

Gameplay progression

Om skapandet av en jämn progression av spelmoment till dataspellet *Testament*

Erik Ambring

Kurs: MY507G Examensarbete i medier: dataspelsutveckling

30 hp C-nivå

Handledare: Henrik Engström

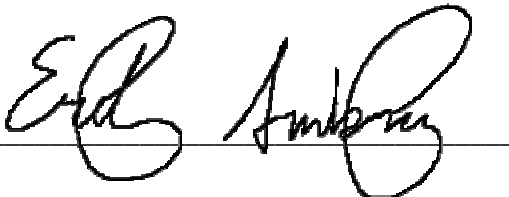
**Gameplay progression –
Om skapandet av en jämn progression av spelmoment till dataspelet *Testament***

Examensrapport inlämnad av Erik Ambring till Högskolan i Skövde, för Filosofie Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Henrik Engström.

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Skövde, 2009-05-13

Signerat: _____

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Erik Ambring', is written over a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Sammanfattning

Det här arbetets slutgiltiga uppgift har varit att skapa ett första utkast till en övergripande plan för en jämn fördelning av spelmoment för spelet *Testament*, ett spel som utvecklas för Svenska Kyrkan med syfte att användas inom konfirmandundervisning. Med spelmoment menas exempelvis story, miljö, utrustning och liknande.

Arbetet ger inledningsvis en kort översikt över hur leveledesignen inom dataspel har utvecklats och går därefter in på det mer specifika området *gameplay progression*, utvecklat av Mike Lopez, som ger en översyn över vad som krävs för att skapa ett spel med en jämn fördelning av spelmoment.

Därefter används denna metod för att analysera det redan befintliga spelet *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, för att testa Lopez metod, innan arbetet med att skapa en egen plan tar vid.

Resultatet av uppsatsen har nått målet med en övergripande plan för en jämn fördelning av spelmoment för spelet *Testament*, en plan som dock kommer att behövas ses över och omarbetas under det att utvecklingen av det faktiska spelet tar vid, men som ger en bra överblick över vilka delar som fungerar väl och vilka som kan behöva extra arbete i den stundande utvecklingen.

Innehåll

Inledning.....	1
1.1. Projektet Testament	1
1.2. Vad är leveldesign?	1
1.2.1. Diskussion	3
1.3. Problemställning och Metod.....	5
2. Vad är <i>Gameplay Progression</i>?	6
2.1. Andra tankar om Design och Progression	10
2.2. Analys av: The Legend of Zelda: Twilight Princess	11
2.2.1. Game Mechanics	11
2.2.2. Experience Duration	12
2.2.3. Ancillary Rewards	13
2.2.4. Practical Rewards	14
2.2.5. Difficulty	16
3. Spelet Testament.....	16
3.1. Paletten i Testament	16
3.2. Analys av palett	17
3.2.1. Story	17
3.2.2. Fiender.....	19
3.2.3. Utrustning.....	20
3.2.4. Vapen.....	20
3.2.5. Magier	20
3.2.6. Setting.....	21
3.2.7. Props.....	21
4. Progressionsplan för Testament.....	21
4.1. Game Mechanics	21
4.1.1. Story	21
4.1.2. Vapen och Utrustning.....	25
4.1.3. Magier	26
4.2. Experience Duration.....	30
4.3. Ancillary Rewards	30
4.3.1. Setting.....	30
4.4. Practical Rewards	35
4.4.1. Vapen och Utrustning.....	35
4.5. Difficulty	38
4.5.1. Fiender.....	38

5. Slutdiskussion	40
Referenser	43

Inledning

1.1. Projektet Testament

Testament är ett projekt som syftar till att lära ut viktiga delar av Gamla Testamentet på ett roligt sätt. Tanken är att det ska användas vid konfirmandundervisning i Svenska Kyrkan. Fokus ligger på att ge en rolig spelupplevelse¹, där det inte är meningen att spelaren ska uppleva en tydlig utbildning. Kunskapen ska snarare komma som en bonus. Initiativet till projektet togs av en präst i Tidaholm, Peter Håkansson.

Det blivande spelet anpassas för genren actionrollspel, liknande bland andra Diabloserien (*Diablo & Diablo II*, Blizzard Entertainment, 1997 resp. 2000) och *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002). Testaments centrala delar i fråga om speldesign är karaktärsutveckling, återspelbarhet och en tydlig koppling till Bibeln, varav de två första är gemensamma även för de övriga spelen som nämndes. Spelet går ut på att spelaren ska spela sig igenom de valda delarna av historien och på vägen uppleva de viktiga händelserna, träffa kända karaktärer och utföra uppdrag. Ett stort spelmoment är som nämndes att karaktären ska utvecklas. Detta kommer att framgå genom att karaktären stiger i nivå genom att samla erfarenhetspoäng, vilka erhålls genom att utföra uppdrag och besegra fiender. Karaktären kommer även att utvecklas genom att hitta nya, bättre föremål, vilka även dessa gör karaktären bättre. För att inte utmaningen ska bli för simpel så måste även den övriga världen utvecklas enligt en liknande modell, det vill säga: fiender, utrustning och dylikt som finns i världen ska på ett liknande sätt öka i nivå så att inte spelarkaraktären blir oproportionerligt bra jämfört med spelvärlden.

Min första idé för detta examensarbete löd något i stil med det här: Jag ska skapa ett antal levels² till dataspelet *Testament*, för att på så vis få en djupare kunskap inom området leveledesign. Jag tänkte inte på detta mer än att jag på något sätt skulle göra några levels i spelets leveleditor, och att leveledesign i första hand handlade om just detta; att skapa konkreta banor till ett spel.

När examensarbetet sedan väl drog igång, insåg jag ganska snart att det krävs mer än en leveleditor för att några levels till *Testament* ska bli genomtänkta, balanserade och värda att spela.

1.2. Vad är leveledesign?

Innan jag försöker att definiera mitt problem med det här arbetet, kan en enkel historisk tillbakablick över leveledesignens utveckling vara relevant. Den här delen är inte till för att ge en komplett bild över leveledesignens utveckling från förhistorisk tid och fram till denna dag, utan snarare för att tydliggöra vad för situation en leveledesigner med stor sannolikhet befinner sig i nuläget. Till min hjälp använder jag boken *The ultimate history of video games* samt artiklarna *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games – Pt. 1* och *Pt. 2*.

¹Med begreppet *spel* menar jag i första hand *dataspel*.

²Med begreppet *level* menar jag avgränsade delar av spelvärlden.

Pong: Som de andra tidiga spelen är *Pong* enkelt. En enkel simulation av bordtennis med två rackets och en boll. *Pong* behövde ingen leveledesign, *Pong* var *Pong*. Det som syns i spelet är vad som finns, och ingen progression existerar, om man inte räknar den som innebär att poängen ökar och minskar.

Space Invaders: Med *Space Invaders* hände något i spelupplevelsen, när spelaren slagit en svårighetsnivå så väntade nästa. Detta innebar ett klart större balanseringsmässig utmaning för speldesignerna än vad *Pong* hade gjort.

Adventure: Warren Robinett skapade i sin grafiska version av spelet *Adventure* det första påskägget (easter egg) som var ett rum fyllt av hans namn i alla regnbågens färger. Påskägget var ett test för att se ifall någon någonsin kunde upptäcka rummet. Följden blev, när någon till slut gjorde detta, att easter eggs blev väldigt populära.

The Legend of Zelda och Mario Bros.: I de här spelen blev världarna större och banorna blev svårare efterhand med nya monster och bossar. Det krävdes med stor sannolikhet en del planering för att bestämma när nya monster skulle användas, samt när nya förmågor skulle införas.

Wolfenstein 3D och Doom: I och med *Doom* och *Wolfenstein* så blev världen tredimensionell. I *Doom* fanns även höjder. Trots detta så var leveleditorn fortfarande tvådimensionell, vilket innebar att det inte tog särskilt lång tid att göra en level i motsatts till nuvarande spel.

System Shock: *System Shock* var ett spel som byggde på en liknande motor som de *Doom* och *Wolfenstein 3D* använde, men *System Shock* hade fokus på story och karaktärsutveckling, utöver själva skjutandet. En av anledningarna till detta vara att motorn inte hade stöd för trovärdiga datorstyrda vänliga karaktärer i spelet, och designerna valde då att skapa ett spel som byggde på "indirekt" interaktion med andra karaktärer, till exempel genom brev och meddelanden och skapade på det viset en minnesvärd spelupplevelse genom att vända begränsningarna till något bra.

Half-Life: I och med *Half-Life* började NPC:er (Non Player Characters) bli vanlig som hjälp i problemlösning. Spelaren var tvungen att samarbeta med datorstyrda karaktärer för att komma vidare i spelet.

Diablo/Diablo II och Baldur's Gate: Inom RPG-genren dröjde det längre tid innan många spel helt hade gått över till 3D. Att skapa en större värld helt i 2D krävde större ansträngning än att sedermera skapa liknande saker i ett 3D-spel, för att förtydliga detta citerar jag Feargus Urquhart, som talar om just denna företeelse i en intervju av Tramell Isaac (*Interview with Black Isle Studios' Feargus Urquhart*), där Urquhart beskriver varför Black Isle i fortsättningen kommer att göra 3D-spel:

“(…) one of the major reasons that we are going to 3D is not the dynamic lighting, moveable cameras, bump mapping, per pixel shaders, and the fact that the GeForce 6 will probably do your laundry for you. It really came down to the fact that our worlds have been getting bigger and bigger and we need to generate more and more content to flesh them out. With 3D content we have a lot more freedom in changing, storing and re-arranging stuff to give people new levels and creatures without burying the development team under a mountain of work. In 2D games, every time we wanted to

create a new creature (other than through palette shifting) we would have to render out all of the frames of that new creature, store about a Gig of source art on the product's server, and ship another 5 to 20 Meg file with the game. In 3D a new creature may only require a single 512x512 texture map.” (Feargus Urquhart, 2001)

World of Warcraft: I *World of Warcraft* som är ett populärt spel vid tiden för den här rapportens tillkomst är världen i full 3D och spelet är en i princip sömlös värld, med bara några få laddningskärmar, främst vid byte av ”kontinent”. *World of Warcraft* (och dess två expansioner, *the Burning Crusade* och *Wrath of the Lich King*) innehåller en mängd länder, en mängd föremål och en mängd uppdrag. Level design och progression för det här spelet är i det närmaste oöverskådligt och kräver en väl fungerande organisation för att i slutänden sammanställas till ett bra spel.

1.2.1. Diskussion

Utifrån den här mycket enkla översikten av olika sorters spel, som i sin tur har olika sorters levels, kan vissa slutsatser dras. Från att inte ha existerat alls så har leveldesign utvecklats till att bli en av de viktigaste arbetsuppgifterna i ett designteam, därför att det är i leveldesignen som allt arbete förenas till ett spel. Cliff Bleszinski har några tankar om det här i artikeln *Secrets of the Sages: Level design*, som Marc Saltzman har sammanställt. I intervjun säger Bleszinski:

“Game development can be compared to building a car. You have all these different parts that are created by talented people--programming, modeling, sound, and artwork--and at some point, everyone's hard work on a car comes together, and the tires hit the road. With a game, everyone's work is held together by the levels that use all of that, and they'd better be exceptional or the game falters.” (C. Bleszinski, 1999)

I Saltzmans intervjun med Bleszinski nämns ett uttryck för hans uppfattning om vikten av leveldesign, ett uttryck som Bleszinski uppfattat som en ”absolut sanning”:

“Level design is where the rubber hits the road” (M. Saltzman, 1999)

Som en inledande kommentar till sin artikel om tredimensionella dataspel, som jag hänvisat till här ovan, skriver Sam Sahrani att en leveldesigner till stor del är ansvarig för att implementera spelets gameplay av den anledningen att en leveldesigner skapar spelrummet, där spelandet genomförs. Sahrani's artikel behandlar främst tredimensionella spel, men hans resonemang fungerar enligt min uppfattning även bra för spel i allmänhet.

Begreppet ”level” härleder han ur ”levels of difficulty”, där han menar att en ny bana i de första spelen alltid innebar en ny ”level of difficulty”. Sahrani hävdar därefter att moderna spel fortfarande använder det här sättet till en viss grad, men att distinktionen mellan enskilda levels ofta är subtil och att övergången sker relativt sömlöst. Alternativt kan banorna vara stora och komplexa och med en övergripande sammanbindande story. Han tillägger:

“Indeed, the term ‘level’ now refers less to the increasing difficulty of upcoming missions and more often to the next mission or gameplay area. The term ‘level designer,’ then, is an inaccurate description of the job; a more accurate name for the position would be ‘game space designer.’” (S. Sahrani, 2006)

Leveldesign kräver av allt att döma helt olika angreppssätt beroende på vilken typ av spel det är, något som även herrarna Andrew Rolling och Ernest Adams har kommit fram till i boken *Andrew Rolling and Ernest Adams On Game Design*:

”One area that we have not addressed is level design. The reason for this is simple: There is no one standard way to design levels. Level design considerations are different for each genre of game, and we simply don’t have the space to address them all.” (A. Rollings & E. Adams, 2003)

Leveldesign är följaktligen något som Andrew Rolling och Ernest Adams finner ligga på en alldeles för ”låg” nivå för att tas upp i deras bok, något som är alldeles för specifikt för varje enskilt spel. Vid en fortsatt läsning återfinns nedanstående utlåtande:

“By examining the essential elements of a game, we hope to give you the tools to design enjoyable levels, but the process is, as they say, ‘left as an exercise for the reader’.” (A. Rollings & E. Adams, 2003)

Författarna hävdar alltså att genom att definiera varje genre i sin bok, ger de läsaren verktygen att själv inse hur en lämplig leveldesign skulle kunna skapas för respektive speltyp. För att i slutändan skapa en bra level för ett spel menar Andrew Rolling och Ernest Adams att utvecklaren på ett högre plan måste veta vad spelet handlar om. Man måste utgå ifrån spelets gameplay.

Då gameplay ännu inte är ett särskilt klart definierat begrepp (och om en definition tvistar de lärde) och på grund av att en analys av begreppet inte är mitt huvudsakliga syfte med den här uppsatsen, så tänker jag för enkelhetens skull använda Andrew Rolling och Ernest Adams förklaring av gameplay, vilken lyder så här:

[Gameplay is] “One or more causally linked series of challenges in a simulated environment.” (A. Rollings & E. Adams, 2003)

Översatt skulle definitionen kunna lyda ungefär så här: *En eller flera i serie av orsak sammankopplade utmaningar i en simulerad miljö.*

Dessa sammankopplade utmaningar finns i åtanke vid levelskapande till varje enskilt spel. För att anpassa utmaningarna till spelupplevelsen så kan därför dessa inte heller bara placeras ut i en slumpmässig ordning, utan det måste till en bakomliggande tanke. Naturligtvis finns det här en stor skillnad mellan att skapa en flerspelarlevel till spel som *Counter-Strike (CS)* i motsats till en level till exempelvis *Zelda*. Flerspelarleveln i *CS* kräver en anpassning till tänkt antal spelare och den spelstil som spelet har, det vill säga förstapersonsspel där spelarens främsta mål är att döda andra spelare på banan. I *Zelda* består spelet av ett antal grottor som är sammanbundna av en stor värld. Varje grotta, som kan ses som en enskild level, har i spelet ett visst förhållande till de övriga grottorna (levels) som spelet består av. Med detta menar jag att spelaren i de flesta grottorna i *Zelda* hittar ett nytt vapen, det här vapnet har spelaren sedan tillgång till i resten av spelet och innebär därför att denne kan använda det i alla efterföljande grottor. Detta innebär att en designer som arbetat på *Zelda* inte kan skapa en grotta utan att ha förståelse för de övriga grottorna, eftersom banorna har en bestämd relation till varandra. I *CS* kan en designer däremot skapa en level helt utan några

liknande beroenden (om det inte skulle röra sig om en enspelarkampanj, då liknande beroenden som i *Zelda* skulle börja gälla). Enkelt uttryckt så kan inte den svåraste banan placeras i början av spelet, och den lättaste kan inte heller placeras i slutet. Om spelet handlar om att spelaren ska hitta ett antal vapen genom spelet, så kan inte alla dessa vapen introduceras på den första banan av tio.

Där skapandet av en enskild bana kan kallas för leveldesign, så är den mer övergripande designen inte lika vanlig att tala om. Jag menar alltså skillnaden mellan att göra banor till ett spel där levelordningen inte har någon betydelse (*CS*) och spel där det finns ett övergripande händelseförlopp och ett definitivt slut, i form av till exempel en strid mot Ganondorf (den sista bossen i *The Legend of Zelda: Twilight Princess*).

I det senare fallet måste det skapas en balanserad ökning av alla levels, deras svårighet, innehåll och liknande. Den här balanserade ökningen kan kallas för *gameplay progression*. Det här uttrycket har jag hämtat ur en artikel som är författad av Mike Lopez, och är tänkt att vara en sorts mall för alla de delar som en designer behöver tänka på för att skapa en bra progression i spel, innan jag definierar det här uttrycket vidare, så ska jag presentera min problemställning och metod.

1.3. Problemställning och Metod

- Min uppgift i det här arbetet är att se till att undersöka och sedermera skapa en modell för hur en *gameplay progression* för spelet Testament kan utformas.

Det här innefattar först efterforskning om huruvida det finns mycket skrivet om det här området som kan ligga till grund för min egen undersökning, sammanfatta detta och förhoppningsvis få fram en tänkbar modell för Testaments *gameplay progression* inom relevanta områden.

Min arbetsmetod har främst varit att söka efter redan befintligt skrivet inom området, vilket dock inte har funnits särskilt mycket. Jag har läst en mängd artiklar under mitt arbete med tema runt leveldesign under den här tiden men det jag har insett är att de allra flesta skrifter behandlar leveldesign ur ett flerspelarläge, och särskilt spelgenren FPS (first person shooter). Alternativt har jag funnit en hel del texter som behandlat leveldesign ur vad man kan kalla en arkitekts ögon (med detta menar jag till exempel utseende, eller hur en vägg, beroende på utseende, påverkar människans uppfattning om den). Alla dessa har intressanta synpunkter, men jag har valt att inte ta upp dessa då fokus för detta examensarbete ligger på en övergripande nivå, snarare än själva skapandet av det tredimensionella rummet.

Kort sagt så har min metod gått till på följande sätt:

1. Kartlägga Mike Lopez metod för *gameplay progression*.
2. Analysera ett befintligt spel med utgångspunkt ur Lopez metod.
3. Skapa ett koncept för progressionen i spelet Testament.

Jag har alltså i arbetet haft en någorlunda liten teoretisk grund, som i största hand har byggts på den artikel Mike Lopez har skrivit om *Gameplay Progression*.

För att underbygga varför Mike Lopez tankar är motiverade att använda ska jag ge en kort beskrivning av vad han har för bakgrund med utgångspunkt ur den "Author Biography" som finns publicerad på Gamasutras hemsida. Det är möjligt att den är något föråldrad, vilket dock är svårt att se då den inte har någon datummärkning för när den publicerades.

Lopez har, enligt Gamasutra, 17 års erfarenhet inom spelbranschen, och har jobbat på EA, Radical och THQ. Följande citat, taget från Gamasutra, ger en bild av vad han arbetar med:

"His [Lopez] expertise lies in the systems, mechanics & feature design and direction of racing, combat and character-action console games. He has designed, directed and balanced most of the gameplay systems, mechanics and driving physics for several versions of *Road Rash* and for *Scarface: The World is Yours* and has also done design and direction work on several EA franchises including James Bond. Most recent Mike was a Senior Creative Manager at THQ working with multiple creative teams and helping with the evaluation and evangelism of new game pitches." (Gamasutra, 2009)

Artikeln om Lopez nämner avslutningsvis att det var på grund av att Lopez tyckte att det fanns ett sådant överflöd av teoribaserade designartiklar att Lopez ville hjälpa till att fylla tomrummet av "praktiska, gameplay-fokuserade, levelskapande och utförande" artiklar.

2. Vad är *Gameplay Progression*?

Någon som tidigare har funderat kring och skrivit om ämnet *game progression* är Mike Lopez. I artikeln *Gameplay Design Fundamentals: Gameplay Progression* försöker han definiera de gemensamma nämnarna. Inledningsvis utgår han ifrån definitionen av ordet progression ur Princetons Universitys *WordNet*:

Progression

- **S:**(n) **progression, patterned advance** (a series with a definite pattern of advance)
- **S:** (n) **progress, progression, advance** (a movement forward) "*he listened for the progress of the troops*"
- **S:** (n) **progress, progression, procession, advance, advancement, forward motion, onward motion** (the act of moving forward (as toward a goal))" (WordNet, 2009)

Lopez menar att alla de här definitionerna går att använda på spel, eftersom det är både det "verkliggjorda framskridande mönstret" och "rörelsen mot det ultimata målet", att vinna spelet, som är nödvändigt för en underhållande spelupplevelse. Strukturen på den här rörelsen är vad som ska garantera en givande upplevelse.

Som ett exempel på en progression som han bedömer att de flesta känner till, åtminstone på en undermedveten nivå, nämner han svårighetsökning. Det vill säga, desto längre in i spelet som spelaren kommer, desto svårare ska spelupplevelsen bli. Lopez menar att de flesta speldesigners rimligen vet att successivt bygga in ökad svårighet i levels, uppdrag, världar och så vidare. Men svårighetsökning är enligt Lopez alltså bara en del av en lyckad och gripande spelupplevelse. Han har därför skapat en lista över nyckelelement för *gameplay progression*:

1. **“Game Mechanics (...)** [Spelmekanik]
 2. **Experience Duration (...)** [Spelupplevelsens varaktighet]
 3. **Ancillary Rewards (...)** [Underordnade belöningar]
 4. **Practical Rewards (...)** [Användbara belöningar]
 5. **Difficulty (...)** [Svårighetsgrad]”
- (Mike Lopez, 2006)

1.) Spelmekanik; spelkontroll och gameplay, all möjlighet spelaren har att påverka spelvärlden, liksom alla pussel, fiender och liknande, som finns. Mike Lopez uttrycker två sätt som de flesta spel presenterar sin spelmekanik: *Gated Access* och *Directed Gameplay*. *Gated Access* innebär att spelet efterhand presenterar ny spelmekanik, vilket gör att spelaren endast kan använda den spelmekanik som spelet tillåter. Med *Directed Gameplay* menar Lopez att all spelmekanik finns tillgänglig från början, men att spelet inledningsvis endast kräver att spelaren använder den enklaste spelmekaniken.

I den enkla figuren (figur 1) som Lopez har skapat till sin artikel angående avsnittet om spelmekanik så använder han sig av *Gated Access*. I varje uppdrag, av totalt tio stycken, presenteras en ny form av mekanik av låg förekomst. I samtliga uppdrag efter det uppdrag som den aktuella spelmekaniken introducerades, så är den sedan del av den vanliga spelmekaniken.

	Quick Turns	Sliding + Speed Management	Ramp Jump Alignment	90 Degree Side-Swiping Slide	Sliding on new surface types	180 Slide	360 Slide	Reverse 180 Slide	Jump to 180 Slide
Mission 1	0								
Mission 2	X	0							
Mission 3	X	X	0						
Mission 4	X	X	X	0					
Mission 5	X	X	X	X	0				
Mission 6	X	X	X	X	X	0			
Mission 7	X	X	X	X	X	X	0		
Mission 8	X	X	X	X	X	X	X	0	
Mission 9	X	X	X	X	X	X	X	X	0
Mission 10	X	X	X	X	X	X	X	X	X

0 = New Low Frequency Mechanic X = Part of regular repertoire of mechanics

Figur 1, Lopez figur över spelmekanik i ett fingerat spel.

2.) Varaktigheten för upplevelsen; den genomsnittliga tiden det tar att klara av varje del, level och uppdrag av spelet. Lopez tar här exempel ur sitt arbete med *Road Rash* (åtta delar) där utvecklingsteamet valde att utöka längden på varje bana och därigenom skapa en längre spelupplevelse. Han tillägger ytterligare att exempelvis fiendens svårighetsgrad kan vara ett exempel för en utökad varaktighet, något som då kan tyckas ha mycket likheter med Svårighet som sin egen rubrik. Möjligen skulle istället fiendens hälsa vara ett bättre sätt att förändra detta, genom att låta senare fiender vara svårare att besegra rent tidsmässigt.

3.) Underordnade belöningar, med vilket Lopez menar visuella, audiella och dekorativa belöningar, är nästa nyckelelement. Han framhäver att det är bra att börja

spelet med några spektakulära effekter men att ett underhållande spel måste ha smyckande belöningar utspridda genom hela spelet för att hålla spelaren intresserad. Som exempel på dessa belöningar nämner han ”fantastisk miljö, häpnadsväckande partikeleffekter eller ljuseffekter, och otroliga scriptade händelser”.

En ytterligare sak som Lopez tar upp är troféer, något som han uttrycker fungerade väldigt bra i *Medal of Honor*, eftersom de var något som inte funnits i något tidigare spel. Han nämner dock att troféer (som i princip endast är en bild eller liknande, utan egentlig påverkan på spelvärlden) inte fungerar lika bra längre, då spelare kan tycka att de är en ”billig” belöning.

I figur 2 kan ni se ett exempel som Lopez använder i sin artikel för att illustrera hur en speldesigner kan planera progressionen i spelets miljö och setting (spelet är påhittat). Som syns i figuren tycker Lopez att början och slutet är de viktigaste delarna i fråga om scriptade sekvenser och ”Environmental Wonders”. Vad som inte följer detta är ”Distinctive Landmarks”, vilka är flest i början men sedan begränsade till en per uppdrag. Han nämner vidare under ”Environmental Types” att det är viktigt att uppdragen har väl blandade miljöer, samma sak gäller väder och tid på dagen. Trots att detta är ett påhittat spel, och att Lopez antagligen inte lagt ner allt för mycket tid i figuren, så kan jag inte låta bli att reagera på några saker. Kolumnerna ”Distinctive Landmarks” och ”Environmental Wonders” talar för att ha många tydliga objekt i spelet inledningsvis, detta går dock enligt mig emot inledningens miljötyp, alltså ”Warehouse Interior”. Som speldesigner hade jag nog haft vissa problem med att få in tre ”Environmental Wonders” samt tre ”Distinctive Landmarks” i en magasinbyggnad som uppenbarligen inte har några fönster då ”Weather Types” och ”Time of Day” är ”NA”.

	Scripted Game Moments or Action Events	Scripted Action Intensity	Environmental Wonders (Spectacular Visuals of med-large scale)	Distinctive Landmarks (large scale and visible at a distance)	Environment Types (it is important that these are mixed up and varied as much as possible)	Weather Types (if fixed, these should be revealed steadily + mixed)	Time of Day (if fixed, these should be revealed and mixed)	Object Types
Mission 1	3	10	3	3	Warehouse Interior	NA	NA	Industrial
Mission 2	2	3	2	2	Back Alley Exterior	Foggy	Day	City
Mission 3	2	4	2	1	Mall Interior	Clear	NA	Public
Mission 4	3	4	2	1	Jungle	Rainy	Day	Nature
Mission 5	2	5	2	1	Desert Fortress Ext	Clear	Evening	Moroccan
Mission 6	2	6	2	1	Skyscraper Interior	NA	Night	Corporate
Mission 7	2	7	2	1	Forrest	Foggy	Night	Nature
Mission 8	3	8	2	1	Main Street USA	Clear	Day	Town
Mission 9	4	9	1	1	Freeway	Rainy	Evening	City
Mission 10	5	10	3	1	Russian Kremlin	Snow	Morning	Russian

Fig 4: An example environmental progression for a fictional FPS game

Figure 2, Lopez figur över ”environmental progression”.

4.) Användbara belöningar (som nya spelsätt och uppgraderingar) är viktiga som sporrar för att uppmuntra fortsatt spelande. Dessa är svåra att skilja från den grundläggande spelmekaniken, men är som ordet belöning indikerar inte en del av den primära spelupplevelsen, utan snarare en bonus för att ge spelaren något extra.

5.) Den sista beståndsdel är svårighetsgrad, vilken nämnts tidigare. Lopez utvecklar här termen svårighet och nämner exempelvis aspekten hur svårt det är att klara av fiender, bossar och hinder, och även saker som hur stor risken är att dö eller att ammunitionen ska ta slut, eller att utrustning eller fordon ska gå sönder.

Lopez menar att spel som inte har en strukturerad fördelning av alla de här elementen antingen riskerar att överväldiga spelaren med alldeles för mycket innehåll direkt, alternativt alldeles för lite innehåll för att hålla spelaren intresserad någon längre stund.

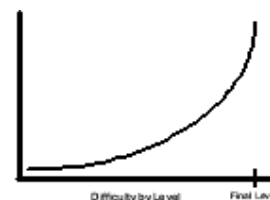
Vad gäller Lopez resonemang kring ”Difficulty” så känns det en aning motsägelsefullt på vissa punkter. Han hävdar inledningsvis att ett för lätt spel kan resultera i att spelaren tidigt överger spelet men talar i nästa stycke om att de flesta spel inledningsvis är extremt lätta. Han jämför vidare två typer av svårighetsökning: Linjär och krökt (”curved”, se figur 3).

“The best structured games start out extremely easy to allow all players to quickly experience the reward of game progress (by completing the level, winning the race, or defeating the opponent). A game can have a linear progression where each successive level, stage, or mission is designed to take an even step in difficulty and the magnitude of that step stays consistent over time. However, the problem with a linear difficulty progression is that it may frustrate casual gamers too soon (say by level 3 or 4)(...).” (M. Lopez, 2006)

“A curved difficulty progression can often be the best, since it allows for casual gamers to get a reasonable distance into the game, and hard core players will breeze past the first few levels, but the levels then start to increase progressively in difficulty (each step is greater than the last) to continually test their skill and their ability to adapt to the new mix of challenges.” (M. Lopez, 2006)

Med linjär ökning, det vill säga en jämn svårighetsökning, menar Lopez att ”casual gamers” (något som brukar användas för att beskriva människor som inte spelar lika mycket dataspel som ”hard core gamers”, vilket är människor som spelar mycket dataspel) kan bli för frustrerade då spelet blir för svårt för dem. Lopez talar därför för att en krökt svårighetsökning skulle vara den bästa, eftersom den låter ”casual gamers” komma en längre bit in i spelet, medan ”hard core gamers” får en tillräcklig utmaning i slutet. Detta senare tycker jag dock går emot vad Lopez sade i början, som var att ”casual gamers” blir frustrerade för att de inte klarar spelet.

Det bästa hade enligt mig varit om båda typerna av spelare fick klara spelet på sin svårighetsgrad, varför jag kan tycka att spelaren själv kan få ställa in detta, alternativt skulle spelet känna av och anpassa svårigheten efter hur många gånger spelaren exempelvis har dött.



Figur 3, Lopez figur för en krökt svårighetsökning.

2.1. Andra tankar om Design och Progression

Något som många spel idag strävar efter är att ha en spelupplevelse som är fri och låter spelaren göra egna val ifråga om vad denne vill göra eller gå. Att samtidigt åstadkomma en spelupplevelse som är progressionsmässigt strukturerad är mycket svårt. Om spelet låter spelaren göra vad som helst, hur kan speldesignern då planera för hur nästa steg i belöning, svårighet eller spelmekanik ska se ut? Cliff Bleszinski har några tankar om detta i sin artikel *The Art and Science of Level Design*, här skriver han bland annat:

”By keeping level design somewhat linear and giving the illusion that there are multiple paths one has the freedom to choose then the player will have a more enjoyable play experience. This way, the player experiences the best of both worlds; the player gets to the carrot on the end of the stick, and feels like he made the right decisions on where to go.” (C. Bleszinski, 2001)

Han utvecklar dock detta och hävdar att det är fullt möjligt att bygga ett spel kring principen att spelaren kan gå vart som helst och göra vad som helst, men att det kommer att ta mycket tid och resurser. Hans slutsats är att många titlar som bygger på den här idén ofta får användare som tappar bort sig i spelet och inte vet vad de ska göra härnäst. Han menar att spel alltid behöver någon form av väg att följa och att ett spel som är fullständigt fritt endast passar åt en liten grupp ”hard core gamers”.

I artikeln *Secrets of the Sages: Level Design* har Marc Saltzman bett åtta personer med erfarenhet av leveledesign att skriva en kort text var om viktiga saker att tänka på. Alla personer har dock arbetat främst med FPS, men vissa saker är ändå värda att uppmärksamma.

En av personerna, Tom Willis, har en synpunkt som är särskilt aktuell om man ser till Mike Lopez nyckelelement, särskilt ”Ancillary”- och ”Practical Rewards”, han säger:

“I once played a game where there was a tower in the middle of a courtyard with some monsters in it. It looked important and it was a centerpiece of that courtyard. I killed the two guys in the upper portion and navigated to the top. I was pretty disappointed when I finally reached the top and there was nothing there. Every time you have an area in the map that looks important and there's a fight to reach it, you need to reward the player with some ‘goodie.’” (Tom Willis, 1999)

Under rubriken “Focus and Continuity” säger han något som har mycket med detta att göra, och som förtjänar sitt eget citat:

“And every map must have a reason why it exists.” (Tom Willis, 1999)

Varje level måste ge något till spelaren, en level utan något syfte fyller helt enkelt inte heller något syfte i spelet. Det är med Lopez nyckelelement som detta ska göras. Om allt innehåll som spelet har att erbjuda upplevs i den första level så har ju spelaren ingen anledning att spela vidare.

2.2. Analys av: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*

För att göra de här beståndsdelarna ännu tydligare följer här en mindre analys av ett spel, utifrån Lopez fem punkter. För enkelhets skull utgår jag ifrån *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006) hädanefter för enkelhets skull endast kallat *Twilight Princess*, då det är ett av många erkänt bra spel, och ett spel som har en bra känsla av progression.

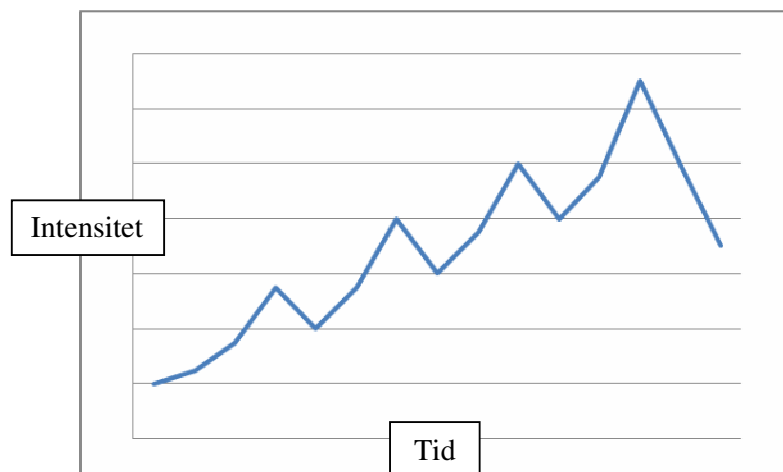
Då det var en tid sedan jag spelade igenom spelet så tar jag i min analys hjälp av en guide skriven av signaturen WishingTikal som är publicerad på spelsidan www.ign.com.

2.2.1. Game Mechanics

Spelet *The Legend of Zelda: Twilight Princess* utvecklades både till Nintendo Gamecube och Wii, och detta innebar således att manövreringen behövde anpassas till båda konsolerna, då de har olika spelkontroller. Då min analys är så pass övergripande spelar inte spelkontrollens funktioner en avgörande roll, men jag kommer främst att utgå ifrån Nintendo Wii-versionen av spelet, då det är denna jag har personlig erfarenhet av.

Twilight Princess är, som alla spel i *Zelda*-serien, ett actionäventyr som har en stark fokus på utforskning och att hitta nya föremål. Spelaren tar rollen som Link, en svärdsvingande kämpe, och färdas genom landet Hyrule för att slutligen rädda prinsessan Zelda. Spelet skulle grovt sett kunna indelas i två delar: Den övergripande världen, vilken utgör huvuddelen av Hyrule, samt grottor och tempel, som utgör en mer koncentrerad del av pussellösning.

Grottorna och templen medför en tydlig progression. Varje grotta och tempel är uppbyggd i samma mönster: lös pussel, hitta kartan, kompassen och det särskilda vapnet som finns gömda i grottan. Det nyfunna vapnet ska spelaren sedan använda för att klara grottans resterande pusselmoment och för att slutligen nå grottans boss. I figur 4 nedan har jag försökt att illustrera hur en typisk grotta i ett *Zeldaspel* kan se ut:



Figur 4, En Zeldagrotta

En ytterligare del som är värd att ta upp är ”Skymningsvärlden”. Varje ny del av kartan som spelaren besöker måste först ”låsas upp”. I princip är hela världen är täckt av skymning, och måste räddas från detta tillstånd.

Uppdragen i ”Skymningsvärlden” är relativt likvärdiga, de går alla ut på att spelaren ska samla in tårar från onda insekter, för att varje kartdel ska bli sig själv igen.

Genom att ha problem relaterade till det nya vapnet direkt efter att det hittats, får spelaren genast tillfälle att bekanta sig med den nya spelmekaniken som det nya vapnet ofta innebär. Exempelvis får spelaren efter att ha hittat pilbågen genast använda den till att sikta och skjuta på ett objekt (i det här fallet ett rep) för att kunna komma vidare till nästa rum. Därefter blir problemlösning med pilbågen (efter ett antal lättare problem) lika återkommande som tidigare funna föremål.

Utöver de här delarna så råkar spelaren då och då på en karaktär som kallas ”Hero’s Shade” som lär spelaren nya stridstekniker med jämna mellanrum. Dessa tekniker är viktiga därför att de ibland är nödvändiga för att övervinna vissa fiender.

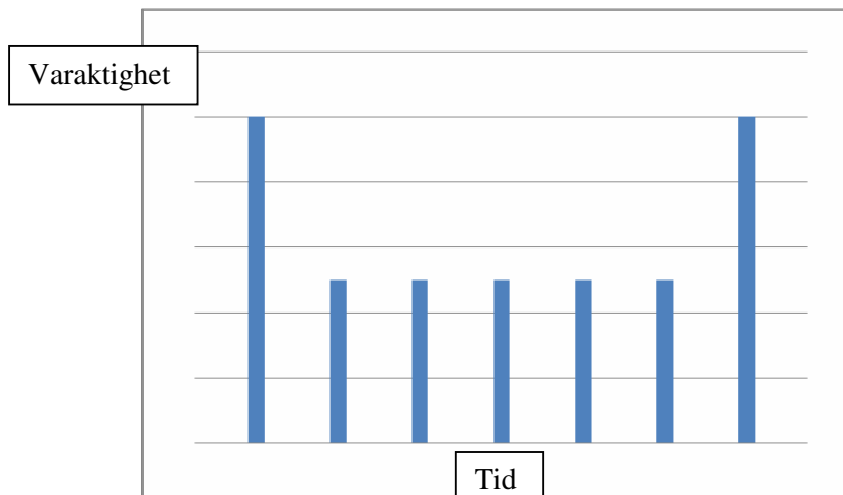
Lopez egen figur tycks ha stora likheter med hur Twilight Princess är upplagt, åtminstone i en övergripande del.

I figur 1 (som ni hittar i inledningen av det här kapitlet), presenteras en ny spelmekanisk företeelse i varje nytt uppdrag, vilket gör det lättare för spelaren att ta till sig den nya informationen. På liknande sätt kan Twilight Princess anses vara upplagd, i varje ny del av spelet (grotta/tempel osv.), presenteras ett nytt vapen för spelaren. Skillnaden mellan Lopez figur och Twilight Princess skulle i så fall vara att då figuren ger intrycket av att den nya spelmekaniken endast används litegrann i den banan den presenteras, så måste spelaren i Twilight Princess genast använda det nya vapnet för att besegra grottan eller templets boss.

2.2.2. Experience Duration

Under den här rubriken försöker jag utröna hur den genomsnittliga tidfördelningen är för de olika delarna av spelet, något som inte känns helt lätt då jag bara har min känsla att använda mig av. Vad jag dock kan se klart och tydligt är om man jämför den första och den sista delen av spelet. Det dröjer relativt länge in i spelupplevelsen innan spelaren kommer till den första stora grottan, innan dess har problemen mindre omfattning och är inte lika dödliga vid misstag. Den andra tydliga spelupplevelsen är alltså slutet, där spelaren möter två omfattande bossar med bara ett tempel mellan. Båda dessa bossar har fler faser och kräver användning av alla föremål och tekniker som spelaren har tillägnat sig under spelet.

Enligt min uppfattning är de resterande grottorna och templen relativt likvärdiga i längd, åtminstone i jämförelse med början och slutet. Det är möjligt att de successivt blir lite längre för varje del, men detta är något som i så fall är kräver mer än bara en genomspelning. Figur 5 illustrerar på ett väldigt övergripande och överdrivet sätt hur jag ser på spelets upplägg.



Figur 5, Spelupplevelsens varaktighet

Eftersom *Zelda* som spelserie är så pass högt skattad har även Mike Lopez använt det som exempel i sin artikel:

“Even subtle differences in experience length over time will subconsciously increase the sense of progress for the user and therefore their overall gratification (ask most players why *Zelda* games are so excellent and they may be hard pressed to articulate the reasons, because the *feel* of the experience is such a subjective thing, but much of that cohesive feel is delivered via gameplay progression).” (M. Lopez, 2006)

2.2.3. Ancillary Rewards

Vad gäller visuella, audiella och dekorativa belöningar så finns det otroligt mycket i *Twilight Princess*. Alla handlingar ger feedback, både visuellt och audiellt, vilket är viktigt för att ge spelaren förståelse exempelvis för vad som händer och vad som inte går att göra.

Varje område av spelet, och särskilt grotorna och templen, har sina särskilda teman, till exempel ”Ordon Village”, som är ett lantligt område, i motsats till den stora staden ”Hyrule Castle Town”. Temat på grottor och tempel varierar från skog och öken till under vatten och en stad i himlen. Jag har gjort en figur över de mest utmärkande delarna av spelet, denna finns att hitta i bilaga 1.

Värt att notera här är dessutom att Ordon Village, Faron Woods, Kakariko Village, Lakebed Temple och Gerudo Desert både har en skymningssetting och en vanlig, vilket innebär att variationen blir än högre. Det finns även en mängd mindre platser i spelet som spelaren besöker för att föra historien framåt. Hyrule Field som är noterat längst ner sammanbinder alla delar, stora delar av detta är inledningsvis skymningsvärld och blir med tiden ”upplåst”.

Alla bossar i spelet är unika, både på vilket sätt som de ska besegras, men även i form av utseende och uppförande. Varje boss ger genom de här sakerna sin egen ”föreställning” för spelaren under det att bossfighten pågår, och avslutas sedan med en häftig effekt när den slutligen besegras.

Genom hela spelet så blir det med jämna mellanrum små mellansekvenser, antingen för att föra storyn framåt eller bara för att ge en imponerande överblick över ett nytt område.

En särskild belöning som är värd att ta upp är öppnandet av kistor, som väl är en av de bästa igenkänningsfaktorerna från de senare *Zeldaspelen*. Denna kombination av ljud, ljus och cirkulerande kamera är något som jag tycker är en lika stor belöning för att öppna kistan som själva föremålet som ligger där i. Särskilt eftersom spelaren allt som oftast redan har listat ut vad som finns i kistan (grottans kompass, grottans karta, eller grottans unika föremål).

Jag ska även ge mina tankar kring begreppet troféer, som jag tog upp under beskrivningen av nyckelelementen: Min upplevelse är att de kan kännas meningslösa i ett spel för en spelare, men att de har ett enormt större värde i ett spel som många spelar. Som exempel tar jag *Super smash Bros. Melee* (Nintendo, 2002), i jämförelse med *World of Warcraft: Wrath of the Lich King* (Blizzard Entertainment, 2004). *Super smash Bros. Melee* är ett tv-spel, och spelas alltså framför en tv, upp till fyra spelare kan delta. Med jämna mellanrum under spelet tillägnar spelaren sig olika belöningar, dessa kan exempelvis vara nya karaktärer eller banor (vilket skulle vara en ”practical reward” som jag kommer att ta upp nedan) alternativt troféer. I fallet troféer påverkas inte spelupplevelsen nämnvärt för personerna som spelar och de brukar enligt min uppfattning glömmas ganska fort, det går dock att titta på dem på en särskild skärm. I fallet med *World of Warcraft*, som är ett stort onlinespel, med tusentals spelare per ”värld”, kan spelaren tillägna sig en ”Titel”, dvs något som skrivs ut tillsammans med spelarens namn, till exempel ”Ambassador”. En titel som den här är relativt svår att få tag på, vilket ger spelaren en tydlig status i spelet. Att ha en titel som visas för alla andra spelare i en onlinevärld anser jag har ett större värde än en pokal som dyker upp på skärmen när ett antal spelrundor har passerat.

2.2.4. Practical Rewards

Practical rewards är som förut nämnts ny spelmekanik som ska fungera som bonus för spelaren, saker som inte krävs för att klara spelet men som kan göra det lättare eller utvidga det.

Ett av de bästa exemplen ur *Twilight Princess* är när spelaren får nya hjärtan (där varje hjärta blir en del av livsmätaren). Hjärtan finns att hitta i två former, antingen som ”heart container”, hela hjärtan, vilka ger ett helt nytt hjärta på livsmätaren, eller som ”pieces of heart”, vilket som namnet avslöjar är delar av ett fullt hjärta. I det senare fallet måste spelaren hitta fyra ”pieces of heart” för att ett nytt hjärta ska läggas till i livsmätaren.

De hela hjärtana finner spelaren alltid i samband med en avslutad bossfight och innebär alltså att alla spelare får tillgång till dem. Då det dock är möjligt, åtminstone för en duktig spelare, att klara spelet även utan extra hjärtan i livsmätaren, anser jag att de hela hjärtana kan klassificeras som användbara belöningar, om än användbara belöningar som alla spelare får tillgång till.

De andra hjärtbitarna, de som kallas ”pieces of heart”, är däremot inte lika självklart att spelaren hittar. Vissa bitar finns precis som de fulla hjärtana mitt i spelarens utstakade väg, medan andra däremot måste sökas aktivt av spelaren.

Då de måste sökas aktivt ligger de ofta placerade på ett relativt lättfunnet ställe men går inte att tillägna sig om spelaren inte övervinner någon form av pussel, pussel som kräver tillgång till de olika föremålen spelaren hittar i grottorna.

Några andra användbara belöningar som spelaren kan sträva efter är större plånböcker, samt större pilkoger. Båda dessa innebär liknande uppgifter som för att hitta "pieces of heart", det vill säga: spelaren måste lösa problem, och dessa ska ofta lösas med hjälp av de föremål som spelaren har hittat under spelet.

De större pilkogren vinner spelaren genom att klara av en tävling (kallad "STAR game", en tävling som går ut på att samla alla bollar i en bur) under en viss tid, för att klara den här tävlingen måste spelaren ha tillgång till föremålet "clawshot" och i en senare del "double clawshot" (ett föremål som skjuter ut en krok som drar spelaren till platsen den träffar). Karaktären som har hand om tävlingen är också intressant "belöningsmässigt" då han hela tiden reagerar på spelarens (Links) prestation både visuellt och audiellt (han blir till exempel sur om spelaren vinner tävlingen, men glad om han förlorar, eftersom han inte tjänar pengar på det). Även om hans reaktion inte är positivt laddad ur spelarens bemärkelse, så får spelaren ändå en form av belöning av hans reaktion, det är ju ganska roligt att lura en girig lurendrejare.

De större plånböckerna får spelaren genom att samla insekter som är utspridda i världen, varje insektspar (en ♀ och en ♂) återfinns på ungefär samma ställe. Insekterna ska spelaren sedan lämna in till en dam (vid namn Aghita) som ska anordna en insektsbal. Förutom plånböckerna som spelaren får för att lämna in den första, respektive den sista av de 24 insekterna, så innebär varje inlämning att Aghita blir glad, vilket i sig innebär en belöning för spelaren.

För att få en översikt över alla objekt i spelet har jag skapat en figur, denna går att finna i bilaga 2. Jag har dock valt att endast ta upp de mest uppenbara objekten, och därför valt att inte lista platserna för samtliga "piece of hearts", till exempel.

Vad som tydligt går att utläsa ur den enkla figuren är att spelaren tycks hitta fler objekt inledningsvis jämfört mot slutet. Till stor del beror detta antagligen på sättet jag har lagt upp listan, där de övriga objekten inte finns med. Vad som också spelar in är att spelet koncentrerar sig mer mot fler tempel och grottor i slutet av spelet, då spelaren inte rör sig i den övergripande världen (alltså Hyrule Field) lika mycket, vilket gör att spelet endast följer grottreceptet: en kompass, en karta, ett nytt specialobjekt.

"Wolf Form" som jag har tagit med i listan är inte ett objekt i egentlig mening, utan låter spelaren ta formen av en varg. Inledningsvis är den här transformationen bunden till särskilda delar (varje Skymningsvärld måste först avklaras som varg), men efter att Master Sword har hittats, så kan spelaren förvandla sig vid vilket tillfälle som helst och jag räknar det därför som ett slags objekt.

Mike Lopez nämner i sin artikel spelet *Burnout: Revenge* (Electronic Arts, 2005), som han anser har en väl strukturerat system för sina belöningar. Han nämner särskilt att de har valt att ge spelaren några fina belöningar väldigt snart efter att spelet har börjat. I jämförelse med *Twilight Princess* så känns det igen, visserligen är ett träsverd och

en slangbellsa inte några särskilt episka föremål, men dessa i kombination med spelets story fungerar väldigt bra, och är fullt tillräckligt för att åtminstone jag som spelare fort skulle sugas in i spelet.

2.2.5. Difficulty

Liksom i förra avsnittet tycker jag att det är svårt att bedöma den övergripande svårighetsgradens ökning i Twilight Princess. Det finns dock ställen där det är väldigt lätt att se en tydlig förändring. Som exempel kan jag som under den tidigare rubriken använda STAR Game, STAR Game blir klart svårare (i fråga om ”antal bollar som ska plockas”, samt placeringen av dessa) mellan den första och andra tävlingen, och innebär alltså dessutom att spelaren måste ha tillgång till uppgraderingen av ”clawshot” för att ha en rimlig chans.

Det finns en svårighetsökning bland fienderna som är ganska nära knuten till spelmekanikens övergripande progression. Framst med tanke på de föremål som spelaren hittar i grotterna, men också med tanke på de korta avsnitt där spelaren får lära sig nya stridstekniker.

3. Spelet Testament

Innan jag nu går vidare med att applicera Mike Lopez teori på vårt eget projekt så kan en mer ingående beskrivning av detsamma vara på plats. Som tidigare nämnts så är Testament ett actionrollspel. Vad innebär då detta? Ett actionrollspel har som namnet antyder en fokus på action, det ska alltså hända saker hela tiden. Det vanligaste sättet är helt enkelt att använda sig av mycket fiender, och många alternativ för att övervinna dessa. Den andra delen av namnet, rollspel, innebär att spelet erbjuder karaktärsutveckling på det sättet att ju fler fiender som övervinns, desto fler poäng får spelaren att distribuera på exempelvis färdigheter och förmågor. Testament innehåller båda dessa ingredienser. Vad som är den främsta skillnaden mellan Testament och övriga spel i genren är storyn, som i Testament bygger på den Bibliska historien.

Storyn är uppdelad i sex stora avsnitt, vilka är valda efter deras betydelse. Avsnitten är i ordning: Abraham, Josef, Mose, Jeriko, Domartiden och Kungatiden. Ett sjunde avsnitt var inledningsvis Profeterna. Detta blev dock i slutändan istället ett sidouppdrag som löper parallellt med de övriga delarna.

Ett stort spelmoment är som nämndes att karaktären ska utvecklas. Detta kommer att framgå genom att karaktären stiger i nivå genom att samla erfarenhetspoäng, vilka erhålls genom att utföra uppdrag och besegra fiender. Karaktären kommer även utvecklas genom att hitta nya, bättre föremål, vilka även dessa gör karaktären bättre. För att inte utmaningen ska bli för simpel så måste även den övriga världen utvecklas enligt en liknande modell, det vill säga: fiender, utrustning och dylikt som finns i världen ska på ett liknande sätt öka i nivå så att inte spelarkaraktären blir oproportionerligt stark jämfört med spelvärlden.

3.1. Paletten i Testament

Med Mike Lopez nyckelord som bas så kan jag nu även för projektet Testament skapa en översikt för alla de delar som jag kan använda för att påverka progressionen. Inledningsvis identifierar jag alla de delar av spelet som går att anpassa

progressionsmässigt, för att sedan passa in dessa under respektive rubrik i Lopez modell.

De delar av spelet som jag har identifierat är följande: Story, fiender, utrustning, vapen, magier, setting (miljö) och props (neutrala objekt i spelvärlden/rekvisita)

Story

- Typ av uppdrag

Fiender

- Typ
- Grad
- Utseende
 - Textur
 - Storlek

Utrustning

- Typ/Funktion
- Modell/Textur
- Utseende/Effekt

Vapen

- Typ/Funktion
- Modell/Textur
- Utseende/Effekt

Magier

- Typer
- Grad
- Utseende/Effekt

Setting

- Miljö
- Ljussättning

Props

- Objektstyp
- Utseende
 - Textur
 - Storlek

3.2. *Analys av palett*

Nedan följer några första reflekterande tankar för de delar jag talade om under förestående rubrik, det vill säga paletten.

3.2.1. Story

Storyn är till stora delar redan utstakad när mitt arbete tar vid, vilket innebär att jag inte har någon möjlighet att förändra händelseförloppet för att kunna anpassa spelupplevelsen med hjälp av detta. Dessutom är det naturligtvis så att det är aningen svårt att påverka händelseförloppet i Bibeln, och samtidigt hålla sig nära detsamma.

Vad jag dock skulle kunna göra är att arbeta för att inte ha en alltför repetitiv spelupplevelse, antingen genom att pusha för att personen som skriver story inte ska skriva för enformiga uppdrag, eller genom att göra uppdragen själv, om jag har möjlighet.

Nedan följer en kortfattad beskrivning över händelseförloppet som projektet utgår ifrån, samt en kort förklaring över dess bakgrund ur Bibeln, i den händelse att någon av läsarna mot förmodan inte är bekant med denna Böckernas Bok!

Spelet är tänkt att omfatta ett antal viktiga händelser, som alla är mer eller mindre kända. Dessa händelser har vår beställare, prästen Peter, i första hand valt ut, och projektgruppen har sedan i samarbete med honom vidareutvecklat händelseförloppet.

Storyn omfattar sex huvuduppgifter, kallade kapitel:

Kapitel 1: Abraham

Kapitel 2: Josef

Kapitel 3: Mose

Kapitel 4: Josua

Kapitel 5: Domartiden

Kapitel 6: Kungatiden

Kapitel 1: Abraham

Kapitlet utgår från berättelsen om Abraham, om hans resa från staden Ur till landet Israel och hur han blev utvald av Gud till att bli stamfader för Guds folk. Tiden för det här kapitlet är omkring 2000 år f Kr (enligt häftet *Vandra genom Gamla Testamentet*, som jag fick vid en Bibelvandring anordnad av Svenska Kyrkan). Berättelsen finns i Första Moseboken i Bibeln.

Uppdragen går ut på att hjälpa Abraham och hans familj från Haran till Shekem. Färden går genom ett land fyllt av skorpioner och banditer och avslutas med att Abraham behöver hjälp med att samla delar för att bygga ett altare för att ära Herren.

Kapitel 2: Josef

Kapitlet utgår från berättelsen om Josef, som skiljdes från sin familj och hamnade i Egypten, där han sedermera hamnade i fängelse och blev Faraos styresman. Den här berättelsen återfinns också i Första Mosebok.

Uppdragen går ut på först söka reda på någon som vet var i Egypten som Josef befinner sig. Spelaren ska sedan hjälpa Josef ur fängelsehålan som är i fullt uppror och fyllt med spindlar, fångar, fångvaktare och råttor.

Kapitel 3: Mose

Det tredje kapitlet utgår från berättelsen om Mose, från att han återvänder ifrån öknen, utmanar Faraos och utsätter Egypten för de tio plågorna och sedan för folket ut ur fångenskap. Nu har berättelsen nått Andra Mosebok i Bibeln, vilken enligt häftet *Vandra genom Gamla Testamentet* innebär att tiden är ca 1500 år f Kr.

Inledningsvis måste spelaren prata med invånare i den Egyptiska staden för att få ledtrådar som berättar om var i öknen som Mose befinner sig. Den andra delen av kapitlet går ut på att bekämpa faraos soldater som jagar de flyende hebreerna genom Röda Havet.

Kapitel 4: Josua

Kapitlet om Josua utgår från berättelsen om hur Josua invaderade staden Jeriko. Tiden för denna händelse är ca 1400 år f Kr. Spelaren får reda på att folket i armén under

några dagar har vandrat runt staden och blåst i horn. På den sjunde dagen rasade murarna. Det är nu upp till spelaren att ta över särskilda punkter i staden och skydda dem under en viss tid.

Kapitel 5: Domartiden

Detta kapitel utgår från berättelserna om Domartiden i Israel. Vårt projekt har valt att koncentrera handlingen kring domaren Debora. Domarbokens händelser, ur vilken berättelsen om Debora är hämtad, utspelar sig ca 1000 år f Kr, enligt tidigare nämnda häfte. Enligt Nationalencyklopedin är det runt den här tiden som järnåldern inleds i främre Asien, vilket Israel tillhör (numera kallas området bekant för mellanöstern).

Spelaren måste i början av kapitlet hjälpa Debora att lösa en rättstvist mellan ett par bönder som inte kommer överens. Sedan ska spelaren följa med till ett slagfält där ett antal vagnar ska saboteras.

Kapitel 6: Kungatiden

Detta kapitel utgår från berättelserna om Kungatiden i Israel och den kung som är vald är David och hans strid med jätten Goljat (vilket är det nya sättet att stava namnet enligt den nya bibelöversättningen, Bibel 2000). Tiden för det här är också runt 1000 år f Kr, enligt vad som står i Vandra genom Gamla Testamentet.

Kapitlet utspelar sig på ett stort slagfält och spelarens uppdrag är att skaffa David hans slunga och ett antal stenar. Vad som återstår är sedan att tillsammans med David besegra Goljat.

Slutligen kan även nämnas att ett sjunde större uppdrag är planerat i spelet som spänner över alla kapitel, nämligen ”Profeterna”. Det finns 16 profetiska böcker i Gamla Testamentet, varav 4 är ”större”, vilket betyder att deras böcker är längre än de övrigas. Profeternas tid kommer efter Kungatiden, men vår grupp har valt att presentera profeterna efterhand under de övriga kapitlen istället för att ge dem ett separat. Detta är både på grund av tidsbrist men också för att spelet ska bli bättre. Profeternas främsta uppgift blir nu att ge spelaren nya magier efterhand som dessa hittas i världen.

3.2.2. Fiender

Fiender kommer nog att vara ett av de större hjälpmedlen vad gäller att få fram en jämn och underhållande progression igenom spelet. De faktorer vad gäller fiender som jag kan använda mig av är typ: hur fienden agerar, grad: hur svår fienden är, samt utseende: till exempel 3D-modell, storlek och färgschema.

Nya typer av fiender måste kontinuerligt introduceras för att inte spelaren ska tröttna. Exempel på variation här kan vara fiender som strider i närstrid, fiender som strider med avståndsattacker, till exempel pilbåge eller magi. Eller en extra kraftig fiende som tål mer stryk, och så vidare.

Med graden kan jag utan att hela tiden introducera nya typer av fiender alltid hålla en jämn nivå med spelaren genom att anpassa deras svårighetsgrad. En skorpion som spelaren möter i början och i slutet av spelet ska vara svårare i slutet av spelet eftersom spelarens karaktär, och även spelaren, blivit bättre.

Med utseende menar jag alltså till exempel 3D-modell och texturer, det går att enkelt lägga en ny textur på en fiende för att ge den ett helt nytt utseende (Det går till exempel att göra röda, gröna och lila skorpioner relativt lätt genom att bara ändra färgerna). Att förändra storleken är också möjligt, och kan ge en stor effekt i spelupplevelsen. En stor skorpion skulle jag personligen uppleva som mer hotfull än en liten, för att inte tala om hur en gigantisk skulle upplevas.

3.2.3. Utrustning

Utrustningen fungerar liknande fienderna (och det mesta annat), det vill säga att den borde förnyas och bli "häftigare" ju längre spelet går. Rent grafiskt är det här relativt lätt, men kräver att man har tillgång till en stor mängd modeller (för axelskydd och hjälm) samt textur (för resterande delar; byxor, skor och harnesk). Med hjälp av textur och färg kan dessa sedan varieras ytterligare. En tygrustning i blått kan till exempel även finnas i rött, grönt, gult, lila, vitt, mönstrat och så vidare. På det här sättet kan tygrustningen anpassas till olika delar av spelet. Man skulle även kunna utnyttja särskilda grafiska effekter för att särskilja viss utrustning, som till exempel en glödande partikeleffekt eller snurrande bollar, om funktionaliteten finns.

Den främsta anledningen till att spelaren vill hitta ny utrustning torde dock vara att den ska vara bättre än den som spelarens karaktär för närvarande använder. Alla rustningsdelar som spelaren hittar kommer att förbättra spelarkaraktärens värde i olika färdigheter. En hjälm som hittas i slutet av spelet ska inte vara sämre än en som hittades i början. Att kombinera nya rustningar och nytt utseende blir följaktligen det bästa, så att inte den bästa hjälmen ser likadan ut som den sämsta. En bra rustning skulle även kunna ha särskilda specialegenskaper, exempelvis göra en magi bättre, för att ytterligare särskilja den ifrån de sämre.

3.2.4. Vapen

Liksom utrustning borde vapnen bli bättre och "häftigare" ju längre spelet går. Alla vapen spelaren hittar kommer att göra olika skada och liksom utrustningen påverka spelarkaraktärens värde i olika färdigheter. Det är även med hjälp av vapnen som spelaren samlar in kraft, som sedan kan användas för att kasta magier. Genom att låta olika vapen ge olika mycket kraft, så ökas variationen och spelaren skulle till exempel kunna välja mellan att använda ett vapen som ger mer kraft och mindre skada, eller tvärt om.

Vad gäller det grafiska så skulle utrustningen kunna bli större, mer skinande, eller bara få en mer avancerad design. Det är även bra om vapnen följer temat som banorna har, till exempel egyptiska vapen i Egypten, lite mörkare och smutsigare vapen i fängelset, kanske äldre och robustare. Genom att kombinera olika textur och modeller är det lätt att variera befintliga vapen för att få en större blandning. Eller genom att ändra små delar i texturerna eller med hjälp av färginställningar. Om det är möjligt skulle även partikeleffekter och andra grafiska effekter ha en stor inverkan för att öka "häftighetsvärdet" på vapen.

3.2.5. Magier

Magierna borde fungera ungefär som vapen och utrustning, ifråga om en jämn fördelning över spelet. Skillnaden är att olika magier är tänkta att fungera på väldigt olika sätt, exempelvis genom att kasta ett eldklot, rita upp en cirkel av eld eller skapa en vägg av lera. Fördelningen av magier kan därför hjälpa till i pussel och liknande.

Möjligen borde magierna fördelas så att de kommer fler i början av spelet, än i slutet, för att spelaren ska få möjlighet att använda magierna fullt ut. Det går också att variera magierna genom att ha olika starka versioner av befintliga magier, utan att egentligen förändra något mer än deras värden. Exempelvis skulle spelaren kunna hitta version 1, 2, 3 osv. av eldklotet. Något som kan vara att föredra är att ha en större frekvens av nya magier inledningsvis, och en större frekvens av högre grader av redan kända magier mot slutet av spelet. Dock måste det finnas en viss frekvens av nya magier även mot slutet, för att det inte ska sluta införas nyheter.

3.2.6. Setting

Miljön kan omöjligt vara likadan under hela spelet, eftersom spelaren då med stor sannolikhet kommer att tröttna på hur världen hela tiden upprepar sig. Då miljön rent geografiskt ändå är liknande så är det viktigt att ta fasta på det som faktiskt skiljer områdena ifrån varandra och sedan lyfta fram detta i spelet, alternativt är det möjligt att egenhändigt föra in variation i miljön. Ett sätt kan vara att använda ljussättning för att åstadkomma mer variation, till exempel göra ett uppdrag som utspelar sig på kvällen, eller på natten.

3.2.7. Props

Props är estetiska objekt som inte direkt påverkar spelupplevelsen, men som finns till för att förhöja den.

Proppen borde följa miljötemat på banan, och det borde finnas särskilda props som bara används i vissa banor, för att skilja banorna från varandra. I Egypten borde till exempel tydliga Egyptiska modeller användas, av statyer, pelare och liknande.

Props kan även varieras genom att ändra texturen, för att exempelvis skilja mellan en ny och en gammal brunn.

4. Progressionsplan för Testament

I det här avsnittet har jag med utgångspunkt i det som redan finns planerat och producerat till spelet, i fråga om miljöer, uppdrag, fiender och utrustning, diskuterat de olika rubrikerna som jag tog upp i paletten. Palettens olika delar är presenterade under det av Lopez nyckelord som jag funnit mest relevant.

För att göra det enklare att få en översikt har jag under de rubriker där jag har funnit det möjligt gjort figurer för att göra det enklare att jämföra spelets olika kapitel mot varandra. En sammanfattande översikt över alla dessa figurer presenteras sedan i slutet av avsnittet. Utifrån denna figur följer sedan en diskussion över vilka delar av spelet som fungerar väl och vilka som kan anses vara riskområden.

4.1. Game Mechanics

4.1.1. Story

Storyn för Testament är som tidigare fastställt svår att förändra, då de delar som ska vara med i spelet är det av en anledning. Trots det är det fortfarande bra att göra en analys av hur unikt varje uppdrag är och hur varierade de är. På så vis kan jag se vilka kapitel som kräver mer variation på andra sätt.

Kapitel 1: Abraham

Inledning

I början av spelet är det, som alltid, några saker som är bra att veta, nämligen hur kontrollerna fungerar och inte minst vem man spelar och vad man ska göra i spelet. Det finns en kort sådan inledning i det första uppdraget, som går ut på att rensa ett vadställe från ett antal skorpioner. Det första uppdraget är alltså ett rent "hack n' slash" uppdrag (vilket i princip innebär att spelaren ska döda en stor mängd fiender), dock med "tutorialfunktion", det vill säga en slags handledning.

Eskort

Det andra uppdraget innebär en lång eskort från det första området i kapitel ett och genom hela område två. Abraham, Sara och Lot (och Kamelen) går här själva och det är upp till spelaren att följa efter och döda alla fiender som befinner sig i vägen.

Samla

När spelaren har följt Abraham, Sara och Lot (och Kamelen) fram till det sista området, blir nästa uppdrag att här samla ett antal altardelar. Abraham behöver dessa för att kunna uppföra ett altare till Guds ära. Det här uppdraget är friare än det förra, då spelaren själv får välja i vilken ordning som delarna ska samlas. Det krävs även en hel del utforskning för att hitta dem.

Sammanfattning:

Tre uppdrag, tre nya men med gemensamma drag.

Det första uppdraget går ut på att lära sig spelet, samt att döda en mängd fiender.

Det andra uppdraget går ut på att följa ett spår, samt att döda fiender.

Det tredje uppdraget går ut på att döda fiender, för att samla ett antal objekt.

Kapitel 2: Josef

Kommunikation

I inledningen av kapitel två börjar spelaren i Egypten, närmare bestämt i en stad. Spelarens uppdrag är att hitta Josef. Det första uppdraget här blir alltså att tala med befolkningen i staden för att hitta den som vet något om var Josef befinner sig.

Hitta person

När spelaren har fått reda på var Josef befinner sig, vilket är i fängelset, måste nu spelaren finna en väg in i det. Fångvaktarna vid porten vill dock inte släppa in någon, så spelaren måste hitta en alternativ väg. Fängelset har hamnat i uppror, och det är fullt av upproriska fångar och djur. Detta uppdrag har liknande drag som det i förra kapitlet, där spelaren skall hitta altardelar.

Eskort

När spelaren väl har hittat Josef, längst ner i fängelsehålan återstår att ta sig upp igen. Uppvägen kommer att vara simplare men erbjuda något nytt för spelaren, till exempel en unik fiende eller något annat. Detta uppdrag liknar till viss del eskortuppdraget i förra kapitlet, där spelaren skall följa Abraham och hans familj.

Sammanfattning:

Tre uppdrag, ett nytt, övriga liknande tidigare uppdrag.

Det första uppdraget går ut på att kommunicera, och med hjälp av valbara alternativ få rätt information.

Det andra uppdraget går ut på att leta reda på Josef, samt att döda en mängd fiender.
Det tredje uppdraget går ut på att eskortera Josef ut ur fängelset, samt döda fiender.

Kapitel 3: Mose

Kommunikation

Liksom det inledande uppdraget i det förra kapitlet innebär även det här kapitlet kommunikation. Spelaren ska nu på liknande sätt prata med människor för att få reda på var Mose befinner sig.

Hitta person

Kommunikationsuppdraget följs även den här gången av ett sökuppdrag, ett som i motsats till föregående kapitel nu tar spelaren ut ur staden, till öknen Midjan. I övrigt är det relativt snarlikt, då spelaren som vanligt måste bekämpa onda varelser för att nå sitt mål.

Eskort

När spelaren har hittat Mose och hört på hans berättelse börjar färden tillbaka till Egypten igen, väl där ska spelaren hitta en väg in i palatset, antingen genom att muta eller övertala vakterna, eller genom att hitta en hemlig väg. Det här uppdraget liknar de eskortuppdrag som varit med i båda de tidigare kapitlen.

Försvara

Nu har Mose övertalat farao att släppa det israeliska folket, och de har nått fram till Röda Havet vilket Mose har delat. Farao har som bekant ångrat att han släppt folket, och skickat sin armé efter dem. Spelarens uppgift är nu att mitt i det delade havet bekämpa de av faraos soldater som kommit ikapp för att på så vis skydda de flyende israeliterna.

Sammanfattning:

Fyra uppdrag, tre liknande tidigare och ett nytt.

Det första uppdraget går ut på att kommunicera, och med hjälp av valbara alternativ få rätt information.

Det andra uppdraget går ut på att leta reda på Mose, samt att döda en mängd fiender.

Det tredje uppdraget går ut på att eskortera Mose till Egypten, samt döda fiender.

Det fjärde uppdraget går ut på att beskydda israeliter, genom att döda fiender.

Kapitel 4: Josua

Överta/försvara

I detta fjärde kapitel finns bara ett uppdrag. Spelaren har här anlänt till staden Jeriko mitt under Josuas erövring. Murarna har fallit och det är upp till spelaren att överta och försvara en mängd punkter i staden. Till sin utformning har uppdraget en del gemensamt med det sista uppdraget i kapitel fyra, där spelaren ska försvara människor.

Sammanfattning:

Ett uppdrag, liknande ett tidigare.

Uppdraget går ut på att försvara platser och döda de fiender som anfaller.

Kapitel 5: Domartiden

Kommunikation

Inledningsvis i kapitel fem befinner sig spelaren i en fredlig trakt. Uppdraget som ska utföras här innebär en rättstvist, domaren i trakten har ett dilemma som hon tar hjälp av spelaren för att lösa. Det här uppdraget har liknande drag som de tidigare där spelaren ska söka information.

Sabotage

Under den andra delen av kapitel fem är spelaren på ett slagfält, uppdraget här är att hitta och sabotera stridsvagnar mitt under rådande strider. Uppdraget har vissa likheter med tidigare genom de horder av fiender som skall dödas, men har ett nytt interaktionsmoment.

Sammanfattning:

Två uppdrag, båda till hälften nya.

Det första uppdraget går ut på att kommunicera, och med hjälp av valbara alternativ få information som sedan ska användas för att ta beslut.

Det andra uppdraget går ut på att sabotera stridsvagnar och döda fiender.

Kapitel 6: Kungatiden

Hitta objekt

Kapitel sex utspelar sig liksom den senare delen av kapitel fem på ett slagfält. Spelaren träffar här David som skall strida mot jätten Goljat (vilket är det nya sättet att stava namnet enligt den nya bibelöversättningen, Bibel 2000). Innan striden kan börja måste han dock ha sin slunga och ett par stenar till denna. Spelarens första uppdrag blir därför att söka igenom området efter perfekta stenar. Området är dock ett slagfält, vilket kommer att innebära en hel del strider för spelarens del. Uppdraget är ganska likt det i kapitel fem.

Bosstrid

När stenarna är funna kan David börja slåss mot Goljat, och det är spelarens uppgift att hjälpa till. Tillsammans faller de till slut jätten.

Sammanfattning:

Två uppdrag, ett till hälften nytt och ett nytt.

Det första uppdraget går ut på att hitta en slunga, slungstenar och döda fiender.

Det andra uppdraget går ut på att döda jätten Goljat tillsammans med David.

Översikt

I figur 6 har jag sammanställt de olika uppdragen under respektive kapitel, samt färgkodat dem enligt hur unika jag har ansett dem vara, där grön betyder att företeelsen är ny, medan orange betyder att företeelsen har likheter med tidigare.

Kapitel	Uppdrag
Abraham	Inledning Eskort Samla
Josef	Kommunikation Hitta Person Eskort
Mose	Kommunikation Hitta Person Eskort Försvara en plats
Josua	Överta/Försvara
Domarboken	Kommunikation Sabotage
Kungatiden	Hitta Objekt Bossfight

Figur 6, översikt över spelets planerade uppdrag.

4.1.2. Vapen och Utrustning

Utvecklingen av utrustningen sker främst på två sätt, spelmekaniskt i form av hur "bra" utrustningen är, det vill säga: hur mycket bonus den ger till spelkaraktärens förmågor, hur mycket den höjer spelarens förmåga att ta stryk samt hur mycket den hjälper spelaren att få magisk kraft i strid. Det andra sättet som utrustningen utvecklas är visuellt, det vill säga hur den ser ut på spelarkaraktären. Mer om utseende kommer jag att ta upp i avsnitt 4.4 med rubriken Practical Rewards.

Några saker är nödvändiga att nämna vad gäller mitt arbete. Vapnen som ska användas i spelet är i skrivande stund indelade i tre grupper: tunga, medel och lätta. Vapen är dessutom spelarens enda möjlighet att öka sin magiska kraft, den kraft som sedan används för att kasta magier. De olika vapengrupperna är direkt anknutna till denna krafterhållning genom att tunga vapen skadar mycket, men ger inte så mycket magiskt kraft till spelaren medan lätta vapen ger mycket magisk kraft, men skadar i gengäld nästan ingenting. Medelvapen befinner sig följaktligen mitt i mellan dessa andra grupper, genom att skada medelmycket och samtidigt ge medelmycket magisk kraft till spelaren. Dessa tre vapengrupper finns i spelet för att ge spelaren olika möjligheter att spela sin karaktär, genom att antingen förlita sig mycket på magi, eller mycket på vanlig vapenskada, eller att lägga sig mitt i mellan.

Vad gäller progressionsmässig fördelning av de här vapengrupperna så syns det mig självklart att alla måste finnas tillgängliga för spelaren att använda redan från början, för att främja alla spelsätt redan från inledningen av spelet. Om vi i projektgruppen skulle välja att endast erbjuda en form av vapengrupp inledningsvis skulle detta med största sannolikhet innebära att de flesta spelare hade vant sig vid denna spelstil och inte testat någon annan. Genom att låta spelare få tillgång till alla vapengrupper, och därigenom alla spelstilar, ges de en större möjlighet att själv avgöra vilket sätt de vill spela på.

Spelet måste sedan erbjuda spelaren möjlighet att spela med vilken stil som helst (genom de tre vapengrupperna) under hela spelet, för att tillfredsställa både de spelare som önskar variera sig mellan vapengrupperna eller endast använda sig av en.

När det gäller utrustningen, som totalt består av hjälm, harnesk, benskydd, skor och relikier (heliga föremål), så är det inte lika viktigt att samtliga finns tillgängliga under hela spelet, då de inte lika direkt påverkar spelsättet. Visserligen finns det möjlighet för oss att låta ett harnesk ge mer magisk kraft, men ett harnesk är inte nödvändig för spelaren på samma sätt som ett vapen, då ett harnesk inte direkt påverkar spelstilen. Ett harnesk är bättre än ingen harnesk när det gäller till exempel rustningsvärde (hur mycket stryk en karaktär kan ta), men utan ett vapen kan spelaren inte slåss överhuvudtaget (eller åtminstone väldigt dåligt). I inledningen av spelet är karaktärens utseende nytt för spelaren, det är därför inte nödvändigt att genast ge spelaren tillgång till hela uppsättningen av utrustningen. Harnesk, byxor, skor och relikier förändrar spelarens utseende, men endast genom texturen. En hjälm eller axelskydd däremot, ger en helt nytt tredimensionellt utseende för spelkaraktären. Mer om hur detta kan användas för progressionen tar jag upp under avsnitt 4.4, Practical Rewards.

4.1.3. Magier

Vad gäller magier, så finns det för närvarande endast fyra stycken funktionella i spelet. Dessa är eldklot, frysklot, frostsfär och en eldsvägg. Som en femte magi kan nämnas be-förmågan, vilken fungerar på ett lite annorlunda sätt, den kan endast användas utanför strid och den drar ingen kraft på det sättet som de övriga gör. Be-förmågan använder spelaren för att läka sig själv. De övriga magierna fungerar som följer, eldklot: ett klot av eld som spelaren skjuter iväg i en riktning, eldklotet skadar en fiende. Frysklot: fungerar som eldklotet, där skillnaden är att frysklotet även sänker fiendens förflyttningsförmåga. Frostsfär: Frostsfären skapas på en plats och spelaren håller inne musknappen för att välja hur stor den ska vara. En större frostsfär kan påverka ett större område, men effekten blir då mindre. Frostsfären sänker fiendernas förflyttningsförmåga. Eldsvägg: Eldsväggen ritas ut i världen av spelaren, som bestämmer hur lång den ska bli. Ur varje ”punkt” som bildas på den sträcka som spelaren ritat skapas en brinnande pelare. Eldsväggen skadar fiender som kommer i kontakt med den, samt hindrar dem från att passera.

Som en grundregel borde spelaren få minst en ny magi per kapitel, genom det sätt Lopez kallar Gated Access. Det här sättet fungerar bäst då spelaren inte får så många magier att lära sig vid varje tillfälle, samtidigt som det blir en nyhet varje gång spelaren hittar en ny magi. Hade alla magier presenterats från början hade spelaren överväldigats av magier, men snart blivit uttråkad då det inte tillfördes något nytt. Genom att efterhand presentera nya magier så kan de även anpassas till banornas särskilda fiender. Jag har även valt att ha i åtanke Mike Lopez ord om spelet *Burnout: Revenge*, som jag nämnde under analysen av *Twilight Princess*. Hans ord där var att *Burnout* hade en inledande del som var full av fina belöningar, något som kan vara värt att förvalta. Dock är det så att då magierna, liksom fienderna, ännu inte är definitivt bestämda, så kan det hända att min plan kommer att behöva modifieras under ett senare tillfälle. Det som presenteras här är den plan som jag har kommit fram till under det här arbetet.

Jag har tagit fram sex nya typer av magier som jag har med i planen för magi, alla med en motivering till varför de är med i respektive kapitel. De nya magierna är

snabbläkning, helig sköld, vattenvåg, hornskall, skapa skelett och eldsregn. En närmare förklaring för dem följer i respektive kapitel.

Kapitel 1: Abraham

Det inledande kapitlet kommer att vara relativt lätt men ändå ha en hel del fiender. Min tanke är att spelaren här ska få ett par ”grundläggande” magier. Magier som kan användas vid mer eller mindre alla tillfällen, men samtidigt inte vara särskilt speciella. De mer effektfulla magierna sparas därigenom till ett senare tillfälle i spelet, för att magierna ska bli häftigare efterhand, så att inte spelaren får känslan av att få något jättehäftigt i början av spelet, som sedan aldrig överträffas.

De magier som jag anser fungerar väl i början av spelet är eldklotet och frysklotet, med anledning av det jag skrev i det tidigare stycket. För att följa Mike Lopez tanke om att det är bra att ha en inledning full av belöningar, och inte få en alldeles för intetsägande början, skulle det fungera med ännu en magi i det första kapitlet. För att ge spelaren en möjlighet att klara sig undan en stor mängd fiender så kan frostsfären vara en bra inledande magi. Den har både en häftigare effekt, genom att vara en stor sfär av magi, till skillnad från de små kloten av eld och is, men är också praktiskt då den låter spelaren fly från en större mängd fiender. Att ge spelaren den här magin i början av spelet gör att spelaren får en längre tid på sig att lära sig använda den, och ger en bättre överlevnadschans för spelaren under hela spelet. I det första kapitlet får spelaren även be-förmågan, då den krävs för att spelaren inte ska tvingas vänta länge varje gång hälsan har gått ner, utan snabbt kunna hela upp sig och ge sig in i nästa strid.

Sammanfattning:

Tre magier.

Eldklot, en grundläggande magi mot enskilda mål.

Frysklot, en grundläggande magi mot enskilda mål, som även saktar ner dem.

Frostsfär, en magi för att sakta ner en mängd fiender.

Be-förmåga, en magi som används utanför strid för att återge spelarkaraktern hälsa.

Kapitel 2: Josef

I kapitel två består den stridande delen av en fängelsehåla. Miljön kommer att bestå av främst smala gångar och ge dåligt sikt. Om antalet magier inte blir så många som det är tänkt, så är det möjligt att flytta fram frostsfären till detta kapitel, då den fungerar väl i sammanhanget. I annat fall skulle jag gärna se att spelaren fick ytterligare två magier i det här kapitlet. De som jag anser skulle fungera bra är eldsväggen, (som alltså redan existerar i spelet och garanterat går att använda), samt en snabbläkande magi, vilken kan användas i strid. Vitsen med dessa är att ge spelaren förmåga att kunna kontrollera omgivningen bättre genom att blockera öppningar och liknande med eldsväggen, för att få tid att hinna läka sig, alternativt skjuta på fiender på avstånd. Den snabbläkande magin är till för att öka spelaren överlevnadsförmåga genom att ge spelaren en chans att läka sig snabbt om nöden kräver det, särskilt eftersom be-förmågan som spelaren har avbryts om någon anfaller spelaren.

Sammanfattning:

Två magier.

Eldsvägg, en magi som stoppar fiender från att passera och samtidigt gör skada.

Snabbläkning, en magi för att snabbt återfå en viss del av hälsan, komplement till beförmågan, men har vissa likheter.

Kapitel 3: Mose

Kapitel tre består av två huvudsakliga stridsavsnitt, den ena där spelaren är i öknen och letar efter Mose, den andra där spelaren skyddar flyende israeliter från efterföljande egyptiska soldater. Den första av de magier som jag anser skulle fungera väl här är först en magisk sköld som skyddar spelaren från skada en viss tid, återigen därför att den ger spelaren en högre överlevnadsförmåga. Då fienderna i öknen till stor del är tänkta att använda avståndsattacker hjälper heller inte eldsväggen eller frostsfären från att stoppa dem från att anfalla, då de helt enkelt kan anfalla från där de står. I det andra stridsområdet, Röda Havet, ska spelaren hålla undan fiender från att anfalla israeliter. Något som passar bra är då en vattenvåg som spelaren kan använda för att putta tillbaka fiender, för att på så vis hjälpa till att hålla dem undan. Vattenvågen passar även bra till settingen, i och med att detta är området där Mose har delat på havet.

Sammanfattning:

Två magier.

Magisk sköld, en magi som stoppar alla skada mot spelaren under en kort tid.

Vattenvåg, en magi som knuffar undan fiender från spelaren.

Kapitel 4: Josua

Kapitel fyra behandlar erövringen av Jeriko, spelarens uppdrag är här att skydda särskilda punkter i området från anfallande fiender. En magi som anspelar på hornskall passar bra i det här kapitlet då det var ett hornskall som fick Jerikos murar att rasa. Min idé är att låta en hornskallsmagi ge spelaren extra styrka under en tid, liknande den magiska skölden i föregående uppdrag. Ett alternativ hade också varit att låta magin ”stanna” fiender, men för detta finns det redan två magier som har en liknande funktion (eldsvägg och frostsfär). Detta är det första kapitel som endast erbjuder en ny typ av magi till spelaren. Det finns tre anledningar till varför jag har valt detta. För det första finns det inte produktionstid nog till att göra hur många magier som helst, eftersom varje ny magi innebär ny balansering och grafiska effekter och programmering. För det andra har spelaren fått så många magier under tidigare kapitel, att för många nya kan innebära att det blir för många att hålla reda på för spelaren. Den tredje anledningen som jag ser det är att de sista tre områdena är så pass små att det räcker med en magi per område för att göra spelaren nöjd.

Alla de här anledningarna är naturligtvis inte förankrade i något mer än min uppfattning, vilket innebär att mycket troligen måste ändras när gruppen väl har börjat implementera och testa spelet. Så det hindrar inte att fler magier kommer att läggas till eller tas bort under arbetets gång.

Sammanfattning:

En magi.

Hornskall, ger spelaren extra styrka under en kort tid.

Kapitel 5: Domartiden

Detta kapitlets stridsmoment tar plats på ett slagfält, detta innebär att spelaren får slåss mot stora mängder soldater. Min tanke för magi är här en magi som kan resa skelett, på detta sätt får spelaren hjälp av en liten grupp fallna fiender för att klara sig mot deras levande kamrater. En magi som skapar skelett kan tyckas vara för ”ond” för att passa ihop med den bild som oftast ges av bibeln, men jag har här i själva verket använt mig av en magi som vår beställare, prästen Peter, föreslog. Om just denna händelse, där han har hämtat inspiration, står att läsa i Bibeln i Hesekiel kapitel 37:1 och framåt. Hesekiel beskriver här hur Gud väcker upp en dal fylld med skelett.

Sammanfattning:

En magi.

Skapa skelett, låter spelaren resa ett antal skelett för att få hjälp i striden.

Kapitel 6: Kungatiden

För det sista kapitlet är min tanke att ha en magi som är extra bra och extra visuellt häftig. Eftersom det är det sista kapitlet anser jag att det går att ta i lite extra med tanke på att spelet ändå är i slutfasen. Magin behöver därför bara anpassas för de sista fienderna, vilket innebär att båda företeelserna kan göras extra bra. Som sista magi har jag satt eldsregn. Eldsregnet gör som namnet antyder att ett område som spelaren väljer överöses av eld från himlen som skadar alla fiender i området. Idén till eldsregnet har jag tagit ifrån Bibeln, från avsnittet om de syndfulla städerna Sodom och Gomorra, som det står att läsa om i Första Moseboken 19:1 och framåt. I det här avsnittet låter herren ett regn av svavel och eld falla från himlen och över städerna.

Sammanfattning:

En magi.

Eldsregn, låter ett område överösas av eld från himlen som skadar fienderna.

Översikt

I figur 7 har jag sammanställt de olika magierna under respektive kapitel. Då varje magi enligt den plan jag har skapat här i princip är unik och fungerar på sitt eget sätt så anser jag att de fungerar väl progressionsmässigt. Den enda synpunkten jag har är att snabbläkningen kan anses vara för lik be-förmågan. Däremot har snabbläkning ett så pass åtskilt användningsområde mot be-förmågan att den ändå fungerar väl i den övergripande planen.

Kapitel	Magier
Abraham	Eldklot, Frysklot, Fryssfär, Be-förmåga
Josef	Eldsvägg, Snabbläkning
Mose	Helig sköld, Vattenvåg
Josua	Hornskall
Domarboken	Skapa skelett
Kungatiden	Kometregn

Figur 7, översikt över spelets planerade magier.

4.2. *Experience Duration*

Vad som kort kan sägas om *Experience Duration* är att alla kapitel i spelet är tänkta att ta lika lång tid att spela. Detta är av den anledningen att eftersom spelet är tänkt att användas i konfirmandundervisning så har konfirmanderna endast en viss tid på sig vid varje tillfälle. Att välja att låta varje kapitel ta lika lång tid att spela är dock något som kan sägas gå emot de tidigare kommentarer som jag har presenterat vad gäller *Experience Duration*. Tyvärr måste kraven på produkten gå före i det här läget, eftersom just detta är så viktigt för utbildningens form.

Story

Dock återstår alltså att få spelet att faktiskt ta lika lång tid vid varje tillfälle. När jag tittar på storyns och kapitlens uppbyggnad upplever jag det troligt att det finns en risk att tidigare uppdrag kommer att ta längre tid än senare, av vissa anledningar: Alla de tre första uppdragen, Abraham, Josef och Mose, har flera områden inplanerade, medan detsamma endast gäller ett av de tre sista kapitlen. Fler områden medför längre transportsträckor för spelaren, vilket genererar mer speltid. Alla de tre första områden har dessutom minst tre uppdrag vardera, i motsats till de sista som vardera bara har två stycken.

Fiender och Uppdrag

För att kompensera för de få områdena och därigenom korta transportsträckorna i de tre sista kapitlen kan jag lägga mer fokus på att få fiender och uppdrag att ta längre tid att övervinna. Några konkreta exempel är att ge fiender mer hälsa, så att de helt enkelt tar längre tid att besegra, eller genom att utnyttja det område som faktiskt finns på ett "effektivare" sätt, genom att till exempel låta spelaren springa fram och tillbaka från ena sidan till den andra många gånger (Något som dock låter illa och säkerligen inte skulle uppskattas särskilt mycket av spelarna). Om projekttiden tillåter det är nog det bästa alternativet att införa fler uppdrag och områden i dessa sista kapitel, för att göra dem mer balanserade till tidigare kapitel.

4.3. *Ancillary Rewards*

4.3.1. Setting

Det är lätt att skapa en tydlig översikt över hur miljön förändras i spelet då det lätt går att dela in spelet i olika avsnitt, men förutom de övergripande kapitlen så går jag djupare in på varje enskilt område.

Kapitel 1: Abraham

Det första kapitlet handlar om Abraham och hans familj, och deras resa mot landet som Gud lovat dem, Israel. Kapitlet består av tre större områden, varav det första utspelas vid floden Euftrat, det andra i en bergspassage och det tredje i själva Israel. Rent geografiskt, (i vad man kan kalla "den riktiga världen", där vi lever) så är miljön väldigt homogen vid alla de här tre platserna som vår projektgrupp har valt att använda i spelet. Därför har projektet också valt att ha en liknande miljö i alla områden i det första kapitlet. Vad som dock har gjorts är att lyfta fram de skillnader som faktiskt finns, nämligen att det är lite grönare i första området, då det utspelas sig runt en flod. I det andra området är det kargare och mer stenig miljö, då det utspelas sig i ett pass. Slutligen är det en aning sandigare i det tredje området, då Israel har en aning mer torrt klimat. Något som är intressant och värt att tänka på i framtiden

angående skapandet av ett spel som utgår från verkligheten är tidsaspekten. Israel är ett mycket torrt land nuförtiden, vad många dock inte vet är att det var väldigt mycket frodigare förr, med stora skogar och så vidare. Projektet har dock valt att använda sig av ett mellanting, dels för att skapa en bättre känsla för landet som det är nu, men också för att det är svårare för spelaren att navigera i en skog, om det inte finns någon funktion för att göra träden transparenta, vilket spelet alltså saknar.

I det tredje området får spelaren uppdraget att finna delar till ett altare som Abraham ska uppföra till Guds ära. Under sökandet efter de här delarna kommer spelaren att besöka ett par grottor, vilka alltså blir den andra miljötypen i det första uppdraget. Grottorna är små, men skiljer sig mycket mot den andra miljötypen i de att de inte har "dagsljus" utan snarare ett dovt ljus, och har extra ljuskällor i form av facklor.

Att föra in grottor i det tredje området blir en bra variation med tanke på att spelaren har upplevt samma miljö under hela inledningen av spelet. Grottorna ger också en mer mystisk känsla för utforskning, jämfört med att mycket av den övriga spelupplevelsen tar plats i en solig utomhusmiljö.

I detta första kapitel används en ganska grundläggande uppsättning props, vilka fungerar som bas för i princip hela spelet. Det finns inte många "speciella" props, men med tanke på att detta är spelets inledning så kommer alla props att vara nya för spelaren. Några särskilda props är dock nödvändiga för storyn, till exempel det altare som Abraham uppför, samt "orakelterebinten", ett heligt träd, där han uppför altaret.

Sammanfattning:

Två miljötyper, båda nya.

Den första miljön är ljus, stäppaktig, torr och inte så mycket träd.

Den andra miljön är kal och mörk.

Kapitel 2: Josef

I kapitel två ska spelaren hitta Josef. Josef befinner sig i fängelset i en stad i Egypten, där spelaren inledningsvis börjar. Spelaren måste först ta reda på var Josef är, innan uppgiften att befria honom kan påbörjas. Spelaren får alltså först spendera en del tid i staden, tala med olika människor och försöka ta reda på vem som vet något om Josef. Den Egyptiska staden ska vara baserad på koncept som en av grafikerna skapat, och som i sin tur är baserat på efterforskning kring hur en stad i Egypten kunde se ut på den här tiden. Staden kommer att ligga vid Nilen, den kommer att vara ljus och till största delen sandig och torr. Det sandiga intrycket kommer även att förstärkas i och med att husen har i stort sett samma sandiga färg. Staden kommer dock att få ett mer varierat färgschema genom främst palmer och en mängd olika tygstycken.

Fängelset kommer att bestå av tre områden, som ska representera "våningar". För att förstärka känslan av ett "djupgående" så ska det område som representerar den översta våningen vara uppenbart konstruerad, med väggar och tydliga rum, medan det område som representerar den lägsta nivån snarare har mer gemensamt med grottorna under det tidigare kapitlet.

Även om detta kapitel har mycket gemensamt med det tidigare kapitlet i fråga om miljö, så finns det ändå mycket nytt, och mycket som skiljer, åtminstone när det gäller området "ovan jord". Mycket få av de props som används i det tidigare kapitlet

återkommer här. Området är en stad, vilket innebär att de flesta props kommer att utgöras av hus, marknadsstånd, murar och pelare, något spelaren inte har sett i det tidigare kapitlet.

I fängelset under staden kommer mycket att likna de under förra kapitlet nämnda grottorna, skillnaden mellan fängelset och grottorna är att de förra kommer att ha en mer ”prydlig” struktur, då de snarare än naturliga grottor är bearbetade. För att ytterligare förstärka den känsla av kaos som ska råda i fängelset så kan döda fångar och fiender användas som props.

Sammanfattning:

Två miljötyper, båda till hälften nya.

Den första miljön är ljus, lugn, har många hus och är torr.

Den andra miljön är mörk, fuktig och kaotisk.

Kapitel 3: Mose

I detta kapitel så kommer spelaren under två tillfällen att åter befinna sig i den egyptiska stad som spelaren stiftade bekantskap med under det föregående kapitlet. Lite beroende på vilken funktionalitet som motorn för spelet kommer att få så måste utvecklingen ske på olika sätt. I nuläget finns det ingen möjlighet att kopiera ett område i den existerande leveleditorn, där banorna skapas, för att därigenom kunna utgå från samma ”grundmodell” och modifiera den. Detta hade annars varit väldigt aktuellt för kapitel tre, då spelaren återvänder till Egypten, men ca 400 år efter de händelser som utspelar sig i kapitel två. Sannolikt borde staden ha förändrats ett otal gånger under den tiden, vilket hade varit värt att ta fasta på. Det hade dessutom funnits möjlighet att förändra ljussättningen för att även därigenom ge området en liten annan atmosfär.

Som det i skrivande stund ser ut så kommer den Egyptiska staden att återanvändas precis som den är i kapitel 2, vilket tyvärr ger den ett ”gammalt” intryck när spelaren åter besöker den.

Problemet återkommer under andra delen av kapitlet, när spelaren har funnit Mose i öknen och återvänder med honom till den Egyptiska staden. För spelaren blir detta alltså det tredje besöket i samma stad, vilket känns olyckligt, men nödvändigt. Staden hade dock inte förändrats särskilt märkbart under den tid som spelaren hämtade Mose i öknen, men här hade det passat utmärkt att till exempel förändra ljuset.

Spelaren ska efter det inledande besöket i Egypten ge sig ut i Midjan och söka efter Mose, som har flytt ifrån staden. Midjan är i verkligheten en öken och är därför tacksam att ha med genom att naturligt införa en ny miljötyp. Som öken kommer den dock ha vissa likheter med de tidigare områdena, eftersom det även där till exempel används sand som mark. Propsen kommer dock att innebära en del nytt. Istället för levande träd fulla av löv så ska det i öknen vara döda träd för att förstärka den karga känslan. Andra props som passar bra är ben och skelett. Öknen kommer att bestå av minst tre områden och eftersom uppdraget i öknen går ut på att hitta Mose, så behöver varje område vara relativt stort för att inte göra sökandet för simpelt. Öken är dock relativt förlåtande på det sättet att det går att komma undan med större områden som bara består av sand och sten, då en öken oftast är relativt sparsam i fråga om innehåll. Det innebär att det kommer att gå relativt fort att skapa områdena i leveleditorn.

Ljussättningen i öknen kan även vara lite starkare än tidigare, för att symbolisera en stekande sol.

Efter spelarens andra besök i Egypten, denna gång i sällskap med Mose, så fortsätter handlingen till Röda Havet, där Mose delar havet för att låta israelerna passera. I den här delen av kapitlet ska spelaren beskydda de israeler som färdas genom havet från faraos efterföljande soldater. Miljön blir även denna gången naturligt ny, det vill säga en havsbotten. Här kommer det att krävas en hel del nya props och texturer. Det kommer att behövas en eller flera texturer för havsbotten, samt props som går att finna där, exempelvis sjöstjärnor, alger och liknande. Detta gör den här miljön till en av de mer unika, vilket då även innebär att den behöver unika props.

Sammanfattning:

Tre miljötyper, en gammal, en till häften ny och en ny.

Den första miljön är den tidigare Egyptiska staden, möjligen med annan ljussättning och struktur. Ljus, lugn, har många hus och är torr.

Den andra miljön är öknen, karg, död och ödslig. Stekande sol.

Den tredje miljön är havsbotten, som är blöt och har mörkare färger.

Kapitel 4: Josua

I och med det fjärde kapitlet återvänder handlingen till Israel, och med det följer settingen. Grunden för det här kapitlet, som i den nuvarande planeringen endast omfattar ett område, är samma som i kapitel ett. Detta innebär en viss upprepning, men då det har passerat ett antal andra kapitel mellan, så gör inte detta alltför mycket. Trots att grunden är likadan så betyder inte det att området har samma miljö. I detta fjärde kapitel kretsar handlingen runt Jeriko, en befäst stad i Israel. När spelaren anländer till platsen har en del redan hänt, nämligen att murarna har rasat och strider pågår mellan israeler och befolkningen i Jeriko. Området kommer alltså att bestå av en till största delen raserad stad, vilket innebär en ej tidigare sedd miljö. För att göra skillnaden större kan ljussättningen i det här kapitlet efterlikna gryning, då det var i gryningen som Jeriko enligt Bibeln intogs.

Sammanfattning:

En miljötyp, till hälften ny.

Miljön är torr och klädd med några fåtal träd. Hus och murar i ruiner. Gryningsljus.

Kapitel 5: Domartiden

I kapitlet om domartiden kommer handlingen att fortsätta kring Israel. Detta innebär liksom i det föregående kapitlet en inte alltför unik miljö. Den första miljötypen som behövs här är en bergsbyggd, mycket av den vanliga grunden kan därför användas, men där de tidigare områdena har varit relativt platta så kan den bergiga känslan förhöjas vid skapandet av denna level genom att låta terrängen luta ofta. Det gäller dock att ha spelets kamera i åtanke vid skapandet av den här terrängen, så att den inte blir ospelbar. Då uppdraget i bergsområdet handlar om att lösa en rättstvist och är då inte så fokuserat på strid, så kan en fredligare känsla skapas genom att låta det finnas många bönder, boskap och hus i trakten.

Den andra delen av det femte kapitlet utspelas på ett slagfält. Liksom den tidigare delen är även detta i Israel, vilket innebär en liknande grund i miljön. Det som behöver framhävas här, för att göra miljön intressant och passande, är känslan av krig.

Detta blir därför lite av en upprepning från det förra kapitlet, där handlingen kretsade kring erövringen av Jeriko. Skillnaden mot den förra är att striderna inte tar plats i en stad. Här finns det en viss risk att spelaren tycker att miljön upprepar sig.

Sammanfattning:

Två miljötyper, båda till viss del nya.

Den första miljötypen är en bergsbygd, lugn, ljus och "lantlig".

Den andra miljötypen är ett slagfält, kaotisk, torr och med några fåtal träd.

Kapitel 6: Kungatiden

Kungatiden innebär tillsammans med det förra kapitlet de största bristerna vad gäller ny miljö. I kapitlet kungatiden kommer miljön liksom i det tidigare kapitlet att bestå av ett slagfält i Israel. Skillnaden mot det tidigare är att armén som denna gång är fienden består av jättar i stället för vanliga människor. Detta ger i sig en viss variation i och med att man kan låta alla krigsverktyg vara större.

I den andra delen av det här kapitlet kommer spelaren att få slåss mot Goljat, som en form av slutboss för hela spelet. Striden mot Goljat ska vara en mer avancerad form av strid än vad spelaren normalt är van vid. För att ge denna strid en mer upphöjd status så kan området centreras runt stridens plats, i form av till exempel en arenaliknande del, så att spelaren på det sättet med hjälp av miljön känner stridens betydelse.

Liksom nämnts i tidigare kapitel kan även ljussättningen hjälpa till att särskilja området från tidigare. För handlingens skull skulle möjligen ett kvällsljus fungera väl, och för att höja den dramatiska effekten och spela på att det är jättar som spelaren strider mot så skulle ljuset kunna ha en "övernaturlig" känsla, genom att till exempel vara lite rödare än naturligt.

Sammanfattning:

En miljötyp

Den enda miljötypen här är ett stort slagfält.

Miljön liknar tidigare miljöer i Israel men props knutna till jättarna är större än vanligt.

Dramatisk ljussättning.

Översikt

I figur 8 har jag sammanställt de olika miljötyperna för respektive kapitel, samt färgkodat dem enligt hur unika jag har ansett dem vara, där grön betyder att företeelsen är ny, medan orange betyder att företeelsen har likheter med tidigare. Röd färg betyder att företeelsen är väldigt lik en tidigare och därför är något att se över extra.

Kapitel	Miljö
Abraham	Stäpp
	Grottor
Josef	Egyptisk stad
	Fängelse
Mose	Egyptisk stad
	Öken
	Egyptisk stad
	Havsbottnen
Josua	Befäst stad
Domarboken	Bergsbygd
	Slagfält
Kungatiden	Slagfält

Figur 8, översikt över spelets planerade miljötyper.

4.4. Practical Rewards

4.4.1. Vapen och Utrustning

Utvecklingen av utrustningen sker främst på två sätt, spelmekaniskt i form av hur "bra" utrustningen är, det vill säga: hur mycket bonus den ger till spelkaraktärens förmågor, hur mycket den höjer spelarens förmåga att ta stryk samt hur mycket den hjälper spelaren att få magisk kraft i strid. Det andra sättet som utrustningen utvecklas är visuellt, det vill säga hur den ser ut på spelarkaraktären. Trots att "visuellt" är något som jag snarare har definierat att Ancillary Rewards behandlar, så har vapen och rustningar en direkt inverkan på spelupplevelsen, vilket därför gör dem mer relevanta att ta upp under den här kategorin.

Det exakta antalet föremål som kommer att finnas i spelet är för mig svårt att säga i utvecklingsstadiet som spelet befinner sig, så därför har jag lagt fokus på vilken sorts "tema" vapnen kommer att ha i respektive del av spelet.

Temat följer relativt nära settingen, som jag gick igenom under föregående rubrik.

Kapitel 1: Abraham

Det första kapitlet i spelet behandlar en vandring genom ett område som valts att befolkas med främst banditer. De enda bosättningarna som spelaren stöter på är tält och levnadsstilen för alla människor kan tänkas vara relativt enkel. Tiden för det här kapitlet är som tidigare nämnts ca 2000 år f Kr, vilket innebär att det är bronsålder i vad som numera heter Israel.

I och med att detta är det första kapitlet, så ska de föremål som spelaren träffar på här med lätthet överträffas i attraktionsvärde av i princip alla föremål under resten av kapitlen. Settingen för första kapitlet gör det här ganska enkelt att anpassa, då den är torr, ödslig och främst bebos av banditer.

Det passar därför bra med många saker av låg kvalitet, saker som är gamla och slitna. Då det är bronsålder var även sten och träföremål vanliga, och brons som rustning var ännu något ovanligt, därför kan spelaren med fördel främst hitta rustningsdelar av tyg eller läder, och endast i ovanliga fall rustningsdelar av brons.

I detta första kapitel är spelarkaraktären ny för spelaren, vilket innebär att inte alla delar av rustningen behöver hittas genast, då den döljer mycket av karaktären, särskilt axelskydd och hjälm. Särskilt de här två delarna kan därför med fördel sparas till en senare del av spelet, då de förnyar spelarens utseende.

Sammanfattning:

Vapen av främst trä och sten. I ovanliga fall brons, gamla och rostiga. Inga vapen har varit med tidigare.

Rustningsdelar av främst tyg och läder. I ovanliga fall brons, gamla och rostiga. Inga rustningsdelar har varit med tidigare.

Kapitel 2: Josef

I kapitel två är spelaren i Egypten, och de spelmoment som innebär strid tar plats i fängelsehålorna under staden. De fiender som rör sig i fängelsehålorna är till stor del soldater och förrymda fångar och de innebär att de vapen och utrustningsdelar som är

mest naturliga att använda sig av här har sitt ursprung i Egypten. Det är även möjligt att använda sig av vapen från andra kulturer, med ursäkten att de kan ha konfiskerats av nuvarande fångar, och sedan förvarats i vapenförråd i fängelset, vilka fångarna sedan kommit över i sitt uppror. Både utrustning och vapen är fortfarande i brons, på grund av tidsperioden.

Här kan både axelskydd och hjälm införas som nya typ av rustningsdelar. Om det däremot skulle anses vara för mycket nyheter i samma kapitel kan axelskydden sparas ännu en gång.

Det här kapitlet skiljer sig från det föregående i setting, och ger därför naturligt ett nytt tema även för utrustningen.

Sammanfattning:

Vapen av egyptisk stil, av trä och brons. Inga vapen har varit med tidigare.

Rustningsdelar även de av egyptisk stil. Brons, läder och tyg. Inga rustningsdelar har varit med tidigare.

Kapitel 3: Mose

Striderna i kapitel tre kommer inledningsvis att ta plats utanför den egyptiska staden, i öknen i området Midjan. Här är settingen liknande den som finns i första kapitlet, men på ett sätt ännu extremare då det är en öken. I det här området har jag dock valt att införa, förutom banditer liknande de i första kapitlet, även "sektmedlemmar", då människor som bodde i Midjan ofta tillbad andra gudar än Abrahams Gud. Tiden för det här kapitlet är ca 1500 år f Kr, vilket innebär att det har gått ungefär ett halv årtusendet från tiden för det första kapitlet. Det är senare i bronsåldern och det innebär att människor var mer avancerade när det gäller bronsverk. Detta talar för att det kan finnas mer utrustningsdelar i brons samt att det som spelaren hittar kan ha ett mer välskapt utseende.

Under den senare delen ska spelaren strida i Röda Havet, som Mose delade under israeliternas flykt från Egypten. De fiender som spelaren möter här kommer att bestå av egyptiska soldater. Då detta är ett relativt kort avsnitt som och dessutom inte kommer direkt efter fängelsehålan i kapitel två (där spelaren också möter egyptier som fiender), så kan de fungera om spelaren får ungefär samma föremål igen. En viss igenkänningsfaktor blir det naturligtvis, men variation skulle kunna åstadkommas genom att ha en mer avancerad egyptisk utrustning, sådan som man kan tänka att duktiga soldater har snarare än fängelsevakter. På detta sätt kan vapen och utrustning se annorlunda ut jämfört med dem som spelaren hittar i kapitel två.

Sammanfattning:

Utrustning första delen: Vapen av främst brons. Nya och skinande. Vapnen har likheter med tidigare.

Rustningsdelar av främst brons. Nya och skinande. Rustningsdelarna har likheter med tidigare.

Utrustning andra delen: Vapen av egyptisk stil, främst brons, mer imponerande än föregående kapitel. Vapnen har likheter med tidigare.

Rustningsdelar av egyptisk stil, främst brons, mer imponerande än föregående kapitel. Rustningsdelarna har likheter med tidigare.

Kapitel 4: Josua

I kapitel fyra är spelaren i Jeriko, en stad som han ska hjälpa Josua att erövra. Jeriko bebos av jättar, vilket innebär att det kommer att vara jättar som är den huvudsakliga fienden i det här kapitlet. Utrustning som spelaren hittar i det här kapitlet kan alltså även den ha ett slags "jättetema", men då det är svårt för mig som inte står för den slutgiltiga grafiska designen av vapen och rustning att beskriva exakt hur jättars utrustning kunde se ut, så kan jag säga att den rimligtvis borde vara aningen större än vad vanliga människor skulle använda. Då ängeln är av människostorlek så får utrustningen förminsкас så att den passar bra ändå, däremot så borde vapnen vara märkbart större än under tidigare kapitel.

Sammanfattning:

Vapen av "jättetyp", i brons. Inga vapen har varit med tidigare.

Rustningsdelar av "jättetyp", i brons. Inga rustningsdelar har varit med tidigare.

Kapitel 5: Domartiden

Domarboken i Bibeln utspelas som tidigare nämnts runt 1000 år f Kr. Detta innebär enligt nationalencyklopedin att området som nu kallas Israel har nått järnåldern. Vapen och rustning som spelaren hittar kommer därför att skilja sig relativt mycket från tidigare utrustning bara genom detta. Vad spelaren främst kommer att möta för fiender är soldater, då kapitlets stridsparti tar plats på ett slagfält. Spelarens tidigare erfarenhet av soldater har dock varit av egyptiskt ursprung, och de kanaaneiska soldater som spelaren nu möter här har inte samma kulturella ursprung, vilket ger en helt ny typ av stil.

Sammanfattning:

Vapen av järn, militärisk stil. Vapnen liknar tidigare.

Rustningsdelar av järn, militärisk stil. Rustningsdelarna liknar tidigare.

Kapitel 6: Kungatiden

I detta sista spelbara kapitel utgörs fienderna liksom i kapitel fyra av jättar. För att inte utrustningen ska kännas för likartad här är det bra om denna skiljer sig "kulturellt" ifrån de tidigare. En fördel med detta senare kapitel är dessutom att det numera är järnålder, i motsatts till bronsåldern i kapitel fyra. I detta sista kapitel kan vapnen gärna vara extra stora och överdrivna, då det inte finns något ytterligare kapitel som måste överglänsa det i utrustning.

Sammanfattning:

Vapen av "jättetyp", av järn. Vapnen liknar tidigare.

Rustningsdelar av "jättetyp", av järn. Rustningsdelarna liknar tidigare.

Översikt

I denna figur (9) är temana för vapen och rustningar i de olika kapitlen samordnade. Som tidigare står den gröna färgen för att företeelsen är ny och den orangea för att företeelsen har likheter med tidigare.

Kapitel	Utrustning
Abraham	Sliten, Rostig, Brons, Trä, Sten Läder, Tyg
Josef	Gamla, Egyptiska, Tyg
Mose	Ny, Brons Egyptiska, Brons, Nya
Josua	"Jättevapen", Slitna, Brons
Domarboken	Ny, Järn, "Militärisk"
Kungatiden	"Jättevapen", Järn

Figur 9, översikt över spelets planerade teman för vapen och utrustning.

4.5. Difficulty

4.5.1. Fiender

Den form som fienderna presenteras under den här rubriken kommer bara att gälla deras speltekniska funktion, då utseende snarare hör till nyckelelementet "ancillary rewards". Kort kan sägas att mitt mål är att införa en helt ny typ av fiende i varje kapitel. Detta för att inte spelaren ska känna att alla fiender fungerar på samma sätt och endast är olika i form av utseende. Anledningen till att jag har valt att begränsa målet till en typ av fiende är att projektgruppen inte kommer att ha tid att skapa hur många som helst.

Vad som är värt att nämna är att de fiender som nämns under respektive kapitel inte är ensamma i det kapitlet, utan endast den nya sorten som introduceras. Det är alltså möjligt att stöta på fiender som introducerats tidigare under spelet i ett senare uppdrag. Med största sannolikhet kommer till exempel den första, grundläggande fienden användas i alla kapitel.

Kapitel 1: Abraham

Under det första uppdraget borde fienderna att vara enkla och fungera på simplest möjliga sätt, när de ser spelaren, så springer de fram och attackerar. Anledningen till denna inledande enkla typ av fiende är (helt enkelt) därför att spelaren lätt ska komma in i spelet utan att genast behöva lära sig en speciell teknik. De typer av fiender som är med i detta kapitel är banditer och skorpioner.

Kapitel 2: Josef

Min tanke med fienderna i andra uppdraget är att spelaren har vant sig vid stridssystemet så pass mycket att det går att ha en större mängd fiender. Fiendernas speciella egenskap blir därför att anfalla i grupper. De typer av fiender som dyker upp här är egyptiska fångvaktare, spindlar och råttor, vilka alla är nya typer. Särskilt för

rättorna fungerar det med den nya formen av fiendebeteende, det vill säga att anfalla i grupp, eftersom rättor även är flockdjur i verkligheten.

Kapitel 3: Mose

Från att i de tidigare kapitlen ständigt ha blivit anfallen av fiender, så är min idé under detta uppdrag att låta fienderna försöka hålla sig undan från spelaren, och anfalla genom avståndsattacker. På det här viset måste spelstilen ändras för att jaga fiender istället för att hela tiden vänta på att de kommer till spelaren. De fiendetyper som är tänkt att vara med här är främst egyptiska soldater samt sektmedlemmar, vilka alltså blir de som främst använder avståndsattacker. Temat på miljön gör även att banditer och skorpioner återigen fungerar bra att använda, dock så känner spelaren igen dem från det första kapitlet, vilket därför kan tala emot dem.

Kapitel 4: Josua

Fiendernas speciella egenskaper är att stanna spelaren, så att denne inte kan fly undan eller anfalla under en kort stund. Det gäller då att försöka hålla fienderna undan och främst försöka besegra dem på avstånd, för att de inte ska få chans att stoppa spelaren för ofta. Den främsta fiendetyper blir här jättar, vilket är något som spelaren inte har stött på tidigare. Detta innebär dock att det krävs en del olika jättar, både jättar som strider i närstrid eller på avstånd, för att öka variationen.

Kapitel 5: Domartiden

I det femte kapitlet kastar fienderna eld mot spelaren, vilken bildar ett brinnande område på marken. Spelaren måste alltså hela tiden hålla sig i rörelse för att inte brinna upp. Den nya typen av fiende är här soldater, då uppdraget utspelas på ett stort slagfält. Liksom i förra kapitlet måste det finnas olika typer av soldater, både för närstrid och för avståndsstrid. Soldater är något som spelaren har stött på förut, under striden med faraos soldater i Röda Havet i kapitel tre. Soldaterna i detta kapitel hör inte till Egypten och har därför inte samma utseende vilket ökar variationen.

Kapitel 6: Kungatiden

I det sjätte kapitlet är fienderna extra kraftiga, har extra hälsa och gör mer skada, vilket innebär att spelaren får använda all sin tidigare erhållna kunskap för att besegra dem. I detta kapitel återkommer jättarna. För att variera dessa från kapitel fyra gäller det att ta vara på skillnaderna som finns, särskilt det att detta kapitel utspelar sig i järnåldern istället för under bronsåldern, vilket kapitel fyra gör.

I det femte kapitlet finns även den i skrivande stund enda bossen, det vill säga Goljat. Goljat kommer att fungera annorlunda än övriga fiender på det sättet att Goljat är en ganska viktig karaktär i den bibliska historien, och den som i historien besegrar honom är David. Striden mot Goljat kommer därför att innebära en del samarbete med David, vilket gör den unik jämfört med tidigare strider där spelaren har varit ensam. Exakt hur striden kommer att gå till är ännu inte bestämt.

Avslutningsvis finns det ytterligare några saker att säga om fiender i stort. Under hela spelet kommer spelaren att få bättre egenskaper och förmågor genom att stiga i grad, samt hitta nyare och bättre föremål. Detta innebär att fienderna till viss del måste följa med i den här utvecklingen, så att inte spelaren blir långt bättre än alla fiender. Lösningen för detta är att även låta fienderna efterhand stiga i grad, så att de till största delen är lika bra som spelaren.

Översikt

I figuren för fienderna gäller samma färgkod som i de övriga figurerna, det vill säga att grön innebär en ny företeelse, en orange en företeelse som liknar en tidigare och röd en företeelse som är mycket lik en tidigare.

Kapitel	Fiender
Abraham	Skorpioner, Banditer
Josef	Egyptier, Spindlar, Råttor
Mose	Skorpioner, Banditer, Egyptier, Sektmedlemmar
Josua	Jättar
Domarboken	Soldater
Kungatiden	Jättar

Figur 10, översikt över spelets planerade fiender.

5. Slutdiskussion

Avslutningsvis ska jag nu sammanfatta hur min plan har blivit för spelet, samt diskutera kring de delar av planen som blev bra, och de delar av planen som blev mindre bra, och som kan behöva extra uppsikt under det kommande arbetet med spelet. Det jag utgår från i det här avsnittet är alla de sammanfattade figurer som presenterades under det tidigare kapitlet, denna sammanfattning hittar ni i figur 11. Av hänsyn till formatet har jag roterat figuren för att inte vara tvungen att minska storleken, då läsbarheten hade sjunkit avsevärt.

Tanken med färgkodningen är att ge en indikation om vilka kapitel och områden som befinner sig i riskzonen av att bli för lika tidigare delar i spelet, och därigenom inte vara tillräckligt intressanta för spelaren att spela igenom. Vid en snabb titt går det genast att se att det första kapitlet enligt min översikt inte borde få några problem med att hålla spelaren intresserad, då allting som spelaren stöter på i den här delen är nytt. Det andra kapitlet borde inte heller ha några problem med att hålla spelarens intresse, men är alltså inte fullt lika intressant om man ser till miljön och uppdragen. De likheter som dessa har med tidigare är dock inte fullt så stora att det borde vara något problem.

Kapitel tre har stora problem vad gäller miljön, där spelaren kommer att besöka samma egyptiska stad som varit med tidigare. Eftersom detta kapitel utspelar sig ca 400 år efter det tidigare så borde det naturligtvis ha förändrats avsevärt. Som jag

nämnde under avsnittet om miljön så är dock ambitionen att skapa en helt ny, eller åtminstone modifiera, den egyptiska staden så att en större variation tillkommer på det här området. Vad som återstår i kapitel tre är därefter fiendetyperna banditer och skorpioner. Dessa är främst med för att fylla ut området med fiender, då det finns risk att gruppen inte hinner åstadkomma så många olika typer av sektmedlemmar. Att blanda in gamla fiender är därför enligt mig att föredra framför att endast använda en typ av fiende.

Kapitel fyra fungerar väl i den befintliga planen, dess största problem är det faktum att det bara finns ett område och ett uppdrag, eftersom varje kapitel ska ta ungefär lika lång tid att spela. Då spelaren måste vara i samma område och sysselsätta sig med samma uppdrag kan detta leda till att spelaren blir uttråkad. Detta är alltså ett av de kapitel som behöver en närmare titt under arbetet med spelet, och om möjligt fyllas med fler uppdrag eller områden.

Kapitel fem och sex är de som har störst problem, progressionsmässigt då det är mycket som är likt de tidigare kapitlen i dessa. Särskilt gäller detta kapitel fem som endast medför en helt ny företeelse, nämligen magin. I kapitel sex är den största bristen att miljön är så pass lik den i kapitel fem, och dessutom kommer så nära inpå. De saker som kan vara aktuella att försöka variera så mycket som möjligt, utan att göra alltför stora förändringar i story och uppdrag är fienderna och utrustningen. Genom att skapa nya och mer uppseendeväckande stilar för rustning och vapen för fiender och hittade föremål är det möjligt att mindre uppmärksamhet läggs på miljön. Slagfältet i kapitel sex kan också dras till en mer extrem genom att höja kaoskänslan genom till exempel mer partikeleffekter som eld och rök.

Slutligen har jag bara några ord att säga om detta arbete, och det är att jag har skapat en sammanfattande och översiktlig bild av hur progressionen av uppdrag, miljö, fiender, magier och utrustning i spelet Testament kan komma att bli. Den här planen kommer med största sannolikhet att förändras och förändras igen, innan spelet till slut är färdigt. Trots detta kommer den här planen att utgöra en god grund för utvecklingen att vila på och har väckt ett flertal tankar om de områden av spelet som är värda en extra noggrann översikt.

Kapitel	Områden	Uppdrag	Miljö	Fiender	Magier	Utrustning
Abraham	Område 1	Inledning	Stäpp	Skorpioner,	Eldklot, Frysklot,	Sliten, Rostig, Brons, Trä, Sten
	Område 2	Eskort		Banditer	Fryssfår	Läder, Tyg
	Område 3	Samla	Grottor			
Josef	Område 4	Kommunikation	Egyptisk stad	Egyptier, Spindlar,	Eldsvägg,	Gamla, Egyptiska, Tyg
	Område 5 (flera)	Hitta Person Eskort	Fängelse	Råttor	Snabbläkning	
Mose	Område 6	Kommunikation	Egyptisk stad	Skorpioner,	Helig sköld,	Ny, Brons
	Område 7 (flera)	Hitta Person	Öken	Banditer,	Vattenvåg	
	Område 8	Eskort	Egyptisk stad	Egyptier,		Egyptiska, Brons, Nya
	Område 9	Förvara en plats	Havsbottnen	Sektmedlemmar		
Josua	Område 10	Överta/Förvara	Befäst stad	Jättar	Hornskall	"Jättevapen", Slitna, Brons
Domarboken	Område 11	Kommunikation	Bergsbygd	Soldater	Skapa skelett	Ny, Järn, "Militärisk"
	Område 12	Sabotage	Slagfält			
Kungatiden	Område 13	Hitta Objekt	Slagfält	Jättar	Kometregn	"Jättevapen", Järn
		Bossfight				

Figur 11, sammanfattande översikt över spelets progressionsplan.

Referenser

Litteratur:

Adams, E. and Rollings, A (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Boston, New Riders Publishing

Bibeln, Bibelkommissionens översättning från 2000. Upphovsrätten förvaltas av Svenska Bibelsällskapet. Varberg, Argument Förlag (2008).

Kent, S.L (2001) *The Ultimate History of Video Games: From PONG to Pokemon—The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York, Three Rivers Press.

Wilkinsson, B. H. (1989/1990) *Vandra genom Gamla Testamentet*. Mölndal, Vandra genom Bibeln.

Artiklar:

Bleszinski, C. (2001) Gamasutra The Art and Science of Level Design. Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/features/20010110/cliff_pfv.htm [Hämtad 2009-06-08]

Isaac, T. (2001) Gamasutra *Interview with Black Isle Studios' Feargus Urquhart* Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/3068/interview_with_black_isle_studios_.php [Hämtad 2009-02-05]

Lopez, M. (2006) Gamasutra *Gameplay Design Fundamentals: Gameplay Progression* Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/1771/gameplay_design_fundamentals_.php [Hämtad 2009-02-06]

Saltzman, M. (1999) Gamasutra *Secrets of the Sages: Level design* Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/3360/secrets_of_the_sages_level_design.php [Hämtad 2009-02-05]

Shahrani, S. (2006) Gamasutra *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games - Pt. 1* Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/2674/educational_feature_a_history_and_.php [Hämtad 2009-02-05]

Shahrani, S. (2006) Gamasutra *Educational Feature: A History and Analysis of Level Design in 3D Computer Games - Pt. 2* Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/feature/2682/educational_feature_a_history_and_.php [Hämtad 2009-02-05]

Internetsidor:

Gamasutra (2009) Author Biography: Mike Lopez. Tillgänglig på Internet: http://www.gamasutra.com/view/authors/864/Mike_Lopez.php [Hämtad 2009-04-10]

IGN (2009) *The Legend of Zelda: Twilight Princess Walkthrough/guide*. Tillgänglig på Internet: <http://faqs.ign.com/articles/750/750737p1.html> [Hämtad 2009-03-01]

IGN (2009) *The Legend of Zelda: Twilight Princess Item Location and Upgrade FAQ*. Tillgänglig på Internet: <http://faqs.ign.com/articles/747/747634p1.html> [Hämtad 2009-03-01]

Nationalencyklopedin (2009) *Bronsåldern*. Tillgänglig på Internet: <http://www.ne.se/bronsaldern> [Hämtad 2009-05-04]

Strategywiki (2009) *The Legend of Zelda: Twilight Princess/Enemies*. http://strategywiki.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Twilight_Princess/Enemies [Hämtad 2009-03-01]

WordNet (2009) *Progression*. Tillgänglig på Internet: <http://wordnet.princeton.edu/> [Hämtad 2009-02-06]

Spel:

Adventure (1979) [Datorprogram] Atari.

Baldur's Gate (1998) [Datorprogram] BioWare.

Burnout: Revenge (2005) [Datorprogram] Electronic Arts.

Diablo (1997) [Datorprogram] Blizzard Entertainment.

Diablo II (2000) [Datorprogram] Blizzard Entertainment.

Doom (1993) [Datorprogram] id Software.

Half-Life (1998) [Datorprogram] Valve Corporation.

Mario Bros. (1983) [Datorprogram] Nintendo.

Neverwinter Nights (2002) [Datorprogram] BioWare.

Pong (1972) [Datorprogram] Atari.

Super smash Bros. Melee (2002) [Datorprogram] Nintendo.

System shock (1994) [Datorprogram] Looking Glass Studios.

The Legend of Zelda (1986) [Datorprogram] Nintendo.

The Legend of Zelda: Twilight Princess (2006) [Datorprogram] Nintendo.

Wolfenstein 3D (1992) [Datorprogram] id Software.

World of Warcraft (2004) [Datorprogram] Blizzard
Entertainment.

World of Warcraft: the Burning Crusade (2007) [Datorprogram] Blizzard
Entertainment.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King (2008) [Datorprogram] Blizzard
Entertainment.

Bilaga 1

Speldel	Funktion	Tema
Ordon Village	Inledning	Lantligt
Hyrule Castle	Inledning/Skymningsvärld	Slott
Ordon Village	Skymningsvärld & Vanlig	Lantligt
Faron Woods	Skymningsvärld & Vanlig	Skog
Forest Temple	Grotta/Tempel	Skogstempel
Kakariko Village	Skymningsvärld & Vanlig	Bergsby
Goron Mines	Grotta/Tempel	Gruvor
Lake Hylia	Skymningsvärld & Vanlig	Sjö
Lakebed Temple	Grotta/Tempel	Vattentempel
Sacred Grove	Special	"Helig" Skog
Gerudo Desert	Skymningsvärld & Vanlig	Öken
Arbiter's Grounds	Grotta/Tempel	Ökentempel
Snowpeak	Vanlig	Snö
Snowpeak Ruins	Grotta/Tempel	Frusen villa
Sacred Grove	Vanlig	"Helig" skog
Temple of Time	Grotta/Tempel	"Heligt" tempel
Hidden Village	Vanlig	Westernstad
City in the Sky	Grotta/Tempel	Flygande stad
Palace of Twilight	Grotta/Tempel	Skymningspalats
Hyrule Castle	Grotta/Tempel	Slott
Finale	Lång bossfight	Blandat
Hyrule Field	Övergripande värld	Fält/Bergstrakt

Översikt över spelvärdens teman i The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Bilaga 2

Speldel	Objekt	Hela hjärtan
Ordon Village	Wooden Sword & Slingshot	
Hyrule Castle	"Wolf form"	
Ordon Village	Ordon Sword & Wooden Shield	
Faron Woods	Hero's Clothes & Lantern	
Forest Temple	Gale Boomerang	Heart Container
Kakariko Village	Iron Boots & Hylian Shield	
Goron Mines	Hero's Bow	Heart Container
Lake Hylia	Zora Armor	
Lakebed Temple	Claw Shot	Heart Container
Sacred Grove	Master Sword & Fri "Wolf Form"	
Gerudo Desert		
Arbiter's Grounds	Spinner	Heart Container
Snowpeak		
Snowpeak Ruins	Ball and Chain	Heart Container
Sacred Grove		
Temple of Time	Dominion Rod	Heart Container
Hidden Village		
City in the Sky	Double Clawshot	Heart Container
Palace of Twilight	Light Sword	
Hyrule Castle		
Finale		
Övriga objekt	Magic Armor 4 Bottles Bombs, Bombling & Water Bombs Fishing Rod Coral Earring Hawkeye Horse Call	
Uppgraderbara	Wallet Bomb Bag Arrow Quivers	

Översikt över de viktigaste föremålen i The Legend of Zelda: Twilight Princess