



ARVET EFTER QUAKE

Spåren av Quake i Boomer Shooters

THE LEGACY OF QUAKE

Traces of Quake in Boomer Shooters

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2024

David Magnusson, Jacob Olsson

Handledare: Torbjörn Svensson
Examinator: Ulf Wilhelmsson

Sammanfattning

I denna undersökning analyseras Quakes troper/aspekter i jämförelse med ett urval av Boomer Shooters för att se hur spelutvecklare implementerat och tolkat dessa troper. Quake har haft stor inverkan på *First Person Shooter* (FPS) genren sedan spelet lanserades under 90-talet, med allt fler FPS spel som tagit efter Quakes troper och designval. Under en längre period har FPS genren utvecklats och haft ett större fokus på narrativ och linjära spelupplevelser. Men på senare år har allt fler 90-tals inspirerade FPS publicerats och med den framtagna metoden som är en hybrid mellan koncept och Pughs matris, jämförs hur urvalet av Boomer Shooter förhåller sig till Quakes troper. Resultatet visar på en kombination av troper som kvarstått, ändrats eller inte implementerats alls. Analysen innehåller en subjektiv tolkning av spelen och det finns andra troper som multiplayer som skulle kunna analyseras mer i detalj i framtida studier.

Nyckelord: Quake, Game Design, Nostalgia, Boomer Shooter, Genre

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	FPS-Spelens utveckling	3
2.2	Nostalgi och Boomer Shooters	4
3	Problemformulering	5
3.1	Metodbeskrivning	5
3.2	Metoddiskussion	6
3.3	Avgränsningar	7
3.4	Urvalsstrategi	7
4	Analys av Quake	10
4.1.1	Quakes troper	12
4.2	Dusk	13
4.3	Hrot	15
4.4	Doombringer	16
4.5	Ultrakill	18
4.6	Wrath: Aeon of Ruin	20
4.7	Resultat	21
4.7.1	Slutsats	24
5	Sammanfattning	24
5.1	Diskussion	25
5.2	Samhälleliga och etiska aspekter	28
5.3	Framtida arbete	28

1 Introduktion

Ofta när man talar om spel som tar sig an utseenden som är klart inspirerade av gamla spel, brukar man kalla dem för nostalgiska. Frank Bosman (2023) noterar i sin text om spelromantisism, att nostalgi är en känsla definierad av minnen från en enklare tid i en persons liv och kräver därmed relevanta minnen för att känslan ska kunna klassas som nostalgisk. Om man tar hänsyn till Bosmans logik gällande synen på nostalgi, så borde inte spel med retro (nostalgisk) grafik vara intressanta för yngre generationer. Trots det så är det flera spel som tar sig an nostalgiska utseenden, men som ändå har nått stor popularitet bland unga som inte har någon förmåga att ha minnen från tiden som spelen härmar. Det här, menar Bosman, är inte nostalgi utan istället en form av spelromantisism vilket beskrivs som följande:

“Video game Romanticism, as an application of the general understanding of Romanticism to the field of video games, is the idealization of the past, presumed technologically inferior but culturally, socially and/or spiritually superior to our time, by means of video games.”

Om man observerar spel från ett nostalgiskt och romantiskt perspektiv hittar man en intressant diskussion när man analyserar ett spel som Quake (GT Interactive, 1996). Quake är ett 3D *first person shooter*-spel (förkortas som FPS) som har haft stort inflytande på FPS-genren, både kulturellt och genom dess spelmotor som har direkta kopplingar i kod till flera stora spelmotorer. Några exempel är Source Engine (Valve, 2004), flera av de motorer som Call of Duty (Activision, 2003) använder och även mer nischade projekt som Nexuiz (Alientrap, 2005). Utöver detta så har genren boomer shooter vuxit fram, vilket fått sitt namn från dess liknelser till spel som var populära bland äldre generationer av spelare. Som Bosman påpekar innebär det här ofta spel som Quake, Doom (id Software, 1993) och Wolfenstein (Apogee Entertainment, 1992), med mera.

Med den informationen framtagen så undersöker vi vilka spelmekaniska och estetiska troper som Quake har, samt analyserar 5 boomer shooters som på kort sikt liknar Quake i sin estetik och *gameplay*, för att få en överblick över de troper som levt kvar, troper som utvecklats och troper som tagits bort. Denna analys använder en del spelterminologi på engelska, då vissa begrepp inte har konkreta översättningar på svenska eller blir alltför omständliga att förklara i texten på ett lättförståeligt sätt. Termer som är direkt lånade från engelskan redogörs på den sista sidan (*se Appendix A för spelterminologi, tabell 11*), om inte dessa termer redan beskrivs i texten. Både lånade speltermer samt troper är skrivna i *kursiv* och vissa ord som *narrative*, *graphics* och *weapons* skrivs på svenska för att hålla texten begriplig.

Troper är en term som ursprungligen kommer från litteraturvetenskapen där den används för att beskriva mönster och teman som är välanvända och välförstådda inom mediet de existerar inom (Allick, 2012). Inom dataspel tyder det här ofta på spelmekaniker som *power-ups*, *double-jump*, *skill-trees*, m.m. I den här uppsatsen används troper som kriterium för analysen, då som beskrivet av Allick, är troper något som binder genrer samman och låter oss få förståelse för dem. Inom Quake finns det ett exempel på en sammanbindande trop i *strafe jumping*. *Strafe jumping* var en bugg i första Quake som, trots att den var illa omtyckt av spelets *lead programmer* John Carmack, i senare titlar blev etablerad som en spelmekanik efter ett ingripande av spelare

(Lederle-Ensign, D. & Wardrip-Fruin, N, 2016). *Strafe jumping* har sedan dess inkluderats i andra spel som Counter-Strike (Sierra Entertainment, 2000) där den kvarstod på grund av GoldSrc motorns relation till Id Tech-motorn. Utöver det har spel som Dusk (New Blood Interactive, 2018) inkluderat mekaniken trots att det inte finns någon specifik anledning till varför. Detta kan tyda på att *strafe jumping* implementerats i Dusk och andra boomer shooters av spelromantiska skäl.

2 Bakgrund

Quake är ett FPS spel utvecklat av Id Software och publicerades av GT Interactive den 2:a juni 1996. Id Software utvecklade några av de första FPS spelen och populariserade genren, samt satte grunden för framtida FPS spel med hjälp av spelets innovationer inom speldesign och deras spelmotorer. Första gången begreppet spelmotor användes var under tiden Doom lanserades (Lowood, 2014). Spelmotorer är, som beskrivet av Dylan Lederle-Ensign och Noah Wardrip-Fruin (2016) i sin text om *strafe jumping*, infrastrukturen bakom spel som tillhandahåller spelutvecklare verktyg som behövs för att utveckla datorspel, exempelvis fysik, grafik och nätverkskapacitet. Dessa fundamentala verktyg kan påverka hur spelen som utvecklare skapar i spelmotorn fungerar. Därav kan det spela stor roll vilken spelmotor en utvecklare väljer att utveckla sitt spel i. Många spel baserade på Quake-motorn tenderar att ha vissa likheter med Quake, som till exempel *strafe jumping* vilket har levt kvar i spel som Half-Life (Sierra Entertainment, 1998) och Counter-Strike.

Id Software började ge ut licenser för sina motorer till andra utvecklare (Lederle-Ensign & Wardrip-Fruin, 2016), vilket i sin tur ledde till ett flertal vidareutvecklingar av Quake-motorn, som till exempel spelmotorn GoldSrc (Valve, 1998). Även spelföretaget Infinity Ward använde sig av en modifierad version av id Tech 3-motorn (Quake 3-motorn) för det första Call of Duty spelet, baserat på Return to Castle Wolfenstein (Activision, 2001). För Call of Duty 2 (Activision, 2005) så hade Infinity Ward modifierat id Tech 3 så pass mycket att det fick sitt eget namn, i detta fall IW-motorn (Ahmad, 2013).

Två exempel på troper inom Quake är *strafe jumping* och *rocket jumping*. *Strafe jumping* binder samman många av spelen baserade på Quake-motorerna, då flera spel har inkluderat varianter av *strafe jumping* där det blivit behandlat som en fundamental del av spelets rörelsemönster och har även blivit integrerat i spel som inte har några rötter i Id Tech-motorn. En annan trop som också har relevans inom äldre FPS spel som föddes i Quake är *rocket jumping*. Detta fenomen existerar även i GoldSrc spelet Team Fortress Classic (Sierra Entertainment, 1999) som från början var en modifikation för Quake, men fick en fristående utgåva driven av GoldSrc. Till skillnad från *strafe jumping* så är *rocket jumping* inte en bugg och existerar inte i spel som Half-Life eller Counter-Strike på samma sätt som i Quake och Team Fortress, trots att båda spelen drivs av GoldSrc. Lederle-Ensign och Wardrip-Fruin (2016) menar att "*Rocket jumping is another movement phenomenon, but unlike strafe jumping it emerged from an unexpected combination of explicitly authored rules (in particular the properties of the weapon)*". Detta skulle potentiellt kunna förklara varför man inte ser *rocket jumping* i spel som Half-Life och Counter-Strike, då det inte är en bugg till skillnad från *strafe jumping* som finns i både Half-Life och Counter-Strike.

2.1 FPS-Spelens utveckling

I ett bokkapitel om FPS genren skriver Rune Klevjer (2006) att Doom och Quake etablerade det vi idag ser som FPS spel, genom dessas enkelhet och hastighet. Samtidigt som dessa spel populariserade och formade genren så lanserades spel som Star Wars: Dark Forces (LucasArts, 1994), GoldenEye 007 (Nintendo, 1997) och Half-Life, som hade ett större fokus på narrativ. Dessa spel kom att sätta grunden för det Klevjer kallar för "Mainstream", vilket karaktäriseras av linjära och narrativ-baserade FPS spel. Under den tiden var dessa spel ändå något mer öppna än vad som skulle komma härnäst i spelindustrin. Klevjer menar också att spel som GoldenEye och Half-Life är så kallade "Explorative linearity" spel, vilket karaktäriseras av spel som är linjära, men har nivåer där det kan finnas fler än en väg att nå målet och narrativet behöver nödvändigtvis inte förmedla till spelaren vart exakt hen ska navigera. En väg kan handla om att låta spelaren undvika fiender, medan en annan väg är designad kring att låta spelaren gå in i konflikter aggressivt, vilket gör att spelaren har en viss valfrihet i hur hen ska tackla nivåer.

Spel som Unreal (GT Interactive, 1998) och Half-Life uteslöt konceptet av flera nivåer för att istället ha en enda lång kontinuerlig nivå genom spelets gång, detta för att få ett så sömlöst narrativ som möjligt, utan cutscenes eller något som hindra spelarens kontroll (Klevjer, 2006). Vissa spel, som till exempel GoldenEye, använde flera separata nivåer som därefter följts upp av mer linjära spel, som Medal of Honor (Electronic Arts, 1999) och framtida James Bond-spel. Under denna period påbörjades en trend inom FPS genren som fokuserade på att ge mindre frihet åt spelaren, vilket Klevjer kallar för "strict on-rails linearity" (2006). I Christian Flink & Taneli Eiras (2022) avhandling om intjäningsmodeller i FPS spel, granskas även en del av FPS spelens historia där begreppet "Corridor Shooters" tas upp. Begreppet användes för att beskriva FPS spel vars nivåer ofta var formade som labrynter, men Flink och Eiras menar att corridor shooter har på senare år fått en ganska negativ konnotation, på grund av hur dessa spel tenderar att hålla spelarna i handen och tillåter inte spelaren att fatta egna beslut. Klevjers (2006) beskrivning av denna nya trend inom linjära spel faller in på corridor shooter med linjära FPS spel som Call of Duty, vars teman och spelmekanik liknar Medal of Honor (Flink & Eiras, 2022).

Call of Duty hade under en längre period dominerat FPS marknaden, men det var inte förrän spel som Playerunknown's Battlegrounds (Krafton, 2017) och spelläget Battle Royal lanserades i Fortnite (Epic Games, 2017) som corridor shooters började utgå. Choi GyuHyeok och Kim Mijin (2018) beskriver i sin analys om Battle Royal "Battle royale games' final goal is survival. One hundred players use various weapons and strategies and continue combat for a last man standing. A player should move into safe area using vehicle. When not in the safe area, the player is constantly damaged by magnetic field and in red zone...". Detta spelkoncept var i framkant bland de populäraste FPS spelen sedan 2017, men samtidigt som denna genre började frodas lanserades ett flertal retroinspirerade FPS spel vars genre kom att få namnet "Boomer Shooter".

Boomer shooters tar stor inspiration från de gamla FPS spelen som Wolfenstein, Doom och Quake, där allt fokus ligger i spelelement som rörelse och skjutande (Jensen, 2022). Indiespelen Dusk och Project Warlock (Crunching Koalas, 2018) var några av de första boomer shooter-spelen som kom att popularisera genren, dock sträcker sig retroinspirerade FPS spel så långt tillbaka som 2013 med nyproduktionerna av spelen

Shadow Warrior (Devolver Digital, 2013) och Doom (Bethesda, 2016) (Lakkala, 2023). Dusk sålde 70 000 exemplar första månaden och tjänade cirka 10 miljoner kronor, vilket var en stor succé för utvecklaren David Szymanski och distributören New Blood Interactive. Maria Kinnun (2022) skriver i en artikel om boomer shooters att "*Dusk was the first game in a long time to have the authentic feel of a '90s shooter but enough improvements to make it feel modern*", vilket kan förklara varför spelet blev så stort som det blev. Arttu Lakkala (2023) beskriver många av dessa retroinspirerade FPS spel som "Pulp", med inslag av humor och skräck och är ofta utvecklade av indie studior.

Under de senaste 3 åren har Bethesda publicerat remasters av de gamla id Software spelen som Quake 1 och 2 med modern grafik, samt publicerat nya expansioner för Quake 1 och Quake 2, utvecklat av Machine Games. Dessa remasters har släppts under boomer shooters uppgång, vilket kan tyda på att en korrelation finns mellan den trendande genren och Bethesdas val att modernisera deras åldrande katalog av FPS-spel. Andra företag som till exempel 3D Realms, vars spelkatalog består av Doom-inspirerade "Duke Nukem 3D" (FormGen, 1996) och den första iterationen av Shadow Warrior (GT Interactive, 1997), är värd för det virtuella retro shooter eventet "Realms Deep". Realms Deep är ett online event som hålls en gång om året där de diskuterar och visar upp kommande indiespel med ett övervägande fokus på boomer shooters. (Kinnun, 2022; Lakkala, 2023). Eventet hölls för första gången 2020, med det senaste eventet 2023 och har liksom Bethesda bidragit till populariseringen av boomer shooters.

2.2 Nostalgi och Boomer Shooters

Nostalgi betyder ordagrant "*en saknad (algia) av ens hem (nosto)*" och har genom tiden ändrat både mening och konnotation flera gånger (Stephen Legg, 2004). Termen, i sin tidiga användning, användes i negativ konnotation som en beskrivning av extrem hemlängtan och sågs som något som höll samhällen tillbaka från att kunna utvecklas. Med tiden har nostalgi fått en mer positiv uppfattning och ses numera som en viktig känsla som binder oss till vårt förflutna och kan ge oss viktiga känslor av mening i livet. Praktiskt har nostalgi ofta varit en drivande faktor för varför kulturella artefakter som kyrkor och slott underhållits och återuppbyggts, vilket Legg beskriver som "*restorativ nostalgi*". Legg talar också om nostalgi för mer abstrakta subjekt, som kulturella rörelser och traditioner vilket han beskriver som "*reflektiv nostalgi*". Till skillnad från restorativ nostalgi så kräver inte reflektiv nostalgi något klart ursprung. Därför är reflektiv nostalgi mer relevant för vår diskussion om troper som Quake etablerat.

Enligt Neil Ewan (2020) är nostalgi för specifikt 90-talet mycket vanligt i dagens samhälle, vilket han argumenterar är en respons som kommer från osäkerhet och oro som definierar livet för många unga i nutiden. 90-talet, menar Ewan, hålls i minne som en synnerligen hoppfull tid i jämförelse med hur världen ser ut nu och hänvisar till rivningen av Berlinmuren 1989 och ekonomisk uppgång som exempel på varför. Det finns också de som har argumenterat för att 90-talet var en tid av mer genuin äkthet bland vänskaper och relationer, vilket Ewan säger inte nödvändigtvis är sant, men som visar på hur många ser tillbaka på 90-talet.

Enligt Bosman (2023), är spel unika som kulturella artefakter till skillnad från fysiska objekt som byggnader, då spel ger sanna vyer in i det förflutna som dessutom är

interaktiva. Han beskriver det som följande:

“Video games, as ludo-narrative constructs merging play and storytelling, feature a unique communication feature: the entanglement of the text-immanent reader/player with its avatar-character. This means that the game’s story is told to, by, and through the text-immanent player, although within the limits that the text-immanent author allows.”.

Det Bosman menar med *text-immanent player* är personen som spelar spelet, medan *text-immanent author* är spelutvecklarna som skapat och begränsat det som spelaren kan spela. När människors tendenser att vilja återvända och återbygga granskas, så går det att tydliggöra varför människor inte bara har haft tendenser att återvända till gamla spel, utan också hur människor fått en vilja att återvända till de designfilosofier som kännetecknar 90-tals spelen. Ett exempel på när spelutvecklare återvänt till äldre designfilosofier är Machine Games och deras expansioner för Quake, som utvecklades och släpptes mer än 20 år efter det att spelet lanserades. Boomer shooters popularitet kan observeras som en önskan att återvända till mer traditionell och tekniskt begränsad speldesign, samt en saknad av samhället och kulturen som existerade runt Doom och Quake när de släpptes under 90-talet.

3 Problemformulering

Målet med studien är att ta reda på hur boomer shooters förhåller sig till Quakes troper, genom att kartlägga utvecklingen av Quakes troper och analysera 5 Quake-liknande boomer shooter-spel. Anledningen till varför detta mål är intressant är att genren haft en relativt kontinuerlig tillväxt sedan 2018, med allt fler spel som publiceras för varje år. Vi vill ta reda på vilka spelmekaniker som bevarats eller utvecklats bland dagens nutida iterationer av den gamla FPS designen. Det finns en intressant diskurs inom det här ämnet som är värt att utforska och vi vill därmed fråga, *hur har Quakes designval tolkats och utvecklats bland dagens boomer shooters som efterliknar Quake?*

3.1 Metodbeskrivning

Tre metoder har granskats för att hitta en passande metod för studien. Metoderna har valts ut efter dessas förmågor att jämföra flera källors olika aspekter. Därmed har de huvudsakliga metoderna som undersökts utgått ifrån att nyttja matriser för att jämföra Quake och dess troper med ett urval av spel. De metoderna som har granskats är Pughs matris (Pugh, 1981), Konceptmatris (Klopper, et al. 2007) och Steven Allicks pyramidmodell (2012).

Pughs matris är en övergripande analysmetod optimerad för att jämföra olika lösningar på komplexa problem på ett sätt som rankar dem med poäng. Metoden används ofta för att hitta optimala lösningar på ingenjörspenomen då det låter designteam ranka urval på ett sätt som leder till minimal bias. För den här analysen är rankningsaspekten av metoden inte viktig, då spel fundamentalt sett är subjektiva upplevelser och även om man kan beskriva ett spel som objektivt mer komplext så betyder inte det att en individ med säkerhet kommer tycka att det spelet är bättre. Det som matrisen istället används för är att sätta Quake som en utgångspunkt, vilket kan ge oss numerisk data om vilka troper som har försvunnit, bibehållit sin karaktär eller utvecklats. Hur detta utförs

förklaras i ett exempel senare i texten (Tabell 1).

En konceptmatris (Klopper, et al. 2007) används ofta för litteraturoversikter för att hitta likheter och skillnader mellan olika källor inom ett specifikt ämne eller fråga. I vårt fall är källorna urvalsgruppen av spel, medan ämnet är de olika troper som valts ut för analysen. Fördelen med en konceptmatris för denna analys är att den framhäver en tydlig överblick över vilka boomer shooters som har implementerat Quakes troper och ger utrymme för att förklara skillnader med text. En nackdel med den här modellen är att den inte genererar något numeriskt resultat.

Steven Allick (2012) föreslår en modell som granskar vilka troper som finns i olika spel och hur relevanta de är för spelupplevelsen. Liksom Pughs matris så ger den här metoden ett numeriskt resultat som kan visas på en graf, men har på samma sätt också problemet med att den inte visar hur en specifik trop är integrerad. Till skillnad från Pughs matris, så visar inte den här metoden om en trop har utvecklats eller inte, vilket är anledningen till att den är mindre användbar för analysen.

3.2 Metoddiskussion

Tabell 1: Exempel Matris

Kriterium (Troper)	“Ultrakill”	“Dusk”
Strafe jumping	(-1) Går inte att utföra	(1) Lättare att utföra
Rocket jumping	(0) <i>Exempel</i>	(0)
Antal +	0	1
Antal -	1	0
Antal +/-	1	1
Summa	-1	1

I exempel-matrisen (Tabell 1) finns två exempel på troper som Quake har samt två boomer shooter spel. Exempelvis kommer alla spel som innehåller *strafe jumping* på samma sätt som i Quake, markeras med 0. Om ett spel inte innehåller *strafe jumping* så märks spelet med -1. Om ett spel använder någon form av iteration eller utveckling av *strafe jumping*, till exempel att spelet har en dedikerad knapp för *strafe jumping* eller liknande, så märks spelet med +1. Antal + och - sammanställs för att demonstrera antalet förändringar hos respektive spel och den totala summan räknas ut genom att addera alla plus och sedan subtrahera med alla minus. Ett problem med matrisen är: om 2 eller fler spel får “+1”, så behöver inte detta nödvändigtvis betyda att de spelen har utvecklat troperna på likadant sätt. Eftersom denna analys är baserad på vår tolkning av hur dessa troper har utvecklats, så kan +1 vara utbytbart mot -1 och vice versa. Detta ledde även till att vi granskade mer kvalitativa metoder, såsom en konceptmatris. Konceptmatrisen beskriver mer i detalj hur spelen i frågan förhåller sig till Quakes troper, dock som tidigare nämnts saknar denna metod förmågan att utvinna numerisk data. Därmed anses

en hybridmodell där vi kommenterar datan som samlats in av pugh-matrisen passande, då modellen genererar mer relevant data utifrån analysen än enbart en Pugh/Konceptmatris, samt ger möjlighet för triangulering. Vi noterar i kolumnerna hur troperna i spelen återfinns eller inte återfinns i Quake, för att ge en tydligare förklaring av resultatet. Däremot visar inte den valda metoden hur de olika troperna i Quake påverkar varandra, exempelvis hur narrativet påverkar spelets estetik och dess level design; detta är dock heller inte relevant för studiens syfte. I grund och botten så fyller metoden sitt ändamål, att identifiera och analysera Quakes troper i andra spel som tagit inspiration från Quake, men metoden går inte djupare än så.

3.3 Avgränsningar

På grund av tidsbrist och ekonomiska skäl så utgår datainsamlingen från ett bekvämlighetsurval (Bryman, 2018). För denna analys har 5 spel valts ut som märkts med "Boomer Shooter" och/eller "Arena Shooter" som genre i Steam eller vars utvecklare själva medgett inspiration från Quake. Vilken spelmotor som spelen drivs av är också en intressant faktor då vissa av dessa spel drivs av Quake 1-motorn. Spel som enbart har ett *online-multiplayer* läge är inte intressanta för analysen, då de redan skiljer sig betydligt från Quake eftersom att de inte har ett enspelarläge. Steams genresystem tillåter deras användare att märka spel med genrer som användarna själva tycker att spelen tillhör. Dock är detta genresystem inte modererat av Steam och därmed analyseras även Steamsidorna där spelen säljs, för att identifiera relevant information om spelens inspirationer och om de kan ha relationer till Quake. Spelen som vi anser är intressanta kandidater för analysen är en blandning av både populära och mindre populära spel, då vi vill identifiera potentiella skillnader i spelens design baserat på spelens relevans och popularitet bland konsumenter. De olika troper i Quake som valts ut som kriterium för att analysera utveckling i genren är framtagna utefter deras relevans i Quake, vilket bedöms utifrån en granskning av spelets mekaniker, visuella aspekter (*T. ex. grafik och estetik*), *narrativ* och *spelarrörelse (player movement)*. Denna studie tar inte hänsyn till nya troper eller troper bland urvalen som inte redan finns i Quake, då utgångspunkten i vår analys är Quakes troper och inte nya troper som spelen kan ha adopterat från andra spel eller utvecklat själva.

3.4 Urvalsstrategi

Med den relativt stora mängden boomer shooters som lanserats på marknaden så blir det svårt att välja ut 5 stycken spel för analysen, samtidigt som vi vill försöka representera genren så brett som möjligt (Tabell 2). Vi valde att granska de mest relevanta och yngre spelen, dvs boomer shooters som släppts kring 2018 och senare, då det var kring den här tiden som genren började få uppmärksamhet med spel som *Dusk* och *Project Warlock*. Spel som *Project Warlock* tar betydligt mer inspiration från *Doom* än *Quake*, då vi observerat att många av spelets fiender, vapen och andra entiteter använder 2D objekt, till skillnad från *Quake* som använder 3D objekt. Spel i samma stil som *Dusk* blir mer relevant för studien då det gick att i korthet observera estetiska likheter till *Quake* såsom grafiken, miljöer, polygon antal och generell gameplay.

En förgranskning av 11 boomer shooter spel utfördes där målet var att identifiera så bra representation av genren som möjligt, genom att undersöka spelens Steams genretaggar, skärmdumpar, videoklipp, antal recensioner på Steam, Steam diskussioner om

spelens relevans i genren, vilken motor som driver spelen samt spela cirka 10 minuter av spelen (Tabell 2 & 3). Vi ansåg att spelen Dusk, Wrath: Aeon of Ruin (3D Realms, 2024) , Hrot (Spytihněv, 2023) , Doombringer (Anomic Games, 2021) och Ultrakill (New Blood Interactive, 2020) representerar genren bäst för just denna analys, då spelen täcker både några av de mer populära och mindre populära spelen i genren, samt bär tydlig inspiration från Quake från en mer ytlig observation.

En del av dessa utvecklare har även medgett direkt inspiration från Quake, som till exempel Dusk och Ultrakill där utvecklarna själva hänvisar sina inspirationer till Quake. Under en intervju med Frederik Schreiber från 3D Realms, som var med och utvecklade Wrath: Aeon of Ruin, säger Schreiber *“What we’re doing is actually capturing what we think and know is great about Quake. Not just try and imitate it, but exceed it and expand on it up”* (Andriessen, 2019).

Tabell 2: Urval och Relevans

Spel	Relevans för analysen
Dusk	Boomer shooter och arena shooter steam-tag, lowpoly grafik, populariserade nutida boomer shooters genren, utvecklaren har medgett inspiration från Quake, populärt (cirka 18,000 överväldigande positiva recensioner på Steam)
Hrot	Boomer shooter steam-tag, lowpoly grafik, relativt populärt (cirka 3,800 överväldigande positiva recensioner på Steam)
Ultrakill	Boomer shooter och arena shooter steam-tag, lowpoly grafik, utvecklaren har medgett inspiration från Quake, väldigt populärt (cirka 90,000 överväldigande positiva recensioner på Steam)
WRATH: Aeon of Ruin	Boomer shooter och arena shooter Steam-tag, lowpoly grafik, drivs av DarkPlaces-motorn (derivat av Quake 1 motorn), utvecklaren har medgett inspiration från Quake, mindre populärt (cirka 1,400 mestadels positiva recensioner på Steam)
Doombringer	Arena shooter Steam-tag, drivs av DarkPlaces-motorn (derivat av Quake 1 motorn), estetiska likheter med Quake 3, minst populära av urvalet (cirka 50 positiva recensioner på Steam)

Tabell 3: Spel som valdes bort

Spel	Beskrivning
Devil Daggers	Arena shooter steam-tag, lowpoly grafik, överlevnadsspel, målet av spelet skiljer sig från betydligt från Quake (cirka 6,600 överväldigande positiva recensioner på Steam)
The Wastes (2018 Standalone)	Ingen steam-tag, drivs av FTE-QuakeWorld motorn, gameplay skiljer sig betydligt från Quake (cirka 30 positiva recensioner på Steam)
Warfork	Arena shooter steam-tag, lowpoly grafik, drivs av QFusion-motorn (Quake 2), endast multiplayer (cirka 2,000 väldigt positiva recensioner på Steam)
Ratz Instagib	Arena shooter steam-tag, endast multiplayer (cirka 2,400 väldigt positiva recensioner på Steam)
Reflex Arena	Arena shooter steam-tag, endast multiplayer (cirka 1,300 väldigt positiva recensioner på Steam)
Hyper Demon	Arena shooter steam-tag, överlevnadsspel, målet av spelet skiljer sig från betydligt från Quake (cirka 2,000 överväldigande positiva recensioner på Steam)

4 Analys av Quake

Alla troper som identifierats i Quake finns på sida 12 & 13 (Tabell 4), som tidigare nämnts i introduktionen så skrivs alla lånade spelstermer samt troper i kursiv.

På ett likartat sätt som id Softwares Doom, är Quake uppdelat i nivåer och episoder där en episod är antingen 7 eller 8 banor, varav en i varje är en hemlig nivå (*secret level*). *Level progression* i Quake är relativt självklar då spelaren endast förväntas att hitta slutet av en nivå, men detta kompliceras genom att blockera spelaren från att komma åt slutet tills hen hittat en eller fler färgkodade nycklar och besekrat nödvändiga fiender. När spelaren funnit slutet av nivån bemöts hen av en *endscreen* som presenterar hur lång tid hen tog på sig att klara nivån, hur många fienden som hen besegrade och mängden *secrets* hen hittade. Spelets *endscreen* visar också den totala mängden fiender och *secrets* som finns i nivån vilket kan uppmuntra spelaren att spela nivån igen för att nå ett bättre resultat.

Varje nivå har flera *secrets* som gömmer mer sällsynta vapen och *pick-ups*. *Secrets* är ofta åtkomliga på olika sätt, ibland är de gömda bakom nivåns geometri på sätt som spelaren är trolig att missa och ibland kan hen behöva utföra en specifik handling på förhand, som att skjuta en knapp eller utföra en komplicerad manöver. Oavsett hur spelaren når en *secret* så presenteras hen alltid av en text uppe i vänstra hörnet, följt av ett ljud som indikerar att hen har hittat en *secret*. För det mesta tillåts spelaren lista ut hur hen bäst tar sig igenom spelets nivåer på egen hand, men ibland, ifall något är oklart, kan spelaren få textuppmaningar som förklarar vad hen ska göra. Ett sådant exempel kan vara när spelaren hittar en stängd dörr som inte omedelbart kan öppnas. Ett annat exempel där spelare kan få textuppmaningar är när nivån består av exklusiva designelement som inte är typiskt för resten av spelet. Det här visas bäst i episod 3 där det finns en nivå som introducerar tuber som transporterar spelaren genom dem, vilket förmedlas till spelaren via text.

Fiender i Quake tvingar spelaren att prioritera vissa fiender genom att utnyttja tre olika *damage types*, vilket är *hit-scan*, projektiler och närstrid. Om en fiende använder sig av *hit-scan* för att skada spelaren, registreras skadan samma stund som attacken utförs. Det är därför omöjligt att undvika den här typen av skada och spelaren är därmed uppmuntrad att prioritera de fiender som använder denna form av attack. Närstrid funkar på liknande sätt men eftersom attacken initieras på nära håll är dessa fiender lättare att undvika. Till skillnad från *hit-scan* och närstrid så har projektiler en *hitbox* och en riktning som den flyger mot. Eftersom projektiler behöver färdas till sitt mål innan de orsakar skada så kan spelaren undvika dem. Olika fiender (*enemy types*) har också olika projektiler som kan skilja sig från var och en, men i grunden är det en konstant att de endast kommer skada spelaren ifall hen är inom dess *hitbox*. Exempel på olika projektiler är bland annat granater som har fysik och därför studsar på ytan den träffar, målsökande projektiler som följer spelaren och standardprojektiler som färdas i endast en riktning.

Vi kan se exempel på de olika metoderna för skada i de tre första fienden spelaren bemöts av i episod ett, nivå ett (E1M1). Först möter spelaren en *Grunt* vars vapen är ett hagelgevär som träffar spelaren genom *hit-scan*. Den andra fienden, *Rottweilers*, rusar upp till spelaren och attackerar på nära håll. Den tredje fienden är en *Ogre* och är både större och har mer liv än de tidigare fienderna. *Ogres* har två vapen, en granatkastare

och en motorsåg vilket låter dem potentiellt skada spelaren både på nära och långt håll. Granatkastaren, till skillnad från hagelgeväret som *Grunts* bär, träffar inte direkt utan är en projektil som spelaren har chans att undvika. Det är därför naturligt uppmuntrat att först fokusera på *Grunts* och *Rottweilers* då de båda är fiender som spelaren har svårt att undvika, medan *Ogres*, som utför mer skada, kan undvikas tills spelaren hittat utrymmet att attackera den ensam.

I början av varje episod har spelaren endast ett hagelgevär och en yxa, men under varje nivå's gång kan spelaren plocka upp andra vapen som antingen är placerade på självklara ställen som spelaren lätt kan nå, eller på mer svåråtkomliga gömställen. Om spelaren plockat upp ett vapen får hen behålla det tills slutet av episoden och hen kan använda vapnet så länge som spelaren har ammunition. Quake har åtta olika *vapentyper* som kan delas in i fem olika kategorier. Kategorierna som finns är som följande: vapen som skjuter exploderande projektiler och kan skada flera fiender samtidigt (*grenade launcher* och *rocket launcher*), automatvapen som skjuter projektiler med hög eldhastighet (*nailgun* och *super nailgun*), hagelgevär som använder *hit-scan* (*shotgun* och *super shotgun*) och en kontinuerlig blixtråle som också använder *hit-scan* (*thunderbolt*). Det finns även en yxa vilket är spelarens enda närstridsvapen och det enda vapnet som inte behöver ammunition för att användas. Vapnen har flera olika användningsområden anpassade för olika situationer. Vapen som skjuter exploderande projektiler skadar mest, men kan även skada spelaren om projektilerna exploderar på ytor nära spelaren. Hagelgevären skadar mer ju närmre spelaren befinner sig fienden, vilket innebär att fiender som befinner sig längre bort tar mindre skada.

Spelarens rörelse (*player movement*) låter en hoppa, titta runt och röra sig i en 3D miljö med hög hastighet. Utöver det var inte spelets *player movement* tänkt att vara mer komplex än så, men som tidigare nämnts så finns det en bugg i spelmotorns kodbas som låter spelaren öka sin maximala acceleration, vilket kallas *strafe jumping*. Det är utanför den här uppsatsens studieområde att på djupet förklara hur *strafe jumping* fungerar, men kort förklarar funkar det som följande. Spelaren kan kontinuerligt öka sin hastighet ifall de överlappar rörelsevektorer medan de rör sig i luften, följt av att om spelaren hoppar samma stund som de landar så förlorar de inte den tillagda hastigheten. Det är en mycket komplicerad och svårnyttjad rörelsemanöver som finns till hands för spelare som vill ta sig igenom nivåer snabbt och undvika projektiler. Med *rocket jumping* kan spelaren bygga upp sitt momentum snabbt och öka sin höjd genom att avfyra en raket eller en granat under sina fötter samtidigt som de hoppar. Detta kan låta spelaren komma åt platser i spelet som inte går att komma åt på något annat sätt, som att enbart hoppa eller utföra *strafe jumping*.

Quake förmedlar sitt *narrativ* genom korta bitar av text efter att spelaren klarat av en episod, dock är narrativet ganska bristande och går inte in djupare än att förklara att det finns en ond kraft som behöver besegras genom att spelaren hittar fyra runor som finns i slutet av varje episod. Narrativet är inte heller reflekterat i någon av nivåerna som alla är labrynter med en kombination av *dark fantasy* och *science fiction*-estetik (*graphics*) utan något sammanhängande fokus. Spelet har expansioner som försöker berätta något mer elaborerade historier, men även de saknar sammanhållning då de beskriver spelets antagonist som både en icke distinkt ondskefull kraft i en av dem och som en specifik ondskefull person i den andra.

I Quakes online *multiplayer*-komponent kan spelare tävla mot varandra. Läget består av olika varianter av *Deathmatch* där målet är att utplåna flest motståndare på ett flertal

olika arenor med olika utplacerade *pick-ups* som vapen, hälsa, *power-ups* och *armor*, samt portaler som spelaren kan gå in i för att teleportera sig till andra delar av arenor. Liksom i *singleplayer*-läget så kan spelaren utföra *strafe* och *rocket jumping* för att ta sig runt snabbt och undvika motståndarens attacker. Eftersom dessa rörelsetekniker är relativt svåra att bemästra så kan en skicklig spelare lätt utplåna motståndare. Om spelaren redan vet var vapen som utför mest skada kommer att finnas på arenorna, så kan resterande spelare som inte har samma kännedom om dess placering troligtvis hamna i bakkanten.

4.1.1 Quakes troper

Utifrån bakgrunden och analysen av Quake så har ett antal troper valts ut som upplevs som mest relevanta inom genren (Tabell 4). Vardera spelanalys avslutas med en matris som ger en överblick över hur de olika troperna förhåller sig till Quake. En sammanställning och mer utförlig matris med kommentarer för varje trop som skiljer sig från Quake finns i slutet av kapitlet (Tabell 10).

Tabell 4: Quakes troper

Trop	Beskrivning	Kriterium
Level select	Hur spelaren väljer nivåer	Episod och nivåbaserad
Level progression	Nivåns progression	Färgkodade nycklar, knappar och fienden.
Endscreen	Slutskräm	Tid, dödade fiender, secrets som resultat i slutat av en nivå.
Weapons (Vapentyper)	Antal och typer av vapen	Exploderande raket och granater. Projektilbaserade automatgevär. Närstrids yxa, två olika typer av hit-scan hagelgevär och kontinuerlig blixtråle. Ingen reload.
Pick-ups	Objekt som kan va användbara	Hälsa, ammunition, power-ups, armor
Secrets	<i>Se kriterium</i>	Gömda pick-ups eller nivåer som spelaren måste leta efter
Enemy types	<i>Se kriterium</i>	Mängden fienden som finns. Quake hade 15
Damage types	Typer av skada som fiender kan utföra	Hit-scan, projektil, närstrid
Narrative (Narrativ)	Spelets story element	Icke-påträngande narrativ, näst intill obefintlig.
Player movement	Hur spelaren rör sig	Spelaren rör sig snabbt och kan hoppa
Strafe jumping	<i>Se kriterium</i>	Spelaren kan öka deras momentum genom att hoppa, röra sig framåt samt höger/vänster och rotera spelarkameran åt respektive håll
Rocket jumping	<i>Se kriterium</i>	Spelaren kan skjuta raketer under sina fötter samtidigt som hen hoppar för att hoppa högre och få upp momentum
Multiplayer	Onlineläge	Online deathmatch-läge i arena miljöer.
Graphics (Grafik)	Visuella aspekter	Low-poly med texturer som är i låg upplösning

4.2 Dusk

Dusk är ett tydligt exempel på ett spel som bär stor inspiration från Quake i allt från dess *gameplay-loop* till dess grafiska stil, med mera. Spelet drivs av Unity spelmotorn (Unity technologies, 2005) och är utvecklat av David Szymanskis som har implementerat *player movement* som påminner om Quake, men samtidigt upplevs som en utveckling. *Strafe jumping* i Dusk är betydligt lättare att utföra och det finns en automatisk *bunny hopping* funktion som kan slås av och på i spelets inställningar som gör det ytterligare lättare att underhålla. Man näst intill flyger igenom spelets nivåer i extremt hög fart med väldigt lite ansträngning. Spelaren kan även utföra *crouch slides* och få upp en del momentum på det viset, samt rotera kamera 360 grader vertikalt och på så sätt skjuta fiender upp och ner. Detta är inget som spelaren behöver utföra, men det är en detalj som bidrar till

känslan av maximal kontroll över spelarkarakters *movement*.

Dusks *level select* är snarlik Quakes då nivåerna är baserade på episoder, med *pick-ups* som ammunition, hälsoobjekt och nycklar utplacerade på utsedda platser. Spelaren kan dock själv välja vilken nivå hen vill spela från huvudmenyn, förutsatt att hen klarat av respektive nivå, vilket inte går att göra i Quake. Som regel är nivåerna betydligt rymligare än i Quake (Figur 1), med endast en och annan labyrintliknande interiör, vilket tillåter spelaren att bättre nyttja *strafe jumping* än vad hen kan göra i Quake. Nivåerna har även en del vertikala aspekter och vissa nivåer har *jump pads* som skjuter upp spelaren i luften när hen går på dem, samt diverse krypgångar där spelaren måste huka sig för att ta sig igenom. Som i Quake finns ett flertal *secrets* i varje nivå som spelaren måste ha en del uppmärksamhet för att finna då de är relativt väl gömda.



Figur 1: Dusk

Dusk har många interagerbara element som kan komma till hands inom olika situationer, som till exempel fysikobjekt som spelaren kan plocka upp och placera fritt. Dessa objekt kan användas som trappsteg för att nå annars avlägsna platser i nivån. Objekt som exploderande tunnor/bensindunkar kan kastas mot fiender för att skada dem, eller sprickor i väggar för att avslöja *secrets*. *Level progression* fungerar på samma sätt som i Quake, med färgkodade nycklar som öppnar respektive dörrar, vilket låter spelaren ta sig vidare genom nivåerna. När spelaren klarat en nivå så möts hen av en *endscreen* som visar på hur många fiender som dödats, hur lång tid det tog för spelaren att klara nivån, samt hur många *secrets* hen hittat. Spelaren kan låsa upp utmärkelser utefter sin prestation och baserat på hur spelaren valde att spela igenom nivåerna. Som exempel så låser spelaren upp utmärkelsen "Pacifist" om hen inte dödar en enda fiende, eller "Completionist" om hen hittar alla *secrets* och dödar alla fiender på en nivå.

Dusk har även en online *multiplayer*-komponent under namnet "DuskWorld", vars namn är en tribut till Quakes *multiplayer*-komponent "QuakeWorld". DuskWorld omfattas av ett flertal *multiplayer*-lägen som *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Capture the Flag* med mera, där spelarna tävlar mot varandra utifrån respektive regler för varje *multiplayer*-läge. De arenor som finns i Dusks *multiplayer*-läget påminner om Quakes arenor, genom dess utplacering av *pick-ups* och vapen, med införandet av *jump pads* för spelaren att hoppa på. Vertikalitet och hastighet har stor betydelse i både *Singleplayer* och *Multiplayer*, men eftersom att *multiplayer* matcher är oförutsägbara så kan förkunskap om arenornas *pick-ups*, *jump pads* och portaler komma till nytta för att

effektivt anpassa sig utefter motståndarnas förmågor. Eftersom att det är betydligt lättare att bemästra Dusks *strafe jumping*, så upplevdes inte *multiplayer*-läget lika svårt att begripa som Quakes. Men det kan snarare handla om att spelarna som tävlades mot inte var lika skickliga som de i Quake.

Tabell 5: Dusk troper, resultat

Level select	Level progression	Endscreen	Weapons	Pick-ups	Secrets	Enemy types
+1	0	0	+1	0	0	+1
Damage types	Narrative	Player movement	Strafe jumping	Rocket jumping	Multiplayer	Graphics
-1	0	+1	+1	0	+1	0

4.3 Hrot

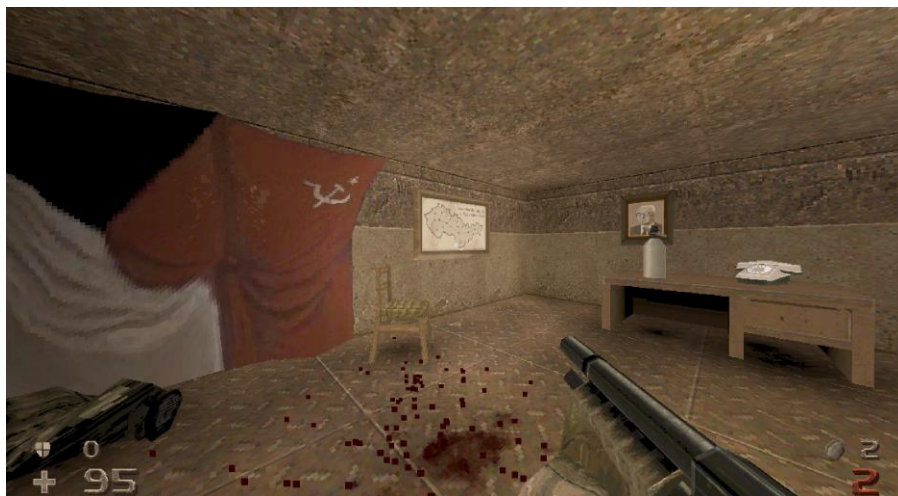
Medan Hrot har tydliga likheter med Quake i hur snabbt spelaren har förmåga att röra sig och i hur nivåerna har en liknande struktur, så skiljer sig spelet en del när det kommer till hur dess nivåer är designade. Hrots *level progression* har element som nycklar för att öppna dörrar, samt nivåer som leder spelaren tillbaka till delar av nivån som hen tidigare befunnit sig i. Fienden framträder inte lika ofta som i Quake, men när de väl visar sig så sker det ofta i mindre utrymmen. Detta kan upplevas som mer överraskande och hotande än de möten som spelaren har med fienden i Quake. Det finns också en tydligare känsla av progression mellan banorna i Hrot, vilket skapas genom att nivåernas slut ofta ger en implikation om vad som kommer att ske närmast i spelet. Den här känslan stärks ytterligare med att nivåerna är baserade på verkliga platser i Tjeckien. Som till exempel nivån "Kasperk Castle" som refererar till ett slott med samma namn.

I varje nivå finns det ofta ett flertal olika objekt som spelaren kan interagera med. Som till exempel ett keyboard som kan spela olika toner, toaletter man kan spola och en spelkonsol som spelaren kan spela ett minigame på. Objekt som tunnor och stolar har även blivit givna viss fysik som gör att spelaren kan knuffa runt dem. Fysiken är mer komplicerad än vad den är i Quake, men fortfarande ganska enkel i jämförelse med andra spel från samma period.

Hrots fiender (*enemy types*) har, liksom i Quake, elementära attackmönster och vanligtvis attackerar spelaren i grupper för att tvinga spelaren att prioritera de farligaste fienderna först. Vissa fiender har en aspekt av överraskning kopplad till sig, som till exempel en lastartruck som ser ut att inte vara något mer än rekvisita, men börjar attackera spelaren när hen kommer nära. Hrot har liknande *vapentyper* som i Quake, både i vilka roller som alla vapen fyller, men även hur raketgevär och granater delar ammunition. Däremot kan spelaren använda alternativa vapen som minor, statiska maskingevär och ett armborst. Spelaren har dessutom förmåga att utföra en spark som inte skadar så mycket, men som knuffar fienden bakåt. Utöver det kan spelaren också plocka upp vinflaskor som fungerar som en portabel källa av extra hälsa.

Hrot har en monoton estetik och spelets miljöer består främst av brun-gråa färger och brutalistisk arkitektur. Det finns även många referenser till Sovjetunionens kommunistparti i spelet som kan ses i diverse planscher och statyer (Figur 2). Nästan

alla fiender i spelet har någon form av andningsmask på sig och spelaren kan ofta se dem spy när de bemöts. I sin helhet ger Hrot intrycket att spelaren färdas genom en död mark som har förstörts av krig och svält. Samtidigt finns det många stunder av mörk humor genom spelets gång som ofta levereras genom gameplay.



Figur 2: Hrot

Rörelsetekniker som *rocket jumping* finns i Hrot, men till skillnad från hur det fungerar i Quake så ger det knappt någon höjd, utan ger främst horisontell acceleration. Spelaren kan fortfarande passera över luckor och hål som man annars inte kunnat ta sig över utan *rocket jumping*. Men i sin helhet liknar inte implementationen av *rocket jumping* Quake och det skulle kunna gå att argumentera för att detta helt enkelt inte är *rocket jumping*, utan sin egen mekanik. Hrot är driven av utvecklarens egna motor och utvecklaren har varken implementerat någon förmåga för *strafe jumping* eller något *multiplayer*-läge. På liknande sätt som i Quake, har varje nivå en *endscreen* som visar tiden spelaren tog för att klara nivån, mängden dödade fiender och mängden *secrets* hen hittade.

Tabell 6: Hrot troper, resultat

Level select	Level progression	Endscreen	Weapons	Pick-ups	Secrets	Enemy types
+1	0	0	+1	0	0	+1
Damage types	Narrative	Player movement	Strafe jumping	Rocket jumping	Multiplayer	Graphics
0	0	0	-1	-1	-1	0

4.4 Doombringer

Doombringer drivs av DarkPlaces-motorn, vilket är en modifierad version av Quake 1-motorn. Spelet, i sin helhet, liknar spelen i Quake serien, men har mer gemensamma drag med Quake III: Arena (Activision, 1999) än Quake 1. Till exempel har *player movement*, *vapentyper*, användargränssnittet och sättet spelaren strider mot fienden, mer likheter med Quake 3. I sin tur är Quake 3 baserat på Quake 1 och är en utveckling av de mekaniker som först introducerades i Quake 1.

Doombringer har både en *singleplayer*-kampanj och ett *multiplayer*-läge. *Singleplayer*-kampanjen följer Quakes formula där spelaren måste navigera tajta korridorer i en labyrintmiljö, med enstaka större områden där spelaren oftast möts av stora mängder fiender. Större områden ger spelaren mer möjlighet att utföra *strafe jumping* och låter hen ta sig runt fienden för att undvika deras skott. Man tenderar att ta en del skada vid stora mängder fiender, men dessa områden innehåller ofta en rad *pick-ups* som spelaren kan utnyttja för att återhämta hälsa. *Level progression* innebär oftast att hitta färgkodade nyckelkort för att öppna respektive färgkodade dörrar och ta sig vidare i spelets nivåer, med olika gömda *secrets* som består av *power-ups*, ammunition och hälsa liksom i Doom och Quake. I slutet av varje nivå presenteras spelaren av en *endscreen* som visar på hur lång tid hen tog på sig att klara nivån, antal *secrets* spelaren hittade samt hur många fiender de dödat.

Estetiken är för det mesta inkonsekvent, en blandning av Steampunk, Sci-fi och industriellt. Tekniskt sett är *grafiken* mer komplext än Quake och de andra spelen i vårt urval. Detta var något som observerades med spelets moderna ljussättning och högre polygonantal (Figur 3), men de tematiska aspekterna som miljöer och estetik väcker inga stora liknelser till äldre FPS-spelen eller nya boomer shooters. Det är främst i hur alla gameplay element kombineras där relationen till Quake observeras bäst i spelets *multiplayer*-läge.



Figur 3: Doombringer

Doombringers *multiplayer*-läge hämtar stor inspiration från Quake 3 och liksom Dusk så har Doombringer ett stort fokus på vertikalitet och hastighet för att utnyttja rörelsemekaniker som *strafe* och *rocket jumping*. Rörelsehastigheten är betydligt snabbare än Quake 1 och *strafe jumping* kräver väldigt lite engagemang för att utföras korrekt. Spelaren behöver enbart hoppa i sidled och titta åt respektive håll för att snabbt komma upp i extrema hastigheter. Detta kombinerat med identiska *vapentyper* som i Quake 3, gör att spelet upplevs som en mer skyndsam version av Quake 3, med ett enspelarläge inspirerat av Quake 1 och Doom.

Tabell 7: Doombringer troper, resultat

Level select	Level progression	Endscreen	Weapons	Pick-ups	Secrets	Enemy types
0	0	0	+1	0	0	-1
Damage types	Narrative	Player movement	Strafe jumping	Rocket jumping	Multiplayer	Graphics
0	0	+1	+1	0	0	+1

4.5 Ultrakill

Ultrakill släpptes av New Blood Interactive 2020 i *early access*, vilket innebär att spelet inte är färdigutvecklade och saknar nivåer, funktionalitet med mera. Ultrakill beskriver sig själv som en kombination av gamla shooters som Quake, yngre spel som den nya versionen av Doom och *action/spectacle*-spel som Devil May Cry (Capcom, 2001). Till skillnad från de andra spelen som diskuteras i den här texten skiljer sig Ultrakill från Quake och andra boomer shooters på flera sätt när det kommer till både presentation och spelets *gameplay-loop*. Medan spelet fortfarande är uppdelat i flera nivåer och episoder på liknande sätt som i Quake, så skiljer sig Ultrakill från Quake i hur man både kan och är uppmuntrad att spela om specifika nivåer. Ultrakills nivåer är också betydligt mer arena-baserade än Quakes och låser ofta in spelaren i rum där flera vågor av fiender tillkallas som inte låter spelaren ta sig vidare förrän de alla är eliminerade. Spelet är därför mycket mer arenabaserat till sin natur, vilket reflekteras i spelets level-design som ofta har mer öppna utrymmen med strukturer som är anpassade för att låta spelaren nyttja Ultrakills *movement*.

Player movement skiljer sig från Quake, då Ultrakills rörelseförmågor är mappade till knappar på tangentbordet vilket gör dem betydligt lättare att utföra. Däribland finns till exempel *crouch sliding* vilket ökar spelarhastighet och sänker spelarens *hitbox*. *Crouch sliding* låter även spelaren passera genom smala hål och gångar som kan finnas i nivåerna. *Dash* är ytterligare en förmåga som ökar spelarens hastighet väldigt plötsligt. Denna förmåga skickar spelaren åt det hållet hen navigerar mot för stunden och låter spelaren ändra sin riktning i luften. Utöver dessa rörelsemanöver så kan spelaren hoppa väldigt högt med låg fallhastighet, samt förmågan att hoppa på väggar vilket låter spelaren färdas lodrätt på sätt som aldrig varit möjligt i Quake, även när spelaren nyttjar förmågor som *rocket* och *strafe jumping*. *Strafe jumping* är inte någon mekanik som implementerats i Ultrakill, dock kan spelaren utföra en snarlik *rocket jump* genom att skjuta med hagelgevärets sekundärattack eller med raketgeväret under sina fötter. Spelaren kan även använda en gripkrok för att dra fiender till sig eller för att svinga sig mot utsedda punkter i nivåerna.

Det finns inga *pick-ups* i Ultrakill som till exempel ammunition och hälsa. Vapen har därmed oändligt med ammunition och det enda som kan förhindra spelaren från att avfyra sitt vapen är om vapnet är på en *cooldown*, vilket innebär att spelaren behöver vänta innan hen kan avfyra vapnet igen. Alla *vapentyper* har även ett flertal alternativa sekundära attacker som spelaren kan köpa och utrusta sig med. Spelarens hälsa återhämtas genom att absorbera blod från fiender som tar skada, till skillnad från Quake där spelaren behöver plocka upp *pick-ups* för att få tillbaka hälsa. Detta designval liknar

Doom 2016 där spelaren uppmuntras att vara aggressiv och nära fienden, då spelaren får hälsa genom att utplåna fienden i närstrid. Ultrakill låter spelaren använda närstrid och långdistansvapen samtidigt då spelaren kan slåss och skjuta utan att behöva byta från vapen till närstrid.

Många fiender i Ultrakill har svaga punkter som spelaren kan attackera för att orsaka mer skada, som till exempel huvudskott. Vissa av dessa svaga punkter kan även orsaka skada mot fienden i närheten om spelaren attackerar mot punkten, som exempelvis en fiende vid namn *soldier* vars attack laddas upp innan de avfyrar den mot spelaren. När en *soldier* laddar sina skott så visualiseras detta, vilket både ger utrymme och en indikation för spelaren att skjuta mot *soldier* i förväg. Om spelaren skjuter mot en *soldier* medan den laddar upp sitt skott, så resulterar det i en explosion som orsakar skada mot andra fiender som befinner sig nära explosionen. Att utnyttja dessa svaga punkter är uppmuntrat av spelet, då de svaga punkterna gör det betydligt lättare för spelaren att besegra fienderna. Om spelaren effektivt utplånar fienden så blir hen given en högre stilrank. Ens stilrank fungerar som en utmärkelse för hur väl spelaren bemästrat sina motståndare.

Utöver stilrankningen så finns även ett rankingsystem som testar spelaren på tiden hen tar på sig att klara nivåer, mängden fiender som spelaren dödat och även hur effektivt spelaren lyckades besegra fiender i nivån. I slutet av varje nivå presenteras spelaren med ett resultat som beskriver dennes färdighet och en rank som räknats ut utifrån hur väl spelaren klarat av nivån. Spelaren kan få en utmärkelse mellan D-rank, som är sämst och P-rank, som innebär att spelaren klarat av nivån perfekt.

I slutet av många banor kan spelaren behöva strida mot en boss, vilket består av utmaningar där spelaren slåss mot en eller ibland fler betydligt tuffare fiender än de som presenteras under resten av spelet. Dessa bossar är ofta designade med mer komplicerade attackmönster, både i sina utseenden och i hur deras attacker utförs från ett visuellt perspektiv. De är ofta givna personligheter genom röstskådespelning, vilket bidrar till spelets *narrativ* genom deras dialoger.

Spelet har ett betydligt mer utarbetat *narrativ* än Quake, vilket utspelar sig i en variation av helvetet som är baserad på Den Gudomliga Komedin. Det finns karaktärer i nivåerna som kommunicerar med spelaren genom dialog, men *narrativet* är främst berättad i cutscenes mellan episoder. Det finns också ett bestiarium där man kan läsa om de olika fienderna (*enemy types*) där det finns information om deras svagheter och deras plats i spelvärlden.

Ultrakill har enbart ett *singleplayer*-läge utan någon inklusion av ett *multiplayer*-läge. Däremot kan spelare tävla mot varandra på topplistan och försöka nå bättre rank och tid än andra spelare i världen.

Tabell 8: Ultrakill troper, resultat

Level select	Level progression	Endscreen	Weapons	Pick-ups	Secrets	Enemy types
+1	+1	+1	+1	-1	+1	+1
Damage types	Narrative	Player movement	Strafe jumping	Rocket jumping	Multiplayer	Graphics
-1	+1	+1	-1	+1	-1	+1

4.6 Wrath: Aeon of Ruin

Wrath, liksom Doombringer, drivs av DarkPlaces-motorn. Likheterna mellan Quake och Wrath ligger mest i dess stilisering och *player movement*. Något som Wrath gör väldigt annorlunda är helheten av spelets *level progression*. Alla nivåer i spelet är enorma och tar upp mot 45 minuter att spela igenom, med flera förgrenade vägar som låter spelare återgå till platser i nivåerna som de redan har varit på, dock med nya dörrar upplåsta som framsteg i spelarens utforskande av nivåerna. Precis som i Quake så hittar spelaren färgkodade nycklar som de kan låsa upp dörrar med, samt *pick-ups* för hälsa och olika sorters ammunition för respektive vapen som är utplacerade i nivåerna. Spelaren navigerar inga menyer för att välja episod (*level select*), istället börjar spelaren i en hubb-värld där hen behöver navigera fram till portaler som leder in till olika nivåer. När spelaren klarar av en nivå, teleporteras hen tillbaka till hubb-världen för att sedan kunna navigera till en ny nivå. Spelaren väljer själv vilken nivå hen vill spela och i vilken ordning, vilket uppmuntrar ett mindre linjärt spelsätt med ett större fokus på utforskning. Wraths *narrativ* presenteras genom en rollfigur som talar med spelaren vid olika delar av spelets gång och *narrativet* är betydligt mer sammanhängande än det relativt frånvarande *narrativet* i Quake.

Något som verkligen skiljer Quake och Wrath åt är spelarprogression, dvs. hur spelaren får allt fler förmågor genom spelets gång. Spelaren har alltid tillgång till en journal där hen kommer åt olika föremål som plockats upp, hur länge hen spenderat tid på de olika nivåerna, hur många av nivåernas fiender som hen dödat, samt hur många *secrets* hen hittat, med mera. Spelaren har även ett *inventory* som fylls med olika *power-ups* som hen kan använda när det passar, som till exempel ett hjärta som under en kort period ger spelaren mer hälsa när hen dödar fienden. Quakes *power-ups* å andra sidan aktiveras så fort spelaren plockar upp dem. Till skillnad från Quake så kan inte spelaren spara spelet när hen vill. Istället behöver spelaren plocka upp objekt som kallas för *soul tethers* och dessa objekt gör att hen kan spara spelet när som helst.

Alla *vapentyper* fyller någon slags funktion inom strid och är distinkta nog så att det blir lätt att anpassa sig för olika stridssituationer. Alla vapen har en sekundär attack som oftast är starkare än den vanliga attacken, dock kan dessa attacker använda mer av spelarens ammunition eller tar längre tid att avfyra. Det finns en granatkastare som skjuter slemballor som exploderar i kontakt med fienden, men kan också fästas på ytor och sprängs inte förrän fienden navigerat över dem. Kreativa vapen, som granatkastaren, gör att stridsmöten i spelet kan kräva en genomtänkt strategi för när de används, där saker som ammunition och hälsa blir viktigare än i Quake, då spelaren heller inte kan spara sitt spel om hen får slut på *soul tethers*. Det kan vara bra att spara på ammunition

för starkare vapen och att inte spara spelet allt för ofta för att spela igenom nivåerna så effektivt som möjligt.

Player movement i Wrath är snarlik Quakes, med vissa ändringar som att kameran lutar åt respektive håll när spelaren går höger eller vänster, en attack som tillåter spelaren att hoppa fram med snabb fart, samt *crouch slides* vilket också är ett vanligt tillägg i andra boomer shooters. Närstridsattacker, kombinerat med *strafe jumping* och *bunny hopping*, tillåter spelaren att utföra flera olika former av rörelsemanövrering vilket kan anses som ett mer komplext rörelsesystem än Quakes. Dock verkar *strafe jumping* mekaniken relativt snarlikt. En skicklig spelare skulle förmodligen kunna finna mer fördjupande skillnader mellan spelens sätt att hantera *strafe jumping* på. Spelaren kan även utföra *crouch jumping* i Wrath, något som populariserades genom Half-Life och inte går att utföra i Quake. Utvecklarna för Wrath planerade att implementera en *multiplayer*-komponent som skulle lanseras med fulla spelets släpp 2024, men utvecklarna valde att istället enbart fokusera på *singleplayer*-läget och uteslöt *multiplayer*-läget.

Tabell 9: Wrath: Aeon of Ruin troper, resultat

Level select	Level progression	Endscreen	Weapons	Pick-ups	Secrets	Enemy types
+1	+1	-1	+1	+1	0	+1
Damage types	Narrative	Player movement	Strafe jumping	Rocket jumping	Multiplayer	Graphics
-1	+1	+1	0	-1	-1	+1

4.7 Resultat

Bland de spel som analyserats är Ultrakill en klar utstickare. Även om spelet ofta benämns som *en kombination av Quake och Devil May Cry (Capcom, 2001)* så har spelet, i jämförelse med de andra spelen som analyserats, väldigt lite gemensamt med Quake. Värt att notera är att Ultrakill är det mest populära spelet bland urvalet och det kan finnas en korrelation mellan spelets designval och dess framgång. Doombringer är det mest trogna (till Quakes troper) spelet av urvalet utifrån antalet +/-, men är också det minst populära spelet. Hrot var det enda spelet som fick "0" som summa men hade fortfarande mer skillnader totalt sett än Doombringer, vilket för den här studien fortfarande pekar på att Hrot har fler iterationer.

Resultatet visar på att även om vissa spel vidareutvecklade troperna som Quake innehar, så har ett antal spel valt att behålla vissa troper i sin ursprungliga form. Till exempel Dusk, Hrot och Doombringer, där ett flertal troper upplevts som identiska till Quake. Hrot, Dusk och Wrath är en blandning av troper som utvecklats och troper som fått bakslag; de förhåller sig mer eller mindre till Quakes troper. En trop som varit särskilt delad mellan spelen är *damage types* där alla spel förutom Hrot och Doombringer har valt att inte inkludera *hit-scan*. *Strafe jumping* var också en trop som skiljde sig mycket mellan spelen. De flesta antingen vidareutvecklade eller tog bort det helt. Wrath var den enda som inte hade någon signifikant skillnad från Quake.

Av de troper som utvecklats betydligt är *level select*, *enemy types*, *vapentyper* och *player*

movement de mest framträdande. Det finns några undantag som att Hrot, för det mesta, har identisk *player movement* med Quake, medan Doombringer har färre *enemy types*, men eftersom majoriteten av spelen har vidareutvecklat troperna, kan det fortfarande ses som en generell trend. *Grafik* är en svår aspekt att bedöma utifrån ett +/-, då grafiken i spel ofta upplevs olika från person till person. Även om man kan argumentera för att urvalet ser mer modernt ut än Quake från ett *grafiskt* perspektiv, så utgick vi ifrån om det fanns mer märkbara och större skillnader i hur grafiken är presenterad. Doombringer fick därmed +1 på den *grafiska* tropen, då spelet hade ett märkbart högre polygonantal i sina modeller (Figur 3). Även Ultrakill fick +1 då fienden är mer komplexa i sin visuella design och spelet har fler visuella effekter (Figur 5). Likaså Wrath fick +1 då dess nivåer är större, har mer detaljer och mer komplex geometri (Figur 4).



Figur 4: Wrath



Figur 5: Ultrakill

Wrath och Ultrakill itererar mest på Quakes troper, dock på olika sätt. Ultrakill är mer linjär och fokuserad i sin design, vilket påminner mer om spel som Doom Eternal (2020) och Shadow Warrior 3 (Devolver Digital, 2022), till skillnad från Wraths mer öppna och icke-linjära design. Quake har färre mekaniker än alla spelen i urvalet, men mekanikerna i sig fungerar och är tydliga i kontext med spelet i sig. Även om man skulle kunna argumentera för att Wrath liknar Quake mer än Ultrakill, då Wrath är en större och mer öppen iteration på Quake, så är Ultrakill mer fokuserad och linjär i överlag, vilket liknar Quakes design betydligt mer.

Tabell 10: Resultat

Troper	Dusk	Hrot	Doombringer	Ultrakill	Wrath
Level select	+1 (Val av episod och nivå med information om utmärkelser)	+1 (Val av episod och nivå)	0	+1 (Val av episod och nivå med information om rank)	+1 (Mer diegetisk nivåstruktur)
Level progression	0	0	0	+1 (Arenabaserade nivåer, progression genom likvidering av fiender)	+1 (Mer öppen leveledesign samt mer valfrihet i progression)
Endscreen	0	0	0	+1 (Förmedlar mer information)	-1 (Ingen slutskärm, enbart spelarresultat i journalen)
Weapons	+1 (Fler vapen som fyller fler funktioner)	+1 (Fler vapen som fyller fler funktioner)	+1 (Fler vapen som fyller fler funktioner)	+1 (Vapen har flera sekundär attack)	+1 (Vapen har en sekundär attack)
Pick-ups	0	0	0	-1 (Inga pick-ups)	+1 (Spelaren kan spara och använda pick-ups när som helst)
Secrets	0	0	0	+1 (Har fler incitament för att hitta dem)	0
Enemy types	+1 (Fler Enemy Types)	+1 (Fler Enemy Types)	-1 (Färre Enemy Types)	+1 (Fler Enemy Types)	+1 (Fler Enemy Types)
Damage types	-1 (Ingen hit-scan)	0	0	-1 (Inge hit-scan)	-1 (Ingen hit-scan)
Narrative	0	0	0	+1 (Referenser till den gudomliga komedin)	+1 (Sammanhängande narrativ)
Player movment	+1 (Rörelse feedback, titta i 360 grader vertikalt, Crouch Slide)	0	+1 (Kan bygga upp momentum väldigt lätt genom föremål och ramper i miljön)	+1 (Crouch Slide, Dash, ground slam, whiplash, mm)	+1 (Crouch Slide, Crouch Hoppa, dash)
Strafe jumping	+1 (Lättare att utföra och uppmuntrat)	-1 (Går inte att utföra)	+1 (Lättare att utföra)	-1 (Går inte att utföra)	0
Rocket jumping	0	-1 (Endast horisontell momentum)	0	+1 (Lättare att utföra och har mer anledning att användas)	-1 (Ingen rocket jumping)
Multiplayer	+1 (Fler gamemodes)	-1 (Ingen multiplayer)	0	-1 (Ingen multiplayer)	-1 (Ingen multiplayer)
Graphics	0	0	+1 (Mer komplex grafik i jämförelse med Quake)	+1 (Mer komplex geometri I större scener som visar mer)	+1 (Högre poly mängd, mer detaljerade texturer)
Antal +	6	3	4	10	8
Antal -	1	3	1	4	4
Antal +/-	7	6	5	14	12
Summan	5	0	3	6	4

4.7.1 Slutsats

Här är en kort slutsats på den kunskap och information som analyserats.

- Nästan alla spelen i urvalet har ett mer utvecklat *narrativ* från ett *environmental storytelling*-perspektiv, dock var detta något som inte kunde visas i vår valda metod eftersom *environmental storytelling* inte går att identifiera i Quake.
- Nostalgi bland utvecklare kan ses som en drivande faktor för många av urvalets likheter med Quake.
- Ultrakills popularitet kan vara kopplat till romantisering, då den grafiska stilen av spelet efterliknar äldre spel från 90-talet som Quake, men den övergripande spelupplevelsen är mer lik yngre spel som Doom Eternal och Shadow Warrior 3.
- I det stora hela så har alla spelen vidareutvecklat på Quakes speldesign med relativt få degraderingar och den tropen som alla spelen vidareutvecklat var *vapentyper*.

5 Sammanfattning

Den här studien har haft som mål att jämföra Quake med ett urval av nutida Quake-liknande boomer shooters för att se hur spelutvecklare har valt att tolka och iterera på Quakes olika troper. Medan studien inte är perfekt då metoden ofta ger samma värde för två olika resultat, så visar resultatet på vilka troper som utvecklare har valt att fokusera på för respektive spel.

Historien om hur Id Software populariserade och la grunden för FPS genren under 90-talet har haft en väldigt stor påverkan på spelindustrin i sin helhet. Allt från hur den första kommersiella spelmotorn blev till genom Doom och hur Quake-motorn kom att vara grunden för Counter-Strike, Half-Life och Call of Duty. FPS-spelens utveckling ger en översikt över hur genren startade och vilka faser spelindustrin gått igenom för att hamna där den är i dagsläget. I kontexten av nostalgi kan en korrelation observeras mellan det växande antalet boomer shooters som publicerats under de senaste åren och längtan till, eller romantiseringen av det förflutna.

För analysen användes en hybridmodell baserad på Pughs matris, konceptmatris och Allicks (2012) pyramidmodell, där ett antal troper från Quake används som utgångspunkter för analysen. Urvalet var en kombination av populära och mindre-populära boomer shooters, vars inspiration kunde spåras tillbaka till Quake genom hur spelen beskrevs av deras utvecklare och andra faktorer. Analysen av Quake visade på ett flertal troper som kom att kvarstå bland en del boomer shooters, men även troper som utvecklats eller inte implementerats vidare på. Urvalet analyserades med Quakes troper i åtanke, men vi observerade även nya mekaniker och designval i spelen som efterliknar mer nutida speldesign som till exempel interagerbara objekt och mer utvecklad *grafik*.

Resultatet visar att utvecklarna av spelen i urvalet har tolkat troperna på flera olika sätt. Troper som *enemy types*, *vapentyper* och *player movement* har utvecklats mest och *damage types* var identiska eller hade färre system för skada, medan *grafik* var antingen på en liknande detaljnivå eller mer utvecklad. Hela urvalet har vidareutvecklat på Quakes troper i någon mån och alla spel i urvalet har minst en trop som antingen inte

implementerats eller tolkats som en degradering. Ultrakill var det enda spelet bland urvalet som inte behållit någon av Quakes troper i sin ursprungliga form, dessutom är detta spel det mest populära. Det kan finnas en korrelation mellan hur modernt spelet upplevs och den stora uppmärksamheten som spelet har fått, men resultatet kan inte påvisa detta med fullt förtroende.

Då spel är en subjektiv form av media så är inte analysen definitiv i sitt resultat. En annan studie skulle till exempel kunna observera andra troper som hen tycker är mer passande som kriterium för analysen och våra observationer kan tolkas som subjektiva. Metoden är heller inte utan sina problem, då den genererar binärdata som inte är särskilt beskrivande och kan därmed inte förmedla hur spelen skiljer sig från varandra på en djupare nivå. Svårigheter med att hitta relevant litteratur har haft en inverkan på analysen då forskningsområdet saknar underlag, men med den allt växande genren så skulle det inte vara förvånande om vi får se allt mer underlag inom de kommande åren.

Det finns intressanta diskurser inom ämnet som *multiplayer* och *speedrunning* vilket denna analys inte gått in på särskilt mycket, men med datan som genererats från analysen finns förhoppningar om att kunna bidra med relevant forskning till området och framtida studier. Resultatet kan även fungera som en mall för spelutvecklare vars avsikt är att utveckla ett boomer shooters, vare sig de vill försöka utveckla ett modernt, retro eller experimentellt spel.

5.1 Diskussion

Ett problem som uppstod under analysens gång är bias, då de valda kriterierna och troperna inte nödvändigtvis behöver vara de mest relevanta för Quake. Det är svårt att identifiera och välja ut troper när spel generellt sett är en väldigt subjektiv konst/mediaform och på grund av det faktumet går det även att argumentera mot resultatet, eftersom att vår granskning av boomer shooter spelen kan tolkas som subjektivt. Hade vi använt oss av fler eller färre kriterier så skulle resultatet kunna bli helt annorlunda, men om något går det att identifiera att alla spel från urvalet har itererat på Quakes troper. Frågan är hur mycket mer de har itererat om vi hade granskat fler aspekter, ändrat kriterier och analyserat andra boomer shooters.

En annan subjektiv aspekt i vår analys är hur vi bedömt spelens iterationer. Som exempel bedömde vi att spel som inte hade *hit-scan* som en *damage type* bör markeras med -1 då de spelen inte implementerade funktionaliteten. Å andra sidan går det att argumentera emot vår bedömning, då *hit-scan* kan upplevas som orättvist eftersom spelare inte kan undvika dessa attacker om spelaren befinner sig inom attackens vy. Därmed skulle man kunna anse att spel som inte implementerat *hit-scan* har itererat på troppen, då strider blir mer rättvisa eftersom spelaren kan undvika resterande attacker som närstrid och projektiler. Man skulle hypotetiskt kunna markera troppen med +1 istället. Studiens mål var däremot aldrig att hitta styrkor och svagheter i boomer shooter-spelens design. De subjektiva aspekterna av studien behöver därför nödvändigtvis inte ha så stor betydelse för analysen, då resultatet av studien enbart framhäver skillnader mellan Quake och urvalet som observerats.

Problemet med att matrisen ofta ger samma värde för två olika resultat har i viss mån åtgärdats genom kommentarerna som förklarar skillnaderna, men även då kan det vara svårt att greppa hur stora skillnaderna är. Dock ämnar inte analysen att hitta optimala sätt att adaptera Quake på, utan är mer intresserad i vad för intryck det har lämnat kvar

och att möjligtvis identifiera vilka troper som kan ha drivits av nostalgi och romantisering. Från den här vinkeln går det att se att även om vissa spel har itererat på de valda troperna så har ett antal olika troper hållits konstanta, som till exempel *snabb player movement*, *endscreen* och *secrets*.

Vissa troper, som till exempel *narrativ*, skulle kunna delas upp i två separata troper, *environmental storytelling* och *narrativ*, då spel inte nödvändigtvis behöver presentera sitt *narrativ* enbart genom text, cutscenes, dialoger med mera. Men eftersom att vi tolkade miljöerna i Quake som något som inte förmedlar något narrativt, så ansågs inte *environmental storytelling* som en relevant trop. En del av boomer shooter-spelen som vi analyserade presenterade sitt *narrativ* genom nivåernas miljöer. Det kan handla om objekt och strukturer som förmedlar var spelaren befinner sig någonstans, ett lik som tyder på att området är farligt, symboler som har en viss betydelse inom kultur och historia med mera. Dusk var svårt att bedöma då spelets *narrativ* var minst lika frånvarande som Quakes, dock tar spelet plats i betydligt mer familjära miljöer än Quake, som till exempel skogar med hus och åkrar. Utöver detta så finns det fortfarande inget prevalent *narrativ* eller något i miljön som talar till spelaren om *narrativet*, men man skulle förmodligen kunna argumentera för att miljön i sig presenterar något mer familjärt än Quake, och det i sin tur skulle kunna vara en bidragande faktor för att spelet har någon form av *environmental storytelling*. Det finns också ett liknande problem i hur Hrot borde bli bedömd.

Tre av spelen i vårt urval, Wrath, Ultrakill och Doombringer, var under Steams *early access* program, vilket tidigare nämnts (sida 18) innebär att spelen inte är färdigutvecklade. Wrath hann lanseras under tiden uppsatsen skrevs, vilket gjorde att vår sparfil i Wrath slutade fungera när spelet uppdaterades och vissa aspekter av spelet bör ha förändrats sedan analysen skedde. Eftersom vi inte hade mer tid att analysera spelet så kan resultatet vara något utdaterat. Vi hann dock spela igenom en del av den första timmen av den uppdaterade versionen av Wrath, vilket inkluderade nya *narrativa* aspekter som den tidigare versionen inte hade. Detta hade i sin tur en påverkan på spelets resultat i matrisen där spelet markerades med +1 för sitt *narrativ*, istället för 0 som vi tidigare planerat att märka tropen med. Doombringer och Ultrakill kommer troligen att implementera flera miljöer, *vapentyper* och fiender under spelens utveckling och detta var något som vi inte tog hänsyn till under tiden vi valde ut spelen.

Som Klevjer (2006) beskrev så började spel under slutet på 90-talet röra sig mot ett större fokus på *narrativ*. Det hade varit intressant att analysera några fler spel från sena 90-talet till tidiga 20-talet för att generera mer data för en sådan studie som vi utförde. Som till exempel Half-Life och Deus Ex (Eidos Interactive, 2000) som också haft stor inverkan på dagens spel, då vi identifierar likheter mellan vårt urval och andra spel från den tidsepoken. Både Wrath och Hrots speldesign kan beskrivas som *explorative linearity* då de faller in i Klevjers beskrivning av begreppet. Half-Life och Wrath har båda stort fokus på icke-linjäritet och använder *crouch jumping* som en rörelsemekanik och Hrots nivåer bygger vidare på den icke-linjära progressionen som presenteras i Half-Life. När vi valde att avgränsa analysen till att enbart analysera Quakes troper i nya spel så uteslöts all annan påverkan som andra spel haft på boomer shooters.

Boomer shooter som genre, har ett väldigt begränsat forskningsområde som inte utvecklats särskilt mycket sedan dess uppkomst kring 2018. En del av informationen som analyserats har varit baserat på spelartiklar, då vi inte funnit mer konkret forskning. Som till exempel Kinnuns (2022) beskrivning om Dusk och hur spelet upplevs som ett 90-tals

shooter-spel med moderna förbättringar. Vi kan enbart spekulera vad Kinnun menar med "förbättringar" och vilka troper som skulle kunna definieras som förbättringar. Om något så bidrar denna analys med relevant kunskap inom det bristande forskningsområdet. Här kanske vår analys kan fungera som ett stöd för spelutvecklare som vill utveckla spel inom genren. Då matrisen tydliggör skillnader mellan olika boomer shooters så kan spelutvecklare utgå från matrisen och se den som en mall.

Doom och Quake kom ut under en tid då spel fortfarande var ett väldigt nytt medium och spelkunnighet hade inte hunnit bli vanligt bland ungdomar ännu. Något som John Carmack (Romero, 2023) nämner i en intervju är att något så enkelt som att spelaren förstår hur de kan interagera med dörrar var ett problem när de jobbade på Doom. Därför, trots att det fanns mer komplexa FPS-spel under tiden Quake lanserades, så var det fortfarande Doom och Quake som hade störst effekt på industrin till stor del för dessas enkelhet. Återkomsten av 90-tals FPS-designen i form av boomer shooters är därmed inte bara en återvändning till äldre grafik och gameplay-stilar, utan också en nedskalning från de mer komplexa spelen som dominerar marknaden nuförtiden.

Spelutvecklarens återgång till enklare designval som Doom och Quake populariserade, skulle också kunna ses som en del av den nostalgi för 90-talet som Ewan talar om i sin text "Talk to Each Other Like It's 1995": Mapping Nostalgia for the 1990s in Contemporary Media Culture" (2020). När Doom och Quake lanserades var det inte främst den tekniska aspekten som imponerade på spelarna, utan det var mer av ett socialt fenomen i hur spelare kunde skapa egna nivåer och i hur *Deathmatch* påverkade e-sportscenen.

En anledning till varför Ultrakill är det mest populära av de spel som granskades, kan vara att spelet har minst likheter med Quake och mer likheter med nutida shooter-spel. Ultrakill har fortfarande *lowpoly* estetiken som vanligtvis associeras med boomer shooters, men skiljer sig mycket i hur det spelas. Som Bosman (2023) nämnde så krävs det minnen av subjekt som personen i fråga saknar för att känslor av nostalgi ska kunna upplevas. Eftersom Ultrakill presenteras som ett boomer shooter på utsidan så låter det människor som inte vuxit upp med Quake och Doom att romantisera spelet som om det skulle vara ett 90-tals spel. Samtidigt har Ultrakill en spelupplevelse som bättre liknar spel som lanserats under de senaste åren, som till exempel Doom Eternal.

Det är värt att påpeka att det spel som fått minst uppmärksamhet är Doombringer, vilket också är det spel som skiljer sig från Quake minst. Det går inte att med full säkerhet fastställa varför Doombringer är det minst populära spelet i urvalet, men en möjlig anledning skulle kunna vara att spelet är för likt Quake. Även om många är nostalgiska för spel som Quake, så betyder det inte nödvändigtvis att spel som tagit efter Quakes troper kommer att bli framgångsrika. Det skulle kunna vara så att spel som har uppenbara skillnader med Quake får mer uppmärksamhet. Ett bra exempel på detta är Ultrakill, då spelet både skiljer sig mest från Quake och är det mest framgångsrika.

5.2 Samhälleliga och etiska aspekter

En samhällelig aspekt som har relevans inom arbetet är hur spelutvecklare kan gynnas av resultatet som genererats utifrån analysen. Indie-spelutvecklare har det generellt sett svårt när det kommer till att nå ut till spelmarknaden och få uppmärksamhet för sina verk (Lakkala, 2023). Om spelutvecklare är intresserade av att utveckla boomer shooter-spel, så skulle de kunna förhålla sig till de troper vars iterationer kan ha kausalitet med

urvalets framgång. Som tidigare nämnts är Ultrakill både lönsamt och framgångsrikt, även om spelet förhåller sig minst till Quakes troper utifrån hela urvalet. Det kan vara så att troper som vidareutvecklats i Ultrakill kan ge vägledning till hur spelutvecklare skulle kunna designa sitt eget boomer shooter-spel för att uppnå framgång. Självklart krävs det mer för att nå framgång än att bara utveckla ett "bra" spel, såsom till exempel marknadsföring, kontakter i industrin, budget med mera. Men att utveckla ett "bra" spel är något som skulle kunna ses som en av de mer viktiga aspekterna inom spelutveckling.

Från det kulturella perspektivet skulle resultatet kunna ses som en mall för hur spelutvecklare skulle kunna förhålla sig till de troper som omfattar Quake för att utveckla en så trogen rekreation av de gamla retro-FPS spelen som möjligt. Konsumenter som söker sig till nya nostalgiska spelupplevelser kan komma att uppskatta lojaliteten som presenteras i de spel som efterliknar de gamla 90-tals spelen och det finns definitivt en publik för sådana spel med tanke på boomer shooters existens i dagens spelmarknad.

5.3 Framtida arbete

Boomer shooters är en utvecklande genre med lite akademiskt underlag, vilket gjorde det svårt att finna en stadig grund att bygga denna studie på. Med mer tid hade det troligen varit värt att granska flera metoder som kunde ha använts, då den metod som vi använde (som beskrivet tidigare) har en del problem med bias och saknar viss väsentlig information. Den här texten har nämnt *multiplayer* som en trop som kan definiera boomer shooters, men har inte gått på djupet om just hur viktigt det var för Quake som ett socialt fenomen. E-sport har existerat på någon nivå långt innan Quake, men det var inte förrän Doom och Quake lanserades som idén om att tävla emot varandra utvecklades till en mer kompetitiv scen (Larch. F, 2023). Efter att Dennis Fong vann Red Annihilation kuppen som hölls på Electronic Entertainment Expo (E3) år 1997, blev han ofta citerad som den första professionella spelatleten (Leibovich. M, 1999). När Id Software utvecklade Quake 3 hade utvecklarna kommit fram till att spelets kampanj inte var lika viktig som online-*deathmatch* och spelet har därmed endast en mycket enkel kampanj som sällan är uppmärksammas. Kampanjen är mer eller mindre bara en försköning av onlineläget då spelaren enbart strider mot bottar som betar sig någorlunda som en online spelare skulle kunna göra. Endast två av de spelen som undersöktes har ett *multiplayer* läge tillgängligt.

En annan aspekt som inte heller tas upp är Doom och Quakes koppling till *speedrunning* som ofta ses som något som startade vid Doom i hur det var ett av de första spelen som lät spelare jämföra hur snabbt de kunde klara nivåer med online *leaderboards*. *Speedrunning* har sedan dess varit en viktig del av spelen som inspirerats av dem. Exempelvis har Ultrakill fått uppdateringar flera gånger som anpassats för *speedrunners*. Spelet har också med dess tillgång till mer modern teknologi, implementerat en *leaderboard* direkt in i spelet och har även funktioner som låter spelaren jämföra sin prestation på respektive nivå med sina vänner.

Denna analys bidrar med intressant kunskap inom ett bristande vetenskapsområde och en relativt ung spelgenre. Det finns flera diskurser som skulle kunna tas upp, som till exempel *multiplayer* och *speedrunning*. Denna analys är som tidigare nämnts inte utan sina problem, men vi hoppas på att se fler analyser av detta slag i en nära framtid som tacklar problematiken som uppstått under analysens gång.

Referenser

- Ahmad, F. (2013) 'An Overview Study of Game Engines', *Journal of Engineering Research and Applications (Vol. 3, Issue 5)*, s. 1687. Tillgänglig på internet: <http://tinyurl.com/39zxfn3p> [Hämtad: 01-25-24]
- Allick, S. (2012) 'The Common Forms of Contemporary Videogames: A Proposed Content Analysis Model', *Teesside University School of Computing*. Tillgänglig på internet: <https://research.tees.ac.uk/ws/portalfiles/portal/7984732/254616.pdf> [Hämtad: 01-26-24]
- Andriessen, CJ (2019). '3D Realms is harnessing the power of the Quake engine for Wrath: Aeon of Ruin', *Destructoid*. Tillgänglig på internet: <https://www.destructoid.com/3d-realms-is-harnessing-the-power-of-the-quake-engine-for-wrath-aeon-of-ruin/> [Hämtad: 02-29-24]
- Bosman, F. (2023) 'Video Game Romanticism On Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games', *JRFM, Vol. Journal 9, Issue 1*, ss. 25-44. Tillgänglig på internet: <https://unipub.uni-graz.at/jrfm/periodical/titleinfo/8645432> [Hämtad: 01-16-24]
- Bryman, A. (2018). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Upplaga 3. Stockholm: Liber [Hämtad: 03-23-24]
- Ewen, N. (2020). "Talk to Each Other Like It's 1995": Mapping Nostalgia for the 1990s in Contemporary Media Culture', *Television & New Media, volume 21, issue 6*, ss. 574-580. Tillgänglig på internet: <https://doi.org/10.1177/1527476420919690> [Hämtad: 03-05-24]
- Flink, C & Eira, T. (2022) 'First Person Shooter-pelien historia ja niiden ansaintamallit', *Theseus, Oulu University of Applied Sciences*. Tillgänglig på internet: <https://www.theseus.fi/handle/10024/704195> [Hämtad: 02-20-24]
- GyuHyeok, C., Mijin, K. (2018) 'Battle Royale Game : In Search of a New Game Genre', *"International Journal of Culture Technology (IJCT) – Volume-2, Issue-2, Jun., 2018"*. Tillgänglig på internet: <https://core.ac.uk/download/pdf/162021462.pdf#page=6> [Hämtad: 02-23-24]
- Jensen, K. T. (2022) 'Knee Deep in the Dead: The History of First-Person Shooters'. *PCMag UK*. Tillgänglig på internet: <https://uk.pcmag.com/games/142644/knee-deep-in-the-dead-the-history-of-first-person-shooters> [Hämtad: 02-26-24]
- Kinnun, M. (2022). 'Kick-Ass and Chew Bubblegum! The Rise of the Boomer Shooter', *Couch Soup*. Tillgänglig på internet: <https://couchsoup.com/kick-ass-and-chew-bubblegum-the-rise-of-the-boomer-shooter/> [Hämtad: 02-26-24]
- Klevjer, R. (2006) 'The way of the gun. The aesthetics of first person shooters in single player', *Academia*. Tillgänglig på internet: https://www.academia.edu/1431582/The_way_of_the_gun?email_work_card=view-paper [Hämtad: 02-19-24]
- Klopper, R., Lubbe, S., Rugbeer, H. (2007) 'The Matrix Method of Literature Review', *Sabinet African Journal*. Tillgänglig på internet: https://journals.co.za/doi/pdf/10.10520/AJA10231757_377 [Hämtad: 02-03-24]

Larch, F. (2023) 'eSports History: How it all began', *ISPO*. Tillgänglig på internet: <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began#!> [Hämtad: 03-18-24]

Lederle-Ensign, D. & Wardrip-Fruin, N. (2016) 'What is Strafe Jumping?', *ToDiGRA (Vol. 2, No. 2)*. Tillgängligt på internet: <https://press.etc.cmu.edu/journals/todigra-vol-2-no-2> [Hämtad: 01-17-24]

Lakkala, A. (2023) 'Effects of Community & Genre on Indie Game Production: A case study of the retro-inspired First-Person Shooter scene', *Tampere University*. Tillgänglig på internet: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/152110/LakkalaArttu.pdf?sequence=2> [Hämtad: 02-05-24]

Legg, S. (2004). 'Memory and nostalgia', *Cultural Geographies*, 11(1), ss. 99-107. Tillgänglig på internet: <https://doi.org/10.1191/1474474004eu296ed> [Hämtad 03-04-24]

Leibovich, M. (1999) "'King of the Gamers" Dennis Fong Is Leading an Online Subculture Into the Mainstream', *Washington Post*, Tillgänglig på internet: <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/WPcap/1999-12/23/093r-122399-idx.html?noredirect=on> [Hämtad: 03-10-24]

Lowwood, H. (2014) 'Game Engine and Game History', *Kinephanos. Journal of Media Studies and Popular Culture*. Tillgängligt på internet: <https://www.kinephanos.ca/2014/game-engines-and-game-history/> [Hämtad: 01-24-24]

Pugh, S. (1981) 'Concept selection: a method that works', In: Hubka, V. (ed.), *Review of design methodology. Proceedings international conference on engineering design Rome*. Zürich: *Heurista*, ss. 497 – 506. [Hämtad: 02-02-24]

Romero, J. (2023) 'December 10 - DOOM's 30th Anniversary Stream with John Romero, John Carmack, and David L. Craddock' [Video], <https://www.youtube.com/watch?v=QvAkaJsvAXs&t=1632s> [Hämtad: 03-26-24]

Ludografi

- *Call of Duty*. (2003). Windows [Datorspel]. Santa Monica, CA: Activision
- *Call of Duty 2*. (2005). Xbox 360 [Datorspel]. Santa Monica, CA: Activision
- *Counter-Strike*. (2000). Windows [Datorspel]. Oakhurst, CA: Sierra Entertainment
- *Deus Ex*. (2000). Windows [Datorspel]. London, ENG: Eidos Interactive
- *Devil Daggers*. (2016). Windows [Datorspel]. Melbourne, VIC: Sorath
- *Devil May Cry*. (2001). Playstation 2 [Datorspel]. Osaka, JP: Capcom
- *Doom*. (1993). DOS [Datorspel]. Shreveport, LA: id Software
- *Doom*. (2016). Windows [Datorspel]. Rockville, MD: Bethesda Softworks
- *Doombringer*. (2021). Windows [Datorspel]. Göteborg, SE: Anomic Games
- *Duke Nukem 3D*. (1996). DOS [Datorspel]. Scottsdale, AZ: FormGen

- *Dusk*. (2018) [Full Release: 2023]. Windows [Datorspel]. Oceanside, CA: New Blood Interactive
- *Fortnite*. (2017). Windows [Datorspel]. Cary, NC: Epic Games
- *GoldenEye 007*. (1997). Nintendo 64 [Datorspel]. Kyoto, JP: Nintendo
- *GoldSrc*. (1998). Windows [Spelmotor]. Bellevue, WA: Valve
- *Half-Life*. (1998). Windows [Datorspel]. Oakhurst, CA: Sierra Entertainment
- *Hrot*. (2023). Windows [Datorspel]. Praha, CZ: Spytihněv
- *Hyper Demon* (2022). Windows [Datorspel]. Melbourne, VIC: Sorath
- *Id Tech 3*. (1999). Windows [Spelmotor]. Shreveport, LA: id Software
- *Medal of Honor*. (1999). PlayStation [Datorspel]. San Mateo, CA: Electronic Arts
- *Nexuiz*. (2005). Windows [Datorspel]. Toronto, ON: Alientrap
- *Project Warlock*. (2018). Windows [Datorspel]. Warsaw, PL: Crunching Koalas
- *PUBG Battlegrounds*. (2017). Windows [Datorspel]. Seongnam, ROK: Krafton
- *Quake*. (1996). DOS [Datorspel]. New York City, NY: GT Interactive
- *Quake II*. (1997). Windows [Datorspel]. Santa Monica, CA: Activision
- *Quake III Arena*. (1999). Windows [Datorspel]. Santa Monica, CA: Activision
- *Ratz Intagib*. (2016) Windows [Datorspel]. Wien, AUT: Rarebyte
- *Reflex Arena* (2014) Windows [Datorspel]. Australia: Turbo Pixel Studios
- *Return to Castle Wolfenstein*. (2001). Windows [Datorspel]. Santa Monica, CA: Activision
- *Shadow Warrior*. (1997). DOS [Datorspel]. New York City, NY: GT Interactive
- *Shadow Warrior*. (2013). Windows [Datorspel]. Austin, TX: Devolver Digital
- *Shadow Warrior 3*. (2022). Windows [Datorspel]. Austin, TX: Devolver Digital
- *Source*. (2004). Windows [Spelmotor]. Bellevue, WA: Valve
- *Star Wars: Dark Force*. (1995). DOS [Datorspel]. San Francisco, CA: LucasArts
- *Team Fortress Classic*. (1999). Windows [Datorspel]. Oakhurst, CA: Sierra Entertainment
- *The Wastes*. (2018). Windows [Datorspel]. Phoenix, AZ: Vera Visions
- *Ultrakill*. (2020) [Early Access]. Windows [Datorspel]. Oceanside, CA: New Blood Interactive
- *Unity*. (2005). Windows [Spelmotor]. San Francisco, US: Unity Technologies
- *Unreal*. (1998). Windows [Datorspel]. New York City, NY: GT Interactive
- *Warfork*. (2019) Windows [Datorspel] Miami, FL: Team Forbidden
- *Wolfenstein 3D*. (1992). DOS [Datorspel]. Garland, TX: Apogee Software
- *Wrath: Aeon of Ruin*. (2024). Windows [Datorspel]. Aalborg, DK: 3D Realms

Appendix A – Speltermer

Tabell 11: Appendix

Termer	Beskrivning
Armor	Extern rustning som tar skada åt spelaren om spelaren blir träffad av attacker.
Bunny Hop	Rörelsemekanik som låter spelare behålla hastigheten de annars inte skulle få ha genom att hoppa i ett sagt tempo.
Crouch hoppa	En spelare förmåga att hoppa högre ifall de hoppar från ett hukande tillstånd
Crouch slida	En spelares förmåga att glida på marken efter de går in i ett hukande tillstånd
Cutscenes	En del av ett spel där kontroll är taget från spelaren med målet att förmedla ett narrativ.
Dark fantasy	Variation av fantasygenren med ett fokus på mörkare teman
Dash	En spelares förmåga att skicka sig själva åt ett bestämt håll med ett knapptryck.
Doom WAD	Id Software gav spelare tillgång till mjukvaran som lät dem skapa egna banor till Doom som de sedan kunde publicera och dela med sig online. Dessa filer som de delade kallas för WAD.
Double-Jump	Låter spelare hoppa ytterligare en gång till i luft.
Environmental Storytelling	Narrativ som presenteras i spelnivåers miljöer.
Gamemode	Spelarläge, till exempel team deathmatch och capture the flag.
Gameplay (och Gameplay-loop)	Gameplay är den sammansatta spelupplevelsen av ett spel som kan vara en kombination av spelmekaniker, spelarrörelsen, vapen, med mera. Gameplay-loop innebär vad för någonting en spelare gör i ett spel och hur det upprepas (exempel: Skjut fiender, hitta nycklar, överleva, repetera).
Hit-scan	Innebär att när spelaren eller en motståndare skjuter med full träffsäkerhet mot något, så registreras detta som en träff och spelaren eller motståndaren tar skada med en gång.
Hitbox	Registrerar vad nånstans på entiteter/objekt som spelaren eller fiender kan göra skada.
Inventory	Ett portabelt förråd som spelaren bär med sig som kan innehålla allt från vapen, power-ups med mera.
Jump pads	Ytor på marken inom spel som ger spelaren förmåga att hoppa extra högt.
Leaderboard	En topplista för spelresultat.
Level Select	Funktionen som låter spelaren välja nivå.
Lowpoly	3D modeller med få polygoner.
Minigame	Ett mindre spel inom ett spel.
Multiplayer	Flerspelarläge inom spel
Pick-ups	Objekt i spel som går att plocka upp av spelaren. Ofta ger det viktiga resurser som hälsa, ammunition med mera.
Power-ups	En effekt som ofta tenderar att ge någon förmån åt spelaren, som ökad styrka/skada eller oändlig hälsa. Brukar vara en tidsbegränsad effekt
Science Fiction	Genre om hypotetiska framtiden med ett fokus på teknologi
Secrets	Platser i spel som tenderar att vara någorlunda väl gömda och innehåller ofta extra ammunition, hälsa, vapen och power-ups.
Singleplayer	Enspelarläge inom spel
Skill-tree	En meny i ett spel där spelare kan allokera poäng som de fått genom spelet för att bli starkare.
Slutskärm	En sammanfattning av spelarens prestation som presenteras i slutet av varje avklarad nivå.
Speedrunning	Ett sätt att spela spel på där spelaren utmanar sig själv att klara ett spel så snabbt som möjligt.
Action/Spectacle	En spelgenre vars fokus är att låta spelaren se "cool". Ett typiskt exempel inom genren är Devil May Cry (2001)