opmærksom om nært forestående hændelser som er af mystisk karakter og sikrer at spilleren bliver gjort opmærksomme, på at de forekommer. Udover fortællerstemmen vil Loretta også fungere som foreshadowing, når hun siger at dørene til cellerne måske er ulåste.

4.2 Visuelle Virkemidler

Et gennemgående visuelt element, vi så brugt i de udvalgte cases, var deres brug af svag belysning til at underbygge deres miljø og atmosfære. Vi har derfor valgt at inkorporere dette ind i vores design, eftersom vi mener at dette kan være med til at skabe den atmosfære som vi ønsker til vores spil. For at skabe denne stemning, vil vi derfor bruge en svag belysning i gangene på sindssygehospitalet, hvilket gør at atmosfæren bliver mere dystert. Mørket kan på samme måde være med til at fremhæve følelsen af mystik i spillet. Et eksempel på hvorledes dette kom til at se ud i det færdige produkt, kan ses på nedenstående figur.



Figur 37: Her ses hvordan der er gjort brug af lyssætning, til at skabe en dystert atmosfære i *Last Day at Work*.

Derudover vil vi bruge lys som en visuel effekt, der skal være med til at skabe suspense. Dette vil komme til udtryk i den sekvens hvor strømmen i bygningen går. Her vil der blive endnu mørkere og dette kan øge Pre Suspense niveauet hos spilleren. Lampen som spilleren næsten bliver ramt af vil også gøre brug af lys som del af effekten til at øge suspense følelsen. Udover at bruge lys som effekt, så vil vi også gøre brug af lys som visuel cue. Vi vil lede spilleren fra parkeringspladsen til sindssygehospitalet, ved brug af lys, som set i *Alan Wake* [afsnit

3.2.3 *Alan Wake*]. Derudover vil vi gøre brug af visuelle cues i form af at oplyse knapperne til at åbne dørene (se Figur 38), som det blev set i *CoC:DCotE* [afsnit 3.2.2 *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*]. Desuden vil TV'et, som tænder sig selv også gøre brug af lys til at gøre spilleren opmærksom på, at der har været en forandring i miljøet og lede deres opmærksomhed. Ligeledes kan der på Figur 38 ses, hvordan lys bliver brugt til at lade spilleren ind til TV-stuen.



Figur 38: Her ses hvordan der er gjort brug af lys og selvoplyste objekter til at lede spilleren.

I *CoC:DCotE* bliver der brugt rituelle symboler til at komplementere historien og mystikken. Dette viste sig at være et effektivt middel, som vi vil inkorporere i *Last Day at Work* i form af sataniske symboler. Disse symboler passer til plottet og kan give spilleren information omkring hvilken form for væsen de senere vil møde. Desuden vil dette også være med til at påvirke hvilket udseende og udtryk disse dæmoner kommer til at have da de visuelt skal se ud som noget fra helvede. Til dette vil vi gøre dem røde og smurt ind i blod, samt gøre at de svæver og kan flyve igennem objekter. Dette vil øge til følelsen af Event Suspense da dæmonerne på denne måde vil kunne jage igennem døre og kunne skyde genveje for at indhente spilleren. Denne røde farve på dæmonerne vil også gøre at spilleren nemmere kan se dem og derfor nemmere undgå dem. Nedenunder kan der ses et billede af hvordan dæmonen kom til at se ud i det færdige spil. Her har vi også valgt at tilføje det samme symbol på dæmonen, som er i celle nr. 8.



Figur 39: Her ses hvordan modellen ser ud før og efter transformationen.

Miljøet i spillet vil være realistisk, som det opleves i forhold til opbygningen af sindssygehospitalet og dets udseende. Da det er en ældre bygning, vil det have et nedslidt udseende, hvilket også vil tilføje til atmosfærens dystre stemning. Gennemgående for de tre cases, var at der blev lagt vægt på at gøre miljøet detaljeret. Det samme fokus på detaljen vil vi også forsøge at implementere i *Last Day at Work*, da det er med til at skabe et miljø som spilleren nemmere kan indleve sig i. En af måderne vi vil klare dette på, er ved at sætte forskellige NPC'er i cellerne. Disse NPC'er vil udføre

forskellige handlinger, som spilleren kan observere. Nedenfor ses et billede fra spillet, hvor spilleren kigger ind i en celle. Her ses en person, som er ved at slå sine hænder til blods på væggene. Dette er en af de små detaljer, der når den er tilføjet øger realismen af miljøet og potentialet for immersion.



Figur 40: Her ses hvorledes vi prøver at skildre et autentisk miljø.

Derudover vil der være billeder hængt på nogle af væggene og et fællesrum, hvor der er et mere hjemligt miljø, som skal forestille et sted hvor de indsatte kan opholde sig i dagtimerne. Udenfor vil spilleren kunne se et miljø, som skal passe til introsekvensen, så miljøet skal ikke have andre bygninger, men blot være øde, så spilleren får en følelse af at være isoleret.



Figur 41: Her ses en skitse fra en af vores arbejdstavler, brugt i forbindelse med at designe Last Day at Work.

Ovenfor ses en skitse over det miljø som spillet vil foregå i. Her ses der at der vil være 12 celler, som er placeret i en rektangulær konstruktion. På denne måde kan vi genbruge det miljø som spilleren kommer til at opleve. Herved kan vi bruge mere tid på at udsmykke bygningen, så der skabes den ønskede atmosfære. Denne skitse blev senere revideret, så fællesrummet blev udvidet til at fylde hele den plads som er i midten af strukturen.

4.3 Lyd og Musik

Brugen af diegetiske lyde i *Last Day at Work*, vil i høj grad minde om tilgangen som blev set i de tre cases. Her blev der hovedsageligt gjort brug af realistiske diegetiske lyde, som formåede at skildre et realistisk miljø som spilleren kunne indleve sig i. Dette kan eksempelvis inkludere lyde fra de døre som spilleren skal interagere med. En måde hvorpå der kan formidles til spilleren om en dør kan åbnes er igennem forskellige lyde til låste og ulåste døre. Diegetiske lyde kan ligeledes være med til at underbygge den atmosfære vi ønsker at have i spillet. Dette vil eksempelvis være igennem lyden af regn når man befinder sig udendørs. Ved at skifte til en anden lyd af regn når man kommer indenfor, vedligeholder vi den realistiske tilgang til brugen af lyd. En anden funktion af denne form for lyd, er at spilleren bliver gjort opmærksom på at regnen stadig er til stede. En anden måde hvorpå der kunne tilføjes til atmosfæren, er ved at inkludere lyde fra de patienter som er på stedet. Ved at gøre dette kan man bidrage til skabelsen af en trykket og uhyggelig atmosfære, og på den måde øge spillerens følelse af Pre Suspense.

De fleste sekvenser hvor spilleren kommunikerer med Loretta, sker ved brug af den walkie talkie som man skal samle op i starten af spillet. For at gøre det tydeligt for spilleren, at Loretta snakker til en igennem en walkie talkie, er det nødvendigt at ændre på lyden af hendes stemme. Et eksempel på hvorledes man kan gøre spilleren opmærksom på at der bliver snakket igennem en walkie talkie, er ved at tilføje støj i starten og slutningen af hendes sætninger. I *Alan Wake* blev der på modstandernes stemmer lavet en forvrængning, så de fik et mere dæmonisk udtryk. Eftersom modstanderne i *Alan Wake* og *Last Day at Work* begge består af overnaturlige skikkelser, vil effekten fra *Alan Wake* kunne lade sig overføre til dette spil. Effekten vil gøre at modstanderne fik et mere skræmmende udtryk, hvilket kunne forårsage en øget mængde Event Suspense.

I spillets introsekvens og indtil at spilleren for første gang kommer ind på sindssygehospitalets gange, bliver der udelukkende gjort brug af diegetiske lyde. Der er dermed ikke gjort brug af underlægningsmusik. Dette bliver dog introduceret idet at spilleren træder ind på gangene på hospitalet, hvor spilleren skal gå den første runde. Her skal musikken give spilleren en følelse af mystik og en utryghed omkring hvad der kommer til at være i vente. Eftersom dette stykke musik blot skal fungere som en stemningsgiver, og ikke tage alt for meget opmærksomhed, bør det være et stykke musik, som har et langsomme tempo.

I sekvensen hvor spilleren skal løbe tilbage for at redde Loretta, kan man understrege situationens alvor ved at have et skift i musikken. Her kan et stykke musik med et højere tempo indikere til spilleren at det er nødvendigt at løbe hurtigt. Denne skift i musik blev også set i *Alan Wake*, hvor det var et effektivt middel til at formidle en nærtstående fare overfor spilleren.

I både *CoC:DCotE* og *Alan Wake* blev der gjort brug af udråb fra modstanderne, til at indikere at de var i nærheden. Dette kan på samme måde overføres til *Last Day at Work*, i og med at dæmonen man skal flygte fra kan komme med diverse udråb. Dæmonernes udråb kan være med til at sikre spillerens overlevelse, ved at den gør spilleren opmærksom på den nærtstående fare. Yderligere kan den bruges til at tilføje til følelsen af Event Suspense.

4.4 Gameplay

I henhold til huskepunkterne, samt spillets længde, er det en nødvendighed at tilpasse spillets gameplay så det kun indeholder de mest nødvendige gameplaymekanikker. På samme måde som det blev set i *The Stanley Parable*, er det derfor kun muligt at interagere med de objekter som er med til at drive spillets narrativ. Ved at gøre dette vil vi nemmere kunne sikre at spillet bliver funktionelt og at problemer af teknisk art kan holdes på et minimum.

De grundlæggende interaktionsmuligheder, som spilleren skal have til rådighed, er at kunne: gå, løbe, åbne døre, samle walkie talkie op samt at kunne flygte i bilen til sidst i spillet. Funktionen 'at gå' skal være tilgængelig for spilleren igennem hele spillet. I enkelte sekvenser af spillet skal det dog også være muligt for spilleren at løbe. Grunden til at spilleren ikke kan løbe hele tiden er at vi ikke ønsker at spilleren skal skynde sig i spillet. Hvis spilleren kan løbe konstant vil han måske ikke tage sig tid til at leve sig ind i miljøet, hvilket kan ødelægge oplevelsen af immersion.

De steder hvor det er muligt at løbe, er når spilleren befinder sig udendørs samt efter Loretta har sagt at man skal undersøge en specifik celle. Årsagen til at spilleren kan løbe når man er udendørs, er for at introducere mekanikken i en situation hvor spilleren ikke er under pres. Her er det muligt for spilleren at blive fortrolig med styringen i spillet, før at det gælder liv eller død. Grunden til at spilleren kan løbe i den afsluttende sekvens, er for at øge følelsen af at skulle skynde sig. Derudover får spilleren mulighed for at tilvende sig styringen mens man er i løb, hvilket gør at de senere bliver klar til at navigere hurtigt væk fra dæmonerne.

Det designede banelayout består af flere mindre områder, som er adskilt med døre. Denne inddeling af layoutet gør at vi kan adskille de forskellige hændelser, for på den måde at sikre at de kommer i den rækkefølge som vi har tilsigtet. Dette gør ligeledes at vi nemmere kan lede spilleren igennem miljøet og sikre at alle hændelserne bliver oplevet på en optimal måde. Derudover kan brugen af døre også tilføje til følelsen af suspense, hvilket ses når strømmen går og efterfølgende kommer tilbage. Her skal spilleren interagere med dørene for at sikre sig at de er låste. Dette gør at hver gang spilleren skal tage i en dør er de usikre på hvad der kommer til at ske, hvilket øger tvivlen omkring om de er i fare og dermed øges følelsen af Pre Suspense.

Det eneste objekt som spilleren kan samle op er walkie talkien. Dog bliver det også muligt for spilleren at interagere med bilen i flygte sekvensen. Fælles for de to interaktionsmuligheder er at de er med til at drive narrativet frem. Ved at samle walkie talkien op, bliver det muligt for spilleren at komme ind til gangene i sindssygehospitalet. I sekvensen hvor spilleren skal flygte fra dæmonerne, er den eneste måde hvorpå spilleren kan overleve, ved at løbe hen og interagere med bilen.

Det at spilleren kan blive dræbt, betyder også at spillet vil have to forskellige slutninger. Den ene slutning er den som er skrevet i historien, hvor spilleren flygter ved at bruge bilen. Den anden slutning er hvis spilleren bliver dræbt af dæmonerne. Vi besluttede os for at lave to slutninger da dæmonerne skulle udgøre en direkte trussel i spillet. Hvis spilleren ikke kunne dø, ville der ikke være nogen konsekvens eller noget at være bange for, hvilket ville ødelægge følelsen af suspense. For at indikere for spilleren at

dæmonerne udgør en direkte trussel, kan man implementere en effekt af blod på skærmen, hvis man bliver ramt. Dette blev set i *Alan Wake*, hvilket virkede som et effektivt middel til at understrege situationens alvor, og ligeledes øger det spillerens følelse af Event Suspense.

I henhold til de huskepunkter, som blev etableret i starten af dette kapitel, skal mængden af udfordringer holdes på et lavt niveau. Dette betyder at vi skal prøve at få det maksimale ud af disse opstillede udfordringer rent suspensemæssigt. I henhold til analysen synes vi at de flygtesequenser som både *CoC:DCotE* og *Alan Wake* gjorde brug af, var særlig gode til at skabe suspense. Derfor vælger vi at bruge denne form for udfordringstype til at skabe suspense. Grunden til vi kun implementerer én udfordring, er for at denne sekvens nemmere kan stå ud for spilleren som en speciel hændelse. Den udfordring vi laver bliver en kombination af Time og Dexterity Challenge. Denne udfordring bliver dermed markant anderledes end det som spilleren ellers har oplevet i spillet. Hvor spilleren tidligere hverken var presset tids- eller reaktionsmæssigt, bliver man nu presset til at flygte og gøre brug af hurtige reaktionsevner til at tage de rigtige valg.

I forhold til påvirkningselementer i spillet og dets design, er der flere vi gerne vil gøre brug af. Den ovennævnte udfordring er god til at skildre vores brug af pacing. Vi vælger at spilleren ikke skal være presset og gør brug af lav pacing for at de kan udforske miljøet og blive opslugt af spillet og få en immersiv oplevelse. Denne pacing bliver skiftet ud med højere pacing i selve jagtsekvensen. At pacet går fra at være lavt til højt, fungerer ligeledes som underbygning af spillets langsomt opbyggende historie og komplimenterer på den måde også klimakset ved at fokusere på at skabe mest suspense i denne sekvens.

Udover pacing gør vi også brug af at give spilleren forskellige missioner. Dette gør vi ved brug af Loretta, som igennem størstedelen af spillet informerer om hvad spilleren skal foretage sig. Ydermere giver Loretta også spilleren nye missioner, når der sker hændelser, som forhindrer fuldførelsen af de forrige missioner. Et eksempel på dette kan ses i den sekvens hvor strømmen går. Her får spilleren til opgave at checke celledørerne, for at sikre at de er låste. Uden missionerne ville spilleren muligvis blive i tvivl om hvad de skulle eller hvad spillet forventede af dem. Missionerne opgraderes også på den mængde af suspense de kommer til at give, jo længere man kommer i historien. I starten skal spilleren blot gå en runde, men til sidst skal spilleren prøve at redde Loretta.

Igennem spillet møder spilleren hovedsageligt indirekte trusler. Disse trusler har forskellige skikkelser - eksempelvis i form af de fodtrin, som høres og lampen, der falder ned. Den eneste direkte trussel er dæmonerne til sidst. Dette er et bevidst valg da vi ikke ønsker at spilleren skal risikere at kunne dø, før vi har haft muligheden for at foretage de nødvendige målinger. Derfor vil vi gøre stor brug af indirekte trusler til at skræmme spilleren, men også for at få dem til at tro, at der er en reel trussel til stede, uden at det er tilfældet. For at underbygge spillerens følelse af frygt vælger vi også at fjerne våben eller andre midler at kæmpe med. Tanken bag dette er, at hvis spilleren ikke har våben, så har de ikke noget at forsvare dem selv med, hvilket kan forårsage at selv den mindste trussel kunne blive potentielt dødelig. Derudover sikrer manglen af våben også at der ikke er nogen misforståelser når spilleren bliver konfronteret med dæmonen til sidst.

Hvis spilleren havde et våben tilgængeligt, kunne spilleren forsøge at nedkæmpe modstanderen forgæves.

Igennem progressionen af spillet, forsøger vi at opbygge de indirekte trusler, ved at gøre hændelserne mere og mere truende. Spilleren går fra at blive konfronteret af meget indirekte trusler som fodtrinene i opholdsstuen, til næsten direkte trusler i form af den faldende lampe. På denne måde kan vi gøre at spillerens følelse af Pre Suspense ikke stagnere, men i stedet stiger for hver hændelse.

Sværhedgraden af spillet er holdt relativ lav, da vi vil undgå at spilleren kommer i en situation hvor de ikke kan komme videre. Dette er nødvendigt da vi skal sikre os at alle testpersonerne oplever de hændelser som vi ønsker at måle på. Sværhedsgraden bliver dog hævet i sekvensen hvor spilleren bliver jagtet af dæmonerne, men når dette sker er spillet også næsten slut - og hvis de dør har de dermed spillet langt størstedelen af spillet.

5. Test

Nu hvor designet er blevet implementeret, er det næste skridt at teste de hypoteser, der blev opstillet i forbindelse med problemformuleringen.

I forhold til vores givne mål at teste hvorvidt en fortællerstemme vil kunne påvirke mængden af suspense, skal vi fokusere testen til optimalt at kunne indsamle data til dette formål.

Da det, vi tester på, er subjektive holdninger og reaktioner, vil denne test være af den kvalitative type. Dermed vil vi igennem et interview af testpersonerne prøve at udrede hvilken effekt brugen af fortællerstemmen har haft. Som nævnt tidligere i rapporten vil spillet forefindes i to forskellige versioner - en version hvor fortællerstemmen er aktiveret, samt en anden version hvor fortællerstemmen er deaktiveret. Ved at have disse to versioner, sikrer vi os at den eneste faktor som kan spille ind på forskellen i mængden af suspense er brugen af fortællerstemmen.

I forhold til designkapitlet har vi formået at skabe et spil, der overholder alle de nævnte huskepunkter [kapitel 4. Design]. Dermed mener vi, at vores spil er kommet op på et niveau, hvor det rent eksekveringsmæssigt lever op til de mål vi satte os og dermed ikke burde være en faldgrube, for de testresultater vi vil finde frem til.

Til at sikre os at der ikke vil være nogen uforudsete tekniske fejl i vores spil, og for at afprøve vores testopsætning samt det efterfølgende interview, vælger vi at foretage to pilottests forinden den endelige test. Dette skal sikre os at eventuelle oversete problemer eller forbedringer kan udbedres eller implementeres før de reelle tests påbegynder.

De testpersoner som vi vil gøre brug af, vil bestå af andre studerende, der ikke har indsigt i vores produkt eller speciale. Herved kan vi sikre os at de ikke på forhånd har dannet sig nogle holdninger eller tanker omkring produktet og dets brug af fortællerstemmen.

5.1 Testopsætning

Eftersom det er vigtigt for spilleren at kunne indleve sig i vores udarbejdede spil, er det nødvendigt at finde en lokation hvor spilleren ikke vil blive forstyrret. Dette kan eksempelvis inkludere et mørkt lokale, hvor det er muligt at have fuld kontrol over lyset. På nedenstående billede kan der ses det testsetup, som blev brugt til testen.



Figur 42: Her ses et billede af det testsetup vi gjorde brug af.

Testen vil foregå på en bærbar computer, hvor der er tilsluttet en mus og et headset. Ved at gøre brug af et headset, vil testpersonen være isoleret fra eventuel udefrakommende støj.

5.2 Testudførelse

Selve testen vil være opdelt i tre forskellige stadier. Indledningsvis vil testpersonen komme ind i testlokalet, hvor der vil blive stillet nogle indledende spørgsmål. Disse indledende spørgsmål skal give os noget generelt data omkring testpersonen, heriblandt hvilke genrer de normalt spiller samt hvor ofte de spiller. Testpersonen vil først i forbindelse med disse spørgsmål få introduceret spillets genre, hvilket kan resultere i en øget mængde Initial Suspense. Ved at introducere dem for genren på forhånd kan vi forsøge at undgå at testpersonen eksempelvis forventer et actionspil. I så fald kunne testpersonen fejlagtigt tro at opgaven ville bestå i at løbe rundt og skyde fjender, hvilket både kan ødelægge muligheden for immersion og muligvis resultere i at testpersonernes svar bliver givet på et forkert grundlag. Derfor er det nødvendigt at klargøre hvilket *mindset* som spilleren skal have til spillet.

Ved at løfte sløret og sige det var et horror spil, bliver de testpersoner, som har prøvet horror spil før, måske mere opmærksomme og nervøse på hvad de skal gennemspille. Dem som ikke har prøvet horror spil, bliver ligeledes påvirket da deres manglende erfaring gør, at de ikke ved hvad de kan forvente. At gøre testpersonerne opmærksomme på hvilken genre de skal spille, kan muligvis også have en negativ

indflydelse. Dette kan ske hvis spillet ikke giver en skræmmende nok oplevelse, i forhold til de forventninger som testpersoner har.

I det næste stadie af testen, skal testpersonen prøve spillet. På dette tidspunkt er spillet ikke startet helt op, men venter i en menu, så spilleren ikke sidder og prøver på at analysere spillet, før de skal teste det. Når de indledende spørgsmål er blevet besvaret, bliver testpersonen fortalt at de kan starte spillet når testkoordinatoren har forladt rummet, og lyset er slukket. Derudover bliver testpersonerne også fortalt at hvis der opstår problemer af nogen art, så skal de komme ud af testlokalet. Årsagen til at vi fortæller dem at de skal kontakte os, hvis de støder på nogle problemer, er baseret ud fra de erfaringer vi har gjort os fra tidligere testsituationer. Her har vi oplevet at folk bliver inde i testlokalet og at de til sidst giver op og ikke fuldfører testen. Dette resulterer i at spilleren bliver frustreret og at vi i sidste ende ikke vil få nogle brugbare testresultater. Afhængigt af de problemer de støder ind i, og hvor langt i spillet de er, kan vi risikere at det vil ødelægge deres immersion. I en sådan situation vil det derfor være nødvendigt for testkoordinatoren at vurdere om hvorvidt testen skal afbrydes eller om den kan fortsætte.

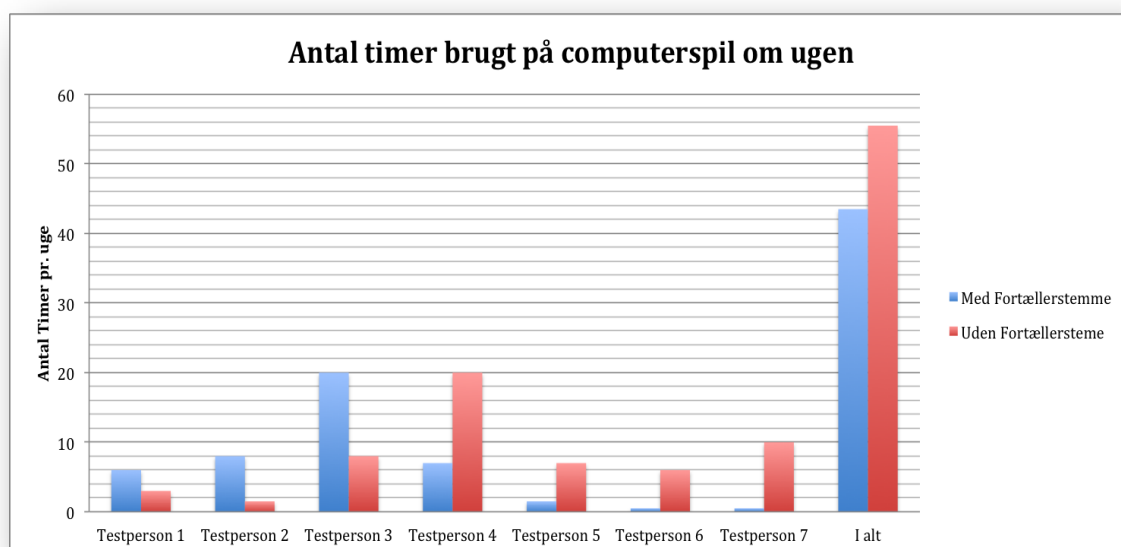
Det sidste stadie af testen er det interview, som kommer efter at testpersonen har prøvet spillet. Dette interview varierer i spørgsmål alt efter om testpersonen har prøvet versionen med eller uden fortællerstemmen. Spørgsmålene i selve interviewet vil følge en forudbestemt rækkefølge. Spørgsmålsrækkefølgen vil følge de hændelser som de oplevede i spillet, for at testpersonen nemmere vil kunne huske tilbage til de hændelser som vi ønsker at undersøge. Det vil dog stadig være muligt for testpersonen at komme med spontane tanker og holdninger, som ikke nødvendigvis kommer i vores tilsigtede rækkefølge. Derudover så vil spørgsmålene være formuleret åbne på en måde så testpersonen skal give et reflekteret svar. (Geer, 1988)

Eftersom vi skal lave en sammenligning af de to versioner af spillet, vil det være fordelagtigt at have spørgsmål som tillader os at kunne sammenligne testpersonernes svar. Til dette vil spørgsmål værende struktureret som en Likert-skala være effektivt. Her bliver testpersonen tvunget til at lave vurderinger indenfor et forudbestemt interval. Derudover vil spørgsmålene spørge til hvor skræmmende de finder en specifik sekvens, istedet for at spørge til hvor suspensifyldt de fandt sekvensen. Årsagen til dette er, at vi ikke kan vide om testpersonerne kender termet suspense, og dermed kan vi risikere at de svarer på noget de ikke forstår. Det endelige spørgeskema, hvilket består af 37 spørgsmål, kan ses på DVD'en (/Test/Spørgeskema.html).

5.3 Testresultater

Inden den endelige test, gennemførte vi to pilottests. Til disse gjorde vi brug af testpersoner, der allerede havde kendskab til det produkt vi lavede og derfor ikke kunne bruges i en reel testsituation. Disse to tests afslørede enkelte fejl i spillet hvoraf den mest seriøse var, at spillet sluttede når spilleren åbnede døren ud til parkeringspladsen. Dette var en mere seriøs fejl, da den kunne skabe tvivl om hvad, der egentlig skete og ville komme mere pludseligt end tiltænkt. Denne fejl samt andre småfejl fik vi rettet og var dermed klar til den endelige test. Spørgeskemaresultaterne fra pilottesten er ikke medregnet i vores endelige testresultater.

Til den endelige test, blev der til begge versioner testet på syv personer. I forhold til kønsfordelingen, blev der i begge versioner testet på fem mænd, og to kvinder. Igennem vores indledende interview, viste det sig at de to hold af testpersoner var næsten lige erfarne med computerspil. På Figur 43 kan antallet af timer som de enkelte testpersoner bruger på computerspil om ugen, ses. Her ses det at de testpersoner, som prøvede versionen uden fortællerstemme, brugte lidt mere tid på at spille computerspil, end dem som spillede med fortællerstemmen.

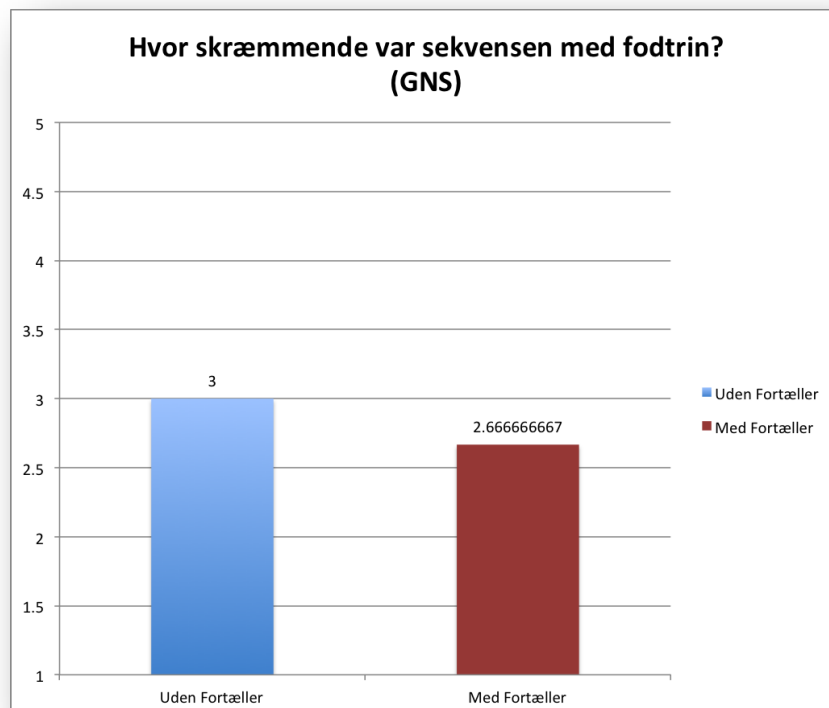


Figur 43: Dette søjlediagram viser hvor mange timer de enkelte testpersoner bruger på computerspil om ugen.

Ligeledes spurgte vi ind til om testpersonerne havde spillet horror spil før. I gruppen af testpersoner som testede uden fortællerstemmen, viste det sig, at fire ud af syv personer havde spillet horror spil før. I gruppen med fortællerstemmen havde 6 ud af 7 prøvet horror spil før.

Denne forskel kan være med til at påvirke hvor skræmmende de finder en sekvens. Dog kan det, at de ikke har nogen referenceramme at sammenholde oplevelsen med, gøre at de måske har sværere ved at give fyldestgørende svar omkring deres holdninger.

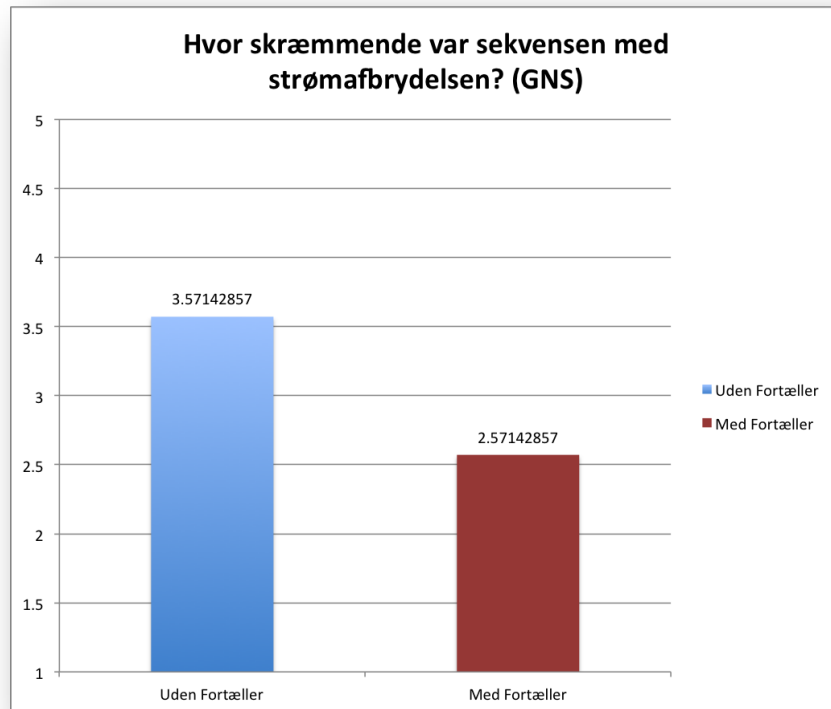
Følgende vil der være en gennemgang af de forskellige sekvenser, hvor der vil være en søjlegraf til hver af dem. Derudover vil der også være noteret hvor mange testpersoner, som observerede sekvensen. Hvis en testperson ikke observerede sekvensen bliver den pågældende testperson ikke talt med. Ud fra de forskellige sekvenser er der én fællesnævner, nemlig at standardafvigelsen er høj. Dette betyder at der vil være en usikkerhed omkring de værdier som testpersonerne påsætter sekvenserne. Vi kan derfor ikke være sikre på de fundne resultater før vi tester på et større antal af testpersoner. Med dette in mente, vil vi holde testresultaterne og analysen af disse sekvenser til overordnede tendenser og tanker.



I den pågældende sekvens med fodtrinene, var der i alt syv testpersoner, der ikke havde bemærket hændelsen. Af disse testpersoner var fire af dem fra versionen af spillet med fortællerstemmen og tre uden. I denne sekvens kan det ses at versionen uden fortællerstemme har fået den bedste vurdering, dog uden at der er en større forskel på dem.

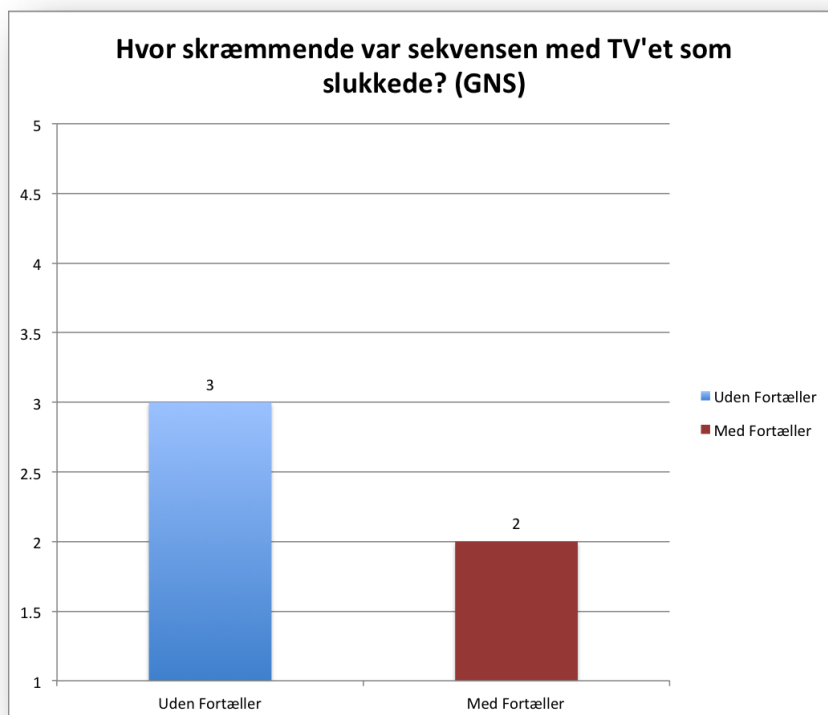
En af testpersonerne som prøvede versionen med fortællerstemmen, kommenterede på at stemmen var med til at dæmpe overraskelsesmomentet hvilket gjorde at det ikke virkede så uhyggeligt. En anden testperson som havde prøvet versionen uden fortællerstemmen sagde at hun blev panisk og kiggede sig omkring for at se om der var andre til stede.

Derudover så viser denne sekvens hvordan fortællerstemmen ikke nødvendigvis kan sikre at man nødvendigvis bemærker en hændelse. Dette kunne muligvis have været forbedret, hvis lyden af fodtrinene havde været mere forskellige fra de lyde som testpersonens karakter lavede.



I sekvensen hvor der var en strømafbrydelse, bemærkede samtlige testpersoner hændelsen. Det kan ses at der er en større forskel i vurderingen af sekvensen, mellem de to versioner. Versionen uden fortællerstemmen får et helt point over den anden udgave, som gør brug af fortællerstemmen.

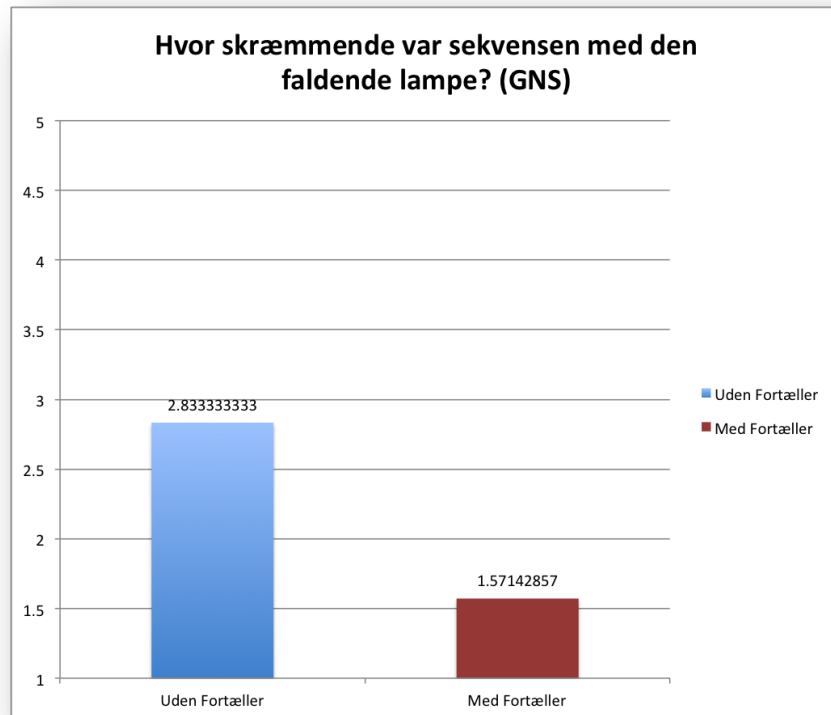
En kommentar fra en testperson, der spillede versionen med fortællerstemmen var at testpersonen følte han allerede var blevet advaret og at advarslen var kommet tidligt før selve strømafbrydelsen indtraf. Denne kommentar er med til at vise at timingen for hvornår fortællerstemmen skal benyttes er meget vigtigt, og at hvis spilleren muligvis skal vente længe imellem et set-up og pay-off, kan det ødelægge oplevelsen.



I sekvensen hvor TV'et var tændt og slukkede af sig selv, bemærkede samtlige testpersoner hændelsen. Ligesom den forrige sekvens ses her, at der er et helt point til forskel mellem vurderingen af versionen med og uden fortællerstemmen, og endnu engang er det versionen uden de fandt mest skræmmende.

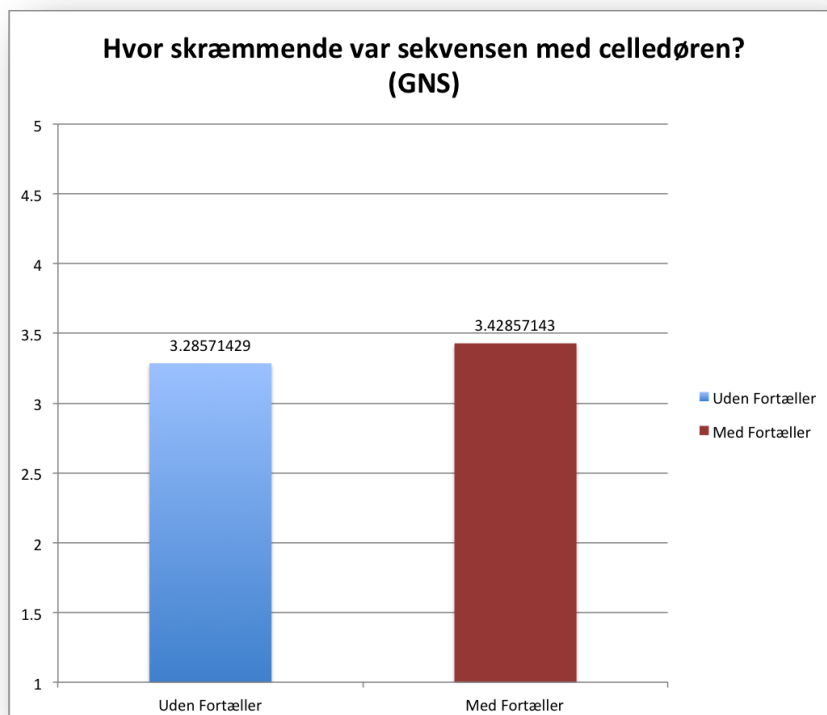
Ligesom i det forrige eksempel, havde nogle af testpersonerne kommenteret på at de synes at det ikke var så overraskende, eftersom de fik fortalt hvad der vil ske kort forinden.

En enkelt testperson kommenterede ligeledes på at han synes der var en uoverensstemmelse mellem det fortalte og det der skete. Testpersonen mente ikke at der, som fortællerstemmen sagde, blev vist skræmmende billeder på TV'et, men rettere flimmer. Dette kan også have haft en indflydelse på hvorledes sekvensen blev opfattet. Med hensyn til testpersonerne, som synes at fortællerstemmen afslørede for meget, kunne man eksempelvis have undladt at fortælle at TV'et gik i sort. Herved vil spilleren blot blive ledt hen til fjernsynet, og spilleren vil stadigvæk have en usikkerhed om hvad der ville ske. En anden meget interessant hændelse var at der var tre testpersoner, der valgte ikke at gå hen til TV'et i versionen uden fortællerstemmen. To af disse testpersoner begrundede det med at de var bange for at der skulle ske noget uhyggeligt og fortalte deres egne skræmmende scenarier som de forestillede sig, der kunne ske.



I sekvensen med den faldende lampe var der kun en testperson, der spillede uden fortællerstemmen, som ikke bemærkede at lampen faldt ned.

I denne sekvens er der endnu større forskel imellem oplevelsen af suspense i de to forskellige versioner. Her er der ~1,26 point til forskel og endnu engang er det versionen, der ikke gør brug af fortællerstemmen, som bliver vurderet den mest suspensefyldte. Her var en af kommentarerne fra en testperson, der spillede med fortællerstemmen, at selve stemmen afslørede det og hvis man i stedet ikke var blevet fortalt det, så ville denne person have været mere overrasket. Dette kunne muligvis blive forbedret, hvis fortællerstemmen ikke afslørede om spilleren blev ramt af lampen.

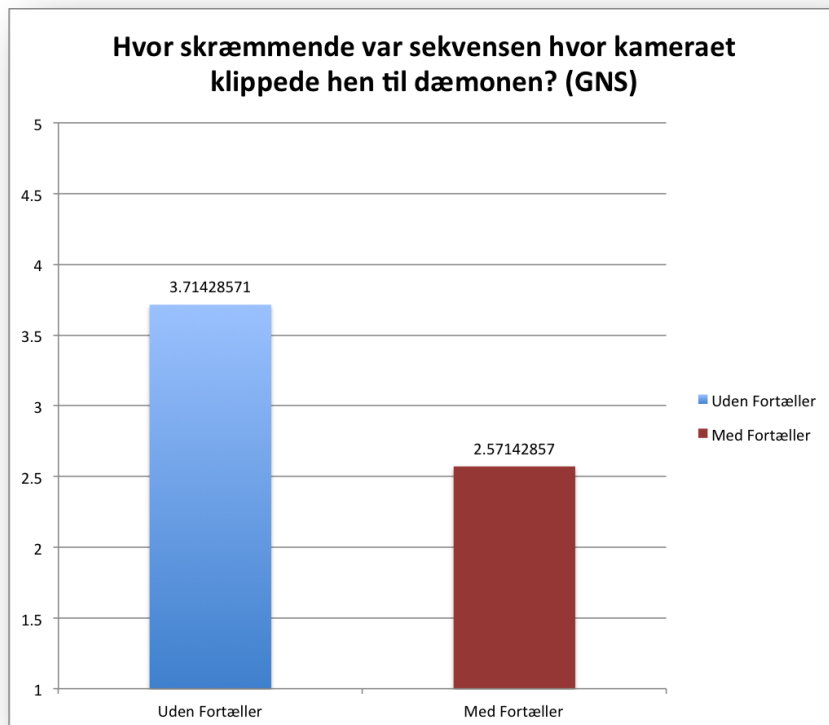


I denne sekvens bemærkede samtlige testpersoner hændelsen - eftersom det var en nødvendig del af spillet, før spilleren kunne progressere. Modsat samtlige af de forrige hændelser er denne sekvens den eneste hvor versionen med fortællerstemmen har fået en højere vurdering end versionen uden. Forskellen er dog ikke så markant i forhold til de tidligere eksempler. Her har versionen med fortællerstemmen fået en vurdering på ~0,143 point højere.

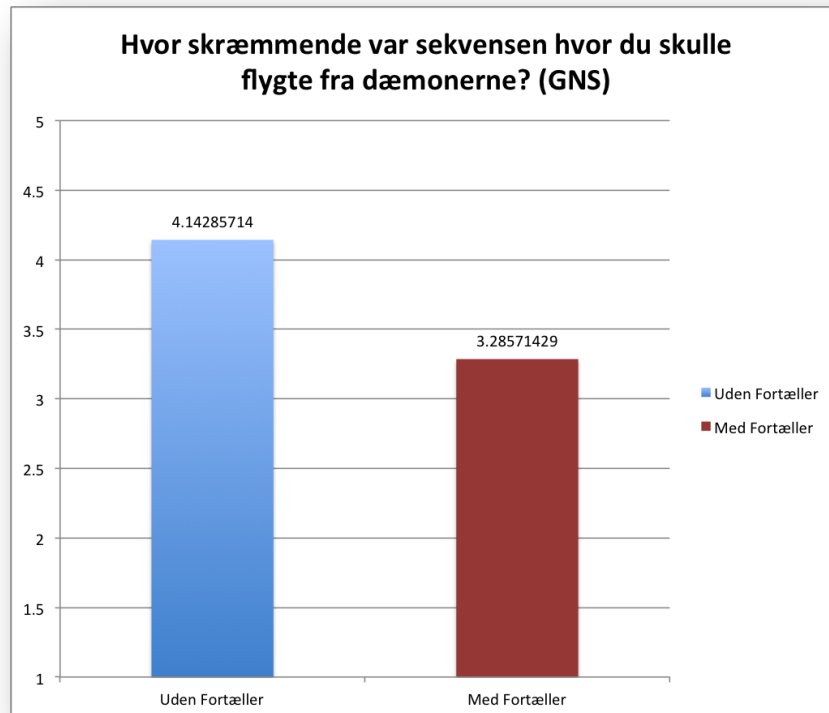
Af de syv testpersoner som prøvede versionen med fortællerstemmen var der kun én som direkte kommenterede på hvad fortælleren sagde. Denne person havde fået en forventning om at der ville være mere i cellen, end det han fandt, på grund af fortællerstemmens beskrivelser om cellen. En anden testperson, som prøvede versionen med fortællerstemmen, forklarede at det mest skræmmende i den sekvens var selve optakten til hvad der ville ske.

Vi valgte her at spørge de testpersoner, der prøvede versionen med fortællerstemmen, om hvorvidt de foretrak den mere beskrivende brug af fortællerstemmen. De fleste af testpersonerne følte at denne måde at bruge fortællerstemmen på, var god da det tilføjede til spillet uden at afsløre for meget. Dog blev der af en enkelt nævnt at personen godt kunne lide at vide hvad der ville ske. Derudover var der en anden testperson som nævnte at hvis der var en uoverensstemmelse med det oplevede og det fortalte, kunne det muligvis ødelægge oplevelsen.

Dette kan muligvis betyde at en fortællerstemme skal være mere beskrivende end afslørende, men samtidig skal man sikre at der er et meget tæt sammenspil imellem det sagte og sekvensen.

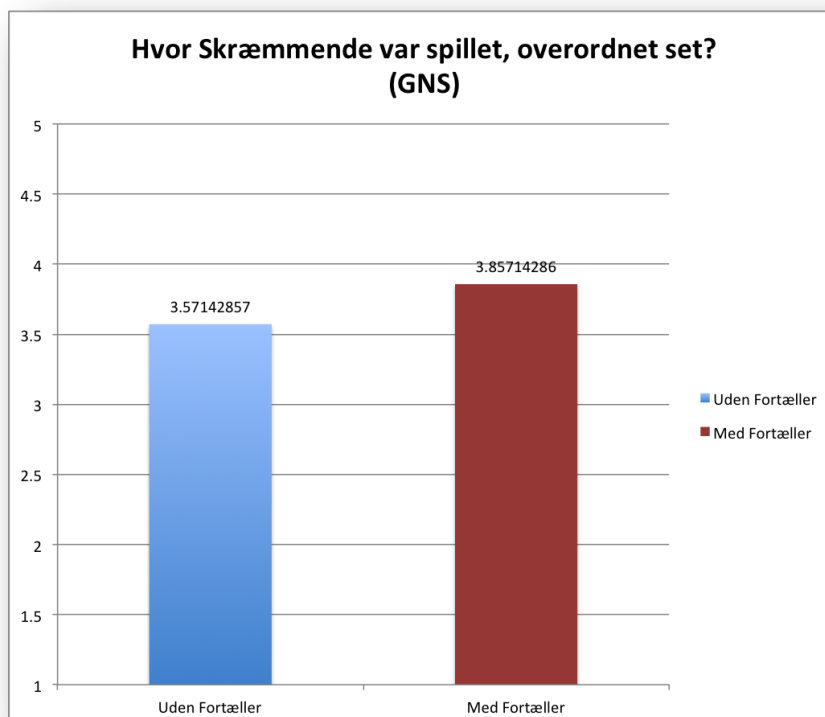


Alle testpersoner bemærkede denne hændelse. Ligesom sekvensen med den faldende lampe og TV'et der selv slukker så er der her en stor forskel i hvor suspensefyldt en sekvens blev opfattet. I denne sekvens er forskellen på ~1,14. At versionen med fortællerstemmen får en lavere vurdering, bliver i dette tilfælde ikke begrundet med en tidlig afsløring, men derimod synes testpersonerne at klippet kom meget brat. Ligeledes kommenterede nogle af testpersonerne på, at de ikke kunne lide at de mistede styringen af deres karakter, imens kameraet bevægede sig. Derudover var der flere testpersoner i versionen uden fortællerstemmen, der synes at det fungerede godt. Måske kan denne sekvens have skilt sig ud ved at dem med fortællerstemmen, fik den tidlige besked, men dog ikke fik at vide at kameraet ville bevæge sig udenfor deres kontrol, hvilket de kunne have følt var meget anderledes end forventet.



I den afsluttende sekvens, skulle testpersonerne flygte fra dæmonerne, for at undgå døden. I denne sekvens følte størstedelen af testpersonerne at de var i fare, hvilket stemmer overens med at dette var den eneste sekvens som indeholdt en direkte trussel mod spilleren. Ud af 14 testpersoner var der 11, som døde i spillet. Dog havde ingen af testpersonerne noget negativt at sige om selve det at blive dræbt. Resultatet blev ligesom de fleste andre, at testpersonerne med fortællerstemmen følte mindre suspense, end de testpersoner, der ikke havde en fortællerstemme. Forskellen imellem de to resultater var på ~0,85 point.

Forskellen på vurderingen kan være begrundet af, at fortællerstemmen igennem størstedelen af spillet havde forårsaget en lavere mængde suspense. Det interessante ved denne sekvens var at selve sekvensen ikke benyttede sig af en fortællerstemme. Denne sekvens var skabt til at teste, hvorvidt den opbyggede Pre Suspense ville påvirke Event Suspensen skabt af udfordringen. Ser man på resultaterne fra de tidligere hændelser, er mængden af suspense højnet. Ud fra vores resultater er det ikke muligt at konkludere, om hvorvidt det er brugen af fortællerstemmen, eller om det er typen af udfordring, der i sig selv skaber den øgede mængde suspense.



Det centrale spørgsmål, i forhold til spillet og til dette projekt som helhed, var hvor skræmmende testpersonerne synes spillet som helhed var.

På det overstående billede, kan det ses at det var versionen af spillet med fortællerstemmen, der blev vurderet til at være mest skræmmende. Forskellen mellem de to resultater er dog kun på ~ 0.2857 , i versionen med fortællerstemmens favør. På trods af at de enkelte sekvenser hovedsageligt blev vurderet som mest suspensefyldt i versionen uden fortællerstemmen, så blev versionen med fortællerstemmen overordnet set vurderet som værende mest skræmmende.

Et vigtigt testresultat vi fandt, var at alle af testpersonerne, der spillede versionen med fortællerstemmen, syntes at fortællerstemmen var pålidelig. Dette var vigtigt at have med da vi så ikke behøvede at kigge på resultaterne og være i tvivl om deres svar var givet under påvirkningen af ikke at kunne stole på fortællerstemmen.

Som nævnt tidligere har vi udregnet at standardafvigelsen er for stor til at vi endegyldigt kan konkludere om hvorvidt fortællerstemmen positivt bidrager til mængden af suspense. I forhold til de fundne resultater, så var der kun én sekvens ud af syv, hvor versionen af spillet, der gjorde brug af fortællerstemmen, blev vurderet som værende mere skræmmende. På trods af denne næsten entydige holdning, står resultatet for den overordnede følelse af suspense i kontrast til hvad, der kunne have været forventet. En af grundene kunne være, at selv om testpersonerne med fortællerstemmen følte at for meget blev afsløret, så bibeholdt de følelsen af at være skræmt uden at være bevidst om det. En anden grund kan være at de til dette spørgsmål vurderede spillets helhed og de følte at fortællerens negative påvirkning kun spillede en lille rolle.

Det er dog interessant at kigge på den ene sekvens, hvor spilleren skulle hen til celle 8, hvor versionen med fortællerstemmen, blev vurderet højest. Dette kan muligvis begrundes med at der blev benyttet en anderledes tilgang til brugen af fortællerstemmen. Her blev hændelsesforløbet ikke direkte beskrevet, men i stedet blev der gjort brug af en mere beskrivende tilgang, hvor man fik et indblik i karakterens oplevelse af den givne hændelse. Dette stemmer også overens med testpersonernes kommentarer om, at fortællerstemmen afslørede for meget i størstedelen af de andre hændelser.

6. Konklusion

Udgangspunktet for denne rapport var, at der havde vist sig en ny tilgang til hvordan en fortællerstemme kunne bruges i et computerspil. Vi synes at brugen af en forskudt fortællerstemme var en god tilføjelse og hjalp til med at drive spillenes narrativer. Dog synes vi at disse spil manglede at have fokus på suspense. Dette gjorde at vi fik tanken om hvorvidt en lignende fortællerstemme kunne bruges i forbindelse med at skabe en mere suspensefyldt oplevelse. For nemmere at kunne undersøge dette opsatte vi følgende problemstilling:

“Hvordan kan en forskudt fortællerstemme påvirke mængden af suspense, som dannes ved brug af et narrativ, visuelle virkemidler, lyde samt gameplay”

Udover at have denne problemstilling valgte vi også at opstille to hypoteser, som vi fra starten af projektet, at vi ville prøve at opnå:

1. En forskudt fortællerstemme gør spillet mere suspensefyldt.
2. En forskudt fortællerstemme vil kunne gøre hændelser skabt ved brug af auditive- og/eller visuelle virkemidler, mere suspensefyldte.

Da denne specifikke brug af fortællestemmen, i forhold til skabelsen af suspense, ikke var set før, valgte vi at have en mere eksplorativ tilgang til projektet. Dette betød at vores analysemodel ville være fokuseret omkring de grundlæggende værktøjer, som vi skulle bruge til at udforske vores udvalgte cases med. De cases vi valgte var *The Stanley Parable*, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* og *Alan Wake*. Grunden til at vi valgte disse spil, var at de udgjorde en blanding mellem skabelsen af suspense og den specielle brug af en forskudt fortællerstemme. Baseret på vores analyse udarbejdede vi et design, som blev implementeret i et spilbart produkt. For at besvare problemformuleringen og de opstillede hypoteser, blev der udført en kvalitativ test på det udarbejdede produkt.

I henhold til den første opstillede hypotese viste testen at den forskudte fortællerstemme, som vi havde implementeret, hverken fratog eller bidrog til skabelsen af suspense.

I henhold til den anden hypotese, viste testen at i seks ud af syv sekvenser var versionen af spillet, der ikke gjorde brug af en fortællerstemme, mere suspensefyldt. Generelt for disse sekvenser var testpersonernes kommentarer, at fortællerstemmen afslørede for meget og gjorde det for tidligt. Den eneste sekvens, hvor fortællerstemmen gjorde et positivt udslag, var den sekvens hvor fortællerstemmen ikke beskrev en hændelse, men gav en malerisk beskrivelse af miljøet. Dog må vi også konkludere, at testen i sig selv havde for få testpersoner og at disse resultater kun kan ses som tendenser.

For at besvare vores problemformulering, er vi kommet frem til følgende. I forhold til hvordan en forskudt fortællerstemme kan påvirke suspense, i forbindelse med brugen af narrative virkemidler, så fandt vores undersøgelser frem til følgende. Hvis fortællerstemmen bruges til foreshadowing, så skal stemmen ikke være for specifik i de beskrivelser som den kommer med. Vores brug af en andenpersonsfortæller, gjorde det

tydeligt for spilleren, at det som stemmen kommenterede på, var ting som man ville opleve. Der blev kommenteret fra flere af testpersonerne, at de følte at denne brug af fortællerstemmen bidrog til helhedsoplevelsen, hvilket også kunne ses på testresultaterne.

Brugen af en forskudt fortællerstemme i forbindelse med visuelle virkemidler, viste sig at være mest effektiv når den blev brugt til at give maleriske beskrivelser. Dette var yderligere med til at underbygge den atmosfære, som var til stede i spillet. I forbindelse med at teste om hvorvidt en forskudt fortællerstemme kan påvirke den suspense, som blev skabt ved brug af auditive virkemidler, må det erkendes ud fra testen, at vores produkt ikke formåede at skabe en testbar hændelse. Dette var et resultat af den lyd, som stemmen skulle underbygge, mindede for meget om de lyde som karakteren i spillet selv genererede.

Igennem vores undersøgelser fandt vi frem til at vi ikke endegyldigt kan konkludere om hvorvidt en forskudt fortællerstemme i sig selv, påvirker suspense genereret af udfordringsrelateret gameplay.

Vi kan dermed konstatere, at det ikke endegyldigt er muligt at be- eller afkræfte vores opstillede hypoteser. Dog viste vores testresultater en tendens, som indikerede at den implementerede brug af fortællerstemmen var for afslørende, hvilket resulterede i mindre skræmmende sekvenser. På trods af dette, blev spillet overordnet set vurderet til at have cirka samme mængde suspense i begge versioner. Dog lader det til at der muligvis kan skabes mere suspense, ved at lade fortællerstemmen bruge mere maleriske beskrivelser.

7. Diskussion

I dette kapitel vil vi kigge på hvilke fejl, der var til stede og hvordan en eventuel iteration af spillet kunne forbedre brugen af den forskudte fortællerstemme. Ligeledes vil vi diskutere vores valg af arbejdsmetode, samt hele processen.

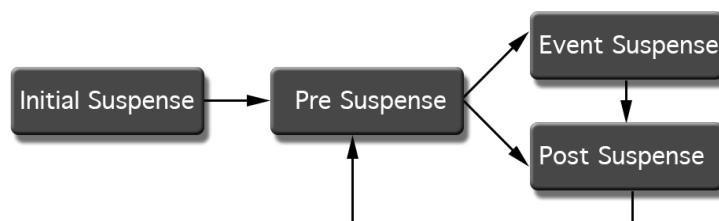
I forbindelse med vores test, valgte vi at spørge testpersonerne om hvor *skræmmende* de fandt en specifik sekvens. Vi valgte at bruge ordet skræmmende, eftersom vi havde den overbevisning at det var den mest hensigtsmæssige oversættelse af termet suspense. Dette kan dog have påvirket vores testresultater, eftersom testpersonerne ikke nødvendigvis deler den samme forståelse for ordet *skræmmende* som os. Testpersonerne kan derfor have svaret ud fra en anden forståelsesramme. Alternativt kunne vi have spurgt til, hvorvidt de frygtede noget uønsket kunne ske i den givne situation.

En anden tanke var, hvorvidt vores kvalitative tilgang til testen, var den mest effektive. Resultaterne fra en kvalitativ test vil være subjektive, og vil derfor måske ikke give et reelt billede af effekten af denne type fortællerstemme. Der kunne eventuelt have været foretaget kvantitative målinger imens testpersonerne spillede, i form af fysiologiske målinger, såsom spillerens puls- og svedniveau. Disse er parametre som begge påvirkes når en person føler suspense. Dette vil blot fungere som en tilføjelse, eftersom de pointer og holdninger som testpersonerne måtte have, også kan give brugbar og relevante informationer.

Vi valgte at tilgå projektet med en eksplorativ tilgang. Dette gjorde, at vi i vores analyse havde mulighed for at fokusere på de mest medrivende oplevelser. Vi er af den overbevisning at disse oplevelser måtte gøre brug af de virkemidler, der var værd at overføre til vores eget produkt.

I forhold til vores egen opstilling og inddeling af begrebet suspense, har det været med til at hjælpe os i flere situationer. I forhold til analysen af vores udvalgte cases, blev det nemmere at klassificere den intention, som spiludviklerne havde haft, med de forskellige virkemidler i sekvenserne. Denne klassificering brugte vi i forbindelse med udarbejdelsen af vores design, så vi på den måde nemmere kunne overføre de brugte virkemidler fra analysen.

Et resultat af vores projekt, har været at den opstillede definition af suspense måske bør revurderes i forhold til Pre Suspense punktet. Modellen kommer således til at se ud som følgende:



I denne reviderede model, kan der efter Pre Suspense enten komme Event Suspense eller Post Suspense. Post Suspense kan forekomme efter Pre Suspense, hvis der ikke opstår en hændelse som kategoriseres som Event Suspense.

Med hensyn til brugen af fortællerstemmen, kunne man muligvis udvikle et mere suspensefyldt produkt, ved at undlade at gøre brug af en forskudt fortællerstemme i samtlige sekvenser. Dette gør at spilleren ikke altid vil være forberedt på det som venter længere fremme. Dermed er der idéer nok til at gå igang med en ny iteration af *Last Day at Work* og endnu engang forsøge at skræmme folk fra vid og sans.

Bibliografi

- Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design* (2. ed.). Pearson Education Inc.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film Art - An Introduction* (6. ed.). McGraw-Hill Higher Education.
- Burt, G. (1996). *The Art of Film Music*. Northeastern University Press.
- Böhme, G. (1993). *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics*. Sage Publications.
- Chen, J. (2007, April). Flow in Games (and Everything Else). *Communications of the ACM*, pp. 31-33.
- Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning Game Level Design*. Thomson Course Technology.
- Geer, J. G. (1988). What Do Open-Ended Questions Measure. *Public Opinion Quarterly*, 365-367.
- Genette, G. (1983). *Narrative Discourse - An Essay in Method*. Cornell University Press.
- Grimshaw, M., Lindley, C. A., & Nacke, L. (2008). *Sound and immersion in the first-person shooter: mixed measurement of the player's sonic experience*. University of Bolton.
- Grønager, J. (1999). *Nogle Til musikken - grundlæggende musikteori* (2. ed.). Systime A/S.
- Hejlsted, A. (2007). *Fortællingen - teori og analyse*. Forlaget Samfundslitteratur.
- Kappas, A., Hess, U., & Scherer, K. R. (1991). *Fundamentals of nonverbal behavior*. New York: Cambridge University Press.
- Knudsen, J. I. (n.d.). *Eventyranalyse*. Retrieved Maj 26, 2012, from Eventyranalyse: <http://www.eventyranalyse.dk/Berettermodel.php>
- Nielsen, B. M., Johansen, K. B., Madsen, C. K., Josefsen, J., & Thomsen, T. M. (2010). *Level Design & Suspense*.
- Ortony, A., Gerald, C. L., & Collins, A. (1999). *The Cognitive Structure of Emotions*. New York: Cambridge UP.
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey - Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions.

Spil brugt i forbindelse med rapporten

Deus Ex [Ion Storm Inc., 2000]
Diablo 3 [Blizzard Entertainment, 2012]
Portal [Valve Corporation, 2007]
Bastion [Supergiant Games, 2011]
The Stanley Parable [Cakebreak & Galactic-Cafe, 2011]
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth [Headfirst Productions, 2005]
Alan Wake [Remedy Entertainment, 2010]
Max Payne [Remedy Entertainment, 2001]
Heavy Rain [Quantic Dream, 2010]
Silent Hill [Konami, 1999]
Die By The Sword [Treyarch, 1998]
Amnesia The Dark Descent [Frictional Games, 2010]
The Walking Dead Episode 1 [Telltale Games, 2012]
Dear Esther [thechineseroom, 2012]
Mount & Blade: Warband [TaleWorlds, 2010]
Doom 3 [id Software, 2004]
Left 4 Dead 2 [Valve Corporation, 2009]
Aliens vs. Predator 2 [Monolith Productions, 2001]
Mirror's Edge [EA Digital Illusions Creative Entertainment, 2008]
Dead Space [Electronic Arts, 2011] (iOS version)
Half-Life 2 [Valve Cooperation, 2004]
Mass Effect 3 [Bioware, 2012]
Jurassic Park: Trespasser [DreamWorks Interactive, 1998]
Wolfenstein 3D [id Software, 1992]
Left 4 Dead [Valve Corporation, 2008]
Aliens Versus Predator [Rebellion Developments, 1999]
Cry of Fear [Team Psykskallar, 2012]
Baldur's Gate [BioWare, 1998]
Audiosurf [Dylan Fitterer, 2008]
Fruit Ninja [Halfbrick Studios, 2010]
Crayon Physics [Petri Purho, 2009]
WarioWare: Smooth Moves [Nintendo, 2007]
Canabalt [Semi Secret Software, 2009]
Orcs Must Die! [Robot Entertainment, 2011]
Gratuitous Space Battles [Positech Games, 2009]
What The Block [All Caps, 2012]
Geared [Bryan Mitchell, 2009]

Ansvarsliste

	Brian M. Nielsen	Kristoffer B. Johansen
Indledning	X	X
1. Metode		
1.1 Design og Prototype	x	X
1.1.1 Udarbejdelse af prototype	X	X
1.2 Case beskrivelse	x	X
1.2.1 The Stanley Parable	x	X
1.2.2 Call of Cthulhu	x	X
1.2.3 Alan Wake	x	X
1.3 Arbejdsmetode	X	X
1.4 Udvalgte teorier	X	X
1.4.1 Narrativer	x	X
1.4.2 Visuelle Virkemidler	x	X
1.4.3 Lyd og Musik	x	X
1.4.4 Gameplay	x	X
1.5 Fravalg	X	x
1.6 Begreber	X	X
1.6.1 Suspense	X	X
1.6.2 Immersion	X	x
2. Analysemodel		
2.1 Narrativer	X	X
2.1.1 Fortællerstruktur	x	X
2.1.2 Narrative virkemidler	x	X
2.1.3 Fortælleren	X	x
2.2 Visuelle Virkemidler	X	x
2.2.1 Lys	X	x
2.2.2 Miljø	X	x
2.2.3 Atmosfære	X	x
2.2.4 Visuelle Cues	X	x
2.3 Lyd og Musik	x	X
2.4 Gameplay	X	x
2.4.1 Udfordringer	X	x
2.4.2 Påvirkningselementer	X	x
3. Analyse		
3.1 Narrativer		
3.1.1 The Stanley Parable	x	X
3.1.2 CoC:DCotE	x	X
3.1.3 Alan Wake	X	X
3.1.4 Opsummering	X	X
3.2 Visuelle Virkemidler		
3.2.1 The Stanley Parable	X	x
3.2.2 CoC:DCotE	X	x
3.2.3 Alan Wake	X	x
3.2.4 Opsummering	X	X
3.3 Lyd og Musik		
3.3.1 The Stanley Parable	x	X
3.3.2 CoC:DCotE	x	X
3.3.3 Alan Wake	x	X

3.3.4 Opsummering	X	X
3.4 Gameplay		
3.4.1 The Stanley Parable	X	x
3.4.2 CoC:DCotE	X	x
3.4.3 Alan Wake	X	x
3.4.4 Opsummering	X	X
3.5 Sammenfatning	X	X
4. Design	X	X
4.1 Narrativet	X	X
4.2 Visuelle Virkemidler	X	X
4.3 Lyd og Musik	X	X
4.4 Gameplay	X	X
5. Test		
5.1 Testopsætning	x	X
5.2 Testudførsel	X	x
5.3 Testresultater	X	X
6. Konklusion	X	X
7. Diskussion	X	X

X = 51% ansvarlig | x = 49% ansvarlig

Hvis der forekommer to X'er betyder det 50% ansvar til hver person.