

Berättande i spel

En analys av relationen mellan karaktärer,
interagerbarhet och presentation i spelen Half-Life 2,
Fallout 3 och Fahrenheit

Mats Söderholm

Kurs: MY507G Examensarbete i medier: dataspelsutveckling 30

hp C-nivå

Handledare: Birgitta Johansson

Berättande i spel

Examensrapport inlämnad av Mats Söderholm till Högskolan i Skövde, för Filosofie Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Birgitta Johansson.

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, 2009-05-15

Signerat:  _____

Sammanfattning

Denna uppsats undersöker hur förhållandet mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen påverkar möjligheterna för hur spelaren uppfattar berättelsen i spelen *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) och *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005). Metoden för analyserna är baserat på Aarseths (2007) teorier och går ut på att jag själv spelat spelen och sedan analyserat dessa utifrån mina egna spelupplevelser. Analyserna tar även upp teorier och begrepp från andra forskare, så som Marie-Laure Ryan, Andrew Rollings och Ernest Adams, Lee Sheldon och Ulf Wilhelmsson.

Metoden för analyserna lyckas plocka fram flera unika berättartekniker och förhållanden från spelen. Bland annat den dolda storyn i *Half-life 2*, den ytterst interagerbara världen i *Fallout 3* samt de flera olika huvudkaraktärerna i *Fahrenheit*, och hur dessa påverkar spelarens uppfattning av berättelsen. Förhållandena är dock inte generella, utan unika för varje spel, vilket medför att resultaten också är det, och kan därför inte ses som regler utan mer som riktlinjer för hur en berättarteknik kan se ut.

Nyckelord: Datorspel, berättande, berättelser, spelupplevelse, Half-Life 2, Fallout 3, Fahrenheit

Innehållsförteckning

1 Inledning	1
1.1 Målsättning och frågeställning.....	1
1.2 Avgränsning	1
1.3 Disposition	2
1.4 Tidigare forskning.....	2
1.5 Metod	4
1.6 Metod för analys av spel	5
1.7 Material	5
1.8 Urval av spel	6
2 Begrepp och analysredskap.....	6
2.1 Spelupplevelsen	6
2.2 Inlevelse	7
2.3 Berättelsen.....	7
2.4 Karaktären.....	9
2.5 Interagerbarheten	11
2.6 Presentationen	13
3 Analys av spelen	14
3.1 Half-Life 2	14
3.1.1 Half-Life 1	14
3.1.2 Spelvärld och social ordning.....	14
3.1.3 Story och plot.....	15
3.1.4 Karaktär.....	15
3.1.5 Interagerbarhet	16
3.1.6 Presentation.....	16
3.1.7 Sammanfattning	17
3.2 Fallout 3	19
3.2.1 Spelvärld och social ordning.....	19
3.2.2 Story och plot.....	19
3.2.3 Karaktär.....	21
3.2.4 Interagerbarhet	22
3.2.5 Presentation.....	23
3.2.6 Sammanfattning	24
3.3 Fahrenheit	25
3.3.1 Spelvärld och social ordning.....	25
3.3.2 Story och plot.....	25
3.3.3 Karaktär.....	26
3.3.4 Interagerbarhet	27
3.3.5 Presentation.....	29
3.3.6 Sammanfattning	30
4 Resultat & Diskussion.....	36
5 Avslutning & Framtid	37
Referenslista.....	37

1 Inledning

Denna studies syfte är att genom analys av olika dataspel, öka förståelsen om berättelsens och berättandets betydelse för spelupplevelsen. I centrum för uppsatsen står spelen *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) och *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) som alla tre har fått mycket positiv kritik, av media och spelare¹, för sitt innovativa berättande. Jag kommer även att ta upp andra spel, som t.ex. *The Witcher* (CD Projekt RED STUDIO, 2007), *Mass Effect* (Bioware, 2007), *Everquest* (Sony Online Entertainment, 1999) och *Unreal 2* (Legend Entertainment, 2003), med syfte att ge en så bred bild som möjligt för hur berättande i spel fungerar ihop med spelens andra funktioner. Det har gjorts mycket forskning på just berättande i spel av bland annat Marie-Laure Ryan, Janet Murray och Espen Aarseth², men denna forskning har till stor del handlat om skillnader mellan berättelser i spel jämfört med andra medier, utan att gå in närmare på spelupplevelsen som helhet.

1.1 Målsättning och frågeställning

Mitt mål är att klargöra hur karaktären, interagerbarheten och presentationen³ fungerar i relation till varandra i spelen *Half-Life 2*, *Fallout 3* och *Fahrenheit*, med avseende på hur de bidrar till spelarens förmåga att uppfatta berättelsen. Min frågeställning är alltså hur förhållandet mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen påverkar möjligheterna för hur spelaren uppfattar berättelsen i spelen *Half-Life 2*, *Fallout 3* och *Fahrenheit*.

1.2 Avgränsning

De tre spelen jag valt att fokusera på i min analys är actionspelet *Half-Life 2*, actionrollspelet *Fallout 3* och äventyrsspelet *Fahrenheit*. Dessa är alla utvecklade i västvärlden, *Half-Life 2* och *Fallout 3* i USA och *Fahrenheit* i Frankrike. Det hade varit intressant att även undersöka spel från Asien, och se hur deras berättarteknik skiljer sig från den i väst, men pga. tidsbegränsningen har jag valt att inte göra detta.

Även om min studie är inriktad på berättelser i spel med karaktären, interagerbarheten och presentationen i centrum, så är det svårt att inte komma in på angränsande ämnen så som spelmekanik och grafik, då dessa ibland påverkar berättelsen eller berättandet. Jag kommer däremot inte att analysera dialogens och dess kvalitet då detta är ett allt för stort ämne att ta upp i detta arbete.

¹ Baserat på samlade betyg från <http://www.gamespot.com> *Fahrenheit* benämns där som *Indigo Project* vilket är spelets amerikanska titel.

² Mer om deras forskning finns i kapitel 1.5

³ Dessa begrepp förklaras närmare i kapitel 2

1.3 Disposition

I detta inledande kapitel kommer jag börja med att ta upp tidigare forskning som jag tagit del av. Efter det följer en beskrivning av min metod och en presentation av materialet jag använt mig av. Jag kommer sedan att presentera och förklara de begrepp som är centrala i mina analyser. Efter det kommer analyserna av spelen och dessa kommer att innehålla följande:

- En beskrivning av spelvärlden dvs i vilken miljö spelet utspelar sig, samt även den sociala ordningen som råder i den. Med social ordning menar jag hur spelvärlden är styrd, om den är anarkistisk eller hierarkisk eller en blandning av dessa.
- En beskrivning av berättelsen och intrigen (hädanefter benämnt story respektive plot). Denna beskrivning har som syfte att ge läsaren förståelse av vad spelet handlar om, och inte att ge en komplett sammanfattning av spelet.
- Analys av karaktären/karaktärerna
- Analys av interagerbarheten
- Analys av presentationen
- Sammanfattning

Slutligen kommer jag att gå igenom och diskutera resultatet av min studie.

1.4 Tidigare forskning

Som jag nämnt i inledningen har det gjorts mycket forskning och studier om berättelser i datorspel. I mycket av det material som jag hittat och studerat har syftet ofta varit att undersöka på vilka sätt berättelserna och berättarteknikerna skiljer sig i spel jämfört med andra medier, och vilka unika fördelar och nackdelar som finns hos datorspel. En bok på detta tema är Marie-Laure Ryan:s *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* (2004). Ryan samlar där många forskares tankar kring berättelser i olika medier, där ibland datorspel och hyperworks⁴ och hur dessa medier används för att berätta historier. Ryan ställer i sin artikel *Will New Media Produce New Narrative?* (2004) frågan var framtiden för berättande i digital media ligger, och nämner några olika forskares teorier angående vilken väg som berättandet kan ta. Dessa forskare är bland annat George Landow som menar att hypertext kommer ändra den narrativa upplevelsen genom att göra läsaren till författare, Janet Murray som ser digital media som ett ställe där gamla berättelsetekniker kan få en ny dimension, och Espen Aarseth som menar att framtiden för digitala texter inte ligger i berättandet i sig, utan i datorspelen. Ryan studerar olika digitala medier och när det gäller datorspel så anser hon att det kan vara det minst uppfinningsrika av dem. Spel, menar Ryan, är mer inriktade på lösningen av problem för att driva berättelsen framåt, än själva berättelsen. Ryan skriver (2004, s. 349):

Players are usually too deeply absorbed in their task to reflect on the plot that they write through her actions, but, when they people describe their sessions with computer games, their reports typically take the form of a story.

⁴ Hyperworks är berättelser på internet där läsaren själv får välja bland olika alternativ vad som ska hända.

Ryan ser ingen anledning till att det inte skulle gå att ha en invecklad berättelse i ett spel, men då spel oftast handlar om att lösa problem för att ta sig vidare i spelet uppstår komplikationer. Ryan menar att när spelare vill veta vad som kommer att hända härnäst, så vill de inte behöva lösa problem för att ta sig vidare. Ryan poängterar dock att detta är något som är tämligen genrebestämt och att i rollspelsgenren så har berättelsen större plats.

På andra sidan av forskningsfältet är spelforskaren och ludologien (av latin *ludo* "leka") Espen Aarseth som i sin bok *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* menar att spel inte borde behandlas som en form av narrative eller text i forskningsvärlden, utan helt enkelt som olika typer av spel. Aarseths har även kommit med egna förslag på hur modeller för studier och forskning om spel bör se ut. Detta är något jag kommer att gå in närmare på i delkapitel 1.5 om metod.

En annan forskare som har försökt att hitta metoder för forskning och studier är Anna Gunder, som i sin artikel *Forming the Text, Performing the Work – Aspects of Media, Navigation, and Linking* (2001) presenterar begreppen *realdiskurs*, *realhistoria*, *omnidiskurs* och *omnihistoria*. Dessa begrepp är utformade för att användas i analyser av hyperworks och datorspel där spelaren eller läsaren kan påverka berättelsen. Gunder (2004) menar att **realdiskurs** är det händelseförlopp som följer de val som spelaren gör när denne spelar spelet. **Realhistoria** i sin tur är dessa händelser satta i kronologisk ordning och oftast den form som spelaren använder när denne återberättar berättelsen. **Omnidiskurs** innebär alla spelarens tänkbara val och vägar genom spelet, vilket i flera fall kan bli närmast oändligt många, och **Omnihistoria** är då slutligen alla dessa tänkbara diskurser, ordnade i kronologisk ordning. Det är realdiskurs och omnidiskurs som är det intressanta här, då det är dessa som spelaren upplever när denne spelar spelet och därför är direkt bunden till spelupplevelsen. Gunder menar att förhållandet mellan omnidiskurs och realdiskurs kan liknas vid ett meccano. Författaren tillhandahåller ett visst antal byggdelar, skruvar, muttrar m.m. som läsaren har att röra sig med. Konstruktionerna (motsvarande realdiskurser) som framträder är olika från gång till gång. Dessa begrepp kommer jag använda mig av i min studie för att förklara interagerbarheten i berättelsen. Realhistoria och Omnihistoria är för mig enbart användbart för att summera berättelserna i kronologiskordning för att ge en bättre förståelse. Men utöver det så har jag inte funnit dessa begrepp nödvändiga.

Det har även skrivits och getts ut flera handböcker för skrivande i spel. Böcker som *Andrew Rollings and Ernest Adam on Game Design* (2003) och *Fundamentals of game design* (2007) av Andrew Rollings och Ernest Adams, och *Character Development an Storytelling for Games* (2004) av Lee Sheldon är mer praktiska än teoretiska och behandlar ämnen som är vanliga även för filmvetenskapen, så som karaktärsdesign, dialog och handling, men även mer spelrelaterade ämnen som interagerbarhet och gameplay. Båda dessa böckers författare är branschfolk som är väl insatta i spelvärlden, men då böckerna handplockar exempel från olika spel utifrån det aktuella ämnet, så saknas en mer sammanfattande analys av relationerna mellan spels olika aspekter. Detta är något jag hoppas uppnå i mitt arbete.

Slutligen är det värt att nämna Chris Crawford som är en speldesigner som i sin artikel *Interactive Storytelling* (2003) menar att riktigt interaktivt berättande är något som inget spel lyckats eller ens är i närheten att uppnå. Crawford menar att detta beror på att interaktivt berättande är något som kräver att **alla** tänkbara dramatiska val som spelaren kan tänkas vilja göra bör vara möjliga, och med tanke på hur många dessa val är så måste några av dem strykas för att spelaren inte ska bli förvirrad av dem alla.

1.5 Metod

Forskning om berättande i spel är, trots att det inte är mer än ca 40 år gammalt och därför ett relativt ungt ämne, inte något som inte gjorts förr. Studier inom spel lider dock av problem. Spelforskaren Espen Aarseth hävdar i sin artikel *Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys* (2007) att forskning kring spel inte har någon enskild egen metodologi, utan forskare har istället lånat verktyg från andra vetenskaper, så som filmteori och narratologi, oavsett om dessa verktyg är lämpliga eller inte. För att kunna studera spel menar Aarseth att spelforskare måste ställa sig frågor som varför de forskar om ett visst spel, vem spelaren är, vilken aspekt av spelet det handlar om för att kunna ta reda på hur de ska gå till väga. ”**Hur**” bestäms alltså enligt Aarseth utav ”**Varför**” och ”**Vem**”. Aarseth menar att forskare vanligtvis börjar med en fråga, och därför bör välja spel som passar frågan. Om forskaren är akademiker, spelare, kritiker eller utvecklare ändras också behoven och därför också metoden som bör användas. Detta är något jag kommer att återkomma till i nästa delkapitel.

Enligt Aarseth finns det tre huvudsakliga sätt att skaffa kunskap om spel

- Studera dess design, regler och spelmekanik om det finns tillgängligt.
- Studera andra som spelar, låta dem skriva utvärderingar och genomföra intervjuer.
- Spela själva.

Av dessa tre sätt anser Aarseth att den tredje är den viktigaste, speciellt om den kan kombineras med de första två. Spelare, menar Aarseth, kan inte ta in hela spelupplevelsen genom att endast observera andra som spelar. Aarseth skriver (2007, s. 215):

Den kanske viktigaste biten är den inre upplevelsen och tolkningen av reglerna, något som är osynligt för en analytiker som inte har spelat spelet.

Aarseth menar också att intervjuer och undersökningar av andra spelare kan vara en effektiv form av datainsamling efter att vi själva har bemästrat spelet vi studerar, och ge insikter som vi inte kan få av vårt eget spelande.

Aarseth avslutar med (2007, s. 227):

Att importera teorier från andra fält kan vara värdefullt men inte alltid nödvändigt. Ibland kan kritiska observationer bidra mer till kunskapsbildningen om spel än teoretiska diskussioner.

Detta citat sammanfattar Aarseth:s teorier på ett detaljerat sätt. Jag håller med Aarseth gällande att personer som studerar spel har mer nytta av att själva spela spelet i fråga och

bilda egna uppfattningar utifrån den erfarenheten, än att analysera det utifrån olika teorier.

Pga. tidsbrist har min huvudsakliga datainsamling varit att jag själv spelat spelen. Detta sänker denna studies reliabilitet och replikerbarhet kraftigt då analysen är helt bunden till min spelupplevelse, och även om jag i så stor detalj som möjligt skulle försöka beskriva tillvägagångssättet i hur jag har spelat, så skulle ändå inte spelupplevelsen kunna återskapas. Min metod är induktiv i den mening att jag kommer att bygga min analys på observationer ifrån spelen och generera teorier utifrån dem.

1.6 Metod för analys av spel

Som jag nämnde tidigare så är det viktigt att redogöra för vilken typ av spelare jag är för att dels kunna styrka den metod jag utformat, och dels för att ge en ökad genomskinlighet dvs ge läsare förståelse för hur jag genomfört mitt arbete. Spelen *Half-Life 2*, *Fallout 3* och *Fahrenheit* är spel som jag spelat och klarat av tidigare, jag anser mig därför redan ha bemästrat spelen då jag redan på förhand vetat hur jag ska klara dem. Jag har därför fokuserat på att utforska spelen närmare som en akademiker snarare än en spelare för att försöka förstå de förhållanden som driver fram berättelsen. I de fall där spelaren kan påverka berättelsen har jag alltid försökt spara och spela om den sekvensen för att undersöka de olika valen och konsekvenserna av dem. Under tiden jag har spelat har jag fört anteckningar och inläsning av litteratur har skett kontinuerligt under arbetets gång.

1.7 Material

I detta delkapitel kommer jag att introducera de tre spel jag valt att centrera min studie kring. Introduktionen är till för att ge läsaren en bättre förståelse för spelen innan denne tar del av analyserna, och innehåller en presentation av spelen, vilken genre de tillhör samt kortfattat vad temat för handlingen är,

Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004) är uppföljare till *Half-Life* (Valve Software, 1997) och är ett FPS (First Person Shooter) som när det släpptes blev hyllat av media för sin grafik och framför allt att berättelsen. Temat i spelet kan kortfattat sammanfattas till att utomjordingar har invaderat jorden och att spelaren måste rädda mänskligheten som riskerar att förslavas.

Fallout 3 (Bethesda Game Studio, 2008) är den senaste utgåvan i rollspelsserien *Fallout* (Black Isle Studios, 1997) och är ett action-rollspel som utspelar sig i en alternativ framtid där jorden förstörts av ett kärnvapenkrig. Spelaren ska i *Fallout 3* hitta sin försvunna far som arbetar på ett projekt som ska rena vattnet från radioaktivitet. Spelaren får skapa sin egen karaktär, utforska ruinerna Washington DC och slåss mot mutanter och andra fiender.

Fahrenheit (Quantic Dream, 2005) är ett äventyrsspel som utspelar sig i New York och handlar om en man vid namn Lucas som blir besatt och mördar en annan man på en restaurang. Vad som gör *Fahrenheit* unikt är att spelaren får ta rollen som fyra olika karaktärer som motarbetar varandra istället för att samarbeta, vilket annars är normen i äventyrsgenren. En av karaktärerna är mördaren, två är poliser som försöker få fast mördaren, och den sista är mördarens bror. Spelarens uppdrag i spelet är att dels hjälpa

Lucas att ta reda på vad som hände på restaurangen, och dels att hjälpa poliserna hitta ledtrådar och ta fast mördaren.

1.8 Urval av spel

Mitt urval av spel är grundat på följande punkter:

- **Tidsfaktorn:** På grund av den tidsåtgång det går åt att spela ett normallångt spel från början till slut (samt spela om vissa delar för att pröva olika valmöjligheter), så valde jag spel som jag är bekant med sedan innan. Detta tar även bort risken att jag skulle fastna i något av spelen utan att komma vidare.
- **Kvalité:** Samtliga av de tre spelen är hyllade av media och spelare för sina berättelser och/eller innovativa sätt att berätta dem. Spelens relevans kan även stärkas genom den erfarenhet jag har av dem sen tidigare.
- **Skillnader:** Då berättande i spel vanligtvis är låst till en genre, kultur där spelet skapades, eller t.o.m. spelstudion, så har jag försökt att välja så varierade spel som möjligt utan att äventyra kvalitén eller tidsramen för arbetet. Spelen jag valt är från olika genrer och skiljer sig åt gällande karaktärer, interagerbarhet och till viss del även presentation.

Även om *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) och *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) uppfyllde alla dessa krav så var beslutet för vilka spel som skulle stå i centrum för analysen inte lätt då jag ansåg ett flertal spel vara relevanta, som bland annat *The Witcher* (CD Projekt RED STUDIO, 2007) och *Mass Effect* (BioWare, 2007). I slutänden var det tidsbristen som avgjorde hur många spel som analysen kan innehålla.

2 Begrepp och analysredskap

I detta kapitel kommer jag att gå igenom och förklara de jag begrepp och termer som är viktiga för att genomföra analyserna i min studie, samt några av de teorier som redan finns kring dem.

2.1 Spelupplevelsen

Spelupplevelse är den upplevelse som spelaren känner när denne spelar ett spel, detta är en svår term att använda då den innefattar ett stort antal aspekter. Med spelupplevelse avser jag hur spelaren uppfattar ett spel som helhet dvs det visuella, ljud, kontroller, interagerbarhet, karaktärerna, tempot, berättelsen och inte minst spelaren själv som person. Som nämnts tidigare har jag dock avgränsat mig till de aspekter som påverkar berättelsen och berättandet, då främst karaktären, interagerbarheten och presentationen.

Det svåra med att försöka bedöma spelupplevelsen är, precis som jag nämner i kapitlet om metod, att den alltid skiljer sig från spelare till spelare. Spelarens ålder, kön, tidigare spelvana, hur de spelar spelet osv påverkar spelupplevelsen på ett sätt som gör den svår att analysera och få fram resultat att generalisera från. Jag kommer därför som sagt att utgå ifrån min egen spelupplevelse i denna studie.

2.2 Inlevelse

Inlevelse menar Rollings och Adams (2007) är när spelare finner spelvärlden så pass trovärdig att de blir omedvetna om att den inte är riktig, och blir så insjunkna i den att de glömmar av den riktiga världen. Rollings och Adams delar sedan in inlevelsen i tre kategorier:

- **Taktisk inlevelse** inträffar när spelaren måste agera så pass snabbt att inte hjärnan hinner med något annat. Spelarens fokus ligger då oftast på överlevnad och spelaren hinner inte med att tänka på berättelsen eller strategier.
- **Strategisk inlevelse** är när spelaren är djupt involverad i att observera, beräkna och planera, med syfte att vinna spelet. Spelarens fokus ligger här på att optimera sina val. Berättelsen, karaktärerna och spelvärlden ägnas då lite åtanke.
- **Narrativ inlevelse** är när spelaren får känslan av att vara inne i berättelsen och blir helt involverad i spelvärlden och händelserna i den att den går att ses som verklig.

När jag hänvisar till inlevelse i detta arbete så menar jag i första hand den narrativa inlevelsen. Den narrativa inlevelsen är dock inte endast bunden till berättelsen och spelvärlden, utan dåliga kontroller och icke trovärdiga karaktärer kan också förstöra den narrativa inlevelsen. Rollings och Adams menar därför följande (2007, s. 30):

If a player is immersed in a story about being a dancer, the gameplay should be about dancing, not about flying a plane or commanding an army.

För att lyckas uppnå inlevelse måste alla aspekterna i ett spel vara i balans med varandra så att spelaren inte tänker på att denne spelar ett spel. Då har spelet lyckats få spelaren att leva sig in i spelet. Spelet måste även vara attraktivt och välgjort, men detta är något jag inte kommer att gå in på närmare då det ligger utanför min avgränsning. För att skapa inlevelse menar Sheldon följande (2004, s.177):

We need to believe in the world we create and respect it. Make sure its laws are consistent and logical. Aspects of the game should feel like they belong in the same universe together. If we care to do this, the player has enough points of reference in the world and its fiction to latch on to that she is more willing to accept those points that are alien to her.

För att uppnå inlevelse krävs alltså trovärdighet, inte bara i spelvärlden, utan också karaktärerna, interagerbarheten och berättelsen. Detta är något jag kommer att återkomma till senare.

2.3 Berättelsen

Fiktiva berättelser i spel är inget nytt. I tidiga arkadspel som *Pac-Man* (Namco, 1980) och *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) kan berättelser summeras ner till en

mening om ett hungrigt klot, respektive en stridsvagn som måste försvara jorden mot utomjordningar. Men det är inte berättelsen som är i fokus i dessa spelexempel. Spelaren behöver inte veta varför Pac-Man ska äta pluppar och akta sig för spöken för att kunna ha en positiv spelupplevelse, utan all fokus ligger istället på den taktiska och till viss del strategiska inlevelsen. Berättelsens betydelse var oftast liten i dessa typer av tidiga spel som enbart fanns i arkadhallar. Idag finns det ett större utbud av spel till konsoler, datorer och på internet, och i takt med att utbudet ökar så har även spel där berättelsens betydelse är hög, ökat i antal. Betydelsen av berättelsen är fortfarande relativt genrebestämd. Rollspel och äventyrsgenren är ofta förknippade med en stark berättelse, medan plattform och sportgenren inte är det. Många spelutvecklare hyr nu också in professionella författare för att skriva berättelser och dialog, istället för att själva göra det, vilket är ett tecken på att många spelutvecklare erkänt berättelsens betydelse. Aarseth (1997) menar att spelaren hela tiden vill ha mer information – står man inför ett problem vill man ha lösningen och när den hittats vill spelaren ha nästa problem osv. Berättelser fungerar på ett liknande sätt. När den väl har börjat berättas vill läsare, åskådaren eller spelaren veta vad som kommer att hända härnäst, och är därför motiverad att spela vidare.

För att definiera vad en berättelse är har jag valt att citera Ryan som skriver följande (2004, s.337):

A narrative text is one that brings a world to the mind (setting) and populates it with intelligent agents (characters). These agents participate in actions and happenings (event, plots) which cause global changes in the narrative world.

Ryan:s definition av narrative (med min terminologi, berättelse) är intressant då den innehåller både karaktären, deltagandet i handlingen dvs interagerbarhet och ploten, samt spelvärlden. Jag delar denna definition av Ryan och kommer att studera dessa aspekter i min studie.

Berättelsens handling i ett spel, och även i andra medier, kan utspela sig på två olika plan. Dessa plan har olika namn beroende på vilket medium det handlar om. Dramat använder t.ex. fabel och intrig. Spelmediet har inte någon egen terminologi för att beskriva berättelsens handling, utan använder ofta termerna **Story** och **Plot** från filmvetenskapen för att beskriva detta. Då berättandet i spel ofta liknar det i en film, och det faktum att flera av spelförfattarna idag skriver och har skrivit manus till film och TV, så känns det naturligt att använda denna terminologi även i spel. Därför kommer även jag att göra det i denna uppsats.

Story och plot är två begrepp som kommer att återkomma på många ställen i denna uppsats. Det är därför viktigt att förstå dels hur de används inom filmvetenskapen, och hur jag har valt att använda dem i analys om spel. Filmvetaren McDougal (1985) beskriver story som en summering av handlingar i ett verk, vanligtvis i kronologisk ordning. Ploten däremot är sättet som berättaren (dvs. författaren eller regissören) har valt att organisera handlingarna för att uppnå största känslomässiga och estetiska effekt.

McDougals beskrivning stämmer väl in på många spel, men för att ännu bättre anpassa terminologin har jag valt att definiera story och plot i spel som följande.

Storyn i spel är skriven av spelutvecklarna och innehåller all information om spelvärlden och dess sociala struktur, samt bakgrundsfakta och händelser som leder fram till konflikten i spelet. Hela storyn är inte heller alltid bunden till spelet i sig, utan bakgrundsstory och även händelser som händer efter att spelet är slut kan finnas skriven i manualen och/eller på internet.

Plot är den handlingen i den begränsning och ordning som spelaren tar del av och påverkar när denne spelar spelet. Ploten är därför bunden till spelandet och tar slut när spelaren klarat av det. Det finns dock undantag. I onlinespelrollspel som t.ex. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005) som spelas av tusentals spelare samtidigt fortsätter berättelsen även om inte spelaren aktivt spelar. Med Gunders begrepp (2004), som presenterade i delkapitel 1.5 så kan spelarens realdiskurs brytas av när denne stänger av spelet, och när denne startar spelet igen så kan spelutvecklarna ha ändrat så pass mycket i innehållet att realdiskursen fortsätter på ett annat sätt än på den väg som spelaren hade när denne slutade spela. En förenkling utav termerna är att **ploten** är vad spelaren ska göra och gör, medan **storyn** ger bakgrundshistorien till varför spelaren ska göra det. Denna förenkling är sann i de tre spel som jag kommer att analysera, men stämmer nödvändigtvis inte in på alla typer av spel. Ett exempel där förenklingen stämmer är spelet *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) där ploten är att huvudkaraktären Max ska slåss mot skurkar, knarkare och maffiamedlemmar, för att till sist företaget Aesir. Anledningen (storyn) till varför Max ska göra detta är för att hitta de ansvariga hans fru och barns död. Det visar sig i slutet att de blev mördade av personer påverkade av drogen Valkyr. En drog Aesir ligger bakom.

Tempot i spelet och berättelsen påverkar också spelupplevelsen. Actionspelet är ofta strukturerade så att sekvenser med mycket action följs av sekvenser med lugnare tempo för att ge spelaren lite andrum. Berättelsens tempo finns det redan en rad studier om. Rollings och Adams (2003) delar in den i tre akter där tempot varierar för att uppnå en så bra spelupplevelse som möjligt. I spel är det dock alltid spelaren som styr tempot, då denne kan välja att spara spelet (om möjligheten finns) och fortsätta senare. Även om spelaren börjar på exakt samma ställe i spelet som denne slutade på, så kommer inte tempot att bidra till spelupplevelsen på samma sätt. Likadant är det om spelaren dör och tvingas spela om en bana igen. Tempot kommer inte längre vara det samma andra gången.

Viktigt att poängtera är att spelaren inte behöver ha storyn klar för sig för att få en bra spelupplevelse. Då inte alla spelare är intresserade av att sätta sig in i storyn är det vanligt att spelutvecklare inte gör den nödvändig. I snabba actionspelet riskerar en invecklad story att enbart sakta ner och förstöra spelupplevelsen och då är det vanligare att ploten ger spelaren en kortfattad sammanfattning om vad som behöver göras medan storyn är fri att utforska närmare om spelaren vill.

2.4 Karaktären

Karaktären kan enklast beskrivas som den roll eller avatar som spelaren tar på sig när denne spelar ett spel. Det har gjorts mycket studier om karaktärer både i filmer, litteratur

och spel, och det finns både likheter och skillnader mellan dessa studier beroende på vilket medium det handlar om.

Litteraturvetarna Holmberg och Ohlsson (1999) menar att en karaktär kan vara dynamisk eller statisk. En dynamisk karaktär är, menar de, en karaktär som ”förändras och utvecklas under handlingens gång”. En statisk karaktär är den raka motsatsen till en dynamisk karaktär. De är ”formade kring en enda idé” och framstår som stereotyper snarare än riktiga människor. Andra beteckningar inom litteraturvetenskapen för dessa typer av karaktärer är runda och platta, där runda och dynamiska, samt platta och statiska har samma betydelse. Dessa termer är användbara för att beskriva karaktärer i film och litteratur, men i spel skiljer sig karaktärer inte bara åt i komplexitet, utan även utefter i vilken grad spelaren själv har möjlighet att forma dem. Om spelaren har stor förmåga att forma spelarkaraktären är det svårt att använda begrepp som dynamisk och statisk, då det inte går att veta på förhand hur karaktären kommer att bli.

För att därför ge en ökad förståelse för detta har jag valt att kategorisera karaktärernas ”bestämmdhet” som följande:

- Bestämd: Karaktären har en bestämd personlighet som oftast uttrycks genom karaktärens röst (alternativt text om ingen röstskådespelare finns). Karaktären har också egna åsikter och i vissa fall en även en bakgrundshistoria för att stärka personligheten. Exempel på bestämda personligheter är karaktärer baserade på karaktärer från filmer och böcker t.ex. James Bond. James Bond kommer med bestämda åsikter, han skjuter inte oskyldiga civila osv., och det begränsar då spelarens möjligheter att själv utforma karaktären.
- Spelarbestämd: Här syftar jag mest på rollspelsgenren där det är vanligt att spelaren själv får skapa sin karaktär både till kön och utseende, men också i vissa fall även personlighet och bakgrund. Det finns hybridkaraktärer som vid vissa tillfällen styrs och bestäms av spelaren, men vid andra tillfällen är förbestämda av spelutvecklarna att agera på ett visst sätt. Ett exempel på en typisk hybridkaraktär är Geralt i spelet *The Witcher* (CD Projekt RED STUDIO, 2007). I spelet kommer spelaren tidigt i kontakt med en konflikt mellan människorna i världen och de andra raserna så som alver och dvärgar. Spelaren tvingas i ett tidigt moment i spelet att hjälpa någon av sidorna i konflikten, men då spelutvecklarna gjort Geralt till en extremt neutral karaktär som helst av allt vill undvika konflikten överhuvudtaget så kan inte spelaren påverka beslut som t.ex. om Geralt ska gå med någon av sidorna helt och hållet.
- Obestämd: I vissa spel saknar karaktären många drag eller förmågor som bygger upp personlighet. I realtidsstrategispelserien *Command & Conquer* (Westwood studios, 1995) är karaktären en anonym befälhavare som styr sina trupper. Karaktären ges varken namn eller kropp, utan upplever bara världen som genom en kamera, med ett syfte att klara av uppdrag efter uppdrag. Men även om karaktären enbart har som funktion att klara av uppdrag så leder detta till att spelaren i hög grad identifierar sig med karaktären, då de delar samma uppgift.

Spelaren kan också skapa en personlighet åt karaktären. George Landow menar enligt Ryan (2004) att läsare själva skapar struktur och mening när detta saknas i en berättelse, så menar jag att spelaren kan lägga till personlighetsdrag när en karaktär saknar sådana. En viktig fråga är då vad som är skillnaden på detta och en spelarbestämd karaktär. I min mening uppmuntrar spel med spelarbestämda karaktärer spelaren att utforma sin karaktärs utseende och personlighet på något sätt, med hjälp av inbyggda verktyg i spelet, medan dessa möjligheter oftast inte finns till obestämda karaktärer. De får istället sin individualitet i spelarens medvetande.

Det ska dock poängteras att inte alla spelkaraktärer är renodlade från någon av dessa kategorier som nämnts, utan det är vanligt med hybrider med element från olika kategorier så som i exemplet med Geralt. Jag har inte heller valt att ta med andra karaktärer så som medhjälpare, fiender och bifigurer eftersom det är spelarens roll som jag ser som viktigast

Både Sheldon (2004) och Rollings och Adams (2003) är eniga om att en av de viktigaste aspekterna hos en huvudkaraktär är deras utveckling genom spelet. Sheldon skriver (2004, s.40):

As Lajos Egri reminds us, "There is only one realm in which characters defy natural laws and remain the same – the realm of bad writing.

Rollings och Adams (2003) menar också att för att skapa trovärdiga karaktärer så finns det inte någon metod som garanterar framgång. Men att det finns tre stycken punkter som bör följas:

- Karaktären måste intressera spelaren.
- Karaktären måste få spelaren att tycka om den.
- Karaktären måste växa och utvecklas genom spelet.

Det finns inte några enkla svar för hur en karaktär ska vara utformad för att kunna uppfylla de första två punkterna, men karaktärens utveckling igenom spelet är något jag kommer att återkomma till i analyserna.

2.5 Interagerbarheten

Interagerbarhet är den term som Ulf Wilhelmsson (lektor Hypermedievetenskap) har valt att använda för att beskriva hur dataspel uppmanar till interaktion. Wilhelmsson skriver i sitt arbete *"What is a Game Ego (or how the embodied mind plays a role in computer game environments"* (2006, s.49):

In addition, and as a consequence of using James Gibson's theory of affordances [10] computer games are better understood as interactable than interactive. This terminology highlights the "affordance" of the media. Interactable means that the media affords interaction - and therefore also involves the user in a higher degree than the term interactive would suggest.

Wilhelmsson använder här James Gibsons (1977) term "affordance" som är en kvalitet hos ett objekt eller en miljö som inbjuder till att en person agera med den, t.ex. kan formen på en stol inbjuda att personer ska sitta på den. Jag delar Wilhelmssons åsikter angående terminologin och kommer därför också använda mig av termen "interagerbarhet". Men för att knyta den mer till dataspel och hur jag kommer använda den i mina analyser har jag valt att tolka interagerbarhet som följande. Interagerbarhet är den största skillnaden mellan spel och andra medier så som filmer och böcker. Det är i interagerbarheten som möjligheten att påverka ligger. Interagerbarhet innefattar sådana grundläggande saker som att spelaren kan använda sitt tangentbord eller sin handkontroll för att styra en karaktär på skärmen. Det finns olika typer av interagerbarhet så som hur mycket, och vad, som går att påverka i spelvärlden, och det är så termen interagerbarhet oftast används, nämligen i syfte att beskriva hur mycket av spelvärlden som går att påverka. Det kan vara allt från fysik som gör att lampor gungar när spelaren stöter till dem, till ljuseffekter om lampan skjuts sönder. Men det som är intressant i det här fallet är interagerbarhet i berättandet och friheten att påverka ploten.

Två vanliga termer som används när det handlar om spelarens möjlighet att påverka en berättelse är linjärt, och dess motsats, icke-linjärt. Kortfattat är en linjär berättelse en berättelse utan valmöjligheter. Actionspelet *Half-Life* (Valve Software, 1997) är ett bra exempel som Aarseth använder när han skriver om linjära spel. Aarseth (2004, s. 368) menar att *Half-Life* är "structured like a string of pearls", där inuti varje pärla finns en mikrovärld, eller nivå, med mängder av valmöjligheter, men på snöret finns det inte några val alls. Denna typ av struktur kan inte kallas icke-linjär då den inte innehåller några val som kan påverka berättelsen, utan spelaren måste ta sig från pärla till pärla tills spelet är slut. Att strukturera ett spel på detta sätt har fördelar som att det blir enklare för hårdvaran då inte hela spelvärlden behöver laddas samtidigt, utan det räcker med en "pärla" i taget. Ofta är mellanrummen mellan pärlorna fyllda med filmsekvenser, eller liknande, för att driva storyn vidare. Icke-linjärt är en svår term att använda. I rollspelsgenren är det exempelvis vanligt att spelaren får olika val för hur denne ska agera i olika situationer, som påverkar hur storyn och ploten fortlöper. Det viktiga att poängtera här är att en spelomgång i sig inte är icke-linjär, för hur än spelaren väljer att agera kommer de olika valen att bilda en, enligt Gunder:s (2001) terminologi, *realdiskurs*. Utan det är istället när valmöjligheterna att påverka och ändra plotens ordningen presenteras och *omnidiskursen* blir synlig som spelaren kan uppfatta spelet som icke-linjärt.

Ett exempel på icke-linjära berättelser är spelet *The Sims* (Maxis, 2001) där spelaren får skapa en familj och kan sedan försöka uppfylla dess drömmar, eller enbart observera dem. *The Sims* kan beskrivas som en sandlådesimulator, i vilken spelutvecklarna ger spelaren verktyg att själv skapa en story genom att interagera med spelvärlden. Spelaren är alltså inte begränsad till någon enskild plot, utan har hela tiden möjlighet att ta ploten i den riktning som spelaren själv vill. Crawford (2003) anser dock inte att *The Sims* ger någon typ av interaktivt berättande, då valen som spelaren oftast gör är av vardaglig natur, så som laga mat, gå till jobbet osv. och innehåller därför ingen dramatisk betydelse.

2.6 Presentationen

Presentation är den term som jag har kommit att använda för att beskriva hur berättandet sker, dvs. hur informationen i storyn, ploten och interaktionen förs över till spelaren. Presentationen kan ske på en rad olika sätt så som t.ex. filmsekvenser, röstdialog, text, bilder, och förekommer oftast när spelarens karaktär interagerar med spelvärlden på ett sätt som påverkar berättelsen. Presentationen fungerar alltså dels som en bekräftelse av spelarens interaktion, ett sätt att lyfta fram konsekvenserna av spelarens handlingar och dels för att driva storyn och ploten vidare.

Presentationen kan vara både tydlig och mer subtil beroende på situationen och spelet. Det är vanligt att spelaren tidigt blir informerad om vad huvuduppdraget är, samt hur det ska utföras (ploten) och varför det måste utföras (storyn), detta kan presenteras genom en inledande filmsekvens eller en dialog/text innan spelet börjar. När det gäller mindre väsentlig information för att spelaren ska klara av spelet kan presentationen vara mer subtil. I rollspelet *Mass Effect* (BioWare, 2007) så finns det t.ex. ett stort antal NPCs (Non Playing Characters dvs. karaktärer som datorn styr) som går omkring och pratar med varandra. Spelaren kan genom att lyssna på deras samtal, eller prata med dem själv, få information som spelvärlden och dess sociala ordning. Denna information är inte nödvändig för att spelaren ska klara av spelets huvuduppdrag, eller ens något av de mindre sidouppdragen, utan har istället som syfte att göra spelvärlden mer trovärdig och öka spelarens inlevelse.

Presentationen är därför något av det viktigaste i alla spel som har en betydande berättelse. Den hjälper till att motivera spelaren och skapa en starkare inlevelse och minskar risken att spelaren blir förvirrad över vad som händer i spelet och vad ploten är. Presentationen lyfter även fram berättelsen, för ingen berättelse, hur väl genomarbetad den än är, kan fungera om inte presentationen av den gör det.

Ett exempel på vad som händer om presentationen inte fungerar skriver Eric Svedäng om i sitt examensarbete *Skapandet av Blueberry Garden* (2008, s. 24):

Problemet ligger istället i presentationen. Avsaknandet av inramning och beskrivningar gör att spelaren inte får de signaler som är nödvändiga för att hon ska se ett händelseförlopp som en berättelse.

Svedäng menar att *Blueberry Garden* saknar de element som behövs för att ploten som spelaren skapar med sitt interagerande ska kunna kopplas till en story.

3 Analys av spelen

I detta kapitel kommer jag att presentera analyserna av spelen *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) och *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005). Samtliga analyser innehåller en genomgång av spelvärlden och den sociala ordningen, story och plot, analys av karaktären, interagerbarheten och presentationen och slutligen en sammanfattning. I delkapitlet om *Half-Life 2* kommer jag även att ge en kort sammanfattning av storyn i *Half-Life 1* (Valve Software, 1997) då denna är relevant för att

förstå *Half-Life 2*.

3.1 Half-Life 2

3.1.1 Half-Life 1

Half-Life 1 utspelar sig till största delen på Black Mesa, en hemlig forskningsbas i New Mexico:s öken, där ett experiment som går fel, orsakar att den första portalen öppnas. De är först i slutet av spelet som miljön byts ut när karaktären reser in i utomjordingarnas värld. Den sociala ordningen blir kaotisk när utomjordingarna anfaller basen. Forskarna sätter sitt hopp till spelarkaraktären Gordon Freeman, som är en nyanställd forskare på basen, att ta sig upp till ytan för att skaffa hjälp, men det blir värre när regeringstrupperna, som alla på basen väntat sig ska rädda dem, istället visar sig ha order att döda både utomjordingarna och forskarna för att mörklägga händelsen. Denna handling är bevis på betydelsen av situationen samt att karaktären inte kan räkna med någon räddning, utan måste förlita sig på sig själv.

En återkommande karaktär genom spelen är en kostymklädd man, som endast är känd som G-man, döpt av spelutvecklarna. G-man kan ses vid olika tillfällen, alltid på avstånd eller bakom glasrutor, utan möjlighet för spelaren att kommunicera med. I slutet av *Half-Life 1* så avslöjas det att G-man är mer än en vanlig människa. Han kan teleportera sig mellan platser, såväl på jorden som till andra planeter. Spelaren får också reda på att G-man arbetar för en okänd organisation som har fattat intresse för Gordon, efter hans framgång i att slåss mot utomjordingarna, och därför erbjuder honom att arbeta för dem.

3.1.2 Spelvärld och social ordning:

I *Half-Life 2*, ca 10 år efter att *Half-Life 1* slutade, har portaler mellan utomjordingarnas värld och jorden öppnats, och utomjordingarna, som nu går under namnet Combine, har lyckas besegra större delen av jordens arméer i ett sju timmar långt krig. Männkligheten har kapitulerat och blivit allt mer förslavad och assimilerad in i Combines samhälle som bygger på en rad tidigare utomjordiska civilisationer som de erövrat. Där *Half-Life 1* till stor del utspelade sig i det underjordiska forskningscentret så skiljer sig *Half-Life 2* genom att ta spelaren genom City 17, en öststatsinspirerad stad, och dess omgivning. Det är oklart var stadens geografiska läge är någonstans, men både namnet och andra karaktärer i spelet antyder att det finns fler liknande städer i världen. Den sociala ordningen har stabiliserats och har en större betydelse än i *Half-Life 1* eftersom den, tillsammans med storyn, berättar om vad som har hänt sedan kriget, och vad detta kan leda till i framtiden. Människorna lever i ett starkt hierarkiskt övervakningssamhälle där flygande kamerarobotar ständigt observerar dem och poliser (hybrider mellan människor och utomjordingar) trakasserar invånarna och ofta arresterar personer som kan ha anknytning till motståndsrörelsen. Då de flesta människorna ogillar Combine och hjälper motståndsrörelsen, finns det de som tror att det är meningslöst att slåss mot en sådan oövervinnelig kraft, och att mänskligheten skulle tjäna bättre på att låta sig assimileras utan motstånd. Dr Breen är en av dem som tror detta. Hans videopropaganda sänds på stora tv-skärmar runt om i staden, där han propagerar för att mänskligheten måste göra sig av med sina primitiva känslor innan de kan kliva in i en ny era. Denna propaganda samt anti-propaganda från motståndsrörelsen är vad spelutvecklarna till stor del har

använt sig av för att berätta storyn, och detta är något som jag kommer att återkomma till senare.

3.1.3 Story och plot: Storyn i *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) är unik på det sättet att den inte presenteras i början på något sätt som är typiskt för genren, som t.ex. en introfilm som berättar vad som hänt sedan senaste spelet. Spelaren slängs istället rakt in i spelet utan någon förklaring av vad som hänt sen *Half-Life 1* (Valve Software, 1997) slutade. Om spelaren inte har spelat *Half-Life 1* då kan förvirringen bli ännu större då bakgrundstoryn till stor del lyser med sin frånvaro.

Valve ger aldrig någon fullständig förklaring för hur hela storyn hänger samman i spelen. För att få klarhet har jag därför tagit hjälp av en hemsida⁵ där det finns en tidslinje för hur storyn i *Half-Life* serien kan tänkas se ut. Tidslinjen bygger på intervjuer med spelutvecklarna samt teorier från spelare. Därför kan den inte ses som helt tillförlitliga. Jag har därför valt att inte ta med de delar som sidans grundare, Chan Karunamuni, själva säger sig inte vara säkra på och istället fokusera på de bitar som spelutvecklarna själva har bekräftat stämma.

Under de 10 år som passerat mellan *Half-Life 1* & *2* har Gordon hållits fången av G-man i ett sk. statsfält, utanför tidens påverkan. G-man släpper till slut ut Gordon ombord på ett tåg på väg mot City 17, tillsammans med kommentaren ”The right man in the wrong place can make all the difference in the world”. Detta syftar på att G-man har en plan för att släppa ut Gordon vid denna plats och tidpunkt. Ploten i *Half-Life 2* finns ingen anledning att förklara mer än kortfattat, då den i huvudsak handlar om att ta sig från punkt A till punkt B och däremellan slåss mot fiender. Spelforskaren Jesper Juul anser samma sak gällande ploten i *Half-Life 1*, då han i sin artikel *Games telling stories?* (2001) skriver ”in fact much of the vast journey that it takes to complete *Half-Life* would be excruciatingly dull if retold in any detail. Kortfattad börjar ploten med att Gordon måste ta sig till motståndsrörelsens högkvarter, då han tidigt i spelet tvingas fly från polisen som har känt igen honom som legenden från Black Mesa. Väl framme dröjer det inte länge förrän Combine anfaller och Gordon tvingas återigen fly. Denna gång är målet ett fångelse där en av motståndsrörelsens ledare är fångad. Efter att Gordon lyckats med detta börjar ett uppror i staden där motståndsrörelsen slåss mot Combine. Tillsammans med Gordon slår de sig fram till Combines skyskrapeliknande fort, där Gordon till sist besegrar Dr Breen och klarar spelet.

3.1.4 Karaktär: Gordon Freeman är en obestämd karaktär till den grad att han inte har några känslor, dialog eller scener då han rör sig utan spelarens kontroll. Han har heller ingen bakgrund förutom det fakta att han tagit examen på MIT, är ogift och därför lämpad att arbeta på Black Mesa. Dessa fakta finns att hitta i manualen till *Half-Life 1*, men då manualen slutade följa med spelet när det gick över från att säljas i låda till DVD-fodral kan därför inte dessa fakta räknas som kunskap alla som spelat *Half-Life 1* besitter. Gordon är på många sätt en statisk karaktär då han inte är mer än en stum hjälte som är underordnad sin funktion att slåss. Han bryter dock från stereotypen genom att vara en vanlig person och inte någon tränad soldat som oftast är rollen i actionspel av den här

⁵ <http://www.members.shaw.ca/halfifestory/index.htm>

typen. Att göra Gordon till en mer vardaglig person ger spelaren ökad möjlighet att identifiera sig med honom och fylla i de känslor som han saknar med sina egna, och på så sätt utforma karaktären själv. Gordon har i *Half-Life 2* blivit en symbol av hopp för rebellerna och refereras ofta till som "The Free Man" av dem. Denna ändring av Gordons roll från forskare till frihetssymbol är något märklig då den enda förklaring som ges är att de som överlevde Black Mesa spridit historien om Gordons insats i *Half-Life 1*. Men Gordons uppdrag ändras egentligen aldrig, för både i *Half-Life 1 & 2* ska Gordon rädda något, vare sig det är andra forskare eller hela värden. Det går därför att konstatera att det inte är Gordon som karaktär som utvecklas, utan enbart hur omgivningen ser på honom.

3.1.5 Interagerbarhet: Interagerbarheten i *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) är på många sätt begränsad, men samtidigt normal för genren och upplevs därför inte som begränsad på samma sätt av erfarna spelare. Som jag nämner tidigare om interagerbarhet så liknar Aarseth (2004) *Half-Life 1* (Valve Software, 1997) med ett pärlhalsband, med syftning på interagerbarheten. Denna liknelse stämmer väl in även på *Half-Life 2*, för även om spelvärlden är förhållandevis öppen så har spelaren ingen valmöjlighet vart denne ska gå i slutändan. Då Gordon inte har någon röst så finns det inte några dialogalternativ för spelaren att välja mellan, och det finns inte heller någon möjlighet att påverka storyn. Men där *Half-Life 2* saknar interagerbarhet för storyn så ger den ändå en hög interagerbarhet till ploten och hur spelaren löser spelets utmaningar. Fysikmotorn låter nämligen spelaren interagera med spelvärlden till en hög grad, och detta har Valve tagit vara på och implanterat i spelets olika utmaningar och pussel. Spelaren kan därför på vissa ställen välja att använda miljön till sin fördel genom att t.ex. skjuta sönder bjälkar så att saker ramlar ner på fienderna. Denna höga grad av interaktionsmöjlighet ökar också spelvärdens trovärdighet och skapar på så sätt en större inlevelse för spelaren, vilket förbättrar spelupplevelsen.

3.1.6 Presentation: Presentationen av storyn är som jag nämnt tidigare, annorlunda från normen. Istället för att i början av spelet förklara för spelaren hur situationen ser ut och på så sätt ge en ledtråd om, eller säga rakt ut, vad spelaren ska göra, så låter Valve spelaren få reda på detta successivt i spelets gång. Det faktum att spelaren vet ytterst lite av storyn när spelet börjar, som var Gordon har varit, hur länge han har varit borta och vad som hänt under åren som passerat mellan spelen bygger upp mystiken i spelet, och kan i sig var en drivkraft för att motivera spelaren att spela vidare. Det är upp till spelaren att själv utforska spelvärlden för att hitta mer information i form av tidningsurklipp och tv-sändningar (se fig. 1). Oftast är det upp till spelaren om denna vill ta del av informationen, eller ignorera den. Skulle spelaren välja det senare förhindrar det inte spelaren från att klara av spelet, men spelets plot skulle inte längre kunna knytas till storyn och spelaren skulle tolka berättelsen på ett helt annat sätt.



Fig.1 Ett tidningsurklipp berättar om kriget mellan människorna och Combine. Ett krig som människorna förlorade.

3.1.7 Sammanfattning: Temat för berättelsen i *Half-Life 2* är inte unik. Spel där utomjordningar invaderar jorden är inte något ovanligt. Vad som gör att *Half-Life 2* ändå lyckas förmedla berättelsen på ett relativt unikt sätt är relationerna mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen. Som nämnts tidigare menar Rollings och Adams att den viktigaste förmågan hos en spelarkaraktär, är att den genom går någon typ av utveckling genom spelets gång. I fallet med Gordon är detta intressant eftersom han egentligen inte genomgår vare sig någon inre eller yttre utveckling som karaktär. Istället ligger utvecklingen i att Gordons funktion som ikon för rebellerna växer igenom spelet tills att alla rebeller känner igenom honom och följer honom in i striderna. Denna utveckling som speglas i hur de andra karaktärerna i spelet bemöter honom bidrar till att Gordons obestämmdhet minskar en aning och hans trovärdighet ökar, vilket in sin tur ger en bättre spelupplevelse. Även om Gordon är en obestämd och relativt statisk karaktär, så är han samtidigt inte något stereotyp. Att Gordon är en vanlig människa, snarare än en tränad soldat, som råkat vara på fel plats vid fel tillfälle ökar chanserna för just detta. Att Gordon inte har någon röst och inte kan kommunicera med omvärlden har gett spelutvecklarna möjlighet att skapa en mystik i storyn. Som nämnts tidigare förklaras det aldrig var Gordon varit under åren som passerat mellan *Half-Life 1* & *2*. Men det står klart att G-man har någonting med det att göra. Det är rimligt att anta att spelaren såväl som Gordon borde vilja få svar på dessa frågor, och jakten på dessa svar fungerar därför både som motivation för spelaren att spela vidare, samt till att höja spelupplevelsen eftersom spelaren blir mer engagerad i storyn. Hade istället Valve gett Gordon en röst och spelaren möjlighet att ställa frågor i spelet så skulle storyn inte fungera i den form den har nu. Mycket av mystiken skulle försvinna om spelaren får för många svar för tidigt i spelet, och det skulle sänka Gordons trovärdighet som karaktär om han inte ställde frågor om han hade chans till det. Att storyn till stor del är knuten till interagerbarheten på det

sätt att spelaren själv får upptäcka bitar av den i spelvärlden, bidrar till att spelaren ofta själv kan bestämma tempot och inte tvingas sitta och få storyn förklarad utan att kunna göra något.

Det ska inte heller glömmas bort att *Half-Life 2* är ett actionspel, en genre i vilken berättelsen vanligtvis inte har en stor betydelse för spelupplevelsen. Att därför låta spelaren själv utforska storyn minskar kraven på spelare som inte är intresserade av storyn, då ploten i sig innehåller tillräckligt med information för att motivera spelaren att ta sig igenom spelet.

Ett spel som liknar *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) är *Unreal 2* (Legend Entertainment, 2003). Båda dessa spel är av samma genre och är båda två spel som försökt öka berättelsens betydelse i en genre där detta inte varit vanligt tidigare. I *Unreal 2* har spelaren rollen som en marinofficer i rymden, som mellan de mer genretypiska uppdragen får interagera med besättningsmedlemmarna på det rymdskepp som spelarkaraktern tjänstgör på.

Unreal 2 fick, när det kom ut, blandad kritik angående berättelse elementen. Då jag av tidsbrist inte kunnat spela *Unreal 2* själv har jag istället använt mig av recensioner. Erik Wolpaw skrev på [gamespot.com](http://www.gamespot.com)⁶ (2003) i sin recension av *Unreal 2* följande:

Between each of the missions, however, there's usually a largely pointless intermission level in which you walk around your ship and talk to your crew. Presumably, this is supposed get you more involved in the plot [med min terminologi: story, förf.anm.], but the dialogue is bad enough that it'll just make you anxious for the game to get on with itself.

Medan Steve Butts på spelsidan [IGN.com](http://www.ign.com)⁷ (2003) tyckte följande:

But it's worth sticking around to hear the non-essential items simply because it starts to flesh out the characters and circumstances a bit more. When the game begins there are plenty of mysteries to clear up among the members of your crew, mysteries that you can only solve by listening to the characters talk about each other. It's apparent early on that the characters all have histories (some of which intersect) that, as they're revealed, actually make you care about the people on your ship.

Båda dessa åsikter är högst personliga och handlar egentligen om samma sak. Gamespots recensent anser att dålig dialog får spelaren att inte bry sig om storyn, medan recensenten på IGN anser att dialogerna med besättningsmedlemmarna ger dem mer karaktär och öka plotens relevans i förhållande till storyn. Jämfört med *Half-Life 2* så är *Unreal 2* uppdelat när det gäller gameplay och storyn (att uppdragen är främst inriktat på att spelaren ska skjuta, springa och förstöra och storyn förs fram ombord på skeppet mellan uppdragen) mer strikt. Denna uppdelning riskerar, precis som Gamespot skriver, att spelaren vill ignorera storyn och går vidare i spelet. I *Half-Life 2* är risken för liknande problem mindre eftersom storyn och gameplay inte är uppdelat lika strikt, och spelaren tvingas inte lyssna på långa dialoger lika mycket som i *Unreal 2*.

⁶ <http://www.gamespot.com/pc/action/unreal2theawakening/review.html?tag=tabs;reviews>

⁷ <http://pc.ign.com/articles/384/384264p1.html>

Rollings och Adams (2003) uppmanar spelutvecklare att inte ta kontroll över spelarens karaktär för att ta berättelsen i den riktning de själva valt. Detta menar Rollings och Adams försämrar spelupplevelsen, dödar tempot i spelet och får spelaren att känna sig vägledd genom spelet. Även om inte *Unreal 2*:s dialogsekvenser tvingar spelarkaraktären att styra berättelsen, blir ändå spelaren passiv då denne inte kan styra karaktären medan dialogen berättas. Dialogsekvenserna i *Half-Life 2* ger även till skillnad från *Unreal 2* spelaren möjlighet att röra på karaktären under tiden som dialogen sker. Även om området där dialogen sker oftast är stängt tills dialogen är slut så är dessa områden ofta fyllda med tidigare nämnda bilder och teckningsurklipp, samt diverse apparater som spelaren kan interagera med. Dessa till synes små detaljer motiverar spelaren att vara mer aktiv under dialog och sänker inte tempot lika mycket som en passiv dialog där inte spelaren kan göra något.

3.2 Fallout 3

3.2.1 Spelvärld och social ordning: *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) utspelar sig i ett alternativt USA där en stor del av världen har gått under i ett kärnvapenkrig. En liten bit av befolkningen överlevde genom att ta skydd i underjordiska valv där det är tänkt att de ska stanna tills radioaktiviteten är borta. Dessa valv är egentligen en del av ett stort socialt experiment som USA:s regering håller i. De olika valven har olika förutsättningar för att testa människornas överlevnadsförmåga, de olika valven är t.ex. inställda på att öppna sig efter olika lång tid, och innehåller olika mycket förnödenheter. Varje valv har även en förman (eng. Overseer) som har som uppdrag att hålla ordning på valven och dess invånare. Under tiden på ytan försöker andra överlevande att klara sig genom att bygga små samhällen, men det är inte lätt när mutanter och banditer härjar fritt, och slaveri, prostitution och död är en del av vardagen. Brotherhood of Steel, en teknoreligiös organisation vars grund härstammar från militären och forskare, arbetar dock för att återigen bygga upp civilisationen. De söker därför efter teknologi från innan kriget för att kunna stoppa mutanterna.

3.2.2 Story och Plot: Då de tidigare spelen utspelade sig på USA:s västkust och *Fallout 3* tar plats på östkusten känns det naturligt att *Fallout 3* inte hänger samman störmässigt med de första spelen, även om temat är väldigt likt. Karaktärer refererar ibland till händelser från de tidigare spelen, men dessa händelser har inte någon större betydelse för storyn i *Fallout 3*.

Jag kommer enbart att presentera storyn och ploten för huvuduppdraget då det skulle ta för lång tid att sammanfatta alla sidouppdrag i spelet. Det är svårt att dra en tydlig linje mellan vad som är story och vad som är plot i *Fallout 3*, då dessa är, åtminstone i huvuduppdraget, tätt sammanlänkade. Storyn är här en viktig del för att klara av spelet, och till skillnad från i *Half-Life 2* där spelaren egentligen inte behöver sätta sig in i storyn alls, måste spelaren i *Fallout 3* ta del av bakgrundstoryn och lyssna på dialogen för att inte riskera att tappa bort sig i spelvärlden utan att veta hur denne ska ta sig vidare.

En vetenskapsman och läkare vid namn James startar år 2250 "Project Purity" som har som mål att rena allt vatten i Washington DC från radioaktivitet och göra det drickbart. Under projektets gång blir James kär i en kvinnlig kollega vid namn Catherine, och när det visar sig att Catherine är gravid tar James med henne till valv 101. Valv 101 har varit stängt i 200år dvs. innan kriget, och förmannen (The Overseer) för valvet vill se till att det förblir det, för att inte riskera att banditer eller mutanter ska få reda på var det finns. Förmannen släpper dock in James och Catherine, då valvet är i behov av en bra läkare.

År 2258 föder Catherine spelarkarakteren, men dör strax därefter av hjärtstillestånd. James, tyngd av sorgen, beslutar sig för att i hemlighet försöka forska vidare på "Project Purity", och söker därför hjälp från sin assistent Jonas Palmer. Tillsammans lyckas de ta reda på vad som saknas för att få projektet att fungera, nämligen en "Garden of Eden Creation Kit" eller G.E.C.K. En G.E.C.K är en maskin som kan rena en bit land från all radioaktivitet och gifter, för att bygga upp ett nytt samhälle efter kriget. James inser att det är dags för honom att lämna valvet för att hitta en G.E.C.K och sedan återgå till projektet. Spelarkarakteren är nu 20 år gammal och James lämnar ett röstmeddelande som säger till denne att inte leta efter honom, och att karaktären är säker i valvet. När förmannen får reda på att James lämnat valvet dödar han Jonas och ger order att spelarkarakteren ska fångas in och förhöras, allt för att tysta ner incidenten och se till att inte någon mer lämnar valvet. Karaktärens barndomsvän, och även dotter till förmannen, Amatha hjälper karaktären att fly ut ur valvet då hon fruktar för dennes liv.

Spelet går här från att vara linjärt till att bli tämligen icke-linjärt. När spelaren kommit ut ur valvet är denne fri att röra sig var som helst i spelvärlden. Spelaren kan alltså välja att fortsätta med huvuduppdraget (att hitta karaktärens far) eller utforska spelvärlden och ta sig an de olika sidouppdrag som finns. Sidouppdrag finns i stort sett i varje samhälle i spelvärlden, och är egentligen mindre plots, men kan variera i längd och komplexitet, t.ex. så kan ett sidouppdrag utspela sig i ett och samma samhälle och enbart innefatta att spelaren ska reparera en trasig maskin, medan andra kan kräva att spelaren reser genom hela spelvärlden och ska utföra ett större antal uppdrag.

Följer spelaren huvuduppdraget hittar denne till slut karaktärens far i valv 112, dit James har rest för att hitta vetenskapsmannen som uppfann G.E.C.K, Doktor Braun. När karaktären kommer till valv 112 finner denna att alla valvets invånare ligger i testkapslar, försjunkna i sömn, medan deras medvetande är fångade i en virtuell värld som Doktor Braun skapat och härskar över. Spelaren måste därför lösa ett antal uppgifter för att karaktären och James ska få släppas ut. När detta är avklarat meddelar James att valv 112 inte innehöll någon G.E.C.K, men att det nu är dags att resa tillbaka till "Project Purity" för att uppta arbetet med det. Det dröjer dock inte länge efter att de anlänt dit förrän Enklaven anfaller och kräver att James ska lämna över all data och utrustning till dem. James väljer istället att ta med sig hemligheterna om G.E.C.K i graven och låser in sig själv och ett antal av Enklavens soldater i en testkammare fylld med dödlig strålning. Karaktären och resten av forskarna på projektet tvingas fly och får hjälp av Brotherhood of Steel.

Brotherhood of Steel ger karaktären information om var valv 87, som ska innehålla en G.E.C.K finns på kartan, men när spelaren rest dit och till slut fått tag på den, blir karaktären infångad av Enklaven och fördd till deras bas. Där kommer karaktären i kontakt med USA:s president, som visar sig vara en datoriserad AI (artificiell intelligens), som styr Enklaven. Denna ger karaktären ett erbjudande, att när "Project Purity" fungerar ska karaktären tillsätta ett gift som gör vattnet giftigt för mutanter. Det blir i slutet av spelet upp till spelaren att avgöra om denne ska göra detta eller inte.

3.2.3 Karaktären: Karaktären i *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) är spelarbestämd, dvs. det är spelaren som bestämmer saker som hur karaktären ska se ut, vilka egenskaper och färdigheter den ska ha, och hur den ska agera i olika situationer. Karaktärsskapandet sker i fyra olika steg som representeras av karaktärens uppväxt, dessa är födsel, spädbarn, 10 år och 16 år. Vid födseln får spelaren välja kön, namn och utseende på karaktären. Utseendet går att ändra genom att spelaren antingen väljer en färdigskapad modell, eller så kan spelaren skapa sin egen genom ett antal mätare som ändrar ansiktsformen. Kroppsformen går ej att ändra på, men det är möjligt att ändra hudfärg och frisyr. En intressant sak är att karaktärens far, James, utseende bestäms till viss del av det utseendet spelaren ger sin karaktär. Detta kan bidra till att spelaren skapar en starkare relation till James och får en ökad inlevelse. Spädbarnsfasen innefattar att karaktären läser en barnbok som förklarar olika attribut så som styrka, smidighet, perception, karisma osv. och sedan får spelaren placera ut poäng i de olika attributen efter eget tycke. De olika attributen ger dels en grundchans i färdigheter, och dels andra förmågor för karaktären. Styrka bestämmer t.ex. hur mycket karaktären kan bära, samt skadan för närstrid.

Nästa steg i karaktärskapandet är karaktärens tionde födelsedag, där spelaren får chans att interagera med andra karaktärer och börja forma karaktärens personlighet. Karaktären ställs inför olika situationer, som t.ex. en gammal dam som ger karaktären en dikt i present. Spelaren får välja bland olika dialogalternativ för hur karaktären ska reagera på detta, t.ex. om karaktären ska tacka för presenten, bli besviken, eller bli arg. De "goda" alternativen höjer karaktärens karma medan de "onda" sänker den. Karma påverkar hur andra NPCs bemöter karaktären. Har karaktären hög karma kommer hederliga människor gilla karaktären medan mindre hederliga kommer att tycka illa om spelaren, och tvärt om.

Den sista delen i karaktärskapandet utspelar sig när karaktären är 16 år och ska genomgå G.O.A.T (Generalized Occupational Aptitude Test). Detta test som består av tio frågor med vardera fyra svarsalternativ sägs i spelet bestämma vilket yrke som passar karaktären. Frågorna kan hjälpa spelaren att utveckla karaktärens personlighet, även om frågorna inte har någon inverkan på karaktärens karma. En fråga kan se ut som följande, med en förklaring på vilken färdighet som svaren påverkar:

Question 3 You discover a young boy lost in the lower levels of the vault. He's frightened and hungry, but also appears to be in possession of stolen property. What do you do?

- 1 Give the boy a hug and tell him everything will be ok - *Speech*
- 2 Confiscate the property by force, and leave him there as punishment - *Unarmed*

- 3 Pick the boy's pocket to take the stolen property for yourself, and leave the boy to his fate - *Sneak*
- 4 Lead the boy to safety, Then turn him over to the overseer – *Nothing*

Spelaren får genom spelet fortsätta utveckla karaktären med erfarenhetspoäng som ges som belöning vid klarat uppdrag eller dödad fiende. Efter en viss mängd erfarenhetspoäng så går karaktärens nivå upp (eng. level up) och spelaren kan då förbättra karaktärens färdigheter och skaffa nya förmågor. Då möjligheterna att spela karaktären är närmaste oändliga så går det inte att avgöra om karaktären är dynamisk eller statisk, utan detta blir istället något som spelaren själv bestämmer. Spelaren kan t.ex. om denne vill basera karaktären på en enda idé, t.ex. gör enbart uppdrag för pengar, och på så sätt skapa en stereotyp, men har samtidigt möjlighet att göra en mer komplex karaktär som är hjälpsam men ogillar folk som diskriminerar mutanter.

3.2.4 Interagerbarhet: Interagerbarheten i *Fallout 3* är förhållandevis stor, men på vissa ställen i spelet mer begränsad. Spelvärlden utanför valvet där spelet börjar är som sagt fri att utforskas direkt om spelaren vill det, och de olika sidouppdragen har oftast flera olika lösningar. Standardlösningarna är att det finns ett gott, ett neutralt och ett ont sätt att utföra och slutföra uppdraget på. Utförandet av uppdragen kan också variera i hur spelaren väljer att spela. De vanligaste lösningarna är att skjuta, slå, smyga eller att prata. Fokus ligger dock på strid igenom större delen av spelet och även om spelaren vid ett antal tillfällen har alternativet att kunna smyga eller prata sig förbi ett problem så är dessa tillfällen relativt få om man ser till hur många utmaningar spelaren ställs inför i spelet. Spelaren har dock mer nytta av att prata när det kommer till slutförandet. Med ”slutföra” menar jag att när karaktärer ska rapportera till uppdragsgivaren (om nu en sådan finns) när uppdraget är slutfört, kan spelaren välja att inte kräva någon belöning (god), kräva belöning (neutral) eller kräva extra belöning (ond).



Fig.2 Friheten i spelvärlden som öppnar upp sig utanför valvet är enklast att beskriva med denna bild.

Uppdragen ger en blandad nivå av interagerbarhet då vissa av dem går efter standarden jag nämnde ovan, medan andra ger en större valmöjlighet där attribut, färdigheter och förmågor kan ge flera alternativ, både i dialog och hur uppdraget kan klaras av.

Uppdragen påverkar också till stor del spelvärlden. Ett av de första sidouppdragen som spelaren stöter på om denne väljer att följa huvuduppdraget är staden Megaton. Megaton är ett samhälle byggt runt en icke-detonerad atombomb där spelaren har möjlighet att desarmera bomben åt sheriffen i Megaton, som ser den som en fara, eller installera en detonator åt en man som helst skulle vilja att Megaton förstördes. Vilket alternativ spelaren än väljer så kommer olika valmöjligheter att gå vidare i ploten att skapas. Om spelaren t.ex. väljer att spränga bomben så kommer karaktärerna där att dö och det kommer inte längre vara möjligt att göra uppdrag för dem, medan de karaktärer som gav karaktären i uppdrag att spränga staden kommer att ge fler uppdrag. Att spränga Megaton ändrar också spelvärlden och karaktärens karisma, det är alltså en förändring på flera plan.

3.2.5 Presentation: Presentationerna i Fallout 3 sker på flera olika sätt. Spelet inleds med en filmsekvens som ger en sammanfattning av spelvärlden och kriget som gjort världen som den är. Uppväxtdelen i början av spelet ger spelaren information om farorna utanför valvet och varför det är viktigt att valven hålls stängda. Spelaren får därför både en introduktion för hur denne ska klara av spelet lättare samt en bild av hur spelets värld och sociala ordning är. Efter att spelaren sedan kommit en bit in i spelet och klarat av ett uppdrag så presenteras detta på olika sätt. Om spelaren väljer att spränga Megaton så kommer mindre grupper av människor kallade "Megaton refuge" att läggas till runt om i världen. Det finns även mer direkta presentationer. Ett exempel på detta är när spelaren

har klarat av ett uppdrag som går ut på att rädda ett par bybor från ett mutantläger. När spelaren tagit med byborna tillbaka till deras by är uppdraget avklarat, men de är oroliga över att mutanterna kommer att anfälla igen och ber därför karaktären att hjälpa dem försvara byn. Oavsett om spelaren väljer att hjälpa dem eller inte kommer mutanterna strax efter att anfälla byn, och byborna kommer att dö om inte spelaren hjälper dem.

En unik egenskap i Fallout 3 är Galaxy News Radio, eller GNR, som är en radiostation i spelet som förutom att sända musik och överlevnadstips även sänder nyheter om vad karaktären har påverkat i spelet. Om spelaren har räddat eller bidragit i förstörelsen av ett samhälle kan spelaren höra om detta på radion när som helst i spelet.

Igenom Fallout 3 kan även spelaren hitta "Holotapes". Detta är ett slags loggbok som innehåller ett text/röstmeddelande som spelaren kan läsa eller lyssna på. Olika holotapes kan innehålla olika typer av information, några kan innehålla information om världen innan kriget, andra kan innehålla inloggningskoder till datorer eller kan innehålla viktig information till ett uppdrag. Holotapes kan alltså ge spelaren en bättre bild av spelvärlden och föra ploten vidare i olika uppdrag. Spelaren kan även hitta holotapes med röstloggar från James som berättar om hans liv innan han flyttade till valvet. Detta är viktig information som både berättar bakgrundstory, ger spelaren ledtråd om var James är någonstans, och utvecklar James som karaktär. Att låta spelaren leta efter dessa holotapes är ett bra sätt att knyta storyn till gameplay samt hålla spelaren motiverad att spela vidare, då om spelaren vill veta hela historien så måste denne fortsätta leta.

3.2.6 Sammanfattning: Utöver den presentation av storyn som sker innan spelet börjat och under karaktärskapandet, så kan relationen mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen i Fallout 3 (Bethesda Game Studio, 2008) kan liknas vid en cirkel. Spelaren skapar till att börja med sin karaktär, denna karaktär interagerar sedan med världen genom att göra uppdrag osv. När spelaren väl har interagerat genom att t.ex. klara av ett uppdrag presenteras detta för spelaren, antingen i form av ett direkt synligt resultat, eller indirekt som ett reportage i spelvärldens radiostation. Presentationen, som jag nämnt tidigare, är olika för varje scenario. Scenariot där Megaton sprängs ger både en direkt presentation i form av en stor explosion som förändrar spelvärlden, men också indirekt då både GNR och andra karaktärer i spelet pratar om händelsen och hur den påverkat dem. Denna typ av presentation ger spelaren en chans att betrakta sina handlingar ur ett annat perspektiv samt få reda på konsekvenserna av dessa, och kan bidra till en starkare inlevelse. Hur spelaren väljer att interagera påverkar också karaktären. Om spelarkaraktär gör goda eller onda handlingar så kommer det att påverka karaktärens karma. Cirkeln fortsätter på så sätt genom att karaktärens karma bestämmer hur delar av spelvärlden bemöter denne. Laglydiga samhällen ser ofta ner på karaktärer med dålig karma, medan slavhandlare inte gillar karaktärer med god karma, och vice versa. En cirkel som denna där både karaktär, interagerbarhet och presentation påverkar varandra förstärker intrycket av att spelvärlden inte är statisk, utan går att påverka. Detta ökar också trovärdigheten samt spelarens förmåga att leva sig in i spelet.

Jämfört med andra spel i genren som t.ex. *Mass Effect* (Bioware, 2007), *Baldur's Gate* (Bioware, 1998) och de tidigare *Fallout*-spelen (Black Isle Studios, 1997) så är inte

karaktären eller interagerbarheten unik, utan snarare typisk för genren. Den största skillnaden ligger istället i presentationen och den har en stor betydelse för spelupplevelsen då den fungerar, som jag nämnt, både direkt och indirekt.

3.3 Fahrenheit

3.3.1 Spelvärld och socialordning: *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) utspelar sig i ett alternativt New York år 2009, de största skillnaderna mellan spelvärlden och vår värld är till större delen design på kläder och teknologi som datorer och liknande. Spelaren kan genom spelets gång utforska internet på datorerna i spelet. Internet i spelvärlden är begränsat till mail, nyheter och väder. Här gör spelskaparna något av en parodi på vår värld genom att lägga in reklam-mail om Viagra, och nyhetsartiklar om att dataspel gör barn aggressiva. Nyhetsartiklarna rapporterar också om en konflikt i Pakistan, som i spelet styrs av Kina, men försvaras av USA.

3.3.2 Story och plot: *Fahrenheit* innefattar en relativt stor mängd grupper och karaktärer, som introduceras under spelets gång. Spelet har fått kritik från både spelare och media som upplevt storyn som komplicerad och rörig. Jag kommer därför att presentera de viktigaste karaktärerna och grupperna för att kunna ge en så detaljerad och lättöverskådlig bild av storyn som möjligt. *Fahrenheit* skiljer sig från *Fallout 3* och *Half-Life 2* där spelaren får styra så gott som varje steg spelarkaraktären tar, från början till slut. *Fahrenheit* är betydligt mer nivåinriktat. Detta bidrar till att varje nivå har sin egen story och plot, något som får spelet att likna mer en interaktiv film. Spelaren har mindre kontroll över karaktären och tempot av hur storyn berättas. Detta är något som jag kommer att gå in på närmare i interagerbarhetsavsnittet. Ploten är i *Fahrenheit* både varierad och väsentlig för förståelsen av story. Det handlar t.ex. om att bli ihop med en gammal flickvän, rädda en pojke som har ramlat i en frusen damm eller bestämma världens öde. Pga. att *Fahrenheit* ger spelaren valmöjlighet att påverka ploten och dessutom innehåller tre olika slut så kan jag inte gå in på allt för stor detalj i beskrivningen av ploten, då detta skulle ta allt för lång tid.

Bakgrundstoryn är att världen i *Fahrenheit* under tusentals år har styrts av hemliga sällskap som i hemlighet kontrollerat militär, finans, administration och polis. Dessa sällskap slogs mot varandra om kontroll och en efter en förstördes de. Under 2000-talet som *Fahrenheit* utspelar sig har antalet sällskap reducerats till ett, "The Orange Clan". The Orange Clan:s mål är att kunna få evigt liv och styra världen i all framtid, och de har hittat ett sätt att uppnå detta. En profetia från den gamla Maya-civilisationen talar om att ett barn med en perfekt ren själ (i spelet känd som "The Indigo child") ska födas, och detta barn kommer att berätta meningen med livet, och den som hör hemligheten kommer få gudomliga krafter.

För att hitta detta barn så har The Orange Clan anställt det enda, fortfarande levande, Oraklet från Maya-civilisationen. Oraklet letar efter barnet genom visioner som han får genom att ta kontroll över människor och låta dem mördra ett offer som en ritual. Efter att ritualen är klar återfår personen som utförde ritualen kontroll över sig själv, men har inget minne av Oraklet, eller tiden strax innan mordet.

Spelaren träder först in i rollen som Lucas Kane, en ordinär man som på en restaurang blir kontrollerad av Oraklet att mörda en annan man för ritualen. Spelarens uppdrag blir att ta sig från restaurangen innan polisen upptäcker mordet. Efter att Lucas flytt får spelaren istället ta rollen som poliserna Carla Valenti och Tyler Miles som ska lösa mordet. Spelaren får leta ledtrådar och intervjua ett vittne, och beroende på hur spelaren dolde spåren efter mordet och sättet denne lämnade restaurangen på ger vittnet olika svar.

Ploten fortsätter att vara delad i dels Lucas Kane:s försök att hitta förklaringen till mordet, och dels Carla Valenti och Tyler Miles jakt för att få fast mördaren.

Större delen av spelet utspelar sig här med att spelaren får stiga in i karaktärernas vardagsliv med relationer, jobb och annat som inte har direkt med storyn att göra.

Till slut lyckas Lucas såväl som Carla få reda på sanningen, och tillsammans måste de försöka hitta "The Indigo child" innan Oraklet gör det. Det dyker även upp en ny klan som består av AI (artificiell intelligens), som tänker använda barnet till att ta död på mänskligheten och ta över världen. Spelet har tre olika slut beroende på hur spelaren spelar och agerar på sista banan. Om spelaren besegrar Oraklet och AI'n så räddas mänskligheten. Om spelaren däremot förlorar mot någon av dem, eller väljer att ge barnet till någon av dem, så vinner de. I Oraklets fall innebär det att The Orange Clan tar över världen, och i AI:n:s fall dör större delen av mänskligheten ut.

3.3.3 Karaktärerna: Som nämnts tidigare kontrollerar spelaren fyra karaktärer i *Fahrenheit*, men det är Lucas och Carla som har huvudrollerna och det är de två som spelaren kontrollerar mest i spelet. Tyler, och även Lucas bror Marcus, ställs mer sällan under spelarens kontroll, utan fungerar till största del som sidofigurer som kompletterar huvudkaraktärerna genom att kommentera deras handlingar och spelaren har även möjlighet att höra vad de har för relation till varandra. Detta kan hjälpa spelaren att bilda sig en uppfattning om karaktärerna.

Spelarkaraktärerna har drag av både bestämda och spelarbestämda karaktärer, för även om deras personlighet och dialog i många situationer är bestämd så bestäms de mest väsentliga delarna av spelarkaraktärernas personligheter utav spelaren. Dessa delar kan vara saker som att de ska välja att lita på en annan karaktär eller inte, eller vara arg eller förstående i olika situationer osv.

Karaktärerna är dynamiska då de växer genom spelets gång och allt fler personlighetsdrag av dem visas. Varje karaktär har även en inre konflikt som egentligen inte påverkar storyn, men som ger karaktärerna mer trovärdighet och djup då det märks att de har liv vid sidan av huvudstoryn. Exempel på detta är:

- Carla lider av klaustrofobi men vägrar låta sig styras av sin rädsla när hon ger sig ner i polishusets källare.
- Lucas har nyligen gjort slut med sin flickvän och kan försöka bli ihop med henne igen.

- Tylers flickvän är ständigt rädd att han kommer bli dödad i arbetet och sätter till slut ett ultimatum han välja mellan flickvännen eller jobbet.
- Marcus står inför valet att tro att Lucas blivit galen eller talar sanning.

Alla dessa utmaningar eller val styrs av spelaren som i slutänden är den som bestämmer karaktärernas öde.

3.3.4 Interagerbarhet: Spelets regissör såväl som författare David Crag beskriver i *Indigo Prophecy*⁸ post-mortem⁹ interagerbarheten som följande:

I think of my story as a rubber band; the player can stretch or deform the rubber band through his actions, but whatever he does the backbone of my story is always there.

Denna liknelse vid ett gummiband som spelaren kan påverka och töja ut, men aldrig bryta sig fri ifrån ligger nära Ryans liknelse med ett pärlhalsband med mängder av valmöjligheter i varje pärla, men ingen på själva bandet. Båda dessa liknelser beskriver interagerbarheten i *Fahrenheit* på ett korrekt sätt.

Spelaren kan, som i tidigare spel, gå omkring i spelvärlden. Denna är inte en öppen värld som i *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) och *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) där karaktären gör större delen av resan, från spelets början till slut, till fots. *Fahrenheit* är istället uppbyggt med tydliga nivåer som spelaren kastas mellan. Vissa nivåer som t.ex. Lucas lägenhet återkommer flera gånger i spelet. Spelaren kan inte heller resa mellan nivåerna själv, utan måste oftast vänta på ett antal händelser som måste inträffa innan spelaren kan gå vidare till nästa nivå.

Spelarkaraktärerna i *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) har både en fysisk och psykisk hälsa. Den fysiska hälsan fungerar som i många actionspel att om spelaren tar skada så sjunker hälsan, och när hälsonivån hamnar på noll så dör karaktären och spelaren måste börja om nivån. För att öka hälsan så måste spelaren hitta krucifixhalsband som finns gömda runt om i spelet.

Den psykiska hälsan är mer intressant då den dels har en stor funktion i spelet, och dels för att det inte är lika vanligt att spel bryr sig om den psykiska hälsan hos karaktärerna. Den psykiska hälsan fungerar på flera sätt precis som den fysiska hälsan. Den beskrivs med en skala där hög hälsa benämns som neutral och självmordbenägen för låg hälsa. Karaktärernas psykiska hälsa kan påverkas av mycket. Trötthet, bråk och stress är några saker som sänker alla karaktärers hälsa. För Lucas sänks den också om han läser om mordet i tidningar eller ser om det på TV, medan för Carla så sänks den varje gång hon inte kommer någon vart i utredningen.

För att höja karaktärernas psykiska hälsa kan spelaren hjälpa dem uppnå sina mål. I Lucas fall är det att ta reda på vem det var som gjorde så att han begick mordet, och i Carlas fall är det att hitta ledtrådar om vem mördaren är. Karaktärernas psykiska hälsa höjs också av små handlingar som t.ex. att de dricker, äter eller slappnar av genom att spela basket osv.

⁸ *Indigo Prophecy* är den amerikanska titeln på *Fahrenheit*

⁹ <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3143998>

Går Lucas psykiska hälsa ned till noll så blir han antingen galen eller tar livet av sig, i Carla och Tylers fall så ger de upp fallet och slutar sina jobb. I båda fallen så förlorar spelaren och måste börja om nivån från början.

När den aktiva karaktären, dvs. den karaktär som spelaren för tillfället styr, stöter på något som denna kan interagera med så markeras det med en symbol i toppen av skärmen. Spelaren ges inte några alternativ på hur vilket sätt karaktären kommer att interagera med objektet, utan detta är bestämt.

Dialogen i *Fahrenheit* följer alltid en bestämd linje, men innehåller alternativ som spelaren kan välja mellan för att få fram mer information eller styra dialogen i en viss riktning. Den bestämda linjen fungerar som en försäkring att dialogen alltid kommer att förse spelaren med den viktigaste informationen, samt driva storyn framåt. Dialogalternativen är i *Fahrenheit* sammanfattade till ett ord som beskriver vilket ämne eller vilket syfte dialogen har, som t.ex. ”mördaren” eller ”lugnande”. Spelaren har också bara en vis tid på sig att bestämma alternativ. Om spelaren inte hinner välja så kommer spelet att fortsätta dialogen på den bestämda linjen, och spelaren har gått miste om eventuell extra information som dialogalternativen hade kunnat ge. Tidsbegränsningen bidrar också till en stresskänsla för spelaren. När Carla kommer för att prata med Lucas på banken blir detta extra tydligt då Lucas dels måste gömma saker som kan binda honom till mordet, försöka ignorera hallucinationerna och samtidigt svara på Carlas frågor. De olika svaren kan öka Carlas misstankar mot Lucas. Detta indikeras med en mätare, vilket gör att spelaren måste överväga sina svarsalternativ noga. Går mätaren upp till max eller att spelaren väljer helt fel svar så kan Lucas försäga sig och åka fast. Om detta händer så får spelaren börja om scenen.

Fahrenheit innehåller ett antal actionsekvenser där spelarkaraktärerna springer, hoppar, slåss osv. I dessa sekvenser får inte spelaren själv styra karaktären, utan detta sköts istället i ett sk. Quick Time Event, eller QTE. QTE fungerar på följande sätt att under tiden som händelserna spelas upp som en filmsekvens syns det två stycken ringar bestående av fyra stycken lampor på skärmen. När dessa lampor blinkar så ska spelaren trycka på den knappen på tangentbordet eller handkontrollen som är bunden till den lampan (se Fig.2)



Fig.2 I mitten av skärmen syns de åtta stycken lamporna som blinkar. Hur pass snabbt spelaren lyckas trycka på rätt knapp kommer att avgöra hur slagsmålet i bakgrunden kommer att förlöpa.

Misslyckas spelaren med att hinna trycka på rätt knapp i tid slutar den aktuella filmsekvensen med att spelarkaraktern skadar sig. Spelaren förlorar då liv som indikeras som prickar i övre vänstra hörnet av skärmen. Värt att nämna är att inte alla QTE handlar om att karaktären ska slåss. Det kan vara mer vardagliga saker som att Lucas ska spela gitarr för sin före detta flickvän som är på besök, eller att Carla ska behålla lugnet under en obduktion av en död kropp och kunna få ut information om hur mordet gick till. Dessa QTE skadar inte spelarkaraktärerna fysiskt, utan enbart psykiskt. En annan typ av QTE är när Lucas får en vision av något som kommer att hända, eller en glimt av vad en karaktär tänker. Detta är en viktig del i momentet där Carla frågar ut Lucas. Lyckas spelaren kan denne få reda på syftet med Carlas frågor, och på så sätt en ledtråd till vilket svar som är det mest optimala för att inte Carla ska bli misstänksam.

3.3.5 Presentation: *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) saknar den långa inledning som *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004) och *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) har, utan spelaren börjar istället mitt i konflikten. Introsekvensen med Lucas monolog och scen där han dödar mannen på toaletten sätter snabbt stämningen i spelet, och ger en ledtråd om vad konflikten i storyn är. Största delen av presentationen av ploten i *Fahrenheit* sköter karaktärerna själva, då spelaren ofta får höra deras tankar om hur de mår, vad som händer och vad de tycker om varandra. Deras presentation är inte heller frivillig på det vis att spelaren skulle kunna hoppa över den. Det finns storyelement som spelaren själv får upptäcka. Dessa kan vara dialogalternativ eller objekt som spelaren kan

interagera med. T.ex. kan spelaren välja att interagera med ett foto av Lucas föräldrar. Spelaren får då reda på mer om Lucas barndom och att hans föräldrar omkommit i en olycka. Som jag nämnt tidigare så nämns mordet på TV och i tidningar i spelvärlden. Detta har fler funktioner än att bara påminna spelaren om storyn, eftersom Lucas psykiska hälsa sjunker då även han påminns om vad som hänt.

Kameran i spelet är också värd att nämna. Vid vissa tillfällen i spelet där det händer många saker samtidigt klipps det in fler kameror som visar olika saker. Dessa kameror syns då i separata fönster och kan ge spelaren ett extra spänningsmoment då de ibland visar faror som är på väg. Ett exempel på detta är i början av spelet då Lucas måste ta sig ut från restaurangen. Dröjer spelaren för länge kommer en polis efter ett tag att börja gå mot toaletten. Hinner inte spelaren ut innan polisen upptäcker liket förlorar spelaren spelet. (se. Fig 3)



Fig. 3 Polisman på väg mot toaletten där Lucas precis har gömt ett lik.

3.3.6 Sammanfattning: *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) är ett unikt spel på flera sätt. För att börja med karaktärerna är metoden att ge spelaren kontroll över flera karaktärer inte unik i sig, men att istället för att låta spelaren styra dem tillsammans i en grupp så får spelaren här låta karaktärerna arbeta mot varandra i en "tjuv och polis" -situation. Spelarens motståndare blir på sätt och vis spelaren själv då det är spelarens uppgift att dels se till att Lucas inte åker fast, och dels att hjälpa Carla att ta fast honom. Detta ökar kraven på att spelaren observerar händelserna i spelet, då det är möjligt att spelet kommer återvända till den platsen igen, och baserat på hur spelaren agerade första gången så ändras förutsättningarna. Väljer spelaren att lämna restaurangen i taxi som Lucas, så kan Carla spåra detta via taxicentralen t.ex. I dessa delar där spelaren får kontrollera två

spelarkaraktärer som möter varandra så ändras spelarens roll från att vara en skådespelare, till att bli en regissör. Det går att dra en parallell till spelet *The Sims* där spelaren får bestämma situationen, men inte dess utgång. T.ex. kan spelaren be två av sina karaktärer att prata med varandra, men resultatet av samtalet bestäms av mekanismer i spelet. I *Fahrenheit* fungerar det istället tvärt om. Spelaren har inte kontroll över situationen dvs var och när karaktärerna ska mötas, men får istället bestämma resultatet av mötet. Det är svårt att bedöma vad denna omkastning av roller har för inverkan på spelupplevelsen, då det ökade kravet på spelarens uppmärksamhet kan bidra till en ökad inlevelse, men samtidigt göra spelet för rörigt att hålla reda på vilken karaktär som gör vad.

Att karaktärerna är dynamiska och har tydliga personligheter som utvecklas genom spelets gång, är ett bra sätt att få spelaren att bli intresserad av dem och motiverar denne att fortsätta spela för att lära sig mer om dem. Interagerbarheten låter även spelaren styra denna utveckling till viss grad. Delen där spelaren får välja om Lucas ska rädda barnet som fallit i dammen, men riskera att bli igenkänd av ett par poliser som patrullerar i närheten, eller springa iväg, är ett bra exempel på detta. Denna del har inte någon större inverkan på ploten, då det enda som händer om Lucas räddar barnet är att polisen känner igen honom men låter honom vara eftersom han tagit ett liv men räddat ett annat. Inte heller tillför det mycket till gameplay då det enbart innefattar tre QTE, alternativt att Lucas psykiska hälsa sjunker om spelaren väljer att springa därifrån istället för att rädda barnet. Vad det däremot tillför är karaktärsutveckling, då Lucas agerande kan ändra hur spelaren ser på karaktären, från feg till modig eller tvärtom. Det blir en form av yttre och inre konflikt som Rollings och Adams menar att karaktärer ibland genomgår. Den yttre konflikten i det här fallet är Lucas risk att bli tagen av polisen, medan den inre är beslutet om att kanske låta ett barn dö utan att göra något. Denna inre konflikt menar Rollings och Adams, förstärker trovärdigheten hos karaktären och i sin tur även spelupplevelsen som helhet.

Fahrenheits stora användning av QTE är en källa till mycket kritik mot spelet. Vad QTE kortfattat kan beskrivas som är filmsekvenser med inslag av vad Rollings och Adams kallar för ”pure challenges” dvs. grundläggande utmaningar som testar spelarens bl.a. reaktionsförmåga. Utmaningen i sig är inte problemet här, utan det är när den kopplas ihop med filmsekvenser. Rollings och Adams (2003) uppmanar spelutvecklare att inte ta kontroll över spelarens karaktär för att ta berättelsen i den riktning de själva valt, och detta är på sätt och vis vad som ibland händer i en QTE. För även om *Fahrenheit* ger spelaren valmöjligheter i olika situationer så ges det inte några sådana i en QTE. Där är istället de enda alternativen för spelaren att klara utmaningarna eller förlora och börja om. Som spelare blir det också svårt att hitta ett förhållande mellan utmaningen med att trycka på att rätt knapp när lamporna blinkar och det som sker på skärmen. För även om det är en slagsmålsscen eller en gitarrscen så är utmaningen den samma, och detta försvårar inlevelsen då det inte är spelaren själv som längre styr karaktären.

4 Resultat & Diskussion

I detta kapitel kommer jag att lyfta fram några av de resultat som jag fått fram genom mina analyser och diskutera dem i relation till tidigare forskning. Större delen av resultaten från analyserna är redan nämnt i sammanfattningarna av respektive spel, och det är inte nödvändigt att nämna alla dessa igen. Vissa resultat är dock viktigare och större än andra för att förstå förhållandet mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen, och det är dessa jag kommer att vidareutveckla i detta kapitel. För att förstå helheten av resultatet rekommenderar jag ändå att först läsa sammanfattningarna av analyserna först. Det bör också påpekas att dessa resultat inte ska ses som någon punktlista för hur ett spel ska vara uppbyggt för att berättandet ska fungera så bra som möjligt. Jag anser att varje spel är unikt på sitt egna sätt, och därför borde den mest optimala berättartekniken för varje specifikt spel också vara det. Återigen bör här nämnas att detta inte är några generella resultat, utan det är baserat på min egen spelupplevelse och därför är begränsad till just den.

För att återgå till min frågeställning angående hur förhållandet mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen påverkar möjligheterna för hur spelaren uppfattar berättelsen i spelen *Half-Life 2* (Valve Corporation, 2004), *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) och *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005), så kan jag konstatera att det inte finns något enkelt svar på den frågan. Det finns tydliga förhållanden men ämnet är, trots diverse avgränsningar, allt för stort för att kunna täcka alla variabler och aspekter i de nämnda spelen som påverkar uppfattningen av berättelsen. Att utifrån en persons observationer bilda en uppfattning om hur berättande i spel fungerar är svårt. Precis som Aarseth (2007) menar att metoden bör innehålla intervjuer och studier utav andra spelare för få en ökad reliabilitet, så anser jag att detta gäller även i denna studie. Hur ska då den metod jag använt mig av skulle kunna anpassas till andra spelare? Den metod jag använt kräver att hela spelet spelas igenom från början till slut för förstå helheten, och skulle vara mycket tidskrävande att genomföra på andra.

Det finns en tydlig skillnad i betydelse mellan karaktären, interagerbarheten och presentationen för uppfattandet av berättelsen i samtliga av analyserna. Presentationen har föga oväntat mest betydelse då den i princip är berättandet. Om det så är introfilmen i början av *Fallout 3*, ett av tidningsurklippen i *Half-Life 2* eller en monologsekvens om en av karaktärernas barndom i *Fahrenheit*, så är det en form av presentation. Utan en presentation kan inte spelaren uppfatta berättelsen och spelet blir istället som Rollings och Adams (2003) menar, en abstrakt konstruktion. Presentationen har ändå en relation till karaktären och interagerbarheten i vissa fall och det leder fram till först punkten:

- *Karaktärens bestämdhet påverkar presentationen*

Ett sätt för att ta reda på mer om förhållandet mellan presentation och karaktär är att undersöka vad som skulle hända om förhållandet ändrades. I *Half-Life 2* skulle förhållandet definitivt ändras om Gordon skulle ha varit en bestämd karaktär istället för en obestämd, och haft en röst, personlighet och åsikter istället för att vara så pass anonym

som han nu är. Konsekvenserna av en bestämd karaktär skulle antagligen orsaka problem i presentationen då:

- 1) Spelarkaraktären inte skulle ifrågasätta varför så lite information ges av andra karaktärer, och då förlora trovärdighet. Eller:
- 2) Spelarkaraktären kräver mer information och riskerar då att spelaren matas med för mycket information under för kort tid.

I båda fallen kommer det att leda till att spelupplevelsen försämras om inte presentationen ändras. Därmed inte sagt att berättelsen och temat i *Half-Life 2* inte skulle fungera med en bestämd karaktär. Åtskilliga actionspel så som *Unreal 2* (Legend Entertainment, 2003) och *Gears of War* (Epic Games, 2006) är exempel på detta. Det är istället presentationen i *Half-Life 2* som kräver en obestämd karaktär då den är gjord för att förse spelaren, på ett visst sätt, med precis den information som behövs för att klara sig i spelet och samtidigt vara motiverad att spela vidare för att få reda på mer.

Det finns alltså ett förhållande mellan bestämda och obestämda karaktärstyper, och spelets presentation. Intressant här är att interagerbarheten inte delar detta förhållande, utan skulle fungera lika bra med en bestämd eller obestämd karaktärstyp. Detta är för att interagerbarheten är den aspekt som har minst påverkan på berättelsen och istället är mer bunden till spelets gameplay. Interagerbarheten har dock en betydande inverkan på spelupplevelsen då den fungerar som en viktig länk mellan spelaren och spelvärlden. Interagerbarheten har också ett starkt förhållande till spelarbestämda karaktärer. Att en spelarbestämd karaktär har ett starkare förhållande till interagerbarheten än vad en bestämd eller obestämd karaktär kräver, känns som en självklarhet. Det är trots allt interagerbarheten, och valmöjligheten för spelaren att själv välja hur karaktären ska agera i olika situationer som gör att personligheten byggs upp.

- *Interagerbarheten bör vara jämn*

När en spelare skapar en spelarbestämd karaktär så kan denne ha en klar bild av vad för slags karaktär det ska vara. Om då sedan interagerbarheten i spelet tillåter karaktären att agera på ett antal olika sätt i en situation, borde alla situationer ha liknande alternativ. Det bör alltså precis som i *Fallout 3* finnas standardval för de vanligaste karaktärspersonligheterna (i detta fall god, neutral och ond). Skulle detta saknas i en viss situation kan spelaren tvingas välja ett alternativ som inte stämmer överens med dennes karaktär. Karaktären tappar då trovärdighet och inlevelsen sjunker, och det finns då risk för att spelaren tappar motivation och slutar spela.

För att återgå till presentationen i *Half-Life 2* är det viktigt att nämna konsekvenserna av att storyn är dold till så stor del:

- *Fördelar och faror med en dold story*

Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004) vinner mycket på att låta spelaren själv upptäcka bitar av storyn i spelvärlden, men hur kan en spelutvecklare vara säker på att spelaren kommer att ta sig tid att leta efter storyn? Sheldon (2004) tar upp ett exempel från onlinerollspelet *Everquest* (1999) av Sony Online Entertainment, där några av spelarna klagade på att det fanns för lite bakgrundstory. Utvecklarna menade att så inte var fallet, utan att det fanns gott om bakgrundstory skrivet i böcker som fanns gömda i spelet.

Problemet var att det aldrig gavs någon ledtråd till var böckerna fanns, och få spelare kände sig motiverade att leta efter dem. Sheldon menar att spelutvecklare borde göra större sak av gömd bakgrundstory, t.ex. genom att ge ledtrådar om att den finns och var den kan gå att hitta. Denna metod att låta spelaren själv upptäcka storyn i spelvärlden har flera fördelar som t.ex.

- Motiverar spelaren att spela vidare för att få reda på mer.
- Skapar en starkare relation mellan interagerbarheten och berättandet. Spelaren får inte allting berättat för sig, utan får själv utforska, titta och undersöka.
- Ökar världens trovärdighet om informationen är bra utformad.

Valve undgår att göra samma misstag som Sony Online Entertainment genom att placera de objekt som innehåller bakgrundstoryelement på ställen i spelet där spelaren har lätt att upptäcka dem, som t.ex. i rum där spelaren tvingas vänta på något speciellt som måste inträffa innan spelaren kan fortsätta. Det är då större chans att spelaren bara genom att se sig omkring i rummet upptäcker objekten. *Fallout 3* (Bethesda Game Studio, 2008) är också uppbyggt på liknande sätt med holotapes innehållande bakgrundstory. Dessa holotapes hade varit lätta att missa i en så stor och öppen spelvärld som finns i *Fallout 3*. Men chanserna för att spelaren ska hitta dem ökar då de är utlagda på ställen som spelaren måste besöka för att klara av huvuduppdraget. Detta gäller dock inte alla holotapes, utan det finns även ett antal som är mer gömda runt om i spelvärlden. Dessa innehåller dock inte enbart bakgrundstory utan även ledtrådar som kan leda spelaren till andra belöningar så som bättre utrustning och vapen. Att använda huvuduppdraget för att presentera metoden med holotapes i ökar chanserna att spelaren kommer att förstå utmaningen i att utforska spelvärlden mer noggrant för att hitta alla holotapes. Slutsatsen av detta är alltså att låta spelaren själv upptäcka storyn stärker förhållandet mellan interagerbarheten och presentationen.

Quantic Dream:s val att använda flera huvudkaraktärer i *Fahrenheit* (Quantic Dream, 2005) är intressant dels för att det så vitt jag vet, inte finns något annat spel där karaktärerna är satta mot varandra, och dels för att det här inte bara är karaktärernas relation till någon av de andra aspekter som påverkar uppfattandet av berättelsen, utan också karaktärernas relation till varandra. Resultatet av att spelaren får roller i båda sidorna av konflikten gör att spelaren får följa berättelsen från två olika håll. I slutet av spelet när Carla och Lucas går samman till ett par och deras berättelser går samman till en så visas betydelsen av att ha två skilda berättelser. Hade enbart spelaren fått ta del av den ena berättelsen hade uppfattningen varit helt annorlunda. I Carlas fall hade det då handlat om en sinnesjuk mördare som måste stoppas, medan i Lucas fall hade det istället handlat om hela världen när han letar efter sanningen till vem som fick honom att begå mordet. Det är när spelaren får ta del av både Lucas och poliserna Carla och Tylers liv och även till viss del utforma dem som karaktärer som spelaren kan uppleva hela berättelsen.

5 Avslutning & Framtid

Berättelser och berättande i spel är ett aktuellt ämne där forskning och studier görs i allt större utsträckning. Detta i takt med att spelmediet växer och blir en allt större del av populärkulturen och allt mer människor oavsett kön, ålder eller socialbakgrund spelar spel. Med tanke på att spelen själva utvecklas i snabbtakt gällande grafik och teknologi, så är det intressant att undersöka var framtiden för berättandet ligger. Flera storsäljande spel den senaste tiden som *Metal Gear Solide 4* (Kojima Productions, 2008) och *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008) har tagit berättandet närmare filmmediet med långa filmsekvenser och professionella röstkådespelare, och det är därför sannolikt att det mer experimentella berättandet kommer att finnas i mindre spel.

Med denna studie vill jag även visa att berättelsen i ett spel, inte blir bättre än sättet den berättas på, och att sättet den berättas på är beroende av ett stort antal aspekter. Det är alltså viktigt att undersöka helheten i vad som gör att berättelsen i ett visst spel blir dramatisk, eller varför den inte blir det. Även om denna studie saknar de resurser som behövs för att kunna bilda några generella slutsatser, hoppas jag ändå att den metod jag använt och de resultat den har givit, ska kunna leda till framtida forskning.

Avslutningsvis vill jag bara återigen påpeka att spelupplevelsen hos en spelare är väldigt komplex och är baserad på mer än bara berättelsen, karaktären, interagerbarheten och presentationen, och det är först när alla aspekter av ett spel och deras förhållanden till varandra kan tas i åtanke, som ett spel verkligen blir lyckat.

Referenslista

Litteratur

- Aarsth, E. J. (2004) Narrative across media: the languages of storytelling. I: M. L. Ryan (red.), *Quest games as post-narrative discourse* (s.361-376) Lincoln : University of Nebraska Press.
- Aarsth, E. J. (2007) Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur. I: J. Linderoth (red.) *Forskning på spel: Metodologiska ansatser till spelanalys* (s. 209-229) Lund : Studentlitteratur
- Adams, E. & Rollings, A (2003) *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design* Indiana. Indianapolis: Pearson Education.
- Adams, E. & Rollings, A. (2007) *Fundamentals of Game Design*. New Jersey, Upper Saddle River: Pearson/Prentice Hall.
- Bryman, A. (2001) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber AB.
- Crawford. C. (2003) The video game theory reader. I: M. J. P. Wolf & B. Perron. (reds.) *Interactive Storytelling* (s. 259-273) New York : Routledge
- Gibson. James J. (1977) The Theory of Affordances. I: Shaw & Bransford. *Perceiving, Acting and Knowing* New Jersey: Hillsdale, LEA
- Gunder, A. (2004) Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games. I: A. Gunder. (red.) *Forming the Text, Performing the Work – Aspects of Media, Navigation, and Linking* (s. 157-282) Uppsala: Elanders Gotab.
- Holmberg, C. & Ohlsson, A. (1999) *Epikanalys: En introduktion*. Lund: Studentlitteratur.
- McDougal, S.Y. (1985) *Made into Movies: From Literature to Film*. Fort Worth: Harcourt Brace Jovanovich.
- Ryan, M. L. (2004) Narrative across media : the languages of storytelling. I: M. L. Ryan (red.), *Will new media produce new narratives?* (s.337-359). Lincoln : University of Nebraska Press.
- Sheldon, L. (2004) *Character development and storytelling for games*. Cambridge, Massachusetts: Thomson Course Technology PTR.
- Svedäng. E. (2008) *Skapandet av Blueberry Garden*. Opublicerat manuskript. Institutionen för kommunikation och information, Högskolan i Skövde.

Wilhelmsson, U. (2006) What is a Game Ego (or how the embodied mind plays a role in computer game environments). I: M. Pivec (red.), *Affective and emotional aspects of human computer interaction*. IOS-press

Spel

Bethesda Game Studio. (2008) *Fallout 3*. Bethesda Softworks & ZeniMax Media.

Bioware. (2007) *Mass Effect*. Microsoft Game Studios.

Bioware. (1998) *Baldur's Gate*. Black Isle Studios & Interplay Entertainment Corp.

Black Isle Studios. (1997) *Fallout*. Interplay Entertainment.

Blizzard Entertainment. (2005) *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.

CD Projekt Red. (2007) *The Witcher*. Atari, Inc.

Epic Games (2006) *Gears of War*. Microsoft Game Studios.

Kojima Productions (2008) *Metal Gear Solide 4*. Konami.

Legend Entertainment (2003) *Unreal 2*. Atari.

Maxis (2001) *The Sims*. Electronic Arts.

Namco (1980) *Pac-Man*. Namco & Midway.

Quantic Dream (2005) *Fahrenheit*. Atari.

Remedy Entertainment (2001) *Max Payne*. Gathering of Developers.

Rockstar North (2008) *Grand Theft Auto IV*. Rockstar Games.

Sony Online Entertainment (1999) *Everquest*. Sony Online Entertainment.

Taito Corporation (1978) *Space Invaders*. Midway.

Valve Corperation (2004) *Half-Life 2*. Valve Corperation & Sierra Entertainment.

Valve Software (1997) *Half-Life*. Electronic Arts & Sierra Studios.

Westwood studios (1995) *Command & Conquer*. Virgin Interactive.

Webbreferenser

Gamespot samlade betyg för *Half-Life 2*

Tillgänglig på Internet:

<http://www.gamespot.com/pc/action/halfife2/review.html?mode=web&tag=tabs:reviews>
[Hämtad 09.06.04]

Gamespot samlade betyg för *Fallout 3*

Tillgänglig på Internet:

<http://www.gamespot.com/pc/rpg/fallout3/review.html?mode=web&tag=tabs:reviews>
[Hämtad 09.06.04]

Gamespot samlade betyg för *Fahrenheit (Indigo Project)*

Tillgänglig på Internet:

<http://www.gamespot.com/pc/adventure/fahrenheit/review.html?mode=web&tag=tabs:reviews>
[Hämtad 09.06.04]

Gamespot (2003) *Unreal 2 review – by Erik Wolpaw*

Tillgänglig på Internet:

<http://www.gamespot.com/pc/action/unreal2theawakening/review.html?tag=tabs:reviews>
[Hämtad 09.03.30]

IGN (2003) *Unreal 2 review – by Steve Butts*

Tillgänglig på Internet: <http://pc.ign.com/articles/384/384264p1.html> [Hämtad 09.03.30]
, *Fallout 3 och Fahrenheit.*

Juul. J. (2001) *Games telling stories?*

Tillgänglig på Internet: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [Hämtad 09.03.16]

1up (2005) *Indigo Prophecy Post Mortem – by David Cage*

Tillgänglig på Internet: <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=0&cId=3143998>
[Hämtad 09.04.20]

The Half life saga story guide – by Chan Karunamuni

<http://www.members.shaw.ca/halfifestory/index.htm> [Hämtad 09.02.26]