

The Neverending Storytelling

Universitet: Aalborg

Afleveringsmåned: Maj 2012

Specialets omfang : 77.9 normalsider

Studieretning: Cand.it. Interaktive Digitale Medier, 10. semester

Vejleder: Søren Bolvig Poulsen

Johnny Josefsen



Abstract

The focus of this thesis is interactive narratives, a field that has evolved throughout the years as interactive video games have grown more and more popular. The objective of this thesis is to create an understanding of the core elements that constructs a narrative. This knowledge will be used to create a conceptual tool that can benefit a group of designers in the process of designing an interactive narrative. Therefore the problem statement is constructed as follows:

Which core elements are central in game narratives and what is their purpose and effect? And how can these core elements be used in conjunction of a facilitating tool for designing an interactive narrative.

To answer this problem statement the thesis will be structured into three analytical and theoretical segments. Phenomenology will be used as the scientific method, as a big part of the research will deal with experience through the body. Each segment explores a part of the narrative structure to create an understanding of how the core elements function. The first segment explores how the narratives are told, by whom and what effect the narrator will have on the players experience. The second segment seeks to reach an understanding of the games gameflow, meaning how the narrative switches between different gamestates and what it means for the players experience. The final segment deals with gamestructures, how choices can be made a part of the experience and what it means for the player.

The last two chapters of the thesis deals with the tool for designing an interactive narrative, the first constructs a model based upon the knowledge gained through the three theoretical and analytical segments. In the final chapter the conceptual tool is designed and explained, based upon the accumulated knowledge.

The idea behind the concept is to facilitate and to help the user to reflect on how to implement core elements in a story in an effective and meaningful way. The concept will be designed to function in a idea generating phase. The idea behind the concept is an answer to countless games that seems to try and implement core elements in different ways, while a lot of developers seems to be left in the dark when it comes to the story aspect of the game. The idea is to create a tool that will help generate meaningful ideas and help the designers to implement story in a way that supports all aspects of the game.

Forord

Dette speciale er et resultat af fem måneders intenst arbejde, hvor jeg har beskæftiget mig med et emne jeg inderligt brænder for: Interaktiv historiefortælling. Historiefortælling har i mange år været en af mine hovedinteresser hvilket er hvorfor jeg gennem dette speciale har valgt at udforske det interaktive aspekt.

Specialet er tiltænkt som lineær læsning og der vil undervejs refereres til det medfølgende bilag. Bilaget består af tre forskellige dele, det første bilag består af en liste på 89 spil med tilhørende karakteristika, det andet bilag består af en række kort der udgør en del af rapportens produkt. Det sidste bilag er en ordliste, der forklarer enkelte spilrelaterede begreber, hovedsageligt forklaringer af forskellige spilgenrer.

Sidst vil gerne sige tak til Søren Bolvig Poulsen og Michael Josefsen, for vejledning, kommentarer og support.

God fornøjelse.

The Neverending Storytelling	1
Abstract	2
Forord	3
Indledning.....	7
Problemfelt.....	12
Tilgang til problemet	12
1. Metode	14
1.1 Begrebsforklaring	14
1.2.1 Hvad er et spil?	14
1.2.2 Interaktivitet.....	15
1.2.3 Narrativitet	15
1.2.4 Immersion.....	17
1.3 Mediernes udvikling	18
1.4 Fokusområder og afgrænsning.....	21
1.5 Videnskabsteori	21
1.6 Arbejdsmetode	23
1.7 Redegørelse for litteratur	24
1.7.1 Fortælleren	24
1.7.2 Gameflow	24
1.7.3 Struktur.....	25
2. Fortælleren	26
2.1 Fortæller og tid	26
2.1.1 Perspektiv	26
2.1.2 Tid	32
2.2 Analyse	35
2.2.1 Karakteriseringen af spillerkarakteren	35
2.2.2 Formidling af karakterens tanker	43
2.2.3 Tekst som kontekst.....	45
2.2.4 Video som kontekst	46
2.2.5 Lyd som kontekst.....	47
3. Gameflow	50
3.1 Sammenblandingen af gameplay og fortælling.....	50
3.2 Analyse	58

3.2.1 Forskellige typer af gameflow	58
4. Struktur.....	70
4.1 De tre overordnede struktureringsformer	70
4.1.1 Forgreningstræet.....	71
4.1.2 Hypertekststrukturen	77
4.1.3 Den lineære statiske fortælling	78
4.2 Graden af indflydelse.....	80
4.3 Analyse	81
4.3.1 Implicitte og eksplicitte forgreninger	81
4.3.2 Illusoriske valg	86
4.3.3 Moralske forgreninger	87
5. Modellen og dens karakteristika	91
5.1 Yderligere inddeling af modellens X og Y -akse.....	92
5.1.1 Y-aksen.....	92
5.1.2 X-aksen	94
5.1.3 Modellens endelige udformning	96
6 Design af et hjælpemiddel til udarbejdelse af et interaktivt narrativ	99
6.1 Introduktion af spillepladen	100
6.2 Supplerende kort	102
6.2.1 Overordnede typer	102
6.3 Procesbeskrivelse	106
7. Afsluttende	107
7. 1 Konklusion	107
7.2 Perspektivering.....	109
Litteraturliste	110
Spil	111
Film	113
E-Bøger	114
Bilag. 1	115
Bilag. 2	118
Fortællerkort	119
Gameflowkort.....	120
Strukturkort	122

Eksempelkort	123
Virkemiddelskort	124
Spørsmål kort	126
Ordliste	127

Indledning

Fortællingen har fulgt mennesket siden vi i tidernes morgen begyndte at nedfælde vores historier i form af hulemalerier. Sidenhen er historier og eventyr blevet overleveret fra mund til mund, indtil de blev nedfældet i bøger og sidenhen genfortolket i teater og film. Interessen for fortællingen har altid været til stede og gennem årtusinder har det resulteret i, at vi gennem tiden har udviklet adskillige medieplatforme som kan anvendes til at videreformidle vores historier. Vil man i dag videreformidle en fortælling er der derfor et bredt udvalg af medier til rådighed. Hvert medie har sit eget dramaturgiske sprog¹ og sine egne styrker og svagheder. Gennem filmen vil klipningen, kameravinkler, dialogen, skuespillet, iscenesættelsen, billedkompositionen og brugen af lyd spille en afgørende rolle for hvordan historien opleves af modtageren, hvorimod litteraturen kommunikerer gennem ordvalg og sætningskonstruktioner [Drotner et al., 2006: 180-183]. Filmsproget har udviklet sig siden sin oprindelse i 1895 [Cousin, 2004:23] og de basale elementer, der har vist sig at fungere er blevet kortlagt, kopieret og refereret i utallige film gennem tidens løb [Ibid.:10-11]. Mediet startede med at være stærkt influeret af teateret, hvor kameraet hovedsageligt filmede én enkelt scene fra tilskuernes synsvinkel.



Figur 1: Frankenstein filmen fra 1910, billedet iscenesættes som i et teaterstykke [Searle: 1910].

Senere opdagede filmmagerne dog at man kunne klippe til nærbilleder af personer der var vist på skærmen, eller sågar til personer udenfor skærmen, uden at publikum ville blive forvirret over forløbets udvikling [Cousin, 2004:31]. Herfra udviklede der sig et filmsprog som år efter år distancerede sig fra teateret og herved skabte sin egen identitet [Ibid.:21-32].

Da man i midthalvfjerdserne udviklede det første tekstbaserede og computerstyrede interaktive stykke fiktion, i form af spillet Adventure [Crowther et al.: 1975], blev det starten på en længere række af eksperimenter, hvor modtageren ikke længere var henlagt en plads som passiv tilskuer.

¹ <http://www.edu.gov.on.ca/eng/studentssuccess/thinkliteracy/files/ThinkLitMedia.pdf> (S. 4)

```

.RUN ADV11
WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

GO IN
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.

THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.

THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

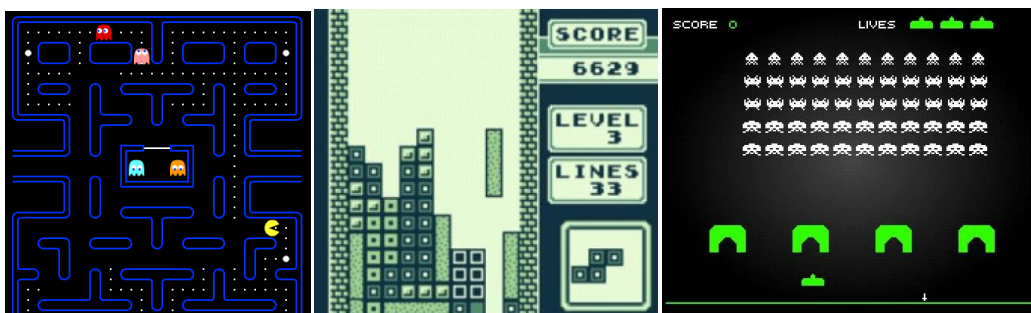
THERE IS FOOD HERE.

THERE IS A BOTTLE OF WATER HERE.

```

Figur 2: Adventure havde et simpelt handlingsforløb, men det var første gang modtageren var en del af oplevelsen [Crowther et al.: 1975]

Mediet blev dog hovedsageligt benyttet til spil hvor fortællingen var alt andet end central. Med spil som Pac-Man [Namco: 1981], Space Invaders [Taito Corp: 1980] og Tetris [Pajitnov et al.: 1984] var historien enten fraværende eller kontekst der som oftest var henvist til de medfølgende instrukser, frem for at være implementeret i selve spillet.



Figur 3: Spil hørte hjemme i arkade hallerne og udviklerne bekymrede sig ikke om historiefortælling [Namco, Pajitnov et al., Taito Corp: 1981, 1984 og 1980]

Gennem de sene 80ere begyndte teknologien dog at tillade et højere grafisk niveau, der gav større mulighed for at implementere fortællinger, som overgik de tidligere tekstbaserede værker. Gennem 90erne nåede teknologien et punkt hvor selv hjemmecomputere gradvist kunne håndtere mere og mere avanceret 3D grafik, der øgede mulighederne for benytte computerspillet som et fortællende medie. I nyere tid har spiludviklere forsøgt at markere spilmediet som et sted hvor fortællingen trives, dog fastholdes principper fra litteraturen og filmens verden til at understøtte fortællingerne. Spil som David Cages' Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] placerer modtageren i centrum af en krimifortælling.



Figur 4: Ethan Mars's søn kidnappes af en seriemorder i Heavy Rain [Quantic Dream: 2010].

Spilleren skifter mellem fire forskellige karakterer der alle er på jagt efter den samme seriemorder, der er på spil i byen. Gennem forløbet har spilleren mulighed for at foretage handlinger der kan have en indflydelse på fortællingens udvikling. Spilleren omgives af både trivielle valg og valg der kan have omfattende konsekvenser, hvilket giver spilleren rig mulighed for at personificere sin rejse gennem handlingen. I mellemtiden skabte Team Bondi L.A. Noire [Team Bondi: 2010] der rent tematisk nærer sammenligning med Heavy Rain, idet der i begge indgår elementer kendt fra krimien.



Figur 5: Hovedpersonen Cole Phelps forhører en mistænkt i L.A. Noire [Team Bondi: 2010].

I L.A. Noire har Team Bondi dog en helt anden tilgang til fortællingen idet handlingsforløbet er statisk. Man kan være god til at løse en mordgåde eller dårlig til det, men historien vil altid forblive den samme og den vil altid flytte sig fremad efter det samme planlagte spor. Det interessante er, at der til trods for enkelte sammenhænge rent genremæssigt, er fundamentale forskelle på leveringen af historien i de to spil. Mens der i Heavy Rain ligges vægt på at spilleren skal stilles overfor valg, der kan have grusomme konsekvenser, handler L.A. Noire mere om at fortælle en traditionel filmisk historie, hvor spilleren undervejs har mulighed for at være en del af selve detektivarbejdet.

En helt anden tilgang ses i spil som Valves Half-life [Valve: 1998]. Her sættes modtager i rollen som hovedpersonen, Gordon Freeman, der gennemlever et fastlagt narrativt forløb mens det hele betragtes i førsteperson.



Figur 6: To videnskabsmænd snakker, hovedpersonen lytter med, i Half-life [Valve Corporation: 1998].

Her kolliderer film og litteratur mens resultatet er noget helt nyt og unikt. Mens der findes film der kort benytter et førstepersonsperspektiv såsom Doom [Bartkowiak: 2005], Strange Days [Bigelow: 1995], The Duel [Spielberg, 1971] hvor enkelte scener vises i første person. Mere udbredt er det indenfor gysergenren hvor The Blair Witch Project [Myrick og Sánchez: 1999] startede en subgenre af falske dokumentarfilm, hvor kameraet betragtes som et objekt tilstede i filmens verden. Det er det hovedsageligt kun i spillets og litteraturens verden at hele handlingen ofte betragtes fra øjenhøjde gennem hele forløbet.

Konamis gyserspil Silent Hill [Konami: 1999] tog den interaktive fortælling i en helt anden retning. Her fik man mulighed for at udforske en provinsby samt en forvrænget mareridtsudgave af selvsamme sted. Lyd, musik og grumme visuelle antydninger var med til at skabe et ubehageligt landskab der krøb ind under huden og flossede spillerens nerver til ukendelighed. Man sad ikke længere og så passivt til mens Jack Nicholson udforskede et øde hotel i Stanley Kubricks gyserfilm the Shining [Kubrick: 1980], man var selv med på første parket, man havde mulighed for at løbe ned af Silent Hills gader og ind i mørke gyder hvor kameraet blev utilregneligt og musikken blev tilsvarende varslende.



Figur 7: Silent Hill, kameraet placeres normalt bagved spilleren, men i denne sekvens betragtes det hele blandt andet fra oven [Konami: 1999].

Det skabte en ny måde at tilgå gysergenren, nye måder hvorpå der kunne skabes frygt hos publikum. Man var ikke længere blot en passiv tilskuer der betragtede et uhyggeligt handlingsforløb, men en aktør der kunne udforske en omfattende og uhyggelig verden. Men med introduktionen af friheden opstod der også en risiko for at brugeren farede vild, man kunne sænke historiens tempo markant eller overse vigtige detaljer. Hvordan ville Alfred Hitchcocks *Rear Window* [Hitchcock: 1954] have forløbet hvis seeren havde haft mulighed for at styre James Stewarts blik mens han betragtede naboernes dagligdag?



Figur 8: I filmen *Rear Window* betragter James Stewarts karakter sine naboers liv, fra sit vindue [Hitchcock: 1954].

Ville det styrke fortællingen? Hvordan ville man imødekomme at modtageren kiggede de forkerte steder, hvordan forandrer det historiens forløb at modtageren ikke observerer hver eneste detalje som nøje leveres gennem filmens planlagte forløb?

De forskellige eksempler giver et indblik i mangfoldighederne indenfor spilfortællingernes verden. Der findes utallige måder at sammensætte et interaktivt historieforløb på, alle valide metoder men med vidt

forskellige udfald og effekt. Der er tale om vidt forskellige tilgange der alle har det samme overordnede formål, at fortælle en historie med et budskab, dette leder videre til denne rapports gennemgående problemstilling.

Problemfelt

Selvom man efterhånden har udviklet et samlet sprog indenfor det interaktive narrativ², så synes der stadig at være mangel på et mere endegyldigt værktøj, der kan hjælpe forfattere til at optimere deres fortællinger. Med spil som Heavy Rain og L.A. Noire, samt E-bogens indtog på tablet formatet ville det måske være muligt at den interaktive fortælling kan skabe sin egen identitet ved siden af spillene. På tablet platformen har man tidligere eksperimenteret med forskellige interaktive fortællinger der både udnytter elementer fra litteraturens og spillets verden. Et eksempel på dette ses i form af børnebogen: The flying books of Mr. Morris Lessmore [Joyce: 2011] som inddrager visuelle virkemidler i form af animation og billeder, samt lyd og interaktive elementer både i form af spil og visuelle objekter, der kan påvirkes af læseren.

Formålet med denne rapport vil være at udvikle en model der kan benyttes som et hjælpende redskab til at sammensætte en interaktiv fortælling, der eksempelvis kunne udfolde sig i et spil eller i en E-bog. For at imødekomme dette vil det indledningsvist være nødvendigt at undersøge hvordan den interaktive fortælling er sammensat. Hvad er udgør de overordnede virkemidler, der kan betragtes som værende gennemgående for alle typer af fortællinger og hvad er deres funktion og effekt? Dette vil løbende blive undersøgt igennem rapporten mens det overordnede mål vil være at udarbejde et hjælpemiddel der kan understøtte en designproces i forbindelse med et interaktivt narrativ. Problemformuleringen vil således lyde:

Hvilke overordnede virkemidler er centrale for spilfortællinger og hvad er deres funktion og effekt? Hvordan kan disse overordnede virkemidler anvendes i forbindelse med et hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ?

Tilgang til problemet

Gennem rapporten vil brugen af overordnede fortælle teknikker kortlægges på baggrund af teori og analyse. Formålet vil være at undersøge hvilke virkemidler der fungerer og hvilke der fejler. Hvorved det vil være muligt at finde frem til hvilke virkemidler der gavner hvilke situationer. For at opnå dette vil et udvalg af spil blive analyseret, hvor formålet er at danne et overblik over sammenhænge og afvigelser spillene imellem. Ved at betragte sammenhænge og afvigelserne vil det være muligt at finde frem til hvilke

² En historie hvor modtageren enten har en indflydelse på handlingen eller er en aktiv aktør i handlingsforløbet.

overordnede virkemidler der tages i brug og med hvilket formål. Der vil blive inddraget et bredt udvalg af titler for at give et nuanceret og bredt perspektiv, hvilket har til formål at gøre det endelige hjælpemiddel så operationelt som muligt. Der tages hovedsageligt udgangspunkt i spil hvor fortællingen kan betragtes som værende en central del af oplevelsen, mens der afgrænses fra spil, der udelukkende kan betragtes som spil.

1. Metode

Gennem dette afsnit vil det blive beskrevet hvordan problemstillingen tilgås. Afsnittet indledes med en begrebsforklaring hvor centrale begreber diskuteres og afklares for at skabe en fælles forståelse.

Efterfølgende vil mediernes udvikling blive diskuteret ud fra et teoretisk perspektiv, med det formål at illustrere hvordan forskellige medier kan sammenlignes mens de samtidigt har fundamentale forskelle.

Dernæst vil der blive gjort rede for hvilke overordnede emner der afgrænses fra, hvilket afsluttes med en gennemgang af den videnskabsteoretiske tilgang til emnet samt en beskrivelse af arbejdsmetoden og projektets overordnede struktur.

1.1 Begrebsforklaring

I dette afsnit vil centrale begreber blive gennemgået for at danne et fælles forståelsesgrundlag. Disse begreber består af: Spil, Interaktivitet og immersion. Begreberne er udvalgt med den tanke at de repræsenterer tre overordnede dele af en spiloplevelse. Først skabes der en fælles forståelse for hvad der betegner et spil, dernæst interaktiviteten som er det centrale element der adskiller spillet fra bøger og film. Afslutningsvis diskuteres begrebet immersion, et begreb der kan anvendes til at undersøge effekten af spils narrative virkemidler.

1.2.1 Hvad er et spil?

Spilteoretikeren Chris Crawford definerer spil som værende konkurrenceprægede aktiviteter, der er styret af et regelsæt. Modstanderne i aktiviteterne kan enten bestå af mennesker eller være styret af en computer [Crawford, 2003: 8]. Denne definition giver en tilstrækkelig beskrivelse af det der grundlæggende kan betragtes som et spil. Et spil vi efter denne definition består af *spilmekanikker* der udgør spillets præmisser, dette kan eksempelvis være de forskellige brikkers prædefinerede bevægelsesmønstre i Skak der ligger til grunde for spillets strategiske form. Disse mønstre kan betragtes som værende kernen af spillet og suppleres yderligere af regler der angiver spillets mål, hvordan turene forløber og hvordan brikkerne opstilles. Spillerne får hver tur ét træk hvor det overordnede mål er at overvinde modstanderens konge. Samspillet mellem de forskellige mekanikker skaber *gameplay* der kan betegnes som den oplevelse spilleren oplever på baggrund af spillets regler.

Gameplay vil ofte være kernen i spil, dog findes der ligeledes spil hvor historien er vigtigere end spilmekanikkerne. Et eksempel på dette ses i spillet Dear Esther [thecineseroom: 2012].



Figur 9: Spilleren bevæger sig ud af en hule på øen i Dear Esther [thechineseroom: 2012].

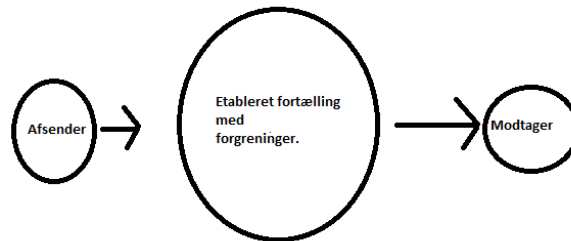
I dette spil udforsker spilleren en ø, mens der afspilles en fortællende voice-over. Spillets eneste mekanik består i at man kan bevæge sig, samt et mål der består i at spilleren skal bevæge sig hen til et bestemt punkt på øen. Spillet er drevet af fortællingen og det ville ikke være et interessant spil hvis man isolerede spillets mekanikker fra historien. Spil kan være eksklusivt gameplay orienteret, eksempelvis det russiske Tetris [Pajitnov, et al.: 1985] hvor spilleren stabler blokke med forskellige former. De kan dog aldrig, på baggrund af Crawford's definition, være eksklusivt narrativt drevne uden at det tager en anden form end et spil, såsom en bog, et teaterstykke eller en film. Der kan dog indføres elementer af interaktivitet, hvilket kan være medvirkende til at fortællingen tager form som et interaktivt narrativ.

1.2.2 Interaktivitet

Chris Crawford definere interaktivitet som værende en cyklisk proces mellem flere aktører hvor aktørerne skiftevis lytter, tænker og taler [Crawford, 2005: 29]. Det vil sige der er tale om en kommunikativ proces mellem spiller og spil, hvor spilleren har mulighed for at foretage en handling der skaber en reaktion i spillets univers, på baggrund af det etablerede regelsæt. Litteratur og kommunikations forskeren Janet Murray sidestiller interaktive narrativer med holodeck i Star Trek [Roddenberry: 1966]. Her har aktøren fri indflydelse på en virtuel verden [Murray, 1997: 14-17]. Det vil sige en verden hvor aktøren er frit stillet til at handle på baggrund af egen fri vilje. Når begrebet "Interaktivt Narrativ" benyttes vil der dog være tale om et konstrueret og forfatter skabt forløb og ikke en helt åben og fri fortælling uden synlig afsender.

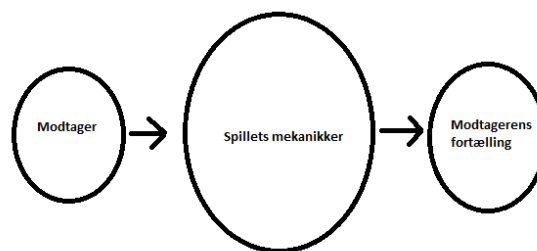
1.2.3 Narrativitet

Spildesigneren Richard Rouse III omtaler to forskellige former for interaktive narrativer, det ene består af et designerskabt narrativ og det andet et spillerskabt. Det designerskabte vil altid været styret af en forfatter, modtageren kan have indflydelse og interagerer med handlingen men alle forgreninger i handlingen og deres mulige udfald, vil være planlagt og organiseret af designeren.



Figur 10: Egen model. Afsenderen iscenesætter en åben fortælling, modtageren skaber sin egen oplevelse indenfor de opstillede rammer.

Et eksempel på dette ses i tidligere nævnte Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] hvor spilleren har mulighed for at styre historien mod forskellige forudbestemte slutninger, det vil sige at alt hvad der sker i spillet er designet og organiseret på forhånd. Spilleren vælger sin egen vej gennem det planlagte forløb og får herved en oplevelse af frihed. Hvorimod det *spillerskabte* narrativ beskrives af Rouse som værende den historie spilleren selv forfatter og selv kan fortælle videre til sine venner [Rouse III, 2001: 216].



Figur 11: Egen model. Modtageren opstiller spillets regler hvorefter spilleren skaber sin egen fortælling via interaktion med reglerne.

Denne form for narrativ skabes på baggrund af spillets mekanikker og spillerens interaktion med omgivelserne. Dette kan eksempelvis være de oplevelser en spiller erfarer gennem en aften med flerspiller krigsspillet Battlefield 3 [DICE: 2011] her spiller man scenarier med op til 32 personer på hvert hold, hvor man gennemelever et simuleret krigsscenario fra førsteperson, med mulighed for at bemane forskellige køretøjer. Efter et scenarie kan spilleren eksempelvis fortælle hvordan han kaprede et fly og styrede det

ned i en fjendtlig tank, hvilket resulterede i at vennerne kunne overtage fjendens base og herved sikre dem sejren.



Figur 12: Jetjager styrter ned i fjendtlig tank, et sjældent syn [DICE: 2011].

Et scenario som dette er ikke planlagt på forhånd og bliver kun muliggjort fordi spillets regler tillader det, men det er op til spilleren at få det til at ske. Denne form for narrativer er selvsagt umulige at kontrollere for designeren, da fortællingen skrives af spilleren, herved adskiller det sig i høj grad fra det traditionelle narrativ. Ligesom det traditionelle narrativ vil det dog ofte være konflikt drevet da spillets mekanikker har opstillet et mål der skal opnås for at brugeren kan vinde.

I denne rapport vil jeg hovedsageligt tage udgangspunkt i det designerskabte narrativ da denne fortællingsform benytter håndgribelige virkemidler der kan systematiseres og analyseres. Det spillerskabte narrativ er i høj grad oplevelsesdrevet og kaotisk, hvor fortællingerne vil variere fra person til person. Da denne type af narrativ ikke udarbejdes af designere vil det ikke være relevant i forbindelse med et hjælpemiddel der skal fungere som et faciliterende værktøj til at designe et interaktivt narrativ.

1.2.4 Immersion

Immersion kan også betegnes som indlevelse, det vil sige den følelse man opnår når man opsluges af en historie eller et spil. Glassner beskriver i denne forbindelse Immersion som fem forskellige stadier man kan befinde sig i når man oplever et narrativ: nysgerrighed, sympati, identifikation, empati og transportation [Glassner, 2004: 81]. Nysgerrighed er som at overhøre en samtale, sympati opstår når vi sympatiserer med en hovedkarakter i en historie dog uden at være bevæget over de ting der foregår, identifikation opstår når vi genkender elementer af os selv i karakteren og herved opnår en stærkere medfølelse for handlingsforløbet, Empati opnås når vi begynder at have stærk medfølelse for hovedkarakteren og hans handlinger og transportation opnås når vi bliver suget helt ind i fortællingen og glemmer tid og sted omkring os [Ibid.:81-82]. Immersion vil gennem rapporten blive benyttet til at betegne indlevelsen i en

historie. Dette opnås dog ikke nødvendigvis udelukkende gennem narrative virkemidler men kan også opnås gennem gameplay i et spil.

1.3 Mediernes udvikling

I dette afsnit vil det, som tidligere beskrevet, belyses hvordan det semiologiske sprog har ændret sig mellem de forskellige medier fra litteraturen og frem til spillet. Herved vil der gives et indblik i sammenhængen mellem de forskellige medier samtidigt med at det påvises hvordan medierne afviger fra hinanden. Forfattede tekster udgøres af paradigmer og syntagmer, det vil sige ordvalg og ordstilling. I relation til teksten udgøres paradigmerne af de valgte ord og syntagmerne repræsenterer deres placering. Ændres ordstillingen eller benyttes der andre synonymer vil dette også medføre en forandring af tekstens indhold og udtryk [Drotner et al, 2006: 181]. Ordene opstilles på en bestemt måde for at skabe en stemning og følelser der stemmer overens med bogens samlede tematiske indhold. Paradigmerne og syntagmerne former i samspil, en række tegn der skal afkodes af læseren for at danne en forståelse for indholdet. Tegnene kan være simple at fortolke i de tilfælde at teksten relaterer sig til hverdagen, men kan også indeholde en kompleksitet hvis teksten beror på tung symbolik, der opfordrer læseren til at fortolke før der kan opnås en forståelse.

I filmens semiologi ansues paradigmer og syntagmer anderledes og sættes her i relation til filmens sprog. Her ansues filmen som værende syntagmet og alt hvad der hænder indenfor kameraets syn betragtes som værende paradigmerne [Jørholt, 1995: 18-19]. Hvor det tidligere var essentielt at undersøge sprogbruget for at forstå afsenderens budskab er det nu vigtigt at undersøge det kameraet beskuer og den handling der udspiller sig indenfor filmens rum ofte betegnet som filmens mise én scene. Alt hvad der udspiller sig i billedet betragtes som værende et bevidst valg fra instruktørens side, om det gælder skuespillernes hår længde eller placeringen af objekter i billedet [ibid.:18-19]. Detaljerne udgør koden der skal tolkes, eksempelvis klippes der mellem tre forskellige statuer af en løve i Eisensteins Panserkrydser Potemkin [Eisenstein: 1925]. De tre løver der befinder sig i tre forskellige positioner som udgør en række tegn der skal fortolkes.



Figur 13: De tre løver der symboliserer folkets opstand i Panserkrydser Potemkin [Eisenstein: 1925].

Scenen viser zarens tropper der angriber det russiske folk på Odessa trappen, civilister skydes ned men da scenen når sit klimaks vises løven i tre positioner, liggende til rejst, klippet ind imellem korte sekvenser hvor Panserkrydseren Potemkin kommer folket til undsætning. Filmen er ligesom litteraturen et system af paradigmer og syntagmer, der tilsammen danner tegn og koder som skal fortolkes for at modtageren af fortællingen kan forstå indholdet.

Med introduktionen af det interaktive narrativ vil visse paradigmer og syntagmer fra tidligere medier stadig nære en vis relevans når spilfortællinger skal analyseres. Ligesom med skiftet fra litteratur til film vil der dog også ske et skift i paradigmerne og syntagmernes betydning. I spillet er det ikke længere billedets mise én scene der skal analyseres for at danne en forståelse for indholdet, men måden hvorpå spilleren kan interagere med spillets verden og måden regelsættet understøtter handlingen. Samtidigt benyttes der dog ligeledes paradigmer og syntagmer både fra filmen og litteraturens verden. Da spillet kan betragtes som et multimedie, kan det indeholde tekster der skal læses samt passive filmsekvenser der bygger på samme sprogbrug som filmen. Eksempelvis benytter spillet Metal Gear Solid 4 [KCEJ: 2008] tale, iscenesatte scener, belysning og kameravinkler gennem adskillelige filmsekvenser, mens tidligere beskrevne gyserspil Silent Hill [Konami, 1999] formidler store dele af fortællingen via tekst. Betydningen af paradigmerne og syntagmerne må dog antages at have forandret sig på flere områder. For eksempel har kameraet ikke længere samme funktion som i filmmediet, da det ofte vil være muligt for spilleren at have direkte kontrol over synsfeltet. Herved bør, hvad der i filmen kunne kommunikeres visuelt, derfor kommunikeres på andre måder. Spillet er et interaktivt medie og kan derfor viderekommunikere dele af sin fortælling gennem handlinger, det vil sige det kan opfordre spilleren til at udføre handlinger der forstærker spillets temaer.

Spilleets semiologi centrerer sig omkring interaktionen og spillets mekanikker. Spillet kan ses som værende syntagmet og paradigmerne er dermed alt hvad der udspiller sig indenfor spillets regelsæt. For at forstå en spilhistorie til fulde må man angiveligt skulle tage mulighederne for interaktion, regler samt iscenesættelse af spillets mise én scene med i sin betragtning. Dette kan ses som værende det centrale paradigme men samtidigt kan der også benyttes elementer taget direkte fra filmens verden, eksempelvis i form af filmsekvenser der bygger på den samme semiologi. Ydermere kan tekst inddrages hvilket kan analyseres på baggrund af litteraturens semiologi. Spillet kan på denne led betragtes som et multimedie der gør det muligt at inddrage en række forskellige medier samtidigt med at måden hvorpå disse sættes i spil danner egne tegn og koder, der skal afkodes af modtageren. For at skabe en operationel model, der kan hjælpe designeren med at skabe en interaktivfortælling, er det vigtigt at disse fundamentale forskelle tages med i de endelige betragtninger. Sammenfaldene mellem litteratur, film og spil er dog medvirkende til at der vil blive inddraget teori fra alle felter, da dette kan skabe en forståelse for alle aspekter af historiefortælling i et interaktivt medie.

1.4 Fokusområder og afgrænsning

I denne del af metoden vil rapportens fokusområder og afgrænsninger blive opstillet og diskuteret for at give et indblik i rapportens endelige indhold. Da formålet er at undersøge de overordnede virkemidler, der udgør en interaktiv fortælling, samt at omsætte disse til et operativt hjælpemiddel vil der blive afgrænset fra de økonomiske og tekniske aspekter af industrien. Hjælpemidlet har til formål fungere som et produkt der kan supplere designernes idé fase, hvor det antages at det økonomiske og tekniske blot vil indskrænke og herved hæmme den kreative proces. I samme forbindelse vil der blive set bort fra platformen, det vil sige hvorvidt der er tale om et spil til en konsol, en computer, en tablet eller en smartphone, da hjælpemidlet skal kunne fungere på et generelt niveau. Der vil i stedet tages udgangspunkt i de overordnede og generelle virkemidler, der kan benyttes i en interaktiv fortælling med det formål at opnå en helhedsforståelse for fortællingens funktioner.

1.5 Videnskabsteori

Gennem fænomenologien betragter vi som mennesker fænomenernes verden. Hvert fænomen er et komplekst og unikt system, ændres en enkelt detalje ændres hele fænomenet. Merleau Ponty beskriver fænomenernes verden via eksemplet: Hvad er lys? [Merleau-Ponty, 2002: 40] Alt efter hvem man spørger vil svaret variere idet fænomenet "lys" er et vidt begreb. Fænomenet kan fortolkes på mange niveauer, på overfladen er lys det der kommer ud af en pære når vi tænder den i et mørkt rum, mens en forsker vil være i stand til at give et langt mere nuanceret svar. Ikke helt ulig Platons hulebillede, hvor en mand, isoleret fra verden, betragter skyggerne af mennesker. For manden er skyggerne den virkelige repræsentation indtil han en dag træder ud af hulen og opdager menneskene som afgiver skyggerne. Skyggen er ideen, eller fænomenet og mennesket er den fysiske manifestation. Mandens opfattelse af fænomenet forandres i takt med at han opdager flere lag af fænomenet, i starten vil skyggen forekomme ægte men idet han ser den fysiske manifestation vil hans fortolkning af mennesket kunne forandres da han stilles overfor en større kompleksitet end skyggen. Ifølge Ponty vil vores opfattelse af fænomenerne altid være skematiske fortolkninger af verden frem for en nøjagtig gengivelse, hvilket betyder at vi altid kan lære mere om fænomenet, opdage flere lag af virkelighed [Merleau-Ponty, 2002: 44]. Vores viden bliver aldrig fuldstændig. Det vil samtidigt være umuligt for fortolkeren at stille sig objektivt overfor fænomenet idet vi aldrig vil kunne adskille os fuldkomment fra vores personlige erfaringer [ibid.:44-45].

Som fortolker betragter vi fænomenernes verden ud fra egne erfaringer samt de erfaringer andre fortolkere har skematiseret. Det vil sige at egne og andres erfaringer vil være nødvendige for at opnå et nuanceret indblik i fænomenet, hvor det dog skal holdes for øje at den indsamlede viden ikke vil være fuldstændig og altid vil være åben for yderligere fortolkning. Vi oplever verden gennem vores kroppe og

gennem vores videnshorisont, for at opnå en nuanceret forståelse for fænomenet må vi fortolke ud fra vores egne erfaringer og fra vores egen perception af verden samt andres skematiske fortolkninger af fænomenet [ibid.: 69-71]. Merleau-Pontys fænomenologi benyttes gennem rapporten da opgaven er af en analytisk og oplevende karakter. For at finde frem til hvordan de overordnede virkemidler fungerer og hvilken effekt de har, er det relevant at reflektere over egne oplevelser med et bredt udvalg af spil og fortællinger. Spil opleves gennem kroppens sanser og fortolkes på baggrund af dette mens der suppleres med andre teoretikers skematiseringer af fænomenerne.

I rapporten udgøres fænomenerne af udvalgte spil, film og bøger der, som tidligere beskrevet, alle er komplekse systemer af virkemidler som formidler et budskab eller en række følelser. Hvert enkelt fænomen må dog ansues som værende unikt idet hvert subjekt består af sit eget unikke system af virkemidler. Mange spil benytter filmsekvenser, tekst og tale men historien de hver og især søger at fortælle og de følelser de søger at vække adskiller spillene, samt måden hvorpå virkemidlerne benyttes og med hvilket formål. Spil, film og bøger kan indeholde de samme temaer, men der vil i de fleste tilfælde være detaljer der adskiller dem og gør dem unikke. Selvom detaljerne måske kan virke irrelevante så vil fænomenet som helhed være et unikt system der har opnået sin identitet gennem nuancerne. Når det kommer til spilhistorier er dette særligt relevant, da mange spil gør brug af samme typer af virkemidler, men på vidt forskellige måder. Dette er også tilfældet med bøger og film, men disse medier har et mere nuanceret dramaturgisk sprog der er blevet udviklet gennem flere århundreder hvor der efterhånden er opnået en generel konsensus om hvordan eksempelvis filmens virkemidler skal tages i brug for at opnå en ønsket effekt, branchens instruktører lærer fra hinanden og bygger videre på den samlede viden [Cousins, 2004: 10], dog hovedsageligt gældende udenfor den eksperimenterende filmscene.

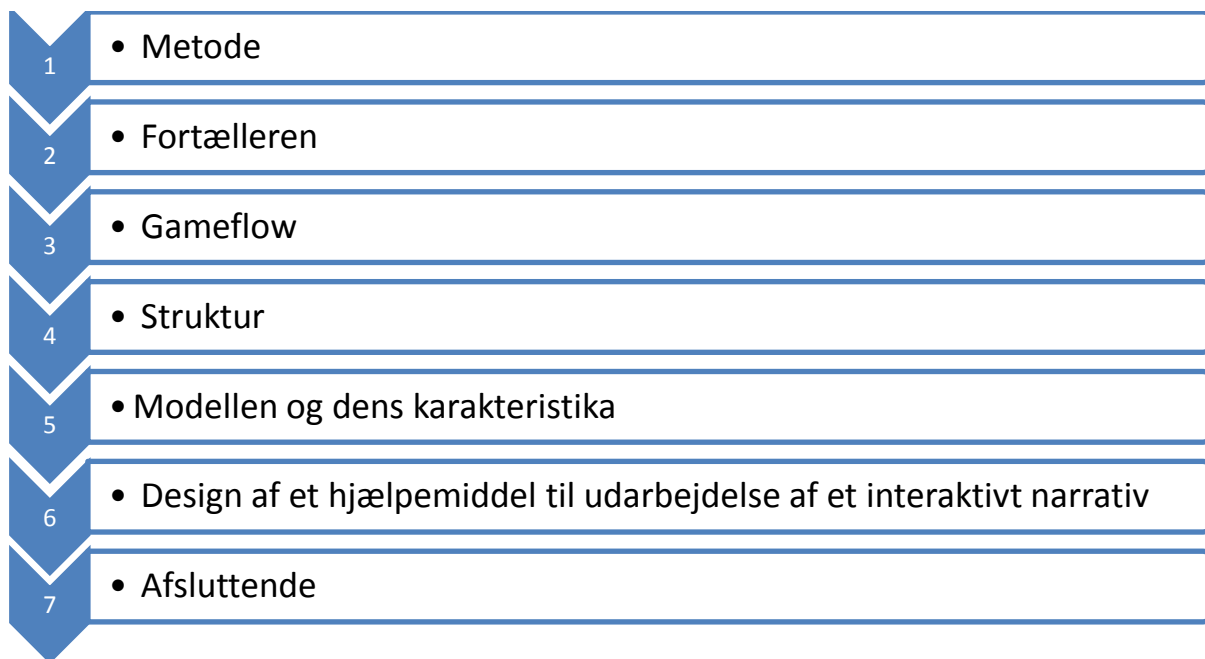
1.6 Arbejdsmetode

Formålet med rapporten er at konstruere et konceptuelt produkt i form af et hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ. Dette konceptuelle produkt vil opbygges af en spilleplade. Spillepladen vil indeholde en model samt supplerende kort, der konstrueres på baggrund af rapportens teoretiske og analytiske arbejde. For at opnå dette inddrages eget vidensfelt, der bygger på mange års erfaring med interaktive narrativer, litteratur og film, både teoretisk og erfaringsmæssigt. Der vil i rapporten tages udgangspunkt i uddrag fra emnerelevant litteratur, film og spil, for at opnå et bredt og generelt perspektiv. Ydermere vil der suppleres med empiri i form af en spilliste [Bilag. 1] hvor 89 spil er angivet med tilhørende karakteristika.

Rapporten vil indledes med tre teoretiske og analytiske afsnit hvor fænomenerne i form af generelle og overordnede virkemidler, vil blive belyst. Disse afsnit vil indledes med en teoretisk del, der har til formål at undersøge hvordan andre analytikere har skematiseret fænomenerne. Disse teoretiske dele vil efterfølges af en analytisk del hvor uddrag fra en række forskellige spil analyseres med henblik på deres brug af overordnede virkemidler.

Første afsnit vil omhandle fortælleren, der kan betragtes som en af de centrale byggesten i en fortælling. Dette begreb udledes hovedsageligt fra litteraturen, hvor fortælleren udgør formidleren af historiens budskab. I det næste afsnit undersøges spillenes gameflow, hvilket i denne rapport betragtes som måden hvorpå spil skifter mellem forskellige spiltilstande. Dette betragtes ligeledes som en central del af den interaktive fortælling, da det vedrører måden alle elementer af fortællingen sammensættes for at skabe en helhed. Det tredje afsnit vil omhandle selve strukturen, hvilket indebærer måden hvorpå handlingsforløbet forholder sig til spilleren, hvorvidt det er lukket og passivt eller åbent og påvirkeligt. Dette betragtes som det tredje overordnede virkemiddel da det vedrører måden hvorpå hele handlingen organiseres.

Dette udgør de tre teoretiske og analytiske afsnit, disse efterfølges af et afsnit hvor modellen, der vil udgøre en central del af virkemidlet, vil blive konstrueret, forklaret og diskuteret. De to resterende afsnit vil henholdsvis udforme og forklare hjælpemidlet samt konkludere på problemstillingen og diskutere hvordan hjælpemidlet kan anvendes i andet end spilsammenhænge. Rapporten vil således inddeles i syv afsnit, som illustreret følgende:



1.7 Redegørelse for litteratur

I denne del af metoden vil der kort blive gjort rede for litteraturen der anvendes i rapporten. Afsnittet vil kort gennemgå hvert enkelt afsnit og fremhæve de centrale teoretikere samt begrundelsen for at de inddrages. Afsnittene gennemgås i samme rækkefølge som de fremkommer i rapporten: Fortælleren, Gameflow og Struktur.

1.7.1 Fortælleren

For at undersøge hvilken effekt og funktion fortælleren har inddrages den franske litteratur forsker Gérard Genette. Gérard Genette har gennem værket: Narrative Discourse, defineret en række af generelle elementer der udgør det centrale i et litterært værk. Genette inddrages idet hans teori kan give en forståelse for de overordnede elementer af en fortælling, heriblandt fortællerens rolle og fortællingens tidsbegreb. Denne teori suppleres med den danske litteraturforsker Annemette Hejlsted, med det formål at knytte nogle operationelle begreber til teorien. Ydermere inddrages den græske filosof, der i oldtidens Grækenland definerede de grundlæggende aspekter af en fortælling.

1.7.2 Gameflow

I denne del af rapporten inddrages kommunikationsforskeren Bernard F. Dick, der har skrevet bogen Anatomy of Film. Dick anvendes for at skabe en forståelse for filmens klippeteknikker, der knyttes sammen med spilforskeren Andrew Glassners teori om interaktive fortællinger. Formålet er at belyse en lighed mellem filmens klipning og det interaktive narrativs skift mellem forskellige interaktionsformer.

1.7.3 Struktur

Spilteoretikeren Andrew Glassner inddrages for at belyse fordele og ulemper ved forskellige struktureringsformer, hvilket suppleres af spilteoretikeren Chris Crawford og spildesigneren Richard Rouse III. Disse tre teoretikere anvendes for at problemstillingen kan betragtes fra flere vinkler, for herved at skabe et generelt overblik.

2. Fortælleren

Fortælleren kan betragtes som en central del af de fleste historier, uden fortælleren ville der ikke være en historie. I litteraturen findes der forskellige typer af fortællere der alle har til formål at videreformidle historien, alt efter hvilken type af fortæller der anvendes kan der opnås forskellige resultater. Dette afsnit vil have til formål at undersøge hvilken funktion fortælleren har i det interaktive narrativ. Første del vil undersøge andres skematiseringer af fænomenet samt hvordan skematiseringerne kan overføres til det interaktive narrativ, mens anden del vil undersøge en række uddrag fra spil for at belyse hvordan fortælleren kommer til udtryk i praksis. Formålet vil være at erhverve viden om fortællerens funktion hvorefter denne viden kan anvendes til at udarbejde rapportens produkt, i form af et faciliterende hjælperedskab.

2.1 Fortæller og tid

Denne del af afsnittet vil have til formål at belyse hvilken funktion fortælleren og tidsbegrebet har i et statisk narrativ, samt hvordan dette kan overføres til det interaktive narrativ. Formålet er at opbygge nogle begreber, der kan anvendes analytisk samt som en integral del det endelige produkt. Der tages udgangspunkt i litteraturteoretikeren Gerard Genette teori om narrativ diskurs, hvor Genette har søgt at skematisere fortællerens funktion i et handlingsforløb.

2.1.1 Perspektiv

Alle tekster der søger at formidle et budskab til en modtager gør dette via en afsender [Drotner et al, 2006: 238-240], i en historie betegnes afsenderen som en fortæller. Fortælleren kan være integreret i historien på adskillige måder, forfatteren kan tilkendegive sig selv og levere budskabet diegetisk eller lade fortællingens karakterer formidle fortællingen mimetisk gennem indbyrdes interaktion.

Alt efter hvilken fortællertype der anvendes vil det have indflydelse på måden narrativets informationer videreformidles og herved hvordan historien opleves. Det er derfor vigtigt at overveje hvilket perspektiv man ønsker at fortælle sin historie ud fra. Der findes i denne forbindelse fire overordnede typer af perspektiver som fortælleren kan anvende:

	<i>Internal analysis of events</i>	<i>Outside observation of events</i>
<i>Narrator as a character in the story</i>	1. Main character tells his story	2. Minor character tells main character's story
<i>Narrator not a character in the story</i>	3. Analytic or omniscient author tells story	4. Author tells story as an observer

Figur 14: Brooks og Warrens model, gengivet af Genette, der illustrerer fortællerens overordnede typer af perspektiver [Genette, 1980: 186].

Den nedadgående kolonne viser, hvorvidt fortælleren er til stede som en aktør i fortællingen. Den side gående kolonne viser fortællerens position i fortællingen, om historien fortælles internt og analyserende eller om hændelserne observeres eksternt.

For at eksemplificere de fire typer af perspektiver vil den græske tragedie Oedipus [Sophocles: 429 Fvt.] inddrages. Eksempler fra denne fortælling vil anvendes til at påvise effekten af de forskellige typer af perspektiver, hvilket efterfølgende vil blive diskuteret for at overføre begreberne til det interaktive narrativ. Oedipus omhandler kongesønnen Oedipus der som spæd bortadopteres på baggrund af varsler faderen har modtaget igennem et orakel. Oedipus vokser i mellemtiden op hos en familie i et fjerntliggende land, hvor han en dag beslutter sig for at vandre ud i verden. Han kommer ved et tilfælde tilbage til sit hjemland hvor han myrder kongen og ægter rigets dronning. Oedipus opdager senere at han har myrdet sin fader og ægtet sin moder, hvilket medfører at han tager sit eget liv. Læseren er velvidende om tragediens omfang mens handlingen udfolder sig hvilket medfører, at læseren hele tiden er i besiddelse af mere information end Oedipus selv. Læseren har opnået denne viden gennem fortællingens indledende passager hvor det fortælles eksplicit at Oedipus bortadopteres, handlingen følges herved udefra fra et perspektiv hvor læseren kan følge med i alt hvad der foregår. I Oedipus skaber dette spænding da læseren hele tiden venter i spænding på Oedipus reaktion, når eller hvis han opdager omfanget af de synder han har begået. Dette perspektiv er af den fjerde type [Figur. 14], en flue på væggen der observerer og videreformidler handlingens hændelser og som rækker udover hovedkarakterens perspektiv, men som dog er ude af stand til at læse karakterernes tanker. Litteraturteoretikeren Annemarie Hejlsted betegner dette som en **behaviouristisk** fortæller [Hejlsted, 2008: 140-141].

Denne type af perspektiv forekommer ofte i spil [Bilag. 1] og kan sammenlignes med det perspektiv der typisk anvendes i filmmediet. I spil vil det ofte indebære skift mellem sekvenser, typisk mellem interaktive

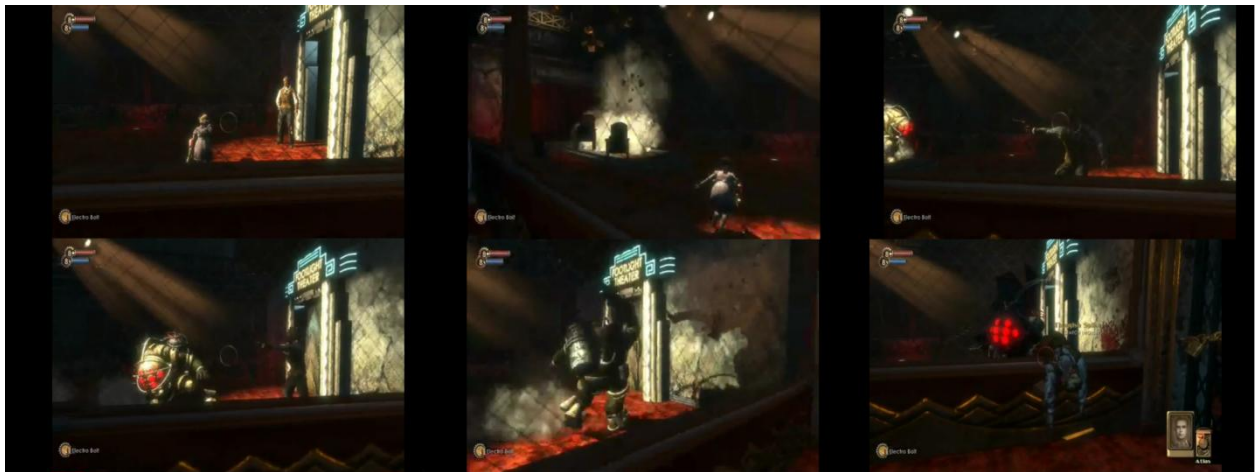
spildele og passive filmsekvenser. Spildelene kan følge hovedkarakteren mens filmsekvenserne kan anvendes til at vise de dele af handlingen der udspiller sig i eksterne rum. Denne type fortælling vil have mulighed for at etablere scener der illustrere eksterne hændelser, hvilket kan benyttes til at uddybe sideplots, etablere spillerens motivationer samt skabe spænding via forvarslinger. Den behavioristiske fortællingsform kan herved benyttes til at optegne et nuanceret billede af karakterernes motivationer samt skabe et dybdegående indblik i den omkringliggende verden.

Havde Oedipus været fortalt fra et andet perspektiv må det antages at historien havde haft en anden form. Havde fortællingen været fortalt fra første person som i den første boks [Figur. 14], ville modtageren have været på samme informationsniveau som Oedipus. Den dramatiske forskel på de to fortællemåder er at afsløringens funktion forandres, i den faktiske fortælling skabes der spænding ved at læseren Oedipus snart vil opnå en erkendelse. Hvis læseren i stedet var uvidende om omfanget af Oedipus gerninger kunne der i stedet skabes et dramatisk overraskelsesmoment [Aristoteles, 1958: 29-30]. Denne fortællingsform har fået betegnelsen **jeg-fortælleren** [Hejlsted, 2007: 140], idet historien ville være fortalt fra et førstepersons perspektiv. Modtageren har adgang til Oedipus' tanker og refleksioner gennem fortællingen og læseren har herved samme viden og forudsætninger som Oedipus. Det vil sige at handling der forekommer udenfor Oedipus rækkevidde vil være udeladt fra fortællingen, eksempelvis hele delen hvor Oedipus bortadopteres. Jeg-fortælleren kan ikke fortælle mere end karakteren reelt set ved, alt andet vil udelukkende være spekulationer og formodninger fra fortællerens side.

I det interaktive narrativ vil dette kunne overføres til spil der betragtes fra en førstepersonssynsvinkel. Da spilleren ofte vil være have kontrol over en spillerkarakter vil den viste synsvinkel udgøre karakterens synsfelt. Fortællingen er således begrænset til det rum der omgiver spillerkarakteren, som det blandt andet er tilfældet i spil som Half-Life [Valve: 1998] og Bioshock [2K Boston: 2007], hvor spillet aldrig forlader førstepersonsvinklen.



Figur 15: Eksperiment fejler i Half-Life, det hele ses i førsteperson gennem Gordon Freemans øjne [Valve: 1998].



Figur 16: En person angribes, spilleren kigger med fra et første persons perspektiv [2K Boston, 2007].

Spilleren kan passivt observere handlingsforløbet og bevæge sig rundt i rummet mens handlingen udspiller sig. Herved tager spilleren direkte kontrol over handlingens hovedkarakter, selv gennem vigtige dramatiske højdepunkter i fortællingen. Spillerens oplevelser vil således være lig med karakterens oplevelser.

Jeg-fortælleren er dog ikke udelukkende bundet til en førstepersonsvinkel, jeg-fortælleren kan ligeledes komme til udtryk ved brug af en voice-over. Dette ses blandt andet i tredjepersonsskydespillet Max Payne [Remedy Entertainment: 2001]. Spillet viser indledningsvis politibetjenten Max Payne på toppen af et højhus, imens politisirener gennemtrænger nattens stilhed. Payne begynder at fortælle sin historie, hvorefter resten af spillet tager form som et flashback.



Figur 17: Max Payne, et skydespil der benytter en jeg-fortæller [Remedy Entertainment: 2001].

Da spillet er fortalt fra Paynes perspektiv får spilleren kun en indsigt i de hændelser der foregår i nærværet af Payne. Voice-overen er medvirkende til at eksplicite hovedkarakterens tanker og følelser gennem forløbet. Hvilket giver spilleren et dybdegående indblik i spillerkarakterens rolle og herved en nuanceret motivation for at opnå spillets mål. Spilleren kan dog kun opleve det karakteren oplever, hvorved handling der udspiller sig i eksterne rum vil være udeladt fra fortællingen. Dette perspektiv kan betegnes som i litteraturen med den forskel, at hvor litteraturen referer til *jeg*, som i hovedpersonen der beretter, vil *jeg* i spillet henvise til spillerens rolle som handlingens hovedperson. Spilleren styrer hovedkarakterens krop og foretager hovedkarakterens handlinger.

Den tredje type der optegnes i skemaet [Figur. 14] følger hovedpersonen fra en anden karakters synsfelt. Dette er tilsvarende Herman Melvilles Moby Dick hvor kaptajnen Ahab betragtes som hovedpersonen mens handlingen reelt set udspiller sig fra sømanden Ishmaels perspektiv. Dette kan ligeledes sidestilles med Sherlock Holmes der fortælles fra Watsons perspektiv, selvom Holmes må betragtes som værende omdrejningspunktet for handlingen [Genette, 1980: 187]. Denne fortællingsform gør det muligt at betragte hovedpersonen fra et andet perspektiv, hvilket kan være med til at skabe et indblik i hvordan den omkringliggende verden opfatter karakteren. I Moby Dick er omdrejningspunktet for historien Kaptajn Ahab der opsluges af sin hævnthørst i jagten på den hvide hval, der var årsagen til at Ahab mistede sit ben. Besætningsmedlemmet Ishmael observerer og analyserer jagten fra sidelinjen og videreformidler handlingsforløbet til læseren. Der gives herved et mere nuanceret indblik i Ahabs karakter, som differentierer sig fra den måde handlingen ville fremstilles hvis Ahab selv havde været fortælleren, da Ahab kan betragtes som værende blind overfor sin egen hævnthørst. Ligesom med jeg-fortælleren kan handlingen

dog kun videreformidles hvis den foregår i nærværet af Ishmael, alt andet vil være udeladt fra historien.

Denne fortæller betegnes som en **tredjepersonsfortæller** [Hejlsted, 2007: 140-144].

I et spil ville dette perspektiv medføre at spillerkarakteren var begrænset til en mindre rolle i plottet. Fortællingsformen forekommer sjældent i de interaktive narrativer [Bilag. 1], hvilket måske kan være et resultat af at det interaktive element er oplagt til at realisere et ønske om at være helten i en historie. Da spil som udgangspunkt er opbygget omkring interaktion vil det ofte være oplagt at spilleren befinder sig i en central rolle, med mulighed for at påvirke og influere hændelsernes gang. Tredjepersonsfortælleren kan potentielt give et alternativt indblik i en karakter da den gør det muligt at optegne hovedkarakteren eller en konflikt med andre øjne. Det er ikke hovedpersonen der skal beskrive, og måske farve, sin opfattelse af selvet men en udefrakommende karakter, der har egne synspunkter og opfattelser. Ligesom *jeg*-fortælleren, kan tredjepersonsfortælleren både komme til udtryk gennem en oplevende spillerkarakter der observerer handlingen udefra eller via en voice-over der analyserer og beskriver forløbet i tredjeperson.

Den tredje og sidste type der angives i skemaet [Figur. 14] betegner historier hvor fortælleren har et overblik over alle informationer. Dette kan sidestilles med den behavioristiske fortæller dog med den forskel at fortælleren også kan gengive karakterernes tanker. Denne type af fortæller kan betegnes som en **alvidende fortæller** [Hejlsted, 2008: 139]. Overføres dette til Oedipus vil det minde om den måde hvorpå historien oprindeligt blev fremstillet, men med den forskel at modtageren undervejs ville have adgang til Oedipus tanker. Dette kunne medvirke til at give læseren et mere nuanceret indblik i hans følelser ved fortællingens dramatiske højdepunkt. Eksempelvis ved at Oedipus gradvist afslører de tanker der leder frem til hans endelige erkendelse, hvilket til dels kunne være medvirkende til at give et nuanceret indblik i Oedipus følelser og hans præcise ræsonnement for at reagerer som han vælger at gøre.

Dette perspektiv kan komme til udtryk i spil via en voice-over der giver mulighed for at fremhæve karakterernes tanker og følelser undervejs. Dette ses eksempelvis i spillet Bastion [Supergiant Games: 2011], hvor en ekstern fortæller har indsigt i alt hvad der sker undervejs. Spillet omhandler en verden der står i forfald, hvor den unavngivne spillerkarakter har til opgave at finde en række krystaller der kan hjælpe med at genoprette den gamle verden.



Figur 18: Bastion formidler tanker via en voice-over [Supergiant Games: 2011].

Voice-overen følger spilleren gennem hele spillet og videreformidler hvad hovedpersonen tænker og føler gennem fortællingens forløb uden at hovedpersonen på noget tidspunkt ytrer et ord eller udtrykker sig på anden vis. Uden Voice-overen ville spilleren være uvidende omkring karakterens motivationer samt karakterens opfattelse af det omkringliggende miljø. Den alvidende fortæller kan give en alternativ indfaldsvinkel til at fortælle handlingsforløbet, samtidigt med at den tillader et nuanceret indblik i de forskellige karakterer.

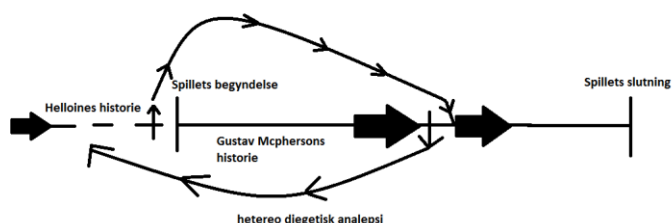
Dette dækker perspektivets betydning i fortællingens rum, det følgende afsnit vil undersøge perspektivet i fortællingens tid. Hvordan tid kan komme til udtryk i en fortælling og hvilken effekt der har på videreformidlingen.

2.1.2 Tid

Alt efter hvilket perspektiv der benyttes til at videreformidle fortællingen vil den fortalte tid kunne komme til udtryk på forskellige måder. Dette afsnit vil undersøge tidsbegrebet og hvilken indflydelse det kan have på fortællingens overordnede sammenhæng. Genette beskriver på baggrund af Prousts Recherche hvordan tidsbegrebet kan skabe en kompleks fortælling. Ved hjælp af analepsier, det vil sige flashbacks, kan der skabes et komplekst tidsforløb hvor fortiden kan afdækkes alt imens historiens nutid fortsætter ufortrødent [Genette, 1980:42-43]. Genette skelner mellem interne og eksterne analepsier, hvor det interne dækker over tid der falder indenfor handlingsforløbets udstrækning mens det eksterne rækker udover den reelle histories forløb. Skelet mellem ekstern og intern er relevant idet den giver mulighed for at analysere en analepsis funktion for det narrative forløb.

Den *interne analepsi* kan have forskellige funktioner. Den første betegnes som en *Intern heterodiegetisk analepsi*, hvilket er de former for analepsier, der har til formål at afsløre en nyintroduceret karakters

baggrund eller hændelser, karakterer der har været fraværende i dele af narrativet har gennemlevet op til det nutidige punkt i handlingens tidslinje [Genette, 1980:50]. Dette kan komme til udtryk på flere måder i et spil. Spillet *Post Mortem* [Microïds: 2002] omhandler detektiven Gustav McPherson der efterforsker et mord. Halvejs igennem spillet skiftes perspektivet med det formål at udfylde en af de mindre karakterers historie. Herved fortælles forløbet der, rent tidsligt ligger forinden det faktiske øjeblik hvor spillet begynder på tidslinjen.



Figur 19: Halvejs igennem *Post Mortem* tager spilleren kontrol over betjenten Jacques Helloin tidsforløb [Microïds: 2002].

Dette er med til at give spilleren en indsigt i hændelserne der ledte op til den mordgåde som spilleren skal søge at løse. I og med at denne type analepsi ofte kan være afhængig af et skift i perspektiv, vil den hovedsageligt forekomme i fortællinger, der benytter en alvidende eller behavioristisk fortæller. Det er dog også muligt at formidle den interne heterodiegetiske analepsi igennem dialog, tekst eller videodagbøger.

Den næste underkategori består af *returns*, hvilket betegner analepsier, der behandler hændelser som udfylder huller i narrativets tidsforløb [Genette, 1980:51]. Disse kan anvendes til at uddybe handlingens forløb, hvilket potentielt kan benyttes til at skabe afsløringer der ændrer modtagerens syn på senere hændelser i handlingen. I spil kan det anvendes til at lave afsløringer der ændrer spillerens opfattelse af en karakter, eksempelvis ved at afsløre detaljer fra karakterens fortid. På samme måde kan det også anvendes til at uddybe en karakters personlighed ved at give dem en rigere baggrundshistorie, hvilket eksempelvis kunne tydeliggøre karakterens motivationer.

Den *eksterne analepsi* adskiller sig idet den som tidligere nævnt rækker udenfor handlingens tidsforløb. Dette kan bestå af baggrundshistorie, som det eksempelvis ses i filmen *Star Wars: A new hope* [Lucas: 1977], hvor læremesteren Obi Wan Kenobi nævner klonkrigene. Disse krige er uden relevans for den

handling der udspiller sig, men de giver lidt baggrund for historiens verden. Deres eneste funktion er at skabe en ramme omkring handlingsforløbet, men de har ingen reel indflydelse på historiens forløb [Genette, 1980:49-50]. Den eksterne analepsi kan komme til udtryk på vidt forskellige måder i spil, ligesom det gør sig gældende med den interne analepsi. Spil kan, ligesom Star Wars, benytte dialog til at insinuere om fortiden men der kan ligeledes benyttes tekst. Ydermere kan skift i scener eller perspektiv flytte spilleren direkte til de eksterne hændelser og herved kan de udfolde sig på nært hold. Endeligt er det muligt at eksplicitere de eksterne analepsier ved hjælp af filmsekvenser, dette er dog ikke en mulighed hvis jeg-fortælleren eller tredjepersonsfortælleren benyttes da disse typer af fortællere er bundet til karakterens placering i miljøet. Den eksterne analepsi kan skabe en illusion om at spillets univers er større end det reelt set er, eksempelvis ved at skabe en fyldig baggrundshistorie for handlingen eller en omfattende verden, der fremstår gennem antydninger. Kan gøre universet livligt og interessant, samt skabe identifikation hos spilleren hvis verden forekommer ægte og spilleren kan identificere sig med miljøet.

2.2 Analyse

I denne del af afsnittet vil en række uddrag for forskellige spil blive undersøgt med henblik på at afdække en række virkemidler relateret til fortælleren. Første del vil omhandle karakteriseringen af spillerkarakteren, hvor det undersøges hvorledes spillerkarakteren karakteriseres og hvilken effekt det kan have på fortællingen. Her etableres første akse af modellen der vil udgøre en central del af produktet. Dette efterfølges af et afsnit vedrørende videreformidlingen af karakterernes tanker i et handlingsforløb. Afsnittet afsluttes med en undersøgelse af implementeringen af tekst, video og lyd til at kommunikere tidsbegrebet og til at skabe en kontekst for fortællingen.

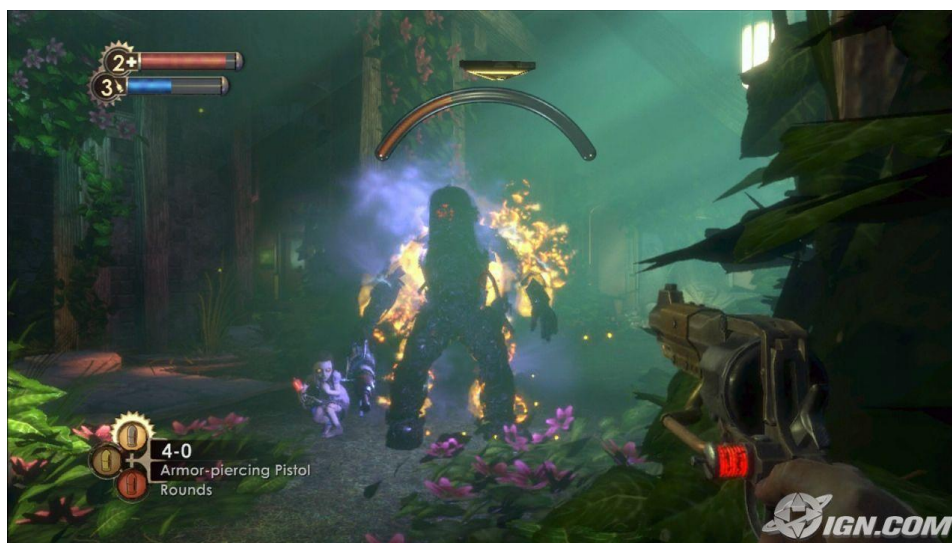
Formålet er at opbygge første del af modellen til produktet samt at belyse de virkemidler der vil udgøre en del af det endelige hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ. Der tages udgangspunkt i uddrag fra spil, som inddrages i de sammenhænge hvor det synes relevant.

2.2.1 Karakteriseringen af spillerkarakteren

I film betragtes hovedpersonen som en vigtig karakter der skal være godt karakteriseret for at seeren er interesseret. Karakteren kan fungere som et bånd mellem fortællingen og seeren, en karakter der kan gøre komplekse følelser genkendelige for publikum [Glassner, 2004: 81-82]. I spil forholder dette sig dog umiddelbart anderledes, betragter man en længere række af forskellige spil [Bilag 1.] viser det sig at spillerkarakteren ikke nødvendigvis karakteriseres. Grundet spils interaktive natur kan der opnås identifikation hos spilleren på flere måder. Spilleren kan identificere sig med en fuldt udbygget karakter som bygger på karaktertræk spilleren kan genkende fra sig selv, eller spillet kan tilbyde en tom karakter hvorved spilleren selv kan projicere sin personlighed ind i spillet. Begge metoder kan opnå en følelse af identifikation, men på vidt forskellige måder og med forskellige udfald. For at undersøge dette princip nærmere inddrages Førstepersonsskydespillet Bioshock [2K Boston: 2007], som et eksempel på et spil der benytter en ikke-karakteriseret hovedperson.

Bioshock [2K Boston: 2007] følger Jack efter at han er styrtet ned i Atlanterhavet. Jack finder et forfaldent undervands utopi kaldet Rapture, hvor han møder Atlas der beder Jack om at redde Atlas' familie. Familien holdes fanget af idealisten Fontaine, der udgør spillets skurk. Spillet fortælles via en *jeg*-fortæller fra Jacks synsvinkel som spilleren kontrollerer i et førstepersonsperspektiv gennem hele spillet. Jack karakteriseres ikke i dette tilfælde og spilleren har aldrig adgang til hans tanker, samtidigt med at han aldrig kommenterer de hændelser der udspiller sig omkring ham. Dette gør at spilleren kan benytte hans synsfelt som et interaktivt kamera til at beskue narrativet fra øjenhøjde. Spilleren bliver en del af karakteren, hvilket er medvirkende til at give en oplevelse af at spilleren selv er til stede i spillets verden. Jack indeholder ingen

karaktertræk der kan komme i konflikt med spillerens egne følelser og forventninger. Spillet søger herved at skabe en karakter som kan være den spilleren ønsker at han skal være.



Figur 20: Bioshock, verden betragtes fra Jacks synsvinkel [2k Boston: 2007].

Den personlighedsløse spillerkarakter synes at fungere som et middel til at skabe en højere grad af indlevelse hos spilleren. Idet spilleren skal tage kontrol over hovedkarakteren kan det antages at det vil være svært at indleve sig i karakterens rolle, hvis personligheden strider imod spillerens forventninger og egne værdier. Den ikke-karakteriserede hovedkarakter synes samtidigt ofte tilknyttet en jeg-fortæller i spil med en førstepersonssynsvinkel. Dette kunne være et produkt af at førstepersonssynsvinklen er oplagt til at sætte lighedstegn mellem spiller og spillerkarakter. Hvilket kan underbygge tesen om at det skal skabe en højere grad af indlevelse. Det er dog ligeledes medvirkende til at hovedkarakteren sjældent vil kunne være en aktør i, eksempelvis et karakterdrama, da karakteren ikke er andet end en tom skal der skal kunne indfri spillerens egne forestillinger og forventninger.

Derfor vil spillerens rolle ofte være observerende eller påvirkende, mens der samtidigt er en tendens til at fortællingen har udgangspunkt i en konflikt frem for et drama imellem fortællingens karakterer. Det vil sige at handlingen vil være konfliktorienteret frem for karakterdrevet. Dette ses eksempelvis i det første Half-Life [Valve: 1998] hvor det centrale for handlingen er konflikten, spilleren oplever et fejlende eksperiment, samt konsekvenserne deraf, på første hånd. Hovedpersonen, Gordon Freeman, gennemgår ingen udvikling igennem forløbet og karaktererne man møder er ikke andet end kilder til dybdegående forklaringer af plottet og afklaring med henblik på hvad spillerens næste mål vil være. Det centrale er situationens udvikling mere end det er karakterernes rejse gennem handlingen.

Enkelte rollespil fra Japan skiller sig dog ud i denne henseende, i spil som eksempelvis *Breath of fire IV* [Capcom: 2000] tager spilleren kontrol over en ikke-karakteriseret hovedperson kaldet Ryu. Gennem handlingsforløbet følger Ryu et hold af karakteriserede karakterer som udgør det centrale i handlingen. Spillet omhandler karakterernes venskaber der vokser mens de søger at overvinde spillets hovedkonflikt. Ligesom i *Half-life* og *Bioshock* har Ryu til formål at skabe en forbindelse mellem spilleren og karakteren. Det fungerer dog ikke optimalt i denne sammenhæng, idet Ryu's opførsel står i skarp kontrast til de andre karakterer. Han forekommer mindre menneskelig ved siden af de udbyggede karakterer, dette kommer særligt til udtryk når karakteren står ved siden af de andre i spillets dialoger. De andre karakterer er aktive, mens han forholder sig passivt, dette kombineret med at han undlader at respondere når han tiltales, er medvirkende til at identifikationseffekten forsvinder. Dette grunder i at Ryu hverken forekommer som en troværdig del af spillets univers, ligesom Jack i *Bioshock* eller som en troværdig og menneskelig karakter. I tilfælde som dette ville det være en fordel at anvende en karakteriseret spillerkarakter, der kan fungere i et naturligt samspil med de andre karakterer. Det er værd at overveje hvilken type af karakter der vil gavne historien mest muligt.

Der er imidlertid en forskel på i hvilken grad karaktererne karakteriseres i en fortælling. *Half-Life* benytter en karakter der ikke ytrer sig undervejs eller giver en antydning om at være i besiddelse af nogen former for følelser har karakteren stadigvæk en defineret rolle, samt et navn. Karakteren kaldes Gordon Freeman og er en videnskabsmand, der arbejder på et hemmeligt videnskabsprojekt hos firmaet Black Mesa. Spillets NPCere tiltaler Freeman i begyndelsen og spilleren gives et indtryk af at Freeman er vellidt af alle, samt dygtig til sit arbejde. Karakteren i *Bioshock* karakteriseres ligeledes i dette begrænsede omfang, da Jack i begyndelsen af *Bioshock* kigger på et foto, der viser hvad vi må antage at være hans familie akkompagneret af en kort monolog: "*When Mum and Dad put me on that plane to visit my cousins in England, they told me, 'Son, you're special, you were born to do great things.' You know what? They were right.*" [2K Boston: 2007].



Figur 21: Jack kigger på et familiefoto i Bioshock [2K Boston: 2007].

Der er her tale om karakterer som overfladisk karakteriseret via navn og baggrund, men som hovedsageligt er åben for at spilleren kan skabe sine egne forventninger til karakterernes personlighed. Begge kan herved beskrives med en række overfladiske betegnelser. Jack betragter sig selv som en person med potentiale og er en hjælpsom type der vil gøre alt for at hjælpe mennesker i nød. Gordon Freeman er en videnskabsmand, der ligeledes vil gøre alt for at hjælpe mennesker i nød. De er begge heltetyper, Jack et familiemenneske med stolte forældre og Gordon Freeman en dedikeret, dygtig og vellidt videnskabsmand. Deres karakteristika er medvirkende til at skabe nogle rammer hvor spilleren selv kan søge at udfylde resten. Samtidigt er det begge karakterer idealer som søger at appellere til spillerens forventninger om hvordan en helt skal opføre sig. Som udgangspunkt er de handlekraftige karakterer der fungerer troværdigt indenfor spillets historie. Det giver mening at Gordon Freeman og Jack vil kæmpe sig gennem spillets udfordringer for at gøre en heltegerning, fordi det er optegnet som et af de få karakteristika, der introduceres i begyndelsen af spillene. Ydermere forstærkes dette gennem spillenes gameplay, da spilleren kun kan komme videre i handlingen ved at udføre de fremlagte heltegerninger. Det er begrænsede karakteristika, der ikke siger meget om personens generelle, følelser, opførsel eller attitude.

Som kontrast undersøges platformspillet Ratchet and Clank. Spillet giver et eksempel på et spil, der karakteriserer karakteren via et utal af forskellige virkemidler. En karakter kan karakteriseres gennem sit udseende, bevægelsesanimationer, navn, baggrundshistorie, beskæftigelse, tale, omtale, ansigtsanimationer og via sine handlinger både i fortælling og gameplay. Ratchet and Clank [Insomniac

Games: 2002], omhandler mekanikeren Ratchet, et rumvæsen der søger efter andre af hans egen race og som længes efter et liv som eventyrer.



Figur 22: Helten Ratchet med sin rapkæftede robotpartner Clank på ryggen [Insomniac Games: 2002].

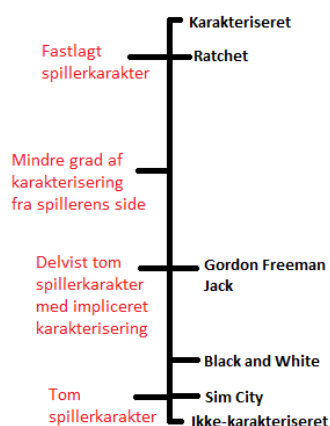
Ratchet er spillets spillerkarakter og er fuldt karakteriseret gennem alle de tidligere opridsede punkter. Karakteren udtrykker sin personlighed igennem dialog og karakteriseres implicit gennem andre karakterers reaktioner, han er vittig men seriøs når opgaven kræver det. Hans bevægelser indikerer at han er optimistisk og viljestærk mens hans ansigtsanimationer både kan udtrykke glæde og sorg i løbet af forløbet. Hans navn referer til hans stilling som mekaniker³ og hans baggrundshistorie giver ham en årsag til at være eventyrlysten. Han er nysgerrig fordi han vil finde andre væsner fra sin egen race, hvilket referer til hans baggrundshistorie. Slutteligt er han en heltetype der vil gøre alt for at hjælpe sine venner, hvilket forstærkes både gennem handlingen og spillets gameplay. Ratchets karakterisering er herved gennemgående både i spillets filmsekvenser samt spildelen, hvor der er en sammenhæng mellem Ratchets heltemod og de handlinger spilleren udfører. Han adskiller sig herved fra Gordon Freeman og Jack da der ikke efterlades nogle huller åben for spillerens egen fortolkning. Alle de opridsede aspekter er medvirkende til at skabe en helstøbt karakter der virker troværdig og menneskelig. Idet Karakteren opfører sig menneskeligt kan spilleren søge at identificere sig med Ratchets karaktertræk, hvilket som tidligere beskrevet kan skabe en følelse af indlevelse. Denne karaktertype kan være egnet til karakterdrevne fortællinger, idet karakteren kan være en naturlig del af dramaet imellem spillets karakterer. Han kan deltage aktivt og herved ligeledes være en central del af spillets drama. Den karakteriserede karakter kan dog skabe dissonans i spil, der giver spilleren en høj grad af frihed. Hvis spillerens valg ikke stemmer overens med den etablerede karakters personlighed kan det have en kontrasterende effekt der bryder med illusionen om at karakteren er et troværdigt og helstøbt menneske. Men den karakteriserede karakter er

³ En Ratchet er et stykke værktøj

egnet til spil hvor handlingen er fastlagt og hvor spilleren kun har en begrænset mængde indflydelse på forløbet.

2.2.1.1 Spændet mellem den karakteriserede og ikke-karakteriserede spillerkarakter

Der kan som angivet, være en stor forskel mellem hvilke typer af karakterer der benyttes i forskellige spil. For at illustrere dette spænd opstilles en model. Modellen består af en Y-akse hvor toppen angiver spil der har en karakteriseret spillerkarakter og bunden angiver spil med en ikke-karakteriseret spillerkarakter.



Figur 23: Egen model, angiver spændet mellem den karakteriserede spillerkarakter og den ikke-karakteriserede spillerkarakter.

Spillerkarakterer karakteriseres ikke i absolutter og mellempunkterne betegner derfor en glidende overgang fra en karakteriseret spillerkarakter til en ikke-karakteriseret spillerkarakter. Gordon Freeman og Jack indeholder enkelte karakteristika hvorfor de befinder sig under midten i modellen, men over det nederste punkt i modellen.

For at eksemplificere karakterer der befinder sig i den nederste del af modellen kigges der kort på Black and White [Lionhead Studios: 2001] og SimCity [Maxis: 1989]. I Black and White styrer spilleren en gud, der betragter sin verden fra et fugleperspektiv. Spillet går ud på at spilleren styrer et øsamfund hvor målet er at sørge for, at beboerne overlever og at deres samfund blomstrer. Som udgangspunkt er gudens eneste karakteristika betegnelsen: gud. Spilleren kan dog tilføje yderligere karakteristika gennem sine handlinger og vælge enten at opføre sig godt eller ondt. Herved karakteriseres guden udelukkende via spillerens handlinger i gameplayet. Karakteren er hvad spilleren gør ham til.



Figur 24: Guden betragter sit folks idylliske landsby i Black and white [Lionhead Studios: 2001].

SimCity [Maxis: 1989] bygger på samme princip her skal man opbygge og vedligeholde en by set fra et fugleperspektiv. I dette spil har karakteren dog ingen karakteristika overhovedet, man er en anonym entitet der påvirker spillets verden. Spilleren kan selv vælge sine motivationer for at opbygge byen, samt sine mål og forestillinger om hvordan personen er karakteriseret. Spillet giver ingen retningslinjer eller indikationer om hvordan karakteren burde være.



Figur 25: Der bygges en by i SimCity [Maxis: 1989].

Alt efter hvilken grad af frihed spillet søger at opnå kan der anvendes forskellige grader af karakterisering. Et spil hvor spilleren har en høj grad af indflydelse, som eksempelvis SimCity, vil en ikke-karakteriseret spillerkarakter være medvirkende til at spilleren selv kan skabe sin egen motivation og mål uden at der skabes en dissonans imellem spillerens handlinger og de etablerede karaktertræk. I SimCity kan man bygge en velfungerende by eller opføre sig uhensigtsmæssigt, eksempelvis ved at bygge lufthavne i nærheden af

alle boligkvarterer. Karakteren fortæller ikke spilleren at det ene er mere korrekt end det andet. Samtidigt kan karakterer som Jack og Gordon Freeman være medvirkende til at give spilleren nogle grundlæggende motivationer for at drive handlingen fremad samt en kontekst for de handlinger der foretages i historien og gameplayet. Mens Ratchet er en traditionel karakter der fremstår som en vigtig del af fortællingen og som skaber identifikation ved at spilleren kan afspejle sig selv i karakteren. Karakteren giver både spilleren motivationer samt en dybdegående kontekst for alt hvad der foregår i handling og gameplay. Alt efter hvilken frihed spilleren tilbydes kan det være oplagt at fjerne dele af de fastlagte karakteristika.

Forskellen på karaktertyperne grunder herved hovedsageligt i måden hvorpå spilleren skal identificere sig med karakteren. Ratchet appellerer til følelser og karaktertræk vi kan kende fra os selv, mens Jack og Gordon Freeman lader spilleren projicere sin egen personlighed ind i de manglende dele af karakteren. Den karakteriserede spillerkarakter lader spilleren afspejle dele af sig selv i karakterens adfærd, hvorved der kan etableres identifikation via personens karaktertræk, følelser og problemer. Mens den ikke-karakteriserede spillerkarakter derimod er et blankt lærred hvor spilleren selv kan skabe sin egen identitet i fortællingen.

2.2.2 Formidling af karakterens tanker

Efter at have undersøgt i hvilken grad forskellige spillerkarakterer karakteriseres, vil denne del af analysen undersøge hvordan tanker kan anvendes til at karakteriserer en spillerkarakter. Dette har til formål at give et indblik i et af de supplerende virkemidler, der kan anvendes til at supplere karakteriseringen, foruden de virkemidler der allerede er blevet opridset. Dette vil anvendes som en del produktet, hvor formålet vil være at give designeren hjælp, der kan supplere designfasen.

Som det blev beskrevet i afsnittet vedrørende den alvidende fortæller, findes der fortællinger hvor karakterernes tanker kommer til udtryk i handlingsforløbet. Dette kan implementeres på forskellige måder, for at finde frem til hvordan det kan anvendes og med hvilket formål, kigges der på spillene Bastion [Supergiant Games: 2011], Max Payne [Remedy Entertainment: 2001] og Heavy Rain [Quantic Dream: 2010].

Bastion [Supergiant Games: 2011] benytter som tidligere nævnt en fortællerstemme til at give spilleren et indblik i spillerkarakterens tanker mens Max Payne [Remedy Entertainment: 2001] akkompagneres af en voice-over fra Payne selv. Voice-overen kan dog forekomme på forskellige måder. I Bastion er den indbygget som en del af gameplayet, når spilleren udfører handlinger og bevæger sig rundt kommenteres det hele af voice-overen. I Max Payne er den en del af spillets filmsekvenser. Herved er det en integral del af fortællingen som supplerer fortællingens øvrige virkemidler, en fortællerstemme der løbende afklare karakterernes følelser samt motivationerne for deres handlinger.

Det forholder sig dog anderledes i adventurespillet Heavy Rain. Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] er et filmisk krimispil der nærer lighed med multiplotsgenren⁴ kendt fra film som Crash [Haggis: 2004], Magnolia [Anderson: 1999], Traffic [Soderbergh: 2000] og Babel [Iñárritu: 2006]. Historien omhandler hovedsageligt karakteren Ethan hvis barn kidnappes af den mystiske Origami morder. Gennem forløbet spiller man også som tre andre karakterer der drages ind i jagten på seriemorderen, heriblandt FBI agenten Norman Jayden, den forhenværende politibetjent Scott Shelby og journalisten Madison Paige. I dette spil benyttes voice-overen på en anden måde end i Bastion og Max Payne. I stedet for at være en integral del af handlingsforløbet er det muligt, valgfrit at tilgå karakterens tanker løbende.

⁴ Historier der følger en række karakterer ofte forbundet af et overordnet tema.



Figur 26: Jayden Smith tænker over sine abstinenser i Heavy Rain [Quantic Dream: 2010].

Tankerne har her to overordnede funktioner, en stor del af tankerne giver spilleren en indsigt i karakterens følelser mens resten kan fungere som ledetråde, der kan hjælpe spilleren videre. De tjener herved både et narrativt og gameplaymæssige formål. Da det holdes valgfrit er det op til spilleren selv at overveje hvorvidt han ønsker at vide hvad karakteren tænker og føler om en bestemt situation. I spillet ændrer tankerne sig løbende da de altid forholder sig relevante til den kontekst spilleren befinder sig i. Tankerne er her både medvirkende til at supplere karakteriseringen af karakteren ved at supplere og explicitere, deres dybereliggende følelser samt deres indtryk af spillets miljøer. I litteraturen kan omgivelserne beskrives i detaljer, en sten kan være kold og den kan have en specifik lugt og vægt, hvilket normalt kan være besværligt at overføre til både film og spil. Man kan vise stenen, men det vil kun afklare dens visuelle karakteristika og ikke detaljer vedrørende lugt, følelse og vægt. Tankerne kan tilføje disse ekstra lag på en naturlig måde. Hvis Norman Jayden højlydt ytrede hvad han mente om det omkringliggende miljø og objekter så snart han trådte ind i et givent rum ville det forekomme kunstigt, da dette ikke er normal menneskelig opførsel. Det ville derfor kunne bryde illusionen af karakterens troværdighed og samtidigt virke komisk. I stedet kan spilleren konsultere Norman Jaydens tanker, når spilleren er interesseret i at høre dem. Det kan være medvirkende til at skabe et mere helstøbt billede af miljøerne samt karakterens relation til disse, uden at det forekommer unaturligt og kunstigt.

2.2.3 Tekst som kontekst

I denne del af analysen vil det blive undersøgt hvordan tekst kan benyttes til at videreformidle dele af et interaktivt narrativ. Teksten kan have flere funktioner i spil, både til at skabe en kontekst samt til at videreformidle information om hændelser der er foregået forinden for spillets nutidige tidslinje. For at undersøge hvordan teksten kan sættes i spil, samt hvilken effekt den kan have, vil der blive kigget på spillene Resident Evil [Capcom: 1996] og Final Fantasy XIII [SquareEnix: 2010].

Teksten kan være en integreret del af spillets miljøer, tekster der skal opsøges af spilleren. I Resident Evil [Capcom: 1996] finder man tekstdokumenter både i form af dagbogs uddrag og gamle aviser spredt omkring i miljøet. Resident Evil omhandler de to spillerkarakterer Chris Redfield og Jill valentine, der begge efterforsker et mystisk gods hvor de døde er blevet vakt til live. Læser man alle spillets tekster finder man gradvist frem til svarene på mysterierne. Dagbøger dokumenterer en række videnskabsmænds fejlede eksperimenter og konsekvenserne derfra. Ved at læse teksterne opnår spilleren en indsigt i hele fortællingens tidsforløb, idet dagbøgerne klargør hvad der er foregået forinden spillets begyndelse. Teksten skaber en kontekst for spilleren, eksempelvis klargøres det for spilleren at der en årsag til at de levende døde er genopstået. Det kan ligeledes være medvirkende til at gøre miljøerne mindre statiske og mere livlige, da teksterne kan tilføje en historie til et område. Teksterne er valgfrie og historien kan fungere uden, men de tilføjer yderligere lag af forståelse og kontekst for spilleren. Spilleren finder frem til hvad der er sket, samtidigt med at handlingen fortsætter i samme tempo. I Resident Evil er der intet behov for at vise filmsekvenser der optegner fortidige hændelser eller samtaler hvor fortiden diskuteres. Teksterne benyttes herved til at optegne dele af historien, som ellers kunne have forekommet kluntede idet de ville bryde historiens tempo.

Rent gameplaymæssigt forholder Resident Evil sig i et relativt langsomt tempo. Spilleren bruger det meste af sin tid på at udforske godset uden voldsomme udsving i tempoet. Dette er medvirkende til at teksterne forekommer som en naturlig forlængelse af spillet, idet der ikke er langt fra at bevæge sig forsigtigt rundt i et miljø til at løse gåder og læse korte uddrag af tekstligt indhold. I spil med et højt tempo vil det forholde sig anderledes, da teksten kan bryde flowet idet der er et stort tempomæssigt skift imellem intens action og rolig læsning. Der bør opretholdes en sammenhæng imellem de forskellige fortællende virkemidler hvis spillerens flow skal opretholdes.

Teksten kan dog også være problematisk, for at underbygge denne tese undersøges Final Fantasy XIII [SquareEnix: 2010]. I Final Fantasy XIII benyttes teksterne med et lignende formål men de er implementeret på anden vis. Final Fantasy XIII anvender et såkaldt kodeks der aktivt kan læses når spilleren ønsker det. Dette kodeks forklarer begreber og koncepter der refereres løbende gennem spillets komplicerede

fortælling. Det fungerer herved som et opslagsværk der skal hjælpe spilleren til at opnå en forståelse. Dette er problematisk i og med at store dele af historien vil fremstå som værende uigennemtrængelig, hvis spilleren undlader at læse forklaringerne til det væld af fremmede begreber, der benyttes igennem spillets filmsekvenser. Karakterer referer henkastet til selvopfundne ord som fal'Cie, l'Cie, Pulse og Cocoon uden nogen nærmere forklaringer af begrebernes betydninger. Store dele af spillets dialoger benytter så mange fremmede begreber at det kan være svært at gætte deres betydning ud fra deres brugskontekst. Modsat Resident Evil er de valgfrie tekster grænsende til at være obligatoriske set fra et forståelsesperspektiv. Resident Evil kan gennemspilles uden at spilleren læser alle teksterne, uden at forståelsen for helheden mindskes. I Final Fantasy XIII vil man kun kunne opbygge et vagt oprids af fortællingens indhold hvis teksten fravælges.

Mens teksten kan skabe en kontekst for spillerens handlinger samt være medvirkende til at skabe en dybde i spillets miljøer og univers bør man samtidigt tage det med i sin betragtning at spilleren aktivt kan fravælge det tekstlige supplement. I Resident Evil vil dette ikke have en indflydelse på spillerens forståelse af det overordnede handlingsforløb, det tekstlige kan herved betragtes som valgfrit. Mens historien i Final Fantasy XIII vil være uigennemtrængelig hvis spilleren undlader at læse den supplerende tekst, hvorved det kan betragtes som tvungent. Det valgfrie tekstlige supplement synes at være en bedre løsning, da man ikke kan forvente at spilleren finder og læser alle tekster der fremstilles igennem spillet. Det bør derfor betragtes som et supplement til fortællingen, frem for en central nødvendighed, medmindre spillet som udgangspunkt er tekstbaseret. Hvis der implementeres valgfrie elementer i fortællingen er det relevant at overveje vægten af disse elementer. Hvor stor er deres betydning for forståelsen? Hvis de valgfrie elementer er vigtige for spillerens forståelse, bør de ikke være valgfrie, da det ikke kan forventes at spilleren ønsker at tilgå dem. Det er herved værd at overveje hvorvidt der findes andre måder hvorpå disse informationer kan videreformidles til spilleren.

2.2.4 Video som kontekst

Som tidligere belyst kan det tekstlige være medvirkende til at skabe en kontekst, samt til at fortælle om hændelser der falder udenfor den etablerede tidslinje. Dette kan gøres i selve spillet, uden at der skiftes til filmsekvenser eller lignende. Som en naturlig forlængelse af spillets gameplay. Video kan i denne forbindelse benyttes med samme formål som det tekstlige, det kan dog have flere former. Denne del af analysen vil undersøge hvordan videoen kan implementeres til at skabe en kontekst, samt med hvilket formål. Der tages udgangspunkt i spillet L.A.Noire [Team Bondi: 2011].

Det film noir inspirerede adventurespil L.A. Noire omhandler betjenten Cole Phelps der arbejder sig op igennem graderne, spilleren kan finde aviser gemt rundt omkring i L.A. Når spilleren læser en af aviserne

vises der et kort filmklip, som viser scenen der blev grundlag for avisens overskrift. Effekten er den samme som med de tekstlige flashbacks, men da det formidles som en kort filmsekvens vil det grundlæggende narrative sprog være anderledes. Hvor teksterne kan være beskrivende idet de er tekstligt formidlet vil filmsekvenserne være audiovisuelt orienterede. Avisudklippene i L.A. Noire er opbygget som korte dramatiske filmsekvenser der fungerer som en kortfilm der er medvirkende til at udvide spillets verden. Det første avisudklip viser en ildevarslende samtale mellem studenten Sheldon og underviseren Fontaine. Sheldon søger Fontaines hjælp til at hjælpe en af sine venner der lider under en kronisk sygdom hvor Fontaine accepterer mod at Sheldon tager imod hans tilbud om et studie job. Sekvensen har en varighed på to minutter og indeholder en omfattende dialog understøttet af musik, bevægelse og ansigtsmimik. Som beskrivelsen indikerer, er det et relativt komplekst handlingsforløb, det kompliceres dog yderligere da musikken implicit indikerer at Fontaine ikke er en person man bør stole på. Beskrivelsen af sekvensen fylder fire linjer, men skulle indholdet beskrives til fulde ville det fylde betydeligt mere. Musikken understøtter handlingen, kameravinklerne skifter og karakterernes ansigtsmimik og dialog udbygger fortællingen yderligere. Formålet er det samme som i Resident Evil, men det leveres på en mere nuanceret måde. Filmklippet rummer en højere kompleksitet end tekstdokumenterne fra Resident Evil, da filmklippet kan benytte musik og visuelle virkemidler til at understrege en pointe eller skabe drama, der ville kræve adskillelige linjers tekst med beskrivelser og dialog.

Da videoen kan betragtes som en valgfri filmsekvens må det også antages at det kan implementeres i spil hvor tempoet kører på et højere tempo end spil, der typisk får gavn af tekstligt indhold. Spil der indeholder en høj intensitet med masser af action gør ofte brug af filmsekvenser, der af og til afbryder længere segmenter med gameplay. Dette adskiller sig ikke markant fra den valgfrie video og kunne derfor med fordel anvendes i spil hvor tempoet er for højt til at implementering af tekst ville give mening. Det er dog ikke nødvendigvis overlegent i forhold til tekstligt indhold, da teksten kan forekomme som en mere naturlig måde at inkorporere de små udbyggende historier. Det giver mening at der kan findes dagbøger og avisudklip rundt omkring godset i Resident Evil, da videnskabsmændene formentligt har haft interesse i at dokumentere deres arbejde. Mens det kan være sværere at skabe en kontekst hvor det giver mening, at der efterlades videodagbøger. Begge metoder har sin relevans, videoklippet kan indeholde en høj kompleksitet og implementeres i spil der har et højere tempo, mens tekstdokumentet kan forekomme mere naturligt og derved fastholde spilleren i miljøet.

2.2.5 Lyd som kontekst

Som tidligere beskrevet kan tekst og video anvendes til at skabe en kontekst samt til at fortælle om hændelser der ligger forinden for spillets fortalte tid. Mens teksten kan forholde sig kort og præcist, kan

videoen indeholde en høj kompleksitet idet der både inddrages lyd og video. Lyd kan dog også forekomme isoleret, for at undersøge hvilken effekt dette kan have vil der blive kigget på Bioshock [2k Boston: 2007].

Brugen af lydklip kan betragtes som et mellempunkt mellem brugen af tekst og video. Hvor både teksten og videoen afbryder spillerens handlinger kan lyden afspilles sideløbende med at spilleren udforsker et område. I det tidligere beskrevne Bioshock finder spilleren løbende optagede lydklip der kan afspilles mens spilleren fortsætter med at spille spillet. Disse leveres som indtalte dagbøger, der fortæller om tidligere begivenheder. En af Bioshocks indtalte dagbøger omhandler en kvinde der er nedslået efter at have forelsket sig i en karakter kaldet Andrew Ryan. Efter en kort monolog høres der en eksplosion, støj og kvinden dør.



Figur 27: Transskriberet udgave af en audio-log i Bioshock [2k Boston: 2007].

På billedet [Figur. 25] ses hele den indtalte dagbog i en transskriberet udgave, teksten videreformidler dog ikke kvindens markante stemmeføring og baggrundsløyd, der giver et indtryk af miljøets stemning samt lydklippets afsluttende tumult der giver et indtryk af at stedet er under angreb. Lydklippets kompleksitet befinder sig imellem teksten og videoklipet. Stemmens intonation kan understøtte det sagte alt imens der, kan anvendes lyde og musik til at understrege stemningen. Her kan der igen formidles mere på kortere tid end med teksten, da det ville kræve store mængder tekst for at få alle facetter af lydklippet med. Det kan virke som en distraktion, når et lydclip afspilles mens spilleren befinder sig i hektiske situationer, såsom en kamp mod spillets modstandere. Dette problem er ikke til stede når videoklipet og det tekstlige anvendes da disse begge aflæses mens spillet er sat på pause. Med lydklippet er man opfordret til at multitask mens man lytter, enten mens man udforsker et område eller bekæmper modstandere.

De tre typer har samme formål, men forskellige måder at opnå dette formål. De har hver og især deres egne styrker og svagheder, teksten kan være beskrivende og nærværende mens filmklippet kan være

komplekst men samtidigt risikerer at distancere spilleren fra miljøet, mens lydklippet er en blanding, der kan afspilles simultant med at spilleren spiller videre.

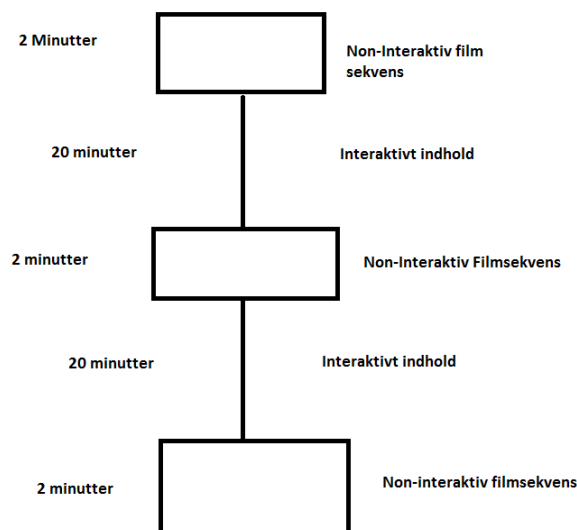
3. Gameflow

Gameflow kan betegnes som måden spil skifter mellem forskellige spiltilstande, eksempelvis skift mellem filmsekvenser og spildele. I den første del af dette afsnit vil det blive undersøgt hvordan sammenblandingen af spil og historie kan påvirke spiloplevelsen. Hvor formålet er at opnå en indsigt på baggrund af andre teoretikers skematiseringer af fænomenet. Efterfølgende vil en række uddrag fra forskellige spil blive analyseret, for at skabe et indblik i hvordan historien kan implementeres som en del af spillets gameflow. Denne viden vil anvendes i konstruktionen af det endelige produkt som en central del af hjælpemidlet, der skal supplere udarbejdelsen af et interaktivt narrativ.

3.1 Sammenblandingen af gameplay og fortælling

I dette afsnit vil der blive gjort rede for hvordan gameplay og fortælling kan sammenblandes og herved opnå et meningsfyldt gameflow. I første del af afsnittet vil skiftene imellem spiltilstandene blive sat i relation til filmmediets klippeteknikker. Formålet er her at klargøre hvordan spilleren kognitivt kan opleve en sammenhæng trods skift imellem forskellige interaktionsformer. Den efterfølgende del vil undersøge faldgrupperne, samt hvordan de enkelte dele kan supplere hinanden, med udgangspunkt i Final Fantasy X [SquareEnix: 2001] og Uncharted 2: Among Thieves [Naughty Dog: 2009].

Denne del af afsnittet vil indledningsvist undersøge hvordan skift imellem forskellige interaktionsformer kan danne en meningsfyldt sammenhæng. Spil vil, som tidligere beskrevet, ofte skifte mellem flere forskellige spiltilstande, hvor spillerens forskellige interaktionsmuligheder kan variere. Det kunne være et gameflow hvor, der regelmæssigt skiftes mellem to minutter lange non-interaktive filmsekvenser og 20 minutter lange passager med interaktivt indhold. Det interaktive indhold vil typisk bestå af spillerens interaktion med spillets mekanikker. Et gameflow kunne således illustreres på følgende vis:



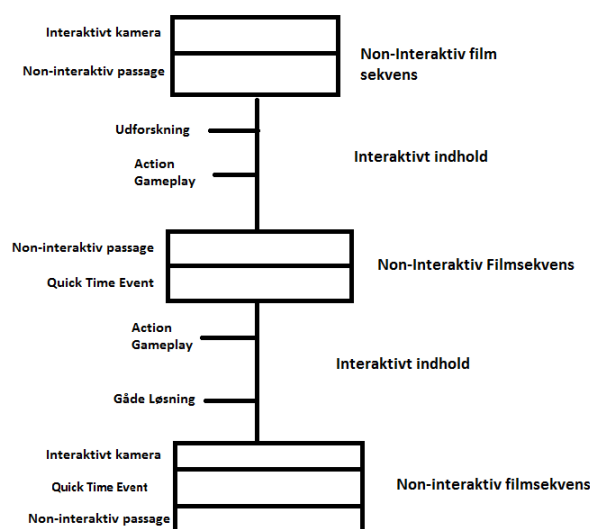
Figur 28: Egen model, et typisk gameflow hvor der skiftes mellem korte filmsekvenser og længere spilsegmenter.

Denne type af sekvens kan dog i visse tilfælde opdeles yderligere idet spilsekvenserne ligeledes kan veksle mellem forskellige interaktive tilstande. Enkelte skydespil indeholder sekvenser hvor spilleren kan bevæge sig frit uden tilgængelige våben, samt sekvenser hvor våben er tilgængelige. Derudover kan der forekomme sekvenser hvor spilleren ikke kan bevæge sig frit, men har fri mulighed for at skyde samt filmsekvenser hvor modtageren har en begrænset række interaktionsmuligheder til rådighed. Dette kan være muligheden for at bevæge kameraet eller knap kombinationer der skal indtastes for at filmen kan fortsætte. Sidstnævnte kaldes typisk "quick time events", hvilket er når spilleren skal trykke på en bestemt knap, før filmsekvensen kan fortsætte.



Figur 29: Quick time events i Metal Gear Solid: Peace Walker. Tryk på de rette knapper eller filmsekvensen genstartes.

Derudover kan der som tidligere nævnt integreres tekst, video, lyd og voice overs i de pågældende interaktive scener. På denne måde kan spillets gameflow opdeles på adskillelige måder. Filmsekvensen kan indeholde passager hvor der skal interageres og spilsekvenserne kan opdeles i forskellige passager hvor spilleren anvende forskellige interaktionsformer. Et mere kompliceret gameflow kunne illustreres som følgende:



Figur 30: Egen model, eksempel på et komplekst gameflow.

Man kan sidestille gameflowet med filmverdens klippeteknikker, hvor en film består af sammensatte fragmenterede scener der tilsammen udgør en helhed [Dick, 2002: 92]. I filmen kan synligt urelaterede scener danne en sammenhæng når de sammensættes i forskellige sekvenser, man opdagede allerede tidligt at den menneskelige hjerne var i stand til at håndtere store spring i både tid og rum [Cousin: 2004, 37-38]. Således kunne Stanley Kubricks Rumrejsen 2001 [Kubrick: 1968] indledes med et af filmhistoriens største spring i tid og rum, fra menneskets fødsel til opfindelsen af rumfart. Dette er ikke ulig de skift mellem forskellige sekvenser der kan forekomme gennem et spil. Ligesom vi er i stand til at forstå skiftet mellem scener vil vi ligeledes være i stand til at forstå sammenhængen i skift mellem spiltilstande [Glassner, 2002: 345-348]. Da alle dele af en sekvens kan betegnes som en del af den samme helhed, vil alle dele kunne virke relevante og medføre elementer til oplevelsen, hvad end det er korte tekstbaserede segmenter, film eller varierende grader af interaktion. Eksempelvis fungerer det tidligere nævnte scenskift fra Rumrejsen 2001 som en introduktion til filmens overordnede temaer. Den handler om menneskets udvikling og evolution gennem tiden, første scene viser aber der lærer at benytte redskaber hvilket efterfølgende sættes i relation til menneskets første rumstation i fremtiden. Mennesket er gået fra at være primitivt til at bosætte sig i rummet. Selv om klippet dækker over flere millioner års teknologisk udvikling opfatter seeren en kognitiv sammenhæng mellem de to scener. I spil vil der ligeledes være en kognitiv sammenhæng mellem de enkelte sekvenser. Et spil kan blandt andet indledes med en non-interaktiv filmsekvens der skaber motivationer for spillerens handling. Eksempelvis indledes platformspillet Super Mario Galaxy [Nintendo: 2007] med at prinsessen bortføres.



Figur 31: Prinsesse Peach bortføres endnu engang i Super Mario Galaxy fra 2007. En kliché der har fulgt serien siden dens oprindelse i 1981 [Nintendo: 2007].

Da spillet startes har spilleren en motivation for at overkomme spillets udfordringer, da det er blevet etableret at Mario skal rede prinsessen. Hele spillet betragtes som en helhed, hvor hver enkelt sekvens har en indflydelse på hvordan de efterfølgende sekvenser opfattes af spilleren, uanset hvilken interaktionsform der tages i brug.

Spilmediet adskiller sig imidlertid fra filmmediet med henblik på indholdet af de enkelte sekvenser. Hvor de forskellige scener i filmmediet grundlæggende set er ensartede i det de alle er passive, vil spillet kunne indeholde forskellige typer af interaktionsformer. Nogle sekvenser er passive, mens andre kan indeholde forskellige niveauer af interaktionsmuligheder. Da spil grundlæggende set er opbygget omkring et element af gameplay vil der ofte være en styrende interaktionsform fastlagt af spillets regelsæt. I Super Mario Galaxy [Nintendo: 2007] er den centrale del af oplevelsen spillets platforms sekvenser, hvor Mario hopper fra platform til platform.



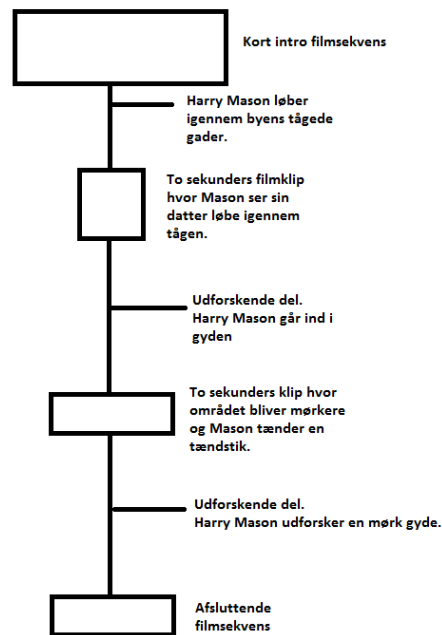
Figur 32: Mario hopper fra platform til platform [Nintendo: 2007].

Disse sekvenser opbygger gradvist indlevelse des længere spilleren bruger tid med spillets mekanikker, hvis spilleren konsekvent afbrydes af andre typer af spilstadier kan det virke distraherende. Kigger man eksempelvis på gyserspillet Silent Hill, der omhandler familiefaderen Harry Mason som leder efter sin datter, indledes spillet med en uafbrudt sekvens hvor Mason styres gennem gaderne i en tåget by. Efter en kort løbetur finder man en mørk gyde hvor sekvensens intensitet gradvist øges gennem brugen af musik og skæve kameravinkler.



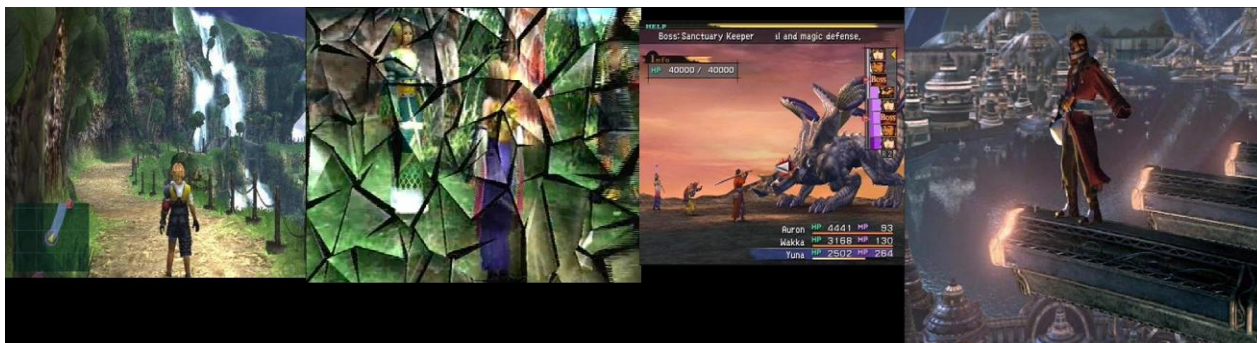
Figur 33: Skæve kameravinkler i Silent Hill [Konami: 1999].

Som illustreret på tegningen [figur. 34] afbrydes spilleren kun kortvarigt undervejs gennem sekvensens varighed på to til fire minutter, hvilket giver sekvensen tid til at opbygge en atmosfære, der opsluger spilleren. Havde sekvensen været afbrudt af konstante skift i spilstadier ville det være medvirkende til at bryde med sekvensens rytme og herved skabe en opbrudt oplevelse. Ligesom det gør sig gældende med klipningen i en film, kan længden af de enkelte sekvenser variere, men det handler om at skabe en rytme, der giver sammenhængen den ønskede stemning og følelse [Dick, 2002: 94].



Figur 34: Egen model, gameflowet i Silent Hills introsekvens.

Den følgende del af afsnittet vil undersøge faldgrupperne ved et afbrudt gameflow, samt give et nærmere indblik i, hvordan de enkelte interaktionsformer kan supplere hinanden. For at undgå at bryde indlevelsen kan det, være en fordel hvis sekvenserne baseret på spillets gameplay mekanikker fylder mere end de alternative sekvenser. Dette er et resultat af at interaktion med spilmekanikkerne ofte opbygger indlevelse over tid. Glassner påpeger ligeledes i denne forbindelse at hyppige skift i strukturen potentielt kan hindre spilleren i at nå transportations stadiet [Glassner, 2004: 348]. Dette kan blandt andet ske hvis der hyppigt skiftes mellem non-interaktive filmsekvenser og interaktive spildele. Ydermere kan hyppige skift mellem forskellige typer af interaktionsformer mindske spillerens mulighed for at opnå indlevelse [Ibid.: 348]. Final Fantasy X [SquareEnix: 2001] skifter løbende mellem forskellige interaktionsformer i form af: Udforskning, kamp og filmsekvenser.



Figur 35: Final Fantasy X, fra venstre mod højre: udforskning, start på kamp, kamp og filmsekvens [SquareEnix: 2001].

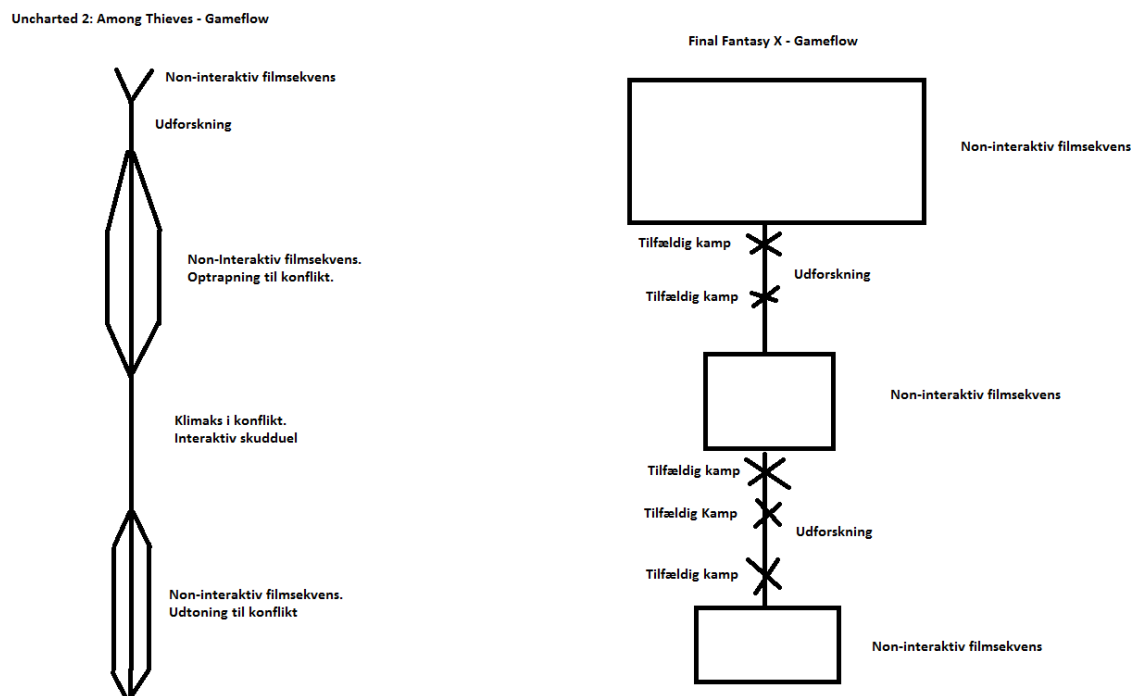
Skelet mellem udforskning og filmsekvenserne foregår flydende mens kamp fungerer som en afbrydelse af spilforløbet. Mens man udforsker afbrydes man indimellem af modstandere der skal bekæmpes, hvilket markeres med en audiovisuel markering hvor skærbilledet splintrer. Den bratte opdeling mellem konflikt og udforskning kan være medvirkende til at spilleren fjernes fra oplevelsen [Glassner, 2004: 348]. I stedet bør der stræbes efter at opnå en flydende overgang mellem spillets forskellige tilstande. Dette ses eksempelvis i det Indiana Jones inspirerede skydespil Uncharted 2: Among Thieves [Naughty Dog: 2009], hvor spillets mange skudduelle følger handlingens dramaturgiske spændingskurve. En filmsekvens kan starte med en samtale, hvor konflikten langsomt optrappes indtil den munder ud i en skudduel mellem spillerkarakteren og spillets modstandere.



Figur 36: En af de mange skudduelle i Uncharted 2: Among Thieves [Naughty Dog: 2009].

Det vil sige at spillet følger et gameflow hvor de enkelte elementer af spilforløbet supplerer hinanden på en meningsfyldt måde i henhold til narrativets opbygning, ligesom det gør sig gældende med filmens klipning. Udforskning benyttes som klip mellem spillets action dele, hvorved der indbygges en varierende spændingskurve. Action delen markerer højdepunkterne på spændingskurven mens udforskningsdelen anvendes til at skabe kontrastfyldte sekvenser hvor tempoet sænkes. Ydermere benyttes udforskningsdelene og filmsekvenserne til at introducere skudduellene samtidigt med at de skaber en kontekst. Modsat Final Fantasy X's sporadiske brug af kamp, giver Uncharted 2: Among Thieves en flydende

overgang mellem de forskellige trin i gameflowet [Figur. 37]. Hvilket kan give en mere strømlinet og flydende spilstruktur, der skaber mindre opmærksomhed om sig selv.



Figur 37: Egen model. Gameflow i Uncharted 2 og Final Fantasy X. Den ene strømlinet og flydende den anden opbrudt.

Det er nu etableret at spil rent teoretisk set kan skifte mellem forskellige spiltilstande, hvilket vil have en indflydelse på spillerens oplevelse. Der findes imidlertid utallige måder hvorpå spillenes gameflow kan sammensættes, hvilket de gennemgåede eksempler også har indikeret. Det følgende afsnit vil undersøge de overordnede typer af gameflow, der kan anvendes i et interaktivt narrativ.

3.2 Analyse

I denne del af afsnittet vil der blive kigget på en række uddrag fra forskellige spil, for at belyse hvilken effekt forskellige typer af gameflow kan have. Formålet vil være at inddele gameflowet i en række overordnede kategorier, som herved kan gøres operationelle i forbindelse med et faciliterende hjælpemiddel.

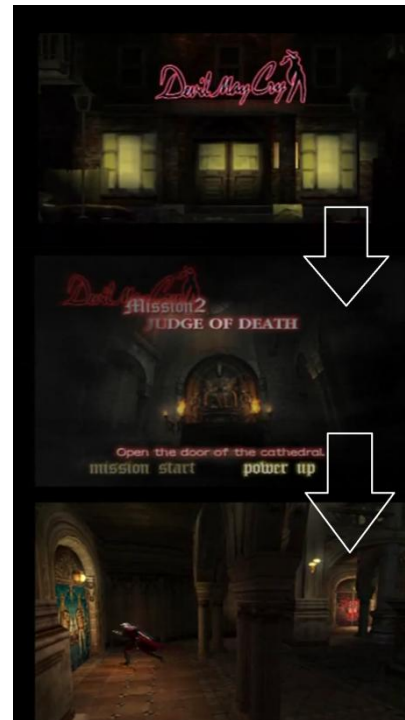
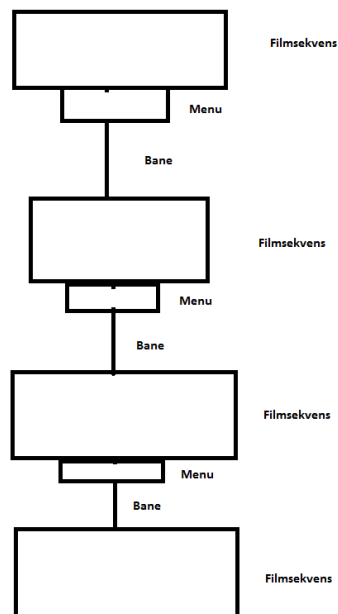
3.2.1 Forskellige typer af gameflow

Gennem indledende observationer i indsamlingen af empirien [Bilag.1] udledes tre forskellige typer af gameflow, der synes at være gennemgående for det interaktive narrativ. Gameflowet inddeles herved som følgende: Det opbrudte gameflow, det uafbrudte gameflow og det sammenvævede gameflow. Følgende vil disse tre typers effekt og funktion blive undersøgt på baggrund af uddrag fra relevante spil.

3.2.1.1 Det opbrudte gameflow

Denne del af analysen vil undersøge hvordan den opbrudte sekvens kan anvendes til at opdele spillets interaktionsformer. Ved at have en skarp opdeling mellem forskellige typer af interaktionsformer kan spillet løbende ændre spillerens sindstilstand og forventninger. Dette kan gøre spilleren mere åben for typer af virkemidler der normalt ville være upassende, i et givent spil. Eksempelvis kan et intenst action spil indeholde sekvenser hvor tempoet sænkes markant, hvilket gør det muligt at inddrage tekstligt indhold uden at gameflowet brydes.

Det opbrudte gameflow benyttes i en lang række af spil [Bilag. 1] og vil ofte bestå af skift mellem filmsekvenser og gameplay. I denne sammenhæng vil der ofte være et markant skel mellem de forskellige interaktionsformer. En åbenlys udgave af den opbrudte sekvens kan betragtes i spil hvor der løbende skiftes mellem *filmsekvens – Menu – Bane – Filmsekvens – Menu – Bane – Filmsekvens* og så videre, som illustreret følgende [Figur. 38].

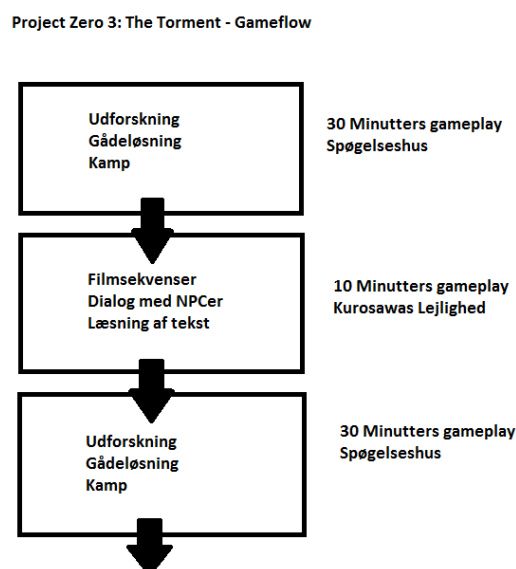


Figur 38: I action spillet Devil May Cry skiftes der systematisk mellem filmsekvenser, menuer og baner [Capcom: 2001].

Dette er en simpel udformning af det opbrudte gameflow, hvor fortælling og gameplay holdes adskilt. Det illustrerede Gameflow er taget fra action spillet Devil May Cry [Capcom: 2001], hvor gameplay delene leverer intens action. Kamp med spillets modstandere er det vigtigste for oplevelsen, mens menu delene lader spilleren forberede sig på kampene. Filmsekvenserne er medvirkende til at skabe en kontekst for banerne og giver både en logisk forklaring på skift i miljøer samt et overordnet mål for spilleren. Ved at holde det adskilt fra gameplayet får spilleren mulighed for at indleve sig til fulde i gameplayet og koncentrere sig om de intense kampe.

En mere kompleks udgave af det opbrudte gameflow findes i gyserspillet Project Zero III: The Torment [Tecmo: 2005], spillet er et horror spil hvor spilleren spiller som fotografen Rei Kurosawa. Kurosawa kæmper med skyldfølelse efter at hendes mand har mistet livet i et biluheld. Hun plages af mareridt hvori hun er isoleret i et spøgelseshus. I spillet skifter spilleren mellem to forskellige typer af interaktionsformer. Spillets kerne er sekvenserne i spøgelseshuset, hvor spilleren udforsker et miljø, finder nøgler, løser gåder og bekæmper overnaturlige gespenster. Formålet er her at skabe en skræmmende oplevelse hvilket opnås ved at der skabes en følelse af isolation. Dette opnås ved hjælp af musik, lyd samt visuelle virkemidler i form af mørke og illusioner. Til sammen danner disse virkemidler en stemning der gradvist opbygges i takt med at spilleren udforsker spøgelseshuset. De eneste afbrydelser forekommer i form af korte filmsekvenser der har til formål at opbygge spænding eller skabe en chokeffekt. Afbrydelserne holdes til et minimum og

udforskningssekvenserne formår at opbygge en uhyggelig stemning. For at opretholde denne følelse af uhygge er det begrænset hvor ofte spilleren kan afbrydes i disse segmenter, da stemningen opbygges over tid via musikken og lydene. Disse segmenter, eller baner, opretholder typisk en varighed på en halv til en hel times gameplay. For at fortælle Kurosawas historie skifter spillet til en alternativ interaktionsform mellem hver eneste bane. Denne del af spillet har udgangspunkt i Kurosawas lejlighed, hvor hun undersøger hvad der ligger til grunde for mareridtene, i denne del snakker spilleren hovedsageligt med andre NPCere, ser filmsekvenser og læser tekster. Hoveddelen af spillets historie opleves herved hovedsageligt i disse segmenter. Der er en klar opdeling mellem indholdet i de to typer af segmenter. Mareridtene indeholder kun få afbrydelser, for at skabe en følelse af isolation i forsøget på at skabe frygt. Mens segmenterne i lejligheden har til formål at formidle dele af narrativet og herved skabe en kontekst for segmenterne i spøgelseshuset.



Figur 39: Illustration af gameflow i Project Zero 3: The Torment [Tecmo: 2005].

Ved at inddele spillet på denne måde bliver det muligt at inddrage virkemidler, der kan være medvirkende til at karakteriserer spillerkarakteren. Spillerkarakterens karakteristika er en vigtig del af Project Zero 3, da de er medvirkende til at skabe identifikation hos spilleren. Ved at opnå dette niveau af indlevelse vil det være lettere for spilleren at indleve sig i de uhyggelige sekvenser, da spilleren kan genkende Rei Kurosawas følelser af frygt. Hvis spilleren syntes om karakteren vil frygten for at karakteren dør være højere end hvis spilleren er ligeglad. De karakteriserende dele ville imidlertid være malplaceret i sekvenserne der foregår i spøgelseshuset af flere årsager. Inddragelsen af dialog mellem forskellige NPCere ville eksempelvis ødelægge følelsen af at man var isoleret i huset. Da Kurosawa i høj grad karakteriseres gennem disse

dialoger, ville dette være problematisk. Ydermere giver Kurosawas lejlighed et indblik i hendes sorg, blandt andet da hendes mands værelse stadig står urørt. Disse aspekter ville ikke kunne inddrages på samme måde, hvis spillet ikke anvendte et opbrudt gameflow. Hvis spilleren kun befandt sig i spøgelseshuset ville det være nødvendigt at finde andre måder hvorpå karakteren kan karakteriseres.

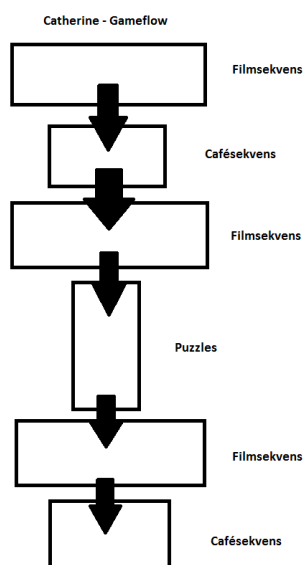
De to foregående spil, Project Zero 1 og 2, fandt kun sted i henholdsvis et spøgelseshus og en spøgelsesby hvor historien udelukkende blev fortalt gennem tekst. Spillene benyttede enkelte filmsekvenser, men disse havde hovedsageligt til formål at opbygge en atmosfære. Spillene opbyggede, ligesom det tredje spil, en følelse af isolation hvorfor man aldrig mødte andre levende personligheder. De eneste karakterer der indgik i fortællingen var karakterer der blev fulgt igennem uddrag fra dagbøger og lignende. Spillene føltes herved klaustrofobiske idet man altid var alene i sine omgivelser, dog på den bekostning at historien synes begrænset. Project Zero 3 forsøgte som tidligere beskrevet at tilføje et nyt element til serien. Ved at opdele spillet i to forskellige spiltilstande bibeholdt spillet de uhyggelige og isolerede elementer fra sine forgængere dog samtidigt med at der blev tilføjet en mere udbygget fortælling, som var med til at skabe en kontekst for spildelene. Havde man inkluderet snakkende NPC'ere og dialogorienterede filmsekvenser i de dele hvor man udforsker spøgelseshuset ville disse formentligt føltes påtrængende og bryde med opbygningen af atmosfæren, hvorved det at adskille de to dele var med til at give dem mere frihed som historiefortællere.

Som det ses ud fra Project Zero 3 eksemplet kan det opbrudte gameflow ligeledes være medvirkende til at ændre spillerens sindstilstand. I de skræmmende dele er spilleren indstillet på at skulle nedkæmpe spøgelser og føle sig isoleret mens historiedelene opfordrer spilleren til at læse samt overvære passive filmsekvenser. Skiftene i spillerens måde at opfatte spillets enkelte dele fremstår endnu tydeligere i Catherine [Atlus Persona Team: 2011], et hektisk puzzle-spil, hvor spilleren skal bestige et tårn på tid. Selvom spillet sjældent giver spilleren tid til at tænke i spildelene indeholder det stadigvæk en kompleks og følelsesladet historie.



Figur 40: Spillet Catherine, en filmsekvens og et billede fra spillets cafésekvenser [Atlus Persona Team: 2011]

Spillet omhandler den 30 år gamle Vincent, der er kørt fast i sit forhold med kæresten Katherine, indtil hun begynder at presse ham til ægteskab og børn. Rent tematisk handler spillet om det at blive voksen og forpligte sig samt utroskab. Dette ville normalt være besværligt at implementere i et spil af denne genre, da intensiteten er på et så højt niveau at afbrydelser vil forekomme som et frustrationselement. Spilleren skal holde et højt koncentrationsniveau for at mestre puzzle delene, hvilket medfører at pludselige skift i interaktionsformer kan skabe en skarp kontrast. Koncentrationen brydes og spilleren skal pludseligt skifte sit fokus til noget nyt, det vil sige at spilleren skal ændre hele sit tankemønster. Dette kan være en belastning hvis der eksempelvis konstant veksles mellem et højt koncentrationsniveau og passive filmsekvenser, hvilket samtidigt kan medføre hyppige skift i tempoet. Catherine overkommer dette ved at inddele spillet i tre forskellige typer af interaktionsformer. Når man løser puzzles skal man kun koncentrere sig om at løse den forestående opgave og afbrydelserne forekommer først når man har overkommet forhindringen og har opnået en følelse af sejr. Overgangen mellem puzzles og filmsekvenser bliver herved flydende og dynamisk, de supplerer hinanden. Spillet følger en fastlagt struktur hvor der skiftes mellem *Puzzles – Filmsekvens – Café – Filmsekvens – Puzzles – Filmsekvens – Café – Filmsekvens* og så videre. Spillet er således inddelt i tre forskellige typer af sekvenser, spildele hvor man løser spillets puzzles, filmsekvenser der ekspliciterer handlingsforløbet af 3-6 minutters varighed samt sekvenser hvor man snakker med NPC'ere på den lokale Café [Figur. 41].



Figur 41: Gameflow i Catherine [Atlas Persona Team: 2011].

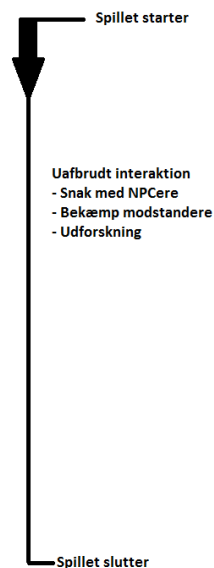
Det opbrudte gameflow kan være med til at give designeren frihed til at implementere en nuanceret fortælling i spil hvor afbrydelser normalt ville være uvelkomne. Skiftene i gameflowet kan ydermere flytte spilleren mellem forskellige sindstilstande, ved at spillets tempo forandres mellem hvert segment. I Catherine er tempoet højt i Puzzle delene hvor man konstant er udsat for pres, men Cafésekvenserne har et langsomt tempo hvor spilleren kan tage sig tid til at snakke med NPCere og læse tekst. Det fungerer ydermere som en kontrast til de hektiske puzzle dele, hvorved der opretholdes en dynamisk spændingskurve. Det ville være udmattende for spilleren hvis den høje intensitet blev vedligeholdt gennem hele spillets 10-20 timers gameplay, hvorfor skiftene i spilstilstande giver spilleren et tiltrængt og kontrastfyldt pusterum.

Der bør dog være en balance mellem de forskellige spilstilstande. spil som Shin Megami Tensei III: Lucifers Call [Atlus: 2003] er inddelt i en *spil – film – spil* opdeling hvor spildelene ofte kan være disproportionalt lange i forhold til historiesegmenterne, hvilket medvirker til at man let glemmer at spillet overhovedet besidder et handlingsforløb. Det kan her være svært at investere sig emotionelt i handlingen, da historien over tid virker mere og mere fjernt forbundet med spildelene, hvorved man helt glemmer hvad ens mål og motivationer er. Der bør derfor være en synlig sammenhæng mellem sekvenserne, så de kan supplere hinanden indholdsmæssigt.

3.2.1.2 Det uafbrudte gameflow

Det uafbrudte gameflow står i skarp kontrast til det opbrudte gameflow. I stedet for at inddele spillet i forskellige sekvenser der benytter forskellige interaktionsformer, består det uafbrudte gameflow af én lang sekvens. Der kan herved opnås en følelse af at spilleren er til stede i handlingsforløbet da det hele foregår i realtid. For at undersøge det uafbrudte gameflows effekt og funktion vil der blive kigget på uddrag fra en række forskellige spil. Indledningsvist vil der tages udgangspunkt i tidligere beskrevne Half-Life [Valve: 1998].

Half-Life, brød med ideen om filmsekvensen og valgte i stedet at fortælle historien gennem spillerens interaktion med spillet. Half-Life starter med en sekvens hvor spilleren introduceres for miljøet via en togtur gennem et begrænset udsnit af spillets miljø. Gennem denne togtur er spilleren i stand til at bevæge sig frit indenfor togvognens rammer og sekvensen kan herved anses som værende samme spilstilstand som resten af oplevelsen. Spillet benytter aldrig passive filmsekvenser og spilleren fastholdes i førsteperson, de få øjeblikke hvor spilleren mister dele af kontrollen, har han stadig mulighed for at bevæge sig rundt. Muligheden for interaktion fastholdes herved gennem hele spillets forløb [Figur. 42].



Figur 42: Half-Lifes gameflow, interaktion uden afbrydelser.

Spilleren er herved en del af spillets verden hvor spillets handling udspiller sig i realtid. Half-Life anvender samtidigt en ikke-karakteriseret spillerkarakter, der giver spilleren mulighed for at projicere sin egen personlighed ind i spillet. Det hele ses fra spillerkarakterens synsvinkel hvorved følelsen af at spilleren er en aktør i spillets verden øges. Formålet er herved at skabe en følelse af at spilleren selv er til stede i spillets handlingsforløb, hvilket kan betragtes som et forsøg på at skabe indlevelse.

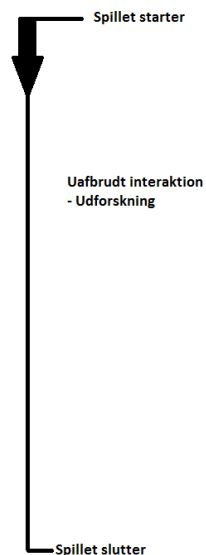
Spil der anvender det uafbrudte gameflow viser dog sine svaghedstegn gennem dialoger hvor dramaturgien kan svækkes, idet designeren ikke har mulighed for at benytte cinematisk virkemidler til at fremhæve ansigtsmimik og bevægelse i scenens rum. Det er herved sværere at etablere spillets karakterer samt illustrerer deres følelser og reaktioner igennem dialogsekvenser. I stedet har spilleren fri mulighed for at bevæge sig rundt i rummet, hvorved der skabes risiko for at vigtige detaljer overses idet spilleren reelt set kan vælge at kigge ned i jorden gennem hele forløbet. Designeren begrænser sine iscenesættelsesmuligheder, men spilleren har en frihed der ikke eksisterer i filmsekvenser. Designerens rolle flyttes delvist over til spilleren, idet det bliver op til spilleren at følge scenerne på en måde der er tilfredsstillende. Det kan dog samtidigt give spilleren en følelse af at være til stede i scenen, hvilket blandt andet kan give mening hvis spilleren kan foretage valg undervejs i samtalen, som en aktør i handlingsforløbet.

Dear Esther [thechineseroom: 2012] søger helt og aldeles at undgå de iscenesatte dialogsekvenser.



Figur 43: I Dear Esther udforskes en øde ø i førsteperson [thechineseroom: 2012].

Her spiller man en anonym karakter der udforsker en ø, alt imens en voice-over læser et brev henvendt til kvinden Esther. Når spillet begynder har spilleren fri mulighed for at bevæge sig rundt i omgivelserne. Spilleren udforsker en ø hvor Mise én scene er nøje konstrueret for at skabe den rette stemning. Rundt om på øen kan der findes referencer og ledetråde, der peger mod den overordnede fortælling og spillet skifter først fra denne tilstand når spilleren når til spillets afslutning. Hvor spilleren for første gang fratages interaktionen og udsættes for en kort afsluttende filmsekvens sat i en første persons kameravinkel. Spillets fokus er udforskningen af øen, som har til formål at skabe en stemning der supplerer spillets voice-over. Det kan betragtes som en aktiv udforskning af et maleri suppleret med poesi. Spillet benytter et uafbrudt gameflow for at give spilleren en følelse af at være til stede på øen, hvorfor spillerkarakteren også er tom. Spilleren skal leve sig ind i oplevelsen og udforske gennem spillerkarakterens krop og øjne.



Figur 44: Dear Esthers gameflow, samme som Half-Life men med færre interaktionsmuligheder.

Den udforskende struktur kan skabe en indlevende oplevelse, men grundet de fortællermæssige begrænsninger i og med at man altid er begrænset til at forblive i den samme spiltilstand, vil det være svært at implementere en fortælling af en mere kompliceret karakter. Spil der benytter denne struktur har i tilfældet med Journey [ThatGameCompany: 2012], Shadows of the Collosus[Team Ico: 2005], Ico [Team Ico: 2001] og Dear Esther [thechineseroom: 2012], vist at man kan tryllebinde spillerne gennem interaktion, det interessante ved Dear Esther er ikke fortællingens kompleksitet, men de smukke omgivelser der opfordrer spilleren til udforskning. Fælles for alle titlerne, er i besiddelse af et relativt simpelt narrativt forløb. Journey fortæller historien om en anonym karakter der bevæger sig igennem en ørken og bestiger et bjerg, Ico fortæller om en dreng der redder en pige og eskorterer hende gennem en øde verden mens Shadows of the Collosus fortæller om knøsen Wada der forsøger at genoplive en unge pige ved at bekæmpe en række af såkaldte kolosser.



Figur 45: Fra venstre mod højre, Journey, Ico og Shadow of the Colossus [ThatGameCompany: 2012, Team Ico: 2001, Team Ico: 2005]

Når fortællingerne bliver mere komplicerede som i Half-Life, begynder begrænsningerne at vise sig for det opbrudte gameflow. I Half-Life tilføjer interaktiviteten ikke noget til dialogsekvenserne andet end muligheden for at bevæge sig rundt i rummet hvilket kan være medvirkende til at designeren mister kontrollen over den dramaturgiske opbygning af scenen. Mens det kan give spilleren en følelse af at være til stede, er det værd at overveje hvorvidt de fortællermæssige begrænsninger opvejer for det uafbrudte gameflows fordele. Det er dog imidlertid også en mulighed at udtrykke historien gennem spillets mekanikker, hvilket kan anvendes til give spilleren en mulighed for at opleve de udfordringer karakteren står overfor. Eksempelvis skal spilleren i Ico eskortere en pige gennem en fremmed og farlig verden. Spillet anvender kun enkelte linjers dialog og forholdet mellem pigen og spillerkarakteren udvikles udelukkende gennem spillets mekanikker. Spillerkarakteren ønsker at beskytte pigen og føler sig nødsaget til at beskytte hende, hvilket forstærkes gennem mekanikkerne der hovedsageligt består i at spilleren skal forsvare pigen mod spillets modstandere. Enkelte steder skal spilleren bruge pigens hjælp for at overkomme udfordringer, hvilket er medvirkende til at styrke spillerens motivation for at redde hende. Der er dog begrænsninger for

hvor stor en kompleksitet, der kan viderefortælles gennem mekanikkerne og de udnyttes derfor oftest til at supplere et i forvejen nuanceret handlingsforløb. Det uafbrudte forløb er dog bedst egnet til at fortælle en fortælling gennem interaktion⁵ og udforskning, hvilket kan være medvirkende til at skabe et indlevende handlingsforløb, da spilleren, i overført betydning, oplever alt på egen krop.

Det uafbrudte gameflow er egnet til at skabe oplevelser hvor spilleren udforsker en verden og hvor der skabes en stemning gennem audiovisuelle virkemidler. Men det er anbefalelsesværdigt at gameflowet kun benyttes i spil med simple fortællinger, da det kan være svært at videreformidle et komplekst karakterdrevet handlingsforløb via det uafbrudte gameflow. Denne måde at opdele de interaktive narrativer sætter spilleren direkte ind i fortællingen uden afbrydelser. Mens strukturen kan være effektiv til fortællinger hvor udforskningen af fremmede verdener eller områder er essentielle, kan begrænsningerne virke mindre optimale i karakterdrevne sammenhænge.

3.2.1.3 Det sammenvævede gameflow

Efter at have belyst de to modstridende struktureringsformer vil blikket nu vendes mod de fænomener, der sammenvæver elementer fra begge. Mens der findes et væld af titler der har en opbrudt opdeling mellem filmsekvenser og forskellige interaktionsformer eller som består af ét lang uafbrudt forløb, så er der ligeledes spil der søger at skabe en organisk sammenvævning af de forskellige elementer [Bilag. 1]. Dette afsnit vil undersøge det sammenvævede gameflows funktion og effekt med udgangspunkt i gyserspillet Silent Hill 2 [Team Silent: 2001].

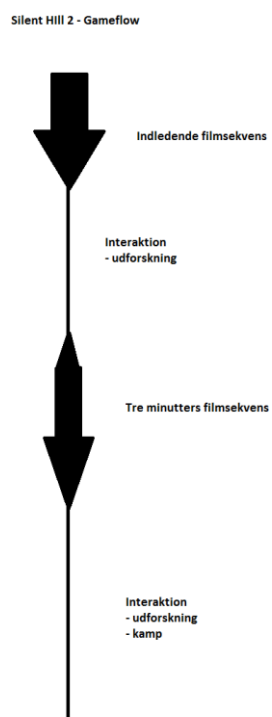
Silent Hill 2 omhandler manden James Sunderland der har mistet sin kone Mary til en sygdom. Flere år efter den ulykkelige hændelse modtager han et brev fra Mary der beder ham om at komme til byen Silent Hill. Spillet starter indledningsvist med en filmsekvens der introducerer Sunderland. Efterfølgende gives spilleren mulighed for at interagere med spillet, man befinder sig på en rastepads i udkanten af byen og kan enten udforske toiletterne eller bevæge sig gennem en skov der leder ned til byen. For at nå til Silent Hill skal man gennem skoven. Turen kan sammenlignes med den tidligere beskrevne tog sekvens fra Half-Life. Spilleren skal navigere hovedkarakteren mod byen Silent Hill via en sti der leder gennem en tåget skov.

⁵ Det bør indskydes at det ligeledes er muligt at benytte spilmekanikker som et fortællende virkemiddel i forbindelse med de andre typer af gameflow.



Figur 46: Vejen mod Silent Hill [Team Silent: 2002].

Man udsættes her for en lang sekvens hvor man løber gennem skoven, hvor hovedformålet er at iscenesætte spillets stemning og tone, spillerens eneste interaktionsmulighed er at løbe gennem området. På halvvejen afbrydes dette segment af en filmsekvens, der introducerer spilleren for en af fortællingens første karakterer. Efterfølgende fortsætter man turen mod byen, uden de store muligheder for at afvige fra ruten, men dog stadig uden at spillet begrænser spillerens kontrolmuligheder. Spillets gameflow kan således illustreres på følgende vis [Figur. 47].



Figur 47: Gameflow i Silent Hill 2, en flydende overgang mellem film og interaktion.

Det sammenvævede gameflow er dynamisk, hvor der er en flydende overgang mellem filmsekvenser og interaktion. Spil der anvender et sammenvævet gameflow er ikke opbygget efter en fastlagt formular som eksempelvis: *Filmsekvens – Interaktion – Filmsekvens – Interaktion – Filmsekvens* og så videre. Det er nærmere opbygget som et dynamisk forløb hvor skiftene i interaktionsform forekommer naturligt. Narrativet kan glide fra segmenter med høj grad af interaktion til filmsekvenser og tilbage, uden at spillet gør opmærksom på skiftene. Filmsekvenserne og interaktionsformerne kan til sammen udgøre en helhed og skiftene forekommer når det er nødvendigt for at gavne narrativet. I det sammenvævede gameflow er de enkelte dele afhængige af hinanden, handlingen fortælles både indenfor og udenfor filmsekvenser. I Silent Hill 2 er rejsen gennem skoven stemnings skabende og medvirkende til at introducere byen, ligesom det ville gøres i et spil bestående af et langt uafbrudt segment, mens filmsekvenserne forekommer som en naturlig forlængelse af spildelene. Modsat den opbrudte sekvens gør den sammenvævede sekvens ikke opmærksom på skiftene imellem spiltillstande, de forekommer i stedet som en naturlig forlængelse af hinanden. Det kan skabe en dynamisk helhed der giver en oplevelse hvor alle aspekter af fortællingen får den samme relevans. Filmsekvenserne er en ligeså vigtig del af oplevelsen som alle de forskellige interaktionsformer.

Gennem det sammenvævede gameflow søges der at skabes en dynamik, der skal gøre skiftene mellem spiltillstandene usynlige. Dette gøres både ved at skiftene mellem interaktionsformer forekommer uregelmæssigt når det giver mening for oplevelsen samt ved at skiftene hovedsageligt vedligeholder et konstant tempo. Tidligere beskrevne Uncharted 2: Among Thieves [Naughty Dog: 2009] indeholder eksempelvis non-interaktive filmsekvenser hvor spilleren overværer dialog, sekvens opbygger langsomt en intensitet der munder ud i at fjendtlige soldater angriber, hvorefter spillet skifter til en interaktiv skudduel. Skiftet er herved meningsfyldt i forhold til konteksten. Formålet er at højne spillerens indlevelse, ved at fortællingen føltes som en helstøbt helhed. Filmsekvenser kommer som forlængelse af de handlinger spilleren foretager i gameplayet, uden at tempoet brydes. Skiftene kan både skabe en kontekst samt højne spillerens motivation ved at etablere spillets nuværende mål. Endvidere kan skiftene fungere som belønning for spillerens handlinger eller som opbygning til kommende hændelser.

4. Struktur

I gennem dette afsnit vil struktureringen af det interaktive narrativ blive undersøgt. Afsnittet vil indledes med en gennemgang af andre teoretikers skematiseringer af fænomenet, for at opnå en indsigt i hvilken betydning strukturen kan have for fortællingen. Det efterfølgende afsnit vil analysere en række spiluddrag for at belyse hvordan valg kan implementeres i et interaktivt narrativ samt hvilken funktion og effekt de har for formidlingen af handlingen. Afsnittet vil konstruere X-aksen i modellen der skal anvendes som en del af produktet samtidigt med at den samlede viden vil udgøre en central del af produktet.

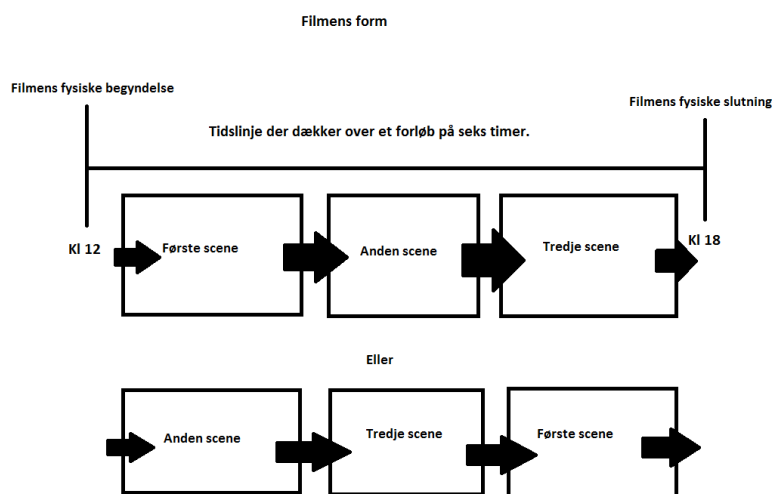
Handlingens struktur hentyder til måden hvorpå historien sammensættes rent indholdsmæssigt. Eksempelvis hvorvidt fortællingen er sekventielt eller non-sekventielt opbygget samt i hvilken grad spilleren kan påvirke historiens retning. En typisk fortælling vil være sekventielt opbygget, ofte efter berettermodellen, hvor forløbet begynder ved begyndelsen og slutter ved slutningen. Dette ses eksempelvis i fortællinger som Star Wars[Lucas: 1977], Ringenes Herre[Jackson: 2001], Indiana Jones[Spielberg: 1981], Avatar [Cameron: 2009] og så videre. Andre fortællinger afviger dog fra denne struktur som eksempelvis David Lynchs fragmenterede Inland Empire [Lynch: 2006] hvor strukturen opstilles non-sekventielt, idet de enkelte scener springer rundt i handlingens tid. Dette har en indvirkning på hvordan filmen betragtes og fortolkes. Ved introduktionen af det interaktive element skabes der endnu en række muligheder for at påvirke fortællingens struktur, idet spilleren kan have indflydelse på narrativets sekventielle opbygning og de enkelte sceners retning og udfald.

4.1 De tre overordnede struktureringsformer

For at organisere de overordnede måder hvorpå handlingen kan struktureres i et interaktivt narrativ inddrages spilteoretikeren Andrew Glassner, der har søgt at inndelege de strukturerer der oftest forekommer i spilhistorier. Glassner optegner to typer af overordnede fortællingsstrukturer, *forgreningstræet* og *hypertekststrukturen* [Glassner, 2004: 239-246] hvor jeg tilføjer den *lineære statiske fortælling* som en oplagt modpol til de interaktive former. Hver enkelt struktur kan indeholde flere underkategorier hvilket vil belyses yderligere i analysedelen **4.3**. De overordnede betegnelser viser tre grundlæggende måder hvorpå det interaktive narrativ kan struktureres og videreformidles til modtageren. Disse tre struktureringsformer vil blive opridset i de følgende afsnit. Der findes yderligere måder at strukturere et spil, strukturen kan eksempelvis være uendelig hvor spilleren har frihed, som det eksempelvis ses i tidligere beskrevne Black and White og SimCity. Disse strukturer vil dog ikke blive gennemgået, da der hovedsageligt fokuseres på de typer af struktureringsformer der understøtter en fortælling.

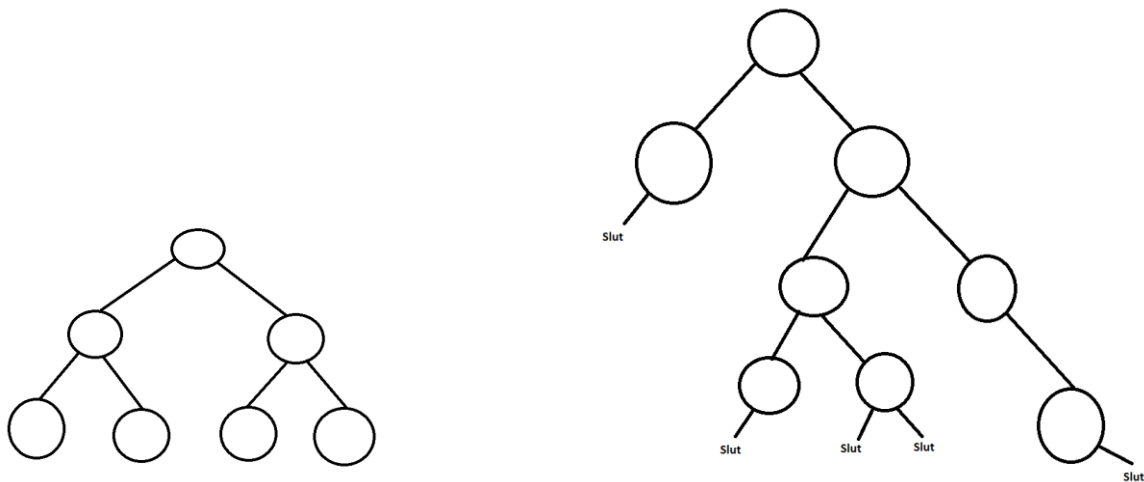
4.1.1 Forgreningstræet

Forgreningsstrukturen, der forefindes under interaktivitetens mange permutationer, står i stærk kontrast til de klassiske handlingsstrukturer der typisk er fremtrædende i både film og bøger. Til trods for at film som *Lost Highway* [Lynch: 1997], *Pulp Fiction* [Tarantino: 1994], *Memento* [Nolan, 2000], *Paranoid Park* [Van Sant: 2008] og *Elephant* [Van Sant: 2003] byder på forskellige struktureringer der kan betragtes som værende non-sekventielle, men den opstillede sekvens vil være ens for alle der tilgår filmene. Filmenes scener har hver og især en specifik funktion i det samlede forløb og deres placering er næppe tilfældig eller foranderlig. Herved vil de, til trods for den ulogiske tidsmæssige sammensætning, stadig anses som værende lineære fortællinger:



Figur 48: Egen model. Filmen er fysisk set lineært opbygget og vil være lineært opbygget uanset hvordan indholdet organiseres.

Det interaktive narrativ er imidlertid ikke bundet af denne struktur og kan give modtageren en mulighed for at påvirke forløbet og herved kunne et narrativs struktur visualiseres på følgende måde [Figur. 49]:



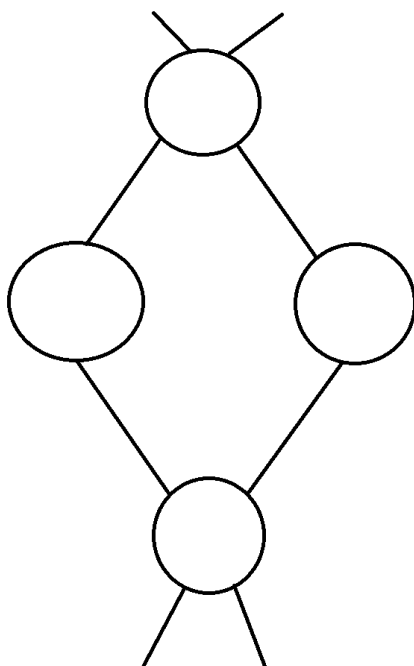
Figur 49: Andrew Glassners model [Glassner, 2004: 242]

Illustrationen viser to forskellige måder hvorpå et forgrenings træ kunne udformes. Her er hver forgrening begrænset til to forskellige valgmuligheder, der alle leder videre til nye dele af fortællingen. Den første illustration viser en simpel form, hvor hvert enkelt valg har todelte konsekvenser, mens den anden illustrerer en form hvor længden på forgreningerne varierer. Nogle forgreninger kan afslutte fortællingen hurtigere end andre, hvorved længden på det narrative forløb kan variere alt efter hvilke valg man foretager sig undervejs, mens andre valg leder mod det samme slutresultat via forskellige veje igennem narrativet. Dette opridser forgreningstræets basale former, følgende vil denne struktur blive diskuteret med henblik på at skabe et overblik over fordelene og ulemperne ved et handlingsforløb der forgrener sig.

Fordelen ved en traditionel lineær struktur som den der findes i filmmediet er at designeren kan skabe et kontrolleret forløb hvor fortællingens hovedkarakter kan karakteriseres gennem sine handlinger. I et handlingsforløb med forgreninger vil spilleren pludseligt have en indvirkning på essentielle valg i handlingsforløbet der kan være medvirkende til at karakteriserer spillerkarakteren. Dette kan resultere i at karakteren mister dele af sin karakterisering, da valgene er baseret på spillerens frem for at være styret af designeren [Glassner, 2004: 76-80]. Ved at give spilleren kontrol over essentielle knudepunkter stilles designeren i en problematisk situation hvor kontrollen over narrativet formindskes, idet designeren ikke kan være garanteret at spilleren vil foretage den handling, der skaber det mest effektive dramatiske udfald. Richard Rouse III er dog mindre kritisk og påpeger at spillerskabte fortællinger kan have en positiv effekt på oplevelsen, da spillerens mulighed for at influere handlingsforløbet kan være med til *personificere* oplevelsen [Rouse III: 217-218]. Ved at personificere fortællingen kan spillerens oplevelse forekomme mere personlig da de fleste spillere vil opleve forskellige veje igennem forgreningerne. Hvis de vælger at fortælle historien videre, vil de fortælle den historie, der fandt sted i deres gennemspilning. Betragter man fænomener såsom Biowares populære Mass Effect serie, virker Rouses argumenter plausible. Mass Effect

gav spilleren mulighed for at påvirke handlingen igennem tre sammenhængende spil, men slutningen blev opfattet som værende anti-klimatisk da de enkelte spilleres valg viste sig at være irrelevante i spillets sidste akt. Spillene var dog en stor succes⁶ hvilket kan betragtes som en indikator for at der til trods for de designerorienterede begrænsninger og problemstillinger, er et appeal i strukturen som kan bringe en værdi til spillerens oplevelse.

Mens forgreninger kan give problemer i og med at designeren kan miste dele af sin kontrol, kan det samtidigt give spilleren mulighed for at gøre oplevelsen personlig. Følgende del af afsnittet vil belyse hvordan designeren kan styrke sin kontrol, samtidigt med at spilleren vedligeholder muligheden for at personificere handlingsforløbet. Brugen af forgreninger kan gøre det besværligt at skabe en strømlinet historie der søger at formidle et budskab. Da forgreningerne løbende kan udfolde sig i adskillelige retninger og skabe et omfattende handlingsforløb, kan det være besværligt at gøre forløbet ensrettet, uden at nægte spilleren muligheden for at foretage valg, der normalt ville virke logiske for spilleren. Spilteoretikeren Chris Crawford omtaler begrebet *foldback*. Dette er en type af forgreninger der har til formål at give spilleren en illusion af frihed, ved at lade enkelte forgreninger pege mod det samme udfald, som det ses illustreret følgende:



Figur 50: Foldback, todelte forgreninger der leder tilbage mod det samme slutpunkt [Crawford, 2005: 136].

Hvor en typisk forgreningsstruktur ville kunne forgrene sig i evigheder uden at forgreningerne nødvendigvis krydser hinanden, vil dette forgreningsprincip være struktureret omkring fastlagte punkter i handlingen,

⁶ <http://www.gamesthirst.com/2010/01/29/mass-effect-2-sells-2-million-units-in-launch-week/>

hvor hvert enkelt valg vil skabe en forgrening, men ultimativt vil ende med at lede mod det samme punkt i fortællingen. Denne form giver valgmuligheder der kan forgrene handlingen, men frem for at hvert enkelt valg skaber en ny tangent vil de i stedet ende ved samme slutpunkt [Crawford, 2005: 136-138]. Mens foldback gør det lettere for designeren at samle et meningsfuldt handlingsforløb kan det i visse tilfælde være medvirkende til at spillerens valg mister sin værdi [Crawford, 2005: 126-127]. I en af sekvenserne i adventurespillet Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] skal spilleren undgå en lastbil ved at trykke til siden, hvis det lykkedes opleves valget som værende vigtigt, da man ikke kender konsekvensen af at fejle. Dette forandres dog markant hvis spilleren fejler udfordringen, idet spillet fortsætter som om intet var hændt, herved brydes illusionen og spilleren kan føle sig ført bag lyset [Crawford, 2005: 126-128].

Forgreningsprincippet kan dog også anvendes til at give spilleren mulighed for at vælge forskellige veje igennem fortællingen hvor det overordnede mål er at ændre spillerens oplevelse. Eksempelvis kan forgreningerne lede til forskellige dialogsekvenser, oplysninger eller hændelser der giver spilleren et andet perspektiv på slutpunktet, hvor forgreningerne samles. Det kan herved anvendes til at øge spillerens mulighed for at personificere sin oplevelse indenfor designerens opstillede handlingsforløb. På denne måde føres spilleren ikke bag lyset og valgene forbliver meningsfyldte da de er medvirkende til at personificere spillerens oplevelse af handlingen. Der er dog stadig et spørgsmål der står ubesvaret i denne forbindelse. Nemlig hvordan spilleren vil tilgå de enkelte valg igennem forløbet.

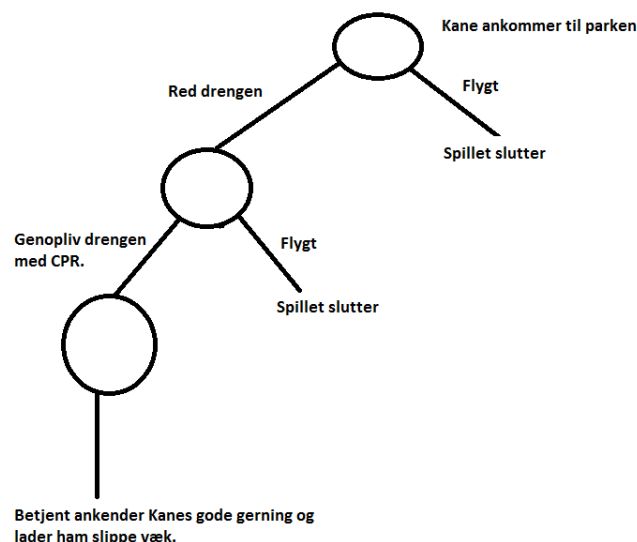
4.1.1.1 Spillerens tilgang til valget

Når spilleren stilles overfor en række forskellige valg, vil der være utallige måder at tilgå disse. Denne del af afsnittet vil undersøge hvordan valg kan tilgås, samt hvordan eventuelle problemstillinger kan imødekommes. Der tages udgangspunkt i spillet Fahrenheit [Quantic Dream: 2005]. Adventure spillet Fahrenheit omhandler manden Lucas Kane, der begår et mord mens han er besat i en trancelignende tilstand.



Figur 51: En dreng er ved at drukne, hvad gør du [Quantic Dream: 2005]?

Tidligt i spillet stilles spilleren i en situation hvor politiet eftersøger Kane. Man har på tidspunktet bevæget sig ned i en park hvor man ser en dreng falde i en sø. Spilleren stilles et valg, enten kan han forsøge at redde drengen hvorved han risikerer at blive opdaget af en betjent, der nærmer sig, men som endnu ikke har opdaget ulykken eller også kan han vælge at løbe og håbe på at andre vil redde drengen. Vælger man at redde drengen op til overfladen, stilles man endnu engang overfor et valg. Flygter man, så betjenten ikke når at opdage Kane eller bliver man og genopliver drengen?



Figur 52: Flere valgmuligheder, men kun et rigtigt svar.

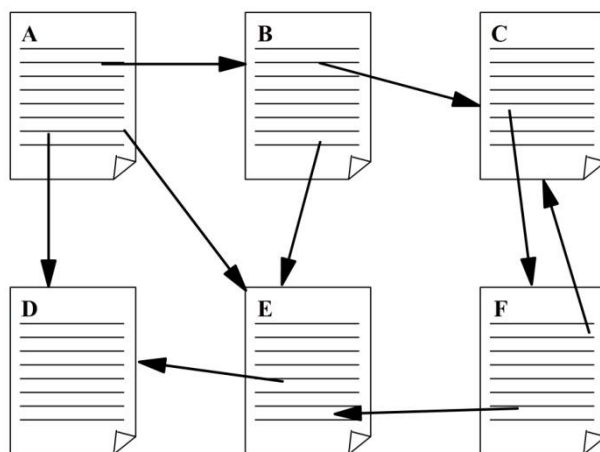
Det er vigtigt at understrege at alle valgene er illusioner i denne situation, da der, som illustrationen [Figur. 52] indikerer, kun er én korrekt måde at håndtere situationen på. Den eneste korrekte løsning er at redde

drengen, alt andet vil resultere i at spillet afsluttes. Spilleren kan dog imidlertid ikke vide hvad designeren har udtænkt som den korrekte løsning, og det kan derfor være svært at gennemskue hvilke valg der skal foretages. Alt efter hvordan man tilgår et spil vil der, som tidligere nævnt, være flere logiske måder at håndtere en situation. Glassner fremhæver fire forskellige typer af spørgsmål en spiller kan stille sig selv når han stilles overfor valgmuligheder: Hvad ville *jeg* (som person) gøre? Hvad *syntes* jeg *karakteren* ville gøre? Hvad *tror* jeg *karakteren* ville gøre? Hvad vil *gøre min spiloplevelse* sjovest? [Glassner, 2004: 237]. Spillerens handlinger kan derfor variere alt efter hvorvidt han spiller som sig selv eller om han lever sig ind i karakterens rolle. Den fremhævede sekvens indeholder forskellige valgmuligheder, men kun én korrekt løsning hvilket medfører at spilleren i princippet kan tilgå den forkert, hvis han er uenig med designerens billede af hvordan scenen skal udfolde sig.

Dette illustrerer en konflikt mellem spillets fortælling og spillerens tolkning af fortællingen. Kommunikationen mellem spiller og fortælleren er enten for utydelig, eller også er der for få valgmuligheder, til at det kan imødekomme alle de synlige valg spilleren i princippet kan betragte i situationen. Én spiller vil måske mene at det er den korrekte løsning at redde drengen, mens en anden spiller vil finde det mere logisk at flygte fra politimanden. Hvis man ikke kender designerens intentioner vil det i nogle tilfælde besværliggøre interaktionen. Det er derfor essentielt at spilleren er i stand til at aflæse valgmulighederne og deres mulige udfald. Det kan være svært at gennemskue hvorvidt en fortælling skal spilles med udgangspunkt i hovedkarakterens personlighed eller om spilleren skal projicere sin egen personlighed og tankegang ned i karakteren når valgene skal foretages. Opstår der en konflikt mellem spillerens ideer om hvad der er korrekt at gøre og spillets reelle valgmuligheder kan det skabe frustration eller forvirring idet man ikke har mulighed for at gøre det man mener, vil være korrekt. I denne forbindelse kunne brugen af en ikke-karakteriseret spillerkarakter fungerer som en modvirkning til denne problemstilling, da det herved gøres eksplicit at spilleren skal projicere sin egen personlighed ind i karakteren.

4.1.2 Hypertekststrukturen

Denne del af afsnittet vil undersøge hvordan hypertekststrukturen kan sættes i spil i forbindelse med et interaktivt narrativ. Denne struktureringsform besidder en højere kompleksitet end forgreningstræet grundet måden delene sammensættes i en non-sekventiel struktur. Strukturen kan bedst sammenlignes med den der findes på hjemmesider og opslagsværker. Et eksempel på en visualisering af hypertekstformen kan ses følgende:



Figur 53: Eksempel på en hypertekst [Jensen, 2002: 31].

Som det ses på illustrationen opstilles de enkelte elementer af fortællingen uden en vilkårlig rækkefølge. Det vil sige at modtageren selv kan vælge sit udgangspunkt og herved flytte sig mellem de forskellige dele af fortællingen. En vej gennem kunne eksempelvis være:

A- C- E- D- B eller E- C - D - B

Denne frie form kan benyttes til at skabe komplicerede fortællinger hvor spilleren selv navigerer igennem narrativets enkelte dele [Jensen, 2002: 66]. Des flere informationer der skal sammenknyttes, des sværere kan det imidlertid blive at skabe mening og derved kan risikoen for at der opstår frustration eller forvirring højnes [Glassner, 2004: 249-256]. Formen kan ligeledes overkomplicere fortællingen for designeren idet hver enkelt del af fortællingen skal kunne opleves i en hvilken som helst sekvens. Gennem hypertekststrukturen organiseres handlingen på en måde hvor der ikke findes en korrekt rækkefølge på de enkelte scener i forløbet. Herved forsvinder muligheden ligeledes for at opstille handlingen sekventielt, på en måde der skaber en tilsigtet meningsdannelse hos læseren [Jensen, 2002: 66].

Formens potentiale grunder i det faktum at modtageren selv skal organisere handlingsforløbet. Dette kan medvirke til at spilleren sættes i rollen som en detektiv der aktivt skal forsøge at finde mening i forløbet. Gus Van Sants film *Paranoid park* [Van Sant: 2008] omhandler drengen Alex der ved et uheld bliver

involveret i en ulykke hvor en betjent mister livet, hvilket han søger at holde hemmeligt for politiet og sin familie. Filmen indeholder en scene der gentages flere gange gennem forløbet. Hovedkarakteren løber gennem en stue og ud på badeværelset. Scenen forekommer første gang efter at man har set drengen på den lokale skateboard bane. Da han kommer ind i stuen betragter man det som at karakteren netop er vendt hjem og derfor trænger til et bad, mens stemningen er lettet. Anden gang scenen vises følger den drengens oplevelser om natten, efter at ulykken har fundet sted og betjenten har mistet livet. Herved forandres scenens tone og effekt, frem for at være lettet giver den i stedet en trykket stemning. Dette illustrere til dels hvordan hypertextformen kunne tilføre noget til et narrativ. Hvis hvert enkelt segment af fortællingen kan forandre modtagerens opfattelse af de andre dele, ville oplevelsen kunne ændres alt efter hvilken rækkefølge man vælger. Det ville dog kræve at hvert enkelt segment fungerer meningsfyldt i sammenhæng med hinanden [Jensen, 2002: 66].

Dette kan sammenlignes med den effekt der kan opnås ved hjælp af foldbackprincippet, men kompleksiteten er øget betragteligt da hypertexten kan bestå af adskillige forskellige scenarier der skal sammenholdes af spilleren. Det vil dog være sværere at iscenesætte denne form for narrativ i et omfattende omfang, da hver enkelt del af handlingen skal tilpasses så de fungerer optimalt i enhver tænkelig sekvens.

4.1.3 Den lineære statiske fortælling

I denne del af afsnittet vil der kort blive gjort rede for den sidste af de tre fremhævede struktureringsformer. Den lineære statiske fortælling er struktureringsmæssigt den mest simple og kan betragtes på samme led som de former der benyttes i litteratur og film. Formen vil være foruden valgmuligheder og gør brug af enten en sekventiel eller non-sekventiel opbygning. Spilleren vil således kun have mulighed for at personificere fortællingen på baggrund af spillets gameplay.

Fordelen ved at anvende en sådan struktur er, at den giver designeren mulighed for at skræddersy alle aspekter af fortællingen, med det formål at viderekommunikere en vision eller et budskab. Et eksempel på dette ses i form af tidligere beskrevne *Uncharted 2: Among Thieves* [Naughty Dog: 2009]. Dette spil er opbygget omkring en lineær fortælling, hvor formålet er at skabe en oplevelse for spilleren. Spillet etablerer en karakteriseret spillerkarakter, Nathan Drake, som spilleren kan søge at identificere sig med.



Figur 54: Nathan Drake er endnu engang i problemer, men altid klar med en vittig bemærkning: "Don't leave me hanging!" [Naughty Dog: 2009].

Drake karakteriseres blandt andet gennem spillets fastlagte handlingsforløb, hvor Drakes personlighed kommer til syne gennem dialog, reaktioner og handlinger. Han er en vittig heltetype der samtidigt også er lidt selvcentreret og klodset. Karaktertrækkene kommer til udtryk gennem fastlagte scenarier hvor spilleren kigger med som tilskuer. Det er herved et fastlagt og styret forløb, som er designet til at give spilleren en specifik historie og oplevelse. Ved at give spilleren mulighed for at foretage valg i fortællingen, vil det samtidigt også være muligt at påvirke karakteriseringen af spillerkarakteren⁷, hvilket giver spilleren en hvis grad af frihed til at vælge hvad han selv ønsker at opleve. Den lineære statiske fortælling realiserer i stedet den præcise vision designeren måtte have og giver spilleren en ensrettet og kontrolleret oplevelse, ligesom det ville være tilfældet i en film eller en bog.

⁷ Ofte, kan imødekommes hvis alle spillets valg er baseret på karakterens fastlagte personlighed og tankegang.

4.2 Graden af indflydelse

Et spil kan struktureres på vidt forskellige måder, spil kan give spilleren en høj grad af indflydelse via forgreninger eller en lav grad af indflydelse via den statisk lineære struktur. Gennem dette afsnit vil spændet mellem disse to punkter blive illustreret. For at visualisere spændet opstilles en X-akse:



Venstre side illustrerer spil der giver spilleren en lav grad af indflydelse på handlingsforløbet mens højre side markerer de spil der tilbyder en høj grad af indflydelse. Spil kan tilbyde varierende grader af indflydelse, spillet Bastion [Supergiant Games: 2011] lader spilleren foretage ét enkelt valg, der skaber en forgrening mens Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] og Mass Effect [Bioware: 2007] indeholder adskillige valg. SimCity [Maxis: 1989] befinder sig længst til højre da spillet er helt åbent, der er ingen retningslinjer eller struktur idet spilleren skaber sin egen oplevelse. Længst til venstre findes Uncharted 2: Among Thieves [Naughty Dog: 2009], som tilbyder et lineært handlingsforløb hvor spilleren er helt foruden indflydelse. Spændet er ikke opgjort i absolutter men er i stedet en glidende overgang. Denne X-akse vil anvendes som en del af modellen, der indgår i produktet.

4.3 Analyse

I denne del af afsnittet belyses forskellige måder hvorpå forgreninger kan sættes i spil samt hvilken funktion og effekt de kan have. I første del af afsnittet undersøges forgreningernes forskellige former, hvor formålet er at finde frem til nogle generelle begreber, der kan anvendes i forbindelse med produktet. Det efterfølgende afsnit belyser brugen af illusoriske valg og undersøger hvilken effekt de kan have, samt de illusoriske valgs faldgrupper. Som afslutning undersøges det hvordan spil kan anvende moralske systemer til at strukturere spillerens valg. Formålet med disse tre afsnit vil være at finde frem til generelle begreber og funktioner der kan anvendes i forbindelse med produktet, hvilket vil udgøre en central del af hjælpemidlet til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ.

4.3.1 Implicitte og eksplicitte forgreninger

Denne del af afsnittet vil undersøge hvordan forgreningerne kan komme til udtryk i et interaktivt narrativ. Overordnet set kan valg inddeles på to forskellige måder, de kan enten forekomme implicit i fortællingen eller eksplicit. Eksplicitte forgreninger består af valg, der tydeligt markeres i handlingsforløbet og som giver spilleren mulighed for at overveje sine handlinger. De implicitte valg er usynlige og forekommer i forlængelse af spillerens handlinger. Det vil sige at spilleren har fri, indenfor spillets rammer, mulighed for at udføre sine handlinger, hvor forgreningerne forekommer som en reaktion. Afsnittet vil undersøge hvilken funktion og effekt begge typer kan have på spillerens oplevelse.

Spillene Bastion [Supergiant Games: 2011] og Facade [Procedural Arts LLC: 2005] inddrages for at give et indblik i den overordnede forskel på de implicitte og eksplicitte forgreninger. Begge spil anvender en forskellig grad af valg med vidt forskellige formål. I Facade tager spilleren kontrol over en ikke-karakteriseret spillerkarakter, der besøger parret Trip og Grace. Da spilleren ankommer overhøres slutningen på et skænderi hvorefter spilleren inviteres indenfor. Som spiller kan man bevæge sig rundt i parrets stue, interagere med objekter og frit skrive hvad karakteren skal sige [Figur. 55].



Figur 55: Om lidt ryger hvor helt på porten [Procedural Arts LLC: 2005].

Handlingsforløbet tilpasser sig efter spillerens handlinger, hvorved narrativet kan betragtes som værende dynamisk. Forgreningerne er skjulte idet spilleren ikke gives nogle retningslinjer eller tydeligt markerede valgmuligheder. Spilleren er fri til at gøre hvad der passer ham og samtalen med Trip og Grace vil udvikle sig derefter, hvilket vil sige at spilleren foretager en handling hvorefter spillet reagerer. Spillet indeholder både forgreninger der forandrer udfaldet af handlingsforløbet, samt forgreninger der kan betragtes som forskellige ruter mod et fælles slutpunkt. Facades struktur kan således illustreres på følgende måde:

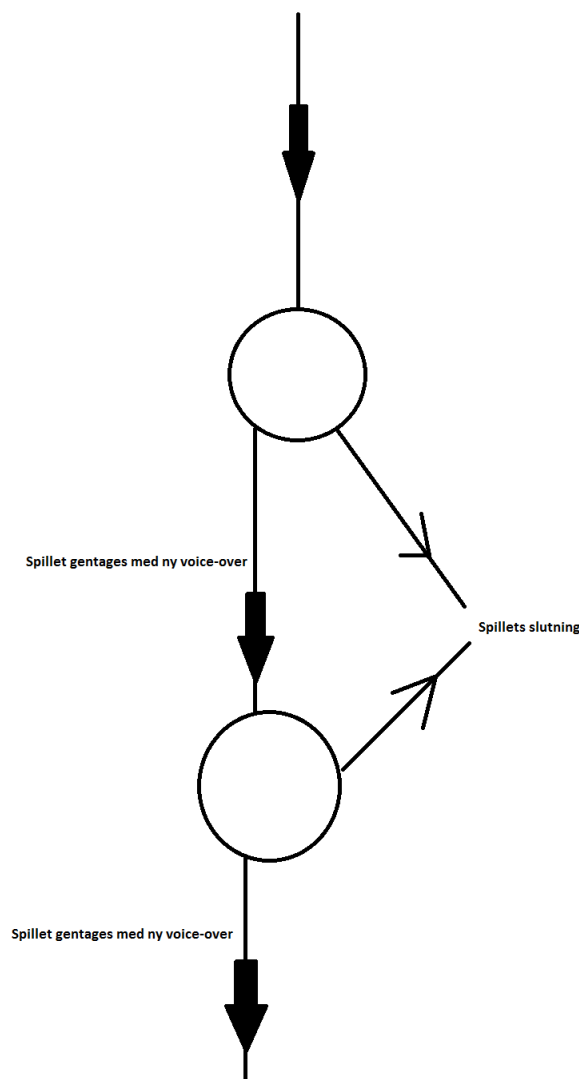
har formet narrativet omkring de handlinger, der virker logiske indenfor konteksten. Det bør i denne forbindelse fremhæves at der opstilles en del rammer på baggrund af spillets etablerede spilmekanikker, som kan være medvirkende til at påvirke spillerens overvejelser. Facade er eksempelvis et spil hvor man interagerer gennem samtaler og gennem bevægelse, hvorfor spilleren aldrig vil forsøge at udføre handlinger der falder udenfor disse rammer.

De eksplicite valg imødekommer imidlertid denne problemstilling, dog uden at skabe den samme følelse af at være en fri aktør i handlingsforløbet. I Bastion [Supergiant Games: 2011], ekspliciteres det forgrenende valg i slutningen af spillet. Spilleren har to valgmuligheder, der fremhæves på en tydeligt markeret skærm, hvor fordele og ulemper fremhæves.



Figur 57: Tydeligt markeret valg.

Ved at fremhæve valgmulighederne på denne måde, opfordres spilleren til grundigt at overveje sine valg. Denne type gør til dels spillerens frihed synlig, idet hvert enkelt valg præsenteres eksplicit. Dette medfører at spilleren bliver opmærksom på sin rolle i handlingsforløbet samtidigt med at det kan styrke effekten af de enkelte valg. I Bastions tilfælde resulterer begge valg i vidt forskellige udfald, det ene valg genstarter spillet med en alternativ voice-over mens det andet valg viser spillets slutning. Spilleren bliver herved opmærksom på at valget kan have omfattende konsekvenser, hvilket er medvirkende til at styrke effekten.



Figur 58: Eksempel på Bastions struktur.

Når spilleren har foretaget sit valg mærkes konsekvensen omgående idet spillet forgrener sig. Valgenes behøver dog ikke nødvendigvis at have øjeblikkelige konsekvenser og i visse tilfælde vil valgene ligeledes kunne være illusoriske, hvilket vil blive diskuteret nærmere i næste afsnit. Formålet med de eksplicite valg, er at give spilleren en følelse af at være i kontrol gennem vigtige nøglescener. Ved at gøre valgene synlige gør det spilleren opmærksom på at han har en indflydelse. Spilleren gøres ligeledes opmærksom på at det pågældende valg kan have konsekvenser, hvilket i visse tilfælde kan give spilleren anledning til grundigt at overveje sit valg.

Mens spilleren ikke opnår den samme følelse af frihed som med de implicite valg kan de eksplicite valg imødekomme en del af problemstillingerne, der opstår med de implicite valg. Da valgene er tydeligt markeret vil spilleren løbende være opmærksom på hvornår handlingsforløbet kan påvirkes. Herved undgår

spilleren at ende i situationer hvor det skal gættes hvad designeren, har udtænkt som den korrekte løsning. Spilleren kan tydeligt se at han skal foretage et valg og kan derfra reflektere over hvad konsekvenserne vil være for dette valg. Ydermere behøver designeren ikke at tage højde for alle spillerens potentielle ønskede handlinger, da alle tilgængelige valgmuligheder fremstilles eksplicit i handlingsforløbet.

Eksemplerne med Facade og Bastion illustrerer hvor stor forskel der kan være på måden, valgene præsenteres for spilleren. De to typer af forgreninger kan betegnes som implicitte i tilfældet med Facade og eksplicitte i tilfældet med Bastion. Implicitte forgreninger dækker over valg der er skjult i handlingsforløbet, det vil sige at modtageren ikke nødvendigvis er opmærksom på betydningen af de valg der foretages undervejs. Alt imens eksplicitte forgreninger betegner åbenlyse valg, hvilket ofte vil være to eller tre -delte valg hvor modtageren gøres opmærksom på at de forestående valg kan have konsekvenser.

4.3.2 Illusoriske valg

Illusoriske valg betegner valg hvor alle valgmuligheder giver det samme udfald. Dette anvendes ofte til at skabe en illusion af at spilleren, har en højere grad af frihed end det reelt set er tilfældet. For at undersøge effekten af denne type inddrages Heavy Rain. Heavy Rain [Quantic Dream: 2010] er opbygget omkring en stor mængde valg, nogle valg har konsekvenser og skaber egne tangenter i fortællingen, mens andre valg er illusoriske. Dette medfører at spilleren ikke ved hvornår et valg vil have omfattende konsekvenser eller hvornår resultatet vil forblive det samme. Spilleren foretager løbende en lang række valg hvor nogle er illusoriske og andre skaber forgreninger, men omfanget af spillerens valg er sjældent tydelige. Herved kan spilleren have en anelse af at nogle af valgene er illusoriske mens andre er betydningsfulde, men ikke hvilke. Da det er svært at gennemskue vil de fleste valg have en betydning for spilleren, da det ikke vides hvorvidt valget vil have konsekvenser eller ej. De illusoriske valg kan herved være medvirkende til at styrke effekten af de enkelte valg. I Heavy Rain benyttes illusionerne til at skabe følelsen af at rejsen er vigtigere end udfaldet. Det er ikke konsekvenserne ved de enkelte valg der er interessante, men det faktum at man har et valg og at disse valg i visse tilfælde vil skabe forgreninger. Rejsen er essentiel og det er her spilleren er med til at personificere sin oplevelse på baggrund af de muligheder designeren stiller til rådighed.

En mindre succesfuld udgave af illusoriske valg ses ligeledes benyttet, i en eksplicit form, i adskillige rollespil fra Japan, hvor spilleren ofte stilles spørgsmål, der kun besidder et korrekt svar. Heriblandt kan fremhæves titler såsom: Suikoden II [Konami: 1999], Final Fantasy VII [Squaresoft: 1997], Breath of Fire IV [Capcom: 2000], Dragon Quest [Armor Project: 1986] og så videre. Her stilles spillerkarakteren ofte et spørgsmål med flere svarmuligheder, hvor der kun er én korrekt valgmulighed. Enten gentages spørgsmålet indtil man vælger det korrekte svar, eller alternativt er udfaldet det samme lige meget hvilken mulighed man vælger.



Figur 59: Phoenix Wright: Ace Attorney, tre formuleringer af den samme svarmulighed [Capcom: 2009].

I dette tilfælde kan valgene betragtes som en hindring, hvor spilleren åbenlyst ledes bag lyset ved at der fremstilles meningsløse valgmuligheder, der kun har til formål at give spilleren en følelse af at være i kontrol. Denne følelse opnås dog aldrig da det illusionen er for åbenlys hvorved valgene kan betragtes som værende værdiløse. Illusoriske valg fungerer kun hvis spillerens illusion af indflydelse holdes intakt. Det er herved vigtigt at designeren finder en balance, der gør det svært at skelne mellem illusoriske valg og faktiske valg, som eksempelvis Heavy Rain hvor den høje mængde af valg er med til at skjule illusionen. Illusoriske valg skal ikke nødvendigvis betragtes som et onde, da de kan skabe en følelse af frihed. Det fungerer dog kun så længe illusionen vedligeholdes, det øjeblik den brydes kan det fjerne denne følelse og i stedet give spilleren en følelse af at være ført bag lyset.

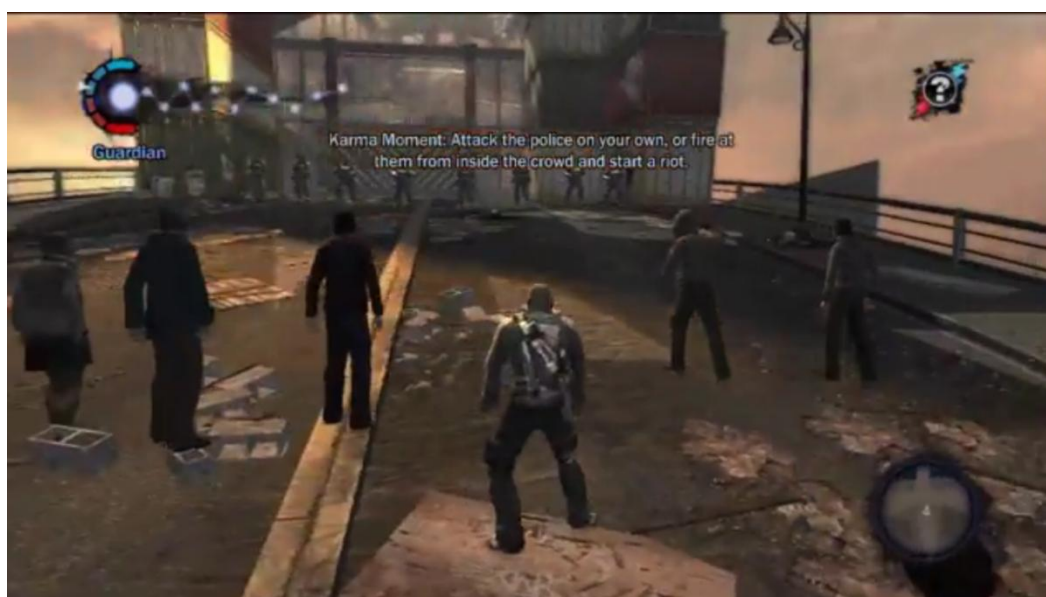
4.3.3 Moralske forgreninger

I dette afsnit vil det blive undersøgt hvordan moralske systemer kan anvendes til at strukturere spillets forgreninger samt hvilken effekt det kan have på oplevelsen. De moralske systemer er systemer der følger spilleren og som påvirkes på baggrund af spillerens valg. Hvis spilleren udfører onde gerninger, reflekteres dette i det moralske system. Handlingen vil udforme sig på baggrund af det moralske system, der oftest optegnes i absolutter.



Figur 60: Til venstre, moralsk meter i Legend of Kyrandia 3 [Westwood Studios: 1994]. Til højre, god og ond udsmykning af spillerens slot i Fable 3 [Lionhead Studios LTD: 2010].

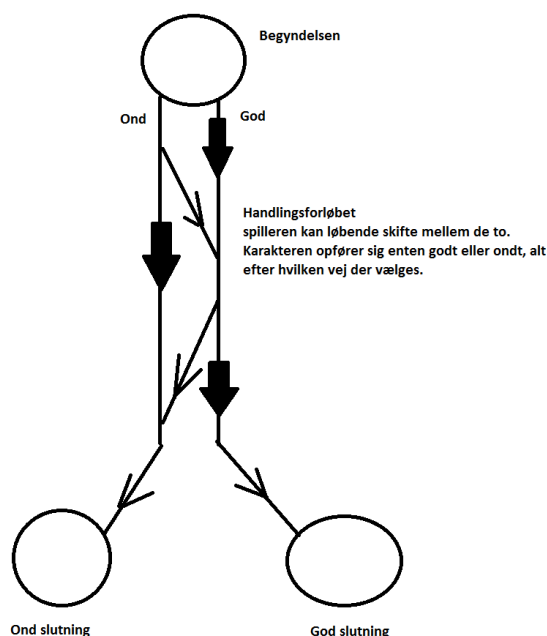
Disse systemer repræsenteres typisk gennem et synligt meter der viser karakterens moral eller via ændringer i spillerkarakterens eller miljøets udseende. For at undersøge hvilken effekt disse systemer kan have på oplevelsen inddrages action spillet Infamous [Sucker Punch Productions: 2009]. I Infamous spiller spilleren som karakteren Cole Macgrath der efter at være udsat for et fejlet eksperiment, forvandles til en superhelt. Løbende gennem spillet vælger spilleren hvorvidt han vil bruge sine kræfter til godt eller ondt. I starten af spillet skal eksempelvis trænge gennem en barrikade af vagter der spærrer vejen for at Cole og en række civilister kan flygte fra byen. Her kan man enten vælge at angribe på egen hånd eller lade de uskyldige civilister kaste sig i døden i forsøget på at overvinde vagterne, hvilket gør det lettere for spilleren at nå frem til målet.



Figur 61: God eller ond [Sucker Punch Productions: 2009]?

Fortællingen og miljøet forandrer sig løbende mens spillet udfolder sig, på baggrund af om spilleren har valgt at være god eller ond. Hvert eneste valg kan have to udfald, men de vil strengt taget altid følge det samme basale handlingsforløb, hvor den største variabel er spillerkarakterens dialog og karakterernes

reaktioner. Man er herved ikke i kontrol over handlingen, men hovedkarakterens personlighed. NPC'erne vil ligeledes komme med passende reaktioner, de bifalder den gode Cole og de opfører sig fjendtligt og varsomt overfor den onde. Det kan betragtes som to parallelle handlingsforløb hvor det basale handlingsforløb vil være det samme, men hvor enkelte scener varierer mellem de to.



Figur 62: Strukturen i Infamous.

Valgene vil som udgangspunkt være eksplicitte når denne tilgang anvendes. Da spilleren som udgangspunkt kan vælge hvorvidt han vil være god eller ond, vil det være let at overskue hvilken indflydelse man har som spiller. Der kan både skabes en følelse af at man har en høj grad af indflydelse, samtidigt med at forløbet i bund og grund er statisk lineært. Følelsen af frihed opnås idet spillet reflekterer spillerens valg. I et spil som Infamous vil de fleste mulige handlinger enten kunne kategoriseres som værende godt eller ondt hvorved alt hvad spilleren gør, vil reflekteres igennem spillets moralske system. Når handlingsforløbet udvikler sig med Cole som en heltetype vil det føltes naturligt, da dette netop afspejler måden spilleren har tilgået spillet. Det kan dog blive problematisk hvis spilleren løbende veksler mellem gode og onde gerninger, da spillet kun kan afspejle ekstremerne. I Infamous antages det eksempelvis at spilleren vælger et af ekstremerne da dette giver adgang til de bedste evner og adgang til flest mulige sidemissioner. Det er herved en fordel rent gameplaymæssigt at vælge et af ekstremerne, mens man straffes for at vælge en mellemvej. Herved tages der ikke højde for at spilleren løbende skifter mellem godt og ondt undervejs i handlingsforløbet. Hovedkarakterens opførsel kan herved blive modstridende i forhold til den overordnede fortælling hvilket hæmmer narrativet. Det giver eksempelvis ikke mening hvis spilleren myrder tilfældige

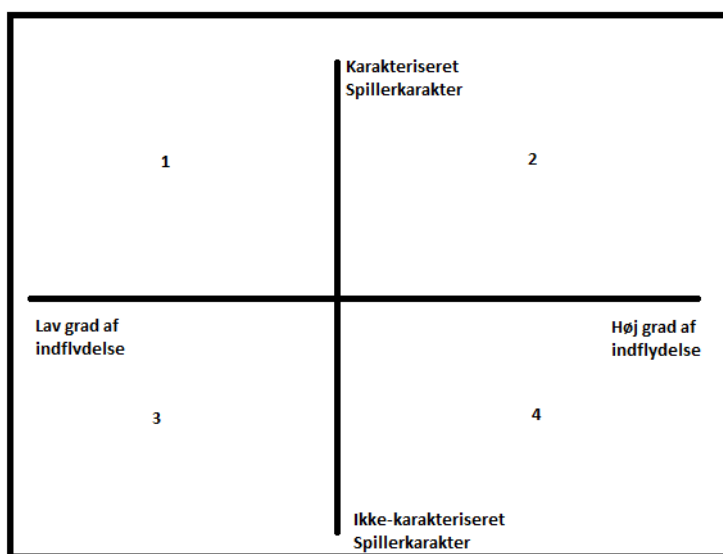
civilister mens karakteren, op til det givne punkt, er blevet karakteriseret som en retfærdig helt. Selve mekanikken betragter valgene som værende sorte og hvide, mens spillerens handlinger kan tolkes i gråzoner.

Tidligere beskrevne Puzzlespil Catherine [Atlus Persona Team: 2011] forsøger at imødekomme dette ved at indføre en bred vifte af slutninger, der tager højde for at spilleren foretager valg, der falder uden for de åbenlyse ekstremer. Her bliver gråzonerne mindre åbenlyse og det er samtidigt sværere at handle forkert i fortællingen. Valgene holdes eksplicitte, men udfaldet er ikke nødvendigvis afhængig af de enkelte handlinger, men snarere et resultat af de samlede valg der foretages. Det er på denne måde muligt at indføre en bred vifte af forgreninger og et omfattende udvalg af valgmuligheder uden at det nødvendigvis behøves at blive et kompliceret forgreningstræ. Det kan herved være lettere for designeren at planlægge og det vil være sværere at møde situationer hvor spillerens ønskede handlinger falder udenfor systemet.

5. Modellen og dens karakteristika

Produktet indeholder som tidligere beskrevet en model som udgør en del af et hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ. I følgende afsnit vil den grundlæggende model blive gennemgået og inddelingerne samt underinddelingerne og deres indbyrdes karakteristika, vil blive optegnet. Inddelingerne vil blive opridset på baggrund af analytiske Empiri i form af 89 analyserede titler, der kan findes skematiseret i [Bilag. 1].

Den grundlæggende model er en videreførelse af akserne, der henholdsvis blev beskrevet i afsnit **2.2.1.1** og **4.2**. X-aksen vil indikere graden af indflydelse spilleren har på fortællingen. Lineære spil uden indflydelse på historien befinder sig længst til venstre mens spil, der giver spilleren en høj grad af indflydelse befinder sig til højre. Y-aksen indikerer i hvilken grad spillerkarakteren er karakteriseret. De karakteriserede spillerkarakterer befinder sig længst mod toppen, mens bunden angiver de ikke-karakteriserede spillerkarakterer.



Figur 63: Modellen, X-aksen angiver indflydelse på handlingsforløbet og Y-aksen angiver hvorvidt spillerkarakteren karakteriseres eller ej.

I det følgende afsnit vil modellen blive beskrevet med det formål at give de enkelte inddelinger en række karakteristika, der kan anvendes i forbindelse med det kreative hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ. Modellen indeholder fem forskellige overordnede typer af karakteristika i form af: Indflydelse, karakterisering af spillerkarakter samt handlingsfokus.

5.1 Yderligere inddeling af modellens X og Y -akse

Dette afsnit vil klargøre nuancerne, som forekommer mellem de fire ydre punkter på modellens X og Y -akse. Efter dette vil det være muligt at fremhæve karakteristika for områderne inden for modellens fire inddelinger. Dette er medvirkende til at gøre modellen mere nuanceret og herved operativ som et faciliterende hjælperedskab.

5.1.1 Y-aksen

Modellens Y-akse indikerer som tidligere beskrevet hvilken type af spillerkarakter der indgår i en given fortælling. Yderpunkterne angives som værende karakteriseret og ikke-karakteriseret, det er dog som tidligere beskrevet en glidende overgang mellem de to. Mellempunkterne betegnes, fra toppen og nedefter, som: "Fastlagt spillerkarakter", "Mindre grad af karakterisering fra spillerens side", "Delvist tom spillerkarakter med impliceret karakterisering" og "Tom spillerkarakter". Følgende vil der kort gøres rede for betydningen af de enkelte karakteristika, deres respektive placeringer i modellen kan ses i afsnit **5.1.3**.

5.1.1.1 Fastlagt spillerkarakter

Denne type spillerkarakter er fuldt karakteriseret af designeren. Dette indebærer alt fra karakterens måde at bevæge sig på til ydre fremtoning, personlighed, navn og beskæftigelse. Denne type af spillerkarakter kan sidestilles med de typer af hovedkarakterer, der benyttes i litteratur og film. Karakteren har en fastlagt rolle i handlingen og spilleren kan søge at identificere sig med karakterens reaktioner og følelser. Med fastlagt rolle menes der fastlagt af designeren, det vil sige at spil med et åbent handlingsforløb ligeledes kan indeholde en fastlagt spillerkarakter som ikke kan karakteriseres af spilleren. Disse typer af narrativer kan indeholde adskillelige veje gennem handlingsforløbet, hvor spillerkarakterens rolle er fastlagt. Handlingsforløbet kan variere hvilket er medvirkende til at spillerkarakteren reagerer på baggrund af sine karakteristika, uden at disse kan påvirkes af spilleren.

Denne type karakter kan skabe forskellige grader af indlevelse alt efter hvor meget spilleren kan identificere sig med karakteren. Des mere menneskelige karakterens følelser fremstår og des mere karakteren handler troværdigt, des lettere vil det være for spilleren at opnå en høj grad af indlevelse.

5.1.1.2 Mindre grad af karakterisering fra spillerens side

Denne spillerkarakter giver spilleren en mindre grad af indflydelse over spillerkarakterens karakterisering. Karakteren er rent grundlæggende fastlagt og karakterens rolle i fortællingen er uforanderlig, men spilleren har mulighed for at påvirke karakteriseringen, eksempelvis via navngivning, udseende, valg af karakterens baggrund, beskæftigelse eller ved at påvirke karakterens personlighed. Ligesom den fastlagte

spillerkarakter, søger denne type at opnå indlevelse ved at lade spilleren identificere sig med karakteren. Spilleren gives dog også mulighed for at gøre enkelte aspekter af karakteren mere personlig.

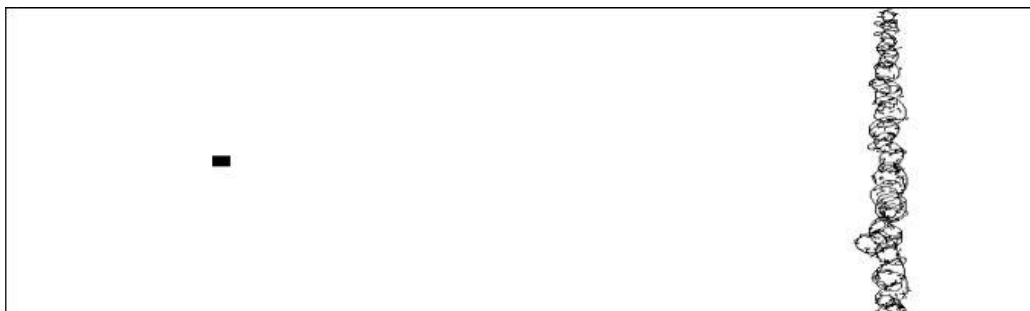
5.1.1.3 Delvist tom spillerkarakter med impliceret karakterisering

Med delvist tom menes der at spillerkarakteren ikke har en eksplicit personlighed. Det vil sige at personen ikke ytrer sig, hverken verbalt eller kropsligt, på en måde der kan give spilleren en indikation af karakterens personlighed. Karakteren er dog karakteriseret, udseendet og beskæftigelsen er fastlagt og karakteren kan have en impliceret baggrundshistorie. Det vil sige at selvom spillerkarakteren undlader at udtrykke sig, så kan dele af karakteren tolkes på baggrund af andre karakterers reaktioner og dialog samt gennem spillerkarakterens fysiske fremtoning, beskæftigelse og navn. Karakteriseringen af spillerkarakteren kan herved betragtes som værende impliceret gennem handlingsforløbet.

Denne spillerkarakterttype giver spilleren mulighed for at projicere dele af sin egen personlighed ned i karakteren, dog indenfor nogle fastlagte rammer. Spilleren kan opnå indlevelse ved selv at udfylde de huller der efterlades indenfor rammerne. Med denne type spillerkarakter er der en mindsket risiko for at spillerens handlinger kommer i konflikt med karakterens faktiske personlighed.

5.1.1.4 Tom spillerkarakter

Denne type spillerkarakter betegnes som værende tom, det vil sige at karakteren hverken karakteriseres implicit gennem visuelle virkemidler, handlinger, beskæftigelse, navn eller implicite antydninger. Visuelle virkemidler indebærer alt fra design af karakteren til bevægelsesanimationer. Grundet disse begrænsninger vil spil med helt tomme spillerkarakterer oftest være set fra en første persons vinkel, da man i denne forbindelse er ude af stand til at se hvordan karakteren fremstår og hvordan vedkommende bevæger sig. Karakteren kan dog ligeledes være en usynlig entitet som i tidligere beskrevne SimCity[Maxis: 1989], hvor man bygger og styrer en by uden at have en faktisk identitet. Synlige karakterer kan dog også være tomme i de sjældne tilfælde hvor deres identitet er anonym og abstrakt i sin fremtoning. Dette ses eksempelvis i spillet Freedom Bridge [Magnuson], der omhandler broen der adskiller det nordlige og sydlige Korea, her er spillerkarakteren en identitetsløs firkant der bevæger sig fra højre side af skærmen mod venstre. Selvom karakteren er synlig, er den ligeledes abstrakt optegnet uden nogen egentlige karakteristika og den kan herved betegnes som værende tom.



Figur 64: Hovedkarakteren i Freedom Bridge er en sort firkant [Magnuson].

Grundet den tomme karakters manglende karakteristika vil den ikke komme i konflikt med spillerens forestillinger. Herved vil den tomme karakter være særligt egnede til spil hvor spilleren har en høj grad af frihed, da spillerens valg aldrig vil komme i konflikt med den etablerede karakter. Spilleren kan ligeledes projicere karakteristika ind i den tomme skal, efter eget ønske. Det værende deres egne forestillinger om den ideelle hovedkarakter i en given fortælling eller deres egen personlighed.

5.1.2 X-aksen

X-aksens angiver, som beskrevet tidligere, spillerens grad af indflydelse på handlingsforløbet.

Yderpunkterne betegnes som "Lav grad af indflydelse" og "Høj grad af indflydelse". Ligesom det gjorde sig gældende for Y-aksen, er der en række mellempunkter der, fra venstre mod højre, angives som "Lukket handlingsforløb", "Delvist lukket handlingsforløb med enkelte valg", "Delvist åbent handlingsforløb med enkelte valg" og "Åbent handlingsforløb". Karakteristikaene for disse vil kort blive beskrevet i følgende del af afsnittet.

5.1.2.1 Lukket handlingsforløb

Det lukkede handlingsforløb er et fastlagt narrativ hvor spilleren ikke har nogen indflydelse på forløbet. Denne type af fortællinger kan sammenlignes med litteraturen og filmen, hvor handlingen ligeledes er statisk. Spilleren kan kun interagere med spillet i en gameplaymæssig forstand, det vil sige at spildelene er interaktive indenfor spillets regler, men spillerens brug af spilmekanikkerne vil aldrig influere det fastlagte narrativ.

Denne type af fortællinger giver designeren en høj grad af kontrol. Alle aspekter af fortællingen kan fastlægges og planlægges uden, at der skal tages højde for hvordan spilleren reagerer og handler. For spilleren bliver fortællingen en passiv oplevelse, der fungerer som kontekst til spildelene. Det kan skabe motivation, fungere som en belønning eller gøre spilleren mere investeret i spildelene.

5.1.2.2 Delvist lukket handlingsforløb med enkelte valg

Denne type af handlingsforløb giver spilleren enkelte muligheder for at influere handlingens retning. Det vil ofte forekomme i spil hvor spillerens handlinger undervejs kan forandre fortællingens slutning. Handlingen er dog grundlæggende set lineært udformet og spillerens indflydelse er begrænset til få valg, der kun sjældent skaber forgreninger i handlingen.

Denne type kan have to forskellige formål. Det kan benyttes til at give spilleren en mulighed for at personificere handlingsforløbet i en mindre grad, eksempelvis gennem en tilpasset afslutning der reflekterer spillerens spillestil. Eller det kan benyttes til at give spillerens handlinger konsekvenser, eksempelvis ved at lave todelte udfald i spildelen, hvor udfaldet afhænger af hvordan spilleren håndterer et givent scenarie. Samtidigt kan det dog overordnet set også benyttes til at skabe kontekst, motivation eller som belønninger ligesom det gjorde sig gældende i det lukkede handlingsforløb. Her blot med flere muligheder for at spilleren kan udfolde sig, hvilket samtidigt er medvirkende til at designeren har en mindsket kontrol over spillerens vej gennem handlingsforløbet, dog er der stadig tale om en høj grad af kontrol.

5.1.2.3 Delvist åbent handlingsforløb med enkelte valg

Det delvist åbne handlingsforløb kan sammenlignes med det delvist lukkede handlingsforløb. Forskellen på de to grunder i spillerens indflydelse. I det delvist åbne handlingsforløb har spilleren mulighed for at influere handlingen løbende gennem fortællingen. Dette kan enten være gennem en række forgrenende valg eller via moralske systemer hvor handlingen udformer sig løbende på baggrund af spillerens valg og handlinger. Fortællingen er overordnet set arrangeret og iscenesat, men med plads til afvigelser.

Denne type kan anvendes til at give spilleren en mulighed for at skabe indlevelse ved at personificere handlingsforløbet. Designeren har mulighed for at iscenesætte hver enkelt forgrening og variation i plottet, men kan ikke direkte styre hvilken vej spilleren vælger at bevæge sig gennem forløbet.

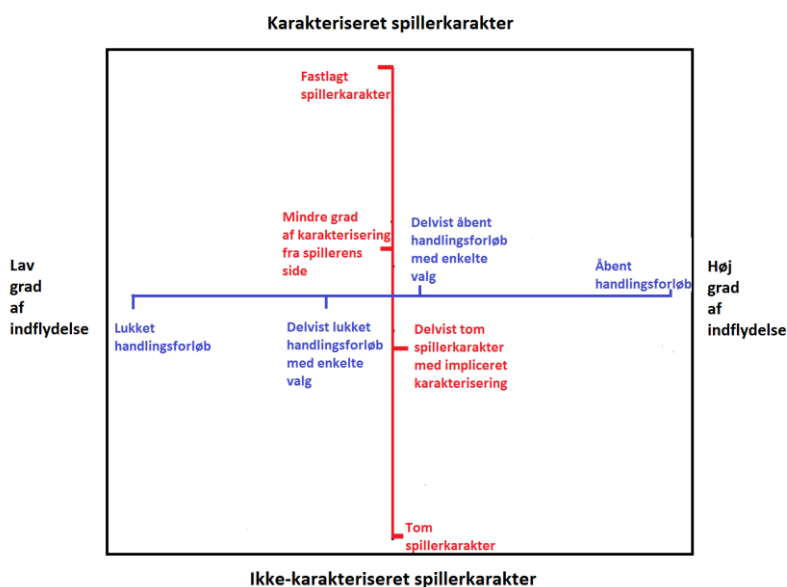
5.1.2.4 Åbent handlingsforløb

Det åbne handlingsforløb giver spilleren en høj grad af frihed til at handle. Fortællingen vil ofte forgrenes og handlingen kan bevæge sig i vidt forskellige retninger alt efter hvordan spilleren agerer. Det kan være handlingsforløb der reaktionært forandrer sig på baggrund af spillerens handlinger eller fortællinger hvor spilleren selv skaber sin egen handling. Sidstnævnte kan eksempelvis betragtes i tidligere beskrevne *Black and White* [Lionhead Studios: 2001], hvor der som udgangspunkt ikke findes et fastlagt handlingsforløb. Spilleren kan gøre hvad han vil i spillet hvilket skaber hans egen personlige fortælling.

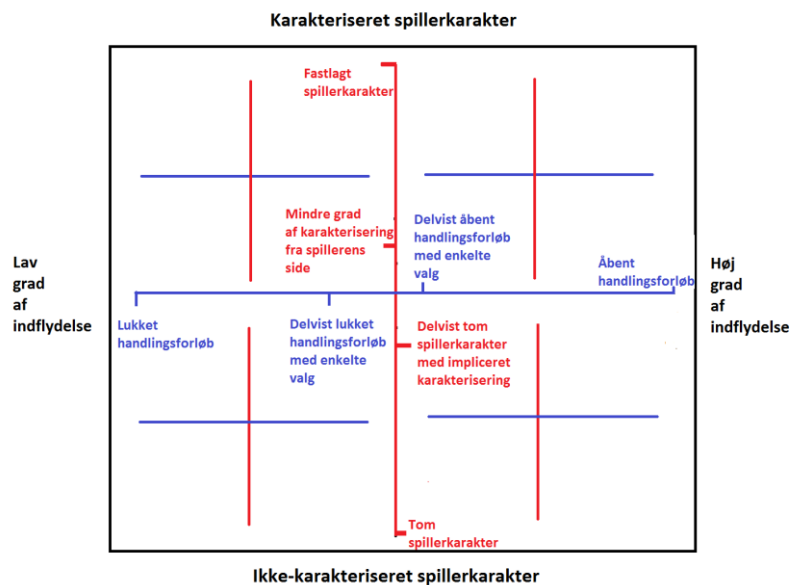
Denne type kan anvendes til at give spilleren en høj grad af kontrol, spilleren kan indleve sig ved at opnå en følelse af at han selv er en del af fortællingen. Da spillene, ofte i høj grad, former sig efter spillerens handlinger vil designeren kun besidde en lav grad af kontrol. Han kan iscenesætte et handlingsforløb og udforme de enkelte forgreninger men vil ikke være i stand til at forudse hvordan spilleren agerer indenfor fortællingens rammer.

5.1.3 Modellens endelige udformning

I dette afsnit fremstilles modellen med de to akser og de tilhørende karakteristika. Efterfølgende vil der tilføjes et sidste element for at gøre modellen operationel som et hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ. Som udgangspunkt tager modellen følgende form:



Denne udgave af modellen indikerer modellens yderpunkter samt mellempunkter på begge akser. For at gøre modellen operationel vil det være nødvendigt at udfylde hvert hjørne indenfor de fire inddelinger. Det visualiseres på følgende måde:

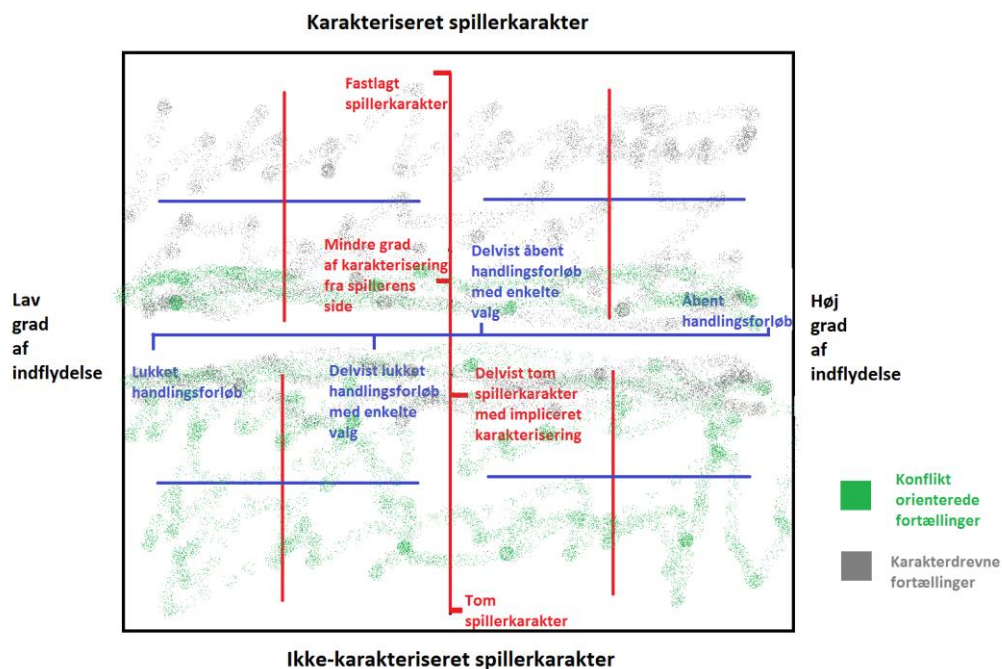


Hver inddeling opdeles i fire underinddelinger, som hver repræsenterer en type af fortællinger. Sammenlagt med yderpunkterne og mellempunkterne vil det være muligt at aflæse hver rubriks funktion i modellen. Modellen kan herved benyttes til at illustrere hvor man skal placere sig for at opnå en given effekt. Følgende vil dette sættes i forbindelse med forskellige typer af spilnarrativers handlingsfokus.

5.1.3.1 Karakterdrevet eller konfliktorienteret

Som beskrevet tidligere kan en fortælling enten være konfliktorienteret eller karakterdrevet. Den empiriske undersøgelse har tegnet et billede af at de karakterdrevne fortællinger typisk benytter en karakteriseret spillerkarakter mens de konfliktorienterede fortællinger synes at pege mod den ikke-karakteriserede spillerkarakter.

Dette illustreres følgende, hvor de konfliktorienterede fortællinger markeres med grønt og de karakterdrevne markeres med gråt. I midten af modellen dannes der et overlap som har til formål at illustrere at overgangen er flydende.



Den tomme spillerkarakter er oplagt til spil hvor spilleren observerer en konflikt der udfolder sig, eller udforskningen af en eventyrlig verden. Den tomme karakter er mindre egnet til det karakterdrevne af den åbenlyse årsag at spillerkarakteren ikke har nogen karakteristika hvorved det kan være besværligt at involvere spilleren i dramaet. Der findes dog undtagelser, spil som benytter tomme spillerkarakterer, hvor spilleren observerer et karakterdrevet drama imellem NPC'ere uden selv at være en del af dramaet. Dette kan eksempelvis forekomme i spil hvor spilleren agerer en observerende tredjepersonsfortæller.

De karakterdrevne drevne fortællinger har en tendens til at involvere en fastlagt spillerkarakter der udgør centeret for handlingen. Spilleren tager rollen som hovedkarakteren i handlingen og oplever hvordan karakteren udvikler sig gennem forløbet. Denne type spillerkarakter er grundet sin natur oplagt til karakterdrevne fortællinger. Der findes dog ligeledes undtagelser i form af spil hvor den fastlagte spillerkarakter observerer og kommenterer en konflikt, som er centeret for handlingen.

Hvorvidt handlingen er konfliktorienteret eller handlingsorienteret er værd at tage med i designerens betragtning når modellen tilgås. Dette vil derfor være en del af den endelige model, med det formål at styrke modellens funktion som et faciliterende hjælperedskab.

6 Design af et hjælpemiddel til udarbejdelse af et interaktivt narrativ

I forløbet af dette afsnit vil hjælpemidlet til udarbejdelse af et interaktivt narrativ blive konstrueret.

Hjælpemidlet er opbygget gennem en udforskende proces, konceptet blev først designet, hvorefter det gennemgik en enkelt test på en medstuderende. Senere iterationer har løbende fundet sted, på baggrund af egne refleksioner over konceptet.

Konceptet skal fungere som et hjælpemiddel, der kan supplere et hold af designere gennem en designproces i forbindelse med et interaktivt narrativ. Hjælpemidlet er som udgangspunkt udtænkt som et middel der skal være faciliterende og som skal kunne understøtte et interaktivt narrativ i designprocessens brainstorm fase. I denne forbindelse har det været vigtigt at opstille et koncept, som ikke er styrende for processen. For at imødekomme dette udgøres hjælpemidlet af en spilleplade og forskellige typer af supplerende kort, som tilfører et element af tilfældighed til processen. Disse kort inddeles i seks forskellige kategorier: Spørgsmålskort, Fortællerkort, Gameflowkort, Strukturkort, Virkemiddelskort og eksempelkort. Følgende vil spillets faser kort blive opridset for at danne et overblik over processen, inden denne gennemgås i detaljer:

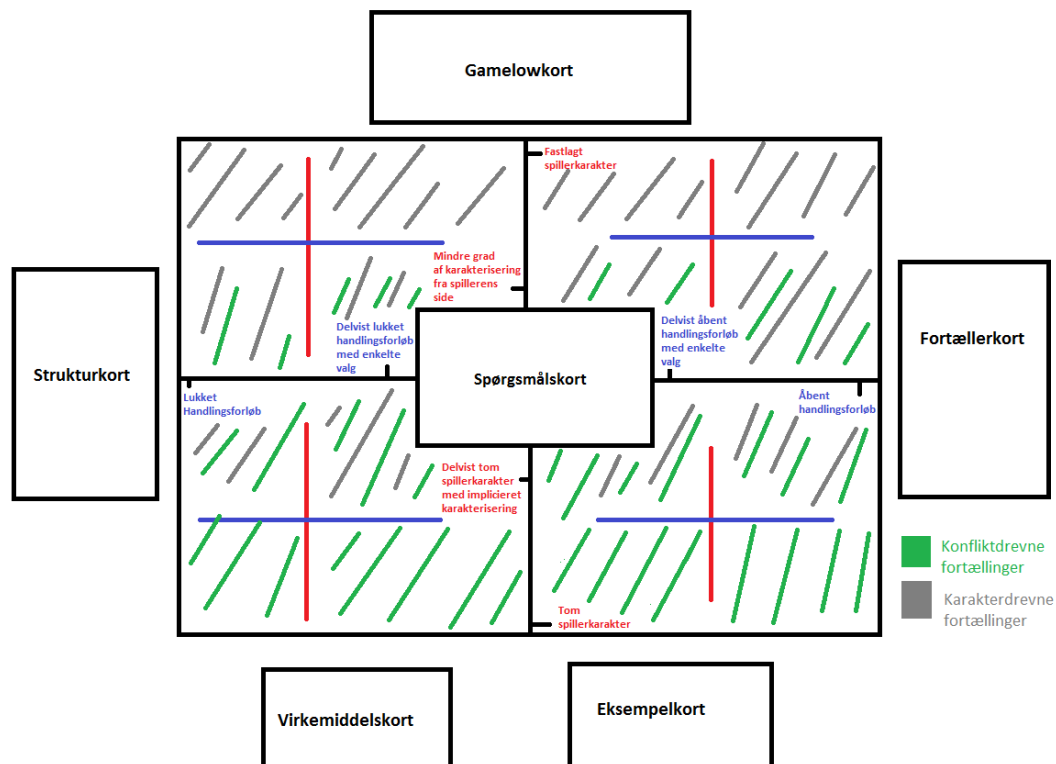
1. Designerne udvælger det punkt på spillepladen hvor de ønsker at placere sig.
2. Designerne trækker et spørgsmålskort og placerer dette midt på spillepladen.
3. Hver designer involveret i processen, trækker et kort fra en af de følgende bunker: fortællerkortene, gameflowkortene eller strukturkortene.
4. Hver designer læser sit kort højt, mellem hver oplæsning reflekteres der over, hvorledes dette kan sættes i forbindelse med det pågældende produkt. Ydermere reflekteres der over hvordan kortet forholder sig til designernes placering på spillepladen.
5. Designerne kan vælge enten at trække ét virkemiddelskort eller ét eksempelkort. Kortet læses højt og designerne opfordres til at reflekterer over hvordan kortet kan forholde sig til designernes placering på spillepladen samt de foregående kort.
6. De trukne fortællerkort, gameflowkort og strukturkort ligges til side, virkemiddelskortet eller eksempelkortet fastholdes og processen genstartes. Designeren kan vælge at forblive på deres placering på spillepladen, eller finde et nyt punkt.

Denne proces fortsætter så længe det ønskes. Undervejs opfordres designerne til at noterer ideer og refleksioner ned på post-it notes. Det efterfølgende afsnit vil gennemgå hvert enkelt element i detaljer samt redegøre for løbende valg og fravalg.

6.1 Introduktion af spillepladen

I dette afsnit vil omstændighederne for hjælpemidlet blive gennemgået. Hjælpemidlet kan tilgås fra forskellige udgangspunkter: "Spilleets gameplay er fastlagt men historien er endnu fraværende", "historien er forfattet men gameplay er endnu fraværende" eller "i begyndelsen af processen". Det kreative hjælpemiddel er dog konstrueret ud fra en formodning om at designeren har et præmis, der kan benyttes som udgangspunkt. Designeren noterer sine ideer undervejs og opfordres til at gentage forløbet flere gange. Formålet er at designeren får betragtet det interaktive narrativ fra forskellige vinkler og får sat forskellige design ideer i spil. En fortælling kan sammensættes på adskillige måder og der findes i og for sig ikke en forkert metode. Formålet med dette hjælpemiddel er at sikre at designeren får reflekteret over forskellige designløsninger og herved får taget forskellige virkemidler til overvejelse.

Spillepladen baseres på den tidligere konstruerede model fra **5. Modellen og dens karakteristika**, hvor X-aksen angiver fire punkter: "Lukket handlingsforløb", "Delvist lukket handlingsforløb med enkelte valg", "Delvist åbent handlingsforløb med enkelte valg" og "Åbent handlingsforløb" og Y-aksen angiver følgende fire punkter: "Fastlagt spillerkarakter", "Mindre grad af karakterisering fra spillerens side", "Delvist tom spillerkarakter med impliceret karakterisering" og "Tom spillerkarakter". I midten af pladen tilføjes et felt angivet som "spørgsmålskort". Formålet med dette felt er at brugeren som, som tidligere beskrevet, trækker et spørgsmålskort og ligger det centralt for deltagerne. Spillepladen kan således illustreres som følgende:



Figur 65: Egen model. Spillepladen til hjælpemidlet, de forskellige korttyper omgiver pladen.

Som illustrationen angiver optegnes der 16 forskellige felter på spillepladen, dette er punkterne hvor designerne kan vælge at placerer sig. Hvert af de 16 felter indeholder et karakteristika som kan aflæses ud fra teksten tilknyttet X og Y akserne.

Fortællerkortene, gameflowkortene og strukturkortene placeres omkring spillepladen i en tilfældig rækkefølge. Der opstilles ikke en korrekt rækkefølge til kortene da det er op til designerne selv at beslutte hvordan de ønsker at tilgå processen. Hjælpemidlet har til formål at være faciliterende, men ikke styrende. Det skal ikke diktere i hvilken rækkefølge designerne ønsker at reflektere over fortælleren, gameflowet og strukturen, da der ikke findes en korrekt forudbestemt rækkefølge.

De to typer af supplerende kort i form af eksempelkort og virkemiddelskort placeres begge i bunden af spillepladen. Eksempelkortene består af kort der angiver et spil og beskriver måden hvorpå dette spil benytter et specifikt virkemiddel samt med hvilket formål. Virkemiddelskortet består af generelle beskrivelser af supplerende virkemidler samt deres funktion og effekt. Fælles for begge er at de har til formål at give designerne inspiration til designforslag.

6.2 Supplerende kort

Gennem dette afsnit vil de enkelte korttyper blive beskrevet. Kortene udarbejdes konceptuelt på baggrund af rapportens teori og analyse afsnit. Gennem afsnittet vil enkelte af kortene blive fremhævet, hvor yderligere eksempler kan findes i bilag. 2.

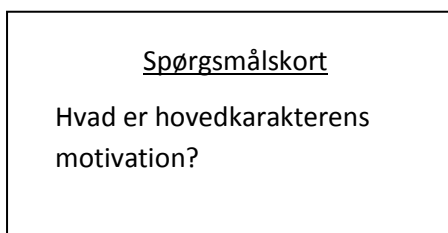
6.2.1 Overordnede typer

Det kreative hjælpemiddel benytter fire forskellige overordnede typer af supplerende kort.

- Spørgsmålskort
- Overordnede virkemiddelskort (Gameflow, Fortæller og Struktur)
- Underordnede virkemiddelskort (Video, Tekst, Lyd og så videre)
- Eksemplificerende kort

6.2.1.1 Spørgsmålskort

Spørgsmålskortene er den simpleste korttype og består udelukkende af en overskrift og et kort spørgsmål, som visualiseret følgende:

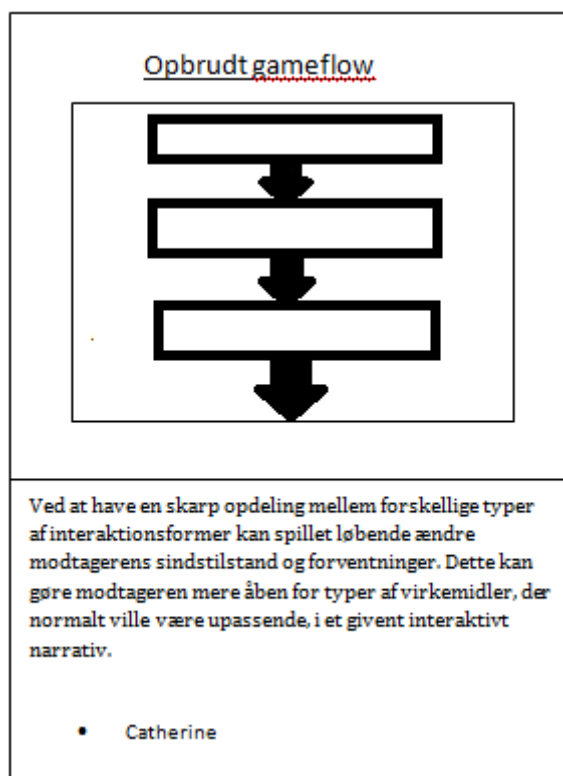


Formålet med spørgsmålene er at skabe refleksion. De forskellige spørgsmål kan forholde sig til elementer i fortællingen som eksempelvis: "hvad er hovedkarakterens motivation?", "hvad er fortællingens præmis?", "Udvikler hovedkarakteren sig?" og "hvad er fortællingens centrale temaer?". Formålet er at starte en tankeproces hvor designerne reflekterer over centrale dele af fortællingen samtidigt med at dette sættes i relation til konkrete virkemidler. Hvordan kan man eksempelvis skabe karakterudvikling i et handlingsforløb, der fortælles i førsteperson uden dialog. Det skal starte en tankeproces der får designerne til at overveje hvorvidt der er en sammenhæng i de pågældende virkemidler.

6.2.1.2 Overordnede virkemiddelskort

De overordnede virkemiddelskort tager udgangspunkt i rapportens teoretiske og analytiske arbejde. De optegner kernen af virkemidler, som udgør en fortælling, det vil sige fortællingens gameflow, struktur og fortæller. Hvert kort indeholder en kort visuel beskrivelse af virkemidlet samt dets effekt, styrker og svagheder. Kortet indeholder en visualisering for at tydeliggøre virkemidlets udformning hvorved designeren kan fokusere på kortets effekt. Havde kortet været beskrevet, ville det tage længere tid at

opnå en forståelse, da kortet først skal gennemlæses af alle deltagere. I den nuværende form er det kun effekten der skal oplæses, hvorved alle deltagere hurtigere kan nå til refleksionsprocessen. Der optegnes ligeledes en række referencer til et udvalg af forskellige spil, der benytter den samme type af overordnede virkemidler. Herved har designerne mulighed for at kunne reflektere over konkrete eksempler, hvor formålet er at skabe en fælles referenceramme.



Figur 66: Eksempel på et gameflowkort.

6.2.1.3 Underordnede virkemiddelskort

De underordnede virkemiddelskort består af visualisering af et virkemiddel samt en beskrivelse af effekten. Dette er ligeledes for at danne en fælles forståelse blandt designerne, hvorved refleksionsfasen kan påbegyndes. Ligesom på de overordnede virkemiddelskort refereres der til andre titler, hvilket har til formål at give designerne inspiration via konkrete eksempler.



Figur 67: Eksempel på et virkemiddelskort.

6.2.1.4 Eksemplificerende kort

De eksemplificerende kort har til formål at inspirere designerne ved at give en kort beskrivelse af et konkret virkemiddel, som i et andet spil. Dette kan ligeledes eksemplificere hvordan virkemidlerne kan komme til udtryk i konkrete eksempler. Kortet indeholder et billede af spillet, samt en beskrivelse af hvordan det pågældende virkemiddel understøtter spillets handling.



Figur 68: Eksempel på et eksempel kort.

6.3 Procesbeskrivelse

I dette afsnit vil det kort blive gennemgået hvordan designet har udviklet sig gennem processen. Det første udkast bestod udelukkende af de tre overordnede korttyper samt modellen. Denne simple prototype blev testet på en medstuderende, som befandt sig midt i en designproces. Testpersonen havde et spilkoncept, men manglede at implementere en historie. Mens prototypen satte gang i den kreative proces, og fik testpersonen til at reflektere, så manglede der en indfaldsvinkel. Testen viste at konceptet manglede nogle elementer for at fungere.

Herefter blev de resterende kort tilføjet til konceptet. Spørgsmålskortene havde til formål at gøre processen mere organiseret samt give designeren mulighed for at overveje nogle konkrete spørgsmål, relateret til vigtige og centrale elementer i en fortælling. Dette gør virkemidlet operationelt for designere, der kun har løse ideer, ved at fordre overvejelser af fortællingens udformning. Hvem er hovedpersonen? Hvad vil hovedpersonen? Hvem er skurken? Og så videre. Disse elementer er centrale hvis virkemidlerne skal give mening. Viden om fortælleren er irrelevant hvis designeren, endnu ikke har nogen ideer til selve handlingsforløbet. Spørgsmålene skal opmuntre designeren til at overveje disse ting, samtidigt med at de får designerne til at overveje hvordan handlingens indhold relaterer sig til de forskellige virkemidler. Tilsammen skal alle de forskellige elementer optimalt set fremskønne en idé genereringsproces.

Eksempel kortene og virkemiddelskortene blev ligeledes tilføjet, for at give designeren en rigere mulighed for at skabe refleksion og designforslag. Eksemplerne giver konkrete forslag, der kan give designeren alternative indblik i, hvordan forskellige virkemidler kan implementeres på opfindsom vis. Mens virkemiddelskortene har til formål at give designeren ideer til forskellige typer af virkemidler, der kan anvendes for at videreformidle handlingen.

På dette tidspunkt i processen blev produktkonceptet fastlagt, der forekom dog endnu en iteration, grundet yderligere refleksioner. I begyndelsen var kortene udelukkende tekstbaserede, men efter en tredje iteration fik de tilføjet illustrationer. Enkelte af de gamle tekstbaserede kort kan findes i bilag. 2. Illustrationerne blev tilføjet for at gøre kortene mere overskuelige og forståelige. Illustrationerne er medvirkende til at designerne hurtigere kan opnå en forståelse for betydningen, end hvis de først skulle læse en beskrivende tekst.

7. Afsluttende

7. 1 Konklusion

I dette afsnit vil der blive konkluderet på problemformuleringen med udgangspunkt i rapportens videnskabelige arbejde. Indledningsvist blev følgende problemstilling opstillet:

Hvilke overordnede virkemidler er centrale for spilfortællinger og hvad er deres funktion og effekt? Hvordan kan disse overordnede virkemidler anvendes i forbindelse med et hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ?

De centrale overordnede virkemidler kan betegnes som fortælleren, gameflowet og strukturen. Hver af disse tre elementer udgør en andel af et interaktivt narrativ. Fortælleren beskriver hvordan historien fortælles, fra hvilket perspektiv og i hvilket omfang spilleren informeres om de elementer, der udgør handlingsforløbets helhed. Gameflowet beskriver måden hvorpå handlingsforløbet inddeles i forskellige segmenter skiftende interaktionsformer, hvorvidt det inddeles i forskellige skarpt inddelte segmenter, flyder sammen eller består af en lang ensrettet interaktionsform uden skift. Strukturen afgør hvordan spilfortællingen opbygges samt i hvilken grad spilleren har indflydelse på forløbet. Spilfortællingen kan være et åbent og frit forløb, et lukket og lineært forløb eller en blanding hvor spilleren foretager enkelte valg undervejs. Tilsammen danner disse overordnede virkemidler en helhed, der afgør hvordan fortællingen overordnet set afvikles.

Fortællertypen afgør hvordan handlingsforløbet videreformidles til spilleren. Fortælleren kan styre mængden af informationer der videreformidles til spilleren, hvilket kan påvirke hvor informeret spilleren vil være gennem forløbet. Fortællertypen kan ligeledes afgøre i hvilken grad spillerkarakteren karakteriseres, hvilket vil påvirke hvordan spilleren indlever sig i handlingsforløbet. En karakteriseret spillerkarakter vil skabe indlevelse via identifikation mens en tom spillerkarakter vil skabe indlevelse ved at sætte lighedstegn mellem spilleren og aktøren. Gameflowet kan afgøre hvordan handlingsforløbet opleves, skift mellem forskellige interaktionsformer kan ændre spillerens sindstilstand og den oplevelse spilleren får på baggrund af fortællingen. Et gameflow uden skift kan give spilleren en følelse af at være en del af et troværdigt handlingsforløb, hvor alt opleves på første hånd gennem spillerkarakterens krop. Strukturen afgør hvor stor indflydelse spilleren kan have på handlingsforløbet. En høj grad af indflydelse kan give spilleren mulighed for at personificere forløbet og skabe en følelse af at være en del af fortællingen. En lav grad af indflydelse kan give spilleren en specifikt konstrueret oplevelse, der giver spilleren mulighed for at opleve designerens præcise vision.

Disse tre overordnede typer af virkemidler kan anvendes i et faciliterende hjælpemiddel til udarbejdelsen af et interaktivt narrativ, der giver designeren mulighed for at reflektere over de grundlæggende aspekter af narrativets sammensætning.

7.2 Perspektivering

Nye medier opstår og gamle medier forgår. Et af de nye medier der, i takt med iPaddens udbredelse, synes at være på vej frem er den interaktive E-bog. Dette vil sige E-bøger hvor der sættes fokus på inklusionen af interaktive elementer. Alice i eventyrland indeholdt påvirkelige elementer i form af objekter, der kunne berøres på skærmen. The fantastic flying books of mr Morris Lessmore indeholdt små spil, tekst skjult bag objekter og lignende. Disse bøger åbner op for nye muligheder, særligt i forbindelse med børnebøger. De kan indbyde til leg og tilføre fortællingen nye interaktive elementer, som hidtil har været fremmed for litteraturen. Potentialet befinder sig dog ikke i interaktive E-bøger, som erstatning for litteraturen som vi kender den, men i skabelsen af et nyt selvstændigt medie.

Indtil videre har der hovedsageligt været fokus på børnebogen, der kan relateres til de gamle trykte bøger med pop-up indhold og lignende. Men hvad ville der ske hvis man bevægede sig bort fra børnebøger og begyndte at skabe modent litteratur, med fokus på interaktive elementer. Læseren ville pludseligt kunne interagere med fortællingen om Ahab i Moby Dick, eller tage rollen som Sherlock Holmes. Der ville være et stort potentiale med masser af muligheder for udfoldelse. Ved at isolere interaktiviteten fra spillene, kan der foretages et skift af fokus hvor sjov og udfordring ikke længere er centeret for oplevelsen. I stedet er det handlingen, budskaberne og ikke mindst interaktiviteten som et middel til at udforske disse aspekter, der fremstår som det vigtigste.

Denne rapport har hovedsageligt haft udgangspunkt i interaktive narrativer i forbindelse med spil. Men de overordnede virkemidler ville ligeledes kunne anvendes i forbindelse med udarbejdelsen af en E-bog. De centrale virkemidler såsom fortæller, gameflow og struktur ville kunne overføres direkte. Det konceptuelle produkt er udtænkt så det til en hvis grad kan overføres til E-bogen og anvendes til at støtte inspirere og understøtte designerne i en designproces i forbindelse med et interaktivt narrativ.

Litteraturliste

Aristoteles, Poetik: 1958, første udgave, Hans Reitzels forlag

Cousin, Mark, Filmens historie: 2004, første udgave, Nyt nordisk forlag Arnold Busck

Crawford, Chris, On interactive storytelling: 2005, første udgave, New Riders

Dick, Bernard F., Anatomy of film: 2002, Fjerde udgave, Bedford/ST. Martin's

Drotner, Kirsten, Bruhn Jensen, Klaus, Poulsen, Ib, Schrøder, Kim, Medier og kultur – En grundbog i medieanalyse og medieteori: 2006, første udgave, Borgen / Medier

Genette, Gérard, Narrative Discourse – an essay in method: 1983, første udgave, Cornell University Press

Hejlsted, Annemarie, Fortællingen – Teori og analyse: 2008, Første udgave, Samfundslitteratur

Jensen, Jens F., Multimedier Hypermedier og Interaktive medier: 1998, Tredje oplag, Aalborg universitetsforlag

Jørholt, Eva, Ind i filmen: 1995, første udgave, Medusa

Melville, Herman, Moby Dick – The whale: 1851, første udgave, Richard Bentley

Merleau-Ponty, Maurice, World of perception, The: 2002, første udgave, Routledge

Murray, Janet, Hamlet on the holodeck: The future of narratives in cyberspace: 1997, første udgave, MIT Press

Rouse III, Richard, Game Design Theory & Practice: 2004, anden udgave, Wordware Game Developers Library

Sohocles, Oedipus the king: 429 Ftv.

Spil

2k Boston, Bioshock: 2007, 2k Games/2k Australia

Armor Project, Dragon Quest: 1986, Enix

Atlus, Shin Megami Tensei: Lucifers Call: 2003, Atlus

Atlus Persona Team, Catherine: 2011, Deep Silver

Bioware, Mass Effect: 2007, Microsoft Game Studios

Crowther, William og Woods, Don, Adventure: 1975, Sears, CRL

Capcom, Breath of Fire IV: 2000, Capcom

Capcom, Devil May Cry: 2001, Capcom

Capcom, Phoenix Wright: Ace Attorney: 2009, Capcom

Capcom, Resident Evi: 1996, Capcom

DICE, Battlefield 3: 2011, EA Interactive

Insomniac Games, Ratchet and Clank: 2002, Sony Computer Entertainment America

(KCEJ) Konami Computer Entertainment Japan , Metal Gear Solid 4: 2008, Konami of America

(Konami) Konami Computer Entertainment Tokyo, Suikoden II: 1999, Konami Co.

Lionhead Studios, Black and White: 2001, EA Games

Lionhead Studios, Fable 3: 2010, Microsoft Game Studios Ltd.

Maxis, SimCity: 1989, Infogrames Euorpe

Microïds, Post Mortem: 2002, Microïds

Naughty Dog, Uncharted 2: Among Thieves: 2009, Sony Computer Entertainment America

Namco, Pac-Man: 1981, Atari

Nintendo, Super Mario Galaxy: 2007, Nintendo EAD

Pajitnov, Alexey og Gerasimov, Vadim, Tetris: 1984, diverse udgivere

Planet Moon Studios, Giant Citizen Kabuto: 2001, Interplay Entertainment

Platinum Games, Bayonetta: 2010, Sega

Platinum Games, Vanquish: 2010, Sega

Procedural Arts LLC: Façade: 2005, Procedural Arts LLC

Quantic Dream, Fahrenheit: 2005, Atari

Quantic Dream, Heavy Rain: 2010, Sony Computer Entertainment America

Remedy Entertainment, Max Payne: 2001, 3D Realms

Sucker Punch Productions, Infamous: 2009, Sony Computer Entertainment

Supergiant Games, Bastion: 2011, Warner Bros Interactive Entertainment

Square Enix, Final Fantasy X: 2001, Square Co.

Square Enix, Final Fantasy XIII: 2010, Square Co.

Squaresoft, Final Fantasy VII: 1997, Square Co.

Taito Corp., Space Invaders: 1980, Atari

Team Bondi, L.A. Noire: 2011, Rockstar Games

Team Ico, Ico: 2001, Sony Computer Entertainment

Team Ico, Shadow of the colossus: 2005, Sony Computer Entertainment

Team Silent, Silent Hill: 1999, Konami of Europe

Team Silent, Silent Hill 2: 2001, Konami

Tecmo, Project Zero 3: Torment, The: 2005, Tecmo

ThatGameCompany, Journey: 2012, Sony Computer Entertainment

thechineseroom, Dear Esther: 2012, Steam

Valve, Half-Life: 1998, Sierra Entertainment

Westwood Studios, Legend of Kyrandia, The – Book 3: Malcolm's Revenge: 1994, Westwood Studios

Magnuson, Jordan, Freedom Bridge: <http://www.necessarygames.com/my-games/freedom-bridge/flash>
(Årstal er ikke tilgængeligt.)

Film

Anderson, Paul Thomas, Magnolia: 1999, New Line Cinema

Bartkowiak, Andrzej, Doom: 2005, Universal Pictures

Bigelow, Kathryn, Strange Days: 1995, 20th Century Fox

Cameron, James, Avatar: 2009, 20th Century Fox

Dawley, J. Searle, Frankenstein: 1910, Edison Manufacturing Company

Eisenstein, Sergei, Panserkrydser Potemkin: 1925, Goskino

Haggis, Paul, Crash: 2004, Lionsgate

Hitchcock, Alfred, Rear Window: 1954, Paramount Pictures

Hitchcock, Alfred, Vertigo: 1958, Paramount Pictures

Iñárritu, Alejandro Gonzalés, Babel: 2006, Paramount Pictures

Jackson, Peter, Lord of the rings – Fellowship of the ring, the: 2001, New Line Cinema

Kubrick, Stanley, Rumrejsen 2001: 1968, MGM

Kubrick, Stanley, Shining, The: 1980, Warner Bros.

Lucas, George, Star Wars IV: A new hope: 1977, 20th Century Fox

Lynch, David, Lost Highway: 1997, October Films

Lynch, David, Inland Empire: 2006, Studio Canal

Myrick, Daniel og Sánchez, Eduardo, Blair Witch Project, The: 1999, Artisan Entertainment

Nolan, Christopher, Memento: 2000, Summit Entertainment

Roddenberry, Gene, Star Trek: 1966-, Paramount Television

Soderbergh, Steven, Traffic: 2000, USA Films

Spielberg, Steven, Duel, The: 1971, Universal Studios

Spielberg, Steven, Indiana Jones – Raiders of the lost ark: 1981, Paramount Pictures

Tarantino, Quentin, Pulp Fiction: 1994, Miramax Films

Van Sant, Gus, Elephant: 2003, HBO Films

Van Sant, Gus, Paranoid Park: 2008, IFC Films

E-Bøger

Joyce, William, Oldenburg Brandon, Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, The: 2011, Første udgave, Moonbot Studios

Bilag. 1

Titel	Genre (gameplay/perspektiv)	Fortæller (Fortællingens perspektiv)	Karakteriseret Spilteknikker	Form	Indflydelse på fortælling (1-4)	Forgænging	Struktur
A mind forever voyaging	Adventure/RPG	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Assassins Creed	Thirdperson Stealth	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Alan Wake	Thirdperson Horror	Autidende	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Alone in the dark	Thirdperson Horror	Autidende	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Another World	Platformspil	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Bastion	Thirdperson action	Tredjeperson	Nej (delvist gennem fortælleren)	Eksplicit forgænging	2	Slutning	Sammenhæng
Baldurs Gate	Roleplay	Behovstetisk	Nej	Eksplicit forgænging	3	Dialog / Løbende	Sammenhæng
Bayonetta	Thirdperson Action	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Beyond good and evil	Thirdperson Action	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
BioShock	Firstperson Shooter	Jeg-fortæller	Nej	Eksplicit forgænging (Moralisk System)	2	Slutning	Opbrud
Binding of Isaac	Thirdperson Action	Jeg-fortæller	Jas	Implicit forgænging	2	Løbende	Opbrud
Blade Runner	Adventure	Jeg-fortæller	Jas	Implicit forgænging	3	Dialog / Løbende	Sammenhæng
Breath of Fire IV	Japanisk Roleplay	Behovstetisk	Nej (dele af spillet: Jas)	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Call of Duty: Modern Warfare	Firstperson Survival Horror	Jeg-fortæller / Autidende	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Catherine	Thirdperson Shooter	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Clive Barkers Undying	Thirdperson Puzzle	Autidende	Jas	Implicit Forgænging (Moralisk System)	3	Løbende	Opbrud
Cyberpunk 2077	Firstperson Action	Jeg-fortæller	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Dark Souls	Firstperson Shooter	Jeg-fortæller	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Dark Souls: The Ringed City	Horror Adventure	Tredjeperson	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Dead Rising 2	Thirdperson Action	Behovstetisk	Jas	Implicit forgænging	3	Løbende	Sammenhæng
Dead Space	Firstperson Adventure	Tredjeperson	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Deus Ex	Firstperson Roleplay	Behovstetisk	Jas (Spilleren har delvist indflydelse)	Eksplicit forgænging	3	Løbende	Sammenhæng
Deus Ex: Human Revolution	Firstperson Roleplay	Behovstetisk	Jas (Spilleren har delvist indflydelse)	Eksplicit forgænging	3	Løbende	Sammenhæng
Dragon Age	Roleplay	Jeg-fortæller	Nej	Statisk Lineært (Påvirkelse og dialog kan påvirkes)	1	Nej	Opbrud
Elder Scrolls: The Oblivion	Survival Horror	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Eternal Darkness	Firstperson Adventure	Jeg-fortæller	Nej	Implicit forgænging	4	Løbende	Opbrud
Facade	Thirdperson Adventure	Autidende	Jas	Implicit forgænging	3	Løbende	Sammenhæng
Fahrenheit	Firstperson Shooter	Jeg-fortæller	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Fallout 2	Survival Horror	Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Final Fantasy VII	Japanisk Roleplay	Tredjeperson / Behovstetisk	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Final Fantasy XIII	Japanisk Roleplay	Tredjeperson	Jas	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng
Forbidden Siren	Thirdperson Survival Horror	Autidende	Jas	Hyperstetisk	2 (delvist valg af rækkefølge)	Nej	Opbrud
Freedom Bridge	Thirdperson Adventure	Tredjeperson	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Opbrud
Full Throttle	Thirdperson Action	Autidende	Jas	Eksplicit forgænging	1	Løbende	Sammenhæng
Grand Theft Auto IV	Thirdperson action / Sandbox	Jeg-fortæller	Jas	Eksplicit forgænging	3	Løbende	Sammenhæng
Golden Sun	Japanisk Roleplay	Behovstetisk	Nej	Statisk Lineært	1	Nej	Sammenhæng

Good Vs Reason	Mini Games	Thirdperson	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Hall Life	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Udforskende
Halo Combat Evolved	Firstperson Shooter	Behavioristisk	Nei		Statisk Lineær	1	nei	Sammenvævet
Haze	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Heavy Rain	Thirdperson Adventure	Avidende	Ja		Implicit forgoing	3	Levende	Sammenvævet
Homefront	Firstperson Shooter	Thirdperson	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Ico	Thirdperson Action	Behavioristisk	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Illusion of Gaiia	Japanak Rollespil	Jeg+forzæller (Dagbog)	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
In Memoriam	Mini Games	Behavioristisk	Nei		Hyperretik	1	Nei	Uopbrud
Journey	Firstperson Adventure	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Killer 7	Thirdperson Adventure	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	2	Sluring	Sammenvævet
Kya Dark Lineage	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
L.A Noire	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Implicit Forgoing	2	Levende	Sammenvævet
Legendary	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Legend of Zelda: Ocarina of Time, The	Thirdperson Action	Behavioristisk	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Mass Effect	Rollespil	Behavioristisk	Ja (Spillere har delvist indlydelse)		Explicit Forgoing	3	Levende	Sammenvævet
Max Payne	Thirdperson Action	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
MKX	Thirdperson Action	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Metal Gear Solid 3	Thirdperson Stealth	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Metro 2033	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Nei		Implicit Forgoing	2	Sluring	Sammenvævet
Metroid Prime	Firstperson Adventure	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Michigan: Report from hell	Firstperson Adventure	Thirdperson (Spillere er kameramanden)	Nei		Implicit forgoing	3	Levende	Uopbrud
Minor's Edge	Firstperson Shooter	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Myst	Adventure	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Neverhood, The	Adventure	Behavioristisk	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
No More Heroes	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Path, The	Thirdperson Adventure	Jeg+forzæller	Nei (impliceret karakterisering)		Implicit forgoing	2	Sluring	Uopbrud
Planescape Torment	Rollespil	Jeg+forzæller	Ja (Spillere har indlydelse)		Statisk Lineær	1	Levende	Sammenvævet
Project Zero	Thirdperson Survival Horror	Avidende	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Ratchet and Clank	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Red Faction 2	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Red Faction 2	Firstperson Shooter	Behavioristisk	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Resistance 3	Thirdperson Survival Horror	Avidende	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Saints Row	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Saints Row	Firstperson Adventure	Jeg+forzæller	Nei		Implicit forgoing	4	Levende	Uopbrud
Saints Row	Thirdperson Adventure	Behavioristisk	Ja		Implicit forgoing	3	Levende	Sammenvævet
Shadow of the Colossus	Thirdperson Action	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Shenmue 2	Thirdperson Adventure	Behavioristisk	Ja		Implicit Forgoing	3	Levende	Sammenvævet
Silent Hill	Thirdperson Survival Horror	Avidende	Ja		Implicit Forgoing	2	Sluring	Sammenvævet
Singularity	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Nei		Explicit forgoing	2	Sluring	Uopbrud
Star Wars: Jedi Knight	Thirdperson Adventure	Thirdperson	Nei		Implicit forgoing	2	Levende	Uopbrud
Star Wars: Jedi Knight	Japanak Rollespil	Behavioristisk	Nei		Explicit forgoing	2	Levende	Sammenvævet
System Shock 2	Adventure	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
System Shock 2	Firstperson Rog	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Timeshift	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Nei		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Timeshifters 3	Firstperson Shooter	Jeg+forzæller	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Uncharted 2	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Sammenvævet
Valhalla Chronicles	Strategi	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Vanquish	Thirdperson Action	Behavioristisk	Ja		Statisk Lineær	1	Nei	Uopbrud
Witcher 2, The	Rollespil	Behavioristisk	Ja		Explicit forgoing	3	Levende	Sammenvævet

Bilag. 2

Dette bilag indeholder alle kort til henholdsvis Fortæller, Gameflow og Struktur. Eksempelkortene, Virkemiddelskortene og Spørgsmålskortene er kun et eksemplificerende uddrag af hvad der skal være en stor mængde forskellige kort. Der findes ikke en begrænsning for hvor mange af disse typer af kort, der kan laves.

Fortællerkort

Behavioristisk fortæller

Denne type fortælling vil have mulighed for at etablere scener, der illustrere eksterne hændelser, hvilket kan benyttes til at uddybe sideplots, etablere modtagerens motivationer samt skabe spænding via forvarslinger.

Kan benyttes til at optegne et nuanceret billede af karakterernes motivationer, samt skabe et dybdegående indblik i den omkringliggende verden. Ofte ved hjælp af skift mellem interaktive spilsekvenser og passive filmsekvenser

- Uncharted 2
- Metal Gear Solid 4

Jeg-fortæller

Dette perspektiv kan betegnes som i litteraturen med den forskel, at hvor litteraturen referer til *jeg*, som i hovedpersonen der beretter, vil *jeg* i det interaktive narrativ henvise til modtagerens rolle som det interaktive narrativs hovedperson. Modtageren styrer hovedkarakterens krop og foretager hovedkarakterens handlinger.

Kan komme til udtryk gennem en voice-over der fortæller i *jeg* form eller via en førstepersonssynsvinkel.

Jeg-fortælleren kan enten være observerende eller analyserende. Men modtageren kan dog kun opleve det karakteren oplever, hvorved handling der udspiller sig i eksterne rum vil være udeladt fra fortællingen.

- Half-Life
- Max Payne

Tredjepersonsfortæller

Tredjepersonsfortælleren kan give et alternativt indblik i det interaktive narrativs handlingsforløb, da den gør det muligt at optegne hovedkarakteren eller hovedkonflikten med andre øjne. Det er ikke hovedpersonen, der skal beskrive, og måske farve, sin opfattelse af selvet men en udefrakommende karakter, der har egne synspunkter og opfattelser.

Ligesom *jeg*-fortælleren, kan tredjepersonsfortælleren både komme til udtryk gennem en oplevende spillerkarakter der observerer handlingen udefra eller via en voice-over der analyserer og beskriver forløbet i tredjeperson.

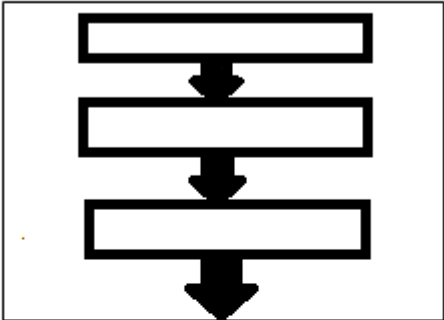
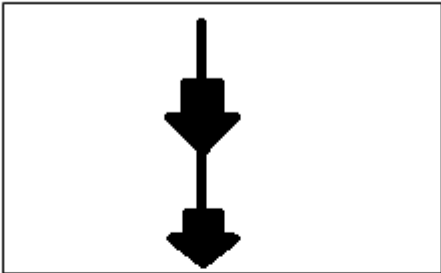
- Bastion
- Homefront

Alvidende fortæller

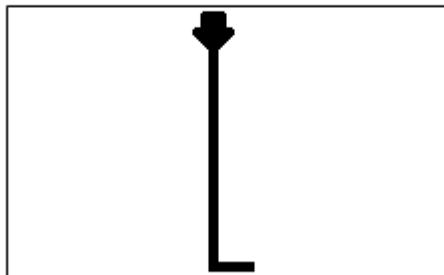
Den alvidende fortæller kan give en alternativ indfaldsvinkel til at fortælle handlingsforløbet, samtidigt med at den, via tanker, tillader et nuanceret indblik i de forskellige karakterer.

Dette perspektiv kan komme til udtryk i et interaktivt narrativ, via en voice-over der giver mulighed for at fremhæve karakterernes tanker og følelser undervejs. ~~Voice-overen~~, eller en intern monolog kan give modtageren, en indsigt i karakterens motivationer samt karakterens opfattelse af det omkringliggende miljø på et mere nuanceret plan.

Gameflowkort

<u>Opbrudt gameflow</u>  Ved at have en skarp opdeling mellem forskellige typer af interaktionsformer kan spillet løbende ændre modtagerens sindstilstand og forventninger. Dette kan gøre modtageren mere åben for typer af virkemidler, der normalt ville være upassende, i et givent interaktivt narrativ. • Catherine	<u>Sammenvævet gameflow</u>  Formålet er at højne spillerens indlevelse, ved at fortællingen føltes som en helstøbt helhed. Filmsekvenser kommer som forlængelse af de handlinger modtager foretager gennem interaktionsformerne, uden at tempoet brydes. Skiftene kan både skabe en kontekst samt højne modtagerens motivation ved at etablere det interaktive narrativs nuværende mål. Endvidere kan skiftene fungere som belønning for modtagerens handlinger eller som opbygning til kommende hændelser. • Uncharted 2: Among Thieves
--	---

Uafbrudt gameflow



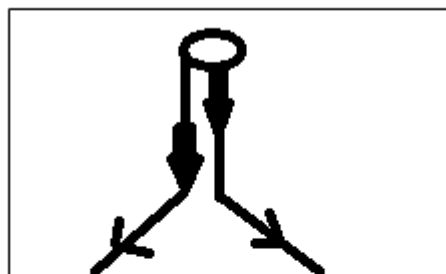
Det uafbrudte gameflow er egnet til at skabe oplevelser hvor modtageren udforsker en verden, og hvor der skabes en stemning gennem audiovisuelle virkemidler. Modtageren er en del af det interaktive narrativs verden og fortællingen kan blandt andet videreformidles, gennem spilmekanikker.

Men det er anbefalelsesværdigt at dette gameflow, kun benyttes i interaktive narrativer med simple fortællinger, da det kan være svært at videreformidle et komplekst karakterdrevet handlingsforløb via det uafbrudte gameflow.

- Dear Esther

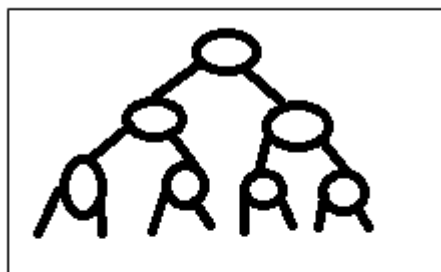
Strukturkort

Moralske Forgreninger



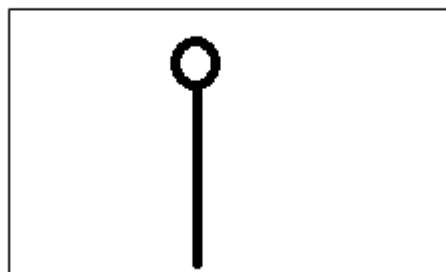
Alle modtagerens valg har en indvirkning på det moralske system, hvorved handlingsforløbets udvikling reflekterer modtagerens handlinger. Kan indeholde gråzoner eller opgøres i absolutter. Kan skabe en følelse af at modtageren har stor indflydelse på handlingsforløbet, selvom dette måske ikke nødvendigvis er tilfældet.

Implicitte forgreninger



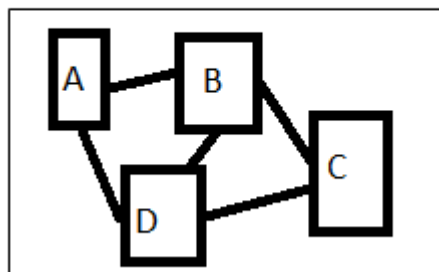
Forgreningerne er skjulte for modtageren. Dette kan medføre at modtagerens frihed kan forekomme større end det reelt set er tilfældet. De implicitte forgreninger er dynamiske og forekommer som reaktioner på spillerens handlinger.

Statisk Lineær struktur



Et kontrolleret forløb hvor alle modtagere får den samme oplevelse. Modtageren har ingen indflydelse.

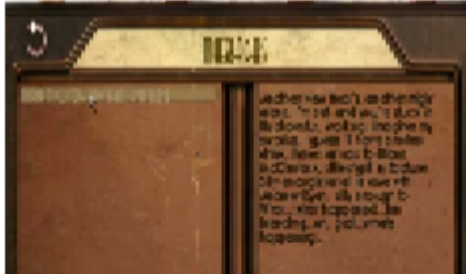
Hypertekst struktur



Et fragmenteret handlingsforløb hvor alle dele kan tilgås i en hvilken som helst rækkefølge. Kan benyttes til at fremstille forskellige uddrag af handlingsforløb, der kan supplere hinanden ved at forandre modtagerens forståelse af forløbet alt efter hvilken rækkefølge det opleves i.

Eksempelkort

V-Logs



For at undgå at skifte synsvinkel og fratage spilleren kontrollen benytter Bioshock V-Logs for at berette om miljøets fyldige baggrundshistorie. V-logsne er gemt i miljøet og afspilles som et lydclip når de aktiveres. De skaber en kontekst for miljøet og er med til at varsle om kommende trusler.

Virkemiddelskort

Den interne monolog

Hovedkarakteren tænker højt.

Giver modtageren et dybdegående indblik i spillerkarakterens rolle og herved en nuanceret motivation for at opnå spillets mål. Dette forekommer ved at hovedkarakteren tænker højt

Voice Overen

En fortællerstemme følger modtagerkarakteren.

Giver modtageren et dybdegående indblik i modtagerkarakterens rolle og herved en nuanceret motivation for at opnå spillets mål. Dette forekommer gennem en ekstern fortællerstemme.

Returns

Udfylder huller i narrativets tidslinje.

Kan anvendes til at lave afsløringer der ændrer modtagerens opfattelse af en karakter, eksempelvis ved at afsløre detaljer fra karakterens fortid. På samme måde kan det også anvendes til at uddybe en karakters personlighed ved at give dem en rigere baggrundshistorie, hvilket eksempelvis kunne tydeliggøre karakterens motivationer eller optegne karaktertræk.

- Breath of fire IV

Heterodiegetisk analepsi

Afslører en nyintroduceret karakters baggrund eller hændelser, karakterer der har været fraværende i dele af narrativet har gennemlevet op til det nutidige punkt i handlingens tidslinje.

Denne analepsitype kan være med til at give modtageren en indsigt i hændelserne der ledte op til en vigtig hændelse. Kan være via et skift i perspektivet hvorved den hovedsageligt vil forekomme i fortællinger, der benytter en alvidende eller behavioristisk fortæller. Det er dog også muligt at formidle den interne heterodiegetiske analepsi igennem dialog, tekst eller videodagbøger.

Ekstern Analepsi

Eksternt tidsforløb der beretter om handling, der befinder sig udenfor fortællingens etablerede tidsforløb.

Kan forekomme gennem dialog til at insinuere om fortiden. Kan ligeledes benyttes tekstlige sammenhænge. Ydermere kan skift i scener eller perspektiv flytte modtageren direkte til de eksterne hændelser, og herved kan de udfolde sig på nært hold. Den eksterne analepsi kan skabe en illusion om at det interaktive narrativs univers er større end det reelt set er, eksempelvis ved at skabe en fyldig baggrundshistorie for handlingen eller en omfattende verden, der fremstår gennem antydninger. Kan gøre universet livligt og interessant, samt skabe identifikation hos modtageren.

Spørgsmålskort

Spørgsmålskort

Hvad udgør fortællingens hovedkonflikt?

Spørgsmålskort

Hvordan understøtter gameplayet fortællingen?

Spørgsmålskort

Hvem er hovedkarakteren?

Spørgsmålskort

Hvad vil hovedkarakteren opnå?

Spørgsmålskort

Hvad er det centrale tema?

Spørgsmålskort

Hvad er budskabet?

Spørgsmålskort

Hvad er katalysatoren for hovedkarakterens udvikling?

Spørgsmålskort

Hvordan udvikler hovedkarakteren sig? Beskriv i 3 trin.

Ordliste

Begreber

NPC

En Non Player Character, det vil sige alle de karakterer der findes i spillets univers, som spilleren kan interagere med.

Genrer

Adventurespil

Dette er en type spil hvor hovedfokus ofte vil være historien hvor spilleren løser opgaver i form af gåder. Kaldes også point'n click spil, hvilket refererer til måden hvorpå spilleren peger og klikker med musen gennem gameplayet. Kunne eksempelvis være The Neverhood eller Monkey Island.



Arcadespil

Spil der stammer fra en arkadehal. Referer ofte til spil hvor det overordnede mål er at optjene flere point end andre spillere. Et eksempel på dette kunne være Pac-Man, Space Invaders eller Galaga.



Førstepersons skydespil

Denne type spil ses i første person hvor en del af spillerens våben er synligt. Spillene indeholder ofte rigeligt med skyderi og action. Kunne eksempelvis være Doom.



Japansk Rollespil

Rollespil der adskiller sig fra de vestlige idet karaktererne ofte er fastlagte og historien er i fokus. Kunne eksempelvis være Final Fantasy VII.



Platformspil

Spil hvor spilleren hovedsageligt hopper fra platforme til platforme. Dette kunne eksempelvis være Mario.



Puzzlespil

Spil hvor spilleren løser tankebaserede opgave, ofte under tidspres. Et eksempel på dette kunne være Tetris.



Rollespil

En type spil hvor spilleren opbygger sin karakter gennem dialog. Kunne eksempelvis være Baldurs Gate.



Survival Horror spil

Gyser spil hvor spilleren har begrænsede resurser til rådighed. Ofte set i tredjeperson og indeholder en høj grad af udforskning. Eksempelvis Resident Evil.

