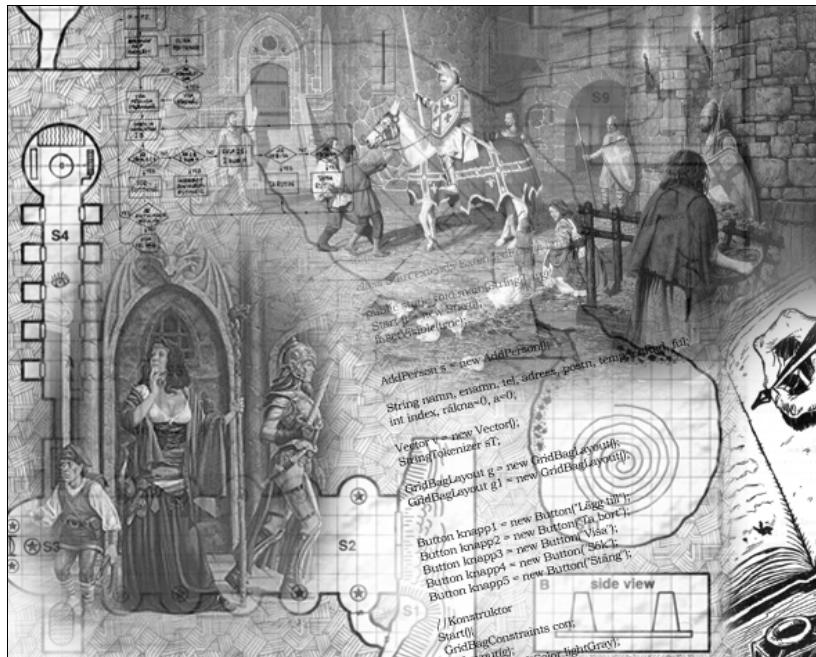


Berättelse i datorbaserade rollspel

- en empirisk och teoretisk designstudie om datorspel



Kandidatarbete 20 poäng

Blekinge Tekniska Högskola

Institutionen för arbetsvetenskap och medieteknik

Författare: Fredrik Gustavsson och Daniel Lyrstedt, MDA98

Handledare: Rosita Andersson och Berthel Sutter

VT 2001

ABSTRACT / SAMMANFATTNING

The President of the Interactive Digital Software Association (the game industry association) forecasts in their annual State of the Industry Report 2000 – 2001 that the game industry soon may achieve a 70 percent household penetration, making the game machine nearly as commonplace as video cassette recorders.

Even as we speak new schools for game creation are initiated. Although a massive rise of the game industry, nearly no academic research are being made, making it a field full of unnecessary re-inventions.

In this Bachelor thesis the key discussion is how to design computer games, consisting of both valid gameplay and storytelling as well as key ingredients. We try to identify the core substance of the game's design by consulting both the users and the designers of the media but also by analyzing the games themselves.

The result of this thesis are three crucial notions for designing games with storytelling, making it a springboard for further research and production.

The time has come to treat computer games seriously.

Keywords: interaction, narration, storytelling, computerbased role-playing games, computer games, game design, design, narrative logic, the designer's voice, the role of the player

VD:n för spelindustrins intresseorganisation (Interactive Digital Software Association) förutspår i den årliga *State of the Industry* rapporten för åren 2000 – 2001, att spelindustrin snart kan nå 70 procent av världens hushåll, vilket gör spelmaskinen, näst intill, lika vanlig som videon.

I denna dag börjar många spelutbildningar växa fram i hela landet, så som i Karlshamn, Visby och Kramfors. Trots denna tillväxt finns det nästan ingen akademisk forskning i ämnet speldesign. Detta gör att hjulet i många fall tvingas återuppträffas om och om igen.

I detta kandidatarbete är huvuddiskussionen hur man designar ett spel innehållande både spelfrihet och en färdig berättelse, vilket är en konflikt i sig. Vi försöker identifiera kärnan av ett spels design genom att samarbeta med både användare och designers av digital underhållning och sätta detta i relation till de studier av spel vi gjort. Resultatet av vår studie är tre kritiska begrepp för design av datorspel med en färdig berättelse.

Vi ser vårt arbete som ett avstamp för vidare forskning och produktion.

Tiden har kommit för att ta datorspel på allvar!

Nyckelord: Interaktion, narration, berättande, datorbaserade rollspel, datorspel, speldesign, design, narrativ logik, designerns röst, spelarens roll

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Del 1 – Introduktion.....	7
Introduktion.....	8
Om författarna.....	9
Frågeställning.....	9
Källor.....	11
Litteratur.....	11
Intervju med spelare.....	12
Intervju med speldesigners.....	12
Studie av spelare.....	13
Konferensbesök	13
Spelmanalys.....	13
Speldesign.....	14
Vår utgångspunkt.....	15
Att förstå det problematiska med forskningsområdet.....	15
Att förstå det problematiska i teorin.....	16
Att förstå vad ett datorbaserat rollspel är.....	19
Fantasirollspel.....	19
Likheter och skillnader.....	21
Vår definition av datorbaserat rollspel.....	21
Del 2 – Empirisk studie.....	23
Introduktion till vår empiriska studie.....	24
Fallstudier av dataspel.....	25
Baldurs Gate 2.....	25
Reflektioner över spelet.....	26
Fallout 2.....	27
Reflektioner över spelet.....	27
Sword of Aragon.....	28
Reflektioner över spelet.....	28
Intervju med speldesigners.....	29
Berättanden i datorbaserade rollspel.....	29
Dialoger i dataspel.....	33
Att sätta gränser och skapa möjligheter.....	35
Att inte följa berättelsen.....	38
Intervju med och studie med/av spelare.....	40
Berättanden i datorbaserade rollspel.....	40
Dialoger i spelet.....	42
Att vara bunden till speldesignerns beslut.....	43
Nybörjare.....	45
Del 3 – Analys.....	47
Design av spel med berättande.....	48
Varför berättelse.....	48
Vad är problematiskt?.....	49

Narrativ logik.....	50
Att uppnå ett narrativt flöde.....	52
Designerns röst.....	54
Att styra ett narrativa flödet.....	55
Spelarens roll.....	56
Rollkonflikt.....	57
Ett komplext förhållande.....	59
Designerns påverkan på den narrativa logiken.....	59
Berättande i datorbaserade rollspel.....	60
Slutdiskussion.....	63
Tacklista.....	64
Källförteckning.....	65
Litteratur.....	65
Artiklar.....	65
Transkriptioner och sammanställningar.....	66
Datorspel.....	67
Inflytelsefulla källor.....	68

Bilagor

Bilaga 1 – Fallstudier av datorspelen Baldurs Gate 2, Fallout 2 och Sword of Aragon

DETALJERAD INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Denna rapport vänder sig först och främst till dig som är intresserad av datorspel och design. Även om den främsta målgruppen är människor som har en viss inblick i ämnet datorspelsdesign, så ser vi även att vår diskussion kan vara intressant ur andra designaspekter. För att alla läsare skall ha möjligheten att ta åt sig av den analys och diskussion som avslutar denna rapport, har vi valt att lägga vissa kapitel på en mer grundläggande nivå. Därför vill vi här ge dig som läsare en överblick av vad som kan väntas och för att underlätta din läsning.

DEL 1

Målet med denna inledande del är att ge dig som läsare en förståelse för denna rapport, vilka vi som författare är och vårt förhållningssätt till ämnet. Vi behandlar även rapportens syfte, utgångspunkt, vilka informationskällor vi använt oss av, samt vilken teoretisk problematik vårt arbete utgått ifrån.

INTRODUKTION

Introduktionsdelen i denna rapport är, liksom för alla akademiska skrifter, grundläggande för att få en förståelse av rapporterns innehåll och bör därför läsas av alla.

KÄLLOR

I detta kapitel ges en bild över vilka källor vi grundat vårt arbete på, varför vi valt just dessa och hur vi använt oss av dem. Detta kapitel anser vi är viktigt för att se tyngden i denna rapport.

VAR UTGÅNGSPUNKT

Detta kapitel är tänkt att förklara utgångspunkten för rapporten. Det är uppdelat i tre delar.

Först visar vi på problemen vi stött på rörande forskningsområdet i sig. Detta avsnitt visar på en intressant problematik om du inte är insatt i datorspel som forskningsområde.

För att belysa den teoretiska problematiken med att förena en färdig berättelse och spelfrihet, har vi valt att framhäva forskares och speldesigners synpunkter. Är du inte insatt i den teoretiska problematiken rörande datorspel och färdig berättelse är det av största vikt att du läser detta avsnitt för att kunna förstå vad vårt resonemang kretsar runt senare.

I det avslutande kapitlet går vi igenom vad ett datorbaserat rollspel är och vad det härstammar från. Har du redan en förståelse för vad dessa spel innebär kan du hoppa över detta kapitel.

DEL 2

Målet med del två är att ge en överblick av det material som våra empiriska metoder har resulterat i.

FALLSTUDIER AV DATORSPEL

I detta kapitel ges en sammanfattning av vad de fallstudier av datorspelen Baldurs Gate 2, Fallout 2 och Sword of Aragon vi gjort. En mer omfattande beskrivning av spelen finns utlagd i Bilaga 1, vilken kan vara läsvärd för de läsare som ej är bekanta med datorbaserade rollspel.

INTERVJUER OCH STUDIER AV SPELARE

Här har vi försökt göra spelarnas röst hörd. Kapitlet är uppbyggt kring många citat, runt vilka vi sedan för ett resonemang.

INTERVJUER AV SPELDESIGNERS

Detta kapitel är uppbyggt på samma sätt som det föregående rörande intervjuerna och studierna av spelare.

DEL 3

I denna del analyserar vi det material som vi samlat in och för fram hur vi tror det bör påverka designen av datorspel som innehåller en färdig berättelse.

DESIGN AV BERÄTTANDE I DATORSPEL

Här utförs en analys av det empiriska material vi samlat in. Utifrån detta material lanserar vi tre begrepp och ett förhållande mellan dem som vi tror är viktiga att lyfta fram vid design av ett datorspel med färdig berättelse.

SLUTDISKUSSION

Avslutningsvis tar vi upp en diskussion rörande de begrepp vi tagit upp, hur vi tror de kan vara till hjälp och vad vi tror behöver utforskas mer i framtiden.

DEL 1

INTRODUKTION

INTRODUKTION

Berättande i datorspel är ett område fyllt av kontroverser. Huruvida ett spel kan innehålla en färdig berättelse utan att sluta vara ett spel har debatterats mycket, både inom den akademiska världen och spelindustrin¹. De båda extremerna är när spelaren ges total frihet att handla i spelvärlden och när spelaren blir en passiv betraktare till spelet och dess berättelse.

Vi kommer i detta kandidatarbete att försöka se bortom denna konflikt och istället fokusera på hur kontroversen påverkar designen av datorspel. Vårt arbete kommer alltså inte resultera i ännu en rapport som säger att datorspel och färdig berättelse är omöjligt att väva samman. Rent teoretiskt håller vi med om det omöjliga i att kombinera berättande och spel, men det finns mängder av exempel på spel som innehåller en färdig berättelse utan att, till någon större grad, störa spelupplevelsen och vice versa².

Vårt fokus är istället hur dessa båda motpoler kan kombineras för att ge spelaren en trevlig spelupplevelse, eller helt enkelt att ha kul med spelet. För att i så stor utsträckning som möjligt isolera vad i ett spel med en färdig berättelse som är roligt, har vi valt att endast titta på singelspelarspel. Flerspelarspel (multiplayer games) lämnar vi alltså helt därhän, eftersom vi tror vårt arbete då till stor del skulle behöva fokuseras på den sociala interaktionen mellan spelarna snarare än spelets struktur i sig. Ytterligare en avgränsning vi gjort är att inrikta oss på spel där både frihet och berättelse har stor betydelse. Datorbaserade rollspel är en kategori av spel som faller inom dessa ramar och vi har därmed i detta arbete valt att fokusera på denna genre.

Som grund för vår undersökning ligger, förutom tidigare skrivna verk inom ämnet, samtal med både designers och utövare av datorspel. Detta för att få en syn på hur färdiga berättelser i spel upplevs, samt för att få en insyn i vilka designbeslut som ligger till grund för spel med berättande. Denna rapport grundar sig även på de praktiska erfarenheter av speldesign vi har från vårt hobbyprojekt EnOrma Spel³. Slutligen har vi även spelat mängder av spel genom åren och under projektet har vi analyserat ett par av dessa.

De praktiska erfarenheterna och datorspelandet ser både vi, flera forskare och speldesigners som mycket viktiga för att ge tyngd åt forskningsresultatet. Espen Aarseth⁴ ser en fara i att forskare, som inte

¹ A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities 2001, Aarseth 1997, Murray 1998, Juul 1999.

² Baldurs Gate 1998, Baldurs Gate2 2000, Planescape Torment 1999, Half Life 1998, Grim Fandango 1998, Dune2 1993, Final Fantasy VIII 1997, Ultima VII 1992, Wasteland 1988, Wings 1991, It Came From the Dessert 1989, Indiana Jones – Fate of Atlantis 1992, Ultima Underworld 1992, Fallout2 1998, Black and White 2001, Sword of Aragon 1989.

³ <http://www.enormousgames.com>

⁴ En norsk forskare som skrivit den viktiga boken Cybertext – Perspective on Ergodic Literature, vilken också var hans doktorsavhandling. Boken tar upp texter och hur de påverkas av sitt medium. Aarseth jobbar på Bergens Universitet (fakulteterna för humanistisk informatik och konst) i Norge där han undervisar och deltar i olika forskningsprojekt. Vi märkte att han möttes med mycket stor respekt på CGDT-konferensen och han refereras i många arbeten. På senare år har han jobbat en del för

spelat datorspel, forskar inom området. Detta har, enligt honom, lett till att mycket av den forskning som bedrivits tittar på datorspel utifrån andra områden, så som litteratur och film, men datorspel är inte litteratur eller film utan är just datorspel och bör där med behandlas som ett eget område⁵.

OM FÖRFATTARNA

Vi som skrivit denna rapport heter Fredrik Gustavsson och Daniel Lyrstedt. Den text du nu läser är slutprodukten av det 20-poängs kandidatarbete vi genomförde under vårterminen 2001. Vid den här tiden gick vi tredje året/årskursen på MDA-programmet⁶ (Människa Datorteknik Arbetsliv) på Blekinge Tekniska Högskola⁷ (BTH).

MDA-programmet är en tvärvetenskaplig utbildning som syftar till att skapa en ny yrkesgrupp av mjukvarudesigners, som dels har en förståelse för hur en programvara skall utformas för att passa in i en arbetsplats sociala strukturer och dels skall kunna se de tekniska begränsningar som finns. I utbildningen ges 50% arbetsvetenskapliga⁸, och 50% datorvetenskapliga⁹, kurser.

Vi tillhör båda den generation av 70-talister som växte upp under hemdatorernas explosiva era i mitten och slutet av 80-talet och är därmed mer eller mindre uppväxta med olika former av datorspel. Commodore 64/128¹⁰, Spectrum 48¹¹, Nintendo Entertainment System¹², Sega Master System och Amiga 500 är alla datorspelsplattformar som fostrat och gett oss det intresse för datorspel vi har idag, och vi finner dem alltså mycket roande.

På senare år har intresset för datorspel även inriktat sig på spelprogrammering och speldesign vilket är orsaken till att vi valt det fokus på vårt kandidatarbete som nu finns beskrivet i denna text.

FRÅGESTÄLLNING

Som tidigare nämnts har vi inriktat vårt projekt mot att titta på hur man kan designa datorspel för att de skall kunna innehålla en färdig berättelse utan att den upplevs styra spelarens handlingar. Genom sitt agerande i

att skapa en plattform för forskningsområdet och på CGDT-konferensen offentliggjorde han, som redan nämnts, planerna på en akademisk tidskrift vid namnet Ludica.

<http://www.hf.uib.no/hi/espen/default.html>

⁵ Aarseth 1997:14

⁶ <http://www.iar.bth.se/mda>

⁷ <http://www.bth.se>

⁸ <http://www.iar.bth.se>

⁹ <http://www.ipd.bth.se>

¹⁰ <http://www.cbm64.de/history.html>

¹¹ <http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/spectrum.htm>

¹² <http://www.nintendoland.com/home2.htm?nes/history.htm>

spelvärlden skall spelaren själv istället känna att denne skapar och påverkar den berättelse som spelet resulterar i. Vi vill varken titta på spel som Sim City¹³, där det inte finns någon färdig berättelse inbyggd i spelet¹⁴, eller spel så som Dragon's Lair¹⁵, där berättande animationer spelas upp för spelaren när denne trycker på en knapp. Det vi istället har tittat på är alltså hur man kan utforma ett spel för att spelarens handlingsmöjligheter inte skall uppfattas styrda av spelets färdiga berättelse. Spelets berättelse skall snarare uppfattas som styrd av spelarens handlingar. Som utgångspunkt för vårt arbete har vi ställt oss följande frågeställning.

Hur kan man i ett datorbaserat rollspel, för en spelare, berätta en historia utan att begränsa spelarens känsla av frihet i spelvärlden?

¹³ Sim City 1989.

¹⁴ Spelaren kan skapa sin egen berättelse genom att sammanföra alla de effekter som spelet/simulatorn utger till egen utsaga, men det saknar en påtänkt berättande faktor i designen.

¹⁵ Dragons Lair 1988.

VÅRA KÄLLOR

Vårt arbete är baserat på en rad källor. I detta kapitel kommer vi att gå igenom dessa källor, varför de behövs i vårt arbete, hur vi strukturerat och knutet dem till sitt sammanhang. De källor vi använt oss av är spelanalys, litteratur, intervjuer av spelare och intervjuer av speldesigners. En viktig skillnad från många andra arbeten som gjorts om datorspel är att vi har utgått ifrån datorspelen i sig som konstform. Som vi nämnde i introduktionskapitlet har Espen Aarseth uttryckt att det finns en fara med att forskare från andra fält tittar på datorspel och då utgår från de paradigmer som finns i de områdena.

Han har även uttryckt att datorspelsforskare måste ha spelat datorspel. Att inte ha spelat datorspel och forska om dem är som om filmforskare inte skulle titta på film eller litteraturforskare inte skulle läsa böcker, hävdar Aarseth¹⁶. Aarseth är inte ensam om denna ståndpunkt, utan flera forskare och speldesigners vi har kommit i kontakt med hävdar just detta.¹⁷

Vårt val av källor har speglats i stor utsträckning av detta resonemang och har varit en bidragande orsak till valet av spelanalys som källa.

Valet att plocka in både användare och designers baserades på det faktum att det är människor som spelar datorspel och människor som designar dem. Skulle vi utelämna dessa källor skulle rapporten enbart baseras på våra åsikter (det kan diskuteras om det inte blir så ändå). Så, för att förhoppningsvis få in ett bredare synfält har dessa externa mänskliga källor spelat en mycket viktig roll i vårt arbete.

LITTERATUR

Litteraturen som källa skapar den teoretiska grund vi baserar vårt arbete på. I begreppet litteratur lägger vi böcker, forskningsartiklar, tidningsartiklar och texter på World Wide Web (WWW). I början av vårt arbete läste vi i princip allt vi kunde komma över i ämnet och även om all denna litteratur inte kopplats till vårt arbete har det spelat en viktig roll i forandet av denna rapport.

En majoritet av det som finns skrivet om datorspel i den akademiska världen tar antingen upp vad ett datorspel egentligen är eller datorspel ur ett multispelar/socialt perspektiv¹⁸. Med vårt fokus i åtanke har vi valt att endast titta på den första kategorin av texter. Vad det gäller artiklar från spelindustrin så kan dessa vara i samma stil som de akademiska. Men oftast fokuserar de mer mot konkret speldesign (metodförslag, desginförslag) eller

¹⁶ Föreläsning på konferensen Computer Games and Digital Textualities, 2001-03-01

¹⁷ Ryan, *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*, 2001. Juul 1999. Crawford, 1982. Transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

¹⁸ Det finns även mycket skrivet om pedagogiska spel, men då de inte fokuserar på datorspelen som konstform utan ser mer på barnen och deras sociala relationer runt spelet räknar vi inte in dem som datorspelsforskning.

tar de form av reflektioner över ett avslutat projekt (så kallade *Postmortems*). Här har vi, i den mån de tar upp berättande, använt oss av artiklar från alla kategorierna.

INTERVJU MED SPELARE

För att få insikt i vad brukare av datorbaserade rollspel har för åsikter om berättandet och interaktion i de spel de spelat och hur deras drömspel skulle hantera berättandet, har vi vid ett flertal tillfällen samtalat med datorspelare. Närmare bestämt har vi träffat sju stycken spelare vid tre tillfällen¹⁹. Samtliga erfarna datorspelare vi intervjuat är även aktiva rollspelare och/eller lajvspelare²⁰. Detta har varit medvetet då vi tror att vanligt rollspel och framför allt lajv ställs inför samma problem som ett datorspel vad det gäller att förmedla en berättelse, då utgår från en färdig grundberättelse som aktörerna sedan fritt agerar i.

Intervjuerna har vid samtliga tillfällen tagit formen av ostrukturerad brainstorming²¹, där vi tillsammans med en eller flera spelare suttit och diskuterat ämnet berättande i datorspel.

Vi har vid samtliga intervjutillfällen tagit upp ljud från samtalen för att i efterhand kunna gå tillbaka till dessa istället för halvfärdiga loggar. Samtliga kontakter med spelare har transkriberats från sina originalmedier till en mer lättöverskådlig textsammanfattning.

INTERVJU MED SPELDESIGNERS

Utöver spelare har vi också intervjuat speldesigners. Detta för att få en bild av vilka problem en designer ställs inför när denne skapar ett datorspel och kopplar ihop det med en färdig berättelse.

Två intervjuer²² har skett i form av besök på företaget och det företag vi ej haft möjlighet att besöka²³ har vi samtalat med via e-post. Av det tiotal företag vi kontaktat har vi totalt endast givits möjligheten att föra en dialog med fyra speldesigners från tre av dessa.

¹⁹ Roll- och datorspelaren Tommie Anderssen 2001-02-26. Roll- och datorspelarna Daniel Byström och Fredrik Kristiansson 2001-02-27. Lajv-, roll- och datorspelarna Jerker Lindekrans, Lennart Björkman, Elin Henriksson och Linda Andersson från spelföreningen Pegas i Karlskrona. 2001-03-04.

²⁰ Lajv är en form av rollspel som går ut på att likna vid att spela improviserad teater utan publik. En ”spelsession” utgår från en slags ram handling som spelarna sedan agerar utifrån beroende på vad för typ av karaktär de valt att spela.

²¹ Den syftar till att hjälpa en grupp människor att snabbt generera och systematisera ett stort antal idéer från en given fråga eller problemställning (Löwgren, Stolterman, 1998:111).

²² Paradox Entertainment, Korkeken Interactive Studio

²³ Disciples Of The Machine D.O.M AB

STUDIE AV SPELARE

Vi har vid ett tillfälle studerat två noveller på datorbaserade rollspel²⁴ när de spelade ett sådant under en eftermiddag. Detta för att försöka få en inblick i hur en nybörjare uppfattar den färdiga berättelse som spelet är tänkt att förmedla. Studien följdes upp av en intervju i vilken noviserna fick berätta om sina upplevelser under spelsessionen. Vi filmade studien av noviserna, detta i kombination med intervjun låg sedan till grund för en analys. Vi tror det hade varit givande att göra liknande studier på fler spelare, men då detta är en mycket tidsödande process har det inte rymts inom vår tidsram.

KONFERENSBESÖK

Under våren 2001 deltog vi i konferensen Computer Games and Digital Textualities²⁵ (CGDT) som anordnades av IT-Högskolan i Köpenhamn²⁶. Värt att påpeka är att konferensen var den första på det akademiska planet, i Europa, om datorspel. Huvudmålet med konferensen var att skapa ett fundament för informationsutbyte mellan Nordens forskare inom området.

Under de två dagarna som konferensen varade diskuterades två huvudämnen, datorspel och digitala texter/världar. Som avslutning på konferensen hölls en diskussion om huruvida en akademisk fakultet för spel borde skapas.

Deltagandet var mycket givande för oss då vi fick en klarare bild av forskningsområdet. Vidare gav det oss en djupare insikt i området och därigenom fick vi även nya uppslag till vårt arbete.

SPELANALYS

Under årens lopp har vi spelat hundratals datorspel, de ofta nostalgiska minnen vi har av dessa spel är inget som ur ett akademiskt perspektiv skulle vara lämpligt att använda som referensmaterial. I projektet har vi därför utfört analys av ett par datorbaserade rollspel, för att på ett mer vetenskapligt acceptabelt sätt undersöka hur berättandet är uppbyggt i spelen. De spel vi spelat från mitten av 80-talet och framåt fyller givetvis fortfarande en viktig roll då vi genom dem har utvecklat en förmåga att bedöma spel och se vilka designarketyper som används för att skapa ett spel som spelaren kan förstå.

²⁴ Dataspelsnoviser, Johanna Yngvesson och Josefine Iversson 2001-03-21.

²⁵ <http://diac.it-c.dk/cgdt>

²⁶ <http://it-c.dk/>

SPELDESIGN

Under våren har vi även utfört viss design av datorbaserat rollspel. Vi har gjort designskisser över hur ett datorbaserat rollspel med en färdig berättelse skulle kunna designas. Tanken var att en begränsad form av implementation även skulle ske, detta har dock prioriterats bort pga. tidsbrist. Vi tycker dock att den inledande designdiskussionen hjälpt oss att skapa en bild av den problematik en speldesigner ställs inför när denne designar ett datorbaserat rollspel.

VÅR UTGÅNGSPUNKT

I detta kapitel klargör vi vår utgångspunkt för våra studier. Vi kommer behandla det problematiska med forskningsområdet, konflikten mellan spel och färdig berättelse och avslutningsvis ta upp vad ett datorbaserat rollspel är. Kapitlet existerar i stora delar enbart för att ge de läsare som inte är insatta i vissa aspekter av de områden som rör vårt arbete, en chans att kunna ta del av vår rapport.

ATT FÖRSTÅ DET PROBLEMATISKA MED FORSKNINGSSOMRÅDET

Datorspel är ett ungt forskningsområde och uppfattas kanske inte alltid som riktigt rumsrent²⁷. Dessa två faktorer är antagligen orsaken till att det inte finns någon riktig etablerad struktur för datorspelsforskningen. Vidare, för att göra området ännu mer kaosartat, bedrivs det mycket ”hobbyforskning” av speldesigners och privatpersoner. Detta behöver inte betyda att deras forskning är mindre värd än den som görs i den akademiska världen, dock leder det (till följd av att det inte finns något gemensamt forum) till att ”hjulet återuppträffas” om och om igen. Problemet tas upp av speldesignlegenden Chris Crawford²⁸ i en tråd rörande interaktiva berättelser på speldesign webbplatsen Gamasutra's²⁹ diskussionsforum. Chris Crawford kände igen diskussionen och sade sig ha deltagit i debatter på 80-talet som tog upp exakt samma saker och bittert konstaterar han följande.

After more than twenty years of discussion, I thought that little issue had been settled, but it seems that records are poorly kept.³⁰

²⁷ A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities 2001

²⁸ Chris Crawford började redan på 80-talet skriva om speldesign och gav ut en bok på ämnet 1982. Boken, med titeln *The Art of Computer Game Design*, tar upp ämnen som vad ett spel egentligen är och hur man designar ett bra spel. Vid denna tiden var Crawford en professionell speldesigner och hans mest kända spel är *Balance of Power* och *Eastern Front 1941*. 1987 startade han en tidning om speldesign vid namnet *The Journal of Computer Game Design* i denna uttryckte han sitt missnöje över spelindustrin och 1993 bytte han namn på den till *Interactive Entertainment Design* för att spegla sin nya inriktning. Denna nya inriktning var interaktiva berättelser och år 1995 påbörjade han Erasmatazzprojektet, vilket syftade till att bygga en spelmotor för interaktiva berättelser. Avslutningsvis grundade Crawford även *Game Developer's Conference (GDC)* och arrangerade den de sju första åren.

<http://www.erasmatazz.com>

²⁹ <http://www.gamasutra.com>

³⁰ <http://www.gamasutra.com/cgi-bin/connection/WebX?128@131.8h1MaZTubXY^2@.e6b383>

Skulle du tycka att adressen är lite jobbig att skriva in så kan du också gå in på diskussionsforumet. Gå in under *GameDesign* kategorin och titta på diskussionen som heter *Interactive Storytelling*.

Han beklagar sig alltså över att de framsteg som görs inte blir tillgängliga för forsknings och speldesignvärlden. Under CGDT-konferensen 2001 i Köpenhamn togs liknande problematik upp av flera talare, framför allt av Espen Aarseth, som ägnade stora delar av sin föreläsning till att propagera för behovet av ett forskningsprogram för datorspel. En annan aspekt på ovan nämnda problem ger Chris Crawford i sin bok *The Art of Computer Game Design*.

We are a long way from a computer game compareable to a Shakespear play, a Tchaikowsky symphony, or a Van Gogh self protrait. Each of these artist stood on the shoulders of earlier artists who plunged into an unexplored world and mapped out its territories so that later artists could build on their work and achieve greater things. We computer game designers must put our shoulders together so that our successors may stand on top of them.³¹

Det är alltså inte enbart akademien som har att vinna på att speldesign accepteras som ett forskningsfält. Denna process är även ett måste för att speldesign som yrkes- och konstform skall utvecklas, vilket även vi anser.

Bristen på struktur har inneburit svårigheter för oss bland annat att få reda på vilka som är de stora namnen inom datorspelsforskningen. Vårt arbete har i en ganska stor utsträckning fått läggas på att utforska området och vad som finns skrivet inom det. Vi har fått läsa texter och följa referenslistor, för att på så sätt pussla ihop de viktiga namnen.

ATT FÖRSTÅ DET PROBLEMATISKA I TEORIN

I inledningen nämner vi att datorspel är ett område fyllt av kontroverser och att det finns en kontradiktion mellan spel och färdig berättelse. Detta är något som är ett genomgående tema för många av de texter vi läst och vårt arbete grundar sig på denna kontradiktion. I vad ligger då denna konflikt? Vi tycker att det är viktigt att ha en förståelse för konflikten innan du som läsare tillfullo kan ta del av vår rapport.

Jesper Juul³² tar upp ämnet i ett short-paper skrivet för konferensen *Digital Arts and Culture* i Bergen 1998. I detta går han hårt åt tanken att ha berättande moment i datorspel.

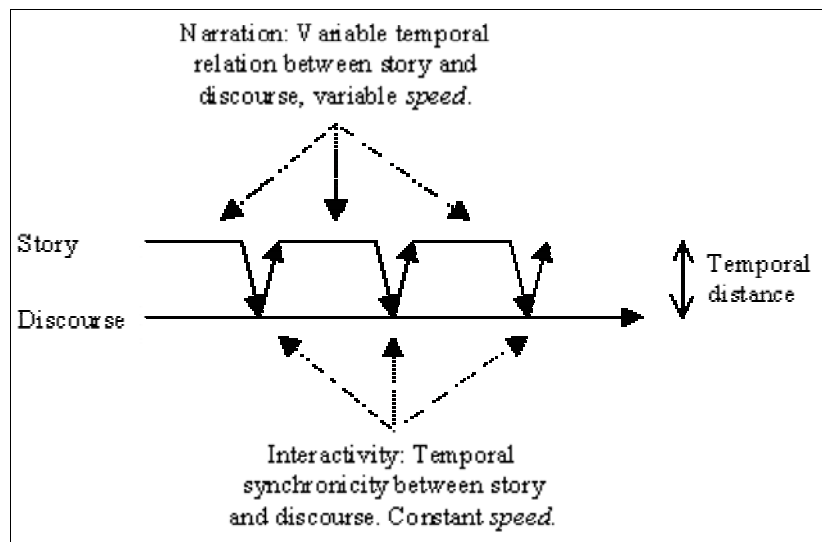
Computer games and narratives are very different phenomena. Two phenomena that fight each other. Two phenomena that you basically cannot have at the same time.³³

³¹ Crawford, 1982:3

³² Doktorand på IT-högskolan i Köpenhamn och medarrangör av CGDT-konferensen i Mars år 2001. Tillhör den nya generation forskare som växte upp med hemdatorerna. Jesper Juuls mest kända arbeten är två papers till *Digital Arts and Culture*-konferensen i Bergen. Han har dock även gjort ett magisterarbete, rörande berättande i datorspel, som hitintills inte spritt sig så mycket eftersom den tills nyligen endast fanns på danska.

³³ Juul, *A Clash Between Game and Narrative*.

Juul hävdar i sin text att spel och färdig berättelse inte går att kombinera utan att har du det ena så försvinner det andra. Han illustrerar sin ståndpunkt med nedanstående bild.



Figur 1 Bild tagen från Jesper Juuls *A Clash between Game and Narrative*.

Det som Juul vill visa med bilden är att nivån av narration påverkas av spelarens interaktion. Så länge spelaren inte gör några handlingar kan den färdiga berättelsen flyta på. Så fort som det sker någon form av interaktion kommer det dock uppstå ett avbrott i narrationen.

Historier är linjära³⁴ och spel är interaktiva³⁵. Historier följer en speciell förutbestämd följd bestående av flera delar som bygger upp handlingen till dess klimax³⁶. I ett spel väljer spelaren vad han/hon vill göra och spelets regelsystem reagerar på handlingen. Juul är inte ensam om denna åsikt, Greg Costikyan³⁷ skriver följande i sin artikel *I have no Words & I must design*.

To the degree that you make a game more like a story – more linear, fewer real options – you make it less like a game.³⁸

Greg Adams tar upp problemet med utgångspunkt från spelaren i artikeln *Three Problems for Interactive Storytellers*.

There's one character who's outside your control as an author, and that's the player. The player is doing whatever he wants, and taking as long or as little

³⁴ Juul, 1999:79. Costikyan, *Where Stories end and Games begin*.

³⁵ Crawford, 1982:9. Costikyan, *I have no words & I must design*.

³⁶ McKee, 1999:42

³⁷ En speldesigner som förutom datorspel även designat bordsspel och fantasirollspel. I september 2000 hade han totalt designat 27 kommersiella spel. Greg Costikyan har även skrivit ett par skönlitterära böcker och en mängd noveller. Just nu arbetar han som Chief Design Officer på Unplugged Games, ett företag inriktat på mobila spel som han varit med att starta.

³⁸ Costikyan, *I have no words & I need to design*.

time about as he likes. How do you make sure that when the dramatic climax takes place in your interactive story, your player is there and ready for it? This is the Problem of Narrative Flow³⁹.

De ovanstående exemplen tyder på att många inom forskningsfältet är av åsikten att spel och berättande inte går kombinera på grund av att berättande är en linjär aktivitet och spel är interaktiva, de följer därmed inte någon förutbestämd ordning.

En annan intressant aspekt på detta gav, Marie-Laure Ryan, i sin föreläsning på CGDT-konferensen. Nämligen att författare av *Hyperfiction (Hypertext)*⁴⁰ hävdar att de genom att dela upp en färdig berättelse i olika bitar, som sedan spelarna pusslar ihop i olika ordningar beroende på vilka val de gör när de navigerar sig igenom hypertexten, ger läsaren (eller navigatören) olika historier beroende på vilken ordning bitarna presenteras. Detta skulle leda till att en person som läser berättelsebitarna i ordningen A, B och C skulle läsa en historia annorlunda från den som läste dem i ordningen B, A och C. Detta, hävdar Ryan, skulle bara vara sant i fall ordningen i sig skulle påverka den övergripande handlingen. Hypertexter är dock aldrig uppbyggda på det sättet eftersom det då skulle kunna uppstå egendomliga saker i berättelsen⁴¹. Låt oss ta ett exempel. Om berättelsebit-B skulle innebära att karaktär-1 dog och att karaktär-1 i berättelsebit-A skulle ge läsaren mycket viktig information. I berättelsen B, A, C skulle läsaren i detta fall ställas inför det faktum att karaktär-1 dör för att sedan återuppstå. Detta skulle kanske fungera i vissa genrer men i de flesta fall skulle detta te sig orimligt och förstöra den illusion av verklighet som byggts upp.

Enligt Ryan går det alltså att föra över en färdig berättelse till ett interaktivt medium. Dock, hävdar Ryan, begränsas vad som kan berättas till en sådan grad att det kan verka ganska meningslöst.

Geoff Howland tar upp detta problem i sin artikel *Non-Linearity in Games*. För att konkretisera problematiken tar han upp ett exempel. Låt oss säga att spelaren skall ta sig in i ett laboratorium i ett slott. För att ta sig in till laboratoriet finns det två vägar ett gå, antingen genom huvudporten eller genom att smyga in via kloaksystemet. Denna valmöjlighet verkar inte ge några problem, i slutändan kommer spelaren hamna i laboratoriet, oavsett vilken väg spelaren väljer. Vad händer då om vi bygger ut exemplet, undrar Howard, vad skulle hända om det inne på borggården fanns en riddare som ville slå följe med spelaren på dennes äventyr? Vad händer då om spelaren väljer att ta vägen genom kloakerna? Han/Hon kommer nu aldrig att möta riddaren och spelet måste därför hädanefter ta hänsyn till detta under resten av spelet, därmed måste två separata historier skapas som utgår från denna punkt⁴². Om ett spel skulle vara uppbyggt av många liknande händelser, skulle spelets designstruktur bli en näst intill oändlig trädstruktur, med en massor av förgreningar.

³⁹ Adams, *Three Problems for Interactive Storytellers*

⁴⁰ Hyperfiction är berättelser som är uppbyggda av många små berättelsestycken. Dessa kan läsaren navigera mellan, precis som att förflytta sig mellan olika webbsidor på WWW.

⁴¹ Ryan, *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*, 2001:71.

⁴² Howland. *Non-Linearity in Games*.

Vi har ovan gett exempel på den problematik som finns mellan spel och färdig berättelse. Det finns även andra aspekter på denna (tid/tempus, antromorfism vs abstraktion och minnesförlust), dessa kommer vi dock inte att gå in på i detta arbete.

Teorierna i kapitlet har givit oss en utgångspunkt, en förståelse för problematiken, vilket har satt en prägel på vårt arbete.

ATT FÖRSTÅ VAD ETT DATORBASERAT ROLLSPEL ÄR

Vår rapport baseras på att läsaren har en förståelse för vad ett datorbaserat rollspel är och till viss mån vad ett fantasirollspel är. Därför kommer vi i detta kapitel gå igenom dessa företeelser.

Datorbaserade rollspel härstammar från den rollspelskultur som växte fram på de amerikanska universiteten under det tidiga 70-talet⁴³. När Richard Garriot skrev det första datorbaserade rollspelet⁴⁴, Aklabeth⁴⁵, 1979 var han mycket influerad av rollspelet Dungeons & Dragons⁴⁶ och J.R.R Tolkiens trilogi, Sagan om Ringen.

Även om datorbaserade rollspel och ”vanliga” rollspel vid en snabb överblick verkar ha mycket gemensamt finns det stora skillnader. Vissa hävdar att dessa är så stora att datorbaserade rollspel inte borde få ha ordet rollspel i sig. Vi kommer i detta kapitel att ta upp vår definition av datorbaserade rollspel. Både för att ge dig, läsaren, förståelse för det vi skriver om och för att konkretisera och avgränsa detta begrepp.

Eftersom de datorbaserade rollspelen har starka influenser från rollspel kan en utgångspunkt för vår definition vara likheterna och skillnaderna mellan dessa.

FANTASIROLLSPEL

Vad är då ett rollspel? Rollspel kan anta många former. Den vanligaste formen av rollspel och den största inspirationskällan till datorbaserade rollspel är fantasirollspel⁴⁷. Fantasirollspel är indelade i en mängd olika genrer, så som science-fiction, fantasy, horror och western. Sveriges Roll- och Konfliktspelsförbund (SVEROK)⁴⁸ hävdar att det finns något som är gemensamt för alla fantasirollspel.

⁴³ <http://www.ps.uci.edu/~jhkim/rpg/whatis/history/earlyhistory.html>

⁴⁴ <http://www.emuunlim.com/doteaters/playfoursta2.htm>

⁴⁵ <http://www.gamingdepot.com/Aklabeth.htm>

⁴⁶ <http://www.wizard.com/dnd>

⁴⁷ <http://www.sverok.se/introduktion/fantasirollspel.html>

⁴⁸ <http://www.sverok.se>

Det finns lika många genrer och stilar inom fantasirollspel som det finns inom litteratur och film. Något som är gemensamt för alla är dock att man tillsammans berättar någon form av historia där man utgår från 'tänk om...', 'förställ dig att...', eller, med andra ord, man hittar på.⁴⁹

Ett fantasirollspel spelas vanligtvis i en grupp bestående av flera deltagare som tillsammans bygger upp en fantasivärld i vilken de skapar en berättelse.

Man kan delta på två sätt i ett fantasirollspel, antingen som en spelledare eller som en spelare. Spelledaren har som uppgift att tolka och se till att spelets regler efterföljs. Han/hon kontrollerar också världen runt spelarna och gestaltar de personer som befolkar den. Som spelare iklär man sig istället rollen som en av karaktärerna i spelvärlden.

Alla karaktärer i en spelvärld är baserad på en rad variabler som ger spelaren/spelledaren en ram för både vad karaktären kan göra och hur den borde bete sig. Exempel på vanliga kategorier av variabler är grundegenskaper, färdigheter, personlighet och ägodelar. Kategorin grundegenskaper inkluderar vanligtvis egenskaper som talar om t.ex. hur stark karaktären är, hur intelligent den är eller hur smidig den är. Färdigheterna talar om hur duktig karaktären är på att göra olika saker. Exempel på färdigheter kan vara hur mycket karaktären vet om spelvärdens geografi, hur bra den är på att svinga ett svärd eller hur bra den är på att pruta på handelsvaror. Färdighetsvärdena är oftast delvis baserade på grundegenskaperna då en eller flera grundegenskaper definieras som grundläggande för färdigheten. Hur kategorin personlighet är upplagd varierar kraftigt från rollspel till rollspel. Den definierar dock alltid på något sätt hur spelaren bör spela karaktären och hur den borde reagera i olika situationer. Slutligen har vi kategorin ägodelar som helt enkelt talar om vad karaktären äger och innehar, det kan exempelvis vara föremål, pengar och landområden.

Hur gör man då när man spelar fantasirollspel? Ett fantasirollspel kan beskrivas som en dialog mellan spelarna och spelledaren. Spelledaren beskriver miljöerna, som spelarnas karaktärer befinner sig i, och de spelledarpersoner som finns i miljön. Spelarna i sin tur agerar utifrån detta och interagerar med miljön, varandra samt med spelledarpersonerna.

Spelledarpersonerna dvs. karaktärerna som spelas av spelledaren används för att göra världen mer levande, föra handlingen framåt och/eller försvåra för spelarna.

Oftast har spelarna någon form av mål, något som driver dem framåt i spelandet. Detta mål sätter en inramning för spelsessionen och är ofta en del av det lösa manus spelledaren använder som stomme för spelet. Detta manus kallas oftast för ett äventyr vilket beskriver de förhållanden som en spelsession utgår ifrån. Manuset kan exempelvis innehålla beskrivningar av miljöer, viktiga spelledarpersoner, vilka mål spelledarpersonerna strävar efter, en ingång för spelarna till äventyrets berättelse och förslag på intressanta händelser i berättelsen.

⁴⁹ <http://www.sverok.se/introduktion/fantasirollspel.html>

LIKHETER OCH SKILLNADER

Eftersom de datorbaserade rollspelen har sprungit ur fantasirollspelen kommer vår jämförelse utgå från fantasirollspelen när vi nu tittar på de likheter och skillnader som finns mellan dem.

I både fantasirollspel och datorbaserade rollspel iklär sig spelaren rollen av en karaktär i spelvärlden. I datorbaserade rollspel gentemot icke datorbaserade rollspel är det vanligt att spelaren kontrollerar mer än en karaktär samtidigt, vilket då blir den karaktärsgrupp som skapas av spelarna i ett fantasirollspel.

Fantasirollspel är en social aktivitet, man spelar tillsammans med andra människor, minst en spelare och en spelledare. Datorbaserade rollspel kan däremot spelas både ensam och tillsammans med andra. Det sistnämnda är vanligtvis designat för att spelarnas datorer kopplas samman i ett nätverk. I singelversionerna står datorspelet för rollen som spelledare.

Den största kritiken mot datorbaserade rollspel är att man vid en dator inte kan sätta sig in i en karaktärsroll på det sätt som ett vanligt fantasirollspel erbjuder. Vi anser att detta beror på flera faktorer. Friheten att agera kan inte på långa vägar bli lika utbredd i datorspel som i fantasirollspel. Allt en spelare skall kunna göra i ett datorspel måste i någon form stödjas av programmet. I ett fantasirollspel är det endast spelarens och spelledarens fantasi och spelets regler som sätter begränsning för vad som är en möjlig aktion.

Sättet som spelaren kommunicerar med spelvärlden och dess invånare på, skiljer sig åt. I fantasirollspel kommunicerar spelaren med spelledaren och sina medaktörer, vanligtvis genom att tala, gestikulera och agera, på samma sätt som kommunikation förs i vanliga livet. I datorbaserade rollspel kommunicerar spelaren med spelvärlden och dess aktörer genom det gränssnitt som spelets design erbjuder, oftast i form av ett ”peka och klicka gränssnitt”.

VAR DEFINITION AV DATORBASERAT ROLLSPEL

Nu har vi gått igenom de datorbaserade rollspelens ursprung och hur de liknar och skiljer sig från de fantasirollspel de härstammar från. Med detta som utgångspunkt kan vi nu introducera er för vår definition av datorbaserade rollspel.

Den absolut viktigaste enskilda faktorn som måste uppfyllas i ett datorbaserat rollspel är att spelaren skall ta på sig en roll i spelet, spelaren ska alltså känna att karaktären är hans/hennes representation i spelvärlden. Karaktären definieras enligt en rad attribut som alla på något sätt ger spelaren ramar för vad karaktären kan och/eller borde göra. De attribut som används är oftast sådana som vi nämnde när vi pratade om vad ett fantasirollspel är tidigare. Utöver spelarens karaktär måste det också finnas en spelvärld i vilken det finns datorkontrollerade aktörer som spelaren kan interagera med och vice versa. Spelvärlden måste kännas levande. Med

detta menar vi att spelvärlden måste motsvara de förväntningar en spelare har av en värld⁵⁰. För att den skall kännas verklig och levande måste den svara aktivt på spelarens handlingar och även i viss mån utvecklas utan spelarens aktiva påverkan.

Vidare måste spelaren ges stor handlingsfrihet, framför allt är det viktigt att det går utforska spelvärlden utan att hindras av några konstiga skäl som inte har någon reell förankring i spelvärlden. Avslutningsvis finns det alltid i ett datorbaserat rollspel en grund- handling/berättelse som spelet cirkulerar runt.

⁵⁰ Spelvärlden måste i viss mån följa den stereotyp bild som finns etablerad för den typen av spelvärld som är aktuell. Orsaken till detta är att spelaren inte kommer känna att världen är realistisk ifall den bryter mot för många av hans/hennes förväntningar. Det kan t.ex. vara svårt att på ett övertygande sätt låta huvudkaraktären i ett spel som utspelar sig på vikingatiden ha den senaste mobiltelefonen från Nokia. Detta är ett erkänt faktum inom de flesta medier så som filmer, böcker, musik och spel (McKee, 1999.).

DEL 2
EMPIRISK
STUDIE

INTRODUKTION TILL VÅR EMPIRISKA STUDIE

Så här långt i rapporten har vi gett er bakgrundsinformation om varför vi valt detta forskningsområde, redogjort för vår utgångspunkt och vad som finns skrivet redan i ämnet samt beskrivit våra källor.

Som det framgår av källbeskrivningen har vi använt oss av en rad källor för att samla in den empiriska information som ligger till grund för analysen i vår rapport. I de närmast följande kapitlen presenteras sammanfattningar av detta material. Källorna är separerade till olika kapitel och detta material kommer sedan ligga till grund för den avslutande analysen, rörande hur man i ett datorbaserat rollspel, för en spelare, kan berätta en historia utan att begränsa spelarens känsla av frihet i spelvärlden.

FALLSTUDIER AV DATORSPEL

I detta kapitel beskriver vi våra studier av ett antal datorspel. Studierna är utförda som en analytisk studie av oss själva spelande dessa spel eller kanske ännu mer en studie av själva spelen. Tillvägagångssättet har varit att vi spelat spelen, funderat och fört anteckningar under spelandets gång för att slutligen skriva ner en sammanfattning av fallstudien. Kanske kan det liknas vid en filmforskare som analyserar en film eller en litteraturforskare som analyserar en bok.

I studierna har vi tittat på hur berättandet är uppbyggt i spelet, hur berättandet är integrerat med själva spelandet och vad som gör spelet bra och/eller dåligt. De nästkommande sidorna är en sammanställning av våra studier. I analysdelen av denna rapport kommer vi att lyfta fram exempel från de spel vi studerat. För mer information om hur spelen är uppbyggda, deras färdiga berättelse och mål refererar vi till bilagan ”fallstudier av datorspelen Baldurs Gate 2, Fallout 2 och Sword of Aragon”.

BALDURS GATE 2

Baldurs Gate 2⁵¹ är ett datorbaserat rollspel tillverkat av Black Isle Studios⁵² och BioWare Corporation⁵³ och distribuerat av Interplay Entertainment⁵⁴. När första delen i Baldurs Gate serien släpptes hösten 1998 blev det snabbt känt för att vara det datorbaserade rollspel som bäst speglade de ”vanliga rollspelen”, eller fantasirollspelen som vi valt att kalla dem. I denna studie har vi valt att närmare granska del två i Baldurs Gate serien, Baldurs Gate 2 – Shadows of Ahm, som precis som sin föregångare fått mycket beröm. Märkvärdt är att både regelsystemet och spelvärlden i Baldurs Gate 1 och 2 är baserat på det populära fantasirollspelet Dungeons & Dragons⁵⁵ (D&D).

Vi finner att Baldurs Gate 2 passar bra in på vår definition av datorbaserade rollspel. I spelet tar du som spelare rollen av en karaktär som i sin tur har attribut som både påverkar spelarens agerande mot spelvärlden och mot andra karaktärer. Världen i vilket spelet utspelar sig i är stor och det finns mycket för spelaren att utforska. Till detta har spelet en genomgående historia som starkt involverar spelaren.

REFLEKTIONER ÖVER SPELET

⁵¹ <http://www.interplay.com/bgate2>

⁵² <http://www.blackisle.com>

⁵³ <http://www.bioware.com>

⁵⁴ <http://www.interplay.com>

⁵⁵ Spelvärden, Forgotten Realms, i vilken Baldurs Gate 1 och 2 utspelar sig i är den mest populära spelvärden inom Dungeons & Dragons, världens populäraste rollspel. Det finns därmed uppsjö av material att läsa för den inbitna, så som beskrivningar av världen, äventyr, romaner etc.

Det vi sett i Baldurs Gate 2 är att spelaren har en mängd handlingsmöjligheter med vilka han/hon kan interagera med spelvärlden. Handlingsmöjligheterna är uppbyggda kring att utforska världen, samtala med personer och använda saker. Även om många handlingsmöjligheter finns, är de ofta begränsade till specifika saker eller områden samt hur pass stor utsträckning man kan använda handlingen.

Dialoger i spelet, mellan spelarens karaktär och övriga invånare i världen, har en stor roll i spelet. Många av karaktärens beslut och val sköts via samtal. Även spelarens uppfattning och förståelse av spelvärlden är till stor del baserad på den information dialogerna resulterar i. Samtalen har således en viktig roll för att föra spelets färdiga berättelse framåt och förståelsen av spelets handling. Dialogerna är dock begränsade till ett fåtal definierade alternativ med, i många fall i förväg, tydliga resultat. Troligtvis för att dialogerna är det redskap spelaren gör mestadels av sina handlingar och val genom.

Att slåss är en handlingsmöjlighet som återkommer frekvent i spelet och även detta är ett sätt för spelaren att interagera med spelvärlden. För att ta sig framåt i spelets handling krävs att man är skicklig på att slåss, då den färdiga berättelsen ofta förs vidare efter en större strid.

Baldurs Gate 2 har en stark huvudberättelse, som cirkulerar runt spelaren och dennes vänner. Därför står spelaren i centrum för mycket som händer i spelet. För att huvudberättelsen skall föras vidare, krävs interaktion från spelarens sida. Interaktionen består till stor del av att spelaren löser problem via bland annat strid, dialoger, navigation i spelvärlden, uppsökande och användning av föremål.

Spelet är också uppbyggt av en stor mängd, mindre berättelser eller sidouppdrag, som inte behöver ha en avgörande koppling till den större historien. Dock har vi sett svårigheter med att ”klara spelet” eller ta sig till slutet av den färdiga berättelsen, om man som spelare endast följer spelets huvudberättelse. För att huvudhistorien skall gå framåt krävs interaktion av spelaren, vilket i sin tur kräver att spelaren är bra eller erfaren på den handlingsmöjlighet han/hon vill använda, vilket han/hon i sin tur blir/får genom att interagera med spelvärlden.

En viktig artefakt för berättelsen och spelet är dagboken som förs automatiskt under spelet gång. Den är skriven utifrån spelarens karaktärs synvinkel och utgör av summeringar av ens färd, tankeställare och känslomässiga tankar. Förutom detta pekar boken också klart och tydligt på vilka uppdrag spelarens karaktär tagit på sig, om uppdraget är slutfört eller ej, vad dess mål är och vad som troligtvis behövs göras.

FALLOUT 2

Liksom Baldurs Gate-serien så är Fallout-serien ett framgångsrikt rollspelsfranchis som är publicerat av Black Isle och Interplay. Till skillnad från Baldurs Gate så är dock inte BioWare inblandade i produktionen av

Fallout 2⁵⁶. Det som skiljer Fallout 2 från de flesta andra datorbaserade rollspel är att det inte utspelar sig i en fantasy-miljö. Spelet utspelar sig istället i USA efter ett kärnvapenkrig som utplånat civilisationen som vi känner den.

Även Fallout 2 stämmer bra in på vår definition av datorbaserade rollspel. Fallout använder sig även av ett intressant regelsystem för dess karaktärer, vilket till viss del är färdighetsbaserat⁵⁷.

REFLEKTIONER ÖVER SPELET

Fallout 2 utger sig för att vara ett fritt spel. Huvudberättelsen är mycket fri vilket innebär att spelaren kan ges ett ganska löst koppel utan någon större risk för att bryta mot den fasta berättelsen. Spelaren vandrar runt i spelvärlden, först på jakt efter handelsmannen Vic och sedan med nya mål i sikte. Detta ger en känsla av frihet, dock ledde det ibland till att vi som spelare inte kände någon röd tråd, djupt in i en sidohandling var det ibland svårt att känna vad den hade med uppdraget, att hitta G.E.C.K:en⁵⁸, att göra.

Färdighetssystemet var mycket intressant, särskilt eftersom det med hjälp av det även går utveckla en karaktär som inte är en "stridsmaskin". Tyvärr upplevde vi att relevansen av de mer "fredliga" färdigheterna inte var så stor i spelet. Vi upplevde det ändå som om en karaktär med höga värden i stridsfärdigheterna gjorde spelet mycket enklare att klara. Påpekas bör dock att valmöjligheterna, rörande att klara spelet genom en fredlig taktik, var långt större än i de flesta andra datorbaserade rollspel vi stött på. Men genom att använda sig av ett färdighetssystem gav spelet dock intryck av att stödja detta mer än vad det verkligen gjorde.

Vi nämnde tidigare att dialoger är viktiga i spelet för att samla information som kan vara till hjälp i det vidare sökandet. Dialogerna lider lite av samma problem som Baldurs Gate 2. Även om de känns lite mer dynamiska och till viss mån ger spelaren svarsalternativ anpassade efter dennes färdigheter och rykte så känns de även i Fallout 2 ganska begränsade vad det gäller möjliga utgångar. Det enda vi egentligen märkt som konkret resultat är att en person med högt värde i grundegenskapen "Charisma" och i färdigheten "Speech" oftare kan få upp svarsalternativ som gör det möjligt att undvika en strid.

⁵⁶ <http://www.interplay.com/fallout2/index.html>

⁵⁷ Hur bra spelarens karaktär är på olika saker bestäms av dennes kunskaper i en färdighet. Exempel på färdigheter är första hjälpen, skjuta med gevär och reparera tekniska saker. En färdighet symboliseras alltså i spelet av ett värde som säger hur bra personen är i färdigheten.

⁵⁸ En av legender omnämnd artefakt som sägas kunna rädda spelarens karaktärs hemby från undergång.

SWORD OF ARAGON

Sword of Aragon⁵⁹ är ett lite äldre spel som släpptes av Strategic Simulations Inc⁶⁰ (SSI) 1989. Det innehåller dock en mycket intressant och fängslande kombination av spel och färdig berättelse. Spelet marknadsfördes som ett strategispel, men det innehåller en rad rollspelselement och det passerar nästan vår definition av datorbaserat rollspel. Skulle vi kategorisera spelet skulle vi kalla det ett turbaserat⁶¹ strategi/rollspel.

I spelet tar du på dig rollen av en ung kung som ärvt kronan efter sin nyligen avlidna fader. Det första som händer i spelet är att du ges en chans att hämnas din fars död då Orch-stammen⁶² som dödat honom anfaller din hemstad. Tillskillnad från de flesta spel som marknadsförs som strategispel är du inte ett ande/gudliknande väsen utan representation i spelvärlden, utan du finns representerad. Så under det första slaget mot dina arvsfiender, Orchernerna, finns din karaktär med på slagfältet och kan därmed bli dödad.

REFLEKTIONER ÖVER SPELET

I Sword of Aragon drivs spelet framåt av en färdig berättelse. Frågan är vad som hänt om den färdiga berättelsen hade utelämnats? Istället för den målände berättelsen som finns nu skulle spelet inledas med texten ”du måste erövra alla städer i världen” och efter det skulle inget mer sägas. Själva spelet skulle inte förändras, spelaren tordes fortfarande styra resurser och kommendera arméer, men skulle spelet vara lika underhållande? Under spelet så var en drivande faktor att utforska spelvärlden och få reda på mer av den färdiga berättelsen. Själva resurshanteringen och armékommenderingen kunde till och med vara jobbigt emellanåt, när någon stad blir anfallen för femtioelfte gången av en fiendearmé eller när spelaren erövrar ännu en stad där jordbruk och infrastruktur måste byggas upp.

Den största bristen spelet har, ur en rollspelssynpunkt, är att det inte går kommunicera med datorkontrollerade karaktärer (t.ex. andra kungar och speciella varelser) i någon vidare omfattning. Grundnivån är att det går välja att anfälla eller att avstå ett anfall. I vissa fall utökas valet när spelaren stöter på en datorkaraktär som presenterar en berättande text och sedan ställer en fråga som skall besvaras med ett ja eller ett nej. Ett exempel är när spelaren kommer till en stad där det är inbördeskrig, då presenteras en text som beskriver hur en av parterna i kriget kontaktar spelaren och vill forma en allians. Spelaren ställs sedan inför valet att antingen gå med i alliansen eller att avstå.

⁵⁹ <http://soa.virtualave.net/empire.html>

⁶⁰ <http://www.ssionline.com/>

⁶¹ Det vill säga spelarna turas om att göra sina handlingar precis som i schack. I Sword of Aragon finns det många spelare som kontrolleras av datorn.

⁶² Orch är en mytologisk varelse som finns representerad i de flesta fantasy-rollspel. I detta sammanhang har de sitt ursprung från J.R.R Tolkiens Midgård och Sagan om Ringen trilogin som utspelar sig i denna värld. Orchernerna är ondskefulla varelser som lever i stammar och livnär sig på att röva och plundra.

INTERVJU AV SPELDESIGNERS

Yrket speldesigner kretsar, precis som alla designyrken, runt att finna och utveckla realisationsbara idéer som människor kommer att uppskatta. Att komma på vilda spel och spelmoment är inte det svåra, utan problematikens kärna finns i själva skapandet av ett roligt spel. De idéer som från början kan tyckas roliga kan senare tvingas sällas bort i designprocessen. Christofer Sundberg, producent på Paradox Entertainment⁶³, beskriver yrket kort och koncist.

Speldesign = Kompromiss.⁶⁴

Med detta menar Sundberg att speldesignern måste göra kompromisser i sin design för att utvecklingen av spelet skall gå att genomföra. Designern har kanske hundratals saker han/hon vill ha med i spelet, men verkligheten för en speldesigner är sådan att det finns tidsramar och en viss nivå av resurser tillhands. Därför måste kompromisser göras så att spelet blir så bra som resurserna tillåter, ett felaktigt beslut leder till att resurser slösas bort.

Utöver kompromiss så kan speldesigneryrket även sammanfattas med ordet balans, eller som Joakim Bergqwist, speldesigner på Paradox Entertainment, säger.

Mitt jobb går ut på att hitta balans.⁶⁵

Balans är viktig för designen av ett spel på många nivåer, allt från variablerna som styr en enda karaktär till stora globala strategiska variabler. Allt måste vara balanserat för att spelet skall bli en trevlig upplevelse för spelaren.

Kombinationen av att välja rätt saker att ta med i sin kompromiss och att balansera dessa saker mot varandra är en grundpelare för speldesigneryrket.

Detta är den verklighet speldesignern lever i när han/hon skapar spel. Finns det några genvägar för att skapa ett underhållande spel? Vad ser speldesignern som viktiga komponenter för en färdig berättelse i datorbaserade rollspel?

BERÄTTELSEN I DATORBASERADE ROLLSPEL

Låt oss börja med att titta på vad de speldesigners vi varit i kontakt med har att säga, rent allmänt, om berättande i datorspel. Vad är deras åsikter om huruvida det går blanda spel och berättande? Patrik Hansson, VD på Disciples of the Machine D.O.M AB och projektledare på KY-utbildning för speldesign, uttalar sig positivt till tanken.

⁶³ <http://www.paradoxplaza.com>

⁶⁴ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁶⁵ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

Vi ser inga problem alls med att blanda interaktivitet och berättande, ifall man plockar bort teknikerna ifrån speldesignen och sätter utbildat folk på dessa positioner istället (författare och designers).⁶⁶

Hansson påpekar att även om det går att förena berättande och datorspel så är detta en svår process som kräver en specifik yrkeskunskap. Sundberg å andra sidan tycks se en konflikt.

Jo det finns ett motsatsförhållande mellan story och spel. I rollspel har man relationer till alla i spelet, handlingar triggar händelser. I ett äventyrsspel fokuserar man på att berätta en fast story.⁶⁷

Sundberg tar upp två motpoler, rollspel som han menar ligger mer mot hållet frihet och äventyrsspel som koncentrerar sig på att berätta en historia. Tom Olsson, VD på Korkeken Interactive Studio, säger något som kan ses som en utveckling av detta.

Det finns en motsägelse mellan färdig berättelse och spelar frihet, det går inte få båda. Det gäller istället att få en bra mix, spelaren skall inte känna sig styrd.⁶⁸

Sundberg och Olsson verkar vara av en annan åsikt än Hansson. Hansson ger dock en ledtråd om varför det kan vara så.

På Pc-sidan så SKALL alla spel vara så ”öppna” (non-linear) som möjligt för att få bra kritik i de flesta tidningar. Ett rollspel som har för många valmöjligheter blir ett kaos och berättandet tappas bort. Det är alltså helt olika synvinklar på detta beroende på vilken plattform man jämför med då t.ex. Playstation spel går åt andra hållet (speciellt den Japanska marknaden) där en linjär handling som är mycket djupare uppskattas i spel.⁶⁹

Sundberg och Olsson är båda aktörer på PC-spelmarknaden. Kan det finnas kulturella skillnader mellan konsolvärlden och PC-världen som skapar denna åsiktsskillnad? Är det en åsiktsskillnad överhuvudtaget, eller säger de bara olika saker fast de menar samma sak? Att titta på de kulturella skillnaderna mellan konsolspelsutvecklare och PC-spelsutvecklare hade varit mycket intressant men är något som ej kommer ges utrymme i detta arbete. Vårt fokus har även haft sin tyngdpunkt på PC-spel, vilket kan tyckas vara lite olyckligt.

Olsson pratade om att få en bra mix mellan berättande och spel. Bergqwist tar upp ett relaterat ämne, nämligen problematiken med att öppna upp en färdig berättelse så att spelaren kan påverka den.

Man kan öppna upp storyn så spelaren har flera val. Men det gäller att man skissar ordentligt på storyn så att det hänger ihop hela vägen. Det gäller att inte tappa den röda tråden för då är man ute och cyklar.⁷⁰

Det svåra med att skapa en påverkbar färdig berättelse är alltså att få den att hänga ihop hela vägen och att den inte förstörs av ett val som spelaren gör.

⁶⁶ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples of the Machine, 2001-03-21.

⁶⁷ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁶⁸ Olsson i transkription av samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

⁶⁹ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples of the Machine, 2001-03-21.

⁷⁰ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

Hansson hävdar att spelarens frihetsgrad måste utgå från berättelsen och vad den tillåter.

Spelaren bör få så mycket frihet som storyn tillåter (viktigt med duktiga författare) och inte tvärt om.⁷¹

Det känns som att de båda är ute efter samma sak, att man måste utgå från berättelsen när graden av frihet definieras. Vad tillåter den färdiga berättelsen att jag ger spelaren för friheter? Olsson ger en annan syn på det hela.

När spelaren utforskar världen skapas en story.⁷²

Här läggs alltså själva skapandet av berättelsen på spelaren, nu menar dock inte Olsson att det inte skall finnas någon färdig berättelse överhuvudtaget. Utan som tillskott till den färdiga berättelsen skapar även spelarens interaktion med spelvärlden en slags berättelse. Sundberg tar dock steget fullt ut.

Historien skall skapas av spelarna.⁷³

Detta säger han rörande ett kommande spel från Paradox Entertainment, viktigt att notera är dock att detta rör ett Internetbaserat flerspelarspel. Spelet kommer endast att ha en bakgrundshistoria att utgå från som sedan byggs ut efter hur spelet utvecklar sig. Värt att påpeka är dock att en majoritet av alla datorbaserade rollspel faktiskt har en färdig berättelse som allt kretsar kring. Hansson ger oss sin syn på vad den fyller för funktion i spelet.

Det viktigaste med storyn i CRPG-spel är att få spelaren att ta på sig karaktärens roller. De skall uppleva och känna det som karaktären upplever. Storyn är till för att spelaren skall alltid vilja ”kika runt nästa vägg” innan han slutar spela. Lika bindande som en bra bok.⁷⁴

Enligt honom är alltså den färdiga berättelsen den drivande faktorn som får spelaren att vilja fortsätta spelet, det är den som skall få honom/henne tänka ”bara lite till”.

Utöver en övergripande berättelse brukar datorbaserade rollspel innehålla mindre bihandlingar. Olsson talar om deras roll i spelet.

Små-quests, ger mindre former av drama. Vissa sidouppdrag är knutna till storyn.⁷⁵

Användningsområdet av dessa ”små-quests” är att förlänga spelet, att göra det intressantare. Det skulle nämligen vara väldigt svårt att skapa en huvudhistoria som var intressant under många, många timmar i sträck. De

⁷¹ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples of the Machine, 2001-03-21.

⁷² Olsson i transkription av samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

⁷³ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁷⁴ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples of the Machine, 2001-03-21.

⁷⁵ Olsson i transkription samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

ger alltså mindre former av drama som ökar underhållningsvärdet i spelet. Som Bergqwist påpekar rör det sig om en balansgång även här.

Man måste redan från början bestämma vad som är huvudstoryn och sidospår får inte ta överhand. Även om man försvinner iväg på ett sidospår så ska man komma tillbaka till huvud grejen fast kanske ur en annan synvinkel, som en bok där man skiftar mellan olika karaktärer.⁷⁶

Det är alltså av yttersta vikt att spelaren känner vad som är sidouppdrag och vad som tillhör huvudberättelsen. Sidouppdragens funktion är till stor del endast att förlänga spelvärdet för spelet och göra världen mer levande.

Andra medel för att uppnå en mer levande värld och ett större spelvärde är att arbeta med spelets grafik och ljud. En, som vi upplevt det, vanligt förekommande uppfattning bland datorspelare är att grafik och ljud är ett självändamål för speldesigners. Sundberg uttalar sig dock i motsatt riktning.

Grafik och ljud finns bara för att krydda storyn. Med ny teknik kan man förstärka storyn med ljussättning, vädereffekter, dynamisk musik som anpassar sig till handlingen och sånt.⁷⁷

Finns det då något mer samband mellan grafik/ljud och berättelsen än att de förstnämnda gör berättelsen mer levande? Olsson menar att det finns en stark koppling mellan berättelsen och grafiken.

Storyn och grafiken är i hopflätad. I och med att det är en vikingamiljö måste spelet också kretsa runt detta. Storyn går dock att ändra om man håller sig inom samma miljö.⁷⁸

Att se det logiska i Olssons argument är inte särskilt svårt. Försök tänka dig att skapa en vikingaberättelse med hjälp av postapokalyptisk inspirerad grafik. Olsson hävdar vidare att den miljö man väljer påverkar mer än bara vilket utseende det måste vara på grafiken.

Genom att använda sig av en färdig miljö kan man bygga på folks uppfattningar av vikingatiden och man kan använda sig av färdiga element så som gudar etc.⁷⁹

Det går enligt Olsson även att spela på den allmänna stereotyp uppfattning som finns om en speciell miljö, som tillexempel vikingatiden.

Påverkas designerns arbete på något sätt av att arbeta med en miljö som sätter begränsningar genom allmänhetens stereotypbild eller genom att det är en färdig berättelse från ett annat medium (t.ex. bok eller film)?

Det är lite jobbigt ibland att göra spel till en färdig story eftersom man inte kan göra riktigt som man vill. Det är samtidigt en slags frihet dock.⁸⁰

⁷⁶ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁷⁷ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁷⁸ Olsson i transkription av samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

⁷⁹ Olsson i transkription av samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

⁸⁰ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

Sundberg ställer sig tudelad till dilemmat, samtidigt som hans påverkan av berättelsen begränsas ges en viss form av frihet. Bergqwist berättar vad denna frihet innebär för hans arbete som designer.

En färdig story påverkar min design mycket. Det blir lättare på ett sätt, begränsande men samtidigt mycket enklare. Ju fylligare storylinen är desto lättare blir mitt jobb, för annars är jag tvungen att själv sätta ner tegelstenarna. Om det är sagt att det finns väldigt lite luftfarkoster i den här tiden, bra då vet jag det och slipper lägga ner en massa tid på att skapa regler för strider i luften, mot luften och från luften.⁸¹

DIALOGER I SPELET

När vi pratade med användare av datorbaserade rollspel var deras kritik av dialoger i spelen ganska hård. Det är ett intressant och centralt område för datorbaserade rollspel som vi även tagit upp med de speldesigners vi varit i kontakt med.

Om det centrala kring dialoger, när vi pratade med användare, var hur de upplevs i spelet så låg tyngdpunkten under samtalen med designers på hur de bör utformas och vad de skall fylla för funktion i spelet. Hansson ger följande användningsområde.

Då rollspel är lika äventyr, men inte helt, så är det inte själva problemet som är det viktigaste och man skall alltså inte behöva klura i flera månader på lösningen utan hjälp, utan dialogerna skall föra personen sakta men säkert framåt i lösning och handling.⁸²

Med hjälp av dialogerna skall spelaren kunna ta sig framåt i spelet. Utöver detta anser Hansson att de även skall användas för att göra världen mer levande.

De skall inte bara leda storyn vidare och skapa djup hos karaktärerna, utan bygga upp en bild om liv och rörelse i bakgrunden, istället för att bara koncentrera sig på hur en specifik sak skall lösas för tillfället.⁸³

Han vill alltså se en användning av dialoger som sträcker sig vidare än till att enbart föra spelet framåt. Som kontrast till detta kan Olsson ställas.

Man ska inte behöva läsa dialoger, det får heller inte var för mycket text att läsa. Det ska gå att klara spelet ändå, till exempel genom leveledesignen kan man styra spelaren rätt ändå.⁸⁴

⁸¹ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06.

⁸² Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

⁸³ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

⁸⁴ Orch är en mytologisk varelse som finns representerad i de flesta fantasy-rollspel. I detta sammanhang har de sitt ursprung från J.R.R Tolkiens Midgård och Sagan om

Ur Olssons ord går det utläsa att han anser att dialoger inte skall spela allt för stor roll i spelet. Bergqwist påtrycker att det måste finnas någon mening med dialogerna, att de i sig inte är särskilt underhållande.

Det finns ju inget som är tråkigare än när man bara ska gå runt och prata med olika folk som bara säger en sak, gå vidare till den där killen som sen i sin tur skickar vidare en.⁸⁵

Även Hansson är inne på samma spår.

Personer skall inte bara upprepa en massa onödig information, i så fall är det lika bra att ersätta karaktären med kreatur (Baldurs Gate t.ex.) och inte heller gå direkt på att förklara hur man klarar problemet.⁸⁶

Det tycks finnas en gemensam åsikt om att dialoger måste fylla en funktion i spelet. Olsson trycker på vikten med att en dialog verkligen måste leda till något.

Det är viktigare med olika utgångar än med en myriad med alternativ som ändå inte leder någonstans.⁸⁷

Det kan utläsas en viss nyansskillnad mellan Olssons och Hanssons syn på dialoger i datorbaserade rollspel. Där Ohlsson åt ena sidan verkar vara ganska nyttoinriktad och vill att dialoger skall ge ett konkret resultat. Hansson åt andra sidan verkar se en bredare nytta av dialoger. För att återknyta till Ohlssons ord om att utgång är viktigare än antalet alternativ så tar Sundberg upp ett konkret exempel från ett kommande spel.

Det finns tre val i dialogerna. Vi har gjort så att det alltid inte är bra att vara snäll, ibland måste man snäsa ifrån lite. /../ Ofta är det lätt att se vad som är rätt svar, vi har försökt komma ifrån detta.⁸⁸

De har alltså i det spelet valt att hålla ner dialogvalen till tre stycken och även försökt jobba med att göra valen mindre uppenbara. Ett sätt, som Hansson ser, för att göra dialogerna mer levande är att ge de karaktärer man talar med en personlighet

Genom att addera personlighet till NPC (Non Player Character) så kan man få dialoger där man måste prata till sig den information man letar efter och inte bara får den serverad rakt av (t.ex. att man även tar hänsyn till tidigare handlingar och rykte).⁸⁹

Ringens trilogin som utspelar sig i denna värld. Orchererna är ondskefulla varelser som lever i stammar och livnär sig på att röva och plundra.

⁸⁵ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁸⁶ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

⁸⁷ Olsson i transkription av intervju med Korkeken Interactive Studio 2001-03-06

⁸⁸ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁸⁹ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

Åt detta hållet har Paradox jobbat en del i ett kommande spel, vilket Sundberg redogör för.

Man kan prata med alla och de ger olika svar vid olika tillfällen i spelet. Vi försöker komma bort från det klassiska ”I don't have time for you right now.”.⁹⁰

Även om det inte riktigt framgår av citatet att de har jobbat med olika personligheter så fick vi intrycket av att det var så under vårt samtal med dem.

Det i dag vanligast förekommande, för inte säga totalt dominerande, sättet att genomföra dialoger på i ett datorbaserat rollspel är genom flervalsalternativ. Hansson ger oss en förklaring på varför det är så.

Ifall man ger användaren möjlighet att själv skriva in text som han vill fråga ställer det oftast till med stora problem (tolken måste förstå det mesta) och att istället använda flervalsdialoger är oftast bättre.⁹¹

ATT SÄTTA GRÄNSER OCH SKAPA MÖJLIGHETER

Hur gör man då när man designar ett datorspel med en färdig berättelse? Givetvis finns det ingen färdig mall att följa utan varje spel är unikt och det finns skillnader spelföretag emellan. Vi har dock kunnat utskilja vissa likheter. Vi skrev tidigare att en speldesigners arbete till stor del går ut på att kompromissa och att hitta en bra balans i spelet. Detta ballansförhållande är en central punkt när det gäller interaktionen och den färdiga berättelsen i ett spel.

Hanssons beskrivning får bli början på vår illustration av hur en speldesign kan se ut.

Ge spelaren klara uppgifter och placera ut det han behöver, så kan han själv välja hur och i vilken ordning han vill lösa uppgiften på. Ett linjärt tankesätt men med en illusion av icke linjärt.⁹²

Hansson talar om ett linjärt tankesätt, vilket pekar på en färdig berättelsegång, designern har från början en färdig vision av huvudberättelsen. För att spelet ej skall bli en transportsträcka måste spelaren själv kunna styra sin väg genom spelet. Hansson menar att speldesignern ger spelaren givna saker som måste göras i spelet och designern ser även till att dessa saker är genomförbara, spelaren behöver

⁹⁰ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁹¹ Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

⁹² Hansson i transkription av mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

redskap för att ha möjlighet att ta sig an uppgifterna. Slutligen säger Hansson att även om det finns en färdig utformad huvudberättelse så skall spelet ge ifrån sig illusionen att den inte är det, att vägen ej är förutbestämd utan att spelaren själv kan välja vilken väg den vill ta.

Bergqwist berättar hur Paradox går tillväga när de är i designstadiet av ett spel.

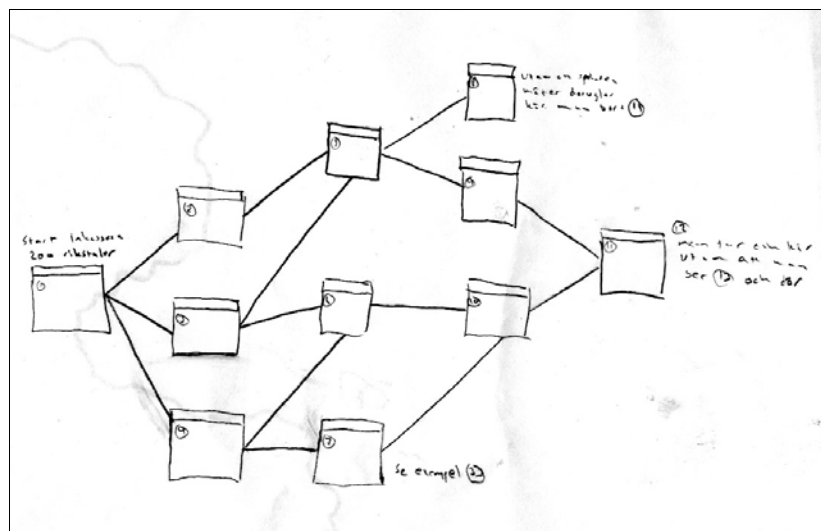
Tankemässigt utgår man från att världen är helt teministitiskt/statisk, sedan börjar man titta på var man kan öppna upp för spelaren i världen. Man skapar möjligheter för spelaren att handla.⁹³

Man kan se likheter mellan Hanssons ”linjära tankesätt” och Bergqwists ”teministitiskt/statisk”. Paradox utgår till en början, likt Hansson, ifrån en färdig berättelsegång, för att sedan öppna upp denna och gå mot en mer dynamisk spelvärld.

För att kunna få en överblick över alla de olika vägar spelet kan ta, beroende på spelarens val, har Paradox gjort ett designdokument som symboliserar detta.

Vi gör ett flödesschema över vad som görs i spelet som visar vad som händer när man gör olika saker.⁹⁴

Flödesschemat kan illustrera de olika val spelaren har möjlighet att göra. Beroende på vilket val spelaren gör ändras spelets flöde. Viktigt att påpeka är att dessa flöden inte exakt behöver peka ut hur spelaren färdas i spelet, i vilka rum/scener spelaren befinner sig i, utan mer utgör schemat över kritiska punkter i spelet där spelets kommande riktning bestäms.



Figur 2 Bilden visar ett exempel av ett flödesschema.

⁹³ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁹⁴ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

Som Hanson tidigare nämnde, att även om ett spel är linjärt i den bemärkelsen att det finns en överskådlig plan, så skall spelet ge en illusion av ickelinjärlitet. Bergqwist tar även han upp begreppet illusioner och sätter det i kontext med flödesschemaexemplet.

Ett annat knep är att skapa illusioner av valfrihet där alla vägar på lång sikt leder till samma sak. Även här gäller det att vara försiktig så man inte bara ger tre vägar som går ihop utan att det kanske finns fem vägar som inte går ihop förrän efter ett par uppdelningar till.⁹⁵

För att öka på illusionen av att spelaren har valfrihet säger Bergqwist att speldesignern bör tänka på att inte ge spelaren för få val i en situation, att ge fem vägar istället för tre gör att spelet verkar kunna utvecklas på flera sätt. Innehåller ett spel centrala punkter som spelaren skall uppleva oberoende av vilken väg spelaren väljer att ta, måste designern vara försiktig och inte knyta ihop de olika vägarna för tidigt, istället skall en känsla av att spelet ej nonchalerat spelarens val skapas. Binder man ihop vägarna för tidigt blir det tydligare att man följer en förutstakad gång.

Hansons betraktelse är liknande Bergqwists.

En bra författare skapar situationer som ej känns tvingade ../ Att spelaren känner att det finns några fler alternativ till att lösa en specifik uppgift gör att man inte känner sig tvungen, även ifall allt slutar på samma sätt.⁹⁶

Båda talar om att spelaren ej skall känna sig tvingad att handla på ett visst sätt för att ta sig framåt i spelet. Båda förespråkar fler alternativa lösningar till ett problem som en utväg.

Det handlar alltså mycket om att ge spelaren möjlighet att göra val som skall ge resultat i spelvärlden. Antalet val en spelare har i en specifik situation kan variera. Ju mer val en spelare skall ges möjlighet till desto mer flödesvägar kan spelet ta.

Ju mer man öppnar upp, desto mer arbete måste man lägga ner och det ökar brant.⁹⁷

Mer valmöjligheter för spelaren medför också mer jobb för speldesignern, hävdar Bergqwist, eftersom fler val bidrar till att nya situationer kan uppstå som i sin tur kan bidra till mer valmöjligheter osv.

Det är en balansgång. Man gör det enklare för sig om man låser spelaren väldigt mycket.⁹⁸

Bergqwist påpekar än en gång, att designa ett spel handlar mycket om balans och kompromiss. Ett spel som inte erbjuder spelaren några

⁹⁵ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁹⁶ Hansson i transkription mail kontakt med Disciples Of The Machine D.O.M AB, 2001-03-21

⁹⁷ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

⁹⁸ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

valmöjligheter grenar inte heller ut sig i ett vackert delta av möjliga vägar utan blir endast ett rakt sekventiellt flöde, vilket Bergqwist menar blir enklare att designa, men kanske inte lika kul att spela.

Att balansera så att spelaren inte får för mycket frihet är något som också bör tas med i beräkningarna, Bergqwist menar att detta kan leda till en förvirring och rådlöshet hos spelaren.

Risk för att man skapar kaos om man ger för mycket frihet. Spelaren vet inte vad han skall göra, vilket gör att han vandrar runt planlöst. Det kan bli överblickbart och spelaren kan ge upp. Det gäller att ta spelaren i kragen på ett pedagogiskt sätt och samtidigt ge den mycket frihet.⁹⁹

Hanson förespråkade tidigare att ”man bör ge spelaren klara uppgifter” samt att man måste ge spelaren de ”saker” han/hon behöver för att lösa en uppgift. Det Bergqwist säger är att spelaren inte vet vad den skall göra, vilket kan liknas vid att han/hon inte ser vilka uppgifter som kan ge resultat eller vad som krävs för att klara av en sådan uppgift.

Bergqwist fortsätter

Tror att det är viktigt att driva karaktären framåt i storyn, annars går det åt simulatorhållet.¹⁰⁰

Får inte spelaren klara uppgifter, kan en situation uppstå där denne mestadels går runt i spelvärlden och provar olika saker, vilket kan resultera i att inga större dramaturgiska moment uppstår.

ATT INTE FÖLJA BERÄTTELSEN

Vad händer då ifall spelaren gör något som gör att spelet, ur berättelsens synpunkt, inte skulle gå att genomföra? Sundberg tar ett exempel på hur de har löst en situation då man för att komma in i en stad behöver prata med stadsvakten. Handlingen anfalla finns med i spelarens repertoar av färdigheter, men om spelaren skulle ge sig på stadsvakten skulle han troligtvis själv stryka med.

På vissa ställen, om man väljer att attackera, så har vi skrivit här, så kommer karaktären vägra att anfälla vakterna. Spelet skulle ju vara kört då, och man skall ju inte behöva börja om från början.¹⁰¹

Bergqwist fortsätter att de skulle kunna löst problemet annorlunda.

Det finns en enklare lösning som man alltid kan använda. Om spelaren gör något som karaktären aldrig skulle göra, så får man börja om från början. Man får dock inte göra detta ofta för man bryter det logiska i storyn, den röda tråden fördäras. Det händer något som spelaren inte hade förväntat sig.¹⁰²

⁹⁹ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

¹⁰⁰ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

¹⁰¹ Sundberg i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

¹⁰² Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

Både Sundberg och Bergqwist skiljer här på vad karaktären skulle göra och vad spelaren gör. Karaktären har alltså även den en egen personlighet utöver den som spelaren tillger den. Det är också i vissa fall nödvändigt för den färdiga berättelsen att spelaren spelar karaktären ”rätt” enligt dennes personlighet.

Vad som också framhålls är att det finns en ”logik i storyn” och en röd tråd. Det ges också en antydning att spelaren, till viss del, är bekant med denna. Bergqwist säger också:

Det finns en storylogik. Det logiska i en story är själva essensen i ett spel.¹⁰³

Det logiska i en story, essensen i spelet som Bergqwist pekar på är den bild av sig själv spelet förmedlar för spelaren, vilken karaktär spelet har och delvis också dess mål. I ett spel som går ut på att man skall lösa mysteriet som kretsar kring ett gammalt spökslott, hade exempelvis valet att tillbringa en solsemester på Bahamas varit att bryta storyns logik istället för att bege sig in i spökslottet. Bergqwist menar att det är det är viktigt för ett spel att förmedla en så pass lockande känsla att inte spelaren vill bryta mot storyns logik.

Det är ganska viktigt att man lurar spelaren till att känna att ”jag vill gå in i det här huset” (göra det som storyn kräver). Det är det som är grejen här.¹⁰⁴

¹⁰³ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

¹⁰⁴ Bergqwist i transkription av samtal med Paradox Entertainment, 2001-03-06

INTERVJUER OCH STUDIER AV SPELARE

Nu har vi kommit till avsnittet där spelarnas röst skall göras hörd. Vi har tidigare redogjort för delar av forskarvärldens syn, vilken hävdar att det är mycket svårt för att inte säga omöjligt att förena spel och färdig berättelse, samt hur designerna ser på spel och färdig berättelse och dess design. Hur förhåller sig då de erfarna spelarna till de ovanstående? Och hur upplevde de mer oerfarna spelarna situationen?

BERÄTTELSEN I DATORBASERADE ROLLSPEL

Jerker Lindekrans, datorspelare sedan många år, rollspelare likaså och arrangör av levande rollspel, gör en jämförelse mellan vikten av berättelse i fantasirollspel och i datorbaserade rollspel.

Storyn är mycket viktigare i datorrollspel. I ett vanligt rollspel kan man ha en dålig story men det brukar bli bra ändå. I datorrollspel måste det finnas den röda tråden genom hela spelet. ../ Storyn är viktig, det måste finnas en anledning till att lösa problemen.¹⁰⁵

Av detta kan man utläsa att berättelsen har en ganska central roll i ett datorbaserat rollspel. Tommie Andersén, rollspelare sedan elva års ålder och flitig datorspelare, uttalar en liknande drivkraft.

Målet när jag spelade Baldurs Gate var att få reda på storyn. På grund av hårddiskkrasch fick jag börja om spelet. Det var inte alls lika roligt då eftersom jag redan visste vad som skulle hända. Jag spelade inte klart spelet på grund av det.¹⁰⁶

Andersén och Lindekrans framhäver båda vikten av den färdiga berättelsen och Andersén ger även en beskrivning av en nackdel med starka berättelser i datorspel. Men är alla spelare vi talat med av samma åsikt? Fredrik Kristiansson, datorspelare sedan lågstadiet (har även spelat lite rollspel), berättar vad det är som driver honom att spela datorbaserade rollspel.

Jag tycker det är skönt att sitta och pilla lite själv, flytta omkring lite pjäser, som i ett brädspel.. Mikromanagment, upptäcka saker, människans behov av att utforska världar, bygga upp, utforska, förstöra. Det är utforskandet som driver mig, ja, vad har dom tänkt, vad skall jag kunna åstadkomma?¹⁰⁷

Han ger uttryck för att utforskandet av spelvärlden och själva spelet är den drivande faktorn. Linda Andersson, rollspelare sedan sju år (mestadels som

¹⁰⁵ Lindekrans i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹⁰⁶ Andersén i transkription av intervju med Tommie Andersén, 2001-02-26.

¹⁰⁷ Kristiansson i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

spelledare) och flitig datorspelare, ger oss en variant på utforskandet som drivkraft när vi frågar varför hon spelar datorbaserade rollspel.

Vad jag fastnar för i datorspel, är att man bara får reda på ett litet fragment av storyn hela tiden. Ibland fattar man ingenting till en början, man spelar vidare mycket för att få reda på vad som skall hända.¹⁰⁸

Att utforska den färdiga berättelsen är alltså en huvudfaktor till att Linda spelar vidare i ett datorbaserat rollspel. Trots att både Linda Andersson och Fredrik Kristiansson talar om ett utforskande, så skiljer sig antagligen deras syn på ett bra datorbaserat rollspel en del. Det utforskande som Kristiansson beskriver kräver en stor frihet i spelvärlden för att vara intressant och det utforskande som Linda beskriver blir först roande när den färdiga berättelsen är bra. Ett intressant faktum är att Andersson spelar konsol-rollspel och Kristiansson spelar PC-rollspel. Detta då konsol-rollspelen brukar karakteriseras av en stark färdig berättelse medan PC-rollspel ofta strävar mot frihet i spelvärlden.

Det finns inte bara olika syner på hur ett datorbaserat rollspel skall vara, synen på vad spelföretagen ser som viktigast skiljer sig också. Elin Henrikssons, rollspelare sedan tre år och arrangör av levanderollspel sedan två år, och Daniel Byströms, rollspelare sedan tolv år, ord nedan får illustrera detta.

Tråkigt att man vill ha coola effekter istället för en story.¹⁰⁹

Det måste finnas en story för att det skall gå att sälja.¹¹⁰

Henriksson säger att det är synd att spelföretagen fokuserar på avancerade effekter¹¹¹ medan Byström hävdar att ett datorbaserat rollspel måste ha en färdig berättelse för att det ska gå att sälja.

Så här långt kan det som sagts på ett sätt sammanfattas i nedanstående citat av Tommie Anderssen.

Frågan är om man inte har två vägar att gå. Antingen gör man ett spel med en fast story eller gör man ett spel där spelaren är fri att interagera mer med spelvärlden.¹¹²

Vid en första anblick verkar även spelarna direkt eller indirekt mena att det inte går förena färdig berättelse och frihet. Är detta ett uttryck för deras verkliga åsikt? Skulle de säga samma saker om sitt drömspel?

¹⁰⁸ Andersson i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹⁰⁹ Henriksson i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹¹⁰ Byström i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

¹¹¹ Såsom avancerad grafik och ljud funktionalitet

¹¹² Anderssen i transkription av intervju med Tommie Anderssen, 2001-02-26.

DIALOGER I SPELET

Dialoger med spelvärldens karaktärer är ett viktigt verktyg för att förmedla den färdiga berättelsen till spelaren i ett datorbaserat rollspel. De är även viktiga för att spelvärlden och dess karaktärer skall kännas levande. Vi tog upp detta med spelarna för att få deras syn på det hela.

Något som alla spelarna var överens om är att valen i dialogerna oftast är mycket begränsade. Eller som Lindekrans säger.

I Baldurs Gate finns det oftast två möjliga svar, det finns kanske fem alternativ, men de mynnar ut i två händelser.¹¹³

Även om alternativen kan vara många så leder de i slutändan till samma sak, menar Lindekrans. Begränsningarna i dialogerna gör att det blir svårt att rollspela sin karaktär på det sätt som man tänkt sig. Kristiansson konstaterar att det ofta blir problematiskt om man försöker spela en elak karaktär.

Man kan prova att vara elak, men det kanske inte påverkar konversationen för att man skall säga något speciellt. Det går oftast bättre om man är snäll.¹¹⁴

Det framkom under våra intervjuer med spelarna att det fanns ett visst missnöje mot denna begränsning, men de uttryckte också att detta borde vara mycket svårt att göra bra utan mänskliga spelare bakom karaktärerna.

En karaktär i ett datorspel är så definierad, den måste följa ett speciellt mönster, väg och har ett mål. En karaktär i ett bordsrollspel kan jag ta vart jag vill. ../ Jag kan bestämma att idag vill jag spela elak. Det går inte i datorspel där finns ingen mänsklig styrning.¹¹⁵

När spelen väl ger valmöjlighet så är det oftast val mellan två punkter, ond eller god, hävdar Lennart Björkman, rollspelare sedan 10 år och arrangör av levanderollspel sedan fyra år.

Man går alltid åt något håll, ond eller god.¹¹⁶

Elin Henriksson tar inte upp begränsningen till de två motpolerna, utan påpekar istället att oavsett vilka val spelaren gör i dialogen så blir slutresultatet likartat.

Man borde dela upp mycket mer, man kunde hamna i helt andra situationer beroende på svar, men det gör man aldrig.¹¹⁷

Just det faktum att valen i dialogerna inte verkar spela någon större roll i spelet är något, som ni märker, spelarna tar upp gång på gång. Detta betyder att spelarna måste ha upptäckt att deras val i dialogerna inte spelar någon

¹¹³ Lindekrans i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹¹⁴ Kristiansson i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

¹¹⁵ Anderssén i transkription av intervju med Tommie Anderssén, 2001-02-26.

¹¹⁶ Björkman i transkription av med Pegas, 2001-03-04.

¹¹⁷ Henriksson i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

roll för spelets fortsättning. Vi tog därför upp frågan huruvida det går se, redan i en dialogs början, vilka val man bör göra för att dialogen skall utmynna i ett, för spelet, bra resultat? Det skulle även gå att formulera frågan enligt följande, går det se genvägar i dialogen? Går det se vad man ska svara för att dialogen skall ta slut så snabbt som möjligt? De spelare vi talat med var överens om att det är så och Anderssén formulerade det så här.

Är oftast väldigt klara val, hade varit mer intressant om valen inte hade varit så uppenbara.¹¹⁸

Vidare säger Anderssén.

Det blir intressantare om man upptäcker effekten av sina val i konversationen senare, annars blir det lätt att man laddar om spelet och tar det rätta valet, det orkar man inte om man tvingas spela om en massa.¹¹⁹

Att dialogerna i ett datorbaserat rollspel inte går styra i så värst många riktningar kan vi nog slå fast som ett faktum, då alla de spelare vi talat med klagat på just detta. Det går kanske att se det som att dialogerna, som är skapade av spelets designers, används för att styra den färdiga berättelsen i rätt riktning. Finns det andra tillfällen då spelarens val inte spelar så stor roll? Finns det fler tillfällen då spelaren blir bunden till speldesignerns beslut?

ATT VARA BUNDEN AV SPELDESIGNERNES BESLUT

Att det är svårt att föra samman handlingsfrihet och färdig berättelse i ett spel är något som många av spelarna känner när de spelar ett spel. Att spelet oftast för in dem på föredefinierade saker som de skall göra märks tydligt.

Det finns alltid ett visst antal uppgifter man skall göra, saker som man kan punkta av, som man skall göra. Olika sätt att ta sig från punkterna ../ Man är låst ../ Man har alltid ett par fasta punkter man måste passera.¹²⁰

Kristiansson beskriver det som han vid flera tillfällen kallar för ”checkpoints”, dvs. saker i spelet som spelaren är tvungen att göra för att komma vidare. Kristiansson är medveten om att dessa checkpoints för spelet vidare. De utlöser andra händelser i spelet såsom att ge spelaren passage till ej tidigare valbara alternativ.

Checkpoints märks mycket mer i datorrollspel. Det finns mer många små punkter som utlöser triggers, alla berör inte huvudhandlingen../ Tycker det är mycket tydligt ../ det finns ett antal punkter, man får ett uppdrag som man skall

¹¹⁸ Anderssén i transkription av intervju med Tommie Anderssén, 2001-02-26.

¹¹⁹ Anderssén i transkription av intervju med Tommie Anderssén, 2001-02-26.

¹²⁰ Kristiansson i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

följa och det är inte förrän man löser det som storyn går vidare och man kommer vidare.¹²¹

För att spelaren skall kunna föra spelet framåt måste han/hon alltså utföra fördefinierade handlingar. Kristiansson påpekar att dessa handlingar är mycket tydliga när det gäller datorbaserade rollspel. I samtal med Kristiansson använder han bl.a. frasen ”att hitta triggers” när han pratar om hur han spelar ett spel, vilket borde innebära att han också letar efter triggers.

Vidare uttrycker många av spelarna ett missnöje när det blir för tydligt vad det är tänkt de skall göra för att klara en viss situation i spelet. De uttrycker det som att de blir vägledda för mycket och inte har möjlighet att göra egna val.

De gånger jag verkligen gillat att spela har varit när det varit mycket fritt. Ogillar ”railroading”, blir tråkigt, precis som datorrollspel är.¹²²

Anderssén berättar att de mest lyckade fantasirollspelstillfällena han stött på har varit när spelledaren gett spelarna stor frihet att själv agera utefter deras eget tycke och fått ta konsekvenserna av sina handlingar. ”Railroading” som han uttrycker det är när spelledaren själv leder in spelet på de rätta vägarna utan att spelarna själv behöver agera. Anderssén liknar detta vid datorrollspelets sätt att styra spelaren på den rätta vägen. Avviket spelaren från den tänkta vägen blir den oftast tillrättavisad av spelet.

Jobbigt när det kommer ”hintar” när man inte följer huvudstoryn, typ, nu bör du nog göra detta annars blir det inte bra ././ Följer man inte den färdiga storyn får man pikar hela tiden, nu måste du göra detta.¹²³

Anderssén använder också ordet bestraffning som ett resultat av att man inte följer spelets ”rätta” väg.

Ett spel med en förutbestämd historia är till stor del beroende av att rätt saker händer i spelet. I många fall är historien hårt kopplad till spelarens person i spelet, vilket ofta leder till att spelaren inte ges några större möjligheter till att själv utforma sin karaktär.

En karaktär i ett datorspel är så definierad, den måste följa ett speciellt mönster, väg att gå, och ha ett mål.¹²⁴

I vissa fall är det stora beslut som fattas utan spelarens godtycke, detta för att vissa saker måste hända för att historien skall ta den form designern tänkt. Linda Andersson tar upp ett exempel från när hon spelade det datorbaserade rollspelet Final Fantasy 8.

¹²¹ Kristiansson i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

¹²² Anderssén i transkription av samtal med Tommie Anderssén, 2001-02-26.

¹²³ Anderssén i transkription av samtal med Tommie Anderssén, 2001-02-26.

¹²⁴ Anderssén i transkription av samtal med Tommie Anderssen, 2001-02-26.

Huvudpersonen skall bli kär i en brud, men jag tyckte hon var den värsta mesen i hela spelet, så jag försökte para ihop honom med en annan, men det gick inte, och då blev jag så arg. Man blir väldigt upprörd.¹²⁵

Frågan som kan ställas är vad som händer med spellusten när spelaren själv inte känner att han/hon har kontroll över den karaktär som är dennes representation i spelvärlden? Jerker Lindekrans säger dock följande:

Det bli inte lika roligt om man inte följer kampanjen.¹²⁶

Genom att följa kampanjen, dvs. den tänkta handlingen, får man uppleva spelet, så som det troligtvis blir mest dramaturgist spännande.

Sammanfattningsvis kan man säga att spelarna oftast är mycket väl medvetna om de restriktioner som en stark handling medför och att många känner sig styrda utav dessa. Samtidigt ser de också risken att inte få uppleva en spännande händelse som finns i den strikta handlingen.

Om spelledaren styr för mycket förlorar man lite av upptäckarkänslan, man vill testa gränser, vad jag kan göra och inte kan göra. Är spelledaren smart låter han spelaren få fria händer. Man kanske inte kommer förbi en massa checkpoints, man kommer inte vidare i storyn, men man gör en massa annat som är kul.¹²⁷

Hemligheten med en bra spelledare är att han kan styra en omgång utan att det märks.¹²⁸

NYBÖRJARE

Slutligen vill vi också sammanfatta de iakttagelser vi gjort då vi följt två personer som vid vår studie spelar datorrollspel för första gången. Under studien spelade Johanna Yngvesson och Josefin Iversen Baldurs Gate 1 under tre timmar. Båda två har god datorvana men inte haft någon större kontakt med datorspel. Anledningen till att vi valde Baldurs Gate 1 istället för Baldurs Gate 2 (som vi gjorde fallstudie på i föregående kapitel) är p.g.a. att den senare kräver att spelaren har kännedom om vad som utspelade sig i den första delen. Spelen i sig skiljer sig inte märkbart.

Spelsessionen började med en spelarens karaktärs bakgrund berättades av en berättarröst. Det som togs upp var att karaktären kände på sig att något är i görningen och Garion, dennes fosterfar, tryckte på att de båda var tvungna att ge sig av från staden, då de ej längre skulle vara säkra där. Båda våra två studieobjekt hade till en början mindre problem med att uppfatta

¹²⁵ Andersson i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹²⁶ Lindekrans i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

¹²⁷ Kristiansson i transkription av intervju med Daniel Byström och Fredrik Kristiansson, 2001-02-27.

¹²⁸ Lindekrans i transkription av intervju med Pegas, 2001-03-04.

alla gränssnittets funktioner. Det intressanta för oss var dock de svårigheter de båda hade med att uppfatta den tänkta generella handlingen.

I början av spelet är det tänkt att spelaren skall köpa utrustning till resan och sedan kontakta Garion. Detta förmedlas till spelaren med hjälp av en berättarröst som ackompanjeras med en rullandetext. Våra studieobjekt uppfattade inte detta ”första uppdrag” utan vi tvingades avbryta deras spelande och berätta vad det var tänkt att de skulle göra.

En intressant händelse som kom att påverka deras spelande en hel del utspelade sig första gången de hamnade i en dialog situation. De hade begett sig in i ett hus där en man kommer fram och inleder ett samtal. Av dialogen går det att utläsa att han är på jakt efter spelarens karaktär, detta uppfattade de som nybörjare dock inte och när han sedan anföll dem så blev situationen mycket förvirrande för dem. När de senare i spelet hamnade i dialoger med NPC:er utstrålade de en osäkerhet huruvida den skulle anfalla dem eller inte och vid dialogtillfällena utbrast de saker som ”han kanske mördar oss!”, ”Det är skit svårt att veta vilka man kan lita på och vilka som vill mörda en.” och ”Vad gjorde vi för fel?”.

Ett annat intressant tillfälle som kom att ha stor påverkan på deras spelande var när de gick runt i Candelkeeps (staden som man börjar spelet i) värdshus. De upptäckte då att man kunde gå in i värdshusets sovrum och råna de boende där utan att de blev arga. I varje sovrum finns det en kista som den boende kan lägga sina värdeföremål i, denna är av förklarliga skäl låst. Vid ett tillfälle gick de in i ett rum där en NPC låg och sov och försökte öppna kistan. Då kistan visade sig vara låst använde de sitt svärd för att slå upp den, detta gjordes utan att mannen på sängen vaknade. Efter denna händelse kunde de inte se en kista utan att försöka öppna den och tömma den på sitt innerhåll.

Med de tre ovanstående exemplen har vi visat på tillfällena då våra studieobjekt på grund av sin novisställning inte uppfattat spelets budskap, samt två händelser där spelarna utifrån dessa skapade sig en bild av hur spelvärlden antagligen betar sig.

DEL 3 ANALYS

DESIGN AV BERÄTTANDE I DATORSPEL

Så här långt har vi visat en mängd perspektiv på berättande i datorbaserade rollspel. Olika röster har fått göra sig hörda i det empiriska material som vi samlat in under projektets gång. Finns det då något gemensamt som tar sig uttryck i denna massa, eller är det bara en kakofoni av åsikter?

I denna analysdel kommer vi att tränga djupare in i det material vår empiriska studie resulterat i. Vi kommer att plocka fram de, för oss, intressanta relationerna mellan de olika empiriska källorna. Målet med detta är att lyfta fram och visa på vad som är viktigt och/eller problematiskt vid designen av ett datorspel innehållande en färdig berättelse.

Inledningsvis vill vi börja med att peka på varför färdiga berättelser överhuvudtaget kopplas till spel, detta för att sedan gå över till det problematiska vid skapandet av denna koppling.

VARFÖR BERÄTTELSE?

Vill datorspelare ha färdiga berättelser i spelen de spelar och varför kopplar tillverkarna av datorspel färdiga berättelser till sina spel? Vi kan inte ge ett universellt svar på denna fråga, dock kan vi redogöra för vad vi tror oss ha sett i vårt arbete.

Spelarna var så gott som entydigt överens om att en färdig berättelse i datorbaserade rollspel gjorde spelet intressantare. De nämner saker som att det måste finnas en anledning till att lösa problemen och att de spelar vidare för att få reda på vad som skall hända.

En annan ståndpunkt förs fram av forskaren Jesper Juul i arbetet *A Clash Between Game and Narrative*, där han hävdar att en färdig berättelse förkortar livslängden på ett spel då nöjet med att spela spelet försvinner när spelaren upplevt berättelsen¹²⁹. När spelaren Tommie Andersén berättar om gången då hans hårddisk kraschade framkommer det att det inte var roligt att börja om spelet Baldurs Gate från början, eftersom han redan visste vad som skulle hända¹³⁰. Anderséns uttalande ger ett visst stöd till Juuls argumentation. Bör då inte datorspel innehålla färdiga berättelser eftersom de upphör att vara roliga när spelaren upplevt berättelsen? Som ni förstår av vårt fokus på projektet så är vi inte av den åsikten, och med spelarnas och speldesignernas röster i bakhuvudet anser vi att vårt fokus har relevans.

Spelarna vi talat med tyckte att den färdiga berättelsen var bra för den gjorde spelet intressantare¹³¹ och ett liknande argument lades fram av de speldesigners vi varit i kontakt med¹³². Delar av denna diskussion bland speldesignerna skulle till och med kunna sättas i ett motsatsförhållande till Juuls argumentation då vissa av dem hävdar att berättelsens funktion är att förlänga spelvärdet och driva spelaren framåt¹³³. Nu är dock inte vårt mål,

¹²⁹ Juul, *A Clash Between Game and Narrative*

¹³⁰ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/berättelsen i datorbaserade rollspel, sid 40

¹³¹ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/berättelsen i datorbaserade rollspel

¹³² Intervju med speldesigners/ berättelsen i datorbaserade rollspel

¹³³ Intervju med speldesigners/ berättelsen i datorbaserade rollspel

som vi redan i inledningen skriver, att debattera huruvida datorspel bör ha färdiga berättelser i sig. Vi nöjer oss därför med att här peka på att datorbaserade rollspel innehåller färdiga berättelser och att spelarna uppskattar dessa. Även om det finns en teoretisk problematik så bryter praktiken i vissa avseenden mot teorin. Dock kan vi se att en medvetenhet om de teoretiska problemen kan vara till hjälp vid designen av ett datorbaserat rollspel som är tänkt att förmedla en färdig berättelse.

VAD ÄR PROBLEMATISKT?

Konflikter kan uppstå när spel innehåller en färdig berättelse¹³⁴. Spelarna tog upp att det finns många situationer då de känner sig styrda av spelet och att de inte kan påverka dess riktning i någon större omfattning. Intressant är när spelaren Fredrik Kristianssons tar upp konceptet ”checkpoints”¹³⁵. Dessa menar han är punkter i spelet man måste ta sig till för att komma vidare. Hans uttalande blir extra intressant om man sätter det i kontext till vad de speldesigners vi talat med tagit upp under våra samtal.

Av datorspelsproducenten Christofer Sundberg får vi höra att de på Paradox Entertainment använder sig av ett flödesschema¹³⁶ för att få en översiktsbild av spelarens tänkta gång genom spelet¹³⁷. Flödesschemat, som i princip är uppbyggt av en samling noder med kopplingar mellan varandra, är i stora drag den enda fysiska artefakt som stödjer designern i arbetet med att skapa spelarens tänkta gång genom spelet. Det som Kristiansson kallar ”checkpoints” är i realiteten noderna i flödesschemat. Det skulle med andra ord gå att säga att Kristiansson ser igenom spelets ytliga representation, att han ser flödesschemats struktur och den bakomliggande designen. I kapitlet *Intervjuer och Studier av Spelare* har vi lyft fram fler exempel på när spelarna har genomskådat spelets design. Spelarna använder uttryck som ”följa mönster”, ”hitta checkpoints”, ”bestraffningar” och ”rail roading”.

Speldesignerna tar upp vikten av att ge illusionen av storhet, att spelvärlden och spelets färdiga berättelse är långt mer komplicerade och interaktiva än vad de i verkligheten är. Att döma av spelarnas uttalanden är det dock inte alltid detta lyckas.

Hur det kommer sig att den illusion speldesignerna vill uppnå stundtals ger vika, varför spelarna känner sig styrda i spelet och vad som kan göras åt detta är frågor vi kommer att analysera i de kommande sidorna. För att kunna göra detta har vi valt att definiera tre, som vi anser, centrala begrepp som utgångspunkt för analysen. Dessa tre är narrativ logik, designerns röst och spelarens roll. Vi kommer nu att gå igenom dessa tre begrepp, ett i taget, för att sedan knyta ihop dem. Detta för att visa hur de påverkar varandra i designen och därigenom även den bild spelaren får av spelet.

¹³⁴ Se Vår Utgångspunkt/Att förstå det problematiska i teorin

¹³⁵ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/att vara bunden till speldesignerns beslut, sid 43

¹³⁶ Detta är en gammal typ av designverktyg som beskrivs i design handböcker både från förr och nu. Grace 1983:15, Rouse 2000:295.

¹³⁷ Kapitel Intervju med speldesigners/att sätta gränser och skapa möjligheter, sid 36

Vilket vi tror är en viktig insikt för designern av ett datorspel med färdig berättelse.

NARRATIV LOGIK

I avsnittet *Intervju med speldesigners* framhävs en slags ram som designern måste hålla sig inom. Speldesignern Joakim Bergqwist hävdar att när en speldesigner öppnar upp den färdiga berättelsen i ett spel, så att spelaren kan välja olika vägar, är det viktigt att de olika vägarna hänger ihop, att de följer den röda tråden i spelet. Gör den inte det, säger han, ”så är man ut och cyklar”¹³⁸. Vad menar han då med detta? Låt oss ta ett exempel från just avsnittet med speldesignerna. Bergqwist talar där runt ett scenario där spelaren skall undersöka ett spökslott. Skulle spelaren när denne kommer fram till slottet, välja att vända och åka till Bahamas istället, så skulle spelets färdiga berättelse haverera.

Att spelarna kan förutse vad som skall hända närmast och vad de bör göra för att komma vidare i spelet, pekar på att det finns något som sätter ramar för spelet och den färdiga berättelsen. Om vad som helst kunde hända i ett spel så skulle det uppenbarligen vara svårt för en spelare att förutse detta.

Vi tycker oss se, utifrån ovanstående härledning, att det finns en logisk struktur som, till viss del, styr och sätter upp ramar för hur spelet och dess berättelse kan utformas. Detta har vi valt att kalla ”narrativ logik”.

Är då narrativ logik något som speldesignern skapar i sitt spel eller hur uppkommer denna? Filmmanus författaren Robert McKee tar i sin bok *Story* upp vad det innebär att skapa en intrig eller handling, vilket är något speldesignern försöker göra i ett datorbaserat rollspel.

To plot means to navigate through the dangerous terrain of story and when confronted by a dozen branching possibilities to choose the correct path. Plot is the writers choice of events and their design in time.¹³⁹

McKee skriver att författaren till en handling eller intrig ställs inför en mängd vägskäl där denne måste välja den rätta riktningen. Speldesignern ställs inför en ännu tuffare uppgift då denne skall placera ut vägskäl till spelaren som han/hon sedan skall navigera sig igenom. I speldesignerns fall handlar det alltså mer om att få spelaren att välja ”rätt” väg i handlingen.

Både Bergqwist och McKee talar om att välja rätt väg utan att definiera vad den rätta vägen är. Det finns dock en mycket bra anledning till varför de inte säger vad den rätta vägen är, den är nämligen situerad till sin natur. Den ”rätta vägen” är dock, menar vi, liktydig med något som är narrativt logiskt, vilket torde innebära att även den narrativa logiken är situationsberoende.¹⁴⁰

¹³⁸ Kapitlet *Intervju med speldesigners/att sätta gränser och skapa möjligheter*, sid 30

¹³⁹ McKee, 1988:43

¹⁴⁰ Begreppet innebär (mycket kortfattat och förenklat) att det inte går skapa en plan som man följer till punkt och pricka, detta på grund av att det inte på förhand går säga ifall något oförutsett kommer inträffa eller inte. Forskaren Lucy Suchman tar upp detta i sin

Ett narrativt logiskt flöde uppstår, i spelsammanhang, när spelet går i en sådan riktning att det är i fas med den generella handling, dvs. den miljö och intrig, som spelet utger sig för att inneha¹⁴¹. Med andra ord, att åka till Bahamas i exemplet med spökslottet är en handling som ej skulle vara narrativt logisk.

Narrativ logik är alltså, enligt vår definition, det metafysiska regelverk som håller ramarna för de riktningar ett händelseförlopp i en berättelse kan ta.

Den enskilda individen har sin egen version av narrativ logik, vilken är en utbyggnad av den kultur som omger honom/henne. Forskaren Janet Murray¹⁴² beskriver i sin bok *Hamlet on the Holodeck* hur det kommer sig att en spelare kan räkna ut vad han/hon skall göra i ett datorspel.

In a Western adventure I can be counted on to try shoot at the bad guys, and in a horror story I will always enter the haunted house. I perform these actions not because I have read a rule book but because I have been prepared to do so by exposure to thousands of stories that follow these patterns.¹⁴³

Genom att utsättas för berättelser lär man sig hur de traditionellt sett är uppbyggda hävdar Murray. Med andra ord, genom att spela datorspel byggs en narrativ logik för datorspel upp. En intressant parallell är vår studie av två oerfarna användare av datorbaserade rollspel. De hade aldrig spelat datorbaserade rollspel förut och hade mycket svårt för att överhuvudtaget hänga med i vad som hände i spelet och framför allt den färdiga berättelse som spelet försökte förmedla.¹⁴⁴

ATT UPPNÅ ETT NARRATIVT FLÖDE

bok *Plans and Situated Actions* (Suchman 1987)

¹⁴¹ I våra fallstudier av spel har vi beskrivit tre spel *Baldurs Gate 2*, *Fallout 2* och *Sword of Aragon*. Den generella handlingen i *Baldurs Gate 2* kretsar kring ett vendetta, som utspelar sig i en traditionell fantasy miljö, där spelaren är på jakt efter sin rival John Irenicus samtidigt som han/hon kämpar mot sina inre demoner. I *Fallout 2* utgår den generella handlingen från en postapokalyptisk värld där spelarens hemby är drabbad av stora olyckor och att spelaren blir utvald att leta upp en mäktig artefakt som kan rädda byn från undergång. Slutligen, i *Sword of Aragon* som likt *Baldurs Gate 2* utspelar sig i en traditionell fantast miljö, strävar spelaren i den generella handlingen mot att återförening det gamla imperiet och återupprättar dess ideal.

¹⁴² Författarinnan av *Hamlet on The Holodeck*, Janet Murray, är ett mycket stort namn och de flesta akademiska böcker och artiklar vi läst refererar till henne. Hon var professor på Massachusetts Institute of Technology (MIT) under många år och doktorerade redan 1974. Hon har designat interaktiva programvaror sedan början av 80-talet och var med i de första projekten som utforskade multimedia i utbildningssyfte på MIT Medialab. Nu jobbar hon på Georgia Institute of Technology och är knuten till fakulteten för Information Design and Technology

¹⁴³ Murray, 1997:192

¹⁴⁴ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/nybörjare

Vad vi vill peka på, är att det uppstår ett narrativt logiskt flöde när spelaren håller sig inom den generella handlingen som spelet utger sig att förmedla. Att bryta flöde innebär följaktligen att bryta mot den generella handlingen. Ett exempel från Fallout 2 är när spelaren kommer till byn The Den. Där kan spelaren ta på sig uppgiften att minska trycket på en hembränningsapparat åt en spritsmugglare. Spritsmugglarens konkurrenter kontaktar senare spelaren och erbjuder honom/henne pengar ifall han/hon istället förstör hembränningsapparaten. Om spelaren tackar ja till deras erbjudande kan han/hon välja att förstöra apparaten istället för att minska trycket. Nu kommer vi till punkten där det narrativa flödet avbryts. Hembränningsapparaten finns i ett skjul, omringat av jätteskorpioner, beläget söder om byn. Om spelaren väljer att förstöra hembränningsapparaten kommer han/hon nu bli hatad av i princip hela byn. Detta leder till att det blir omöjligt att få tag på den information som krävs för att komma vidare i spelet. På ett oförklarligt sätt har smugglaren fått reda på att apparaten är förstörd av spelaren (även om spelaren går direkt till smugglaren efter att ha förstört den). Spelet ger inte intryck av sådana konsekvenser, snarare tvärtom då spelarens karaktär är en äventyrare på genomresande och är i behov av snabba pengar. Att det förr eller senare skulle komma fram att spelaren förstört hembränningsapparaten är troligt men inte så snabbt som nu sker.

Exemplet ovan visar på ett tillfälle då det narrativa flödet avbryts i spelet Fallout 2. Valet att förstöra hembränningsapparaten i det här fallet ledde till en svängning i berättelsen som troligen rubbar spelarens tilltro till berättelsevärlden. I detta fall hade spelet i sådana fall blivit bättre om valet att förstöra apparaten ej varit tillgängligt.

Som framgick i kapitlet *Att sätta gränser och skapa möjligheter* berättar speldesignerna att de skapar möjligheter för spelarna att handla. Dessa möjligheter liknar de ofta vid vägskäl i ett flödesschema, spelaren gör olika val och det narrativa flödet tar olika riktningar. Ett sådant vägskäl kan vara att välja mellan två tillsynes tydliga val, så som att välja mellan att förstöra eller inte förstöra en hembränningsapparat. Det kan tyckas relativt lätt för designern att begränsa spelarens val genom att i förväg hårt designa dessa val. Dock kan vägskäl i spelet uppstå som inte designern har någon möjlighet att direkt påverka. Ett tydligt exempel på detta kan uppstå genom att spelets design erbjuder spelaren den vanligt förekommande handlingsmöjligheten i datorbaserade rollspel, att fritt röra sig i spelvärlden. Vägskäl kan när som helst uppstå i spelet, eftersom spelaren själv bestämmer vilka vägar han/hon skall vandra, vilka platser som skall besökas, när de skall besökas osv. Genom att som spelare själv ha möjligheten att bestämma sin färdriktning innebär det dels att spelaren medvetet kan välja att avstå från att besöka en plats och dels att spelaren själv vill besöka en plats men aldrig lyckas navigera sig dit. Speldesignerns uppgift är i det här fallet att se till att de vägskäl som direkt eller indirekt placerats ut i spelet skapar en sekvens av händelser, som är narrativt logiska.

Vi hävdar inte att ett spel måste vara ”realistiskt”, i den bemärkelsen att det som händer i spelet även måste kunna hända i den ”verkliga” världen, för att ett narrativt logiskt flöde skall uppstå. Vi tycker att författaren Kerstin Ekman belyste tydligt denna skillnad under ett e-post samtal vi hade med henne, inom ramarna för en kurs om IT-Design, under hösten år 2000.

Om ni tänker efter så läser ni faktiskt Nalle Puh med en känsla av att så här går det till och det är lustigt och bra och inget särskilt märkvärdigt med att en gammal nallebjörn av luddigt tyg går omkring i skogen och talar med ett litet smutsigt fildjur som hoppar högt när det blir skrämt. Det finns ett kontrakt som upprättas med läsaren och som är beroende av en lång tradition: det här låtsas vi nu att det händer.¹⁴⁵

Ramarna för den generella handlingen behöver alltså inte vara ”verkligt logiska” eller realistiska för att den färdiga berättelsen skall kännas levande och trovärdig. Istället måste den generella handlingens ramar vara trovärdiga i den kontext som berättelsevärlden utgör. Det skapas med andra ord ett kontrakt mellan spelaren och designern, vilket reglerar vad som är godtagbart i en specifik generell handling. Ett annat exempel är rymdskeppen i ”Stjärnornas Krig”-filmerna som dånar fram genom rymden trots att ljud inte kan uppstå där. Hur många retar sig på denna ”verkligt logiska” snedvridenhet?

Den generella handlingens ramar bestäms av den tradition av berättande och spel som ligger till grund för designern och spelaren. Exempel på dessa ges när Murray talar om att skjuta ”the bad guy's” i Westernspel och i Ekmans ovanstående ”Nalle Puh”-exempel. Det som kännetecknar dessa ramar är att de är övergripande och att speldesignerns möjlighet till påverkan över dem begränsar sig till att han/hon kan välja vilken miljö och intrig spelet skall utspela sig i. När en miljö bestämts kommer den, på grund av de ramar som medföljer, att reglera vad som är godtagbart i den generella handlingen. Med andra ord miljön kommer att definiera regler för den narrativa logiken.

Sammanfattningsvis har vi i detta kapitel argumenterat för existensen av narrativ logik, det regelverk som definierar de ramar för vilka riktningar ett händelseförlopp i en berättelse kan ta. Viktigt att bemärka är att regelverket definieras av det sammanhang det verkar i. Det finns alltså inte en universell implementering av regelverket som är den narrativa logiken. Den narrativa logiken är det situationsberoende regelverk som styr ifall ett narrativt flöde uppstår eller inte.

Vi har i detta kapitel både pekat på logiska och icke logiska riktningar i ett berättandeflöde. Vi ser att det, i designen av ett spel, bör eftersträvas ett konstant logiskt flöde av händelser genom hela spelets gång. Detta för att skapa en levande färdig berättelse i spelet.

¹⁴⁵ Sammanställning av svar från Kerstin Ekman, 2000-11-21.

DESIGNERNS RÖST

När vi i det föregående kapitlet talat om den narrativa logiken har vi vid ett par tillfällen kommit in på vad designerns roll är runt denna. I detta kapitlet skall vi titta djupare på hur designern påverka spelet och spelarens upplevelse av det. Designern ”försöker” genom sin design förmedla ett budskap till spelaren, det budskap som slutligen når spelaren har vi valt att kalla designerns röst.

Forskarna Peg Griffin, Alexandra Belyaeva och Galina Soldatova har tilldelats ett kapitel i boken *Contexts for Learning – Sociocultural Dynamics in Children Development*¹⁴⁶. I kapitlet som heter *Creating and Reconstituting Contexts for Educational Interactions, Including a Computer Program* tar de upp något som de kallar programmerarens röst. Detta begrepp bär mycket stora likheter med det som vi kallar designerns röst, vi kommer därmed att basera delar av vår definition på deras arbete.

Deras arbete har sitt teoretiska fundament i Vygotsky's teorier rörande lärandets sociala natur och de utgår mycket från skapandet av olika kontext. Deras text skrivs även utifrån den verksamhet, The Pond Project, i vilken de deltagit. Projektet utgår från en miljö där barn använder sig av programvaror för att stödja sin lärandeprocess. Griffin, Belyaeva och Soldatova upptäckte i projektet att programvaran, trots att den är statisk och inte förändrar sig, vid olika tillfällen beskylldes för att göra avbrott i elevernas och lärarnas arbete och till och med motarbetade de idéer som deltagarna försökte utveckla. Orsaken till detta, enligt Griffin, Belyaeva och Soldatova är att programmeraren genom sitt program påverkar det kontext som The Pond Project verkade i.

Part of our contexts had been ”prefabricated” by the programmers of the software; their contributions about what could and should be done in the educational context were revealed in the screen displays. The programmers had to be treated as ”hidden” members of the communicative interactions, with distant but powerful ”voices”.¹⁴⁷

På samma sätt, som visas på i detta utdrag, tror vi att designern ”talar om” för spelaren, i kontext att spela ett datorspel, vad som kan och bör göras i spelet. Designerns röst är alltså det budskap som förmedlas genom en design. För att tydliggöra vad vi menar med designerns röst följer här ett par exempel på hur detta abstrakta begrepp ter sig för oss i ett par konkreta situationer. Exempelen är alla tagna ur våra empiriska fallstudier av datorbaserade rollspel.

Ett exempel från Baldurs Gate 2 är att röda ringar omger fiender¹⁴⁸. Genom detta anser vi att designern talar om för spelaren vilka som är vänner och fiender i spelet. Spelaren har en begränsad interaktionsmjöjlighet (som begränsar sig till att anfälla) med de karaktärer som omges av den röda ringen.

¹⁴⁶ Forman, Minick, Stone, 1993.

¹⁴⁷ Forman, Minick, Stone, 1993:126.

¹⁴⁸ Se Bilaga 1 under fallstudie av Baldurs Gate 2/om spelet.

I *Sword of Aragon* när spelaren beger sig upp i bergsmassiven i söder, utan att ha med sig en speciell artefakt, kommer en mystisk gammal man att vandra fram till sällskapet och varna spelaren för att fortsätta utan artefakten. Går spelaren ändå vidare kommer dennes armé att ställas inför en i princip oövervinnelig hord av fasansfulla monster som endast går besegra med hjälp av den nämnda artefakten. I detta fall försöker designern varna spelaren för att gå vidare i den aktuella riktningen eftersom spelaren då skulle vara chanslös och antagligen tvingas starta om spelet från platsen han/hon sparade sist.

Exemplen ovan visar dels, som i det första exemplet, när designerns röst förmedlar budskapet om spelarens möjligheter till handling och dels när designern, som i det andra fallet, försöker förmedla vad spelaren bör göra. Gemensamt för dessa båda exempel, tror vi, är att designern medvetet vill göra sin röst hörd, eftersom den kan stödja spelarna i spelet. I nedanstående exempel vill vi visa på ett tillfälle då designerns röst oavsiktligt kan höras.

I början av *Baldurs Gate 2* skall spelaren rymma från John Irenicus fasansfulla fängelsehåla. Detta utspelar sig innan barndomsvännen Iomen blivit tillfångatagen av Irenicus (detta tillfångatagande grundar sig stora delar av huvudberättelsen på)¹⁴⁹. Skulle Iomen under denna flykt få en livshotande skada som en karaktär i spelet normalt sett skulle dö av, kommer hon att säga ”Jag vill inte dö i dom här förpestade fängelsehålorna, jag måste ta mig upp till ytan” och sedan rusa iväg från sällskapet. Här visas det tydligt att designern inte tillåter att Iomen dör i detta skede av spelet för att hon har en viktig roll i handlingen. Designern talar alltså indirekt om för spelaren att Iomen är viktig för spelet och att denne kan förvänta sig att se henne igen senare.

Vi menar att designerns röst är det som förmedlas genom spelets design. Vi hävdar att detta kan ske medvetet eller omedvetet, direkt eller indirekt, i slutändan kommer dock designen att förmedla ett budskap.

ATT STYRA DET NARRATIVA FLÖDET

När vi skrev om den narrativa logiken tog vi upp att speldesignerns roll var att leda spelaren genom spelet så att det narrativa flödet inte bröts. Verktöget designern har till sitt förfogande är ”sin röst”.

Spelarna har uttryckt det som besvärande när spelet, som spelaren Tommie Andersson säger, ger ”hintar” om vad man som spelare bör göra. Eftersom det då blir för uppenbart vad som skall göras.¹⁵⁰ Samtidigt talar de speldesigners vi var i kontakt med, genomgående om vikten av att ”lura spelaren” till tron att spelets färdiga berättelse är mer fri än vad den verkligen är. Detta rör det sig dock om en mycket fin balansgång. De gånger bluffen genomskådas riskeras det narrativa flödet att avbrytas, vilket i egentlig mening blir en effekt motsatt till den tänkta.

Datorspelaren Linda Anderssons exempel från *Final Fantasy 8* där hon försökte para ihop sin karaktär med en annan än den som den färdiga

¹⁴⁹ Se Bilaga 1 under fallstudie av *Baldurs Gate 2*/om berättelsen

¹⁵⁰ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/att vara bunden till speldesignerns beslut, sid 43

berättelsen var designad att spelarens karaktär skulle bli kär i är intressant¹⁵¹. Exemplet tror vi visar på ett tillfälle då designerns röst gett spelaren intrycket av mer frihet än vad den egentligen har. När spelaren sedan försökt använda denna frihet har det visat sig att den bara var en illusion. Andersson var mycket upprörd över situationen när hon berättade om den, av detta kan vi dra slutsatsen att designerns röst gav ett löfte som den inte kunde hålla.

Även om designern genom att ”lura” spelaren kan ge illusionen av att spelet är mer dynamiskt än vad det verkligen är, kan dessa ”lögnare” slå tillbaka och motverka sig själva. Det är alltså viktigt att designerns röst, det budskap som förmedlas genom designern, tydligt visar för spelaren vad denne kan göra. Samtidigt får rösten inte bli övertydlig och steg för steg peka ut den ”rätta vägen”.

Sammanfattningsvis ser vi designerns röst som det budskap som genom designern förmedlar vad spelaren kan göra, bör göra och skall göra. Ofta kan ”skall göra” budskapet bli för tydligt. Målet, designern har, är dock att valet istället av spelaren upplevs som ett ”kan göra” eller till och med ”vill göra” budskap. Vi kan även konstatera att det är viktigt att speldesignern jobbar för en medveten om de gånger han/hon omedvetet gör sin röst hörd. Detta för att ha en möjlighet att upptäcka de felaktiga budskap och den negativa styrning som annars kan bli synlig för spelaren.

SPELARENS ROLL

Skall spelaren reduceras till att vara en pjäs på ett fiaspelsbräde som bara flyttas framåt enligt designerns direktiv? Eller är spelarens roll att göra de rätta valen i designerns vägskäl? I detta kapitel kommer vi att ta upp vad spelarens roll är och hur den påverkar designern av ett datorbaserat rollspel.

I början av avsnittet *Att sätta gränser och skapa möjligheter* i kapitlet *Samtal med Speldesigners* tar Patrik Hansson indirekt upp vad spelarens roll är genom att säga hur spelet skall vara uppbyggt. Han säger att spelaren skall ges en klar uppgift och att saker som kan behövas för att klara dessa skall placeras ut så att spelaren själv kan välja i vilken ordning han/hon vill lösa spelet. Spelarens roll borde då bli att navigera i berättelsevärlden och lösa de uppgifter denne ställs inför.

Murray säger att den interagerande, det vill säga spelaren, är bunden till speldesignerns (den proceduella författaren) uppbyggnad av regler (hur spelvärlden svarar på spelarens interaktion) samt vilka saker som finns i spelvärlden, vilka egenskaper dessa har och hur de relaterar till varandra. Utifrån detta skapar sedan spelaren ”sitt eget”¹⁵² spel.

¹⁵¹ Kapitel Intervjuer och studie av spelare/att vara bunden till speldesignerns beslut, sid 43

¹⁵² Runt detta har Murray skapat ett begrepp hon kallar Agency. Agency uppstår, anser hon, när spelaren både kontrollerar och upplever spelet.

The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities. In electronic narrative the procedural author is like a choreographer who supplies the rhythm, the context, and the set of steps that will be performed. The Interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder, make use of this repertoire of possible steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled.¹⁵³

Som Murray pekar på, skapar författaren en ”värld av narrativa möjligheter”. Denna ger spelaren friheten att använda sig av dessa möjligheter och där igenom anta flera olika roller i spelet. Genom att anta dessa olika roller kan spelaren, precis som Hansson säger lösa spelet i sin egen ordning. Spelaren ges alltså en frihet i sitt handlande (och därigenom rolltagande) inom ramarna för den ”värld av narrativa möjligheter” som designern skapat.

ROLLKONFLIKT

Ett spel erbjuder spelaren möjlighet att anta olika roller. Det uppstår dock tillfällen då de erbjudna handlingsmöjligheterna inte lever upp till spelarens förväntningar. Handlingsmöjligheterna är oftast begränsade för att det skall vara tekniskt och designmässigt möjligt att skapa spelet och inte minst för att ett narrativt flöde skall kunna uppstå. Eftersom spelaren som protagonist är den som den färdiga berättelsen kretsar kring styrs handlingsmöjligheterna av designern, vilket leder till den stora konflikten mellan spel och berättelse¹⁵⁴. Denna problematik ser vi mycket starkt i spelarens kritik av datorbaserade rollspel, särskilt i samtalen om dialoger.

Spelaren Jerker Lindekrans tar upp att dialoger i Baldurs Gate bara leder till två olika svar, trots att det kanske ibland finns fem alternativ att välja från. Detta reflekterar även spelaren Elin Henriksson över när hon säger att slutresultatet av en dialog oftast blir samma sak oavsett vad man väljer. Flera av spelarna talade även om problemet med att spela sin karaktär i den personlighetsriktning som de önskar. Valmöjligheterna är alltså inte så stora som spelarna ibland önskar. Konflikten mellan att styra en spelare och att ge honom/henne interaktions möjligheter blir här tydlig.

Dialoger i datorbaserade rollspel sköts idag nästan alltid genom att spelaren väljer meningar att säga från en meny med alternativ¹⁵⁵. Är det kanske själva strukturen på dialogerna som gör att spelarna känner sig begränsade? Ett alternativ till menysystemet skulle kunna tänkas vara att spelaren själv skrev in text som datorn översatte med hjälp av en parser¹⁵⁶. Även om det skulle gå att implementera ett sådant system på ett tillfredsställande sätt så återstår frågan huruvida konflikten mellan interaktörs rollen och protagonist rollen skulle försvinna.

¹⁵³ Murray, 1997:153.

¹⁵⁴ Se Vår Utgångspunkt/Att förstå det problematiska i teorin.

¹⁵⁵ Se Bilaga 1 under fallstudie av Baldurs Gate 2 och Fallout 2 för exempel på detta.

¹⁵⁶ En tolk programmodul som har som uppgift att översätta en mening till för programmet hanteringsbar data. Meningens syfte plockas fram genom att analysera dess grammatiska uppbyggnad.

I de flesta datorbaserade rollspel idag kan spelaren tala med NPC:er, anfälla och röra sig fritt i spelvärlden. Skulle en utvidgad handlingsrepertoar lösa problemet med att spelarna känner sig begränsade? I Fallout 2 har spelaren lite större handlingsmöjligheter på grund av det färdighetsbaserade regelsystem spelet använder sig av. Tillexempel kan spelaren först välja att den vill använda färdigheten repair (reparera) och sedan vilket objekt i spelvärlden han/hon vill försöka reparera. I Baldurs Gate 2 däremot finns ingen specifik färdighet för detta, istället ges spelaren bara denna handlingsmöjlighet vid särskilda scriptade¹⁵⁷ tillfällen. Skillnaden är alltså att i Fallout 2 kan spelaren använda sina färdigheter när han/hon vill och i Baldurs Gate 2 är det bara vid mycket specifika (förutbestämda) händelser som spelaren ges möjligheten att interagera med objekt i spelvärlden. Trots denna handlingsfrihet i Fallout 2 kan interaktions och protagonist konflikten ändå uppstå. Istället kan det, vid en stor handlingsfrihet, snarare bli tydligare vid de tillfällen speldesignern tvingas styra spelaren. Om spelaren i Fallout 2 (detta är inget autentiskt exempel) är extremt bra på att reparera och försöker reparera tillexempel ett störtat stridsflygplan. Lyckades han med detta (som han också borde) skulle det kunna innebära att det narrativa flödet bröts. En vanlig lösning är att designern scriptar denna händelse och på så sätt hårt styr spelaren så att denne aldrig kan lyckas med handlingen. Styrningen blir med andra ord mer synlig än om handlingsalternativet reparera aldrig hade funnits.

Som vi ser det ligger alltså inte det stora problemet, att spelaren känner sig berövad på sin roll, i strukturen av dialogsystemet eller i antalet handlingsmöjligheter, utan i situationen där spelaren har en vilja till interaktion samtidigt som en berättelsebit skall förmedlas. Spelaren förväntar sig att denne skall kunna styra spelet i den riktning som han/hon vill med hjälp av de handlingar som bygger upp rollerna. Samtidigt måste spelaren som protagonist följa den förutbestämda handling designern skapat för att det narrativa flödet ej skall brytas.

Sammanfattningsvis, vad är då spelarens roll? Spelaren har inte bara en roll utan kan ta många roller och dessa är definierade av de handlingsmöjligheter de tillåter. En konflikt kan uppstå mellan de roller spelaren blivit tilldelad och designerns begränsning av dem. Konflikten uppstår när begränsningen blir så stor att spelaren inte upplever rollen tillfredsställande längre.

ETT KOMPLEXT FÖRHÅLLANDE

Vi har nu introducerat er till de tre begreppen narrativ logik, designerns röst och spelarens roll. Vi skall i detta kapitlet beskriva den relation vi ser mellan de tre ovannämnda begreppen och hur denna påverkar designen av ett datorspel med berättelseelement.

¹⁵⁷ Ett av designerns förutbestämt händelseförlopp som startas på en specifik plats och/eller vid en speciell tidpunkt.

DESIGNERNS PÅVERKAN AV DEN NARRATIVA LOGIKEN

Det första viktiga förhållandet är förhållandet mellan designern och den narrativa logiken. Designern påverkar den narrativa logiken på två sätt. På ett övergripande och på ett specifikt plan. Designern påverkar den övergripande narrativa logiken när han/hon väljer i vilken miljö spelet skall utspela sig i, samt vilken intrig spelet kretsar runt. I och med dessa beslut kommer den narrativa logiken att påverka hur han/hon kan utforma spelet. Ett mycket tydligt exempel är när spelproducenten Tom Olsson talar om att valet av en vikingamiljö i deras kommande spel påverkar spelets färdiga berättelse på flera sätt.

Storyn och grafiken är ihopflätad. I och med att det är en vikingamiljö måste spelet också kretsa runt detta. Storyn går dock att ändra om man håller sig inom samma miljö. ././ Genom att använda sig av en färdig miljö kan man bygga på folks uppfattningar av vikingatiden och man kan använda sig av färdiga element så som gudar etc.¹⁵⁸

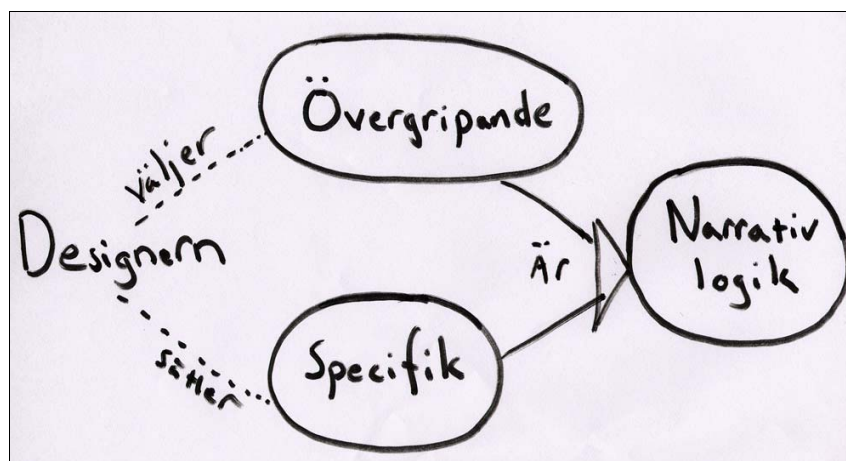
I Olssons exempel låter han folks uppfattningar av vikingatiden stå som grund för designen. Det är alltså de övergripande ramar som bygger på kultur och tradition, som han anspelar på. Dessa skapar en viktig del i den narrativa logiken. I en klassisk vikingamiljö skulle det således vara, att skapa ett ologiskt narrativt flöde, ifall designern lät en rysk atomubåt ramma spelarnas långskepp. På så sätt kommer designerns val genom sin påverkan av den narrativa logiken att även påverka hans/hennes framtida valmöjligheter i sin design.¹⁵⁹

Det andra sättet designern kan påverka spelets narrativa logik är genom en påverkan på en specifik nivå. Genom att designern låter specifika saker ske eller var möjliga i spelet sätter han/hon vad som blir narrativt logiskt för det enskilda spelet. Låt oss säga att det är helt naturligt för en spelaren att kunna gå på vatten, då förväntar han/hon sig också ett narrativt flöde där denna handling kan inträffa. Den narrativa logikens regler innefattar då, för spelaren, denna handlingsmöjlighet. Om spelarens förmåga, utan någon förklaring, försvinner, resulterar detta i en narrativt ologisk situation. Dock kan man tänka sig att om en naturlig förklaring ges till varför spelaren helt plötsligt inte kan gå på vattnet, skulle detta troligtvis innebära andra förutsättningar, den narrativa logikens regler kommer därmed att omformas.

Det vi pekat på ovan är att designern kan påverka den narrativa logiken på två plan. För det första, på en övergripande nivå där han/hon genom att välja en miljö och/eller intrig skapar en narrativ logik som grundar sig på spelarens kultur och tradition. Men även genom den specifika design av spelet som då sätter de specifika narrativa reglerna. Tillsammans bildar dessa två, den specifika och den övergripande påverkan, den narrativa logik som spelet grundar sig på.

¹⁵⁸ Olsson i transkription av samtal med Korkeken Interactive Studio, 2001-06.

¹⁵⁹ Kaffai, Resnick, 1996:126-128



Figur 3 modell över hur designern påverkar den narrativa logiken.

Det vi då kan fråga oss är, vems narrativa logik designern slutligen skapar? På denna fråga måste svaret givetvis vara sin egen, då designern utgår från sin egen begreppsuppfattning.

Är det då omöjligt för designern att skapa ett spel som använder sig av samma logiska regler som den som spelar spelet? Troligtvis inte. Som vi tidigare tagit upp har designern ett verktyg, sin röst, för att förmedla sina tankar till spelaren, det vill säga budskapet spelaren uppfattar genom spelets design. Vi tror därmed att genom att spela ett spel, tar spelaren del av designerns narrativa logik och på så sätt också bygger sina egna narrativa ramar för spelet utifrån detta. Även om spelaren till stor del bygger upp den narrativa logiken utifrån sig själv, så har designern en betydande påverkan genom sin röst.

BERÄTTANDE I DATORBASERAT ROLLSPEL

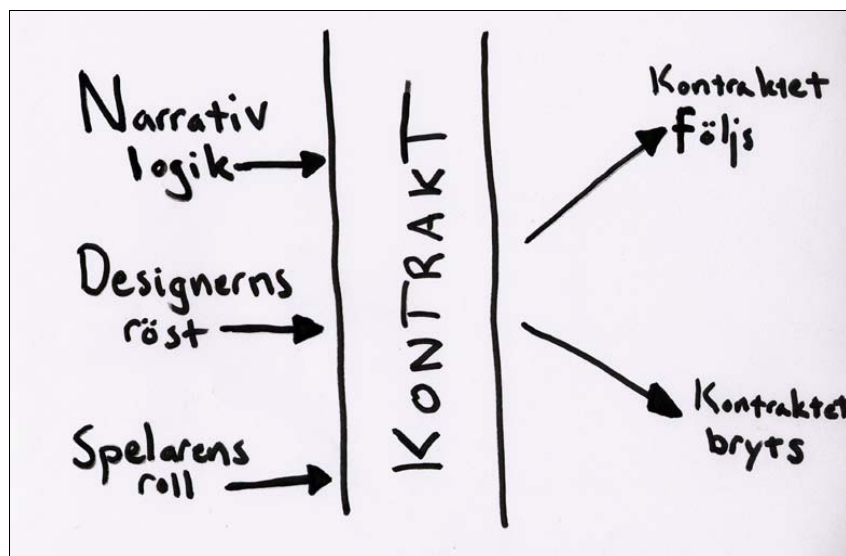
Vi vill i detta kapitel konkretisera hur den narrativa logiken, designerns röst och spelarens roll avgör ifall den totala spelupplevelsen blir så hög att spelaren vill spela spelet.

När spelaren börjar spela ett spel skapas ett kontrakt, vilket är styrt av en mängd variabler, mellan spelaren och designern. Spelaren säger i kontraktet ”Ja jag kommer spela spelet så länge som jag tycker det är roande” och designern lovar i sin tur att ge spelaren detta i utbyte mot dennes tid.

Roande är ett väldigt diffust begrepp, några exempel får illustrera vad vi anser det konkret innebär. Jerker Lindekrans nämner att en röd tråd igenom hela spelets färdiga berättelse är viktig, eftersom, precis som Tommie Andersén och Linda Andersson också hävdar, det är roande att utforska berättelsen. Daniel Byström hävdar till och med att ett datorbaserat rollspel måste ha en färdig berättelse för att det skall gå att sälja, vilket borde peka på att han ser den som en roande del av spelet. Lennart Björkman och Elin Henriksson talar om det negativa i att styras hårt i vilka utgångar en dialog kan ta. Resonemanget rörande det negativa i att hårt styras i allmänhet visar

vi även på ur andra synvinklar, bland annat när Fredrik Kristiansson talar om ”check points” och ”triggers”. Med andra ord måste dess motsatts, att känna sig fri, även vara roande. Av detta kan vi dra slutsatsen att spelaren spelar ett datorbaserat rollspel så länge som han/hon finner det roande, vilket innebär att en intressant färdig berättelse förmedlas och att spelaren känner sig fri att agera i spelvärlden.

För att ovanstående skall uppnås måste de tre begrepp (narrativ logik, designerns röst och spelarens roll) som vi tidigare gått igenom bakas in i det kontrakt som skapas mellan designern och spelaren. Ett för spelaren narrativt logiskt flöde måste uppstå (vilket kontrolleras av den narrativa logiken), designerns röst får inte kännas tvingande och spelaren måste ha en roll som han/hon vill ha.



Figur 4 modell över hur den narrativa logiken, designerns röst och spelarens roll tillsammans avgör ifall kontraktet bryts eller inte.

Vad händer då när kontraktet bryts? Som vi ser det uppstår det en omförhandling med två möjliga utgångar, antingen skapas ett nytt kontrakt eller slutar spelaren att spela. Omförhandlingen sker utifrån de nya förhållanden som uppstått och är detta acceptabelt för spelaren så skapas ett nytt kontrakt vilket spelets fortsatta förlopp baseras på.

Genom att det finns en narrativ logik som reglerar vad som är acceptabelt i en specifik färdig berättelse, får designern en ram som denne måste hålla sig inom. Han/hon får med andra ord frihet i sin design genom de begränsningar som den narrativa logiken skapar.

Rörande designerns röst är det viktigt att ha i åtanke att den inte bara förmedlar det designern vill förmedla utan även kan synliggöra den underliggande designen (dvs. det som normalt sett inte skall vara synligt för spelaren).

Spelarens roll, som förmedlas av designerns röst, ger spelaren narrativa möjligheter i spelet, men påverkas också av den narrativa logiken.

Designerns uppgift är med andra ord att se till att spelaren ”vill” ta de roller som krävs för att det narrativa flödet skall bibehållas i en speciell situation. Detta kan han/hon göra genom sin påverkan av den specifika narrativa logiken.

Kontraktet mellan spelaren och designern måste följas för att avbrott i spelet ej skall uppstå. Därmed blir det viktigt, för designern, att veta när kontraktet riskerar att brytas, för att han/hon skall ha möjlighet att styra upp situationen.

SLUTDISKUSSION

I detta kandidatarbete har huvuddiskussionen varit, hur man designar ett spel innehållande både spelfrihet och en färdig berättelse, vilket är en konflikt i sig. Vi har försökt identifiera kärnan av spels design genom att samarbeta med både användare och speldesigners och sätta detta i relation till de studier av spel vi gjort. Så har vi då, i denna rapport, besvarat den frågeställning vi satte upp för projektet?

Hur kan man i ett datorbaserat rollspel, för en spelare, berätta en historia utan att begränsa spelarens känsla av frihet i spelvärlden?

Vi har skapat tre begrepp och relationer mellan dessa, som vi tror innefattar det som är fundamentalt för att kunna skapa en "känsla av frihet" i ett spel med färdig berättelse (t.ex. ett datorbaserat rollspel). Viktigt att påpeka är att vi konkretiserat och satt namn på något som alltid funnits. Speldesigners har genom åren enligt oss lyckats skapa datorspel som förmedlar en känsla av frihet i en färdig berättelse. Men genom att synliggöra och namnge dessa byggstenar tror vi det blir det lättare för en designer att föra en diskussion kring dem och där medvetet beakta dem i sin design.

Svaret på vår frågeställning för detta projektet blir då följande:

Genom att vara medveten om sin påverkan på spelaren kan designern skapa ett spel som ger en känsla av frihet. Ett sätt att uppnå denna medvetenhet kan vara att använda sig av de begrepp som vi tagit upp i detta arbete.

Vi påstår inte på något sätt att detta är det slutgiltiga svaret på vår frågeställning. Vi anser dock att vårt resultat är både viktigt och intressant, (då de till stora delar baserat sig på stort empirisk material) inte minst för vidare forskning. Datorspels design är ett eftersatt område vad det gäller forskning, som det är nu sker det en stark utveckling av datorspelens grafik och ljud, samtidigt som hjulet ofta återuppträffas på design sidan. Reflektion måste ges en större plats inom området för att en fortsatt positiv utveckling skall vara möjlig.

TACKLISTA

Vårt stora tack går till alla som bistått oss på färden till denna slutrapport.

Tack till:

Tommie Anderssén, Linda Andersson, Lennart Björkman, Daniel Byström, Elin Henriksson, Fredrik Kristiansson och Jerker Lindekrans för intressanta synpunkter och roliga analogier kring dator- och rollspel

Joakim Bergqwist, Patrik Hansson, Tom Olson och Chrifoter Sundberg för värdefulla insikter om speldesign.

Josefin Iversen och Johanna Yngvesson för er tid, hoppas ni fortsätter spela.

Rosita Andersson och Berthel Sutter för värdefull kritik och synpunkter på projektet.

Anders ”Vargen” Larsson för hjälp med utsmyckningen av rapportens framsida.

Slutligen tack till dig som läsare, för den tid du lagt ner på att läsa denna rapport.

KÄLLFÖRTECKNING

LITTERATUR

Aarseth, J Espen. *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997, ISBN 0-8018-5579-9

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 1982, ASIN 0078811171

Forman, A. Ellice (Editor), Minick, Norris (Editor), Stone, C. Addison (Editor). *Contexts for Learning – Sociocultural Dynamics in Children's Development*. Oxford University Press, 1993, ISBN: 0195109775.

Grace, Mike. "Äventyrsspel" vic64 – en guide för att skriva och spela "adventures". Förlagsgruppen, 1983, ISBN 91-86398-35-0.

Juul, Jesper. *A Clash Between Game and Narrative*. Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.

Kafai, Yasmin B (Editor), Resnick, Mitch el (Editor). *Constructionism in Practice*. Lawrence Erlbaum Associates, 1996, ISBN 0805819851.

Lövgren, Jonas, Stolterman, Erik. *Design av Informationsteknik – Materialet utan egenskaper*. Studentlitteratur Lund, 1998, ISBN 91-44-00681-0

McKee, Robert. *Story – substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Methuen Publishing, 1999, ISBN 0413715604.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck – the future of narrative in cyberspace*. MIT press, 1997, ISBN 0-262-63187-3.

Suchman, Lucy. *Plans and Situated Actions – the problem of human machine communication*. Cambridge University Press, 1987, ISBN 0521337399.

ARTIKLAR

Adams, Ernest. *Three Problems for Interactive Storytellers*.
http://www.gamasutra.com/features/designers_notebook/19991229.htm,
2001-01-20.

Costikyan, Greg. *I Have No Words & I Must Design*.
<http://www.crossover.com/~costik/nowords.html>, 2001-02-10.

Costikyan, Gerg. *Where Stories End And Games Begin*. Game Developer Magazine, ISSN: 1073-922X, september 2000.

Howland, Geoff. *Non-Linearity in Games*.
<http://www.lupinegames.com/articles/lingame.htm>

Juul, Jesper. *A Clash between Game and Narrative*.
<http://www.jesperjuul.dk/text/DAC%20Paper%201998.html>, 2001-02-15

Juul, Jesper. *What Computer Games Can and Can't do*.
<http://www.jesperjuul.dk/text/What%20computer%20games%20can%20and%20can't%20do.htm>, 2001-02-10

Ryan, Marie-Laure. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities, The Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001-03-01

TRANSKRIPTIONER OCH SAMMANSTÄLLNINGAR

Sammanställning av svar från Kerstin Ekman i kursen IT-design Kurskod: EAR300, 2000-11-21

Transkription av intervju med roll- och datorspelaren Tommie Anderssen. 2001-02-26.

Transkription av intervju med roll- och datorspelarna Daniel Byström och Fredrik Kristiansson. 2001-02-27.

Besök av konferensen Computer Games and Digital Textualities på IT-höjskolan i Köpenhamn. 2001-03-01 – 2001-03-02.

Transkription av intervju med lajv-, roll- och datorspelarna Jerker Lindekrans, Lennart Björkman, Elin Henriksson och Linda Andersson från spelföreningen Pegas i Karlskrona. 2001-03-04.

Transkription av intervju med producenten Christofer Sundberg och speldesignern Joakim Bergqvist på Paradox Entertainment i Stockholm. 2001-03-06.

Transkription av intervju med Tom Olsson, VD och producent på Korkeken Interactive Studio i Stockholm. 2001-03-06.

Transkription av studie av Johanna Yngvesson och Josefine Iversson när de spelar Baldurs Gate, noviser vad det gäller datorbaserade rollspel, 2001-03-21

Transkription av mail kontakt med Patrik Hansson, VD Disciples Of The Machine D.O.M AB och projektledare på KY utbildning för spelprogrammerare. 2001-03-21.

DATORSPEL OCH ANDRA PROGRAMVAROR

Garriot, Richard. *Aklabeth*. California Pacific, 1979.

Chris Crawford. *Balance of Power*. Mindscape, 1985.

Bioware Corp. *Baldurs Gate*. Black Isle Studios, Interplay Entertainment Corp, 1998.

Bioware Corp. *Baldurs Gate II*. Black Isle Studios, Interplay Entertainment Corp, 2000.

Chris Crawford. *Eastern Front 1941*. Atari Program Exchange, 1981.

Readysoft , *Dragons Lair*, Readysoft 1988.

Westwood Studios, *Dune 2*, Virgin Interactive, 1993.

Chris Crawford. *Erazmatron*. .Erasmatazz, 2001.

Black Isle Studios. *Fallout 2*. Interplay Entertainment Corp, 1998.

Squaresoft, *Final Fantasy VIII*. Squaresoft, 1997.

Lucasarts Entertainment Company, *Grim Fandango*, Lucasarts Entertainment Company, 1998.

Valve Software, *Half Life*, Sierra Studios, 1998.

Lucasarts Entertainment Company, *Indiana Jones – Fate of Atlantis*, Lucasarts Entertainment Company, 1992.

Cinemaware. *It Came From the Dessert*. Cinemaware, 1989.

Black Isle Studios. *Planescape Torment*. Interplay Entertainment Corp, 1999.

Maxis, *Sim City*, Maxis, 1989.

Strategic Simulations Inc, *Sword of Aragon*, Strategic Simulations Inc 1989.

Origin. *Ultima VII – The Black Gate*. Electronic Arts, 1992.

Origin. *Ultima Underworld*. Electronic Arts, 1992.

Interplay Entertainment Corp. *Wasteland*. Electronic Arts, 1988.

Cinemaware. *Wings*. Cinemaware, 1991.

INFLYTELSEFULLA KÄLLOR

Bringsjord, Selmer. *Is It Possible to Build Dramatical Compelling Interactive Digital Entertainment*. A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities, The Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001-03-01

Gard, Toby. *Building Character*. Game Developer Magazine, ISSN: 1073-922X, maj 2000.

Glassner, Andrew. *Some Thoughts on Game Design*.
<http://www.glassner.com/work/talks/games.htm>, 2001-03-16

Gustavsson Fredrik, Lyrstedt Daniel, Wessman Björn. *Designverktyg vid spelutveckling*. Institutionen för Arbetesvetenskap och Medieteknik, Blekinge Tekniska Högskola, 2000-05-28.

Hirsh, Haym. *Interactive Fiction*.

Huebner, Robert. *Nihilistic Software's Vampire: The Masquerade – Redemption*. Game Developer Magazine, ISSN: 1073-922X, juli 2000.

Janik, Allan. *Cordelias Tystnad – om reflektionens kunskapsteori*. Carlssons Bokförlag, 1991, ISBN 91-7798-499-4.

Johansson, Barbro. *Kom och Ät! Jag Ska Bara Dö Först.. - datorn i barns vardag*. Etnologiska Föreningen i Västsverige, 2000, ISBN 91-85838-51-9.

Juul, Jesper. *Playtime, Event time, Themability*. A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities, The Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001-03-01

Katz, Arnie. *Inside Electronic Game Design*. Prima Publishing, 1996, ISBN 1-55958-669-9.

Loijens, Joost. *Personal Space: Who Controls the Story*. <http://www.gamespy.com/articles/januari01/interactive2/>, 2001-02-25.

Järvinen, Aki. *A Doom with a View*. A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities, The Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001-03-01

Mateas, Michael. *An Oz-Centric Review of Interactive Drama and Belivable Agents*. <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-156.html>, 2001-02-10

Mateas, Michael, Sengers, Phoebe. *Narrative Intelligence*. <http://www.aaai.org>, 2001-01-20.

Ohlen, James, Zeschuk, dr. Greg, Muzyka, dr. Ray. *Postmortem: BioWare's Baldurs Gate II*. Game Developer Magazine, March 2001.

Phillips, Rob. *The Developer's Handbook to Interactive Multimedia – A Practical Guide for Educational Applications*. Kogan Page, 1997, ISBN 0-7494-2121-5.

Spector, Warren. *Ion Storm's Deus Ex*. Game Developer Magazine, ISSN: 1073-922X, november 2000.

Tosca, Susana, Pajares. *Role-playing in multiplayer environments*. A collection of papers, presented at the first European conference on Computer Games and Digital Textualities, The Department of Digital Communication & Aesthetics, 2001-03-01

Wiman, Beata. *Att Skriva Manus För Interaktiva Medier – Hur Min Idé Blir En Färdig Produktion*. Studentlitteratur, 2000, ISBN 91-44-01255-1.

Woodcock, Steven. *Game AI – The State of the Industry*. Game Developer Magazine, ISSN: 1073-922X, augusti 2000.

BILAGA 1 – FALLSTUDIER AV DATORSPELEN BALDURS GATE 2, FALLOUT 2 OCH SWORD OF ARAGON

BALDURS GATE II

Baldurs Gate 2¹ är ett datorbaserat rollspel tillverkat av Black Isle Studios² och BioWare Corporation³ och distribuerat av Interplay Entertainment⁴. När första delen i Baldurs Gate serien släpptes hösten 1998 blev det snabbt känt för att vara det datorbaserade rollspel som bäst speglade de ”vanliga rollspelen”, eller fantasirollspelen som vi valt att kalla dem. I denna studie har vi valt att närmare granska del två i Baldurs Gate serien, Baldurs Gate 2 – Shadows of Ahm, som precis som sin föregångare fått mycket beröm. Märkvärdt är att både regelsystemet och spelvärlden i Baldurs Gate 1 och 2 är baserat på det populära fantasirollspelet Dungeons & Dragons⁵ (D&D).

Vi finner att Baldurs Gate 2 passar bra in på vår definition av datorbaserade rollspel. I spelet tar du som spelare rollen av en karaktär som i sin tur har attribut som både påverkar spelarens agerande mot spelvärlden och mot andra karaktärer. Världen i vilket spelet utspelar sig i är stor och det finns mycket för spelaren att utforska. Till detta har spelet en genomgående historia som starkt involverar spelaren.

OM BERÄTTELSEN

Baldurs Gate 2 är inte bara en uppföljare i den bemärkelsen att det står en tvåa efter namnet, spelets berättelse tar även vid där den slutade i Baldurs Gate 1 och personer och händelser från episod ett gör sig påminda i uppföljaren.

Serien tar sin början i den lilla staden Candlekeep, en relativt lugn och idyllisk stad i vilken du växt upp tillsammans med din fosterfar Garion. Garion har aldrig berättat för dig vem som är din riktiga far men du antar att han kommer att göra det tids nog. En dag meddelar han dock att ni skall ge

¹ <http://www.interplay.com/bgate2>

² <http://www.blackisle.com>

³ <http://www.bioware.com>

⁴ <http://www.interplay.com>

⁵ Spelvärden, Forgotten Realms, i vilken Baldurs Gate 1 och 2 utspelar sig i är den mest populära spelvärden inom D&D. Det finns därmed uppsjö av material att läsa för den inbitna, så som beskrivningar av världen, äventyr, romaner etc.

er ut på en lång färd. Ni måste fly från er hemstad och ni beger er av, bort från den tills nu trygga tillvaron i Candlekeep och ut i den stora världen. Ni har knappt hunnit lämna stadsportarna förrän ni blir offer för ett bakhåll i vilket din fosterfar tvingas sätta livet till och ensam får du nu fortsätta flykten, utan att veta från vem eller varför du tvingas fly. I och med att spelet fortskrider faller fler och fler pusselbitar på plats, allt pekar på att du är en av den nu bortgångne mördarguden Baahls avkommor. Mannen som jagar dig är din halvbror och hans mål i livet är att bli arvtagare till ers far forna titel. Det hela slutar med att du och din bror står öga mot öga i en strid, där du tillslut står som segrare.

När Baldurs Gate 2 börjar trappas en ny handling upp. Du vaknar upp yr och förvirrad i en fängelsehåla, som bifinner sig djup under jordens yta, där du hålls fången av en man vid namn John Irenicus. Under din vistelse där utsätts du för en mängd groteska experiment av din ”gästgivare” som själv är ute efter din gudomliga kraft för ett eget syfte. Som om detta inte var nog har han förutom dig, även fängslat dina forna vänner (från Baldurs Gate 1), bland annat din barndoms kamrat Iomen som du växt upp tillsammans med. Vad som sedan händer är att ni lyckats bryta era kedjor och ni gör nu ett försök till att ta er upp till ytan och rymma från det diaboliska fängelset. När ni väl, efter många faror och strider, lyckas ta er upp till ytan och återigen ser dagen ljud dyker John Irenicus åter upp. I konfrontationen som uppstår få med sig din barndomsvän Iomen, mot hennes vilja, och försvinna ur räckhåll.

Spelet huvudhandling cirklar sedan runt att du och dina vänner ger er på jakt efter Irenicus, för att återfå Iomen men även återfå och få reda på de delar av/om dig själv som Irenicus lyckats gräva fram ur ditt inre.

OM SPELET

I spelet tar spelaren rollen som den forne mördarguden Baahl avkomma. Spelet går i grund och botten ut på att styra denna karaktären, vad han/hon skall göra och till stora delar motiveras spelarens handlingar av den övergripande berättelse som beskrivits. Spelaren själv, påverka sin karaktärs handlingar genom ett ”peka och klicka gränssnitt”. För att exempelvis förflytta sin karaktär, klickar spelaren först på denne och sedan dit den vill karaktären skall gå. I princip alla handlingar i spelet är av en liknande ”tvåmoments” uppbyggnad. Först väljer spelaren vad han/hon vill göra, för att sedan välja var/hur detta skall göras. att sedan välja var/hur detta skall utföras.

Spelarens insyn i spelvärlden är utifrån en tredjepersons vy, vilken är isometrisk, och det är denna spelaren till större delen av speltiden är i kontakt med.

Världen är levande och dynamisk och den uppdateras i realtid. Dess invånare är aktiva, genom att de rör sig och handlar på egen hand, exempelvis genom att inleda konversationer med spelarens karaktär.



Figur 1 Bild från spelets. Den gröna cirkeln som omger en karaktär på den isometriska vyn, är spelarens karaktär. Röda ringar indikerar fiender och gröna och blå ringar för vänner. Genom att föra muspekaren över en karaktär visas även dess namn.

Att interagera med spelvärlden

För att spelaren skall kunna styra sin karaktär och interagera med spelvärlden ges spelarens karaktär en uppsättning av handlingsmöjligheter. De primära handlingarna, som är tillgängliga för alla karaktärer i spelet, är förflytta sig, samtala med en person, samt anfälla. Alla dessa används mycket frekvent (även anfälla, då spelaren lätt skaffar sig ovänner i spelvärlden). Ytterligare handlingsmöjligheterna finns också och baserar sig på vilket yrke karaktären har, en tjuv kan exempelvis välja att gömma sig i skuggor eller dyrka upp lås, trollkar och präster kan kasta besvärjelser etc. Gemensamt för alla dessa handlingarna är att de så gått som alltid är tillgängliga för din karaktär (förutsatt att det finns mark att förflytta sig på, personer att samtala med personer eller attackera, lås att dyrka osv.).

Andra sätta som spelaren kan integrera med spelvärlden är, tillskillnad från de ovanstående handlingar (som är bundna till spelarens karaktär),

bundna till specifika objekt i spelet, dessa är föremål som spelarens karaktär kan bära med sig. En karaktär som har tillgång till en dryckesflaska eller ett dokument kan använda dessa. Föremålen har i de flesta fall endast ett användningsområde som spelaren kan använda dem inom. Användningsområdet förmedlas genom att spelaren klickar på objektet och på så sätt får information om det. Att använda ett föremål, innebär att man använder föremålet i dess naturliga syfte, så som i exemplen ovan; att dricka ur flaskan eller att läsa från dokumentet. Det går alltså inte att slå sönder flaskan eller tända eld på dokumentet.

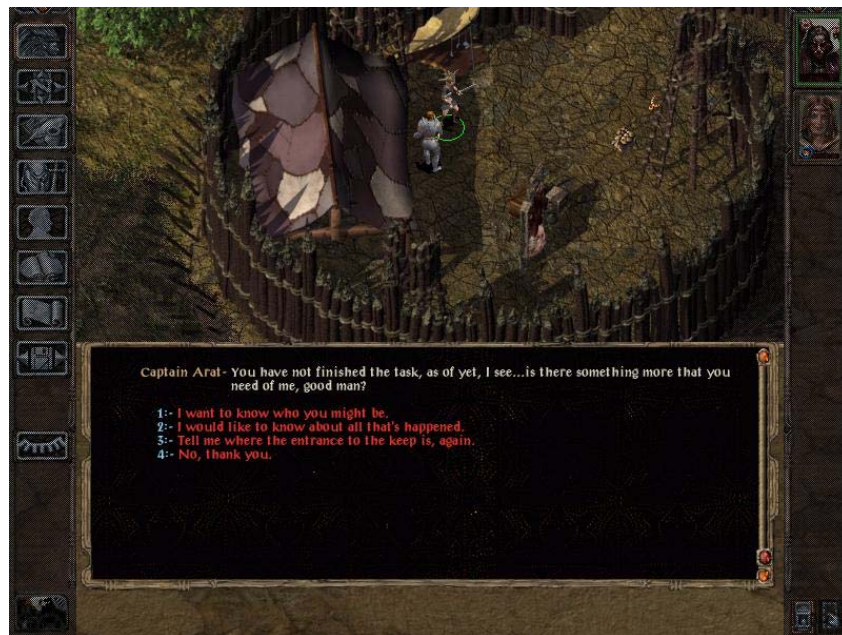


Figur 2 En karaktärs inventarium, vad karaktären bär med sig. Mängden föremål en person kan bära med sig avgörs av föremålets vikt och karaktärens styrka. Vapen, pergament och drycker är bland de vanligaste föremål spelaren stöter på

Förutom de lite mer vanliga föremål som cirkulerar i spelet, så som flaskor, dokument, vapen osv. finns även andra föremål som har mindre självklara användningsområden. Dessa föremål är oftast större objekt som finns i spelvärlden och som spelaren normalt sett inte kan bära med sig, de kan vara exempelvis vara en diskdamm, en maskin eller liknande. För spelaren muspekaren över dessa föremål förmedlas en ”användningssymbol”. Denna symbol är gemensam för alla dessa föremål. Den indikerar dock inte vad det innebär att använda föremålet utan bara att det går att använda. Vad det innebär att använda föremålet får man reda på först när det används. Att använda en damm eller en maskin kan innebära att spelarens karaktär fångar

en fisk, eller lagar/reparerar maskinen.

Som tidigare nämnts har spelaren handlingsmöjligheten att samtala med spelväldens invånare. Dialoger i spelet fungerar på så sätt att, spelaren väljer vad karaktären skall säga. Detta väljs ur en dialoglista som listar det som karaktären kan säga i en viss situation. I det flesta fall är det mellan två till fem alternativ att välja på.



Figur 3 I en dialog visas ett antal alternativ som spelaren får att välja mellan.

Det som definierar hur bra en karaktär är på en viss färdighet eller handling är, likt många andra datorbaserade rollspel, karaktärens attribut. Attributen definierar sålledes dennes fysiska och psykiska begränsningar. I Baldurs Gate 2 är dessa styrka, smidighet, uthållighet, intelligens, visdom och karisma. Innan spelet börjar får spelaren själv placera ut ett bestämt antal poäng på de olika attributen. Genom att själv definierar sina attributs värden, sätter spelaren sålledes ramarn för hur bra ens karaktär kan utföra saker i spelet. I en stridssituation är det de olika parternas styrka, uthållighet och smidighet som spelar in på stridens utveckling, skall en spelares karaktär försöker gömma sig bland skuggorna eller dyrka upp ett lås, är karaktären smidighet extra viktigt.



Figur 4 En karaktärs handlingsmöjligheter baseras på en rad attribut (strength – styrka, dexterity – smidighet, constitution – uthållighet, intelligence – intelligens, wisdom – visdom, charisma – karisma).

En karaktär kan även likt en vanlig människa bli bättre på att utföra saker, vilken den blir då denne får mer erfarenhet. För att bli mer erfaren måste spelaren samla på sig erfarenhetspoäng. När poängen stigit till en viss nivå, höjs en färdighet, så som att man blir bättre på att skjuta pilbåge, gömma sig i skuggor eller liknande. Erfarenhet tillskansar man sig på ett antal sätt. Genom att döda fiender eller monster i världen, genom att lösa problem uppgifter och slutligen genom att föra berättelsen vidare eller uppleva händelser viktiga för spelets berättelse. Då spelets svårighetsgrad, motståndet man möter i form av fiender och de saker man behöver utföra, ökar i takt med att man kommer närmare spelets slut, är det alltså till betydelse att man samlar på sig erfarenhet.

En övergripande berättelse och sidospråk

Spelets handling, som tidigare beskrivits, är ett starkt element i spelet. Spelaren kan fritt styra sin karaktär över stora delar i spelvärlden, samtala med personer i spelvärlden (NPC:er/non player characters). Det som till stor del definierar hur lång in i spelets spelaren tagit sig, är just att berättelsen går närmare mot slutet. När spelaren karaktär uppnått något som för

berättelsen framåt, förändras ofta världen, personer har nya samtalsämnen som de vill prata om, nya händelser trappas upp osv.

När det inte är huvudberättelsen som för motiverar spelaren till handlingar är det ofta p.g.a. att karaktären tar på sig uppdrag, så som att hjälpa eller tjänster och dyligt, av spelvärldens invånare. Dessa uppdrag kan liknas vid sidospår i den större handlingen.

Efter en stunds spelande börjar antalet uppdrag och saker som behövs göras i spelet skjuta i höjden. Då fyller spelarens dagbok (en bok spelarens karaktär alltid bär med sig) viktig funktion. I denna antecknas automatiskt uppdrag spelarens karaktär tagit på sig, om uppdraget är slutfört eller ej, vad dess mål är, vad som troligtvis behövs göras samt vilka framsteg som gjort. Dagboken har dock mer funktioner än så. När spelets huvudberättelse tar steg framåt, exempelvis om man tagit sig ur Irenicus fängelsehålor eller befriat Iomen, skrivs även detta ner (automatiskt av spelet). Dagboken är skriven utifrån spelarens karaktärs synvinkel vilket gör att den innehåller summeringar av ens färd, tankeställare och känslomässiga tankar.



Figur 5 *Ens karaktärs dagbok, innehåller dels en del som behandlar alla godtagna uppdrag (quests) samt mer anteckningar ang. livssyn och känslor och händelser hårt knutna till huvudberättelsen.*

FALLOUT 2

Liksom Baldurs Gate-serien så är Fallout-serien ett framgångsrikt rollspelsfranchis som är publicerat av Black Isle och Interplay. Tillskillnad från Baldurs Gate så är dock inte BioWare inblandade i produktionen av Fallout 2⁶. Det som skiljer Fallout 2 från de flesta andra datorbaserade rollspel är att det inte utspelar sig i en fantasy-miljö. Spelet utspelar sig istället i USA efter ett kärnvapenkrig som utplånat civilisationen som vi känner den.

Även Fallout 2 stämmer bra in på vår definition av datorbaserade rollspel. Fallout använder sig även av ett intressant regelsystem för dess karaktärer, vilket till viss del är färdighetsbaserat⁷.

OM BERÄTTELSEN

Fallout 2 tar sin början i den lilla byn Arroyo. På senaste tiden har saker börjat gå illa. Skördarna har slått fel, boskapen dött och barnen blivit sjuka. Byäldsten pekar ut din karaktär som den av legenderna omtalade ”The Chosen One”. Legenderna säger att byn är grundad av ”The Vault Dweller”, en ättling till de människor som gömde sig undan kärnvapenkriget i stora underjordiska komplex. Vidare sägs det att i hans ”Vault” (underjordiskt komplex) finns en mäktig artefakt, ”The Garden of Eden Creation Kit”, eller G.E.C.K som den även kallas. Med hjälp av G.E.C.K kan saker och ting ställas till rätta igen och det är din uppgift som ”The Chosen One” att leta upp den.

Så efter att du visat dig värdig i ett litet prov ger du dig ut i världen på jakt efter Vault13 där det skall finnas en G.E.C.K. Den enda ledtråd du har är att en handelsman vid namnet Vic skall veta var Vault13 ligger någonstans.

OM SPELET

Fallout 2 använder sig, precis som Baldurs Gate av en isometrisk vy för att representera spelvärlden för spelaren. Interaktionen med spelvärlden sker mestadels genom en direkt påverkan av dess grafiska representation med hjälp av ett ”peka klicka gränssnitt” som fungerar i princip likadant som det i Baldurs Gate 2. Detta skulle man kunna säga är huvudvyn i spelet.

⁶ <http://www.interplay.com/fallout2/index.html>

⁷ Hur bra spelarens karaktär är på olika saker bestäms av dennes kunskaper i en färdighet. Exempel på färdigheter är första hjälpen, skjuta med gevär och reparera tekniska saker. En färdighet symboliseras alltså i spelet av ett värde som säger hur bra personen är i färdigheten.



Figur 6 Bild av huvudvyn i spelet, större delen upptas av spelvärlden. Panelen längst ner ger spelaren genvägar till andra vyer och ger möjlighet att aktivera handlingar.

Huvudvyns gränssnitt ger även spelaren möjlighet att ta sig till andra, för spelet, viktiga funktioner. Härifrån kan han/hon bland annat nå vyer som låter honom/henne få upp statistik om sin karaktär, titta på sin utrustning, läsa en loggbok som beskriver de uppdrag spelaren tagit på sig, få upp en översiktskarta och använda färdigheter.

Vi skrev tidigare att Fallout 2 använder sig av ett färdighetsbaserat karaktärssystem. Detta innebär att förutom de grundegenskaper (t.ex. styrka, karisma och intelligens) som så gott alla datorbaserade rollspel använder för att definiera sina karaktärer har karaktären här även färdigheter. Dessa färdigheter säger hur bra spelarens karaktär är på en speciell handling, till exempel betyder "First Aid 40%" att det är 40 procent chans att karaktären skall lyckas lägga första förband på sig själv eller någon NPC.



Figur 7 Karaktärsvy, här kan spelaren titta på och vid vissa tillfällen höja sina egenskapsvärden.

Bilden ovan visar den statistikvy som vi talade om tidigare. Längst upp till höger på bilden kan du se de färdigheter som finns i spelet. Procent värdet avgör alltså hur stor chans det är att spelarens karaktär skall lyckas med en handling som innefattar den specifika färdigheten. Färdighetssystemet utgör en punkt där Fallout 2 skiljer sig mycket från Baldurs Gate 2, i Baldurs Gate 2 finns inget som riktigt går att jämföra med färdigheterna

Om du nu tittar på vänster sida istället, ovanför fliken som det står "perks" på, så ser du där en ruta som det bland annat står "Level: 3" i. I Fallout 2 används ett "level-system" för att symbolisera karaktärens utveckling. Genom olika handlingar i spelet, som till exempel lösa uppdrag, lyckas utföra handlingar med hjälp av sina färdigheter och att döda fiender, belönas spelaren genom att karaktären får erfarenhetspoäng (Exp). När dessa erfarenhets poäng nått en viss nivå "stiger" karaktären upp i en ny "level-nivå". Vid ett sådant tillfälle får spelaren möjlighet att höja procentvärdena i ett antal valfria färdigheter (det exakta antalet visas vid texten "Skill Points"), på så sätt blir en jakt på erfarenhetspoäng tvungen för att kunna bemöta den ökande svårighetsgraden i spelet.

Förutom de personliga förmågorna så som färdigheter och grundegenskaper, kan spelaren även utrusta sin karaktär med föremål som hjälpmedel. Denna

utrustning kan till exempel vara saker som sprit, olika vapen, avancerade tekniska apparater eller en kortlek.



Figur 8 föremålsyn, här kan spelaren se vilka föremål denne har i sin ägo och välja vilka av dessa denne skall håll i händerna (och på så sätt även kan använda).

För att använda sig av de föremål, som spelaren låtit sin karaktär samla på sig, måste spelaren först gå in föremålsyn och dra över det föremål han/hon vill använda till någon av användningsrutorna (Item1 och Item2). Därefter kan han/hon använda föremålet på redan beskrivet sätt. Föremålen i spelet har en redan förutbestämd effekt och kan endast användas under vissa förhållanden. Ett gevär kan bara användas till ett skjuta på andra varelser, läkepulver kan endast användas på skadade varelser och mat går bara äta. Visa föremål används i även i kombination med en färdighet, till exempel avgör färdigheten "small guns" ifall karaktären träffar med sitt nyfunna gevär eller inte och färdigheten "science" avgör ifall karaktären överhuvudtaget förstår sig på en högteknologisk apparat.

En grundläggande aktivitet i spelet är att tala med NPC:er i spelvärlden och försöka få information ur dem som kan föra spelet vidare. Dialogsystemet är uppbyggt på samma sätt som i Baldurs Gate 2.



Figur 9 Dialogvyn, här visas det vad den man talar med har sagt och vilka svars alternativ spelaren har.

Vad NPC:n säger visas och spelaren väljer sin karaktärs svar från ett begränsat antal alternativ, detta upprepas tills dess dialogen tar slut. Dialogen styrs till viss del utifrån spelarens grundegenskaper, färdigheter och rykte⁸.

Spelaren styr sin karaktär igenom spelvärlden på jakt efter G.E.C.K:en, jakten styrs av de möjligheter och begränsningar vi beskrivit ovan i detta kapitlet. Spelaren vet från början bara att han/hon skall leta upp ett heligt föremål och en handelsman vid namn Vic kan veta var denna finns. För att ta sig framåt i spelet måste spelaren vandra runt i spelvärlden och samla ledtrådar, detta görs främst genom att prata med NPC:er. Information är inte gratis i den värld som byggts upp i spelet och spelaren tvingas därmed ofta göra tjänster till personerna han/hon stöter på för att få den information som efterfrågas av denne.

Det går även att göra uppdrag åt NPC:er som inte direkt kommer föra spelaren närmare spelets mål, dock kan dessa ge vänner och/eller belöningar i form av pengar och föremål. För att lättare kunna hålla reda på dessa sidouppdrag (även huvudhandlingen för den delen) finns det en dagboksvy.

⁸ Egenskapen "Intelligence" avgör hur många svarsalternativ spelaren får tillgång till, färdigheterna "Barter" och "Speech" påverkar övertalningsförmågan och om spelaren gjort onda dåd i personens hem område kommer NPC:n vara mindre samarbetsvillig.

I denna kan spelaren läsa om sina kontakter med NPC:er och andra viktiga händelser, denna bär stora likheter med dagboksfunktionen i Baldurs Gate 2. Hela upplägget med sidohandlingar är ett försök till att måla upp spelvärlden som en dynamisk och levande värld. I och med att spelets huvudhandling är så lös, hitta G.E.C.K:en, så känns dessa mer naturliga än i Baldurs Gate 2.

Allt går inte lösa i spelet genom att prata, även om spelaren vill det eller inte går vissa konflikter endast lösas med våld. Striderma i spelet är turbaserade, det vill säga spelet upphör att uppdateras i realtid och de inblandade gör sina handlingar efter en turordning⁹.

SWORD OF ARAGON

Sword of Aragon¹⁰ är ett lite äldre spel som släpptes av Strategic Simulations Inc¹¹ (SSI) 1989. Det innehåller dock en mycket intressant och fängslande kombination av spel och berättelse. Spelet marknadsfördes som ett strategispel, men det innehåller en rad rollspelselement och det passerar nästan vår definition av datorbaserat rollspel. Skulle vi kategorierna det skulle vi kalla det ett turbaserat¹² strategi/rollspel.

I spelet tar du på dig rollen av en ung kung som ärvt kronan efter sin nyligen avlidna fader. Det första som händer i spelet är att du ges en chans att hämnas din fars död då Orch-stammen¹³ som dödat honom anfäller din hemstad. Tillskillnad från de flesta spel som marknadsförs som strategispel är du inte ett ande/gudliknande väsen utan representation i spelvärlden, utan du finns representerad. Så under det första slaget mot dina arvsfiender Orchernerna finns din karaktär med på slagfältet och kan därmed bli dödad.

OM BERÄTTELSEN

⁹ Turordningen bestäms av karaktärens värde i grundegenskapen "Agility" och av en viss nivå av slump. De inblandade utför sedan sin handlingar i den ordning som tidigare bestämts.

¹⁰ <http://soa.virtualave.net/empire.html>

¹¹ <http://www.ssionline.com/>

¹² Det vill säga spelarna turas om att göra sina handlingar precis som i schack. I Sword of Aragon finns det många spelare som kontrolleras av datorn.

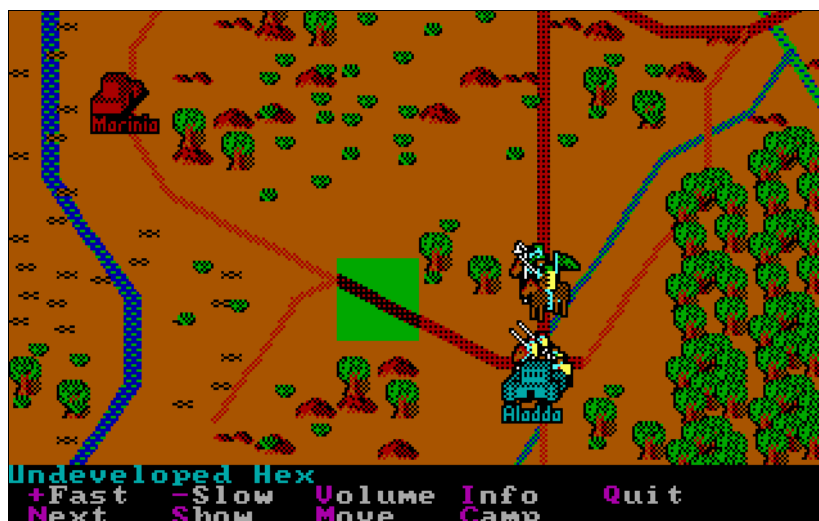
¹³ Orch är en mytologisk varelse som finns representerad i de flesta fantasy-rollspel. I detta sammanhang har de sitt ursprung från J.R.R Tolkiens Midgård och Sagan om Ringen trilogin som utspelar sig i denna värld. Orchernerna är ondskefulla varelser som lever i stammar och livnär sig på att röva och plundra.

När du besekrat Orchernerna och säkrat kontrollen över din hemstad Aladda rullas så sakteliga en mycket större berättelse upp, ditt rike är en del av det gamla imperiet Aragon som vittrat sönder i en öst- och en väst del. Väst delen där Aladda är beläget har i sin tur splittrats i en mängd små riken som slåss inbördes utan att komma ihåg vad striden i första början handlade om. Östdelen lyckades försvara imperiets ideal under många år, men till sist föll även denna del samman i mindre bitar. 300 år har nu förflutit sedan tre katastrofer ödelade imperiet och först nu börjar civilisation åter byggas upp i landets städer. Legenderna säger att Aragons alla kejsare styrde riket med hjälp av tre mäktiga artefakter. Efterhand som spelet fortlöper växer du in i en uppgift att hitta dessa tre artefakter och samla städerna under ditt beskydd. Spelets berättelse går alltså från att röra en liten stads överlevnad till kampen om att återförena det gamla imperiet. Från alldagligt till episkt.

OM SPELET

Spelet kan sägas bestå av tre olika typer av vyer. En av vyerna är grafisk och de andra två är textbaserade.

Den grafiska vyn visar spelaren en karta över ett geografiskt område. Denna grafiska vy används vid två tillfällen dels när spelaren tar strategiska beslut och då visas ett större område och dess städer, dels när spelarens soldater hamnat i strid med någon motståndare och då visas det område där striden tar plats i en större skala.



Figur 10 Den strategiska kartvyn i *Sword of Aragon*

Ovan finns en bild på den strategiska vyn av spelet. Här visas en representation av spelvärlden i form av en tvådimensionell karta där olika terrängtyper, städer och soldater symboliseras av ikoner. I den nedre kanten finns en sammanställning av de kommandon spelaren kan ge spelet. Den gröna rutan i mitten av bilden är den markör som används för att välja vilken trupp eller stad som skall påverkas. Precis som alla andra vyer i spelet går denna att styra med båda mus och tangentbord. Principen är att du för markören (antingen genom att flytta musen eller trycka på piltangenterna) över den stad eller trupp du vill påverka och sedan väljer ett kommando i nedre kanten av skärmen (antingen genom att klicka på den med musen eller trycka på den tangent som visas med färgen lila på kommandoordet).

```

***** C I T Y   D E V E L O P *****
Date:      May 871 QJ
City:      Aladda

Agric:    Prod   Tax   Devel  Resrc  Cost  Spend
          206    62    9     13    240    Y
Lumb:    229    69    5     5     450
Mine:    206    62    3     4     500

Manuf:    366   110    4     5     583
Comm:    458   137    4     5     467

Struc:                2     3     417
Fort:                1     2     667
PLAYER DATA          TOTAL THIS MONTH
Wealth:      81    Income:      440 GP
Score:      5 (500)  Maint:      224 GP

Select a Development Option.
Agricult  Lumber  Mining  X>Manufac
Comerce  Structure  Fortific

```

Figur 11 Exempel på vy för att påverka spelvariable.

Den största skillnaden mellan de två textbaserade vyerna är att den ena används för att påverka variabler i spelet och den andra för att spelet skall förmedla information till spelaren.

Bilden ovan visar vyn där spelaren utvecklar en stad. Det visas en tabell med stadens värden (så som jordbruksnivå, tillverkningsnivå och befästningsnivå) och vad det kostar att utveckla ett speciellt område. I nedre kanten finns precis som i kartvyerna alla de kommandon som kan utfärdas i vyn och dessa aktiveras på samma sätt här.

Utöver stadsutvecklingsvyn här finns det även vyer för att skapa arméer, träna och utrusta dessa och att hyra hjältar. Dessa är

uppbyggda likadant med en rad kommandoord längst ner och information på resten av skärmen.

```
INFORMATION                               June 871 QJ
  Recently, a young boy disappeared
  from a caravan. The rumors say that
  he was taken by a horde of goblins
  which is camped on the road between
  Marinia and Brocada. The merchant is
  said to have offered a 5,000 gold
  reward for his safe return!

GENERIC: Aladda                           June 871 QJ
  A caravan has passed through the
  city, generating a huge increase in
  commercial activity for the month!

REPORT: Aladda
Exporting 104 GP agric surplus.

Press any Key to Continue . . .
```

Figur 12 Informationsvyn, berättar vilka händelser som inträffat under en månad.

I informationsvyn saknas oftast kommandoraden, syftet med denna vy är att förmedla händelser och berättelse fragment till spelaren. Vyn kommer upp varje gång spelaren väljer att gå till nästa spelrunda. Det är i denna vyn som den övergripande berättelsen i spelet delvis förmedlas. En liknande vy kommer även upp då spelaren gjort berättelsetriggande handlingar i spelet så som erövrat en ny stad eller kommit till ett speciellt område.

I spelet finns spelarens karaktär representerad, precis som dennes soldater och hjältar, av en entitet vilken definieras av ett antal variabler. Sammansättningen av dessa variabler bär likheter, även om det rör sig om en nedbantad version, med D&D:s regelsystem. Helt klart är dock att detta regelsystem fått stå som inspiration för Sword of Aragons karaktärssystem. En annan likhet är att du kan välja ett yrke på din karaktär, dessa yrken är tydliga D&D:yrken. Nedan följer en bild på en informationsvy över en spelarkaraktär. Där finns information om vilken utrustning karaktären har, vilken level denne nått, vilket yrke den har och liknande.



Figur 13 Karaktärsvy vilken ger information över en karaktärs olika variabler.

Vad gör man då i spelet egentligen? Spelet i sig handlar i stor utsträckning om de klassiska strategispelsmomenten, att fördela resurser och kommendera arméer¹⁴. Till detta har dock även en rollspelsdimension adderats då spelaren finns representerad som en karaktär i spelet. Det uppstår även situationer i spelet då din karaktär blir rådfrågad som person. Ett exempel på detta är när en tvist i spelets början skall lösas. En invånare i staden är dömd för mord och skall snart avrättas, denna person är dock känd i staden som en mycket ärlig man och stadens invånare har gjort en namninsamling till stöd för hans frigivning. Nu står du inför valet att frige honom eller låta avrättningen ske. Ditt val i denna situationen kommer påverka hur folket i staden ser på dig.

Berättelsen i spelet är både plats- och tids-triggad. Med detta menar vi att berättelsen förs framåt både när spelaren når ett visst område i spelvärlden och när tiden förflyter. Detta byggs oftast upp som en kombination av varandra. Först kommer spelaren till ett område och ett berättelseelement visas i informationsvyn. Från och med detta levereras nya berättelseelement med en bestämd tidsintervall, med andra ord kan spelaren missa saker i spelet om han/hon inte handlar tillräckligt snabbt vid dessa tillfällen.

Vissa områden i spelvärlden är vid spelets start övermålade med rödfärg. Detta symboliserar att området är utforskat och vad som finns där okänt. Dessa områden är placerade i bergskedjor, stora skogar och annan otillgänglig vildmark. Skickar spelaren soldater eller hjältar till de

¹⁴ <http://www.faqs.org/faqs/games/strategic/pc/>

utforskade markerna kommer den rödfärgen försvinna och den bakomliggande vegetationen bli synlig.