



SPILFORTÆLLINGEN

Narration, interaktion, stil og genre

Anders Østergaard Bjørn
AALBORG UNIVERSITET 2018

Indholdsfortegnelse

ABSTRACT.....	2
INDGANG	3
METODISKE OG TEORETISKE OVERVEJELSER	4
REDEGØRELSE	7
SPILHISTORIE - FRA GAMEPLAY TIL HISTORIEFORTÆLLING	7
WOLFENSTEIN I ET HISTORISK PERSPEKTIV	8
INTERAKTION SOM NARRATION?	18
FOKALISERING - SPILLEREN SOM FORTÆLLER OG PROTAGONIST	19
AGENCY - SPILLEREN ER FØDT FRI, MEN OVERALT ER DEN I LÆNKER.....	22
EN RUMLIG REJSE.....	27
FRA GAMEPLAY TIL CUT-SCENE	31
INTERAKTIVE FILMSEKVENSER	34
IMMERSION	37
THE NEW COLLOSSEUS – EN RICH TEXT.....	38
AFRUNDING	43
STIL OG STEMNING I <i>THE NEW COLOSSEUS</i>.....	43
FILM NOIR	44
KONTRAFAKTISK NOIR-MILJØ	45
EN NOIR-INSPIRERET PROTAGONIST	46
LYDSPORET.....	51
AFRUNDING AF STIL OG STEMNING	52
GENRE.....	53
DIESELPUNK – EN SUBGENRE	55
KONTRAFAKTISK HISTORIEFORTÆLLING	58
SAMLEOBJEKTER – LP’ER OG AVISARTIKLER	59
HITLER-TROPEN DEVALUERET.....	62
HIGH TECH OG BIOTEKNOLOGI.....	64
AFSLUTNING	65
DISKUSSION OG AFRUNDING	65
SPIL – HISTORIEFORTÆLLING ELLER SIMULATION?	65
LITTERATURLISTE	70

Abstract

The following thesis analyzes narration as interactivity in playable stories. By using an analysis of the game *Wolfenstein II: The New Colosseus* (2017) I will illustrate how gameplay and narration work together in creating a playable story. Furthermore, the thesis focuses on style and genre, which has been neglected in game studies. In this paper I go beyond the dualistic debate between the narratologists and ludologists by placing myself in-between the theoretical discussion. First, I will introduce the reader for *Wolfenstein's* historical development, which is a representative example of how narrative has become more infused in games since the 1980s. It turns out that the narrative trend is especially emphasized when Bethesda Softworks and MachineGames merged and created *Wolfenstein II: The New Order*. Next, I analyze how interaction and narration are inextricably connected phenomena in the playable story. In several of these sections I found, how the ludological and narratological elements increasingly converged from each other's media. It seems to indicate that the digital media uses several dramatic features from the film medium to create a story. At the same time, the interactions have a decisive effect on how the playable story is told. To create a story, it is a necessary condition to use style as a mode of narration. Therefore, I will analyze how the style works in the playable story, which will show that the game draws inspiration from film noir. I will show how stylistic features in the playable stories are crucial to a game analysis, something that has been neglected by game researchers so far. Additionally, I will explore how games such as *The New Colosseus* can be said to contribute to the challenging divide between narrative and games. This being that games are adapting narrative techniques from the film medium. For this reason, I find it relevant to analyze how genre is used to define a game such as *The New Colosseus*. The playable story uses the subgenre dieselpunk. A genre which I first will outline, and then connect it with *The New Colosseus*. Accordingly, I have applied film theories and game studies to analyze the above mentioned. Lastly, I discuss my analysis against game researchers such as Espen Aarseth and Jesper Juul. In this discussion I argue, that some games are more narrative than others. Furthermore, I argue that one cannot regard games solely from ludological or narratological perspectives.

Indgang

Mennesket er et historiefortællende dyr, homo narrans, som antropologen John D. Niles har formuleret det:

“that hominid who not only has succeeded in negotiating the world of nature, finding enough food and shelter to survive, but also has learned to inhabit mental worlds that pertain to times that are not present and places that are the stuff of dreams. It is through such symbolic mental activities that people have gained the ability to create themselves as human beings and thereby transform the world of nature into shapes not known before” (Niles 2010: 3).

Vi har lige siden tidernes morgen fortalt historier fra mundtlige overleveringer til nedskrevne fortællinger og senere til audiovisuelle udtryk. I dag er spilmediet blevet genstand for diskussion og undersøgelse, for kan spil egentlig fortælle historier, eller er de blot tidsfordriv, underholdning og konkurrence? Det er min formodning, at spil repræsenterer et nyt stadie i historiefortællingen. De er en kulmination af elementer fra tidligere former for historiefortælling (film, tv, radio og litteratur). De kan være lige så følelsesmæssigt engagerende som romaner og film, fremstille etiske problematikker, og skabe dybe og runde karaktertegninger. Med den øgede digitalisering af filmmediet og en særdeles omfattende anvendelse af CGI (computer-generated imagery), virker det til at film og computerspil er ved at smelte sammen. Mens filmen *Avatar* (2009) ser ud til at foregå i et computerspil, ligner computerspilsfortællingen *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) til forveksling en film der indeholder dybe karaktertegninger og smukke cut-scenes. Selvom der er visse tilnærmelser, er sammensmeltningen ikke fuldendt, fordi de to medier, trods det, at de begge er audiovisuelle, netop er væsensforskellige i deres forhold til publikum. Computerspilsfortællingen fortæller historier anderledes end de tidligere medier. Den er interaktiv og spilleren må og skal deltage aktivt, for at historien kan blive fortalt. Når det kommer til spilfortællinger, er det især interaktionen, der bliver understreget som det vigtigste element, men interaktivitet siger intet om, hvordan fortællingen påvirker os, blot at spilleren skal være deltagende. Spil er så at sige ludiske aktiviteter, der er baseret på regler og simulationer, men er samtidig, i større eller mindre grad, narrative.

I spillet *Wolfenstein 2: The New Colosseus* er forholdet mellem gameplay, historiefortælling og stilistiske træk spundet sammen til et kontrafaktisk, dystopisk univers regeret af nazister. I mit speciale vil jeg i min spilanalyse af *Wolfenstein 2: The*

New Colossesus implementere teorier fra ludologien og narratologien, mens jeg finder det gavnligt at henvise til film- og litteraturteori om karakteropbygning, stilistiske træk og meget andet.

Jeg introducerer først for spillet *Wolfensteins* historiske udviklingen, der er et repræsentativt eksempel på, hvordan den narrative strømning til spil er blevet større siden 1980'erne. Derefter analyserer jeg, hvordan interaktion og narration er uløseligt forbundne størrelser i spilfortællingen *The New Colosseus*. Dernæst vil jeg vise, hvordan stilistiske træk i spilfortællingen har afgørende betydning for en spilanalyse, noget som er blevet negligeret af spilforskningen indtil videre. Efterfølgende vil jeg sætte mine resultater i forbindelse med spillets genre - dieselpunk. En genre som jeg først vil skitsere for derefter at sætte den i forbindelse med min analysegenstand. Sidst men ikke mindst vil jeg diskutere mine analyser af spilfortællingen og holde den op imod spilforskningsteoretikere såsom Espen Aarseth og Jesper Juul. Min problemformulering lyder således: **Hvordan er *Wolfenstein II: The New Colosseus* bygget op i forhold til narration og interaktion, stilistisk og genremæssigt?**

I undersøgelsen af spilfortællingen *The New Colosseus* vil jeg både inddrage spil- og filmforskningsteorier for at danne grundlag for noget nyt inden for spilforskningen. Jeg positionerer mig således mellem 'narrativisterne' og 'ludologerne'. Med udgangspunkt i adskillige spilteoretikere såsom Espen Aarseth, Kjetil Sandvik og Tamer Thabet vil jeg anvende deres metodik og begreber til at analysere *Wolfenstein*, der er skrevet af det svenske spilfirma MachineGames. Det er min formodning, at stilistiske træk i spilanalyser har været utilstrækkeligt undersøgt, og jeg vil derfor også undersøge spillets stil i min spilanalyse, mens teorien jeg anvender til dette, tager udgangspunkt i filmteorier.

Metodiske og teoretiske overvejelser

Der er efterhånden mange teorier om, hvordan man skal tilgå en spilanalyse. Juul og Aarseth behandler det ud fra en ludologisk vinkel, mens Atkins og Murray mener at spil skal analyseres ud fra en narratologisk tilgang. Der er ikke fuldstændig enighed mellem parterne, men der er dog en mere eller mindre eksplicit konsensus om, at begge positioner skal implementeres i en spilanalyse. De mange spilteorier funderer over generelle ontologiske spørgsmål om spil, men det viser sig, at der ikke er mange konkrete dybdegående analyseeksempler. Jeg vil derfor, udover de generelle teoretiske

diskussioner, implementere bestemte teorier fra spilforskningen i min spilanalyse. Det er min påstand, at spil i større eller mindre grad er narrative og som det endvidere understreges af Kjetil Sandvik er det ”et faktum, at mange computerspil fremstår som interaktive handlingsforløb indenfor rammerne af en fiktiv verden. De fremstår som *spilbare* fiktionsfortællinger, *forlystelsesplot*, og som sådan forbinder computerspil sig også til et andet væsentligt fænomen i vores kulturhistorie og kulturelle udvikling, nemlig historiefortællingen.” (Sandvik 2015: 25). Jeg forstår begrebet *ludologi* som en retning indenfor spilteorien, der fokuserer på spilmekanikker og spilstruktur (gameplayelementer) og som tager afstand fra narratologiske tilnærmelser til spilmediet. I modsætning hertil handler narratologi om fortællingens opbygning.

Det er desuden vigtigt at fastslå, hvad jeg mener med begrebet ’spil’. Mennesket har fornøjet sig med adskillige former for spil i flere årtusinder, og det er derfor vigtigt at begrænse min definition af lige netop dette begreb. I spilteorien er begrebet om spil betegnet og defineret på mange forskellige måder. Det er blevet betegnet som et *ludonarrativ* (Espen Aarseth), *computerspilsfortælling* (Kjetil Sandvik), *game fiction* og mange andre. Kært barn har mange navne, og i forhold til mit fokus vil jeg læne mig op ad Sandviks definition på computerspilsfortællingen. Denne betegnelse dækker over alle spil, der er på konsoller, computere, mobiltelefoner og lignende. Men allerede her støder vi ind i den største spilteoretiske konflikt. For skal spil betegnes og undersøges ud fra lige netop det, at de udelukkende er spil (ludologi) eller fortæller spillet en historie (narratologi)? Jeg vil her anvende Kjetil Sandviks definition *computerspilsfortælling* (i opgaven *spilfortælling*) da det synes som en dækkende definition på spil. Sandvik uddyber, at computerspilsfortællingens fremmeste karakteristikon er at give spilleren spillerum (agens). Desuden konstitueres computerspilsfortællingen af en handlings-/hændelsesstruktur:

”hvor spilleren inviteres indenfor og gives mulighed for at påvirke / udføre om end ikke alle så i hvert fald nogle handlinger / hændelser. En hurtig slutning her vil være at sige, jo flere handlinger / hændelser, spilleren har indflydelse på, desto mere interaktiv fremstår fortællingen. Men dette er kun rigtigt for så vidt, vi ikke anskuer de hændelser, som spilleren ikke har decideret indflydelse på, men som alligevel har en forbindelse til spillerens handlinger, som en del af interaktionsstrukturen (f.eks. cutscenes, der giver væsentlig information om, hvordan man kan komme videre i spillets handlingsstruktur eller introducere nye missioner efter at den forudgående er overstået)” (Sandvik 2015: 34).

Jeg vil af disse grunde betragte min analysegenstand som en historiefortælling, der indeholder ludologiske elementer, hvilket får en afgørende betydning for spilfortællingens narrative struktur. Ud fra denne betragtning vil jeg analysere *Wolfenstein 2: The New Colosseus* fordi det er et prima eksempel på, hvordan begge discipliner, narratologien og ludologien, spiller sammen i en analyse. Jeg vil i følgende opgave først gå ind i en spilteoretisk diskussion efter jeg har givet mit bud på, hvordan man kan analysere et spil ved at implementerer begge teoretiske positioner i en analyse. Det er min påstand, at computerspil både i deres udformning og markedsføring af sig selv har ændret betydeligt fokus fra gameplay til historiefortælling. Denne påstand vil jeg afsøge i følgende historiske undersøgelse af *Wolfenstein*-serien. En grund til denne forandring kan muligvis findes i den teknologiske udvikling af spilmediet, bedre og billigere internetopkobling og lignende.

I spilteoretiske kredse har det været heftigt diskuteret, om en spilanalyse skal betragtes ud fra ludologiske eller narratologiske perspektiver. Jeg vil i det følgende afsnit beskæftige mig med de mange ligheder disse teorier synes at dele i en spilanalyse. For det er efter min mening centralt for spilteorien at begge perspektiver anvendes i en spilanalyse ellers bliver analysen i sin kerne mangelfuld. Flere spil fra i dag såsom *Wolfenstein*-serien (2014-), *The Last of Us* (2013), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) har på mange måder forandret synet på den historie- og karakteropbygning. De har adapteret filmverdenens kameraføring, historiefortælling på en sådan måde, at historierne i sig selv bliver mere centrale og interessante end gameplayet. Jeg vil i min følgende redegørelse beskæftige mig med spilhistorien og sætte denne i forbindelse med min analysegenstand *Wolfenstein 2: The New Colosseus*.

Jeg vil løbende i specialet anvende film- og litteraturteoretikere, fordi jeg mener, at det er med til at uddybe min analyse. Samtidig er teorierne med til at komplementere og udvide det spilteoretiske felt. I specialet har jeg ekskluderet ”massively multiplayer online” (MMO), fordi de grundlæggende er så forskellige fra mit fokus, at de kræver en helt anden tilgang end single player spil. Sidst skal det nævnes, at der vil blive brugt adskillige anglicismer i opgaven, fordi begreberne ikke passer med en dansk oversættelse.

Redegørelse

Spilhistorie - fra gameplay til historiefortælling

I løbet af dette afsnit, vil jeg se nærmere på, hvordan den teknologiske udvikling på spilmediet har været en medvirkende faktor for, at spil er blevet mere og mere narrative. Det er min hypotese, at der i takt med den teknologiske udvikling også er kommet et langt større fokus på spils narrative udformning.

I begyndelsen af 1970'erne begyndte arkademaskinerne at dukke op og ikke længe efter vandt hjemmeunderholdningen indpas. Spil som *Pong* (1972) blev udviklet med det formål at skabe underholdning hos brugeren. Trods spiludviklingen, tillod grafikken ikke realistiske eller genkendelige skildringer af miljøer og karakterer, men fungerede udelukkende som et baggrundstæppe til at gøre spil som *Castlevania* (1986) mere spændende og interessant. Det var heller ikke de store plotudviklinger, der var omdrejningspunktet i spillene snarere end det var gameplayet (Donovan 2010: 179-197). I slutningen af 80'erne og i begyndelsen af 90'erne begyndte holdningerne til spilfortællingen at ændre sig. Spil som *Final Fantasy* (1987-) viser, hvorledes der blev lagt større vægt på fortællingen, som ikke kun skulle berettige gameplayet, men indeholdt unikke miljøer og karakterudviklinger. De mange efterfølgende *Final Fantasy*-spil indeholdt den samme spillestil, mens fortællingerne var anderledes, hvilket indikerer at spillerne faktisk også havde en præference for fortællingen, ligeså meget som for selve gameplayet.

Det var ikke alle spil, der fulgte den narrative tendens. I 1992 udkom *Wolfenstein 3D* (1992) som er genredefinerende for *first person shooter*-spil. Det gælder for de første af disse *first person shooter*-spil, såsom *Quake* (1996) og *Doom* (1993), at det var meget sparsomt med informationer om handling og fortælling. Med tiden begyndte de fleste *first person shooters* alligevel at skrue komplekse fortællinger sammen og tilbød endda spillerne filosofiske spørgsmål om, hvad det vil sige at være menneske i *Deus Ex* (2000) og udviklede fortællinger med adskillige plotdrejninger som for eksempel *BioShock* (2007). Det virker således til, at desto bedre den teknologiske udvikling bliver, desto større fokus kommer der også på fortællingen i spillet. Dette er ikke nødvendigvis sandheden, men det viser, hvordan spilfortællingerne har fået langt større gennemslagskraft siden 1980'erne. Spilfortællingerne i single player-format har dog trods gennemslagskraften fået en opponent. Det er de open-world orienterede MMO-spil som

World of Warcraft og *Counter Strike*. Dette vil jeg dog ikke yderligere uddybe, da mit fokus er begrænset til spilfortællingens udvikling (Egenfeldt-Nielsen et. al 2013: 95).

I kraft af at der er kommet et større fokus på computerspilsfortællingen, er der således også blevet lånt narratologiske virkemidler fra filmmediet i form af cut-scenes, fokalisering, plot- og karakterudvikling og meget, meget mere. Idet computerspillet og filmen deler teknologier, kan det til tider virke til, at de to medier smelter sammen. Alligevel mener Kjetil Sandvik ikke, at dette er tilfældet, da der er en grundlæggende væsensforskel på de to. Mens begge medier er kendetegnet ved at være billeder i bevægelse (moving pictures), påtager computerspillet formen som bevægelige billeder (moveable pictures) der slår interaktivitet fast. Desuden deler begge medier også handlingsstrukturer (plots), men mens plottet i filmen *udspiller* sig, skal computerspillets handlingsstruktur *spilles* (Sandvik 2015: 28). Derudover uddyber Walther, at:

”man kan tale om en remedieringspraksis på flere niveauer, hvor computerspillet ikke bare overtager nogle af filmens velafprøvede æstetiske og funktionelle virkemidler og fortællemæssige dynamikker, men hvor både film og spil i stadig hidsigere tempo kopierer fascinationsformer i og måske endda måder at tænke hhv. det cinematografiske og ludologiske rum” (Walther 2003: 6).

Jeg vil senere i specialet undersøge hvordan disse æstetiske og funktionelle virkemidler og fortællemæssige dynamikker er blevet en integreret del i spilfortællinger.

Jeg vil ud fra min analysegenstand undersøge den historiske udvikling af computerspilsfortællingen. Jeg vil ud fra et diakront perspektiv anvende *Wolfenstein*-serien for at undersøge, hvordan spilfortællingen har udviklet sig gennem tiden og påvise, hvordan franchisen har ændret betydeligt fokus fra et strengt gameplayfokuseret spil til en spilfortælling.

Wolfenstein i et historisk perspektiv

Jeg vil i følgende afsnit gå diakront til værks og undersøge, hvordan *Wolfenstein*-spillerne har udviklet sig i gameplay og fortælling. Jeg vil ved hjælp af ”play throughs” belyse denne historiske udvikling lige fra det første adventure-actionspil *Castle Wolfenstein* (1981) til det nyeste skud på stammen *Wolfenstein II: The New Colosseus* (2017). Det er min formodning, at *Wolfenstein* er med til at repræsentere spilhistorien generelt både i forhold til genremæssige ændringer i spil og fortælling. Dette skyldes, at hvert *Wolfenstein*-spil repræsenterer denne periodes forhold til spilgenre og spilkultur. I denne historiske kontekst finder jeg det endvidere vigtigt at undersøge, hvordan de mange

forskellige produktionsselskaber, der har opkøbt franchisen, er med til at ændre spillets genre, stil og fortælling.

Gennem *Wolfenstein*-franchisen har de primære antagonister altid været den mest genkendelige fjende i vestlig historie, nemlig nazisterne. Selvom franchisen har udviklet sig betydeligt efter det første spil *Castle Wolfenstein* (1981), lanceret af Silas Warner, er én ting sikker: Nazisterne skal udryddes. Spillet blev publiceret af Muse Software og designet af Silas Warner. *Castle Wolfenstein* spilles fra et 2D perspektiv, det vil sige, at perspektivet er set fra top til bund, mens karaktererne er set fra siden. Genremæssigt kategoriseres spillet som et stealth og action-adventure skydespil¹. 'Stealth'-genren, som ordet antyder, betyder at spilleren skal snige sig rundt. Da der er hemmelige rum og kister,



Castle Wolfenstein. Silas Warner og Muse Software 1981

der skal undersøges, er der således også et adventure-element i spillet.

Spillet foregår under 2.verdenskrig og spillerens mål er at rejse gennem de mange forskellige levels (niveauer) af borgen for at finde hemmelige krigsplaner og undslippe nazisternes klør. Det er påfaldende, at man allerede i begyndelsen af franchisen benytter tysksprogede udsagn såsom ”achtung!” i stedet for en amerikansk-tysk dialekt. Dette er med til at forankre et mere realistisk billede af fjenderne og deres nationale tilhørsforhold. Selvom grafikken ikke kan måle sig med den i dag, er der alligevel brugt tid på at markere de nazistiske fjenders rang (der også viser fjendernes sværhedsgrad). De almindelige

¹ I afsnittet ”Dieselpunk – en subgenre” vil der bliver forklaret, hvordan spilmediet og filmmediet genredefineres forskelligt.

soldater signaleres med et svastika, mens SS-soldaterne netop har SS skrevet på sig. I forhold til min overordnede problemstilling, forholdet mellem ludologi og narratologi, er det interessant at se på det først *Wolfenstein*-spil. Ud fra et spilmæssigt perspektiv er der begrænsede muligheder. Spilleren kan skyde, gå lodret og vandret, og iklæde sig SS-uniformer for at snige sig forbi fjenden. Endvidere er det interessant at sammenligne *Castle Wolfenstein* med de efterfølgende spil. Fra et historieperspektiv handler spillet grundlæggende om at stjæle planer fra nazisterne og flygte. Der er ikke brugt megen tid på at forklare spilleren, hvad han eller hun skal, men ud fra den ultimative fjende (nazisterne) står det mere eller mindre klart for spilleren, at de skal udryddes. I modsætning til de efterfølgende spil er der ikke blandet fantasy eller kontrafaktiske elementer ind i historien, som senere bliver tilført. Derudover er der ikke nogen navngiven protagonist eller antagonist og computerspilsfortællingen bliver således upersonlig. Det eneste der ændres i forhold til gameplay og narratologi i det efterfølgende spil *Beyond Castle Wolfenstein* (1984) er miljøet, hvor spilleren skal stjæle planer fra en bunker og på mere direkte vis stoppe Hitler. Her er der skruet en smule op for interaktiviteten (man kan eksempelvis hylstre sin pistol, gemme lig osv.). Således er der i 1980'ernes udgaver af *Wolfenstein* i større grad fokus på de ludologiske elementer fremfor historiefortællingen. *Wolfenstein* er her i langt mindre grad narrativt end de efterfølgende spil.

I 1992 sker der noget markant med *Wolfenstein*-franchisen. Efter økonomiske vanskeligheder måtte Muse Software dreje nøglen om i 1987, og id Software, Apogee Software og FormGen lancerer *Wolfenstein 3D* (1992). Spillet er et klassisk eksempel på, hvordan spilmediet har adapteret nogle af filmteknologiens teknikker: det drejer sig om traileren. I begge tilfælde viser den de bedste billeder fra filmen eller spillet for at fremstille spillets bedste sider. Gennem kombinationen af stemningsskabende musik og klippeteknik opbygger den stemning og suspense. Den giver et glimt af den verden, som publikum kan indleve sig i og være en del af. Den er i sig selv en "kunstform", men den er intet uden selve spillet eller filmen som Bo Kampmann Walther pointerer (Walther 2003: 8). I dag er der ingen spil uden trailere, og her har man klart anvendt virkemidlerne – klippeteknik, suspense, rytme, kameravinkler – fra filmmediet. I nyere tid har

spiltrailere i den grad rykket sig fra at vise gameplayelementer til fuldstændig at fokusere på fortællingen og spilatmosfæren. I modsætning til de foregående spil tilbyder *Wolfenstein 3D* (som navnet hentyder til) et 3D univers, hvor spilleren ud fra indre



Wolfenstein 3D. id Software, Apogee Software og FormGen 1992

fokalisering placeres inden i protagonisten B.J. Blazkowicz, der skal flygte fra det nazistiske fængsel i Castle Wolfenstein. I foregående spil var der ikke opbygget et stort narrativ, mens spilleren i nærværende spil tilbydes at læse få siders historie om B.J. Blazkowicz og den forestående situation:

"You stand over the guard's body, grabbing frantically for his gun. You're not sure if the other guards heard his muffled scream. Deep in the belly of a Nazi dungeon, you've only a knife, a gun, and your wits to aid your escape [...] Only you know where the plans are kept, and the Allies will face a great defeat if you don't escape! (Bethesda Softworks: 2018).

I lanceringen af dette spil får vi således udvidet *Wolfensteins* spilunivers betydeligt. Der er blevet tilføjet protagonisten B.J. Blazkowicz og en forklaring på, hvorfor og hvordan han er endt i denne situation. På den måde supplerer historien gameplayet og tilfører dermed spilleren en narrativ drivkraft². *Wolfenstein 3D* placerer sig genre-mæssigt forskelligt fra forgængerne, der lagde større vægt på stealth. I 3D er stealth-delen blevet slettet til fordel for et *Wolfenstein*, der er mere actionfyldt og fast paced. Dette skyldes

² Jeg vil uddybe, hvorledes den narrative drivkraft bliver anvendt i spil i afsnittet "Immersion".

blandt andet den indre fokalisering, underlægningsmusikken og ikke mindst konkurrenceelementet; spilleren får point hver gang der dræbes en fjende. Det registreres også, hvor hurtigt og hvor mange point man får ved hver bane. Desuden er der gemt hemmelige rum i de mange labyrintiske baner, der giver mere liv og bedre våben. *Wolfenstein 3D* har siden da været inspiration og betegnes mange gange som faderen til first-person-shooter genren. Det er ikke kun *Wolfenstein* id Software er med til at producere, også to andre klassiske first-person-shooters som *Doom* (1993-) og *Quake* (1996-) bliver en del af id Softwares katalog. Som institution har id Software produceret flere genre-mæssige forskellige spil, men det er især disse tre first-person-shooters, der står som klassikerne indenfor denne genre og i forhold til Rick Altmans pragmatiske tilgang er det her værd at notere sig, at id Software som institution producerer fast paced, first-person-shooters.

I 2001 udkommer *Return to Castle Wolfenstein*, som er anderledes i forhold til forgængeren. Produktionsselskabet Activision har nu overtaget franchisen og plottet er blevet ændret. Spillets navn har to betydninger. For det første er der den direkte pointe med, at spilleren igen er vendt tilbage til borgen ('Castle Wolfenstein'), mens titlen for det andet kan ses som en tilbagevendende til de originale idéer fra Silas Warners *Castle Wolfenstein* (1981). Activisions udgave trækker således ideerne fra de foregående spil: Warners stealth-præget vision og *Wolfenstein 3D*'s sprængfyldte og *fast paced* action. Spilleren kan finde alternative veje gennem de forskellige baner ved at snige sig rundt, dræbe fjender med knive og lyddæmper for at undgå at alarmerne bliver sat i gang. Selvom *Return to Castle Wolfenstein* benytter sig af de gameplay-mæssige idéer fra de tidligere spil, tilføjer Activision endnu en dimension til franchisen. Her kan man tydeligt se, hvordan filmverdenens kameraføring, klipning og underlægningsmusik er blevet implementeret i spiltraileren og i selve spillet. Der er således kommet et større fokus på fortællingen og hvordan den opbygges. Cut-scenes benyttes her som introduktion til plotelementer. Først i spillet bliver spilleren briefet om de forestående fjender, nazisterne og deres leder Deathshead. B.J. Blazkowicz skal, ligesom i de foregående spil, infiltrere den nazistiske højborg for at undersøge SS paranormale division. Den mørke, realistiske tone bibeholdes, mens der tilsættes science fiction- og fantasy-ikonografi, såsom højteknologisk våben som kan anvendes i kampen mod paranormale, okkulte fjender.

Udover de typiske nazistiske soldater, skal spilleren nu også kæmpe mod overnaturlige og okkulte væsener, såsom *super soldiers*. Disse *super soldiers* er skabt af Wilhelm "Deathshead" Strasse, der bliver den mest synlige antagonist gennem resten af *Wolfenstein* indtil *The New Colosseus* (2017). I fortællingen forsøger nazisterne at genoplive en mørk ondskab. Foruden Activisions narrative supplement til *Wolfenstein*-serien, tilføjes også en mulighed for online kamp i massivly multiplayer online (MMO).



Return to Castle Wolfenstein. Activision 2001.

Return to Castle Wolfenstein tjener som et glimrende eksempel på, hvilken betydning internettet havde for udviklingen af spilgenrer og spilkultur. Det er nemlig i begyndelsen af 00'erne at bredbåndinternettet slog igennem i modsætning til de dyre modem-opkoblinger. Desuden var denne nye forbindelse med til at være medskabende til spilgenren MMORPG-spil (massivly multiplayer online role-playing games), såsom *World of Warcraft* (2004) (Mäyrä 2008: kap. 7). MMO-delen skabte furore idet spillerne kunne påtage sig rollen som nazister og dræbe de allierede tropper. Selvom spillet i dag er 17 år gammelt, er der stadig spillere, der er klar til online kamp. Dermed er der et mærkbart skifte fra *Wolfenstein* forgænger. Der er blevet skuet til Hollywoods filmiske virkemidler og de mange cut-scenes og dialoger er med til at opbygge en fortælling fuld af humor og action.

Efter *Return to Castle Wolfenstein* eksperimenterer Activision med at tilpasse *Wolfenstein*-franchisen til de daværende spiltendenser. Først udgives *Wolfenstein: Enemy Territory* (2003), der egentlig skulle være en udvidelse af *Return to Castle Wolfenstein*, men blev udgivet som et selvstændigt spil. I modsætning til de foregående spil er *Enemy Territory* et gratis 'open source' multiplayer FPS-spil. Der er således ingen udbygning af

narrativet, blot en udvidelse til MMO-delen. Efter adskillige år udvikler id Software i samarbejde med EA Mobile *Wolfenstein RPG* (2008). I denne version af *Wolfenstein* ændres franchisen betydeligt både i form af medie, gameplay og narrativ. *Wolfenstein*-franchisen bliver i dette spil transmediel. Fra at have været begrænset til konsollen, videre til internettet udkommer spillet i 2008 på mobiltelefonen. I forhold til gameplay og narrativ ændres spilmekanikkerne og historien sig. I stedet for ikonografiske, nazistiske træk (svastikas, portrætter af Hitler m.m.) tilføjes der mutantkyllinger og en kæmpe kaldet Gunther. Som så mange andre gange i *Wolfenstein*-spillene er plottet stort set det samme. B.J. Blazkowicz bliver ligesom i *Wolfenstein 3D* fanget af aksemagterne og skal nu undslippe hans tilfangetager. For at stoppe nazisternes Paranormale Division skal Blazkowicz flygte fra fængslet og infiltrere Castle Wolfenstein. Gameplayet bliver i dette spil ændret mærkbart ved at tilføje et RPG-element (role playing game). Den indre fokalisering er bibeholdt, mens 'shooter'-genren er tilsidesat til fordel for en 'turn-based' gameplaystil, og ligger derfor mere fokus på narrativet end gameplayet. Her skal spilleren således vælge sit angreb. I stedet for den fast paced shooter-stemning drejer det sig i spillet om at vælge sine angreb og handlemuligheder med omhu, og sænker dermed tidsperspektivet til en slow paced spillestil. Gameplaystilen fordrer, at spilleren skal undersøge hvert rum og højne nøje for at finde nødvendige redskaber og ikke mindst små udsnit fra romantiske romaner.

Året efter *Wolfenstein RPG* bygger id Software og Activision Blizzard videre på plottet fra det foregående spil og udgiver *Wolfenstein* (2009), som er en efterfølger til *Return to Castle Wolfenstein* (2001). Protagonisten B.J. Blazkowicz's udseende ændres og han taler for første gang i cut-scenes. Han bliver sendt til den fiktionsskabte tyske by Eisenstadt for at hjælpe den tyske modstandsgruppe, The Kreisau Circle, ledet af Caroline Becker, for at hjælpe hende med at befri byen fra den nazistiske værnemagt og stoppe dem fra at få fingrene i de okkulte kræfter fra et slør. Der er i dette nye skud på stammen ændret i nogle gamepayelementer. 2009-udgaven forsøger at tilpasse gamepayelementer, der ligner andre populære skydespil fra samme år (såsom *Call of Duty*). I stedet for 'health packs' kan spilleren regenerere livet og actiondelen er knap så *fast paced* som i de øvrige spil i serien. Desuden ændrer hele *Wolfenstein*-formatet sig, idet spilverdenen ikke længere er begrænset til forskellige fastlåste baner, men hvor spilleren kan bevæge sig mere frit rundt i byen Eisenstadt, tale med forskellige karakterer og rejse rundt til

forskellige missioner. Spilverdenen er blevet en 'hub world'. Dette forklares bedst med at spilleren kan tilgå alle spilverdenens baner og lokationer ud fra et område. Eksempelvis er lufthavnen også en "hub world", der dirigerer passagerer fra det ene område til et andet. Denne spilgenre er oftest også set i RPG-spil, men er også blevet brugt i andre spilgenre. For det meste kan disse lokationer først tilgås af spilleren efter at have gennemført en del af plottet. Udover det lineære plot tilbyder 2009-version adskillige sidemissioner, hvor man blandt andet kan finde samleobjekter ('collectibles') og opgradere våben. Selvom spilleren kan snige sig rundt som i det foregående spil, er der ikke lige så stort fokus på stealth-genren som tidligere. Ligeledes med det foregående *Return to Castle Wolfenstein* er der også tilføjet en MMO-del. Der er således gennem de mange sidemissioner tilføjet



Wolfenstein (2009). Raven Software & Activision.

et stærkere narrativ, der ikke blot i form af gameplaymæssige elementer belønner spilleren med opgradering af våben m.m., der desuden giver et ekstra lag til spillets fortælling og opbygger bipersonernes (eks. Caroline Becker) bedre end det foregående spil.

I 2014 sker der en mærkbar ændring. Activision overleverer franchisen til Bethesda Softworks som slår sig sammen med MachineGames i en relancering af *Wolfenstein*. De udgiver spillet *Wolfenstein: The New Order* (2014). Det nye spil skrotter MMO-delen og begrænser sig til single player kampagne. I stedet for at udvikle en online-del fokuserer Bethesda og MachineGames på et stærkere og dybere narrativ end før. Spillets anslag viser, hvordan de allierede taber slaget mod de nazistiske tropper, grundet nazisternes

teknologiske fordele. I et forsøg på at vinde kampen mod nazisterne indleder de allierede et sidste forsøg på at overtage ”The Compound of Death” og fejler. Nazisterne vinder og B.J. Blazkowitz bliver spærret inde på et sindssyge hospital. Bethesda og MachineGames gør dermed op med *Wolfensteins* foregående fortælling, der altid har foregået i krigsårene og skaber dermed et kontrafaktisk univers. Spiltitlen referer ikke blot til det kontrafaktiske univers, men er samtidig en markering af, at Bethesda og MachineGames



Wolfenstein: The New Order (2014). MachineGames/Bethesda Softworks

skaber et helt nyt univers – en ny orden. De skuer blikket tilbage til *Wolfenstein 3D* og ændrer protagonistens udseende tilbage til den originale version. Efter 14 år indespærret på et sindssyge hospital flygter Blazkowitz og bevæger sig rundt i 1960’ernes nazistiske Amerika.

For første gang i seriens historie bliver Blazkowitz givet en ordentlig karakterisering – han bliver en rund karakter og får et eksistentielt niveau. Endnu engang bliver de dramaturgiske filmelementer benyttet til at beskrive denne dybde. Gennem flashbacks, closeups, følsomme scener med dertilhørende underlægningsmusik skabes der en mere kraftfuld, rund karakter og et plot spilleren kan ’immerse’ sig i³. Desuden er der en del bipersoner såsom Caroline Becker, antagonistens Deathshead Strasse og Anya. Desuden bliver spilleren givet et valg mellem at redde Fergus eller Wyatt, der på den måde deler plottet i to plotlinjer. Det overordnede plot bibeholdes, men hver plotlinje giver andre cut-scenes, dialoger og forskellige karakterer. Desuden gøres der meget ud af at udnytte den kontrafaktiske setting ved at skabe realistiske scenarier, der foregår i det nazistiske influerede USA i 1960’erne ved at tilbyde kendte personer (såsom Jimi Hendrix) og referencer til andre historiske begivenheder, samt tyske indspilninger af populærmusik

³ Jeg vil uddybe denne karaktertegning af Blazkowitz i afsnittet ”Killin’ Nazis – B.J. Blazkowitz”.

fra 1960'erne såsom sangen Abendrot Abendrot ("House of the Rising Sun"). Desuden er der referencer til de gamle *Wolfenstein*-spil, idet Blazkowicz gennem mareridt vågner op i *Wolfenstein 3D*. Ud fra et gameplaymæssigt perspektiv er der kommet et fornyet fokus på stealth-delen (SS-kaptajner skal dræbes stille ellers alarmeres de øvrige soldater) og tilbyder desuden en mere fast paced actiondel. Desuden kan spilleren låse op for spillerfordele ('perks') ved at dræbe fjenderne på forskellige måder. Året efter lancerer en ekspansion til *The New Order* i en 'prequel' *The Old Blood* (2014) der tager afsæt i tiden før nazisterne vinder 2. Verdenskrig. Her bringes B.J. Blazkowicz tilbage til Castle Wolfenstein, mens de okkulte elementer ligeledes genfindes. Dette er MachineGames relancering af *Castle Wolfenstein* (2001) og fokuserer her mere på gameplayet end det stærke narrativ, som der var i *The New Order* (2014).

Efterfølgeren til *The New Order* (2014) fortsætter hvor denne slap og i *The New Colosseus* (2017) følger vi Blazkowicz, der vågner et halvt år efter *The New Orders* slutning. Blazkowicz og hans modstandsfolk sætter kurs mod Amerika og begynder at rekruttere nye medlemmer for en revolution mod Nazi-USA. *The New Colosseus* tager begge plotlinjer fra *The New Order* og karaktererne med. Gameplayet ligner meget *The New Order* og tilføjer nogle nye gameplaymæssige funktioner, såsom at smadre vægge, kravle gennem skakter og lignende. *The New Colosseus* er desuden interessant på den måde, da det er det første *Wolfenstein*-spil, der faktisk fortsætter historien fra den tidligere udgave og dermed gør det også MachineGames til den første designer, der har produceret mere end ét *Wolfenstein*-spil udover Silas Warner.

Det er netop først da MachineGames og Bethesda Softworks overtager franchisen, at der sker noget markant anderledes med karaktertegningen af Blazkowicz. Protagonisten går således fra at være en generisk, klichéfyldt action-helt til en mere afrundet karakter med en destabiliseret psykisk struktur. For første gang i *Wolfensteins* historie får krigsmaskinen B.J. Blazkowicz for første gang sårbarhed og håbløshed som en del af karaktertegningen. Blazkowicz er ituslået både fysisk, psykisk og hans "indre flamme", idealisme, er knap tændt. Han er "old, weak and doomed" som det lyder. Han ser sig selv som en byrde for alle omkring sig. Alligevel prøver karaktererne at genantænde den idealistiske flamme i Blazkowicz. I modsætning til flade karakterer rummer Blazkowicz i løbet af spillet et udviklingspotentiale fra et håbløst, nihilistisk livssyn til at genfinde den idealistiske flamme og ikke mindst kærligheden.

I det ovenstående er *Wolfenstein*-franchisen blevet skitseret. Ud fra de mange forskellige produktionsselskaber, der har overtaget rettighederne, er der sket gennemæssige ændringer både i forhold til gameplay og historiefortælling. Samtidig tjener hver spiludgivelse som glimrende eksempel på resten af spilindustriens fokus på forskellige spilmekanikker og genrer.

Interaktion som narration?

Wolfenstein II: The New Colosseus kategoriseres som et action-adventure FPS-spil. For at komme gennem fortællingen skal spilleren kæmpe mod adskillige nazistiske kombattanter for at komme videre til næste bane (level). Spilleren kan anvende forskellige våbentyper og hoppe og løbe rundt gennem banen for at nedkæmpe fjender (action). Desuden kan disse våben også anvendes til at nedkæmpe fjenden på taktisk vis, eksempelvis ved at snige sig tæt ind på dem og dræbe dem uden at blive opdaget, så alarmerne går i gang (stealth). I de mange forskellige baner er der desuden gemte skatte, "star card" og lignende, som spilleren kan lede efter mellem nedskydningen af de nazistiske kombattanter.

Spørgsmålet er således, hvordan man gennem interaktion og narration opbygger det kontrafaktiske og dystopiske univers, og fortæller den nye historie i *Wolfenstein*-franchisen. Jeg vil i nedenstående afsnit fokusere på forskellige vinkler, der understreger forbindelsen mellem narration og ludologi. Først vil jeg undersøge, hvilket perspektiv der anvendes i spilfortællingen og dernæst forklare, hvad perspektivet gør for fortællingen og gameplayets opbygning. Dernæst finder jeg det vigtigt at uddybe, hvilken grad af agency (spillerhandling) spilleren har i fortællingen. I afsnittet "en rumlig rejse" vil jeg fokusere på spilfortællingen ud fra et spatialt fokus, der undersøger hvordan de forskellige rum er med til at fortælle en historie. Herefter er endnu et vigtigt emne, hvordan spillet og fortællingen på den ene eller anden måde splittes ad via cut-scenes. Sidst vil jeg ud fra begrebet *immersion* undersøge, hvordan *The New Colosseus* er med til at 'immerge' spilleren i spilverdenen. Tilgangen vil primært være fokuseret på filmteoretisk terminologi i kraft af, at både spil- og filmmediet begge er komplekse audiovisuelle medier.

Fokalisering - spilleren som fortæller og protagonist

I spil findes der mange forskellige perspektiver at se spilverdenen ud fra. I *Age of Empires* (1997-), *The Sims* (2000) og lignende ses spilverdenen ovenfra. Spilleren indtager således rollen som mesterstrateg og ikke mindst Gud i egen fortælling. I spil som *Uncharted* styres karakteren ud fra en ydre fokalisering, hvor spil-avataren blot er en kludedukke, spilleren kan styre hvorhen han eller hun vil. Spillet *Tetris* tilbyder ikke spilleren en spil-avatar, men har en abstrakt fokalisering, hvorfor perspektivet bliver neutralt. I nedenstående afsnit vil jeg undersøge, hvordan den indre fokalisering fungerer i spilfortællingen *The New Colosseus*.

I computerspilsfortællingen må og skal spilleren deltage aktivt for at fortællingen kan udfolde sig, idet den bliver fortalt gennem spillerens interaktion med spilverdenen. I modsætning til at være læser eller seere får spilleren ikke serveret en historie af en fortæller, men bliver i stedet selv fortæller og protagonisten. Det er derfor interessant at undersøge, hvordan *The New Colosseus* anvender fokaliseringen. Fokaliseringen har netop betydning for, hvordan spilverdenen opleves og ikke mindst fortælles. I dette afsnit vil jeg betragte *The New Colosseus* ud fra Thabets og Walthers spilteori, og undersøge, hvordan spilleren indtager rollen som fortæller og protagonist.

Det første interessante aspekt i spilanalysen af *The New Colosseus* er således spørgsmålet om, *hvem* der er fortæller. Ud fra Gérard Genettes' inddeling vil det forestående spil have en homodiegetisk fortæller, da fortælleren befinder sig i den verden, hvor begivenhederne og karaktererne udfolder sig (Larsen 2013: 57). Dette er imidlertid et utilfredsstillende svar på spørgsmålet og vil tilnærmelsesvis være dét, Espen Aarseth betegner som *teoretisk imperialism* (Aarseth 1997: 10)⁴. Fortællerens ansvar er at præsentere og strukturere fortællingens indhold, men er spilleren så ligeledes ansvarlig for hvordan indholdet er præsenteret og kan spilleren egentlig udtrykke noget? Spilleren kan udløse en begivenhed (eksempelvis fra gameplay til cut-scene) eller ved at indtræde i et rum for at fremprovokere et svar fra spillet. På den måde har spilleren to måder at fortælle historien på: ved kontrol og performance (Thabet 2015: 20). Spilleren har kontrollen over protagonistens handlemuligheder og beslutninger, selvfølgelig indenfor spilsystemets grænser. Når vi læser en roman, leder vi efter bestemte karakteristika hos fortælleren (eksempelvis om fortælleren er utroværdig eller ej), som er forankret i teksten

⁴ Dette vil blive uddybet i afsnittet "Spil – historiefortælling eller simulation?"

på forhånd. I modsætning hertil: "the player projects his or her own narrative voice through his or her own expression, which leaves a personal mark. Play represents a series of acts by the player: moving, effectuating, interacting, choosing [...] all of which is controlled by the player" (Thabet 2015: 10). Spiller bliver således gennem de forskellige gameplaymæssige funktioner og handlemuligheder medfortæller i kraft af, at spilleren styrer karakterens gøren og laden.

Udover de forskellige spilfunktioner (actions), er der desuden handlemuligheder, der gør, at spilleren får bestemte valgmuligheder for at bestemme det videre handlingsforløb i spillet (nogle spil mere end andre). Dette er også, hvad man betegner som 'agency'. Agency (handlemuligheder) er et begreb der dækker over, i hvor høj eller mindre grad spilleren har frihed til at handle i overensstemmelse med spilverdenen. Grundlæggende rummer begrebet betydningen 'at handle', eller at have mulighed for det. Begrebet karakteriseres som handlinger, der er intentionelle og gennemtænkte, det vil sige, at vi forbinder tanke til handling og er reflektiv i forhold til den givne handling. At være en agent består således i at være et handlende individ. Når jeg fortsat videre i denne opgave anvender begrebet agency indebærer det, at jeg mener, at computerspilsfortællingen, *The New Colosseus*, har en sådan form, at spilleren kan handle i den og sætte et større eller mindre præg på dens handlingsforløb (Sandvik 2015: 18). Denne agency-problematik vil jeg se nærmere på i næste afsnit.

Endvidere kan spilleren ikke blot betragtes som fortæller, men også som protagonist som defineres ud fra fokaliseringen. Fokalisering er et begreb, der er hentet fra litteraturen til filmverdenen og nu til spilmediet. Begrebet dækker over, hvor perspektivet er lagt i fortællingen. Ligesom de andre medier er der forskellige former for fokalisering og her skelner Walther mellem forskellige fokaliseringsformer, som Walther kategoriserer som *indre*, *ydre* og *abstrakt fokalisering* (Walther 2003: 7). *The New Colosseus* benytter sig af førstnævnte form, indre fokalisering. Fokaliseringen er det punkt, hvorfra spilleren iagttager spilverdenen. Som det endvidere forklares af Walther, er det vigtigt at få kroppen med ind i rummet og på den led skabe to slags rumligheder: skærmens og brugerens [...] Idéen i mange spil er netop at tilvejebringe illusionen af, at den konkrete spillers virkelighed [...] går i ét med den gestaltede rumlighed 'på' skærmen" (Walther 2003: 7). For at tilvejebringe sådan en illusion, mener Walther, at der i højere grad bliver anvendt indre fokalisering. Dette skyldes, at spilleren oplever spilrummet ligesom spil-

avataren. Man kan eksempelvis ane B.J. Blazkowicz's torso, arme og fødder, når spilleren "kigger" rundt. Walther fortsætter og uddyber, at spillere på den måde oplever en anden type forbundethed (immersion) med spilverdenen, end hvis der er tale om en ydre fokalisering (Ibid.). Dette skyldes, at spilleren får kontrol over protagonistens kameravinkel, hvorfor det giver illusionen om, at spilleren faktisk ser gennem protagonistens øjne. Dette er en visuel illusion, som indsætter spilleren i karakterens krop. Desuden understreges det af Tamer Thabet, at spilleren ikke blot legemliggør protagonisten, men bliver protagonisten: "while the system-generated fictional character does not represent more than an absent avatar whose name becomes the player's alias in the fictional world in order to enhance immersion and get the player in character (Thabet 2015: 39). For at blive tættere forbundet til spilverdenen og hovedpersonen, B.J. Blazkowicz, styrer spilleren ikke blot karakteren som en marionetdukke, men *bliver* ham i kraft af indre fokalisering, hvorfor spilleren bliver mere *immersed* i spillet. Alligevel bliver fokaliseringsbegrebet bøjet en smule her, for i film og litteratur kendetegnes den indre fokalisering ved, at portrætter en "psykisk struktur, som er set indefra, men kan derimod anlægge forskellige typer af synsvinkler på rum og karakterer. Dermed er både indre og ydre fokalisering for så vidt "ydre" i spillet, hvorimod de er forskellige i perspektiv" (Walther 2009: 118). Senere vil jeg se nærmere på, hvordan denne indre psykiske struktur alligevel forsøges implementeret i *The New Colosseus*. Nok er det en ydre fokalisering maskeret som et 1.personsperspektiv, men med de mange indre monologer i gameplayet udvises netop denne psykiske struktur (jf. "En noir-inspireret protagonist?").

Kjetil Sandvik forklarer også, at selvom spillets fiktionsramme er fastlagt på forhånd, både i form af færdigskrevet plot og mulige spillerhandlinger (agency) er det stadig muligt for spilleren, at den "interaktive og spilcentrerede fortællingens karakteristika, har spilleren mulighed for at gå ind og spille en karakter, eller snarere en rolle [...] På den måde kan spilleren spille med i selve fiktionen" (Sandvik 2015: 40). Det særlige er, at spilleren kan påvirke fortællingen og det fiktionsunivers spillet foregår i. Pointen er, at spilleren ikke indlever sig i fortællingens karakterer, men om at blive karakteren. På den måde lever spilleren sig ikke blot ind i den fiktive karakter og dens real-time, men overtager (eller har mulighed for), at påvirke karakterens handlinger i real-time. Spilleren

skal således spille skuespil og i *The New Colosseus* er der endda en sekvens, hvor spilleren skal spille rollen som B.J. Blazkowicz i en nazi-produceret film.

I ovenstående har jeg beskæftiget mig med spilleren som fortæller og protagonist og hvordan spilleren ikke blot kan, men *skal* tage en beslutning om, hvordan spillets videre handling skal udfolde sig. Dette efterlader dog også spørgsmålet om, hvor stor frihed, agency, spilleren har i spilfortællingen *The New Colosseus* med det lineære plot.

Agency - spilleren er født fri, men overalt er den i lænker

Som titlen indikerer, er Jean-Jacques Rousseaus filosofiske sætning blevet tilpasset spilverdenen. Spilleren er måske fri til at bevæge sig rundt i spilverdenen, men er stadig begrænset til en ramme og et antal handlinger indenfor denne. I det foregående afsnit så jeg på, hvordan spilleren kan betragtes både som fortæller, protagonist og publikum. Dette efterlod spørgsmålet om hvor meget agens (handlemuligheder) man egentlig har i et fastlåst narrativ. Derfor vil jeg i følgende afsnit beskæftige mig med agency-begrebet i forhold til min analysegenstand og trække på et andet spil, der i den grad udnytter og leger med spillerens handlemuligheder.

Inden jeg helt konkret går til agency-begrebet, finder jeg det vigtigt først at drage en forbindelse til Henry Jenkins spilverdensinddeling i artiklen "Game Design as Narrative Architecture" (2004). Med Jenkins ontologiske spilverdensinddeling er det netop muligt at drage en forbindelse til spillerens handlemuligheder. I takt med den stigende polarisering mellem ludologi og narratologi placerer Henry Jenkins sig mellem positionerne og foreslår, at spil er spatiale fortællinger. Ifølge Jenkins er den spatiale dimension i spil interessant fordi rummene er fulde af narrative muligheder og understreger, at: "Game designer's don't simply tell stories; they design worlds and sculpts spaces" (Jenkins 2002: 121). Jenkins skildrer mellem fire måder at organisere det narrative layout på for spilleren. Det er påfaldende, at Jenkins ikke kommenterer på andre teorier om spatialitet fra film- og litteraturteorien. Heraf vil jeg kun beskæftige mig med Jenkins tredje narrative opbygning "embedded narratives" (indlejrede fortællinger), da den synes mest relevant for min videre analyse:

"Embedded narrative can and often does occur within contested spaces. We may have to battle our way past antagonists, navigate through mazes, or figure out how to pick locks in order to move through the narratively impregnated mise-en-scene. Such a mixture of enacted and embedded narrative elements can

allow balance between the flexibility of interactivity and the coherence of a pre-authored narrative” (Jenkins 2002:126-127).

Ifølge denne model er computerspilsfortællingerne indlejrede på sådan en måde, at spilleren opdager og afdækker fortællingen gennem interaktionen med miljøet. Som eksempler benytter Jenkins sig af kriminalistiske fortællinger, hvor spilleren afdækker plottet gennem rekonstruktion og afdækning af spor, her henledes opmærksomheden især på *Hitman*-serien, *Max Payne*, men også andre spil, i form af puzzle-games, har disse indlejrede fortællinger. Der er indenfor spilforskningen efterhånden en del betegnelser og inddelinger af computerspilsfortællingens narrative strukturer.

Agency-begrebet er netop interessant at sætte i forbindelse med Jenkins narrative spilverdensopbygning, da de fire kategorier har afgørende betydning for i hvilken grad spillerens agency er konstitueret. Forbindelsen mellem spilverdensopbygningen og agency-begrebet er blandt andet også *kort* behandlet af Espen Aarseth i artiklen ”A Narrative Theory of Games” (2012), hvor han ligeledes inddeler spil i fire kategorier. Det er desuden interessant at notere sig, at de indlejrede fortællinger (‘embedded narratives’) har en anden type agens set i forhold til andre spil såsom *The Sims* (‘emergent narratives’), der betjener sig af en open world-struktur.

Ifølge Adam Chapman, Espen Aarseth og Henry Jenkins inddelinger er *Wolfenstein 2: The New Colosseus* et indlejret narrativ, det vil sige, at spillets fortælling er determineret og lineært. I denne computerspilsfortælling er de overordnede narrative elementer på forhånd skrevet af spildesignerne, hvorfor spilleren på den måde er udelukket fra helt store narrative beslutninger. Ifølge Chapman fungerer spillerens handlemuligheder (agency) kun i de lokale, spatiale og kampmæssige beslutninger (Chapman 2017:148). Samme spilverdensinddeling tilbyder Aarseth i artiklen ”A Narrative Theory of Games”, hvori der beskrives at lineære ludonarrativer ikke tilbyder nogen handlemuligheder (Aarseth 2012: 132). Dette udbydes endvidere af Ernest Adams, der skriver: ”The player may have freedom to do a lot of things in the game, but none influences the story apart from causing it to progress. As the previous consideration said, if the story requires a functional car throughout, then the gameplay cannot allow the player to wreck the car” (Adams 2014: 169). At kategorisere spilfortællinger på denne måde kan have sine ulemper og der kan være mange spil, der falder udenfor denne kategorisering. Dette gælder eksempelvis *The New Colosseus*, der givetvis er et lukket, determineret og lineær

narrativ. Historien er altså skrevet på forhånd. Men trods det meget deterministiske plot har spilleren stadig handlemuligheder for at ændre væsentlige dele af plottet. Som jeg undersøgte i forrige afsnit, er der bestemte handlemuligheder, såsom hvilken plotlinje spilleren skal vælge mellem, at skyde sin egen hund, sparke Hitler i hovedet og mange andre handlemuligheder.

I *The New Colosseus* har spilleren agency til at vælge mellem to plotlinjer. Her bliver spilleren stillet overfor et ultimativt krav: Vælger spilleren at ofre Fergus, dør Wyatt og vica versa. En afgørende scene med den nazistiske læge, der beder spilleren tage en beslutning mellem at redde Wyatt eller Fergus:

”Go on Captain. Make a choice for me. So stubborn Captain Blazkowicz. It’s a good trait. Mine is patience. I have an endless... supply. I wonder which will prevail. Your stubbornness or my patience? The task is simple really. You need only look to the one you would have me choose. I await your selection” (MachineGames/Bethesda Softworks 2017).

Spilleren præsenteres allerede i begyndelsen af spillet for en valgmulighed der får konsekvenser for plotudviklingen i spillet. Hvis spilleren vælger at redde Wyatt, vil spilleren blive tildelt et våben ”dieselmotorkraftwerk”, mens spilleren vil modtage våbenet ”lasermotorkraftwerk”, hvis Fergus reddes. Naturligvis er det ikke kun forskellige våben, spilleren bliver tildelt ved denne beslutning, det får også en afgørende betydning for plotudviklingen og dialogen. Ved denne performative action bliver spilleren således også



Valgmuligheder mellem to plotlinjer. *Wolfenstein 2: The New Colosseus*. MachineGames/Bethesda Softworks 2017

nødsage til at påtage sig fortællerrollen, ikke blot ved hjælp af kameravinklen, men også

hvordan historien fortsat skal udvikle sig.

I Kjetil Sandviks *Plot til lyst* (2015) forklarer han, at der er forskellige niveauer af agency. Først er der *det kinæstetiske niveau*, der er et begreb for spilfortællingens interface. Det vil sige at spilleren kan engagere sig i et spilbaseret plot i samspil mellem spillerens kropsbevægelser i det fysiske rum og spilkarakterens handlemuligheder i ”forlystelsesplottets medierede rum med interface som en instans, der remedierer spillerens bevægelser i det fysiske rum til spillerkarakterens handlinger og navigationer i plottets verden” (Sandvik 2015: 80). I *The New Colosseus* opereres gameplayet med mus, tastatur eller med en controller. Ved hjælp af controlleren bevæges spilkarakteren, B.J. Blazkowicz gennem tunneller, diners og lukkede, labyrintiske rum. Spilleren bevæger sig hurtig gennem rummene helt i tråd med grundstemningen i action-genren. Den taktile interaktion (objekter i spilverdenen der yder friktion, modstand og dybde) eksempelvis med fjender (Walther 20: 111) begrænses til fysiske bevægelser med controlleren i samspil med vores øjne og ører. Der skabes således en kropslig involvering i gameplayet i kraft af, at spilleren skal handle i spiluniverset, og at disse handlinger og måden de udføres på, får indflydelse på, hvordan plottet udvikler sig. Der skabes således immersion med spilverdenen som projektion af spillerens jeg ind i spilfortællingen og dens karakterer, men også ved aktiveringen af sensomotoriske processer i spilleren.

Som jeg i det ovenstående undersøgte indeholder *The New Colosseus* et lineært, determineret narrativ, hvorfor spilleren kun har begrænset muligheder for at påvirke plottet. Spilleren er således nødt til at gennemspille nogle punkter for at få fortællingen fortalt (eksempelvis gennem cut-scenes) og nå frem til et slutpunkt. Som det endvidere pointeres af Sandvik, er denne model kendetegnet i rigtig mange ”actionspil i familie med spilklassikere som *Doom* og *Quake*” (Sandvik 2015: 84-85). Men alligevel er der rigtig meget spillerstyret aktivitet i *The New Colosseus*, idet man skal smadre nazister med økser, undersøge rum for skatte og ikke mindst tilegne sig ’achievements’. Den narrative struktur i *The New Colosseus* består således i at bestå nogle baner eller levels (ved at dræbe nazister og nå hen til banens slutpunkt), der alle har samme linjestruktur, for at komme videre. Der er således kun få gennemløb, hvor spilleren enten kan tabe eller vinde (enten dræber du nazisterne ellers dræber de dig), der samtidig bliver en del af spillets fascinationskraft. Der er således tale om én rigtig slutning i *The New Colosseus* uanset, hvilke plotlinje spilleren vælger at følge (Wyatt eller Fergus). Frau Engel dør ved hver

gennemspilning. Derfor ligger der også et konkurrencelement i at mestre spillet. Det kan ske i form af de forskellige sværhedsgrader (Can I play, Daddy?, Don't hurt me., Bring 'em on!, Do or die!, Call me Terror-Billy, I am death incarnate!, Mein Leben), eller ved at skyde fjender på forskellige måder, eksempelvis med forskellige våben for at udvikle gameplaymæssige fordele (perks).

Agency-problematikken i spil er blevet behandlet flere gange og eksemplificeres bedst med spillet *Stanley's Parable* (2013). Spillet benytter sig af indre fokalisering og der er ikke nogen form for action- eller kampsekvenser. Spilleren styrer protagonisten Stanley gennem et forladt kontor, mens skuespilleren Kevan Brighting leverer fortællerstemmen. Spilleren har et utal af handlemuligheder og kan selv bestemme, hvilken vej der skal tages og hvad der skal undersøges. Da fortælleren fortæller hvad spilleren skal gøre, kan spilleren dermed vælge at ignorere fortællerstemmen og vælge sin egen vej. Uanset hvilket valg spilleren tager bliver det kommenteret af fortælleren, mens handlingerne ligeledes vil resultere i forskellige slutninger:

"You do realize there's no choice or anything in here right? If I said "Stanley walked past the broom closet" at least you would've had a reason for exploring it to find out. But it didn't even occur to me, because literally, this closet, is of absolutely, no significance to the story, whatsoever. I never would've thought to mention it" (Wreden & Pugh 2013).

Vi har i dette spil at gøre med en fortællermodus, der bryder den fjerde mur. Fortælleren reflekterer over egen fortællersituation og bliver således Gud i den verden, der skabes. Dette gør således også, at der kommer et illusionsbrud på fiktionen. Spillet bliver dermed en refleksion over lineære narrative spil – et metaspil. For selvom spilleren i *Stanley's Parable* kan vælge frit og ignorere fortællerstemmen, er der alligevel kun et bestemt antal kombinationer af handlinger og ironiserer over illusionen om valgfrihed i denne form for computerspilsfortællinger. Denne form for metahenvendelse betegnes også af Anker Gemzøe og videre til Rune Bruun Madsen som en *autormeta*. Her gøres instruktøren der er personificeret som fortælleren opmærksomhed på sig selv, som voice-over, og sin evne til at administrere fortællingen. Fortælleren er således konstitueret som en person fra det diegetiske univers, men er hævet over fiktionens niveau ved at være omnipotent i forhold til spillerens handlinger og det videre plotforløb (Bruun Madsen 2015). Men disse metafiktionsformer kan, som Madsen og Gemzøe også selv pointerer, ikke udelukkende

begrænses til én form. I det ovenstående udviser eksemplet netop ikke blot autormeta, men er samtidig også en form for adressatmeta.

I ovenstående afsnit har jeg undersøgt, hvordan agency bliver implementeret som narrativ strategi i *The New Colosseus*. På trods af at give spilleren valgmuligheder mellem to plotlinjer og andre handlinger, er valgfriheden stadig begrænset af det lineære og determineret narrativ. Uanset hvilken plotlinje spilleren vælger afsluttes fortællingen på samme vis.

En rumlig rejse

I stedet for at fokusere på protagonisten/spilleren vil jeg i dette afsnit undersøge *The New Colosseus'* spilverden, der hvor spilleren/helten udfører sin rejse. Spillets geografiske manifestationer udformer et kontrafaktisk landskab, hvor Amerika er koloniseret af Nazityskland.

I tidligere afsnit så jeg på, hvordan Jenkins spilverdendeling er med til at begrænse, i større eller mindre grad, spilleren til et rum. Jenkins mener, at computerspil er et spatialt medium, og det er ved at udkæmpe fjender og udforske miljøet og i sidste ende erobre det. På den måde bliver spilleren mere 'immersed' i spilfortællingen (Jenkins 2004: 122). Det er netop i rummet, at spilleren bevæger sig og oplever historien udfolde sig. Så hvad er spilrum egentlig? I den forbindelse handler en undersøgelse af spilrummet om, hvilke betydninger og funktioner rummet har, som er med til at bestemme, hvordan spilleren navigerer, erfarer og fortolker spilrummet.

Indenfor narratologien er der et stort fokus på, hvordan spatialitet er helt afgørende for fortællingen og dens opbygning. Endvidere er der mange der mener, at tid og rum er tæt forbudne i fortællingen. Til dette skelner Bo Kampmann Walther tre rumformer, som ikke eksisterer i 'ren' form, men er mere eller mindre sammenblandet: 1) det *narrative* rum, 2) det *fænomenologiske* rum, 3) det *semiotiske* rum (Walther 2009: 108). Til disse rum hører der desuden også forskellige tidsmodaliteter, perspektiver og montageformer. Walther opstiller således denne matrix:

Primær modalitet	Tid	Perspektiv	Montage
Narrativt rum	Back-time rum	Diegetisk rum	Cinematografisk montage
Fænomenologisk rum	Real-time rum	Fokalisations-rum	Anti-montage
Semiotisk rum	Above-time rum	Navigationelt rum	Makromontage

Figur 4: Matrix over rumformer i computerspil

Det narrative rum betegner det rum, hvor: ”fortællingen skaber – eller i det mindste forstærker den – brugerens følelse af at være en nødvendig del af udforskningen af et rumligt forløb” (Ibid: 109). Narrativitet er således med til at strukturere det rumlige forløb, som spilleren interagerer og handler i. Rummet indeholder en *back-story* og spilleren udforsker dette rum med ønsket om at afsløre fortællingen, der ligger til baggrund for rummet. Imens spilleren bevæger sig gennem rummet, er spilleren således også med til at skabe sin egen fortælling (Ibid.). Det narrative rum findes tit i adventure-lignende spil, da de oftest har en baggrundshistorie, mens handlingerne og ruterne er begrænset for at komme dybere ind i spilfortællingen. I *The New Colosseus* er de mange forskellige ’samleobjekter’ (avisartikler, grammofonplader, legetøj m.m.) og nazisternes små dialoger med til at danne et narrativt rum, som forstærkes desto mere rummet undersøges. Grammofonplader er med til at underbygge det kontrafaktiske univers, mens avisartiklerne uddyber hvordan og hvorfor nazisterne har kunnet vinde krigen mod de allierede. Samleobjekternes funktion og bidrag til opbygning og udvidelse af spilfortællingen vil blive uddybet i afsnittet ”samleobjekter”.

Det fænomenologiske rum fungerer tidsmæssigt i real-time rum (eller fiktionstid, som Jesper Juul betegner det), et rum, hvor tingene sker her-og-nu. I modsætning til de forskellige montageformer, som jeg uddybede ovenfor, er det fænomenologiske rum et eksempel på en *anti-montage*. Spilleren bevæger sig i et rum, hvor der ikke er nogle synlige klip og derfor heller ikke en eksplicit editeringsmekanisme, og beskrives af Manovich som en ”kontinuitetsæstetik” (Manovich 2001: 284 i Walther 2005: 119). Som ovenstående beskrevet er spilleren fri til at bevæge sig rundt i rummet, ligesom i en meget lang filmsekvens, som er filmet i et skud uden synlige klip. Dette er også, hvad man indenfor cinematografien kalder for en *plan-sekvens* (Ibid.: 120). I det fænomenologiske rum, handler det ikke om narrativet, men derimod om hvordan spilleren reagerer og

oplever rummet på sensomotorisk vis. Spilleren er nødt til at reagere kropsligt og fysisk i denne rumtype. Det fænomenologiske rum skal overraske, yde modstand, så spilleren kan blive bedre og bedre til at beherske de udfordringer rummet manifesterer. Det er således brugerens fysiske tilstedeværelse, der er afgørende for vekselvirkningen mellem ”åbne ’udsatte’ rum og lukkede klaustrofobiske lokaliteter” (Ibid: 111). I *The New Colosseus* er spilleren således i det fænomenologiske rum i det øjeblik, at spilleren kan bevæge sig. Jeg vil derfor mene, at fænomenologiske rum i *The New Colosseus* ikke udelukkende er begrænset til at skyde nazistiske fjender i, men fungerer også i de interaktive filmsekvenser, hvor spilleren udelukkende kan bevæge kameraet (se ”Interaktive filmsekvenser”). Det vigtigste er, at spilleren er i rummet, så når spilleren bruger interfacet reageres der med det samme på skærmen. Der er således ”en nærmest symbiotisk alliance mellem kinetisk interaktion og skærmopdatering” (Walther 2009: 114).

Walthers tredje rumform er det *semiotiske* spilrum, hvor det især er interaktionen mellem tegn og fortolkning, der er det centrale aspekt i spillet. Spilleren er i denne rumform nødt til ”at forstå tegnene på interfacet (dvs. tegn man kan operere med) for derved at kunne fuldføre spillets mission” (Ibid. 112). Det er især genrer som adventure- og puzzlespil, hvor gåder skal løses. Det primære eksempel på den semiotiske rumform er *Uncharted*-serien, hvor spilleren skal løse utallige gåder for at komme videre i sin eftersøgning efter piratskatte, forhistoriske byer osv. Også i *The New Colosseus* er spilleren nødt til at fortolke tegn i rummet for at begå sig i det. Det gælder især enigma-maskinen spilleren skal anvende for at dechifrerer nazistiske koder.

Ovenstående model kritiseres selv af Walther, der skriver, at det er de færreste spil, der kan presses ned i en af disse rumtyper. Alligevel tilhører nogle spil mere et rum end et andet. I kraft af at *The New Colosseus*’ gameplay hovedsageligt har et action-præget gameplay vægter det således fænomenologi og våbenhåndtering og fjendenedslagning højere end et stort epos såsom *Myst 4: Revolution*. Derfor fungerer det fænomenologiske rum som den primære modalitet i *The New Colosseus*.

I forlængelse af Walthers ruminddeling og Jenkins spilverdensinddeling, betegner Kjetil Sandvik spil som rumlige historier, der skal udforskes og mestres. Computerspilsfortællinger er således rumlige rejser, hvor navigationen gennem rummet er en essentiel komponent i gameplayet. Dette stemmer også overens med Barry Atkins

definition på spil som fiktionsformer. Spilleren får et autoritativt ansvar for den interaktive tekst, som i stedet for at blive fortalt gennem instruktørens ord og observeret gennem instruktørens kameralinse, bliver spilleren det tekstuelle subjekt (Atkins 2003: 147).

De mange forskellige spilfortællinger har selvfølgelig også forskellige rumtyper og forskellige funktioner. I denne forbindelse er det interessant at undersøge, hvordan der er forskel på fortælling, rum, og baner i *The New Colosseus*. Spilleren får i undersøgelsen af rummet, ikke blot én historie, men adskillige historier om, hvordan spilverdenen er blevet overtaget af nazister og hvilke konsekvenser, det har haft kulturelt og politisk. Objekterne i rummet, såsom avisartiklerne og grammofoonpladerne er med til at beskrive rummet uden for fortællingen. Rummene i *The New Colosseus* er altså ikke blot scener, for at komme videre i plottet, men de er faktisk med til at generere plottet i kraft af de narrative fragmenter, spilleren kan finde i rummet. Spilfortællingen er således anderledes fra romanen og filmen, idet spilleren bliver tildelt en rolle som deltager i plottets udvikling. Den form for narrativ struktur (den indlejrede fortælling) tillader spilleren at udforske og interagere i tiden og rummet, hvilket gør, at plottet udfolder sig. Dette gør, at spilleren udfører en "særlig spatial praksis på den måde, at vi deltager i simuleringer af handling og hændelser, 'som om de var virkelige'" (Sandvik 2015: 121).

I *The New Colosseus* synes der at være en klar overgang fra de forskellige rum, nemlig fortællingens rum og 'banernes' rum. Vi har i *The New Colosseus* et lineært narrativ, det vil sige at fortællingens elementer på forhånd er skrevet og tilrettelagt. Det er ikke blot de narrative elementer, der er fastlagte, men også banernes forløb. Ligesom narrativet er banerne konstitueret på sådan en vis, at spilleren har begrænset agency i forhold til at bevæge sig i rummet. Dette understreges også af Henry Jenkins: "The organization of the plot becomes a matter of designing the geography of imaginary worlds, so that obstacles thwart and affordance facilitate the protagonist's forward movement towards resolution" (Jenkins 2004: 145-125) Opbygningen af banerne er netop udformet således, at spilleren faktisk bliver ført gennem en tunnel for at komme videre i plotudviklingen. Dermed er der kun én rigtig vej i gameplayet og narrativet og det er fremad.

Jeg har i dette afsnit beskæftiget mig med spilfortællingen ud fra et spatialt perspektiv. Det er nemlig i de forskellige rum, at spilleren får historien serveret. En historie der er tilrettelagt og fortalt i spillets rumlige forhold.

Fra gameplay til cut-scene

Jeg vil i det følgende afsnit undersøge den narrative veksling mellem film- og gamepayelementer i *Wolfenstein 2: The New Colossus*. Her vil jeg blandt andet tage afsæt i Bo Kampmann Walthers artikel om cinematografisk ludologi.

Der er forskellige typer af cut-scener i spil, og der har efterhånden med den teknologiske udvikling udviklet sig til en selvstændig kategori indenfor spilmediet:

Primarily, the cutscene is there to make a game's world more real – not just by telling a story, but also by reacting to the player, by showing him the effects of his actions upon that world and thus making both the world more real and his actions more important. The cutscene fills the role of both prequel and epilogue: showing the player what the world is like before he enters it, what needs he has to fill, what he has to work with and what he has to face, and afterwards showing what the effects of his actions upon the world were, whether good, bad or both (Walther 2003: 9, citat af Hancock).

Som det meget rammende siges af Hancock, bliver mellemspillet brugt til at placere spilleren mellem de "interaktive handlingssekvenser" og filmens passivitet. På den måde bliver mellemspillene en afbrydelse af interaktion og spillets flow til imponerende grafiske scener. Jeg vil i næste afsnit se på, hvordan skellet mellem interaktion og film efter nogle omstændigheder i *The New Colosseus* ikke bliver afbrudt, men integrerer interaktionen med filmens passivitet. Dette kan både fungere som en fordel og en ulempe. En fordel da spilleren kan blive "immersed" i narrativet og dermed være "motivationsskabende". Cut-scenes og tilbageblikkene i *The New Colosseus* er med til at give en psykologiske dybde til karaktererne samtidig med, det forklarer målene for den videre handling i spilfortællingen, både gameplay og historie. Dette kan give spilleren motivation for spillerhandlinger og engagement i fortællingen. Alligevel kan cut-scenerne også trække dampen ud af gamepayet, da det afbryder gamepayets flow (Ibid: 9). I et ludologisk perspektiv er banernes udformning altid kronologiske og lineære, mens cut-scenerne er med til at bryde kronologien med flashbacks og drømmesekvenser. Ved undersøgelsen af de filmiske virkemidler i spilfortælling, står det klart, at ludologien ikke kan forklare disse i et spilforskningsperspektiv. I stedet er det nødvendigt at hente teoretiske overvejelser ind fra filmvidenskaben, for at forklare de narratologiske og stilistiske virkemidler, der bliver anvendt i disse cut-scenes.

Wolfenstein 2: The New Colosseus starter med et tilbageblik, i form af en cut-scene,

der introducerer spilleren for, hvad der foregik i sidste spil *The New Order* og hvor det sluttede. B.J. Blazkowicz er svært medtaget og ligger på Deathshead's Compound og veksler mellem bevidsthed og tilbageblikkene til sin barndom. Cut-scenerne bliver her brugt til flere ting. For det første bliver den brugt til at være motivationsskabende for spilleren i og med spilleren skal vælge plotlinje og for det andet at få et dybere kendskab til hovedpersonen, Blazkowicz, gennem flashbacksene til barndommen. Dette er en medvirkende faktor til, at spilleren bliver *immersed* i historien og protagonisten. Desuden er det ikke med til at stoppe spillets flow, men faktisk at starte det ved at være motivationsskabende. Spilleren har gennem tilbageblikkene allerede skulle vælge at slå en af hovedpersonens kammerater ihjel og gennemgået et punkt i en traumatisk opvækst fuld af fysisk og psykisk vold.

I in-game-filmen klinger Blazkowiczs fars socialdarwinistiske ord: "The old and the weak are doomed" (MachineGames/Bethesda 2017), mens Blazkowicz besværligt kravler op i en kørestol, mens de tyske tropper nærmer sig.

Det understreges desuden af Walther, at spilmediet ikke blot har spejlet sig i filmverdenens brug af cut-scener, men den har faktisk også ændret måden de bliver brugt på. Walther opstiller syv forskellige typer af cut-scener, hvoraf jeg kun vil beskæftige mig med de typer, jeg finder væsentlige for efterfølgende analyse. Nogle cut-scener er meget markante, især de filmiske cut-scener, som bedst eksemplificeres i *Wolfenstein 2: The New Colosseus* hver gang en "bane" bliver afsluttet. Her markeres skellet mellem gameplay og narration fuldstændig klart. Spilleren er gået fra "interaktive handlingssekvenser" til filmens passivitet. Dette er også hvad Walther betegner som en *in-game-film*, hvor der er tale om en "post-rendering af brugerens bevægelser" (Walther 2003: 9). I *The New Colosseus* kræves det eksempelvis af spilleren, at han/hun hopper ud til helikopteren for komme videre i spillet. Efter "hoppet" startes in-game-filmen som et brud på interaktiviteten og giver spilleren et ophold til fordybelse af plottet. Desuden markeres det ved afslutningen af banen, at spilleren skal trykke på en knap for at komme videre i plottet, hvorefter filmsekvensen starter eksempelvis "Open bedroom door (Exit level)". Det er blandt andet også i disse cut-scenes, at mange dramaturgiske egenskaber fra filmmediet adapteres. Hver cut-scene er en vigtig del af plottet og for at vise, hvad begivenheden går ud på, benyttes der blandt andet close-ups for at vise hvilke reaktioner begivenheden medfører af konsekvenser.

Juul forklarer, at tiden i spil og fortælling er forskellige. I fortællingen skelner man mellem fortalt tid og læsetid, mens man i spillet ser et sammenfald af det Jesper Juul betegner som *spilletid* (den tid det tager at spille spillet) og *fiktionstid* (tiden i spilverdenen). Desuden pointeres det af Juul, at tiden opfører sig forskelligt fra spilgenre til spilgenre og det pointeres endvidere, at det især er indenfor actionspil springes i tid og rum "via usammenhængende levels og runder (Juul 2005: 79). Mens den klassiske fortælling er noget, der er sket, er handlingen i spilfortællingen noget der sker her og nu i kraft af spillerens agency. I *The New Colosseus* anvendes cut-scenes til at give spilleren nye instrukser, eller det kan hændes, at spillet reagerer på en spillerhandling, eksempelvis hvis spilleren har løst en opgave, hvorfor der udløses en cut-scene. I disse cut-scenes er der ingen spillerhandlinger og interaktion (agency), så spilleren kan ikke gøre andet end at se til, mens scenen afspilles.

I Jesper Juuls artikel "Tid til at spille. En undersøgelse af spils tidslighed" (2005) skelner Juul mellem fortalt tid (fiktionstid) og spilletid (fortælle tid), som ligger i forlængelse Juuls argument med, at "spil er virkelige i den forstand at hvis man vinder et spil, har man virkelig vundet spillet (Juul 2005: 79). Han skriver senere, at der er en klar skelnen mellem cut-scenes og spilletid, idet cut-scenes ses som et narrativt element, mens spilletiden er det interaktive element. Juul uddyber, at man kan se, at cut-scenes er forskellige fra spilsekvenser, idet spilsekvenserne bruger hele skærmen, mens der i cut-scenes anvendes "wide-screen". Dette markeres i *The New Colosseus* med sorte bjælker foroven og forneden i skærmen. Dette er med til at signalere film og "indikerer også fraværet af interaktivitet. Wide-screen fortæller også spilleren at det viste skal forstås vha. filmkonventioner, og ikke kun spilkonventioner (Juul 2005: 87). Denne argumentation kritiseres af Kjetil Sandvik, der mener inddelingen af tiden er indlysende rigtig:

i den forstand, at spil opstiller en fiktionskontrakt, der definerer en formaliseret, afgrænset og regelbaseret verden, indenfor hvilken en sådan logik er gældende [...] Det er derfor problematisk, at spildimensionens virkelighedskarakter sættes i opposition til spillets narrative verden eller fiktionsverden, hvor spilleren "påtager sig en rolle" [...] Pointen er, at det kun er indenfor et computerspils fiktionsverden (der ikke består af opsplittning mellem, men i en sammensmeltning af, spilelementer og narrative elementer), at disse handlinger er virkelige; de har ingen konsekvenser udenfor" (Sandvik 2015: 37).

Lad mig foreslå, at vi ser på cut-scenes som stykker af film i stedet for som ikke-spilbare sekvenser, hvilket betyder, at vi definerer cut-scenes primært med hensyn til agens eller manglende agens. Den filmiske cut-scene suspenderer spilrummet og dermed også

gameplayet. Desuden afsluttes de fleste filmsekvenser i spillet med at uddybe, hvor spilleren skal gå hen efter filmscenen ender: "Hey, captain! Would you go see Set? He wants to...give you a...physcial or something, you know, just, just... See how you're doing. Think he's in his workshop (MachineGames/Bethesda Softworks 2017).

I det ovenstående har jeg beskrevet, hvilke cut-scenes der er i *The New Colosseus* og hvad deres funktion er. Det viser sig, at cut-scenes har flere forskellige funktioner. De er med til at udvide narrativet og 'immerse' spilleren. Men det kan på den anden side også være en stopklods for det fast paced actionspil i kraft af, at det stopper interaktiviteten.

Interaktive filmsekvenser

Jeg har i ovenstående afsnit set på, hvor mange typer cut-scenes, der bliver anvendt i *The New Colosseus*. Alligevel er der en speciel type cut-scene, som jeg endnu ikke har taget fat på. Der er mange forskellige cut-scenes i *The New Colosseus*, hvor der oftest bliver benytter in-game-film for at give pause i gameplayet og uddybe plottet. I den nye form for cut-scene er spilleren ikke i et mellem spil, det vil sige mellem interaktion og film. I og med at *The New Colosseus* har et lineært narrativ, hvor spilleren således ikke kan bestemme over historiens gang må spilleren blot følge med i de cut-scenes der afspilles.

B.J. Blazkowicz og Caroline Becker er først i spillet blevet fanget af Irene Engel og hendes nazistiske kumpaner. Efter en in-game cut-scene skiftes formatet fra cut-scene til gameplay (skiftet mellem film og spil markeres blandt andet ved wide-screen-formatet) ved, at Caroline Becker bliver slået bevidstløs af Irene Engel. Herefter befinder spilleren sig i spilverdenen (fiktionstiden), og fastholdes af de nazistiske fjender. Spilleren er således fastholdt i at se denne fem minutters lange filmsekvens udspille sig. De før beskrevne cut-scenes er med til at suspendere realtiden, mens cut-scenen afspilles. Spilleren har således ingen agency i disse cut-scenes. I Walthers inddelinger af de cinematografiske montageformer klassificeres den type af cut-scene ikke. Jeg vil derfor tillade mig at udvide Walther model ved at betegne denne type af filmsekvens som en *interaktiv filmsekvens*. Til Walthers forsvar er denne type filmsekvens muligvis ikke blevet implementeret i spil på daværende tidspunkt (2003). Dette kan blandt andet skyldes, at den teknologiske udvikling på spilfronten ikke har kunnet præstere denne type på daværende tidspunkt.

I den interaktive filmsekvens er spilleren ikke mellem spil og film, det vil sige mellem

interaktion og cut-scene. Derimod er spilleren aktiv i filmsekvensen, der udspiller sig. Her har spilleren mulighed for at handle (agency) både i kraft af at bevæge kameraet (spil-avatarens hoved) og at vælge bestemte scenarier (eksempelvis kan spilleren vælge at skyde sin hund i hovedet – trods udfaldet bliver det samme). Samtidig befinder spilleren sig ikke i et mellemspil, det vil sige fra interaktion og film (cut-scene). I dette eksempel



Interaktiv filmsekvens. *Wolfenstein 2: The New Colosseus*. MachineGames/Bethesda 2017

får spilleren Carolines afhuggede hoved direkte op i ansigtet (kameraet). Spilleren bliver på den måde givet kontrol over protagonistens kameravinkel og skaber illusionen om, at spilleren faktisk ser gennem protagonistens øjne (MachineGames/Bethesda 2017).

De interaktive filmsekvenser er interessant af flere grunde. Først er det interessant at se på spillerens handlemuligheder i denne sekvens. Selvom spilleren er begrænset til kameravinklinger, efterlader det spilleren med en højere form for spillerfrihed (agency) både i form af medbestemmelse over plottet og kameravinklingerne af scenen. De grusomme handlinger, som oftest er udført af antagonisten, Irene Engen, sker ikke blot for spilavataren, B.J. Blazkowicz, men for spilleren selv i kraft af den indre fokalisering (se afsnittet ”spilleren som fortæller og protagonist”). Dermed får filmsekvenser også den funktion at ’immerse’ spilleren dybere i plottet. Næst er tidsperspektivet også værd at undersøge. De mange forskellige cut-scenes er defineret af at efterlade spilleren passiv, idet cut-scenes afbryder gameplayet og interaktionen for at uddybe fortællingen og føre

spilleren videre. I modsætning hertil foregår de interaktive filmsekvenser her-og-nu (realtid).

Denne form for cut-scene er ikke udelukkende begrænset til *The New Colosseus*, men også i mange nyere spil bliver denne interaktive filmsekvens brugt. Dette efterlader spilleren langt mere immerseret i plottet, og det er desuden med til at konstituere spillet mere som en film end et gameplay. Teknikken her bliver især anvendt i de nyeste *Uncharted*-spil og ikke mindst *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), der i den grad vægter filmmediets dramaturgiske teknikker fremfor gameplayet. *The New Colosseus* og disse spil illustrerer hvordan spilfortællinger benytter sig af fleksibiliteten mellem interaktive filmsekvenser ved at blande gameplay med mikro cut-scenes, der kortvarigt overtager spillerkontrollen. Disse mikro-cut-scenes er specielt gældende i *Uncharted*-serien.

Jeg har i ovenstående to afsnit beskæftiget mig med de forskellige former for filmsekvenser og deres funktioner. Men der er endnu en lille ting, som er værd at nævne. Når spilleren bevæger sig rundt i ubåden, kan spilleren stoppe op og høre samtale fra de mange NPC'er der er ombord. Nogle af disse giver endda "side missions" som er et narrativt supplement til den overordnede fortælling. Spilleren får eksempelvis tildelt en side mission, hvor man skal samle på legetøj for at opmuntre den Hodor-inspirerede (jf. *Game of Thrones*) karakter Max Hass. For at låse op for disse "side missions" er spilleren nødt til at snakke med NPC'erne eller vente på, at de er færdige med at snakke for at få fingrene i missionen. Disse betegnes af Walther som *konversationsscener*, der til tider betegnes som *interaction killers*, fordi de som regel efterlader spilleren til passivt at se til (eller vælge svarmuligheder, som er typisk for mange role playing games (RPG)), mens scenen og de "pre-scriptede spørgsmål og svar ruller over skærmen (Walther 2003: 9). Ud fra Walthers definition er konversationsscenerne et interaktivt element, hvor spilleren kan vælge bestemte svarmuligheder. Alligevel er der sket en forskubbelse i forhold til denne definition. I *The New Colosseus* får spilleren ikke agency til at vælge svarmuligheder, men får først denne 'side mission', hvis der fokuseres på NPC'eren, mens dennes monolog færdiggøres.

Jeg har i dette afsnit undersøgt, hvordan den interaktive filmsekvens anvendes i *The New Colosseus*. Det er en filmsekvens, der både kombinerer interaktion og ikke mindst en filmisk narration. Mens scenen udfoldes, er spilleren således kameramand, der kan bevæge kameraet, hvorhen han eller hun vil. Dette efterlader spilleren mere immerseret i

historien, ikke mindst på grund af fokaliseringen, men også at scenen omhandler spilleren selv. Det er ikke Blazkowicz, der får presset et afhugget hovedet op på skærmen, det er dig.

Immersion

I kraft af at film- og spilmediet er væsensforskellige – computerspillet skal ikke blot læses eller ses, men spilles og dermed fordrer spillerens fysiske handlinger og interaktion. Det betyder imidlertid ikke en misforstået skelnen mellem computerspilsoplevelsen som aktiv karakter, mens fx filmoplevelsen er af passiv karakter. Dette uddybes af Sandvik, der mener at:

”Filmtilskueren er lige så aktivt modtagende og fortolkende som computerspilleren, og på det kognitive niveau er vores hjerne lige så aktivt (handlende), når vi ser film, som når vi spiller computerspil [...] når vi engagerer os i handlingsstrukturer, så aktiveres der altså senmotoriske reaktioner i hjernen, som svarer til dem, vi ser udført på lærredet eller skærmen” (Sandvik 2015: 290-291).

Når vi som spillere eller seer engagerer os i fiktionsuniverset, beskriver begrebet *immersion* den måde vi forholder os til den medierede fiktion (roman, film, computerspil osv.) på. Begrebet betegner dét at være omsluttet, opslugt og dybt indlevet i et fiktionsunivers. Det understreges endvidere af Sandvik at begrebet *immersion* skal anvendes med forsigtighed. Dette skyldes, at begrebet er ret bredt, og at der er forskel på at være opslugt, omsluttet og indlevet. Alligevel er computerspil måske den medieplatform, hvor alle tre modi er tilstede, idet vi indlever os i og opsluges af handlingen, og vi i forbindelse med vores handlinger gennem spilkarakteren har en oplevelse af at være omsluttet af og dermed tilstede i handlingsuniverset (Ibid.). Af disse grunde er det spændende at sætte immersion-begrebet i forbindelse med den øvrige filmteori. For at skabe immersion i spilverden kræves det således, at vi har nogle karakterer, vi kan spejle os i eller føle med, og derfor have medfølelse med en karakter, der mister sin mand eller sit barn. Desuden skabes der også denne form for empati i *The New Colosseus* i kraft af den indre fokalisering, hvor spilleren bliver fortæller, publikum og protagonist (jf. ”Spilleren som fortæller og protagonist”).

Derudover opstilles der forskellige former for engagement. Forudsætningerne for at man som publikum skal engagere sig i karakteren, er at karakteren skal leve op til et *person schemata*, altså vores forestilling om en afrundet person med menneskelige egenskaber og dybde. For det første kan vi føle empati med karakteren, dvs. en

umiddelbar og forudsætningsløs simulering af karakterens følelser. Det sker eksempelvis, når vi ser en karakter vi ikke kender, der bliver tortureret eller når karakteren udtrykker sorg, angst eller glæde (Haastrup 2009: 241). Spilleren kan således i *The New Colosseus* gennem de mange forskellige flashbacks føle empati med protagonistens traumatiserede barndom. For det andet kan publikum finde sympati for karakteren ved at interessere sig for dennes motivationer, mål, drømme, moralbegreber, som Smith endvidere betegner som *alignment* (Ibid.: 241-242). Den indledende præsentation af en karakter vil for det meste fremhæve en central konflikt, modstand eller svaghed som karakteren skal udrede, fjerne eller forbedre. På denne måde introduceres seeren for et problem, der skal løses, og der skabes på den måde et narrativt drive samt identifikation med en sympatisk karakter. *The New Colosseus* er karakterbåren, og derfor er det netop karakterens udvikling og målrettethed, der styrer og skaber fortællingens fremdrift. Dette er ydermere med til at 'immense' spilleren i plot og ikke mindst i protagonisten lange og seje kamp mod et frit USA.

Jeg har i det følgende afsnit set på, hvordan 'immersion' begrebet er defineret og på hvilken måde det kan blive brugt i en spilanalyse. Jeg vil i resten af opgave anvende dette begreb til at forklare flere punkter for, hvordan *The New Colosseus* 'immenser' spilleren.

The New Colosseus – en rich text

Der er i spilverdenen et enormt stort fokus på intertekstuelle referencer ("easter eggs") i spilverdenen. Det drejer sig, for det meste, om popkulturelle referencer om stort set alt mellem himmel og jord. Disse easter eggs annonceres ikke af spilproducenten, men det bliver i stedet spillernes egen opgave at opdage dem, kommenterer på dem og samle dem på onlinefora såsom YouTube, Reddit og mange andre⁵. Dette skaber en "rich text" i form af allusioner, korrespondancer og referencer:

"It can be said that the most popular cultural artifacts are reliant on intertextual features for the generation of meaning and recognition. These are in part an outcome of genre production, but within certain genres [...] in other words, a text richly populated with various allusions, correspondences, and references. A fan's

⁵ Jeg vil ikke komme videre ind på forholdet mellem "kollektiv intelligens", deltager- og fankultur.

Selvom *Wolfenstein 2: The New Colosseus* er et single player-spil uden online forbindelse, er der stadig en stor fanskare, der undersøger og udgiver videoer på andre medierede platforme.

enthusiasm for a given text or franchise is marked by a broad knowledge of a text's generic resonances and narrative intricacies. Kaveney claims that such texts can be regarded as a "geek aesthetic" (Krzywinska 2008:123-124).

De mange popkulturelle referencer er med til at skabe et spilfællesskab, hvor man deler en fælles referenceramme, noget som Henry Jenkins betegner som en konvergens kultur: "By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want" (Jenkins 2006: 2). Selvom Krzywinskas fokus er på MMO-spil som *World of Warcraft* er der stadig en pointe i at flere og flere spil, multiplayer såvel som single player-spil, at de anvender enormt mange intertekstuelle referencer.

I følgende afsnit vil jeg beskæftige mig med *The New Colosseus*' intertekstualitet, allusioner og *Wolfensteins* generelle 'worldness'. Idet mange spilfortællinger anvender disse popkulturelle referencer er det interessant at se på dette ud fra en metafiktionel vinkel. Jeg har i ovenstående afsnit kort været inde på, hvordan spilfortællinger anvender mange popkulturelle referencer og i det hele taget "leger" med sine egne genrekonventioner, hvorfor det er interessant at se på spilfortællinger ud fra en metafiktionel vinkel. Jeg vil i det følgende anvende Anker Gemzøes metafiktionsbegreber til at uddybe de mange forskellige metafiktionsformer, der findes i *The New Colosseus*. Gemzøes begreber er i Rune Bruun Madsen artikel "Når fiktionen peger fingre – metafiktion i film og tv-serier" (2015) blevet tilpasset det audiovisuelle medie og jeg vil derfor tage udgangspunkt i denne, da spilmediet er tættere beslægtet med filmmediet end litteraturen. I afsnittet "Wolfenstein i et historisk perspektiv" undersøgte jeg, hvordan B.J. Blazkiewicz karakter har ændret udseende og karakteristik gennem årene. Protagonisten blev for første gang introduceret i *Wolfenstein 3D* (1992) og har siden da fået en makeover med MachineGames og Bethesdas opkøb af serien. I *Wolfenstein* (2009) taler B.J. Blazkiewicz, men ikke med samme dialekt som i *The New Order* og *The New Colosseus*. I de sidstnævnte spil har protagonisten nemlig fået en sydstatsaccent og i form af hans narrative drive alluderer protagonisten B.J. Blazkiewicz til Aldo Raine fra *Inglourious Basterds*, der ligesom ham har et brændende ønske om at lemlæste og dræbe nazister i stakkevis:

“We’re gonna be doing one thing and one thing only. Killing Nazis [...] But I sure as hell didn’t come down from the goddamn Smoky Mountains [...] to teach the Nazis lessons in humanity. Nazi ain’t got no humanity. They’re the foot soldiers of a Jew-hatin’, mass-murderin’ maniac, and they need to be destroyed [...] We will be cruel to the Germans, and through our cruelty, they will know who we are. And they will find the evidence of our cruelty in the disemboweled, dismembered and disfigured bodies of their brothers we leave behind us [...] and the German will be sickened by us, and the German will talk about us and the German will fear us.” (Tarantino 2009: 22:00-23:40).

Blazkowicz har nogle af de samme karakteristika som Aldo Raine. De er begge fra sydstatene og har derfor også den samme dialekt. Desuden deler karaktererne ét bestemt mål: At dræbe nazister, helst på de mest brutale måder. Mens målet for begge karakterer er at udrydde nazister på de mest opfindsomme måder, er Aldo Raine langt mere karikeret end Blazkowicz karakter. I *The New Colosseus* er det især metafiktionsformen *intermeta*, der er gennemgående i spilfortællingen. Intermeta er en betegnelse for intertekstuelle referencer, der kan gestalte sig som mange ting. Det er så at sige en direkte intertekstuel henvisning, men de intertekstuelle referencerne kan også være mere skjulte i *The New Colosseus*. Dette gælder blandt andet i form af de mange henvisninger til Quentin Tarantinos film *Inglourious Basterds* (2009). Som jeg pointerer i afsnittet ”Killin’ Nazis - B.J. Blazkowicz” deler mange protagonistens karaktertræk med Aldo Raine fra *Inglourious Basterds*. Intermeta er netop også at finde i en milkshake-scene fra *The New Colosseus*. Blazkowicz bliver afhørt fra en nazistisk soldat, der i udseende ligner en nazistisk karakter fra *Inglourious Basterds*, nemlig Major Deiter Hellstrom. Der henvises således til en fiktiv karakter. Desuden minder den spændte atmosfære i milkshake-scenen fra *The New Colosseus* om scenen fra *Inglourious Basterds*, hvor en af protagonisterne, Shoshana, bliver afhørt af antagonistens Hans Landa på en restaurant (Tarantino 2009).

På ubåden er der mange forskellige rum og karakterer, spilleren kan undersøge og snakke med. I et af disse rum står der en arkademaskine, som spilleren kan spille på. Men det er ikke et hvilket som helst spil. Spilleren får nemlig mulighed for at spille et tidligere *Wolfenstein*-spil, nemlig *Wolfenstein 3D*. Det er alligevel ikke helt som det gamle spil, for spillet her er nemlig blevet modificeret til MachineGames kontrafaktiske univers. *Wolfenstein 3D* er blevet døbt *Wolfenstone 3D*, og mens man i *Wolfenstein 3D* skulle nedskyde nazistiske fjender er det de allierede styrker, der er antagonistene i *Wolfenstone*. I spillet hænger der på væggene ikke portrætter af Hitler, men portrætter af

B.J. Blazkowicz, der fremstilles som den primære antagonist i spillet. Arkademaskinen bliver således et eksempel på intermeta i kraft af, at det er en intertekstuel henvisning til det gamle *Wolfenstein 3D*. At skabe et kontrafaktisk univers og have kontrafaktisk litteratur i fiktionsuniverset er ikke et nyt påfund. Spillet med det kontrafaktiske univers er ligeledes gennemtrængende i Philip K. Dicks kontrafaktiske roman *The Man in the High Castle* (1963), hvor nazisterne ligeledes vandt 2. Verdenskrig. I denne roman udgives der en kontrafaktisk roman, *The Grasshopper Lies Heavy*, der skriver om en verden, hvor de allierede styrker vandt 2. verdenskrig. Det skal desuden nævnes, at der i samme rum er endnu en arkademaskine, hvor Barack Obamas valgslogan "Yes We Can!" er titlen på arkademaskinen. Desværre for spilleren er den "out of order" og bliver således en ironisk kommentar til, at Obamas politiske agenda er sat ude af spil i det kontrafaktiske univers. Desuden er der henvisninger til MachineGames designere i form af de mange "star cards" som spilleren kan opsamle på sin rejse gennem spiluniverset. Her er der et billede af hver designer og dennes funktion i at designe spilverdenen.

Som det er gjort klart af forrige passage, figurerer der således rigtig mange ting indenfor spilverdenen selv, men der er også en del referencer uden for *The New Colosseus*. En metafiktionsform der defineres af Madsen som *parameta*. Denne form betegner "hvordan forhold ved siden af men alligevel i tilknytning til virkeligheden [...]" Parameta indebærer, at konteksten får en øget betydning, fordi værket tilpasses andre mediers logikker, fx cirkulationsværdi og nyhedskriterier" (Madsen 2015). I *The New Colosseus* kan vi se denne parameta i form af en gennemtænkt og noget alternativ markedsføringsstrategi fra Bethesda Softworks. I en twitter-meddelelse fra *Wolfenstein II: The New Colosseus* lancerer Bethesda Softworks reklamen: "Make America Nazi-Free Again. Not My America". En kendt reference og parodi på Donald Trumps valgkampsslogan "Make America Great Again". Det beskriver endvidere af at denne kampagne har vakt kontroverser, idet spilfirmaet indirekte hævder, at Trumps tilhængere er nazister (Wootson Jr. 2017). I spillet er det første skridt til at befri verden er at befri Amerika. Så reklamesloganet "Make America Nazi Free Again" er, hvad spillet og hele franchisen har handlet om, og som det uddybes af Peter Hines: "Our campaign leans into that sentiment, and it unfortunately happens to highlight current events in the real world" (Ibid.).

Desuden findes der i *The New Colosseus* også intertekstuelle referencer til andre

karakterer fra andre spil. Sådant en reference kan spilleren finde på Evas Hammer. Holyer Cartwright er en karakter, spilleren kan møde her og Cartwright både lyder og ligner Clyde Blackburn fra *Battlefield 1* – begge karakterer har endda samme stemmeskuespiller Jeff Berg. På skydebanens pointtavle i ubåden Eva's Hammer står der 'Shoshanna: 1. Dette er en reference til en af protagonisterne fra *Inglourious Basterds* (2009). Gennem filmen skyder Shosanna Dreyfus en person, Fredrick Zoller. Det er ikke blot allusioner til *Inglourious Basterds* i *The New Colosseus*, der er samtidig også en anden film *The Iron Sky*, som spillet alluderer kraftigt til både i forhold til plotbegivenheder, æstetik og humor. I *The Iron Sky* gemmer nazisterne sig på Venus for at indlede et angreb på resten af verden med deres rumskibe. Nazisterne har i *The New Colosseus* ligeledes en rumstation på Venus med højteknologiske robotter og rumskibe. *The Iron Skys* stil rummer ligeledes en ikonografi der tilnærmelsesvis kunne betegnes som dieselpunk. Tonen er mørk og 'gritty', mens de højteknologiske våben og maskinerier er dieseldrevne.

I nærværende afsnit har jeg undersøgt de mange forskellige metafiktionsformer, der er i *The New Colosseus*. Det har vist sig, at der er særdeles omfattende intertekstuelle henvisninger til dette og hint. Som det endvidere pointeres af Bruun Madsen, er denne form for intertekstuelle referencer en "leg med et vågent og indforstået publikum, der fanger referencen på baggrund af en bred, mediekulturel viden" (Madsen 2015). Dette stemmer godt overens med Krzywinkas begreb om "rich text". Mange af de intertekstuelle referencer vil muligvis gå over hovedet på en del af publikummet, fordi referencerammen ikke er bred nok til at forstå den intertekstuelle henvisning.

Espen Aarseth skriver i artiklen "Genre Trouble" (2004), at spil er omsluttende om sig selv, og indeholder ikke nogen former for intertekstualiteter:

Likewise, the dimensions of Lara Croft's body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently [...] When I play, I don't even see her body, but see through it and past it [...] games are not intertextual either; games are self-contained [...] Unlike in music, where a national anthem played on electric guitar takes on a whole new meaning, the value system of a game is strictly internal, determined, unambivalently by the rules" (Aarseth 2004: 48).

Som jeg i ovenstående afsnit har set på, er det bestemt ikke tilfældet, at spil er "self-contained". Derimod har det vist sig, at der i analysegenstanden indeholder adskillige former for intertekstualiteter. I afsnittet "Samleobjekter – LP'er og avisartikler" er der glimrende eksempler på, hvordan popkulturelle referencer bliver en afgørende del af

spiluniverset. Med de mange kontrafaktiske musikbands, hvor der parodieres over popkulturelle sange fra 1950'erne og 1960'erne er netop med til at vise, hvordan musikken i spilfortællingen: "takes on a whole new meaning". Spilleren skal så at sige vide noget om popkulturen for at forstå de mange referencer i *The New Colosseus*' spilunivers.

Afrunding

Jeg har i ovenstående afsnit set på forskellige interaktive og narrative elementer og deres indbyrdes samspil i den kontrafaktiske historiefortælling om et nazi-besat Amerika. Jeg har i flere af afsnittene undersøgt, hvordan ludologiske og narratologiske elementer i større og større grad bliver konvergeret fra hinandens medier. Det synes at indikere, at spilmediet anvender adskillige dramaturgiske greb fra filmmediet for at opbygge en fortælling på spilmediet. Samtidig har interaktionen en afgørende betydning for, hvordan spillets fortælling bliver fortalt på, selvom plottet på forhånd er determineret.

Alligevel er der en vigtig del af spillet, jeg endnu ikke har undersøgt; et forhold, der ikke er brugt megen tid på i spilforskningen. Det drejer sig om de stilistiske forhold i spilfortællinger, der har en afgørende betydning for spillets narration. Derfor vil jeg i de følgende afsnit beskæftige mig med netop dette forhold og undersøge udvalgte stilistiske elementer i *Wolfenstein II: The New Colosseus*.

Stil og stemning i *The New Colosseus*

Stil og narration er uløseligt forbundne i film, og det gælder selvfølgelig også for stil og narration i spilmediet. I kraft af at spilmediet er et audiovisuelt medie er det derfor et vigtigt element at have for øje i spilforskningen – noget som er blevet afvist af ludologiske teoretikere: "Men de har samtidig smidt barnet ud med badevandet, når de har kaldt de audiovisuelle elementer for uvæsentlige eller underordnet gameplay. Narrativt er spil nok det simpleste medie, men det udelukker ikke kompleksiteten på andre områder" (Barkentin 2005: 171). Spilleren bevæger sig gennem miljøer og rum, der indeholder stilistiske udtryk, hvorfor det er nødvendigt at understrege, at stil, narration og gameplay alle er sammenflettede størrelser, der ikke kan splittes ad, men som indbyrdes skaber universet i *The New Colosseus*.

Filmiske elementer som tredimensionalitet, lys- og skyggeforhold, er ikke længere noget, der udelukkende eksisterer i filmmediet, men er i kraft af den teknologiske

udvikling blevet implementeret i spildesigns. Selv i spil, hvor der ikke er nogen dialog, er der stadig lydeffekter og underlægningsmusik, der skal støtte de kvaliteter, der skaber immersion i spilfortællingen. Dette er især sandt for ældre titler, såsom *Space Invaders* og som nyere indie-titler såsom *LIMBO* (2010). I *LIMBO* eksperimenteres der desuden også med lyssætningen, der er kraftigt inspireret ekspressionistiske filmstil. Jeg vil med baggrund i Peter Barkentins artikel ”Stil i computerspil. Mise-en-scène i analysen af computerspil” (2005) undersøge, *The New Colosseus*’ stilistiske elementer.

Film noir

Film noir er en betegnelse for en gruppe af film, der indeholder samme stilistiske træk. På den måde bliver noir defineret af stilistiske elementer, som er med til at skabe en stemning, følelse og atmosfære af håbløshed, fortvivlelse og nihilisme. Der er mange forskellige stilistiske elementer, som er med til at skabe denne atmosfære, og jeg vil i det følgende undersøge nogle af disse karakteristika i forhold til *The New Colosseus*.

Først er det vigtigt at fastslå, at Paul Schrader i artiklen ”Notes on Film Noir” definerer film noir som en stilart og ikke en genre. Han forklarer:

”Film noir is not a genre, as Raymond Durgnat has helpfully pointed out [...] It is not defined, as the western and gangster genres, by conventions of setting and conflict but rather by the more subtle qualities of tone and mood [...] film noir refers to those Hollywood films of the forties and early fifties that portrayed the world of dark, slick city streets, crime and corruption [...] *film noir* is more interested in style than theme” (Schrader 1972: 8 og 13).

Selvom *The New Colosseus* rummer mange stilelementer fra noir, minder stilen tilnærmelsesvist mere om neo-noir end film noir. Det skyldes blandt andet farvevalget og at spillet ikke er filmet i en sort-hvid tone. Det er således mest af alt de tematiske og narrative elementer der er anvendt i *The New Colosseus*.

Kendetegnene ved film noir er, at den er antitraditionel i forhold til den klassiske Hollywood-fortælling. Disse film noirs portrætterer et billede af den amerikanske underverden. Film noirs centrale beskæftigelser er således ”claustrophobia, paranoia, despair and nihilism. Its alienated protagonists, trapped in dark cities, expose the underside of American life [...] where voice-overs, flashback and dream sequences are common” (Spicer 2002: 64). Disse noir-træk er gældende i *The New Colosseus*, der både indeholder voice over (i form af de indre monologer), flashbacks og drømmesekvenser. Stemningen i film noir er således oftest, at den accentuerer specificerede følelser ”såsom

vrede, glæde (den være sig nok så kortvarig) og fortvivlelse, men den giver især vægt til den type af mindre specificerede emotioner, som vi i almindelighed betegner som stemninger” (Langkjær 1999: 31). Jeg vil i følgende afsnit undersøge, hvordan noir-stilen synes at gennemtrænge *Wolfenstein II: The New Colosseus*’ spilunivers.

Kontrafaktisk noir-miljø

I dette afsnit vil jeg se nærmere på, hvordan stilistiske elementer fra film noir, bliver implementeret i spilfortællingen. I det følgende vil jeg således beskæftige mig med den karakteristiske lyssætning. Det er først i nyere spil, at lyssætningen er blevet anvendt som æstetisk supplement til computerspilsfortællingerne. Historisk set er lyssætningen forbundet med tekniske problemer, ”idet det kræver stor processorkraft at simulere kompleks lyssætning” (Barkentin 2005: 173). Det skal understreges, at mens filmen har basis i virkeligheden er computerspil en simulation af virkeligheden. Derfor findes der heller ikke kunstig eller ægte lyssætning i spil, men *simulationer* af lys (Ibid.). Nu hvor teknikken er blevet udviklet, er der blevet eksperimenteret med lyssætningen i spil, og man er faktisk begyndt at adaptere stiludtryk fra film. Vi skal i følgende afsnit se, hvordan *The New Colosseus* indeholder noir-elementer.

Blazkowicz bevæger sig ikke rundt tilfældige steder i den kontrafaktiske spilverden. Det er i urbane miljøer, såsom ”Neu York”, hvor han skal kravle rundt i labyrintiske, tunnelagtige områder. Denne kvalitet er især gennemgående for spilverdenen, hvor spilleren kravler rundt i mørke områder for at finde vej. *The New Colosseus* rummer i sine kontrafaktiske miljøskildringer referencer til film noir-stilen idet de er stemningsskabende for de dystopiske fremstillinger af det urbane miljø. Et af de mest dominerende kendetegn ved film noir-stilen er netop som begrebet antyder lyssætningen. Her er der færre lyskilder eller voldsomme sidelys, der skaber større ekspressive kontraster i billedet også kaldet chiaroscuro: ”Noir lighting is characteristically low-key where the use of fill lights is deliberately restricted, creating stark contrasts between the narrow areas that are harshly illuminated by the unsoftened key light, and surrounding

areas obscured in deep black shadows” (Spicer 2002: 47). Som Spicer forklarer, er lyssætningen i rummet med til at skabe en dyster atmosfære blandt andet ved at skjule store områder i mørke. Dette er også tilfældet i spilverdenen, hvor spilleren bevæger sig gennem mørke, ødelagt rum, hvor flere af banerne er henlagt i mørke, kun med få lyskilder. Samtidig er der også i spilfortællingens mange cut-scenes også anvendt denne form for lyssætning inden for: ”Interior sets in film noir are always dark, with ’foreboding shadow patterns lacing the walls” (Ibid.). Vi kan samtidig se disse lange slagskygger



Lyssætning. Wolfenstein 2: The New Colosseus. MachineGames/Bethesda Softworks 2017.

kastet op ad mure og vægge, mens spilleren bevæger sig rundt i den kontrafaktiske spilverden eller i flere af spillets cut-scenes. Men lyssætningen er ikke blot karakteriseret i rummene, men anvendes også for at skjule bestemte dele af karakterernes ansigter. I ovenstående billede er protagonistens fars ansigt delvist skjult i mørket for at give fornemmelse af, at karakteren her skal opfattes som en antagonist. Lyssætningen bliver i spilfortællingen således anvendt for at skabe en dyster, indelukket stemning, hvor banernes udformning oftest er tunnelagtige og labyrintiske. Dette er med til at skabe en klaustrofobisk stemning i spilfortællingen.

En noir-inspireret protagonist

Der er bestemte fællestræk for noir-protagonister, men varierer alt efter hvilken fase, den gældende film noir er i. Schrader forklarer, at der er tre faser af film noir – hver periode resulterer i, at protagonisten bevæger sig længere mod psykopatiske træk og bliver rettere

en antihelt end en helt. *Taxi Driver* (1976) er et glimrende eksempel på denne fase, hvor protagonisten krakelerer mere og mere (Schrader 1972: 12). Alligevel er der fællestræk for dem alle. Protagisten er nedslidt af verdens grueligheder. De er mænd med en skyggefuld baggrund og bliver modvilligt helte, der er filtret ind i deres egne problemer. De påtager sig helterollen, fordi der ikke er andre til at tage den. I *The New Colosseus* kan vi se denne usikkerhed mod at være helten i fortællingen, da Caroline Becker dør og efterlader helterollen til Blazkowicz. Efter Carolines død, mens spilleren bevæger sig rundt i ubåden, kan man desuden også høre bekymringen om, hvem der nu skal lede modstandsgruppen fra dialogen mellem to NPC'er (Non Player Character): "I can't believe Caroline is dead. Who will lead us now? I think maybe Wyatt will. Interim leadership, you mean? Until we find some more suitable person". Denne bekymring slås desuden også fast med de mange indre monologer:

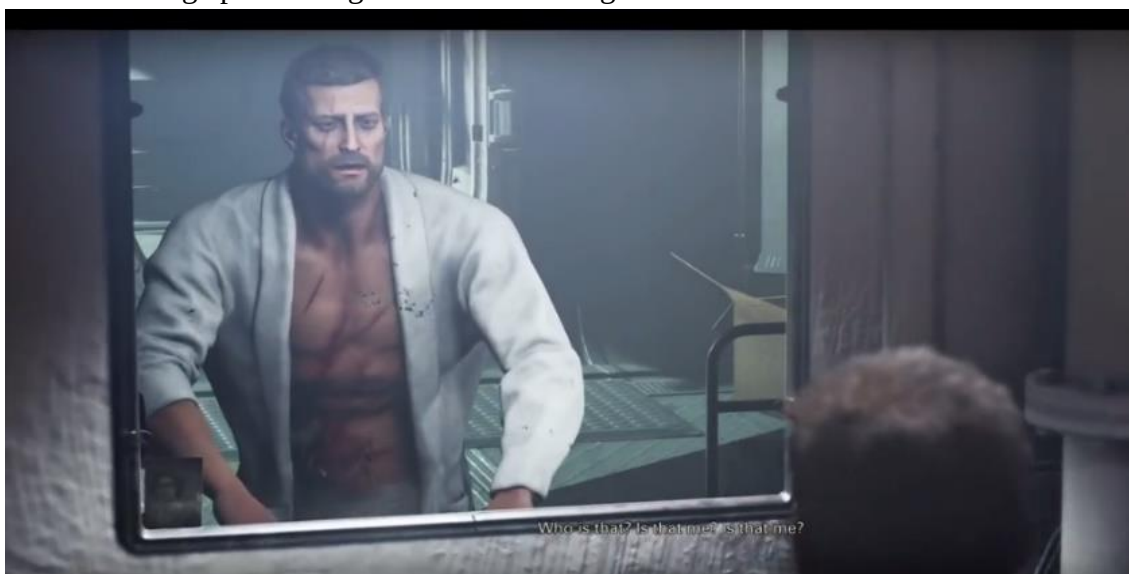
"Your suit. The damp heat. The maddening itch. How did you endure it so gracefully. It's fitted so tight I struggle to breathe. Yet inside, Caroline, you've left a vacuum too great to fill [...] But your suit, and The Cause, is all that keeps me upright. And Anya. Her voice. Her glory. It buckles me [...] And if you still copy, this is the conclusion I've reached. Whatever happens... she can't know she'll be rearing our babies alone. It's my burden to bear until it's hers. So here's what I will do. Keep away from her. Let nothing show, Caroline. This dying is making me a liar [...] Caroline... thank you. Take back you wings. I don't need them anymore" (MachineGames/ Bethesda Softworks 2017)⁶.

For første gang i *Wolfensteins* historie er der indført indre monologer. I *The New Order* blev dette greb ikke anvendt. De indre monologer er endnu et redskab til at udvide karaktertegningen af protagonisten, Blazkowicz, idet vi kommer helt ind på hans følelsesliv og ikke mindst hans fortolkning af den omkringliggende verden. Disse indre monologer er således en eksternalisering af Blazkowiczs tanker, så vi som spillere og publikum kan opleve det, som ellers ville have været skjult for os. Denne form for indre monolog kan eksempelvis også findes i de to film noir-inspirerede spil *Heavy Rain* (2010) og *Max Payne* (2001). Desuden er de indre monologer karakteriseret ved en metafor-righed: "warm quilt of daydreams...Stolen... by the cold winds of reality" (MachineGames/Bethesda Softworks 2017). Metaforerne er med til at sætte en stemning, der er gennemvædet af håbløshed og fortvivlelse. Det er så at sige en af kendetegnene ved film noir-atmosfæren. Mens spilleren undersøger de forskellige baner og skyder sig

⁶ Citatet her er ikke blot én indre monolog, men et udsnit af adskillige indre monologer fra spilfortællingen.

vej gennem nazistiske kombattanter bliver vi ført ind i protagonistens mørke og angstpræget indre. Det sker i kraft af de mange indre monologer, hvor protagonisten reflekterer over sin egen dødelighed, håbløsheden og andre eksistentielle refleksioner. De indre monologer kan ses som en ækvivalent til film noirs voice-overs og tjener dermed to funktioner. Både som uddybelse af protagonistens indre verden, og samtidig som en funktion, der binder tiden sammen: "Weeks pass. Or more... Feel myself slipping away. Got me praying for the end" (MachineGames/Bethesda Softworks 2017). Men i disse indre monologer findes der endnu et karakteristisk noir-træk. Ud fra flere af de indre monologer, der især metaforer omkring død og forfald, der er omdrejningspunktet. Det er således med til skabe en forfaldstematik, som er yderst karakteristisk for film noir.

Endnu et karakteristikum ved film noir er spejlmotivet. Andrew Spicer forklarer film noirs brug af spejle med, at: "Mirror images and various kinds of reflections are prevalent, suggesting deceptiveness, doubling, neurotic narcissism and disordered fantasy" (Spicer 2002: 47). Der er således i film noir-stilen anvendt mange former for spejlinger og i følgende eksempel anvendes også dette spejlmotiv for at vise protagonistens følelsesmæssig splittelse og identitetsforvirring: "Who is that? Is that me? The old and



Spejlmotiv. *The New Colosseus*. MachineGames/Bethesda Softworks 2017

the weak are doomed" (MachineGames/Bethesda Softworks 2017). Noir-helten er desuden præget af en eksistentiel fremmedgørelse både i forhold til sig selv og sine omgivelser. Han ved ikke, hvor han passer ind i denne dystopiske verden.

Denne karakteristik synes yderst passende med protagonisten i *The New Colosseus*. Samtidig er det ovenstående citat taget for at eksemplificer endnu et karakteristikum fra

noir-stilen. Det har været pointeret gennem opgaven, at der er mange flashbacks tilbage til protagonistens barndom. Allerede i spilfortællingens anslag svæver protagonisten mellem liv og død og står således i en *tærskelsituation*, hvor den kronologiske tid ophæves og protagonisten bliver kastet tilbage i flashbacks til barndommen. Dette er, hvad Mikhail Bakhtin betegner som en *tærsklens kronotop*: ”som betegnelsen viser, udspiller tærskeldialogen sig bogstavelig talt på dørtærsklen, altså et snævert sted på grænsen



Drømmesekvens. *Wolfenstein II: The New Colosseus*. MachineGames/Bethesda Softworks

mellem ude og inde. Derfra kan man udvide det til at være en hvilken som helst passage, hvor to modsatrettede verdener mødes” (Schmidt 2003: 87). På den måde betegner tærskelkronotopen således de situationer, der er forbundet med vendepunkter og kriser. Blazkowicz står således på tærsklen mellem livet og døden.

I den forbindelse er et noir-træk, samtidig med at den bryder med kronologien, at filmene ofte tematiserer protagonistens barndom. Dette er ligeledes tilfældet med *The New Colosseus*. Her er der tale om en *barndomskronotop*, der vedvarende bryder ind i spilfortællingens nutid, hvor den nazistiske kolonisering af USA foregår. I en spilsekvens, kan vi se, hvordan denne barndomskronotop er særdeles fremherskende. Protagonisten er ankommet til sit barndomshjem og mens spilleren går rundt i banen til bestemte knudepunkter, hvor hvert knudepunkt markerer en cut-scene indeholdende et flashback. Dermed afbrydes gameplayet og derfor også spilfortællingens kronologi ved at sende spilleren tilbage i flashbacks til protagonistens barndom. Dette hensætter spilleren i flashbacks, hvor svigt, fysisk og psykisk vold traumatiserer spilfortællingens protagonist. Således sætter barndommen sit afgørende spor i spilfortællingen ved at stedfæste

barndomstraumer gennem flashbacks.

Det er ikke blot flashbackene der bryder med fortællingens kronologi, også drømmesekvenser implementeres. I det følgende eksempel er Blazkowicz indespærret af Frau Engel og hendes nazistiske kumpaner. Han skal dømmes og i en spilsekvens, får spilleren mulighed for at bryde fri fra lænkerne, mens spilleren skal kæmpes sig ud af adskillige fjender for at flygte. Efter endt spilsekvens finder spilleren dog ud af, at denne sekvens ikke har været andet end en drøm. Som opposition til Hollywoods traditionelle mise-en-scène og kameravinkler anvender noir-stilen “‘bizarre, off-angle compositions of figures placed irregularly in the frame’, creating an unstable world” (Spicer 2002: 47). Disse kælgede kameravinkler er blandt andet med til at illustrere protagonistens uligevægt. Eksempelvis kan vi se denne kameraføring implementeret i en scene, hvor protagonisten lige netop har reddet Grace Walkers modstandsgruppe. Dette er et afgørende tidspunkt for vores protagonist, der indtil dette tidspunkt har været præget af håbløshed, splittelse og gennemsyret nihilisme, nu genfinder en smule af den tabte idealistiske kampånd. Dette resulterer i en uligevægtig kameraføring, der svinger ligeså meget som Blazkowicz's egen eksistentielle refleksion mellem håbløshed og kampånd.

Som allerede beskrevet er Blazkowicz fuldstændigt knækket fysisk og psykisk. Protagonistens håbløshed og fortvivelse sætter sig i gameplayet på den måde, at Blazkowicz i første spilfrekvens er nødt til at køre rundt i en kørestol, mens livet konstant er på 50 %. Dette er med til at sænke den fast paced action-stemning, der ellers har været gennem alle *Wolfenstein*-spil, for at understrege protagonistens mentale og fysiske helbred i gameplayet. Dette er desuden med til at 'immerse' spilleren i det gameplayet og fortællingen sammenkædes. På samme tid er denne spilfrekvens både humoristisk, alvorlig og tragisk på samme tid. Nok er spilleren og dermed også Blazkowicz "broken, beaten and scared", men den gameplasmæssige opsætning med at køre rundt i en kørestol og skyde nazister, der er så langt fra traditionelle first-person-shooters, at det er morsomt, og fremtvinger således en optimistisk tone trods det dystre scenarie. Nok er "the old and the weak doomed", men der er alligevel en snert af kampgejst tilbage i den 25-år gamle protagonist.

Jeg har i ovenstående to afsnit analyseret hvilke stilelementer, der er i *The New Colosseus*. Det har vist sig, at der er en kraftig inspiration fra film noir stilen, som ses i lyssætningen og mest af alt i protagonisten. Her anvendes der flashbacks og indre monologer som

narrativ strategi. Det samtidig med til at udtrykke forfaldstematikken som er et gennemgående tema for flere noir-inspirerede film.

Lydsporet

I mange henseender anvendes musik og lyd på samme måde i spil som i film. Der er mange slags lyde, både non-diegetiske og diegetiske, og indeholder således også bestemte funktioner. Ligesom på filmmediet bliver der i *The New Colosseus*' mange cut-scenes anvendt diegetiske lyde og non-diegetiske på samme måde som i film. De diegetiske lyde kan eksempelvis være forskellige eksplosioner eller rumklang, når karaktererne går i ubåden og meget, meget mere. Samtidig bliver der i disse cut-scenes anvendt non-diegetiske lyde, specielt underlægningsmusik, der bliver anvendt som stemningsopbygning, så spilleren kan afkode situationens alvor. Her er et godt eksempel Caroline Beckers begravelse i *The New Colosseus*, hvor musikken anvendes til at slå den sentimentale tone an.

I takt med at spilleren bevæger sig gennem spilverdenen (og altså de diegetiske rum), gennem nazi-besatte ubåde og rumstationer, er der bestemte spilsekvenser, der indeholder non-diegetisk lyde i form af underlægningsmusik. Igen ser vi hvordan et stilelement er blevet adapteret fra filmmediet til spilmediet for at stemningsopbygge og skabe suspense. Mens musikken og lydene kan styres præcist med cut-scenernes handling er *spilmusikken* anderledes opbygget. Spilmusikken får en afgørende rolle som en stemningsskabende del af gameplayet (Barkentin 2005: 181). Peter Barkentin understreger at "spilmusikken ofte er reduceret til et elevatormusiklignende loop, der hurtigt mister sin betydning" (Ibid.). I *The New Colosseus* anvendes spilmusikken, som det bliver pointeret af Barkentin, som elevatormusik, men i min optik mister det ikke sin betydning. Godt nok kører underlægningsmusikken i et loop, men funktionen med dette er netop, i hvert fald i *The New Colosseus*, at markere en action-præget fast paced stemning. Underlægningsmusikken stopper først så snart alle fjender er nedkæmpet. Peter Barkenstein mener ikke, at spilmusikken kan styres som filmmusikken. Filmmusikken er netop fastlagt til bestemt plotbegivenheder i film. Dette mener Barkentin ikke er tilfældet for spilmusikken. I *The New Colosseus* vil jeg alligevel argumentere for, at spilmusikken netop er fastlagt bestemte begivenheder i spillet. Spilmusikken bliver i spilfortælling faktisk først udløst ved bestemte spillerhandlinger eller vigtige begivenheder i plottet. Eksempelvis hvis spilleren sniger sig rundt og dræber fjender (stealth) udløses musikken

ikke. Hvis spilleren derimod skyder en fjende og udløser en alarm afspilles underlægningsmusikken for at understrege en action-præget spilsekvens. Spilmusikken anvendes således efter kontekst. Derudover er der faktisk også fastlagte øjeblikke i spilverdenen, der udløser spilmusikken uanset om spilleren sniger sig gennem banen eller ej. I slutning af *The New Colosseus* skal spilleren kæmpe sig vej gennem adskillige fjender og ikke mindst to ”Zerstörers”, der fungerer som en slags sidste boss, inden spillets slutning. I det øjeblik disse fjender fremkommer i spilverdenen afspilles underlægningsmusikken for at markere situationens alvor.

Desuden bliver lyde også brugt på effektive måder i spilverdenen. I *The New Colosseus* er lyde en central del af at kunne navigere i et rum. Man kan høre, hvor fjenderne går og hvor langt de er fra spilleren. De er således anvendt som orientering i rummet og afstandsbedømmelse, men er samtidig med til ”at skabe emotive reaktioner, lige fra glædelig forventning til *suspense* og skræk” (Ibid.). Der er i mange spil fjender, der faktisk bliver navngivet efter den lyd de laver. Den mest kendte fjende i spillet *The Last of Us* (2013) er navngivet *clicker* (’klikker’), fordi den udelukkende kommunikerer via en klik-lyd. Så snart spilleren hører denne lyd er det med at være på vagt.

Helt grundlæggende bliver lyden og musikken anvendt på mange af de samme måder som på filmmediet. I nyere spil bliver stilelementer som musik og lyd altså en integreret del af spildesignet og har en medvirkende effekt på spillet gameplay og narrativ.

Afrunding af stil og stemning

Efter den ovenstående gennemgang af stilistiske elementer fra *The New Colosseus* er det klart, at stilen i spillet har meget tilfælles med filmstil, men samtidig påvirkes stilen af gameplayet og interaktionen, der ofte har andre ”mål og midler end normal narrativ struktur” (Barkentin 2005: 181). Derfor kan filmteori angående stil i større eller mindre grad overføres til spilmediet, fordi begge medier til dels ligner hinanden. Der er i spilforskningen et klart skel mellem ludologien og narratologien, men i ovenstående har jeg undersøgt, hvordan stilen har en afgørende betydning for opbygningen af narrativet i *The New Colosseus*. Men da stil ofte er underlagt genre, finder jeg det samtidig relevant at undersøge, hvordan stilen og subgenren dieselpunk forbindes i spilfortællingen.

Genre

I ovenstående afsnit har jeg undersøgt *Wolfenstein II: The New Colosseus* ud fra narratologiske, ludologiske og stilistiske perspektiver. Jeg har set på, hvordan spilværket præges af konvergens fra filmmediet. I det følgende afsnit finder jeg det derfor relevant at undersøge, hvorledes man kan genrebestemme spilfortælling, da de netop integrerer både ludologiske, narratologiske og stilistiske træk.

Hvad er en genre egentlig, og hvordan finder man ud af, hvilken genre et værk tilhører? *Genre* kommer af latin og betyder slægt, art, køn. Betydninger, der lægger op til den opfattelse af genre som består af en gruppe tekster, der indholdsmæssigt og tematisk har fællestræk og kan signalere en slægtsskabsforbindelse (Agger 2009: 87-88). Men for at kunne definere om en genre tilhører "science fiction" eller ej kræver det, at man kan opsummere de elementer, der er karakteristiske for netop den genre. Dermed kræves det også, at man har en række science fiction-film at tage afsæt i. Dette lader uundgåeligt til et genreparadoks.

Allerede ud fra en genreafrænsning af et spil kommer vi ud i vanskeligheder. Spilgenrer er nemlig, ulig film og tv, defineret ved deres spilelementer. Genredefinitionen på spil kan grundlæggende ses ud fra to forskellige vinkler: ud fra et spillemekanisk perspektiv (ludologi) og ud fra et historieperspektiv (narratologi). Det vil sige, at *Wolfenstein II: The New Colosseus* betegnes som et action-adventure FPS-spil. Definition er således udelukkende baseret på spillemekanikker (ludologien).

Genreaspektet er netop vigtigt i vores forståelse af litteratur, film og spil. Men da genrebegrebet ikke er entydig og statisk er det tit vanskeligt at definere genrer. Ud fra en spillemekanisk synsvinkel er *The New Colosseus*, som flertallet af nyere spil en hybrid af forskellige genremæssige slægtskaber. Men som jeg i ovenstående undersøgelse af *Wolfensteins* historiske udvikling så på, er der tilnærmelsesvist draget flere og flere dramaturgiske og stilistiske elementer ind i spilmediet fra filmmediet. Ligesom der er større og større fokus på spils narrative udvidelse, er genrelementer fra filmmediet således også blevet betydeligt bedre implementeret i spilfortællingerne. Derfor er det også interessant at undersøge, hvilke genremæssige slægtskaber spilfortællingen indeholder på et narrativt niveau. Jeg vil i de følgende afsnit først forsøge at skitsere dieselpunk som en *subgenre*, hvorefter jeg vil undersøge disse genrelementer i *The New Colosseus*.

Genre handler om fællestræk mellem forskellige grupper af tekster. Men det er ikke

let at definere en genre, fordi den ikke er stabil og altid er i dynamisk proces. Endda bliver begrebet 'genre' også genstand for en lang teoretisk diskussion, som jeg ikke vil udfolde i denne opgave. Rick Altman peger på, at genre har familieligheder. Eksempelvis kan man genkende træk mellem søskende, fordi de deler samme biologiske træk, hvorfor man ligeledes har bestemte genrer, der har et fælles kulturelt grundlag (Altman 1999: 98). Men gennem tidens tendenser udvikles genrer i en dynamisk proces, hvilket Altman karakteriserer som 'genrefication':

"What we can affirm at this point, however, is that the constitution of *film* cycles and genres is a never-ceasing process, closely tied to the capitalist need for product differentiation [...] Genres are not just *post facto* categories, then, but part of a constant category-splitting/category-creating dialectic that constitutes the history of types and terminology. Instead of imaging this process in terms of a static classification, we might want to see it, in terms of a regular alternation between expansive principle – the creation of a new cycle – and a principle of contraction – the consolidation of a genre" (Ibid.: 64-65).

Der er således også en efterspørgsel fra publikum, der gør, at genrer konstant har behov for at være i dynamisk proces, hvor blandingsformer fra andre genrer bliver indlemmet.

For at definere, hvad der egentlig kendetegner en genre, vil jeg anvende Rick Altmans genre teori. I Altmans artikel "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre" (1984) lancerer han en genre teori som derefter bliver stærkt kritiseret. Altman ændrer sin genre teori og tilføjer senere en 'pragmatisk tilgang' til sin genre teori i bogen *Film/Genre* (1999). Den første tilgang Altman definerer er *den semantiske tilgang*, der fokuserer på tekstens indhold: "At times we invoke generic terminology because multiple texts share the same building blocks (these *semantic* elements might be common topics, shared plots, key scenes, character types, familiar objects or recognizable shots and sounds (Altman 1999: 89). Når man ser på de semantiske elementer som indgår i filmen, er det således de grundlæggende elementer man koncentrerer sig om. Det er elementer såsom hvordan karaktererne præsenteres (makeup, dialog, kropssprog, tøjstil m.m.), miljøer, rekvisitter, musik, kamerastil og meget andet. I en western forventer vi at se pistoler, vildnis, heste, bestemte helt- og skurketyper som desuden er klædt i overensstemmelse med deres moralske ståsted: helten iført hvid hat, mens skurken som regel bærer sort. Mens den semantiske tilgang fokuserer på grundelementerne i filmen, undersøger den syntaktiske tilgang forbindelsen mellem disse byggesten til en større fortællende enhed. Den syntaktiske tilgang er koncentreret omkring relationen mellem disse elementer, det vil sige, hvordan forholdet er mellem karaktererne, plotstrukturer, tematiske modsætninger

osv. Det er eksempelvis genretypisk, at helten i en western ankommer til en ødelagt, terroriseret by, som han gennem filmens forløb skal redde fra skurkene klædt i sort (Altman 1999: 216-225).

Efter at være blevet kritiseret for sin artikel tilføjer Altman i 1999 den 'pragmatiske tilgang'. Mens den semantiske og syntaktiske tilgang fokuserer på tekstlige karakteristika for at definere en genre, bruges den pragmatiske tilgang til at undersøge det der er udenfor teksten. Her undersøges det hvordan filmstudier producerer bestemte typer af genrefilm, hvordan der reklameres for dem, merchandise, publikumsforventninger og meget andet. Det skal desuden nævnes, at Rick Altman ikke specifikt nævner, hvor mange semantiske eller syntaktiske elementer, der skal være tilstede i en film, for at vi kan kategorisere en filmgenre. Jeg har i dette afsnit indledningsvist kort redegjort for Altmans genreteori og jeg vil i følgende forsøge at benytte disse tilgange til at forklare dieselpunkgenren.

Dieselpunk – en subgenre

Siden Bethesda Softworks og MachineGames har forenet sig har *Wolfenstein*-franchisen været præget af en bestemt genre; nærmere bestemt som *dieselpunk*. Denne genre er en subgenre til science fiction-genren og fungerer som et transmedielt fænomen. Den er derfor både at finde i film- og spilmedier. I det følgende afsnit vil jeg forsøge at kortlægge bestemte semantiske og syntaktiske træk ved dieselpunkgenren, som gøres med udgangspunkt i flere film og spil. Jeg vil primært beskæftige mig med Altmans semantiske tilgang i følgende afsnit. Efter at have kortlagt disse træk vil jeg undersøge, hvilke genretræk der er i *Wolfenstein II: The New Colosseus*.

Der er indenfor science fiction-genren mange *subgenerer*, og det er derfor ikke helt let at definere dem som særskilte fænomener. Ligesom de mange andre punkgenrer (cyberpunk og steampunk) er dieselpunk ligeledes en subgenre til science fiction. Jeg vil forsøge at afgrænse, hvad jeg mener dieselpunkgenren er for et fænomen. Gary K. Wolfe definerer dieselpunk som en genre der "generally set between the world wars" (Wolf 2014: 65), mens Sean Wallace tilføjer:

"It certainly conjures up images of belching engines, massive crankshafts revving up, and the thunderous roar of fuel-powered machines [...] It's grease and noise [...] One simple definition is that, while Steampunk normally uses a time period from the Victorian or Edwardian periods, Dieselpunk simply advances the clock forward to the interwar period [...] This is the time of the Art Deco movement, an

aesthetic that tried to wrap itself around increasingly powerful impact of machinery, industry, and factories” (Wallace 2015: viii).

Som navnet allerede antyder fokuserer dieselpunk på verdener, hvor maskineriet kører på diesel. Der er således bestemte ikonografiske træk ved denne genre. Det være sig dieselbaseret maskineri kombineret med science fiction-teknologi. Grundet den massive mængde olie og skidt fra maskineriet sætter dette sig typisk i påklædningen af karaktererne. I en dieselpunk fiktion kombineres teknologien fra 1.- og 2. verdenskrig med futuristisk teknologi, og den er som regel inspireret af en art-deco-æstetik. Mens steampunk har en victoriansk indflydelse og følsomhed, går dieselpunk videre i tiden og lader sig inspirere af mellemkrigstiden, 1920’erne og 1940’erne, stilen er mørk og ’gritty’ og blander moderne stilarter med militære påvirkninger. I modsætning til steampunk, som er optimistisk om fremtiden, har dieselpunkgenren et mere dystopisk perspektiv, som man også finder i *BioShock*- og *Fallout*-serierne eller i *Mad Max* filmserien (Tanenbaum & Tanenbaum 2016: 5). Samtidig sammenlignes forskellene og lighederne mellem dieselpunk og steampunk af Jessica Strubel:

”Dieselpunk, in the same vein as Steampunk, was founded on a recreation of history merged with technology [...] As with Steampunk, Dieselpunk is associated with a literary genre and period films. Films such as *Inglourious Basterds*, *Sin City*, *Iron Sky*, *The Rocketeer*, *Captain America* and the new *Great Gatsby* present an alternate history in their combination of retro-futurism with classic Interbellum aesthetic” (Strubel 2014: 382-383).

Dieselpunk miljøer er ud fra disse nævnte spil og film i en tilstand af mangel på resurser. De fleste af disse dieselpunks semantiske træk er således, at samfundene i disse fortællinger er anakronistiske i forhold til den virkelige historie. I dette anakronistiske samfund er der typisk en dystopisk stemning, hvor protagonisten på den ene eller anden måde skal træffe moralske beslutninger i en ellers kynisk og nedbrudt verden. Ligesom steampunk er dieselpunk en genre der er dedikeret primært af dets æstetik end tematiske indhold.

Filmen *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004) finder sted i et kontrafaktisk 2.verdenskrigsunivers. Dette univers er fyldt med anakronismer: zeppeliner, propelfly og avanceret science fiction ”automatons”. Der er således både flyvende robotter, lasere, flyvende biler og meget mere. Ligeledes kan vi finde denne narrative strategi i *Hellboy* (2004), der samtidig tager afsæt i 2.verdenskrig, hvor den nazistiske videnskab har

frembragt væsenet Hellboy. Med ovenstående eksempel bliver der også anvendt en noir-stilistik i både lyssætningen såvel som i karakterudviklingen. Desuden kan vi i filmen *Iron Sky* (2012) også se denne nazistiske tendens. Her har Det Tredje Rige succesfuldt sendt en gruppe afsted for at kolonisere "the dark side of the moon", for at forberede dem på at overtage verdenen igen. Ligeledes med de foregående film, indeholder *Iron Sky* ligeledes mange anakronistiske elementer: bosættelser på månen, UFO'er og meget andet. Alligevel er dieselpunkgenren ikke udelukkende lokaliseret i mellemkrigstiden eller i en af verdenskrigene. Eksempelvis kan vi finde mange af de samme genretræk i filmen *Mad Max: Fury Road* (2015). Her er det især bilernes dieseldrevne evner, der er i fokus. Desuden er Immortan Joes undersætter ("Warboys"), så dedikeret til ham, at de sprøjter krom i deres munde, inden de dør. Selvom dieselpunkgenren ofte foregår i mellemkrigstiden eller i 2.verdenskrig er det ikke tilfældet i *Mad Max*. Filmen tjener som et eksempel på, hvordan dieselpunkgenren bevæger sig udover den tidsmæssige kategorisering ved at placerer sig i en postapokalyptisk ødemark.

Som jeg desuden kan udlede af disse eksempler, er dieselpunk kraftigt inspireret af film noir både i forhold til miljø, karakterer, kameravinkling og lyssætning. I film noir undersøges den mørke side af Amerika. Det drejer sig om korruption, kriminalitet, fortvivelse og nihilisme. Her er protagonisterne typisk fremmedgjorte og fanget i disse mørke byer, hvor de uundgåeligt bliver indfanget i nogle af disse problematikker. Der er således en del fællestræk mellem film noir og dieselpunkgenren, og de samme ovennævnte karakteristika for film noir passer særdeles godt med dieselpunkgenren. Både noir-stilen og dieselpunkgenren indeholder et dystopisk miljø, fyldt af kriminalitet og fortvivelse. Film noir og dieselpunk har fællestræk. Det gælder især den dystopiske skildring af miljøet, hvor der skildres en mørk, kynisk og kriminel underside af det amerikanske samfund. Desuden er det relevant at se på karaktertyperne og deres fællestræk. Alle protagonisterne i disse fortællinger har et krakeleret og ødelagt fysisk og psykisk indre, men bliver nødt til at påtage sig helterollen i fortællingen, fordi der ikke er andre til det. Forskellen på noir og dieselpunk er imidlertid, at mens film noir oftest foregår efter krigen, tager dieselpunk afsæt i tiden mellem verdenskrigene og foregår i et alternativt, kontrafaktisk univers, hvor der især bliver anvendt science-fiction og fantasy-elementer.

Ud fra ovenstående eksempler kan man således udlede nogle semantiske fællestræk i

kortlægningen af dieselpunkgenre. Først drejer det sig om de 'common topics' og 'shared plots' i disse eksempler. Filmene og spillene placerer sig tidsmæssigt i 2.verdenskrig, mellemkrigstiden eller efter 2.verdenskrig. Nazityskland har i disse fortællinger forlænget krigen ved hjælp af højteknologiske værktøjer. Derudover er miljøet i disse film og spil oftest skildret som dystopiske, mens der ofte figurerer anakronistiske elementer i disse fortællinger. Fortællingerne foregår typisk i en alternativ virkelighed, hvor Nazityskland har forlænget krigen ved hjælp af højteknologiske værktøjer. Den fokuserer således på "mørke" elementer i vores historie: nazismen og krigsførelse. De primære protagonister er i disse film og spil typiske amerikanere, de allierede, frihedskæmpere eller lignende, mens antagonistene typisk har et nazistisk eller fascistisk islæt. De 'familiar objects' i disse film og spil inkluderer en dieselbaseret, science fiction-våbentyper. Samtidig bliver der i settingen anvendt stilistiske træk fra film noir. Det drejer sig blandt andet om protagonister, der tilnærmelsesvis ligner klassiske film noir protagonister i deres hårdkogte, verdenstrætte og nihilistiske facon. Derudover er det især også en lyssætning der er inspireret af noir-stilen, der synes gennemtrængende i disse film og spil. Det er med til at formørke stemningen og miljøet.

Jeg har ud fra ovenstående afsnit beskæftiget mig med dieselpunkgenre og forsøgt at skitsere nogle af hovedtrækkene i genren ud fra Altmans semantiske tilgang. Det har vist sig, at genren har et tæt forhold til noir-stilen både i forhold til temaer, karakteropbygning og til dels også miljøskildringer. Det er især anakronistiske træk og den alternative historiefortælling, der er hovedtrækkene i denne genre. Jeg vil i det følgende afsnit undersøge, hvordan dieselpunkgenre bliver implementeret i spilfortælling *Wolfenstein II: The New Colosseus*.

Kontrafaktisk historiefortælling

Spillet *Wolfenstein II: The New Colosseus* adresserer en kontrafaktisk hypotese: Hvad nu hvis nazisterne havde vundet 2. verdenskrig? Det er et appellerende spørgsmål, og det er første gang *Wolfenstein*-franchisen, som ellers er kendt for dens overnaturlige skildringer af konflikten, udforsker denne type miljø. Den kontrafaktiske historiefortælling teoretiserer over, hvad der ville være sket, eksempelvis hvis Hitler havde vundet 2. verdenskrig. Disse spørgsmål har ikke blot en populær appel, de argumenterer for: "that counter-factuals are always in some way part of history because our ideas about what did happen are always constructed by the opposition to an idea of what did not (Chapman

2015: 262). Spilleren bliver fanget i et univers, hvor Hitler og Frau Engels nazistiske idealer bliver håndhævet ved brug af vold, magt og ikke mindst manipulation og propaganda. Det er ikke kun de mange bynavne som 'Neu York', eller de små klaustrofobiske rum, som modstandsfolkene har omdannet til deres hovedkvarter, der er interessant. Spilleren opmuntres til at gå på opdagelse i det kontrafaktiske univers og finde LP'er og avisartikler, der er med til at udvide den kontrafaktiske historiefortælling. Avisartiklerne informerer om verdens kapitulation til Hitler, mens musikken understreger en ny generation af tysk musik, der nydes af de nye "tyskere". Ud fra Rick Altmans semantiske tilgang fandt jeg i min undersøgelse frem til nogle bestemte genretræk ved dieselpunkgenren. Jeg vil i det følgende afsnit fokusere mere tekstnært på *The New Colosseus* og for at finde disse dieselpunkede genretræk.

Samleobjekter – LP'er og avisartikler

Spilleren kan i løbet af gameplayet samle på "collectibles", heriblandt grammofonplader, hvor bands såsom *Die Käfer* og *Karl & Karla* fremtræder. At skaffe disse samleobjekter er en central del af gameplayet og udforskningen af spilverdenens indlejrede narrativ. Udover det originale soundtrack komponeret af Mick Gordon og Martin Stig Anderson, der fungerer som underlægningsmusik i *Wolfenstein 2: The New Colosseus*, findes der desuden en spilleliste som er publiceret af det fiktionsskabte, produktionsfirma *Neumond Record*. Appellen i soundtacket ligger i den åbenlyse modsigelse mellem dens stilarter og tekster. Hver tysk kunstner er en parodi på et amerikansk band eller popstjerne fra 1950'erne og 1960'erne, og er blevet "nazifiseret" for at passe ind i spillets dystopiske og kontrafaktiske univers. Eksempelvis imiterer *Die Käfer* og *Karl und Karla* *The Beatles* og *Sonny and Cher*. "House of the Rising Sun" af *The Animals* er ligeledes blevet nazificeret og er genremæssigt blevet placeret i folk-schlager-kategorien. Udover de mange forskellige sange, der er blevet omdannet til at passe nazistisk propaganda, er sangen desuden med til at passe ind i spillets atmosfære. Hitsangene tilfører *The New Colosseus* et ekstra lag af fortælling til spilfortællingen. Jeg vil i forlængelse heraf undersøge, hvordan musikken står som et strukturelt element i skabelsen af det kontrafaktiske spilunivers, der præsenteres i *The New Colosseus*. Dét der virkelig skiller sig ud når sangene spiller – der er licenseret af det fiktionsskabte produktionsselskab, *Neumond Records* - er ikke blot, at de forsøger at kopiere nogle af de mest mindeværdige amerikanske hits fra 1950'erne og 1960'erne, men at de fleste af teksterne er skrevet og

sunget på tysk. De fleste af sangene ekspliciterer eller referere ikke til den nazistiske ideologi. Imidlertid præsenteres lyrikken på tekst og er tilstrækkeligt til at fremkalde den nazistiske ideologi. Desuden er det interessant at notere sig, at der altid er problemer forbundet med at portrættere nazismen indenfor alle former for medier (spil, film, musik m.m.). Der er en tilbøjelighed til at være for overbeskyttende i forhold til publikum og samtidig i forhold til at udbrede den nazistiske ideologi. I lanceringen af *Wolfenstein 2: The New Order* forklarer Jason Menkes forsigtigt dette forhold:

”no one wanted to create propaganda or create something that could be used for propaganda. If you translate the lyrics, they’re pretty benign: they’re just love songs, or fun pop songs [...] We hired as many non-Aryans as I could for this project. A lot of our artists were Jewish or black or gay” (Eric 2014).

Det er ikke blot *Wolfenstein*-franchisen der har overvejet dette forhold. Også producenten af det historiske 2.verdenskrigsspil *Call of Duty: World War 2* tager forholdsregler. Multiplayer-delen af i spillet inkluderer ikke svastikas, der ellers er et af dem mest fremtrædende symboler for Nazityskland: “There are, of course, cultural boundaries that



Die Käfer. Mond, Mond, Ja, Ja. MachineGames/Bethesda Softworks 2017

we felt we needed to respect [...] and we also wanted to be authentic in our approach to game design. It’s a fine balance of not glorifying the symbolism, while also not ignoring or shying away from this dark moment in human history” (Kain 2017).

Selvom der ikke er mange af sangene der eksplicit referer til den nazistiske ideologi er der alligevel én sang fra *Wolfenstein*-kataloget fra *Die Käfer* "Changeover Day", der tjener som et eksempel på en nazistisk propagandasang:

"Change over day for the Nazi USA/ We all know that German is much better anyway [...] Okay, everybody. Let's practice our German/ Guten Tag!/ Danke Schön!/ Ich bin krank!/ Hilf Mir!/ Wo sind die Toiletten?/ Hier sind meine papiere! [...] Practise the new language/ Make sure you obey!/ Be happy that our new nazi friends are here to stay" (MachineGames/Bethesda Softworks: 2017).

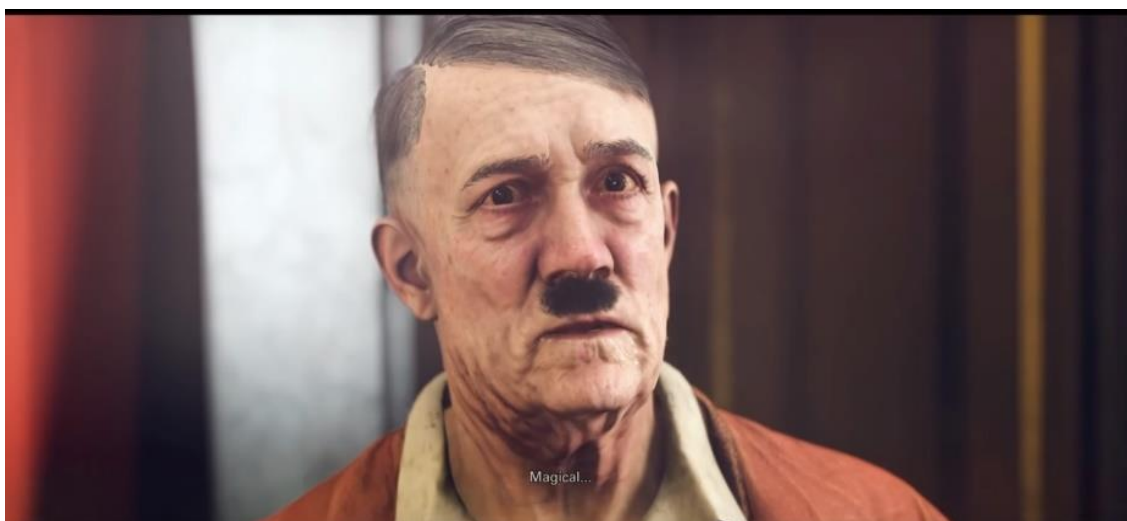
Sangen fra *Die Käfer* er en parodi på The Beatles og tjener som illustration for en propagandistisk sang fra det nazistisk regime. Den er faktisk så illustrativ, at den er blevet slettet fra Mick Gordons YouTube-Kanal grundet hadefuld og fjendtlig retorik. *Die Käfers* sang "Mond, Mond, Ja, Ja" illustrerer, hvordan den tyske udgave af *The Beatles* synger om erobringen af månen, som egentlig var langt udenfor menneskehedens rækkevidde på dette tidspunkt. Denne sang fungerer således som en parodi på det Tredje Riges ekspansionistiske politik. Denne sang kan findes i det fiktive album 'Das blaue U-Boot' – en parodi på *Beatles'* album *Yellow Submarine*, hvis omslag har fire silhuetter, der går over et fodgængeroverfelt i en reference til albumcoveret til *The Beatles'* *Abbey Road*. Neumond Records LP'er er spredt ud til flere af spillets baner, som fungerer som samleobjekter, der tjener som belønninger for de spillere, der bruger tiden på at udforske spilverdenens rum. Men disse samleobjekter er svære at tilgå, idet spilleren skal gennem en undermenu for at høre sangene og se deres albumcovers. Trods de intertekstuelle referencer og parodier på de popkulturelle sange, spiller LP'erne en begrænset rolle i spilfortællingen, da de netop ikke indgår direkte i fiktionsverdenen. I *Fallout*-serien anvendes hits fra 1950'erne med deres tekster fulde af glæde som en kontrast til den postapokalyptiske verden, hvor fortællingen finder sted. Det samme gælder for spillet *BioShock*, hvor musikken bruges diegetisk. Musikken bliver således spillet på bestemte tidspunkter i fortællingen, hvilket skaber en dissonans mellem sangenes tekster og fortællingens begivenheder.

Der er mange forskellige eksempler på, hvordan MachineGames' opbygger det kontrafaktiske univers, der er i *Wolfenstein II: The New Colosseus*. Jeg har i ovenstående blandt andet set på, hvordan musikken er med til at forankre det kontrafaktiske univers i spillet. Jeg finder det desuden interessant at undersøge, hvordan avisartiklerne rundt

omkring i spilverdenen, ligesom musikken, er med til at danne en ramme for det kontrafaktiske univers og som intertekstuelle referencer fra spilfortællingen til virkeligheden. Det interessante er netop ikke blot, at der i aviserne beskrives, hvordan verden er endt med at blive ledet af nazister, men hvordan faktiske artikler fra samtiden og fortiden bliver brugt til at lege med forholdet mellem fiktion og fakta. Overskriften på artiklen fra *The New Colosseus* ("Meet The Dapper Young KKK Leader With A Message of Hope") bærer en klar henvisning til *Mother Jones* twitter-opslag og artikel fra 27 oktober 2016 "Meet the dapper white nationalist who wins even if Trump loses" (Harkinson 2016). Dette er en kritik og parodiering af, hvad der sker, hvis nazister stilles i et sympatisk lys. Nyhederne har ikke forstået alvoren af at give nazister en national platform hvorfra de kan komme med nazistiske holdninger.

Hitler-tropen devalueret

Adolf Hitler er blevet portrætteret, analyseret og forklaret ud fra mange forskellige kontekster. I den dramatiske og historiske film *Der Untergang* (2004) portrætteres Hitler ud fra dramatiske og historiske elementer, mens Charlie Chaplin i *The Great Dictator* (1940) parodierer Hitler. Gennem *Wolfenstein*-franchisen er han ofte blevet den ultimative skurk, specielt i *Wolfenstein 3D*, hvor Hitler er iført en mekanisk rustning, og er den sidste instans spilleren skal forbi for at blive befriet (jf. "Wolfenstein i et historisk perspektiv").



Close up of Adolf Hitler. *Wolfenstein 2: The New Colosseus* (2017). MachineGames/Bethesda Softworks

I *Wolfenstein 2: The New Colosseus* bliver Hitler-figuren anvendt anderledes. I spillet møder vi Hitler, der er bosat på Venus langt væk fra alt, og helt klart ikke en del af nogen

reel beslutningstagen i spilverdenen. Han er blevet gammel, senildement og er i det hele taget ikke andet end en tom idealiseret version af, hvad han engang var. Desuden han har fået fjernet enhver magtstilling, som han engang havde. I stedet anvendes Hitler i spilverdenen som et led i den nazistiske propagandamaskine til at bevare magten over folket. Hitler-tropen om den stærke, hårde leder bliver i *The New Colosseus* dekonstrueret ved at gøre ham senildement, svag, bange og fuld af både mentale og fysiske problemer. Han er faktisk så svag, at han er ude af stand til at bidrage med noget til det nazistiske apparat andet end beslutningen om, hvilken skuespiller der skal spille "Terror Billy". Ideen om Adolf Hitler som en senil, gammel mand er ikke ny og også i romanen af Philip K. Dick *The Man in the High Castle* (1962) beskrives Adolf Hitler også som senildement gammel mand, næsten som han portrætteres i *The New Colosseus*: "Old Adolf, supposed to be in a sanatorium somewhere, living out his life of senile paresis. Syphilis of the brain dating back to his poor days as a bum in Vienna... long black coat, dirty underwear, flophouses" (Dick 2014: 40).

Gennem spillet plages B.J. Blazkowicz af sin fars social-darwinistiske ord: "The old and the weak are doomed" (MachineGames/Bethesda 2017:13:44). Dette er lige netop, hvad Hitler er. Han er gammel, svag og dømt til undergang. Dette er en meget skarp kontrast til måden han bliver portrætteret på i spilverdenen og udenfor den, hvor billeder af Hitler portrætterer ham som muskuløs i stedet for tyndt og skrøbeligt og mørkt hår i stedet for gråt. Hele hans eksistens er således at øge regimets legitimitet og de magtfulde soldater under ham. Ligesom i *Inglourious Basterds* bliver Hitler og Goebbels portrætteret som svage og neurotiske mennesker. I en skuespillerscene bliver Blazkowicz portrætteret af den nazistiske propagandamaskine: "As an adult his intellectual capacity remained on a child's level" (MachineGames/Bethesda Softworks 2017). Adolf Hitler er således ikke den egentlige antagonist i *The New Colosseus* i stedet bliver Frau Engel den primære antagonist. Hun har overtaget magtpositionen som nationens leder og repræsenterer dermed den nazistiske ideologi. I de mange nazistiske taler er Adolf Hitler mange gange blevet filmet fra et frøperspektiv for at markere storhed, og underdanighed hos tilskuerne og seerne. I en Hitler-scene fra *The New Colosseus* bliver samme kamerateknik benyttet, Hitler bliver flere gange filmet fra et frøperspektiv. Denne gang er det gjort for at parodiere og dekonstruerer fortællingen om Hitler som en stærk leder.

High tech og bioteknologi

Jeg undersøgte i afsnittene ”Stil og stemning i *The New Colosseus*”, hvordan stilelementer fra film noir bliver anvendt til at skabe en dystopisk stemning i spilfortællingen. Dette gælder både i forhold til lyssætningen og måden fortællingen præsenterer sin protagonist på. Derudover er de mange forskellige kontrafaktiske forhold med til at præsenterer et alternativt univers, hvor Nazityskland har overtaget samtlige lande og Hitler er på tronen. Ligesom i andre dieselpunk film skyldes Nazitysklands herredømme den højteknologiske udvikling af våben og bioteknologi. Den tyske videnskab har i *Wolfenstein*-serien, ligesom i mange andre dieselpunk-film og spil, udviklet en bioteknologi, der er med til at udløse en genetisk revolution og producerer i *Wolfenstein* ”Übersoldiers”. Men det er ikke



Panzerhund. MachineGames/Bethesda Softworks 2017

blot tyskerne, der har fingrene i teknologien. Også revolution gruppens videnskabsmand Seth Roth har mulighed for dette. Roth sammensætter et kattehoved på en abe-krop og kreerer kæledyret Shoshana, og senere reddes protagonisten ved at sammensætte hans hoved på en krop fra en übersoldier. Udover den bioteknologiske pointe, er der desuden også udviklet en teknologi til at besætte Venus i *The New Colosseus*. Kapringen af andre planeter synes også at være et gennemgående tema i dieselpunkgenre. Især i *Iron Sky* kan vi se, hvordan rumstationer og rumskibe er blevet udviklet til at søge i skjul for de allierede styrker. Men mens nazisterne i *Iron Sky* gemmer sig på månen, anvender nazisterne Venus i *The New Colosseus* til at ekspandere deres nazistiske ideologi.

I dieselpunkgenren bliver teknologien hovedsageligt anvendt til krigsformål og der bruges ikke tid på at udvikle et nyere samfund. Miljøet i denne genre er ofte kendetegnet

ved, at der er mangel på ressourcer. Dette gælder også for *The New Colosseus*, specielt for revolutionsgruppen. Det understreges flere gange og kommer måske bedst til udtryk i en scene, hvor karakteren Super Spesh opdager, at der er et toilet på ubåden. I en dystopisk verden hvor de mest simple råvarer som toiletpapir er en mangelvare, er det blot med til at understrege ressource manglen i det dystopiske miljø. Det eneste der er en overflod af i *The New Colosseus* er ammunition, våben og diesel til at kæmpe med.

Afslutning

Jeg har i ovenstående afsnit beskæftiget mig med dieselpunkgenren primært ud fra Rick Altmans semantiske tilgang. Grundet de mange filmtekniske greb, der er anvendt i narrativet fandt jeg det relevant at genredefinere spilfortællingen ikke blot ud fra et spilmekanisk perspektiv, men fra et narratologisk perspektiv. Jeg har ud fra ovenstående afsnit set på nogle af de tematikker og stilarter, der blandes sammen for at skabe dieselpunkgenren. Dette gøres ved at kombinerer nogle af science fiction-genrens indholdsmæssige og tematiske forhold. Genreblandingen er ikke ny og har egentlig altid eksisteret, men et af de bedste eksempler herpå er Ridley Scotts *Bladerunner* (1982). Filmen er et glimrende eksempel på, hvordan science fiction-genren blandes med film noir stilelementer. Sammenblandingen af science fiction og film noir har efterhånden fået en del undergenre, heriblandt dieselpunkgenren. Nogle af de indholdsmæssige elementer fra science fiction-genren, såsom teknologien bliver især anvendt i denne genre samtidig med at den kombineres med dystopiske miljøer, typisk med Nazityskland som antagonist. Som jeg undersøgte i afsnittet ”Stil og stemning i *The New Colosseus*” viste jeg, hvordan forskellige film noir stil-elementer bliver anvendt i spilfortællingen. Det drejer sig især om lyssætningen, den indadvendte eksistentielle og dystre forfaldstematik og ikke mindst flashbacks tilbage til barndommen, der bliver en central del af karakteristikken af B.J. Blazkowicz. Kampen mod kolonimagten, Nazityskland, kommer således til at fremstå som et personligt og eksistentielt problem for protagonisten.

Diskussion og afrunding

Spil – historiefortælling eller simulation?

Jeg startede specialet ud med at citere John, D. Niles for påstanden om, at mennesket er et historiefortællende dyr (homo narrans). ”We live immersed in narrative, recounting and reassessing the meaning of our past actions” (Brooks 1987: 3) uddyber Peter Brooks

endvidere. Denne påstand har været en del af specialets undersøgelse. I løbet af specialet har jeg gjort klart, at jeg betragter spil ud fra spilforskningsteorier og stil- og genreperspektiver. I spilteoretiske kredser hersker der debat om, hvorvidt spilanalyser skal betragtes ud fra spilmekanismer eller ud fra historieperspektiver. For spilmediet er, ligeledes med film og litteraturen, et medie, der kan fortælle en historie. Alligevel bliver det stadig anfægtet at spil ikke skal betragtes som en historie, men udelukkende ud fra spilmekanik:

”Because we use narratives to make sense of our lives, to process information, and because we tell stories about a game we have played, no genre or form can be *outside* the narrative. The problem is that this is really an a priori argument. Narratives may be fundamental to human thought, but this does not mean that everything *should* be described in narrative terms. And that something can be presented in narrative form does not mean that it *is* narrative” (Juul 2005: 219).

Sådan uddyber spilforskeren Jesper Juul sit modargument til denne påstand. I spilteoretiske kredse er forholdet mellem ludologien og narratologien hårdt grænset op. De bliver endda beskrevet som blods fjender af Henry Jenkins i artiklen ”Game Design as Narrative Architecture” (Jenkins 2002: 118). Ludologi (den latinske betegnelse for ’spil’) er en disciplin indenfor spilforskningen, der beskriver den position at spil bør ansues ud fra spillemæssige elementer og strukturer, mens narratologien mener, at spil er tekster, der bør analyseres som andre fiktionsformer såsom litteratur og film. Ludologerne studerer således spil gennem spillets strukturer, mens narrativisterne studerer fortællingens opbygning, fortælleteknik, stil og meget andet. Humlen i diskussionen er netop, at ludologerne mener, at den narrative teori bliver misbrugt i spilanalyser, fordi den mangler sammenhæng og definitioner (Gonzalo 2003: 3). En kritik som også Espen Aarseth tilslutter sig:

Even if important insights can be gained from the study of extraliterary phenomena with the instruments of literary theory (cautiously used), it does not follow that these phenomena are literature and should be judged with literary criteria or that the field of literature should be expanded to include them. In my view, there is nothing to be gained from this sort of theoretical imperialism, but much to lose (Aarseth 1997: 10).

I den forbindelse udvikler Aarseth i 2012 sin egen model, den såkaldte *ludo-narrative model*, der kombinerer spil og fortælling. Alligevel er denne model ikke fejlfri, hvorfor Aarseth selv påpeger, at: ”The “nature” of ludo-narrative works is complex and multiform, and yet there are a few basic ontological dimensions that can be used to

describe this variance. The model presented here does not account for “content” aspects of ludo-narratives, such as emotions, themes, styles etc (Aarseth 2012: 133).

Jeg har i mit nærværende speciale netop vægtet stil og genre som en del af analysen af *The New Colosseus*, fordi stil, genre og narratologiske perspektiver er en vigtig del af analysen af et spil. I afsnittene ”Interaktion og narration” har jeg vist, hvordan interaktionen er en vigtig faktor for, hvordan spilfortællingen bliver fortalt på. Jeg har i disse afsnit undersøgt, hvordan interaktion og narration hænger uløseligt sammen i spilfortællingen. Dette skyldes, at spilmediet har inddraget flere og flere dramaturgiske greb fra filmmediet. Dette gælder især for de mange cut-scenes i spilfortællingen, men også i de interaktive filmsekvenser kan spilleren styre kameraet og vinklingen af netop den scene, der udfoldes foran ham eller hende. I disse afsnit har det desuden vist sig, at spillerhandlinger (agency) er en central del af den måde spilfortællingen udfoldes på. Da det netop er i rummet at spilfortællingen udfoldes, er der således også objekter i dette rum der fortæller en historie. Det drejer sig om de mange samleobjekter og de adskillige intertekstuelle former der figurerer i spiluniverset. De mange forskellige popkulturelle referencer er med til at referere til værker udenfor spillets univers og er med til at skabe nye betydninger af disse popsange. Dermed er det også et argument imod Espen Aarseths påstand om, at spil er ”self-contained” og ikke er intertekstuelle.

I *More than a game. The Computer game as fictional form* argumenterer Barry Atkins for, at spil skal forstås som fiktionstekster:

If the computer game is another form of fiction, as I have come to believe [...] then it is different in more than mere technicalities of form from film, television, or prose fiction. The stories we read in computer games are not just pale reflections of novels, plays, films, or television programs, but they have a different relationship with both other textual forms and the ‘real world’ that it [...] claim to represent [...] The invitation to a particular individual and even unique form of ‘reading’ that such games offer within a reader-text interaction [...] we are confronted with a form of narrative storytelling where the production of story is the end result of play (Atkins 2003: 6-7).

Computerspil er for Atkins en fiktionsform som kan læses og interageres med. Desuden er der et unikt forhold mellem spilleren og spillet. Læseren (spilleren) interagerer med spillet (teksten) og skaber dermed en unik form for læseoplevelse. Slutresultatet af at gennemføre en spilfortællingen er således ikke blot at ”vinde spillet” som Juul argumenterer for, men at skabe en unik fortælling. Som det senere udtrykkes af Atkins, får spilleren et autoritativt ansvar for den interaktive tekst, således at spilleren bliver til

spilteksten subjekt. Spillet læser således os, mens vi læser spillet (Ibid.: 147). Det skal her noteres, at Atkins benytter termen 'tekst' synonymt med Roland Barthes' tekstbegreb, at alt stort set er tekst. Da Atkins ser computerspil som en tekstuel fiktionsform, mener han også, at spil kan analyseres ved hjælp af litteratur- og fortælle teorier, i og med at nogle spil i særdeleshed låner fra fortælle- og filmkunsten (Ibid: 22). Dette stemmer godt overens med min analyse af *The New Colosseus*' spatiale forhold i afsnittet "En rumlig rejse". Jeg undersøgte hvordan de mange forskellige rumtyper er med til at skabe flere forskellige rum, som spilleren skal interagere i.

Forholdet mellem ludologien og narratologien er i spilforskningen stadig til stor diskussion, men i denne teoretiske fejde har man glemt at overveje bestemte perspektiver. Dette gælder især i forhold til, hvordan stilen er uløseligt forbundet til fortællingen. Derfor har jeg i min opgave undersøgt, hvordan stilistiske elementer i *The New Colosseus* har en afgørende betydning for at skabe den korrekte stemning i spilfortællingen. I "Stil og stemning i *The New Colosseus*" undersøgte jeg, hvordan stilistiske træk fra film noir bliver anvendt som et led i narrationen af spilfortællingen. Dette er med til at skabe en dyster og kynisk stemning i det dystopiske USA. Samtidig er denne stil anvendt i karakteristikken af protagonisten B.J. Blazkowicz. Her bliver der anvendt flashbacks, drømmesekvenser og indre monologer til at skabe en rundere protagonist end det hidtil har været tilfældet i *Wolfenstein*-franchisen og ikke mindst i spilindustrien generelt. Dette går også stik imod Aarseth sontring om, at:

"Novels are very good at relating the inner lives of characters (films perhaps less so); games are awful at that, or, wisely, they don't even try. We might say, that unlike literature, games are not about the Other, they are about the Self. Games focus on self-mastery and exploration of the external world, not exploration of interpersonal relationships (except for multiplayer games)" (Aarseth 2004: 50).

Mens det ovenstående argument måske har været sandt for spil i 2004, er der nu gået fjorten år, og der må siges at været sket en del på spilområdet siden da. For det er netop med disse flashbacks til en traumatisk barndom, drømmesekvenser og indre monologer, der er med til at tegne denne dybe karaktertegning, som man også kan finde i litteraturen og i filmen.

Ulig film og tv, defineres spilgenrer ud fra deres spilelementer. Men da der imidlertid er kommet flere og flere narratologiske greb fra filmmediet har jeg i nærværende speciale valgt at undersøge, hvilken genre spilmediet tilhører ud fra narratologisk vinkel. Det har

vist sig, at *The New Colosseus* indeholder subgenren dieselpunk. Dette er en forholdsvis ny genre, som jeg har forsøgt at kortlægge bestemte genretræk ved hjælp fra Rick Altmans genreteori. I denne subgenre foregår plottene især i en alternativ, kontrafaktisk og dystopisk verden, hvor der er mange anakronistiske elementer og Nazityskland ofte er den primære antagonist. Hvis spil i større og større grad bliver mere og mere narrative, hvorfor skal disse så udelukkende kategoriseres ud fra deres spilmekanik og i mindre grad ud fra historiefortælling? Ifølge Janet Murray må og skal man se på de følelsesmæssige, narrative og semiotisk lader objekter i spil, og ikke udelukkende se på dem som spilfunktioner (Murray 2005). I de seneste år er den spilmekaniske genredimensionering også ved at få kamp til stregen på grund af den narrative indflydelse fra filmmediet. Spil såsom *Heavy Rain* (2013) og nyeste skud på stammen *Detroit: Become Human* (2018) betegnes af producenten som et interaktivt drama action-adventure spil.

Jeg har i nærværende speciale analyseret spilfortællingen *Wolfenstein II: The New Colosseus* med henblik på at vise, hvordan narrative, stilistiske og genremæssige træk bliver trukket ind fra filmmediet og implementeret i spilfortællinger som ovenstående analysegenstand. Alligevel er det ikke alle spil der er narrative, men der er i højere eller mindre grad narrative elementer i spil. I *Subway Surfers* er spilleren en graffiti-maler, der skal flygte fra politiet. Derefter handler spillet egentlig bare om at flygte og 'spille'. Anderledes forholder det sig i nogle nyere spil, der i langt højere grad implementerer narrative elementer, hvorfor nogle endda til forveksling minder om film.

Det er min formodning at den teoretiske diskussion faktisk beror på en misforståelse. Selve diskussionen om spil bør betragtes som et narrativ, og om de skal undersøges ud fra litterær- og filmteoretiske begreber eller ej, synes ikke længere relevant. I min undersøgelse af *Wolfenstein*-seriens historie fandt jeg frem til, at den teknologiske udvikling af spil har medført, at der er kommet et større fokus på historiefortælling i computerspil. Derfor virker det klart, at tidlige spil såsom *Pong* (1972), *Pacman* (1980), *Tetris* (1984) og nyere spil såsom *Subway Surfers* (2012) i langt mindre grad ligger op til en narratologisk undersøgelse end spil såsom *BioShock* (2008-13), *Uncharted 4: A Thief's End* (2016), *The Last of Us* (2013), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) og de nyeste *Wolfenstein*-spil.

Litteraturliste

- Aarseth, Espen (2012, Maj). A narrative theory of games. I: *Proceedings of international conference on the foundations of digital Games* (s. 129-133).
- Aarseth, Espen (2004). Genre trouble. *Electronic book review*, 3.
- Adams, Ernest (2014). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Adams, Ernest (2009). The Designer's Notebook: Sorting out the genre Muddle.
- Agger, Gunhild (2013). "Genre". *Analyse af billedmedier: en introduktion*. Samfundslitteratur.
- Altman, Rick (1999). *Film/Genre*. London. The British Film Institute.
- Atkins, Barry (2010). *More than a game: The computer game as fictional form*. Manchester University Press.
- Barkentin, Peter (2005). Stil i computerspil. Mise-en-scène i analysen af computerspil. *Spillets verden*. Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.
- Bell, A., Ensslin, A., & Rustad, H (2013). *Analyzing digital fiction* (vol. 5). Routledge.
- Chapman, Adam (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (vol. 7). Routledge.
- Conran, Kerry (2004). *Sky Captain and the World of Tomorrow*. Paramount,
- Danton, Eric R (2014). "'Wolfenstein: The New Order' Marketing Team Created Fictional Record Label For Promo Campaign. I: *The Wall Street Journal*: <https://blogs.wsj.com/speakeasy/2014/04/04/wolfenstein-the-new-order-marketing-team-created-fictional-record-label-for-promo-campaign/> (besøgt d. 9/4-18).
- Del Toro, G. (2004). *Hellboy*. Columbia Pictures
- Dick, Philip K. (2014). *The Man in the High Castle*. Penguin Books.
- Donovan, Tristan (2010). *Replay: The history of video games*. Yellow Ant.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., & Tosca, S.P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.

Frasca, Gonzalo (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. I *DiGRA conference*.

Greve, Morten: "Ny professor i computerspil: Spil er ikke bare spil":
<https://www.dr.dk/nyheder/viden/tech/ny-professor-i-computerspil-spil-er-ikke-bare-spil> (06-03-2018).

Haastrup, Helle Kannik (2009). "Filmanalyse". I: *Analyse af billedmedier – en introduktion*. Samfundslitteratur.

Harkinson, Josh (okt. 27 2016). Meet the White Nationalist Trying To Ride The Trump Train to Lasting Power. I: *Mother Jones*.

Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. NYU Press.

Jenkins, Henry (2004). Game design as narrative architecture.

Juul, Jesper (2005). Games Telling Stories? *Handbook of Computer Game Studies*. Massachusetts Institute of Technology.

Juul, Jesper (2005). Tid til at spille. I: *Spilletts verden*. Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag.

Jørgensen, Kristine, Ulf Sandqvist, og Olli Sotamaa (2015). "From hobbyists to entrepreneurs. On the formation of the Nordic game industry". *Convergence: The international Journal of Research into New Media Technologies*.

Kain, Erik (2017). "This Is Why There Are Black Nazis And No Swastikas In 'Call Of Duty: World War 2' Multiplayer". I: *Forbes*:
<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/06/21/this-is-why-there-are-black-nazis-and-no-swastikas-in-call-of-duty-world-war-2-multiplayer/#6206e4351338> (besøgt d. 9/4-18).

Krzywinska, Tanya (2008). "Rich Text". I: *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. MIT Press.

Langkjær, B. (1999). Mysteriet om film noir stil, stemning og følelser. *Kosmorama*, (223), 28-43.

Larsen, Gorm (2013). "Fortæller". I: *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Forfatterne og Aarhus Universitetsforlag.

MachineGames/Bethesda Softworks (2018). *Wolfenstein 3D*.

MachineGames/Bethesda Softworks (2017). *Wolfenstein II: The New Colosseus*.

Madsen, Rune Bruun (2015). Når fiktionen peger fingre – metafiktion i film og tv-serier. Kosmorama #259 (www.kosmorama.org).

Murray, Janet (2005, juni). The last word on ludology v. narratology in game studies. I *International DiGRA Conference*.

Niles, John D. (2010). *Homo narrans: the poetics and anthropology of oral literature*. University of Pennsylvania Press

Sandvik, Kjetil (2015). "Spilkultur – analyse af computerspil som deltagelsesorienterede handlingsstrukturer" i: *Medieanalyse*. Samfundslitteratur.

Sandvik, Kjetil (2015): *Plot til lyst. Spilbare mordgæder på tværs af medier*. Aalborg Universitetsforlag.

Schmidt, Rigmor Kappel (2003). *Bakhtin og Don Quixote. En indføring i Mikhail M. Bakhtins univers*. Rigmor Kappel Schmidt og Klim

Schrader, P. (1972). Notes on film noir. *Film Comment*, 8 (1), 8.

Simons, Jan (2007): "Narrative, Games, and Theory". I: *Game Studies*. Volume 7, issue 1

Strubel, Jessica (2014). Victorian gear heads and locomotive zealots: Vicarious nostalgia, retro-futurism and anachronisms of Steampunk and Dieselpunk. *Fashion, Style & Popular Culture*, 1(3), 377-393.

Tanenbaum, J., Pufal, M., & Tanenbaum, K. (2016, Juni). The limits of our imagination: Design fiction as a strategy for engaging with dystopian futures. I: *Proceedings of the Second Workshop on Computing within Limits* (p. 10). ACM.

Tarantino, Quentin (2009). *Inglourious Basterds*. Universal Pictures

Thabet, Tamer (2015): *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*

Vourenso, T. (2012). *Iron Sky*. Splendid Film

Walther, Bo Kampmann (2003). "Spillet i filmen – filmen i spillet: På sporet af en lucidografi". I: *MedieKultur*, Vol 19, no. 36

Walther, Bo Kampmann (2005). Computerspillets rum i: *Spillets verden*. Aarhus Universitetsforlag

Wallace, Sean (2015). *The Mammoth Books of Dieselpunk*. Robinson

Warner, Silas/Muse Software (1981). *Castle Wolfenstein*.

Warner, Silas/Muse Software (1984). *Beyond Castle Wolfenstein*

Wolfe, Gary K. (2014). "Literary Movements". I: *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford University Press

Wootson Jf., Cleve R. (7.oktober, 2017). Even a video game's 'Make America Nazi-free Again' slogan ticked some people off. *The Washington Post*.
https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2017/10/07/even-a-video-games-make-america-nazi-free-again-slogan-ticked-some-people-off/?noredirect=on&utm_term=.76ab1e2129ee

Wreden, Davey & Pugh, William (2013). *Stanley's Parable*. Galatic Cafe