

BLAND TYSTA HUS OCH MÖRKA SKOGAR

En slavisk spelgenreanalys

AMONG SILENT HOUSES AND DARK WOODS

A slavic game genre analysis

Examensarbete inom huvudområdet
Medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2023

Felicia Söderström

Handledare: Lars Kristensen
Examinator: Lars Vipsjö

Sammanfattning

Spel från andra kulturer har länge varit ett intressant ämne att utforska. Denna kvalitativa textanalys undersöker spelen Pathologic och Darkwood med fokus på hur de presenterar skräckgenren på olika okonventionella sätt. Spelen analyseras utifrån hur grafiken, narrativet, designen och det kulturella ursprunget samarbetar för att skapa nytänkande spelupplevelser. Den här textanalysen ämnar att fylla en lucka i den slaviska spelforskningen och väcka intresse för en mer obskyr spelmarknad och öppna upp för bredare diskussioner kring den påverkan kultur och geografisk plats kan ha på spel som medium.

Nyckelord: Skräckspel, slaviska spel, spelgenre, textanalys

Innehållsförteckning

1	Introduktion.....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Spellokalisering.....	2
2.2	Spelregion.....	4
2.3	Spelgenre.....	5
2.4	Skräck i spel.....	5
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning.....	7
4	Analys.....	8
4.1	Pathologic.....	8
4.1.2	Grafik.....	8
4.1.3	Lokalisering.....	11
4.1.4	Genre.....	12
4.2	Darkwood	14
4.2.2	Grafik och design.....	14
4.2.3	Genre.....	17
4.2	Slutsats	18
5	Sammanfattning och diskussion	20
5.1	Sammanfattning.....	20
5.2	Diskussion.....	20
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	21
5.4	Framtida arbete.....	21
	Referenser	22

1 Introduktion

Skräckgenren har länge varit ett fascinerande ämne för analys, inte minst inom spelvärlden. Essäer, både i text- och videoformat har brutit ned och reflekterat över olika skräckspel och dess beståndsdelar. Populariseringen av videoessä-formatet har i sin tur lett till en slags upplysning av spel som sällan når en bred global publik, i detta fall: de slaviska spelen.

Det är tydligt att flera av spelen från slavisktalande länder har djup mening i sina narrativ och miljöer, ofta inbakad i en utdragen spelcykel med fokus på överlevnad, lidande, och svåra moraliska val, kanske inte sällan utan en koppling till spelets verkliga geografiska koppling. De har ofta ett intressant sätt att presentera nytänkande idéer till den redan existerande marknaden, men kan ha brister i bland annat lokalisering och grafik, vilket får dem att inte nå ut till den globala marknaden.

Detta ämne utforskas i en kvalitativ textanalys som undersöker spelen *Pathologic* (2005), *Pathologic Classic HD* (2015), *Pathologic 2* (2019) och *Darkwood* (2014) och dess kopplingar till skräckgenren, och hur spelen skapar en okonventionell spelupplevelse genom den visuella, narrativa, samt kulturella kontexten. Läsaren får sätta sig in i två spel som utspelar sig under svåra omständigheter och följa med på analysen som bryter ner dess viktigaste beståndsdelar som hjälper till att skapa en skräckupplevelse.

Intresset för detta ämne grundar sig i personlig bakgrund från ett slaviskt land (Nordmakedonien) och bristen på forskning och diskussioner kring spel från slaviska länder. Denna analys vill väcka nyfikenhet kring den undgängömda slaviska spelmarknaden och ge en inblick i hur även spel kan vara en konstform i en kultur som präglas av främst litterära och filmiska verk.

2 Bakgrund

Hur spel presenterar information och tematik genom sitt narrativ, grafik och design till sina spelare spelar roll för att skapa en sammanhängande spelupplevelse.

I fokus av denna studie står spelen *Pathologic* (2005), *Pathologic Classic HD* (2015), *Pathologic 2* (2019), med ursprung från Ryssland, och *Darkwood* (2014) från Polen. Båda titlarna behandlar ämnet om överlevnad under extrema förhållanden och har övergripande handlingar förankrade i slavisk tematik och kultur.

I *Pathologic*, tar spelaren sig an rollen som en av tre karaktärer, *Bachelor*, *Haruspex* eller *Changeling* som alla har olika kopplingar till medicin eller läkekonst. Genom dessa karaktärer följs tre olika narrativ, som övergripande handlar om att försöka stoppa en epidemi under 12 dagar i en liten stad långt ute i den ryska stäppen. I tidskriften *Fienden* (Johansson 2013) förklarar utvecklarna Ice-Pick Lodge hur *Pathologic* växte från idén av att skapa ett spel som en konstform, snarare än som underhållning. *Pathologic Classic HD* är en finputsad version av originalet, framför allt med en förbättrad engelsk översättning. Det är den versionen av det första spelet som finns att tillgå på spelplattformen *Steam*. *Pathologic 2* följer samma koncept som sin föregångare, men med uppdaterad grafik, spelmekanik och vissa ändringar i storyn. I denna uppföljare är endast en av tre karaktärer, *Haruspex*, spelbara i nuläget.

Darkwood utspelar sig någonstans i Östblocket under sent 1980-tal, där en mystisk wildvuxen skog har tagit kontroll över landskapet och fortsätter expandera. Även här sprider sig en pest över landet. I prologen tar spelaren sig an rollen som en doktor, som släppt sin plikt för att försöka fly från skogen. Efter prologen skiftar spelet till den verkliga protagonisten, "Främlingen", i den fortsatta kampen att överleva i den brutala miljön, med målet att försöka hitta en väg ut från den omringande skogen. *Darkwood* släpptes med tidig tillgång under 2014 och den fullständiga versionen släpptes sedan officiellt 2017.

2.1 Spellokalisering

Lokalisering är en benämning på den översättningsprocess som görs på en produkt, i detta fall spel, som en del av dess globaliseringsprocess för att ta hänsyn till skillnader i olika marknader. Processen delas ofta upp i tre huvudkategorier som innefattar: *Språkliga frågor*, översättandet av språket; *Innehåll och kulturella frågor*, hur information och funktionaliteter presenteras, exempelvis genom ikoner, grafik och färg; samt *Tekniska frågor*, anpassning i teknik och design utefter språkliga skillnader, exempelvis kräver östasiatiska språk dubbelt så mycket diskutrymme i jämförelse med det latinska alfabetet. (Fry & Lommel 2003, s. 13)

Vad som anses vara de tidigaste prototyperna för datorspel, *Tennis for Two* (1958) och *Spacewar!* (1962), båda skapade i USA, blev inspirationen till spelföretaget Ataris tidiga arkadspel *Computer Space* (1971) och *Pong* (1972), och senare de japanska arkadspelen *Space Invaders* (1978) och *Pac-Man* (1980). I sin helhet var dessa spel enkla att förstå, utan kulturell koppling eller dialog som krävde översättning. (O'Hagan & Mangiron 2013)

De tidigaste exemplen på lokalisering inom spel daterar till början av 80-talet med just

Pac-Man. Translittereringen av den japanska titeln översätter som *Puck-Man*, vilket ansågs opassande för en engelskspråkig publik då det ansågs att namnet enkelt kunde ändras till att ha en negativ konnotation. *Pac-Man* markerar även en utveckling inom spelvärlden då det innehåller identifierbara karaktärer, de fyra spökerna, som även dessa fick nya namn i engelska översättningen för att skapa minnevärld hos spelaren och inte tappa den slagkraftighet de japanska namnen hade. Namnen byttes ut från de direktöversatta namnen *Reddie*, *Pinky*, *Bluey* och *Slowy*, till *Blinky*, *Pinky*, *Inky* och *Clyde*. (O'Hagan & Mangiron 2013, s. 49)

Lokaliseringens början utmärks även av populariseringen av spelkonsoler för hemmabruk, exempelvis *Commodore 64* i USA, *Sinclair Spectrum* i Storbritannien, samt den tidigare *Apple II* (O'Hagan & Mangiron 2013, s. 50). Under denna tid lokaliserades ett antal amerikanska spel till japanska, men oftast översattes endast användarmanualen, medan spelet lämnades oöversatt. Kvalitén på översättningarna var en minde viktig faktor i spelutvecklingen under lokaliseringen början, och översättningar gjordes ofta av hobbyister, vilket naturligt ledde till en rad felöversättningar. (O'Hagan & Mangiron 2013, s. 51)

I takt med att spelmarknaden och tekniken avancerade, utvecklades även lokalisering. Den stigande användningen av filmiska sekvenser för att framföra narrativ i spel ledde till ett ökat behov att lokalisera dessa till olika marknader. Exempelen som O'Hagan och Mangiron (2013) diskuterar behandlar till stor del spel som lokaliserats från japanska till engelska. Fortsättningsvis växte förståelsen för att lokalisering var en viktig beståndsdel i spelutvecklingen som kräver finkänslighet och förståelse för mediet som översätts.

I ett blogginlägg från *Pathologics* kickstarter skriver Alexandra Golubeva (2014) om sin upplevelse kring att arbeta som översättare för spelstudion Ice-Pick Lodge och ger perspektiv på processen att lokalisera *Pathologic* från ryska till engelska. Golubeva förklarar svårigheterna kring att översätta ett spel som till grunden är textbaserat och fyllt av bland annat metaforer, ordvitsar och en överliggande rysk atmosfär. Det finns en balans som ska hittas mellan saker som har kulturell signifikans och som är universellt relaterbara.

Den finkänslighet som krävs vid vissa specifika översättningar kan handla om enstaka bokstäver, vilket Golubeva (2014) exemplifierar vid översättningen av efternamnet *Кайны* (*Kainy*). Kyrilliska bokstaven "к" kan både översättas som "c", "k", och i vissa fall "ck". Golubeva förklarar tankeprocessen av hur "Cain" eller "Caine" skulle referera till "novocaine", som har en viss koppling till karaktärernas roll i narrativet. Men användandet av "Cain" skulle medföra en möjlighet att koppla det till den bibliska karaktären med samma namn, något som inte var avsett. Därav valdes "Kain" som det slutliga namnet, och Golubeva gav även den slutliga förklaringen att "k", i stället för "c", helt enkelt ser mer ryskt ut.

I ett senare blogginlägg förklarar Golubeva (2015) att det ibland inte finns ett engelskt ord som uppfyller kraven från originalet. I dessa fall kan uppfinnandet av ett eget ord vara lösningen. Golubeva berättar vidare om hur namnet på karaktären *Оспина* (*Ospina*) översattes. *Ospina* är ett feminint substantiv som översätts till *a poxmark* på engelska. Åter igen håller det betydelse för karaktären och hennes plats i narrativet. *Ospina* har uppbyggnaden av ett kvinnonamn, trots sin betydelse, vilket ordet *poxmark* saknar. När inget passande namn hittades för den engelska översättningen, fick ett nytt ord pusslas ihop. Det slutliga namnet blev *Aspity*, som Golubeva (2015) bryter ned som

asp, spit, spite, och pity, och förklarar att det är passande för karaktären, som är fylld av både illvilja och medlidande.

Avslutningsvis förklarar Golubeva (2015) hur till synes små val, som enstaka ändrade bokstäver i karaktärers namn, bestämmer den övergripande tonen, samt den avsedda slaviska känslan. Det är en balansgång mellan att inte förlora den kulturella bakgrunden till *Pathologic* och inte råka förvandla det till en karikatyr av kulturen.

2.2 Spelregion

Begreppet *slavisk* syftar på den slaviska språkgruppen som tillhör den indoeuropeiska språkfamiljen. Detta innefattar 13 officiella språk som delas in i de tre underkategorierna *östslaviska* (ryska, belarusiska, ukrainska), *västslaviska* (polska, slovakiska, tjeckiska, hög- och lågsorbiska) och *sydslaviska* (bosniska, kroatiska, serbiska, slovenska, makedonska, bulgariska) (Sussex & Cubberley 2006, s. 2).

Terminologin för den geografiska uppdelningen av slaviskspråkiga länder är mer svårdefinierad. Ofta benämns Ryssland som Östeuropa, medan länder som Polen eller Ungern i stället tillhör Centraleuropa. Indelningen av länderna som tillhör Central- och Östeuropa baseras i politisk historia och värdegrunder, och kan därav variera beroende på vilken lins den geografiska uppdelningen studeras ur (Nowak 2022). Denna analys kommer därav främst använda begreppet *slavisk* som övergripande term, för att undvika förvirring kring vilka länder som faller under de geografiska begreppen.

Fousek Krobová, Janik & Švelch (2022) förklarar att spelutveckling i öst- och centraleuropeiska länder historiskt sett bestått av amatörprojekt med avseende för att nå en lokal eller nationell marknad, men viljan att nå ut till en internationell marknad växte under 2000-talet. Detta skulle även innebära en anpassning av det innehåll som skapades. Spelen började utvecklas på engelska och saker som på något sätt kännetecknade ursprunget skulle suddas ut. Fousek Krobová, Janik & Švelch (2022) förklarar fortsättningsvis att detta däremot inte skulle innebära döden för den slaviska kulturen i spel. Spel som *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), som utvecklades i Polen och slog igenom stort globalt drar inspiration från geografi och folktro från sin hemmiljö. Att spelutvecklare låter sig inspireras av sina omgivningar och upplevelser bidrar till möjligheten att skapa personliga berättelser och en distinkt estetik som leder till uppskattning och nyfikenhet hos spelpubliken (Fousek Krobová, Janik & Švelch 2022).

En av anledningarna till den glesa spelmarknaden i slaviska länder är till följd av piratkopiering. I intervjun med Ice-Pick Lodge förklarar Johansson (2013) hur spelstudion under den tiden ensam utgjorde Moskvas alternativa spelscen. Varken indieörelser eller konventionella spelbranscher hade fått fäste i Ryssland på grund av den utbredda piratkopieringen. Det är i stället vanligare att se spelutvecklande i form av mobilapplikationer, som har ett högre monetärt värde.

Även *Darkwoods* utvecklare Acid Wizard Studio berättar om att växa upp med den polska spelmarknaden piratkopiering fortfarande var lagligt. Att växa upp i en kultur där de kunde köpa piratkopierade spel till ett billigare pris från en fysisk butik, då priset från officiella distributionstjänster var oöverkomligt dyra, ledde till att de självmant släppte *Darkwood* på *The Pirate Bay*, tillsammans med släppet till andra vanliga speldistributionstjänster. Deras val möttes med både hyllningar från de mindre lyckligt lottade som inte alltid hade möjligheten att spendera pengar på spel, och kritik från de

som ansåg att det var ett dåligt affärsbeslut. En del av spelarna svarade med att de senare faktiskt köpte spelet när ekonomin tillät, som en följd av spelstudions generösa beslut. Acid Wizard Studio menar även att även om mycket har ändrats i Polen de senaste åren, och att lagligt köpa spel blivit aningen mer ekonomiskt överkomligt, är det inte fallet för alla, och även det spelade roll i deras beslut. (Acid Wizard Studio 2023)

Spel är inte ett medium som ofta diskuteras inom kontexten av slaviska studier, men de östeuropeiska landskapen används trots det i flera moderna videospel. I en studie diskuterar Leiderman (2022) hur östeuropeiska miljöer och teman ofta används som en grund för spel som testar olika moraliska, etiska och ideologiska dilemman. Leiderman (2022) menar att ökningen i östeuropeiska miljöer delvis beror på att fler spel numera utvecklas i slaviska länder, speciellt i Polen. Men även spel från utvecklare som inte härstammar från slaviska länder framställer Östeuropa som en moraliskt tung plats.

2.3 Spelgenre

Begreppen *genre* används inom litteratur, film och media som ett sätt att klassificera dessa. De tidigaste spåren daterar oftast till Aristoteles runt 335 f.Kr som lade ut byggstenarna för genreanalys som används än idag. Kriterierna Aristoteles utgick från inom analys av poesi var vilken typ av representation innehållet presenterade, hur form skapade olika typer av poesi, samt vilket medium som användes. (Burn & Carr 2006, s. 14)

Inom den moderna genre teorin är den ryska kultur- och litteraturteoretikern Mikhail Bakhtin bland de mest inflytelserika. Bakhtin såg genrer som en form av social handling, något som skapades i dialoger mellan talare, och inte enbart som ett verktyg inom analys. Med detta adderades fyra nya idéer till grunden Aristoteles lade: Genre kan finnas överallt i vardagen, sättet människor talar och interagerar med varandra skiftar beroende på plats och situation; genre finns inte enbart inom text, utan även i den sociala kontexten som skapar den; genre är något rörligt som kan ändras för att passa in i olika kontext; slutligen är genre en resurs, både för skaparen och konsumenten. (Burn & Carr 2006, s. 14)

Genre fungerar som ett verktyg för att ge en insikt om till vad ett verk kommer innehålla, det finns en övergripande förståelse av vad exempelvis en deckare eller romantisk komedi kommer handla om. Att avvika från traditionella konventioner till viss grad är generellt accepterat och inom spelvärlden är det vanligt att se ett spel falla under flera olika genrer, eftersom spel sällan är en ren representation av en enda genretyp. (Bryce & Rutter 2006)

2.4 Skräck i spel

Tanya Krzywinska beskriver i artikeln Hands-On Horror (2002) skräckgenrens övergång från filmvärlden till datorspel och förklarar att övergången bland annat skedde genom genrens möjlighet att bidra till en fysisk sensation hos spelaren, och den interagerbara naturen hos spel ger en ökad upplevelse.

Spel har möjligheten att manipulera spelares blickfång genom kameravinklar och karaktärsperspektiv. Ett förstapersonsperspektiv, där spelaren ser världen ur samma perspektiv som spelkaraktären, ger möjligheten att se sig omkring i en virtuell 3D-värld och skiljer sig avsevärt från filmvärldens noggrant utvalda kameravinklar och klipp.

Krzywinska (2002) beskriver spelet *Clive Barker's Undying* (2001) som exempel för detta, och hur spelet får använda sig av andra element, exempelvis genom miljön, för att skapa atmosfär och stämning.

Ett annat exempel Krzywinska (2002) förklarar är spelet *Resident Evil 2* (1998), som i stället utspelar sig ur ett tredjepersonsperspektiv, där spelaren har fler restriktioner för hur kameran kan flyttas. Perspektivet arbetar här i stället som en aktiv faktor för att skapa spänning under spelets gång, då spelaren sällan får hela bilden av vad som händer i olika miljöer.

Det finns en diskussion inom spelforskning som avvisar det visuella och anser att spelmekanik är av största vikt. Braxton Soderman (2015) argumenterar emot detta och menar finns en ständig vikt av hur det visuella arbetar för att skapa obehag inom skräckspel, och hur det ofta fungerar som en central mekanik. Begreppet *Horror Vacui*, skräck för tomrum, används inom fysiken och konstvetenskapen, och används som ett exempel för hur spel använder vision som mekanik. Soderman (2015) diskuterar spelet *The Path* (2009), där skärmen konstant dekorerar av element med spelets gång, och blir mer och mer surrealistiskt ju närmare slutet spelaren kommer. Den visuella estetiken inom *Horror Vacui* innebär att fylla ut ett visuellt tomrum med överväldigande utsmyckning och det är precis vad *The Path* gör. Den kväver tomrummet med pyntat kaos, fram tills att spelaren stannar och skärmen svartnar, men den visuella skrällen återfår sin form igen så fort spelaren rör sig framåt igen. Det är en påminnelse för spelaren att "faran" ständigt finns där, även när den inte syns. Soderman (2015) menar att *Horror Vacui* är en påminnelse om att det visuella inte bara agerar som utsmyckning i skräckspel, utan som en del av mekaniken.

Estetiken i skräckspelens miljöer är också många gånger ett resultat av skräckfilmens inflytande. Hemsökta hus och otäcka skogar är bara två exempel på en rad olika områden som skräckspel använder som huvudmiljöer. Fousek Krobová, Janik och Švelch (2022) förklarar att det dessutom är värt att utforska de geografiska platserna spelen utspelar sig i. Skräckspelen har en övergripande trend av att utspela sig i Nordamerika, vilket till stor del även stämde i spel utvecklade i post-Sovjetiska länder. Det ukrainskutvecklade överlevnadsspelet *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (2007) anses vara pionjär med att utspelas i en post-Sovjetisk miljö.

Överlevnadsskräck var till en början en subgenre inom skräck, som ofta kännetecknas av ett starkare fokus på överlevnadsmechaniker, där en defensiv spelstil ofta uppmuntras över en offensiv sådan, en svagare, undertrustad spelarkaraktär, samt pussel- och problemlösning. Subgenren har spår från början av 90-talet med spelet *Alone in the Dark* (1996) och såg sitt genombrott med *Resident Evil* (1996) (Perron 2009). Perron (2009) argumenterar för hur tredjepersonsperspektivet är det mest överlägsna sättet att förmedla överlevnadsskräck, då det närmast skapar en koppling mellan spelaren och spelarkaraktären. Perron (2009) menar att en spelare kan känna skräck både ur likaväl ett förstapersonsperspektiv som ett tredjepersonsperspektiv, men blir mer tagen av skrällen då spelaren tydligt kan se vad spelarkaraktären utsätts för inom spelvärlden.

3 Problemformulering

Diskussionen kring slaviska spel har med åren vuxit genom bland annat videoessäer på videodelningsplattformen *Youtube*. Spelen hyllas för sina nytänkande designer, slående berättelser och sättet de ger nytt perspektiv på redan existerande genrer. Trots det existerar en lucka av slaviska spelstudier, och studier specifikt inriktade på spel som både är utvecklade och utspelar sig i dessa länder.

Studier kring skräckspel och hur de presenterar genren genom element som kameravinklar, miljöer och spelkänsla (Krzywinska 2002) är ett relativt populärt ämne inom spelforskning och genreforskning, men trots det försummas några av vårt tids mest intressanta spel.

Denna studie ämnar fylla ut den luckan och analysera hur spelen *Pathologic* och *Darkwood* ger ett nytt perspektiv på skräckgenren genom att ställa frågan:

Vilken betydelse för genren har samspelet av grafik, narrativ och kulturella faktorer i spelen *Pathologic* och *Darkwood*?

Hur presenterar respektive spel skräckelement?

3.1 Metodbeskrivning

Studien utfördes genom en spelanalys med utgångspunkt från skräckgenren och hur den presenteras i spelen *Pathologic*, *Pathologic Classic HD*, *Pathologic 2* och *Darkwood*, med syftet att bättre förstå hur dessa spel förhåller sig till genrekonventioner och hur de även lyckas bryta dem. De delarna som ansågs relevanta att analysera innefattade grafik och design, lokalisering, samt vissa kulturella och geografiska aspekter.

Undersökningen utfördes genom metoden kvalitativ textanalys, och använde sig av kvalitativ data för att undersöka mediet (Østbye et al 2004). Analysen kommer ha viss komparativ karaktär mellan spelen i fokus, men de kommer till stor del analyseras separat.

Anledningen till de valda spelen är att de båda är spel utvecklade från små team, till viss del följer liknande tematik, de båda utspelar sig i slaviska miljöer och spelaren utsätts för både svåra moraliska val, stress och rädsla. Spelen presenterar även sina respektive genrer på två olika sätt, vilket gör dem intressanta att ställa mot varandra.

Då datan som samlas in är kvalitativ kommer delar av analysen naturligt vinklas efter personliga perspektiv, även om det strävas efter att vara så neutral som möjligt. En alternativ insamlingsmetod av data hade varit en undersökning med flera deltagare. En kvalitativ studie där flera åsikter kan vägas in hade möjligen gett utrymme för en bredare och mer nyanserad utvärdering av den insamlade datan. Svårigheten med att utföra den typen av undersökning berodde dels på tidsbrist, dels svårigheter att avgöra hur mycket som hade krävts spelas igenom och vilka frågor som eventuellt skulle ställas för att få ett värdefullt resultat.

I detta fall anses därav en textanalys det bästa valet av metod, då det tillåter en mer djupgående analys och sammanställning av referensmaterial och materialet insamlat från data, även om slutresultatet inte blir lika brett.

4 Analys

I detta avsnitt presenteras spelen *Pathologic* och *Darkwood* och de aspekter som utgör en avgörande del i respektive spels genredimensionering. Dessa innefattar till största delen grafik, lokalisering och design. I slutsatsen sammanställs det framträdande resultatet av analysen.

4.1 Pathologic

När ett nytt spel startas i *Pathologic* och *Pathologic Classic HD* står spelaren på en balkong i en teater. På scenen nedanför står de tre spelbara karaktärerna och argumenterar med varandra. Då spelaren går genom en dörr för att lämna föreställningen ställs denne direkt inför valet av vilken karaktär den vill spela som. *Bachelor* eller *Haruspex* är de två valen som kan göras till en början, *Changeling* är låst. Oavsett vilken av de två förstnämnda karaktärerna som spelaren väljer väntar tolv dagars lidande, bara ur olika perspektiv. Det är generellt rekommenderat att först spela som *Bachelor*, nyanländ för första gången till den lilla staden som allting utspelar sig i. Både karaktären och spelaren lär sig om staden och dess invånare i samma takt. Som *Haruspex* återvänder du till staden efter flera års frånvaro. Mycket har ändrats under den tiden, men det finns en grundlig förståelse kring samhället hos karaktären, och även hos spelaren om denne väljer att spela som *Haruspex* efter att först ha spelat igenom *Pathologic* som *Bachelor*. Spelets tredje karaktär, *Changeling*, är mer okonventionell och narrativet följer inte samma röda tråd som de tidigare nämnda. Karaktären säger sig ha övernaturliga krafter som kan rädda staden när all annan medicin och läkekonst sviker.

Något som alla tre rutter har gemensamt, förutom målet att utplåna pesten, är att ingen av dem är skapade för att underhålla spelaren. I stället föddes det ur en idé av att spel kunde vara en ny typ av konst. Design och grafik var snarare en eftertanke till vad som från början var tänkt som ett textbaserat äventyr. Det märks att narrativet är den huvudsakliga faktorn i det första *Pathologic*. Om all dialog skulle skrivas om i bokform skulle det finnas över 1500 sidor text (Johansson 2013, s. 48). Trots detta skulle *Pathologic* inte vara densamma utan det visuella.

4.1.2 Grafik

Grafiken i den första utgåvan av *Pathologic* är utdaterad, men trots det imponerande i relation till sin tid, samt hur litet teamet av utvecklare var som arbetade på det. Den generella marknaden av spelare kommer aldrig att uppleva den versionen, det finns egentligen få anledningar numera att välja det över den uppdaterade versionen *Pathologic Classic HD*. Det senare erbjuder samma narrativ, men med bättre översättning och uppdaterad grafik. Trots detta ser även versionen *Classic HD* föråldrad ut i nutid, och utan referens till hur originalet ser ut kan det vara svårt att föreställa sig hur detta kan vara en HD-version. Att jämföra de två gör det aningen tydligare, men grafikmässigt är de relativt lika.

Det finns en övergripande atmosfär som slår till varje gång *Pathologic* startas upp och spelaren träder in i den lilla stäppstaden. De kantiga stenbyggnaderna i kontrast med den utbredda stäppen i kombination med den konstanta dimman som ligger över staden

ger den karaktär. I figur 1 syns en jämförelse mellan de två versionen, där den uppdaterade versionen har aningen mer dimension, med bland annat skarpare texturer på vägar och husfasader. Det modellerade gräset ger även mjukare intryck i *Classic HD*.



Figur 1: *Pathologic* (vänster) och den uppdaterade versionen *Pathologic Classic HD* (höger). I den uppdaterade versionen tillkommer skarpare texturer och frodigare mark.

Att staden är som en levande entitet är inte bara något som spelaren lär sig i takt med spelets narrativ, utan det framstår även visuellt, i stadens uppbyggnad och hur miljöerna ändras. När pesten väl bryter ut och börjar sprida sig till de olika stadsdelarna symboliseras detta med ändringar i grafiken. Det varma ljuset byts ut mot ett sjukligt grönt ljus när spelaren vandrar in i ett infekterat distrikt, och på utsidan av husen sprider sig röd massa som sår på fasaden, se figur 2. Den drastiska ändringen i miljön är ett effektivt sätt att varna spelaren för fara, och den gradvisa upptrappningen av antalet infekterade distrikt per dag ger spelaren tid att känna rädsla varje gång denne måste kliva in i ett av dessa, innan det blir del av spelets vardag.



Figur 2: Ett hus i ett infekterat distrikt i *Pathologic Classic HD*.

Grafiken får skina som mest inne i husen. De udda interiörerna, granna tapeterna, kala stentrapporna och trä möbler prydda med dekorationer drar onekligen tankarna till östeuropeiska hem. När spelaren till slut tvingas kliva in i ett hus liggandes i ett infekterat distrikt syns skadan från pesten som tydligast. Det är inte ofta spelaren går in i ett infekterat hus, som även refereras till som *tysta hus* av vissa karaktärer i spelet. Husen är mörka, dränkta i liknande grönaktigt ljus som i de infekterade distrikten. De ger intrycket av att ha varit övergivna i flera år, allt mellan golv och tak är täckt av texturer som liknar smuts och blod, och likt fasaden på utsidan ser det även invändigt ut som att huset är sjukt. I figur 3 syns en jämförelse mellan ett normalt hus, och ett infekterat hus.



Figur 3: Kontrasten mellan ett " normalt" och ett "infekterat" hus i *Pathologic Classic HD*.

Trots begräsningarna i teknik och budget lyckades Ice-Pick Lodge skapa effektfulla miljöer i de första *Pathologic*-spelen som samspelade med narrativet. När de sedan släppte *Pathologic 2* fjorton år senare var det också med helt ny grafik. Den lilla staden kändes nu större, mer levande än någonsin innan. Spelvärlden bjuder in till att utforska och ta in dess detaljrikedom, och det är svårt att låta bli att ibland stanna upp och beundra grafiken, trots att tiden är en av de mest värdefulla resurserna i spelet. I figur 4 visas en skärmbild tagen på ungefär samma plats som i figur 1 för att visa den nya grafiken.



Figur 4: En av stadsdelarna i *Pathologic 2*.

De tidigare spelen använde sig av tydliga kontraster för att förmedla pesten, gör det nya spelen nästan motsatsen. Kontrasterna fungerade bra med den äldre grafiska stilen, där dramatikerna kompenserade för avsaknaden av detaljer. *Pathologic 2* arbetar i stället med mer subtila ändringar i miljöerna. De framstår som mer realistiska inom spelvärldens ramar, men skaver desto mer. Spelet vill snarare trycka på känslan av att något är fel, än att visa det direkt. Spelaren går in i ett hus, men upptäcker inte att det är infekterat tills dörren till ett visst rum öppnas. *Pathologic 2* skapar spänning genom att vara oförutsägbart i vad som visas för spelaren. De infekterade husen har fortfarande en distinkt stil som skiljer sig från vanliga hus, se figur 5, men skapar obehag på flera olika plan.



Figur 5: Ett infekterat hus i *Pathologic 2*, mindre dramatiskt än sina föregångare men fortfarande effektivt.

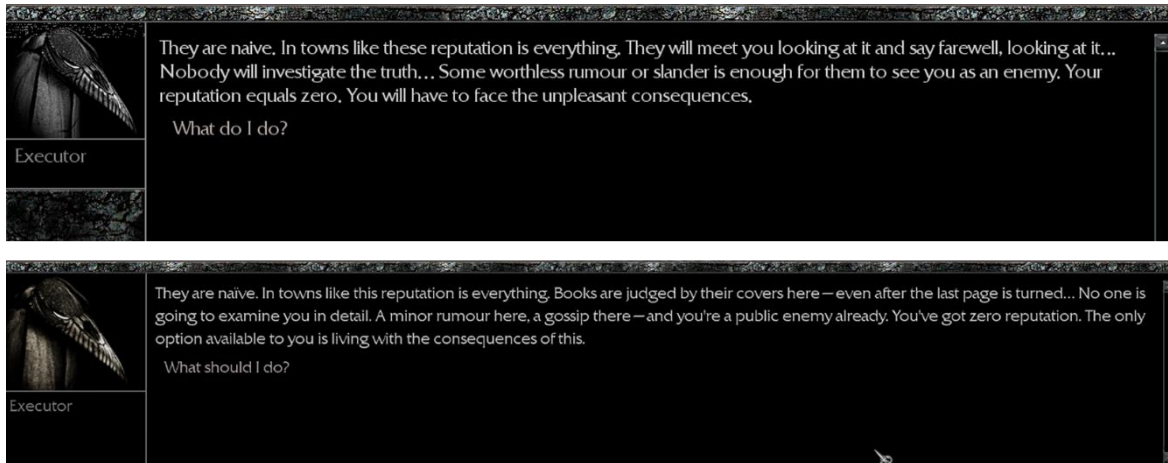
4.1.3 Lokalisering

När *Pathologic* släpptes 2005 var det inte utan svårigheter. Inte nog med att spelet till grunden var ett slags udda konstprojekt som inte var roligt att spela, det hade dessutom en bristande engelsk lokalisering. Det var som gjort för att uppnå kultstatus på en liten skala, men det skulle aldrig nå ut på den engelskspråkiga marknaden.

I intervjun med utvecklarna (Johansson 2013) nämns det flera gånger hur den engelska översättningen inte lyckas hålla standarden till originalspråket, ryska. I originalet fanns konnotationer och referenser till böcker och filosofer som går miste i översättningen. Det finns ett genomsyrande tema kring utopi i *Pathologic*, som är tydligt framför allt genom narrativet som *Bachelor*, men mycket av dess innebörd är svårt att förstå om den kulturella kopplingen och förståelsen till termen saknas. Det förklaras i intervjun (Johansson 2013) hur det är bundet till Ryssland att sträva efter utopi, att alla revolutionärer strävat efter perfektion, men i slutändan har det alltid förfallit. *Pathologic* följer en liknande tematik, i staden det utspelar sig i finns en byggnad kallad Polyhedronen som är ett till synes omöjligt arkitektoniskt underverk. En grupp invånare i staden som kallas utopisterna vill bevara tornet, och är villiga att offra staden för att utplåna epidemin och rädda tornet, för att kunna bygga upp en ny, bättre stad. Andra karaktärer arbetar emot detta, Polyhedronen måste fällas för att staden ska kunna räddas, och utopisternas framtidsvision förstörs i samband med det omöjliga tornets fall. Vikten av tematiken kring utopi framkommer redan i den ryska originaltiteln på spelet: Мор. Утопия (*Mor. Utopiya*). *Mor* betyder pestsmitta, men det är även en referens till Thomas More som myntade begreppet utopi. Namnet har en direktkoppling till spelets tematik som inte är lika framträdande i den engelska titeln.

Att kulturella referenser och ordvitsar går förlorade är svårt att komma undan, det är exempel på sådana saker som inte kan direktöversättas från ett språk till ett annat, utan måste i sådana fall formuleras om helt. Den första engelska lokaliseringen led inte bara av den typen översättningsproblem, utan även generella meningar var svårtolkade. I

figur 6 syns en jämförelse mellan samma dialog från *Pathologic* och *Pathologic Classic HD*, där den sistnämnde är klart enklare att förstå. Det går fortfarande att förstå innebörden av det som nämns i dialogrutan för *Pathologic*, men i ett spel där den huvudsakliga mekaniken är att läsa och förstå text är det av stor vikt att den är välskriven. Även i *Pathologic Classic HD* förekommer vissa stavfel eller udda formuleringar, men på en mycket mindre skala från vad som sågs i originalspelet.



Figur 6: En jämförelse mellan samma dialog från *Pathologic* (överst) och *Pathologic Classic HD* (underst).

O'Hagan & Mangirons (2013) förklaring kring vikten av finkänslighet i lokalisering liknar det som Golubeva (2015) beskriver, att enstaka bokstäver i somliga fall kan ha en större påverkan än väntat. I den nya översättningen som kom med *Pathologic Classic HD* var många av namnen på de olika karaktärerna ändrade. Namn som översatts *Daniel*, *Julia* och *Laura* ändrades till *Daniil*, *Yulia* och *Lara* i den nya översättningen, troligen för att närmare relatera till deras namn på ursprungsspråket. Andra namn ändrades till att bli mer globala, *Klara*, *Mishka* och *Spichka* blev *Clara*, *Murky* och *Sticky*. Golubeva förklarar inte processen bakom just dessa namn, men troligen handlar det om att hitta den tidigare nämnda balansen mellan att hålla det kulturellt utan att bli en karikatyr.

4.1.4 Genre

När *Pathologic* ska definieras utefter en genre går tankarna tillbaka till Bryce och Rutters (2006) diskussion kring hur spel sällan passar in i en enstaka genre. *Äventyr*, *rollspel*, *action* pryder *Pathologics* butiksida på speldistributionstjänsten *Steam*. Vid vidare sökning dyker även *överlevnad* upp, somliga väljer även att kalla det för *skräck*.

När *Pathologic* skapades var det troligen inte med en viss genre i åtanke. Det skulle vara ett konstverk i datorspelsformat, något som gav en tankeställare. När det sedan släpptes 2005 bemöttes det av kritiken att det inte var roligt. Publiken såg det som ett spel med oändliga mörka dialoger, och när spelaren väl var fri från det så var det för att vandra runt i deprimerande miljöer för att lösa de andra karaktärernas problem. Dessutom var det svårt, ännu svårare om spelaren försökte förstå sig på den engelska lokaliseringen.

Det är ett exempel på Bakhtins idé (Bryce & Rutters (2006) om att genre är en resurs för både producenten och mottagaren. Hur gärna Ice-Pick Lodge än hade velat bryta sig ifrån alla genrekonventioner, så skulle *Pathologic* ändå falla inom ramarna för ovan nämnda genrer, och spelarna skulle börja jämföra verket med andra inom samma ramar.

Det är därför intressant att studera *Pathologic* ur linsen av att det är ett psykologiskt överlevnadsskräckäventyr. Även om det inte var uttänkt att få den stämpeln, är det hur den allmänna publiken refererar till spelet. *Pathologic*, och i sin tur *Pathologic Classic HD* är inte otäcka på det sättet ett renodlat skräckspel är. Det finns inga monster som jagar spelaren, inget som plötsligt hoppar upp mitt på skärmen, få stunder av spänd uppbyggnad till att någonting ska hända. Det finns förstås banditer som ränner runt om nätterna som gärna slänger en kniv mot spelarkaraktern och pestmoln som flyger mot spelaren, men det är inte den verkliga skrällen. Banditerna finns redan från dag ett, och spelaren lär sig snabbt att se dem som en resurs snarare än ett hot. Pestmolnen är obehagliga till en början, men med tiden lär sig spelaren nästan automatiskt att undvika och kringgå dem. Den verkliga skrällen ligger i hur spelet aktivt arbetar emot spelaren.

Ju fler dagar som passerar i spelvärlden, desto mer känns det som att den lilla byn kväver spelaren. Skrällen finns i den ständiga kampen att hitta resurser, att undra om idag är dagen då spelaren måste sälja sin värdefulla pistol för att ha råd med en limpa bröd och kunna stilla hungern. Skrällen finns i att behöva kliva in i ett infekterat hus, därav riskera att själv bli infekterad, för att hitta en leksak ett barn glömt kvar där. Skrällen finns i att stressat gå längs stengatorna i den lilla byn och upptäcka att en av stadens viktiga personer har insjuknat i pesten och bara du som spelare har möjligheten att rädda dem, det vill säga om du har resurserna.

Pathologic lämnar sällan något andrum, det finns inte tid för stunder av spänd uppbyggnad till att saker ska hända, utan de sker snabbt, och spelaren måste reagera likaså. Det är en spelupplevelse som skaver, även i de sällsynta stunder då tid finns över för dagen, för spelarens tankar går genast till hur bäst denne ska planera inför kommande dag. I alla fall fram tills spelets sista dag, när allt plötsligt vänder. Under dag tolv finns inga infekterade distrikt kvar, himlen som innan tycks ha varit täckt av ett konstant lager dis känns plötsligt lite klarare och det är som att spelaren helt plötsligt har all tid i världen att planera inför sitt slutliga val: att rädda eller offra staden.

Dag tolv är inte otäckt i sin natur, men den medför en olustig känsla av att allt plötsligt är onaturligt stilla, som om det skulle vara en belöning efter allt spelet utsatt en för, trots att det officiellt inte är över. Få spel lyckas förmedla den udda känslan som dag tolv i *Pathologic* ger. Det kan ses som ett exempel på *Horror Vacui* (Soderman 2015), i hur tomheten tar över i direkt kontrast till det konstanta kaoset som präglat spelet upp till den stunden.

Detta kan även appliceras på *Pathologic 2*, som följer samma obekväma upplägg, men med ytterligare högre svårighetsgrad. Spelvärlden i *Pathologic 2* är dessutom mycket mer levande än i sina föregångare. Det märks desto tydligare när staden börjar falla till epidemin. Den uppdaterade grafiken, ljud- och speldesignen gör att *Pathologic 2* många gånger känns ännu mer otäckt. Redan från spelets prolog (något som föregångarna inte hade) gör det klart för sig att det är en obekväm spelupplevelse som väntar.

Ingen av *Pathologic*-titlarna håller sig speciellt hårt till någon viss genrekonvention, utan litar på dess egen filosofi, och därifrån får spelarna och analytikerna bestämma vart det udda konstprojektet bäst passar in.

4.2 Darkwood

När ett nytt spel startas och spelvärlden laddar in välkomnar *Darkwood* spelaren med några korta råd: "Du spelar ett utmanande och oförlåtande spel. Du kommer inte bli vägledd. Respektera skogen. Var tålmodig. Fokusera." Det är inget varmt välkomnande, men det sätter spelaren på spänn inför vad som väntar.

Under mitten av 1970-talet börjar en mystisk pest spridas från djupet av en polsk skog. I ett försök att stoppa spridningen isolerade regeringen skogen och dess invånare, men det stoppade inte skogen som plötsligt börjat spridas i samband med epidemin. Tjocka stammar, grenar och rötter började blockera vägar, och vägarna in och ut blev allt färre. Under 1980-talet anländer spelaren till skogen som *Främlingen*, en person som en gång varit del av ett team som skickats ut för att undersöka källan till sjukdomen. Men efter en attack mot lägret måste *Främlingen* ensam hitta hem från platsen där alla vägar leder djupare in i skogen.

Det är det enda tydliga målet som spelaren har att följa, att hitta vägen ur skogen, men den vägen präglas även av en ständig kamp för att överleva. Dagarna går åt till att utforska miljöerna, slåss mot fienden och lösa uppdrag från lokalbefolkningen. På nätterna måste gömstället man bor i barrikeras och fallor placeras i hopp om att inget bryter sig in. Natten i *Darkwood* känns som att hålla efter andan, och inte kunna pusta ut förens de röda solstrålarna som indikerar gryningen lyser in genom fönstergliporna på morgonkvisten.

Darkwoods grafik och speldesign samspelar i skapandet av en spelvärld som känns oförlåtande, klaustrofobisk och sjukligt vacker.

4.2.2 Grafik och design

Darkwood spelas ur ett *top-down* perspektiv, vilket innebär att spelarens vy är rakt uppifrån, se figur 7. Det är ett perspektiv som inte sällan kan tyckas vara opersonligt och brytande för spelarens inlevelse, och därför inte passande inom skräckgenren som spelet är en del av. Trots dessa förutsättningar lyckas *Darkwood* förmedla känslan av obehag genom sin vackra, men ofta morbida grafiska stil, och det smarta sättet information förmedlas till spelaren.



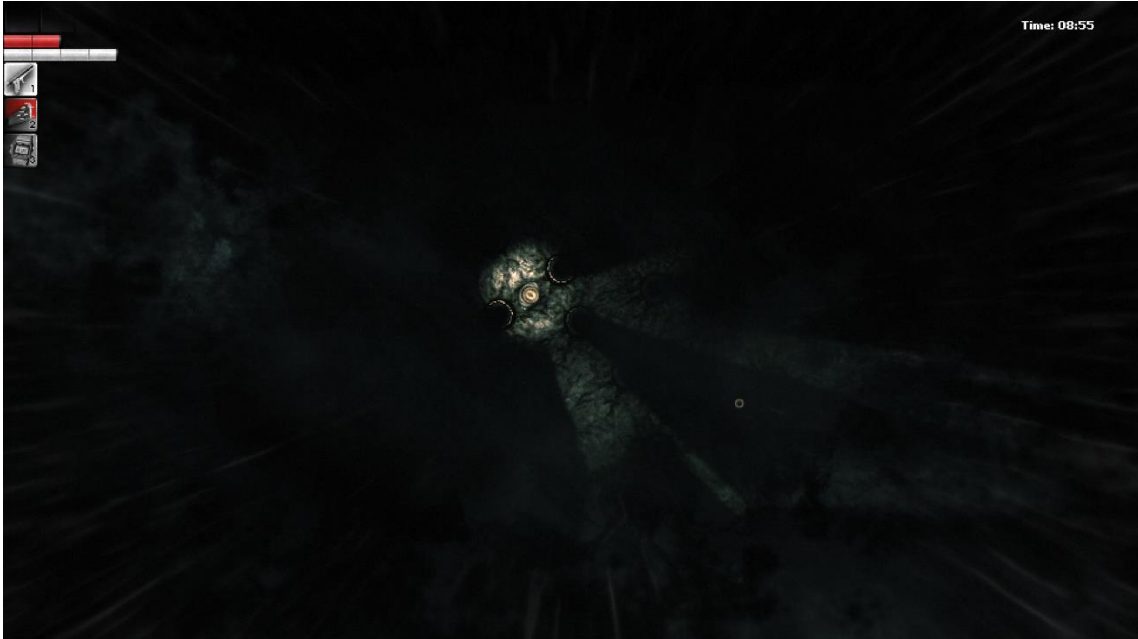
Figur 7: Spelaren ser spelvärlden rakt ovanifrån.

Att kunna se sin omgivning ovanifrån väcker frågan om att spelaren då även kan se potentiella faror eller föremål längs skogens vägar, vilket ger en klar fördel i en värld som är menad att skapa obehag. För att arbeta bort denna fördel så fungerar *Darkwood* på så sätt att spelaren inte kan se mer än vad som visas i det upplysta fältet framför karaktären. Statiska saker som naturligt förekommer i världen, exempelvis träd, buskage och byggnader syns i den övergripande vyn. Tillfälliga föremål eller levande varelser syns bara i den upplysta vyn, det vill säga det hållet spelarkaraktären är vänd mot. Utplacerade fällor, kluster av giftiga svampar och fiender av olika slag är exempel på dessa.

Darkwood har en ljuddesign som ofta samarbetar med spelaren, men många gånger även aktivt arbetar emot denne. Många gånger hör spelaren faran innan den syns. Ett vrål är ofta en indikator av att något snart kommer attackera och spelaren får ett par sekunder att förbereda sig. Men ibland presenterar *Darkwood* faran genom att helt enkelt lura spelaren. Ljudet av en gren som högljutt plötsligt knäcks eller buskar som prasslar någonstans utanför synfältet kan få spelaren att plötsligt vända sig om, börja leta efter den icke-existerande fienden. Samtidigt som spelaren riktar synfältet bakom sig, fortsätter denne kanske gå framåt, ryggen vänd mot gångvärlden. Plötsligt fastnar spelarkaraktären i en björnsax eller går rakt in i ett fält av giftsvampar. Ljudet av en obefintlig fara har lurat spelaren in i en av spelets många tysta faror. Att behöva se spelarkaraktären spendera trettio sekunder till att bryta sig loss ur en fälla är en vänlig påminnelse om spelets tidigare uppmaning: fokusera.

Darkwoods sätt att förmedla skräck påminner om Sodermans (2015) diskussion kring begreppet *Horror Vacui* och vikten av det visuella inom skräckgenren. Användandet av restriktioner är ett av *Darkwoods* starkaste verktyg. Som nämns innan är spelarvyn och att vissa element är naturligt dolda tills spelaren kollar rakt på dem ett effektivt sätt att förmedla skräck, men ännu ett element som tillför obehag är träden i spelet. På vissa platser i spelvärlden är skogen så tätvuxen att spelarkaraktären långsamt måste sick-sacka mellan trädstammarna med skymd vision åt alla håll, en direkt kontrast från de öppna fälten som finns. I figur 8 syns en tätvuxen skog, omgiven av mörker. Spelaren kan inte längre tydligt se vad som väntar framför eller vad som lurar bakom. Tomheten

tar över och det enda som finns att göra är att försiktigt korsa mörkret tills spelarkaraktern åter igen står på öppen yta.



Figur 8: En plats i spelvärlden fylld av övervuxna träd. Trots perspektivet ovanifrån är sikten dålig då trädkronorna och stammarna blockerar synfältet.

En annan plats där spelarens synfält skymms är i spelets underjordiska tunnlar. Här saknas naturligt ljus, och om inte spelaren tagit med sig en egen ljuskälla av något slag är även sikten framåt dold. I figur 9 visas det hur spelvärlden slukas av ett kolsvart mörker. Spelaren kan inte längre se vad som väntar längre fram och spänningen är konstant. Avsaknaden av grafik, tomheten, är ett klart exempel på Sodermans (2015) förklaring av hur viktig användningen av det visuella är för att förmedla skräck i spel.



Figur 9: En av de underjordiska tunnlar i *Darkwood*. Utan en medhavd ljuskälla är spelarkaraktern omgiven av ett ständigt mörker.

Även under nätterna i *Darkwood* spelar sambandet mellan vad spelaren kan och inte kan se stor roll. Det mest troliga scenariot är att spelaren stänger in sig i ett barrikerat rum i huset som fungerar som temporärt gömställe under natten. Spelet har informerat spelaren om att det måste finnas tända ljuskällor för att ha större chans att överleva natten. En generator slås på, och spelarkaraktern väntar i hörnet av sitt rum med ett egengjort vapen i hand. Artificiellt ljus lyser upp huset som spelaren kan se i genomskärning. Nerverna är på spänn, konstiga ljud hörs, men det är trots allt god sikt. Den lilla, falska känslan av trygghet förstörs hastigt när bankandet på ett barrikerat fönster börjar, någon eller något försöker bryta sig in, men spelaren kan inte se vilket fönster det är eller vad det är för varelse. När bankandet väl tystnar syns det hur en dörr öppnas i en korridor längre bort. Fortfarande syns inte inkräktaren, men den är med all säkerhet inne i huset nu. Spelaren kan bara be att den inte hittar in i rummet.

Natten i *Darkwood* är ett av dess främsta skräckelement. Den medför ett krypande obehag och vetskapen om att vad som än attackerar så går det inte att springa ifrån, det måste hanteras där och då. Mörkret är inte så överväldigande som i de täta skogarna eller underjordiska tunnlar, men det är en gradvis skräckupplevelse som inte släpper tills solens strålar ännu en gång lyser upp spelvärlden.

4.2.3 Genre

Darkwood är ett överlevnadsskräckspel i dess mest renodlade form. Det är en sömlös sammansvetsning av genrerna överlevnad och skräck, något som vanligtvis kan vara svårbalanserat. Det innehåller allt som överlevnadsskräckgenren innebär: en isolerad huvudkaraktär som måste hantera resurser, slåss och överleva mot fiender och andra hot. Det är en långsam process. Spelaren börjar utan några föremål och är sårbar till attacker, spelarkarakterns rörelser är långsamma och till en början svåra att hantera. Dessutom befinner sig spelaren i en helt ny spelvärld utan ett klart riktmärke till nästa destination. Det ligger i spelets grundprincip att progression sker långsamt. Att spelaren måste vara observant och lösa problem och pussel ligger också nära genrekonventionerna för överlevnadsskräck.

Även om skräckelementen plockas bort från *Darkwood* är det fortfarande tydligt att överlevnadsgenren genomsyrar hela spelet. Att fylla ut sitt förråd, hantera, samt bygga nya resurser är en viktig del av spelets design. Det finns läger som fungerar som huvudbas och skydd, och med tiden bygger spelaren upp en förståelse för spelets ekonomi och värdet av olika föremål. Det är beståndsdelar från överlevnadsgenren, som trots det ofta inte ses i spel som också faller under överlevnadsskräck.

Darkwood utmärker sig även i sättet spelet organiskt för spelaren framåt i uppdrag och narrativ. Val som förgrenar handlingen presenteras inte på något storslaget sätt, utan sker naturligt genom de valen spelaren gör i stunden. Vid ett tillfälle hittar spelaren en nyckel, och två olika karaktärer har bett att få den. Som om det vore vilket uppdrag som helst utan större konsekvenser får spelaren ge nyckeln till en av karaktärerna. Vem som i slutänden får nyckeln kommer ha en påverkan på spelets narrativ senare, men det vet inte spelaren ännu.

Valen spelaren gör i *Darkwood* är inbakade i den naturliga progressionen på ett sätt som gör att de inte känns som val, i alla fall inte på det sättet som det ofta kan göra i videospel. *Darkwood* är designat på ett sätt som gör att spelaren inte kan förutse konsekvenserna på valen, både medvetna och omedvetna, som görs. Avsikten spelar ingen roll när

oväntade och obehagliga konsekvenser kommer till följd av somliga val. Skräcken byggs upp från det faktumet att spelaren inte är någon hjälte i *Darkwood*. Uppdragen och händelserna centrerar inte kring spelaren, utan denne är snarare en liten pusselbit till den omgivande världen.

4.2 Slutsats

Det är tydligt att *Pathologic* och *Darkwood* är två spel som skapats ifrån varsin liten grupp spelutvecklare med olika visioner, men båda med en passion för att skapa ett spel som betyder något för de själva.

Pathologic skapades som ett konstprojekt utan hänsyn till den konventionella marknaden och dess genrer. Det var en produkt av sin miljö och tid, från en liten grupp utvecklare som hade ambitioner som knappt någon annan vågade ha i Östeuropa under tidigt 2000-tal. *Pathologic* hade likaväl kunnat skrivas som en roman, och även om tankarna hos Ice-Pick Lodge till en början gick till att utveckla det som ett textbaserat spel hade mycket av dess känsla inte varit densamma. Det känns självklart att få uppleva *Pathologics* spelvärld ur ett förstapersonsperspektiv, där den konstanta stressen stundvis suddar ut gränsen mellan spelaren och spelarkarakteren.

Att *Pathologic* är ett svårdefinierat spel gör det kanske desto bättre. Spelaren går in i upplevelsen utan att riktigt veta vad det är som väntar. Är det ett äventyrsspel? Ett överlevnadsspel? Ett skräckspel? Kanske visar det sig vara ett tråkigt spel där man inte gör mer än att gå runt i cirklar för att hämta något till de icke-spelbara karaktärerna som inte gör något annat än att välla ur sig nonsens. Kanske visar det sig vara den mest obekväma men oförglömliga spelupplevelsen spelaren haft turen (eller oturen) att uppleva. *Pathologics* styrka ligger i dess vaghet, vilket dessutom gör det till ett ypperligt spel för analys.

Darkwood är, å andra sidan, en så perfekt definition av sin genre att det är svårt att klassificera det som något annat än överlevnadsskräck. Det är en sömlös upplevelse som både skrämmer och fascinerar sina spelare. Det kräver bara en sak i gengäld; tålmod. Det är ett spel som gallrar ut spelarna som bara är ute efter en fartfylld adrenalinkick och snabbt tröttnar på det långsamma tempot, men som belönar de som stannar kvar med en spelupplevelse olik någon annan. *Darkwood* trotsar de som anser att ett bra överlevnadsskräckspel måste göras ur ett första- eller tredjepersonsperspektiv. Det kan göras minst lika bra rakt ovanifrån.

Dessa spel representerar inte den övergripande spelmarknaden i slaviska länder, och hur spelen där är en produkt av sin geografiska koppling, utan är snarare en inblick i Ice-Pick Lodge och Acid Wizard Studios personliga upplevelser och tankar kring hur spelutveckling och spelmarknaden sett ut i respektive länder. Det går inte att utesluta att spel som *Pathologic* och *Darkwood* likaväl hade kunnat utvecklas i icke-slaviskspråkiga länder, men kanske hade då respektive spelvärld tappat mycket av den slagkraften som just den kulturella kopplingen ger.

Det finns många tematiska likheter mellan *Pathologic* och *Darkwood* som för tankarna tillbaka till Leidermans (2022) diskussion kring användandet av östeuropeiska miljöer som en experimentell plats för spelares moral. Både *Pathologic* och *Darkwood* presenterar flertalet gånger spelaren med moraliska val av olika slag. Som tidigare nämnt presenteras inte dessa val på ett högtidligt sätt, ibland är spelaren ovetandes om att ett

val med konsekvenser ens utförs, som är fallet i *Darkwood*.

I *Pathologic* jobbar sig spelaren konstant till det slutliga valet om att rädda eller offra staden, ett till synes stort moraliskt val som spelet bygger upp till. Men under spelets gång gör spelaren hela tiden små val: ska du pressa en av karaktärerna som varit generös nog att ge dig pengar på ännu mer? Ska du stjäla brödet och mjölken någon placerat som offergåva vid en grav i stället för att köpa det i den närliggande butiken? Ska du ge medicin till en person på gatan som insjuknat i pesten och lätta deras lidande, eller spara det till dig själv ifall du behöver det senare?

Valen påverkar narrativet på samma sätt som i *Darkwood*, men som ändå lyckas få spelaren att stanna upp och tänka efter. Hur girig får spelaren lov att vara i en döende stad? Resonemanget kanske är att om du prioriterar dig själv, en doktor, kan fler räddas i längden, men då ställs frågan om en doktor inte finns till för att hjälpa de som farit illa. *Pathologic* utmärker sig i att undermedvetet ställa dessa frågor till spelaren. Det gör det ytterligare tydligt att dess genre bara är en konsekvens till att det är ett spel, och spel kan inte undvika genrer.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Det finns en brist på spelforskning som grundar sig i slaviska länder trots att de spelen som utvecklas därifrån ofta öppnar upp intressanta tankar och frågor. Denna analys har undersökt spelen *Pathologic* (2005) från Ryssland, samt dess uppföljare *Pathologic Classic HD* (2015) och *Pathologic 2* (2019), och *Darkwood* (2014) från Polen, och hur de båda spelen gestaltar skräckgenren på olika sätt. Analysen har studerat hur saker som grafik och design, samt lokalisering och narrativ påverkar spelupplevelsen och uppfattningen av genre.

Den utförda analysen visar hur *Pathologic*, ett spel som utvecklades till följd av att spelstudio Ice-Pick Lodge ville använda spel som ett konstmedium, inte helt passar in i en utvald genre, utan har kvalitéer från flera olika. Dess genre är beroende av spelarens egen uppfattning, och i den här uppsatsen har *Pathologic* till stor del analyserats ur linsen som ett överlevnadsskräckspel. *Pathologic* hade till en början svårt att slå igenom globalt på grund av dess bristande engelska lokalisering då det släpptes 2005, men har sett ökad popularitet i samband med släppet av *Pathologic 2*.

Darkwood är, till skillnad från *Pathologic* kanske ett av de mest renodlade överlevnadsskräckspelen på marknaden. Det följer inte konventionerna av hur de tidigaste överlevnadsskräckspelen såg ut under 90-talet, men sammanfogar sömlöst både skräck- och överlevnadsgenren.

Båda titlarna innefattar intressanta diskussioner kring hur de presenterar skräckelement till spelaren, samt hur de utsätter spelaren för flertalet moraliska val i de ogästvänliga spelvärldarna på ett sätt som ofta ses i spel med slavisk tematik och bakgrund.

5.2 Diskussion

Denna analys innefattar en tämligen liten del av vad som skulle kunna analyseras kring slaviska spel. Ytterligare aspekter som hade varit intressanta att fördjupa sig ännu mer i är tematiken kring den slaviska miljön och hur politiken och den östeuropeiska strävan efter utopi återspeglas både i titlarna som denna analys fokuserat på, samt i andra slaviska spel. Leidermans (2022) analys kring användandet av östeuropeiska miljöer som en bas för moraliska val är en bra referenspunkt, och det hade fortsättningsvis varit intressant att analysera spel som förskönar eller glorifierar östeuropeiska miljöer och kulturer.

Bristen på forskning kring slaviska spel över lag gör att det är svårt att hitta referenspunkter och inspiration att utgå ifrån. Analysen som utförts i denna uppsats blir automatiskt färgad av egna tankar, upplevelser och åsikter, även om den inte är menad att vara vinklad. Det hade varit intressant att utföra en studie på hur utomstående personer exempelvis uppfattar de diskuterade spelens genrer eller hur vissa sekvenser i spelen upplevs, men det skulle kräva mer tid.

En brist till denna undersökning är att *Pathologic 2* inte hann spelas igenom i dess helhet, och därav kan sekvenser och innehåll från det ha missats att tas upp i denna

studie. Det kan argumenteras att spelet då inte borde räknats in som ett av de spelen som analyserades, men det fanns tillräckligt med insamlat material för att föra fram en mindre diskussion kring det.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Analyser av denna typ som bygger på tolkning av kvalitativa data riskerar att ha ett resultat som inte är helt neutralt. Additionen av utomstående hade hjälpt att få en bredare utgångspunkt, men det krävs också att de undersökningar som görs är noggrant framtagna och tillför värdefull information till studien. I fallet av att analysera helheten av flera olika spel hade det varit svårt att ta fram undersökningar som omfattar hela studien. Hade en undersökning med utomstående parter gjorts hade det varit viktigt att lyfta fram de etiska aspekterna kring att använda spel med element som kan uppfattas skrämmande eller obehagliga i en teststudie. Denna studie hade inte kontakt med utomstående parter och krävde därav inte hantering av persondata.

Diskussion gällande Östeuropa kan i dagens läge ses som ett känsligt ämne för många på grund av den rådande situationen mellan Ryssland och Ukraina, och bör hanteras varsamt. Denna studie ämnar hålla ett rent analytiskt och informativt perspektiv i samband till de nämnda spelen.

Denna studie ämnar att väcka intresse och förståelse för den slaviska spelmarknaden, och visa potentialen som spelen från den marknaden har i spelforsknings syfte.

5.4 Framtida arbete

På kort sikt hade detta arbete kunnat analysera de valda spelen på en bredare nivå och fördjupa flera olika aspekter kring kultur och samhälle som inte hann tas upp i denna studie, exempelvis analysera hur spelen eventuellt drar kopplingar till och förhåller sig till strukturella element i folksagor.

På lång sikt hade det kunnat vara av intresse att utföra en teststudie för att samla in mer nyanserade data. Det hade även varit intressant att närmare undersöka andra konstformer som djupare präglar den slaviska kulturen, exempelvis litterära verk och film, och analysera hur de relaterar till den spelkultur som finns. Ännu en möjlighet skulle kunna vara att bredda frågeställningen till att se över den slaviska spelmarknaden i helhet, och se hur olika regioner skiljer sig åt i vilken typ av spel som skapas. Exempelvis närmare undersöka hur den starkare spelmarknaden i Polen vuxit fram, gentemot länder i Balkan, som har en till synes mindre plats i spelvärlden. I samband med det hade det även varit intressant att se hur genrer och teman skiljer sig åt i de olika spelregionerna.

Den slaviska spelmarknaden är ett relativt outforskat ämne på forskningsnivå, och en plats där det finns gott om ämnen att fördjupa sig i.

Referenser

Acid Wizard Studio (2023). We made a hit game, posted it on The Pirate Bay and went silent for 5 years. Here's what we've been up to this time! *Imgur* [blogg], 28 juni. <https://imgur.com/gallery/WZRqu3P> [2023-08-04]

Alone in the Dark (1996). [Datorprogram] Frankrike: Infogrames

Bryce, J. & Rutter, J. (2006). *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications Ltd.

Burn, A. & Carr, D., (2006). *Defining Game Genres, I Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge: Polity Press.

Clive Barker's Undying (2001). [Datorprogram] Los Angeles: EA Los Angeles.

Darkwood (2014). [Datorprogram] Warszawa: Acid Wizard Studio.

Fousek Krobová, T., Janik, J. and Švelch, J. (2022). Summoning ghosts of post-soviet spaces: A comparative study of the horror games *Someday you'll return* and *the Medium*, *Studies in Eastern European Cinema*, 14(1), pp. 39–52. <https://doi.org/10.1080/2040350X.2022.2071520>.

Fry, D., & Lommel, A. (2003). *The localization industry primer*. 2 uppl. Hong Kong: Localization Industry Standards Association.

Golubeva, A. (2014). A Fine Line. *Pathologic (Мор.Умония) Kickstarter* [blogg], 24 september. <https://www.kickstarter.com/projects/1535515364/pathologic/posts/994808> [2023-07-25]

Golubeva, A. (2015). Poles in Tune. *Pathologic (Мор.Умония) Kickstarter* [blogg], 1 september. <https://www.kickstarter.com/projects/1535515364/pathologic/posts/1320682> [2023-07-25]

Johansson, C. (2013). I döda poeters sällskap. *Fienden: Spel och Konst*, 2, ss. 22–63.

Kryzwinska, T. (2002). *Hands On Horror*, London: Wallflower press.

Leiderman, D. (2022). The landscape of Durance: Utopianism and Eastern Europe in video games, *Russian Literature*, 129, pp. 47–71.
<https://doi.org/10.1016/j.ruslit.2022.02.001>.

Nowak, L. (2022). Eastern Europe, Central Europe, or East Central Europe? Imagined geography of the region. *Eastern Journal of European Studies*, 13, pp. 33–52.
<https://doi.org/10.47743/ejes-2022-SIO3>.

O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game localization translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.

Pathologic (2005). [Datorprogram] Moskva: Ice-Pick Lodge.

Pathologic Classic HD (2015). [Datorprogram] Moskva: Ice-Pick Lodge.

Pathologic 2 (2019). [Datorprogram] Moskva: Ice-Pick Lodge.

Perron, B. (2009). *The Survival Horror: The Extended Body Genre*. Jefferson, NC. McFarland & Company.

Resident Evil (1996). [Datorprogram] Japan: Capcom.

Resident Evil 2 (1998). [Datorprogram] Japan: Capcom.

Soderman, B. (2015). Don't Look ... Or It Takes You: The Games of *Horror Vacui*. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 311–316. <https://doi.org/10.1177/1470412915607915>

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (2007). [Datorprogram] Ukraina: GSC Game World.

Sussex, R., & Cubberley, P. (2006). *The Slavic Languages*. Cambridge University Press.

The Path (2009). [Datorprogram] Ghent: Tale of Tales.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K., Larsen L. O. (red.) (2004). *Metodbok för*

medievalvetenskap. Malmö: Liber ekonomi.

