

## **MENINGEN MED DÖD I DATORSPEL**

Hur påverkar olika spelsystem representationen och funktionen av död i spelen Vampyr, What Remains of Edith Finch och Darkest Dungeon?

## **THE MEANING OF DEATH IN VIDEOGAMES**

How does different gamesystems affect the function and representation of death in the games Vampyr, What Remains of Edith Finch and Darkest Dungeon?

Examensarbete i medier, estetik och berättande  
Grundnivå 15 högskolepoäng  
Vårtermin 2026

Linnea Andersson  
Oscar Svensson

Handledare: Stefan Ekman  
Examinator: Johan Almer

# Sammanfattning

Uppsatsen fokuserar på de olika funktionerna och representationerna död kan ha i spel genom en analys av tre spel. Arbetet är baserat på tidigare forskning som sammanställts till fyra utgångspunkter. En komparativ textanalys av de tre spelen görs sedan baserat på de utgångspunkter som ansågs vara relevanta för vardera spel. Analysens resultat används sedan för att jämföra och motsätta de olika sätten spelen hanterar döden samt för att göra slutsatser om hur död i spel kanske påverkar spelare. Analysen och utgångspunkterna i denna rapport kan användas för att både utveckla forskningsämnet om död i spel samt att främja bättre användningar av döden i spelutveckling.

**Nyckelord:** Död, Datorspel, Narrativ, Mekaniker, Spelaragens

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion.....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund.....</b>	<b>3</b>
2.1	Tidigare Forskning .....	3
2.2	Analysens utgångspunkter .....	3
2.2.1	Död som <i>fail-state</i> .....	3
2.2.2	Icke-agential död.....	4
2.2.3	Spelaragential död.....	5
2.2.4	Procedural retorik och döden .....	5
<b>3</b>	<b>Problemformulering.....</b>	<b>7</b>
3.1	Frågeställning.....	7
3.2	Metodbeskrivning .....	8
3.2.1	Motivering till spelvalen.....	8
3.2.2	Metodförklaring .....	8
3.3	Metodproblematisering.....	10
<b>4</b>	<b>Analys.....</b>	<b>12</b>
4.1	Vampyr .....	12
4.1.1	Introduktion – Vampyr.....	12
4.1.2	Analys - Vampyr .....	15
4.1.2.1	Död som <i>fail-state</i> .....	15
4.1.2.2	Icke-agential död.....	16
4.1.2.3	Spelaragential död.....	17
4.2	What Remains of Edith Finch .....	18
4.2.1	Introduktion - What Remains of Edith Finch.....	18
4.2.2	Analys - What remains of Edith Finch.....	19
4.2.2.1	Död som <i>success-state</i> .....	19
4.2.2.2	Icke-agential.....	20
4.2.2.3	Procedural retorik och döden .....	21
4.3	Darkest Dungeon.....	23
4.3.1	Introduktion - Darkest Dungeon .....	23
4.3.2	Analys - Darkest Dungeon .....	25
4.3.2.1	Permanent död som <i>fail-state</i> .....	25
4.3.2.2	Procedural retorik och döden .....	26

<b>5</b>	<b>Diskussion.....</b>	<b>30</b>
5.1	Diskussion .....	30
5.1.1	Död som <i>fail-state</i> diskussion.....	30
5.1.2	Vampyrns Agentiala vs Darkest Dungeons Procedurala död .....	31
1.1	Linjäritet i narrativet (Icke-agential vs Agential) .....	35
5.2	Sammanfattning.....	37
5.2.1	Slutsats .....	37
5.2.2	Samhälleliga och etiska aspekter .....	38
5.2.3	Framtida arbete.....	38
	<b>Referenser .....</b>	<b>40</b>

# 1 Introduktion

Död är en väldigt dramatisk händelse i många medier. Bikaaktären som heroiskt offer sig själv för att rädda sina vänner i en bok, protagonisten i en actionfilm som dör i en episk sista strid eller att skurken till slut dödas av hjälten i slutet av en saga. Alla dessa händelser är oftast höjdpunkterna i berättelserna och skapar därför några av de mest minnesvärda stunderna, men i spel brukar död ofta vara något som åsidosätts eller leder till frustration. Döden i spel blir meningslös av att bara kunna återuppliva lagkamraten som dog till en liten fiende så fort fienden är död och döden blir frustrerande när du blir skjuten av samma motståndare för den sjuttonde gången och tvingas försöka för den artonde bara för att du är lite för långsam. Dessa är några av de vardagliga dödshändelserna spelare stöter på i spel som skulle tyda på att döden är meningslös eller bara negativ i spel men det behöver inte nödvändigtvis vara det.

Detta arbete består av en fallstudie av de tre spelen *Vampyr* (2018), *What Remains of Edith Finch (WRoEF)* (2017) och *Darkest Dungeon (DD)* (2016). Spelen analyseras utifrån fyra olika utgångspunkter som grundats i tidigare vetenskaplig forskning. Frågeställningen projektet är baserad på undersöker två huvudsakliga beståndstelar av hur döden används i spel. Målet med att utforska den första delen är att identifiera och utforska dödens funktioner i spelens väldigt skiljaktiga spelsystem. (Ett spelsystem inefattar alla olika mekanikerna som berör samma element i ett spel och i denna rapport ligger fokuset på olika spelsystem som är kopplade till döden på varierande sätt.) Och den andra delen av frågeställningen identifierar och utforskar dödens mer narrativa representationer i spelen och hur dessa uppfattas/tolkas av spelaren.

Metoden som används för att utföra arbetets analys baseras på Carrs (2019) metod för genomförandet av textanalyser på spel. Rapporten är även byggd på två tidigare arbeten, en spelanalys och en litteraturöversikt som båda ledde till en utforskning av akademisk litteratur som handlar om de olika sätten död används och representeras i spel. Samma litteratur används som underlag för de fyra utgångspunkterna hela analysen och diskussionen i denna rapport utgår ifrån: Död som *fail-state*, Icke-agential död, Spelaragential död, samt Procedural retorik och döden.

Arbetet börjar med en grundläggande genomspelning av alla tre spelen där anteckningar förs om det mest intressanta upptäckterna. Sedan genomförs djupgående analyser av alla tre spelen baserat på de utgångspunkterna som är relevanta för varje spel. Efter analysen sammanfattas de mest relevanta punkterna i analysen av varje spel som därefter jämförs med varandra för att se likheter och skillnader.

## 2 Bakgrund

Det finns många olika sätt spel använder döden, likaså finns det många olika typer av forskning som utforskar de olika funktionerna döden fyller i spel. Denna textanalys utgår från de analyser och hypoteser föregående forskare utformat om döden i spel och dess olika funktioner och representationer. För detta arbete identifieras och kategoriseras ett antal av de huvudsakliga argumenten i den existerande forskningen vilka sedan delas upp i fyra olika utgångspunkter. Eftersom död fyller flertal funktioner i både mekaniska och narrativa delar av spel är utgångspunkternas syfte att hjälpa med en noggrannare granskning av båda delarna från omfattande vinklar. För att konstruera de fyra utgångspunkterna läses först områdets existerande forskning för att kunna identifiera de huvudsakliga argumenten i de olika texterna. Därefter grupperas forskningen baserat på vilka analytiska perspektiv texterna utgår ifrån och eller vilka argument skribenterna för. Efter det förtydligas utgångspunkterna genom de nedanstående kortfattade texterna som beskriver och definierar deras innehåll och syfte.

### 2.1 Tidigare Forskning

Detta arbete är delvis baserat på tidigare forskning från två kurser: Fördjupningskurs i spelberättande (ME527G) samt Vetenskapligt skrivande (ME522G). I dessa kurser genomfördes en analys på spelet *What Remains of Edith Finch* (2017) respektive en litteraturöversikt om död i spel. I både analysen och litteraturöversikten används mycket litteratur som utgjort centrala aspekter i denna rapport (Harrer 2013; Tocci 2008; Rusch 2009). Den tidigare forskningen tillförde en djup inblick på den akademiska forskningen som finns i området av död i spel, samt bygger det en stadigare grund för detta arbetet att starta på. Det tidigare arbetet gör det även lättare att snabbt identifiera och kategorisera de analyspunkter som var relevanta för rapporten.

### 2.2 Analysens utgångspunkter

#### 2.2.1 Död som *fail-state*

Död som *fail-state* är ett vidspritt fenomen inom spel som Jason Tocci diskuterar i artikeln *You Are Dead, Continue?* (2008). När ett spel använder död som *fail-state* leder spelarens misstag/förluster till att spelarens karaktär dör och kort därefter återupplivas så att spelaren behöver göra om sektionen de misslyckats med. Denna cykel repeteras *ad*

*infinitum* tills spelaren lyckas med det spelet vill att de ska göra vilket leder till att spelaren får spela vidare till punkten där de oundvikligen misslyckas igen och fastnar i samma repetitiva cykel. Detta 'starta om och försök igen' systemet existerar i väldigt många, både moderna och gamla, spel som Tocci (2008) har hård kritik om hur stora störningar systemet nästan alltid skapar i spelns narrativ. Att en protagonist i ett spel återupplivas, oftast på ett sätt som inte är enhetligt med spelets narrativ, är något Tocci (2008 s. 194-195) kritiserar på grund av att det skapar ludonarrativ dissonans. Död som *fail-state* system kritiseras även i artikeln på grund av frustrationen spelaren känner när de behöver börja om med, både små och stora, delar av spel på grund av konventionella mekaniker som enligt Tocci (2008) föddes ur dataspels arkad-rötter. Enligt Tocci (2008) kommer död som *fail-state* från att speltid artificiellt begränsades i ett behov för att arkadmaskiner inte skulle kunna spelas för evigt för kostnaden av endast ett mynt. Att begränsa hur ett spel kan spelas på det viset är inte längre ett behov moderna spel har, men ändå kvarstår döden som ett omfattande *fail-state* i spelvärlden. Detta kritiserar Tocci (2008 s. 198-199) genom att säga att döden, när den används som ett *fail-state*, är en simpel genväg i speldesign som inte längre passar dagens mer narrativt fokuserade spel. Han påstår att spelaren blir tagen ur immersionen av spelet då spelarkarakters död (oftast) inte är enhetlig med narrativet vilket stör berättelsen för spelaren. Artikelns föreslagna lösning till de narrativa problemen som, enligt skribenten, uppstår från död som *fail-state* system är att ta bort spelarkarakters död helt och hållet (Tocci 2008, s. 194).

### 2.2.2 Icke-agential död

Icke-agential död refererar till den typen av död i spel spelaren själv inte har kontroll över. Majoriteten av situationer där spelare stöter på icke-agential död går att spåra till ett spels narrativa komponenter. Denna typ av död kan se ut som det Tocci (2008 s. 197-198) kallar *forced failure* där spelaren maktlöst tvingas bevittna ett förutbestämt dödsfall av en eller flera karaktärer samt kan icke-agential död den narrativt oundvikliga döden av en *Non-playable-character* (NPC). En NPC är en karaktär som spelaren kan på något sätt interagera med i ett spel som inte spelarkarakters. I denna rapport analyseras mestadels icke-agential NPCer. Artikeln *From Losing to Loss: Exploring the Expressive Capacities of Videogames Beyond Death as Failure* (Harrer 2013) fokuserar inte bara på de narrativa delarna av icke-agential död. Utan arrer (2013) analyserar också hur icke-agential död kan kombineras med andra komponenter, såsom spelmekaniker och spelmusik, för att påverka spelare på en starkare nivå. Harrers (2013) bredare mål i hennes artikel är att hitta potentiella procedurellt retoriska komponenter av olika spel

och att utforska hur de kan kopplas till känslan av att permanent förlora någon eller någonting som är viktigt till en.

### **2.2.3 Spelaragential död**

Spelaragential död refererar till de olika typerna av död spelaren har kontroll över. Det vill säga att spelaren, i spel med spelaragential död, har en meningsfull mängd kontroll över att döda NPCer, fiende karaktärer, eller sin egen spelkaraktär. I många av fallen där spelaren har agens över död är det enhetligt med spelets narrativ (spelets sanning) men det är inte en garanti. I vissa situationer, i exempelvis RPG spel, formas spelets sanning av spelarens handlingar. Vilket leder till att varje spelare skapar, genom sina handlingar, en individuell sanning och att ingenting därför är sanning för alla spelare. Skillnaden mellan utgångspunkterna spelaragential död och död som *fail-state* är att den första oftast berör narrativt enhetlig, och därför ofta mer meningsfull, död medan den andra främst berör död som är oenhetlig med narrativet. En del av denna utgångspunkt berör även den permanenta döden av spelarkaraktären, främst som en mekanisk funktion i spel. Detta fenomen kan ses som en typ av död som *fail-state* men motiveras som spelaragential död på grund av mängden tid och arbete som spelaren investerar i varje spelarkaraktärs liv och hur meningsfullt den permanenta förlusten av dessa resurser känns i jämförelse med det oftast meningslösa dödsfallen som sker i död som *fail-state* system.

### **2.2.4 Procedural retorik och döden**

Procedural retorik är teorin om hur spelmekanisk design kan kombineras med narrativa element för att främja flera olika element av ett spel (Harper 2011, s. 398-399). Harpers (2011) analytiska artikel ger ett tydligt exempel av hur procedurellt retoriska spelsystem kan fungera, samt hur de kan analyseras. I kombination med Harpers (2011) metoder för analys av procedurell retorik används Rusch (2009) artikel. Rusch (2009) tillför ett något unikt perspektiv om procedural retorik då hon var tidig till forskningen om ämnet. Den tidigare nämnda artikeln av Harrer (2013) kommer även att användas då den redovisar mer specifika idéer om hur spel kan använda procedurell retorik för att förhöja spelarens upplevelse av död i spel. I syftet av denna rapport bearbetas procedural retorik på ett något unikt sätt. Analysen arbetar delvis utifrån den mer konventionella förståelsen av procedural retorik inebär. Men analysen kommer också att arbeta med procedural död,

vilket skiljer från procedural retorik på så sätt att procedural död talar om specifikt de olika spelsystemen som manar spelaren till att döda på olika sätt.

## 3 Problemformulering

### 3.1 Frågeställning

Frågeställningen som använts för att genomföra detta projektet är:

*Hur påverkar olika spelsystem representationen och funktionen död i spelen Vampyr, What Remains of Edith Finch, Darkest Dungeon?*

De olika komponenterna av död i spel nämndes tidigare vara både mekaniska och narrativa. Samtidigt är en viktig beståndsdel av död i spel även hur spelare faktiskt påverkas av att interagera med speldöd. För att arbetet skulle kunna leda till en djupgående förståelse av områdets helhet behövde alla dessa element täckas av frågeställningen. Frågeställningen grundades därför från början på ett antal frågor som tillsammans täcker hela ämnet. Frågorna är:

Hur används död i spel för att förstärka eller försämra resonansen mellan mekaniker och narrativ?

Hur representeras döden i spelnarrativ och hur förhöjs detta när andra komponenter av spel blandas in?

Den första frågan täcks av utgångspunkterna spelaragential död, och död som *fail-state* samt till viss del procedural retorik och döden. En viktig del av arbetet som gjorts om denna frågan analyserade även hur spelare påverkas av att interagera med döden när den är integrerad i spel på ett meningsfullt sätt. Och den andra frågan besvarades genom analys gjord med utgångspunkterna icke-agential död samt procedural retorik och döden.

Det går att argumentera att frågorna inte är helt sammanhängande men eftersom båda är viktiga och relevanta för vår analys av död i spel så är de nödvändiga att täcka i frågeställningen. Att ha en bred frågeställning för självklart med sig sina egna problem. Bland annat finns chansen för arbetet att bli större än menat, samt ökas risken för förvirring om vad arbetet faktiskt innehåller. Då dessa problem har uppmärksammats vid en tidig punkt har medvetna åtgärder tagits, såsom att tydligt definiera arbetets utgångspunkter, för att förhoppningsvis motverka potentiella negativa konsekvenser av att ha just denna något bredare frågeställning.

## 3.2 Metodbeskrivning

### 3.2.1 Motivering till spelvalen

Eftersom alla spelen inte innehåller relevant analysmaterial för alla utgångspunkterna så kommer inte heller alla utgångspunkter analyseras för alla spel. Varje spel har valdes på grund av hur centralt död är i deras mekaniska och narrativa innehåll. Samt var kopplingen mellan deras mekaniker till deras narrativ och underliggande teman huvudsakliga analyspunkter. Dessutom valdes de tre spelen på grund av att de hade stor variation i hur deras mekaniker och narrativ fungerade vilket var viktigt för att tillföra olika perspektiv i analysen och jämförelsen av spelens olika komponenter. *Vampyr* (2018) valdes på grund av det konventionella död som *fail-state* systemet spelet har vilket liknar de system Tocci (2008) kritiserar, spelets mekaniker som låter spelaren permanent döda NPCer för mekaniska bonusar, samt att dessa mekaniker ändrar på spelets icke-linjära narrativ och narrativets starka anknytningar till döden, eller mer specifikt, odöden. *What Remains of Edith Finch* (2017) valdes för att spelet helt saknar *fail-states*, spelets linjära narrativ vilket tvingar spelaren mekaniskt döda spelarkaraktärerna för att göra framsteg i spelet, och dessutom på grund av berättarteknikerna som används för att skapa inlevelse och karaktärsutveckling. De viktigaste punkterna att analysera i *Darkest Dungeon* (2016) var den alltid närvarande risken av att permanent förlora hjältar, svårighetsgraden i spelet, och samspelet mellan procedurerna i spelet som konstant försöker döda spelarens karaktärer och spelets många mekaniker som ger spelaren agens att rädda, eller snarare förebygga förlusten av, dem hjältarna. En del av spelens narrativ som utforskas är även hur linjära de är. Linjäritet i ett narrativ påverkas av hur mycket kontroll antingen spelaren eller spelutvecklaren har över spelberättelsen. Desto mer linjärt narrativet är desto mer kontroll har spelutvecklaren för att kunna berätta "sin" berättelse. Mindre linjära narrativ ger däremot mer kontroll till spelaren att forma sin egna berättelse.

### 3.2.2 Metodförklaring

Analysen i detta arbete använder en metod grundad i Diane Carrs artikel om textuell spelanalys (Carr 2019). Artikeln diskuterar och problematiserar hur textuella analyser kan göras om verk som argumenterbart inte är textuella. På grund av att spel är kompositmedia, en typ av media som formas av flera olika mediatyper, såsom musik, grafik och narrativ, framstår det problem i att analysera individuella beståndsdelar av ett

spel helt fränkopplade från varandra. Genom att helt avlägsna enskilda element av ett spel från den narrativa, mekanika och visuella kontexten de vanligtvis hade varit kopplade till förkastas nyansen som en mer helhetlig analys hade givit. Att försöka göra en helhetlig, men fortfarande djupgående, analys av ett spel hade dock skapat ett exponentiellt växande arbete på grund av de näst intill oändliga sammankomsterna av spels olika kompositer. Carrs (2019) framtagna lösning på problemet undkommer inte behovet av att isolera enskilda fragment av spel för att kunna analysera dem. Men hennes metod arbetar för att återställa kontexten till fragmenten genom att analysera dem utifrån tre synpunkter som tillsammans innefattar kompositelementen av det hon analyserar. Synpunkterna Carrs artikel använde var: struktur, textualitet och intertextualitet (Carr 2019, s. 710). Detta arbetet använder istället för Carrs synpunkter de tidigare redovisade utgångspunkterna för som analytiska synpunkter/granskningpunkter. Dock tar detta arbete inspiration av både Carrs (2019) tankesätt och arbetsmetod för att skapa en sammanhängande och kontextuell textanalys.

Carr (2019) redovisar metoden hon använder av att först spela ett spel i dess helhet i syftet av att få en överblickande förståelse av spelet för att sedan kunna fragmentera spelet i mindre delar som är lättare att analysera på djupet. Denna metod valdes för detta arbete då fragmentationen av spel skapar en effektivare analys samtidigt som de olika utgångspunkterna tillför kontexten som gör analysen nyanserad. Under processen av att spela igenom och fragmentera spelen fördes anteckningar enligt Carrs (2019 s. 716) metod för att inte glömma viktiga tankar och observationer. När alla relevanta och intressanta fragment från varje spel hade blivit identifierade analyserades de utifrån de utgångspunkterna som var relevanta för både de enskilda fragmenten men även spelen i helhet. Analysen skedde på en individuell basis, det vill säga spelen jämfördes inte med varandra under den faktiska analysprocessen (men anteckningar fördes när potentiella diskussionspunkter kom upp). Likheterna och skillnaderna som hittades under analysprocessen diskuterades när analyserna av alla spel var klara. Då jämfördes och diskuterades det som analyserats om varje spel utifrån de olika utgångspunkterna. Utgångspunkterna hjälpte både analysen och diskussionen hålla ett mer vetenskapligt grundat perspektiv samt göra arbetet mer hanterbart. Arbetet har även nyttjat Rogelio E. Cardona-Rivera, José P. Zagal, Michael S. Debus (2023) artikel om ramverket, *Goals, Feedback* och *Interpretation* (GFI). GFI existerar som ett komplement till ramverket MDA (2004) och skillnaden mellan dem är att GFI har ett större fokus på de narrativa komponenterna av spel medan MDA har ett större fokus på de mekaniska delarna vilket är varför GFI har varit mer användbart för detta projektet. Ramverket har använts mestadels som ett undermedvetet stöd för flera av arbetets analyspunkter men även som

konkret stöd till ett antal utgångspunkter. För att kortfattat sammanfatta de olika delarna av GFI: *Goals* står för de narrativa målen som sätts för spelaren, vilka ligger på en högre narrativ nivå än ludiska mål. *Feedback* är både den stimulerande belöningen spelaren får efter att ha nått ett, eller flera, av spelens mål, och hur spelet vägleder spelaren till nästa mål. *Feedback* kan bestå av såväl visuella-, textuella- eller ljud-effekter som ger information till spelaren på något sätt. *Interpretation* är kortfattat hur spelaren upplever spelet, oftast i formen av frågan, 'vad är spelets narrativ?' (Cardona-Riviera, Zagal, Debus, 2023).

### 3.3 Metodproblematisering

Ett av den valda metodens största problem är att analysen kommer sakna data om spelares faktiska upplevelser. Det bästa sättet att lösa detta problem hade varit att göra en kvalitativ undersökning av spelen istället för en analytisk fallstudie. Dock hade en undersökning i detta arbetet potentiellt åsidosatt arbete kring kopplingar av mekaniker och narrativ i spelen. Resultatet av ett metodbyte hade givit en större mängd data men endast om spelarens upplevelser kring död i spel generellt. Resurserna för denna rapport är inte tillräckliga för att samla ett stickprov av personer som är erfarna inom specifikt dessa tre spel utan att vara opartiska. Ett försök att samla in kvalitativ data från personer som undersökarna känner hade riskerat bias och med stor sannolikhet drabbat neutraliteten av undersökningen. För att undvika detta har detta arbetet utgått från författarnas egna analys samt upplevelserna och åsikterna de lästa vetenskapliga artiklarna tillför om spelupplevelsen. Detta har hållits i särskild åtanke när slutsatser gjordes om specifikt spelarupplevelsen.

Ett annat problem med att använda Carrs (2019) metod var att den önskar genomspelningar av spel i sina helheter. Tiden designad för detta arbetet var relativt begränsad vilket ledde till beslutet av att båda författarna endast skulle spela mycket nog av spelen för att skapa en förståelse av deras huvudsakliga system. Detta beslut motiverades både av att författarna i detta arbetet tillsammans hade tidigare erfarenheter med alla spelen samt att den sammanlagda speltiden av att spela igenom alla spelen hade varit runt hundra timmar. Detta beslut kan leda till att analyserna avsaknar spelens helhetsbilder, men med tanke på Carrs (2019) metod så fokuserar vi redan på delar av spelen som är relevanta till frågeställningen så allting i spelen är inte relevanta.

Att definiera och särskilja forskning på sättet utgångspunkterna för detta arbete har gjort

kan även skapa problem. Mycket av den tidigare forskningen berör fler än bara en av komponenterna död i spel byggs up av vilket i de flesta fall leder till att texterna placeras i två eller fler utgångspunkter. Detta kan leda till förvirring och oklarheter gällande hur utgångspunkterna definieras. Avgränsningarna mellan utgångspunkterna, samt vilka texter som handlar om vad, är även subjektiva tolkningsfrågor. Nästkommande analytiker kan mycket väl läsa källorna detta arbete utgår ifrån och ha helt motstridande åsikter om vilka texter som har med varandra att göra eller vilka utgångspunkter som är de viktigaste för ämnet. Men de framtagna utgångspunkterna anses denna rapportens författare vara mest relevanta baserat på tidigare arbete inom området.

## 4 Analys

### 4.1 Vampyr

#### 4.1.1 Introduktion – Vampyr

“England's most esteemed blood specialist returns to London a vampire.” - Dr Edgar Swansea (*Vampyr*, 2018). Detta citat sammanfattar kärnan av spelet *Vampyr* (2018) bättre än vad egna ord hade kunnat göra. Den anborna ironin i spelets huvudkaraktär, doktor Jonathan Reid, är lika väsentlig för spelets narrativ såväl som för spelets mekaniker. Likaså är döden en väsentlig del av hela spelets identitet då den är en naturlig medföljande till den grymma ironin av att en blodspecialist blir en vampyr. *Vampyr* (2018) är en *action-RPG* (Role Playing Game) där spelaren tar kontroll över doktor Jonathan Reid, en världskänd läkare som specialiserat sig inom utvecklingen av blodtransfusioner, som i början av spelet blir förvandlad till en vampyr. På Londons gator härjar både den spanska influensan och en okänd sjukdom som, förvandlar smittade till sinnesslöa monster. Jonathan gör det sitt mål att bota staden från denna hemska sjukdom, samtidigt som han förhoppningsvis kan lära sig anledningen till varför han själv blev förbannad med den oändliga hungern.

*Vampyr* (2018) gör ett val som skiljer spelet från den standard RPG som föreslås i bokkapitlet Writing for Role-Playing Games (Daniel Erickson, 2009). Erickson (2009) inleder kapitlet med en redovisning av för och nackdelarna av att RPG spel saknar en etablerad protagonist. I kapitlet framställs den blanka protagonisten som en givenhet i alla RPG spel men det är en genrekonvention *Vampyr* (2018) inte följer. Spelet har en väletablerad protagonist med ett förutbestämt utseende och en existerande personlighet. Dock framstår en tendens till dissonans på grund av detta då spelaren fortfarande har agens över Jonathans handlingar och dialogval. Jonathans utgångspunkt är att vara vänlig, välkomnande och hjälpsam men många av dialogvalen leder till att han helt plötsligt framstår som otrevlig, fientlig och fränstötande. På papper finns det inget större problem med att en karaktär drastiskt ändras på grund av spelarens val, det är en emellertid bra sak då spelarens val behöver kunna effektivt och radikalt ändra narrativet för att spelaren ska fortsätta vara engagerad (Erickson 2009, s. 13 ), men i *Vampyr* (2018) skapar de drastiska ton skiften ofta dissonans. Valet *Vampyr* (2018) gör genom att skapa en etablerad karaktär för Jonathan är något Rusch (2009, Of Gods, Designers and Satisfaction, st. 5). beskriver som positivt. Hon motiverar att etablerade

protagonister skapar möjligheter för spelare att utforska perspektiv som skiljer sig från deras egna. Vilket är just vad Jonathan Reid låter spelaren göra i *Vampyr* (2018).

Spelet utspelas år 1918 och doktor Jonathan Reid är på väg tillbaka till London för att träffa sin åldrande mamma. Han återvänder från att ha tjänstgjort som stridssjukvårdare på den (som den i spelet kallas) spansk-franska fronten, av vad vi nu kallar det första världskriget. Hans hemkomst går inte helt som planerat då det första som händer i spelet är att Jonathan vaknar i en massgrav; hans sinne konsumerat av en oändlig törst. Jonathan kämpar sig upp ur graven och spelaren får leda honom längs med ett blodrött spår genom en svartvit värld fram till en oigenkännbar mänsklig form. Allt Jonathan, och spelaren, kan se av hennes utseende är att hennes kropp är full med törstsläckande blod. Och när spelaren närmar sig henne går lyckan hon uttrycker över att hon hittat storebrodern hon trodde var död knappt att höra över ljudet av hennes bultande hjärta. Figuren omfamnar Jonathan och i takt med att den olycksbådande musiken sväller sätter han tänderna i hennes nacke och tömmer henne på blod. Det är först efteråt, när Mary frågar vad det är hennes kära bror har gjort, som Jonathan själv inser vad som har hänt, han har mördat sin lillasyster. Varken Jonathan eller spelaren får dock mer än någon minut på sig att reflektera på vad som precis har hänt då en man klädd i uniform ser Jonathan från andra sidan massgraven och anklagar honom för att ha gjort det han, erkännelsevis, precis gjorde. Jonathan försöker desperat förklara situationen men mannen skjuter honom i axeln och han tvingas springa för sitt liv. I sin flykt möter spelaren fler män i uniform som försöker stoppa Jonathan. Spelaren tvingas då slåss mot dem i en grundläggande *tutorial* för spelets *combat* system (det övergripande systemet som används av spelaren för att strida mot fiender). På rymmen från männen som jagar honom springer Jonathan in ett övergivet hus där han kan ta skydd från deras kulor och vapen. I huset finner han hemmets före detta ägare som har avslutat sitt eget liv med hjälp av en revolver. Jonathan, en rationellt tänkande läkare, är fortfarande övertygad om att allt han just varit med om måste ha varit en mardröm. Vilket leder till att Jonathan lägger sig på sängen i rummet och med revolvern riktad mot sitt hjärta avfyrar ett skott. Skärmen blir då svart och titeln visas vilket signalerar slutet av spelets intro.

Spelets *combat* system går att beskriva som relativt typiskt inom Action-RPG genren. Spelaren har stor agens i hur de vill slåss mot fiender då spelet erbjuder både närstridsvapen och långdistansvapen. Utöver att kunna välja mellan olika vapen kan spelaren också modifiera hur de vill engagera med fiender genom att välja mellan ett flertal olika *skills* som Jonathan har. Spelaren låser upp och förstärker *skills* med

*experience points* (EXP) och det är genom den totala mängden spenderad EXP spelaren får sin *level*. Inte långt efter into sektionens slut, ramlar spelaren in på *The Turquoise Turtle* där de, får möjligheten att interagera med spelets dialogsystem för första gången. Att interagera med dialogsystemet är en av de bättre, men den absolut långsammaste, EXP resurseren spelaren har. Alla karaktärer har sina egna dialog-träd som spelaren kan interagera relativt fritt med. Spelaren får välja vad de vill prata om utifrån ett antal förutbestämda alternativ. Varje alternativ dialog interagerar med ger hen en liten mängd EXP, vilket adderar upp snabbt då det finns många NPCer med mycket dialog. I majoriteten av dialogerna kan spelaren återvända till alternativen hen redan har utforskat för att göra andra val och få höra reaktionerna på andra svar. Dock finns det en mekanik som stoppar spelaren från att kunna svara på olika sätt i samma dialog, de så kallade Y-valen. Ett Y-val visualiseras av ett Y mitt i dialogmenyn (därifrån dess namn) och de signalerar till spelaren att det kommande valet är viktigt. Att göra ett Y-val låser undan de alternativen spelaren inte valde och det går inte att återvända till dem. Många av Y-valen har därmed en påverkan på dialogsystemets andra mekanik, ledtrådarna. Ledtrådar får spelaren genom att interagera med karaktärer eller föremål som är relaterade till ledtråden och en påtaglig andel av dem är låsta bakom Y-val. Att bara få en ledtråd ger spelaren EXP men de öppnar även nya dialogalternativ med karaktärerna vilket leder till mer EXP. Det absolut snabbaste sättet, samt sättet som ger spelaren den största mängden EXP på en gång, är om spelaren använder *embrace* mekaniken. Jonathan har en kraft som låter honom hypnotisera och leda bort NPCer med lägre viljestyrka än hans *mesmerize level* (som ökar i takt med att spelaren upplever mer och mer av det huvudsakliga narrativet) från potentiella åskådare. I de avlägsna områdena får spelaren möjlighet att använda *embrace* mekaniken. Att använda *embrace* leder till att Jonathan konsumerar NPCns blod, vilket permanent dödar dem och ger spelaren en enorm mängd EXP. Om spelaren dödar en NPC är det bäst att göra det när hen har lärt sig alla karaktärens ledtrådar och botat eventuella sjukdomar de har (en annan mekanik i spelet). Att döda en NPC avlägsnar dem inte bara från Londons gator, utan påverkar även andra karaktärer i deras gemenskap. NPCer reagerar på att folk de känner dör och världen ändras baserat på vad som händer. Exempelvis får en sjuksköterska en befordran om spelaren väljer att döda en av läkarna på sjukhuset Jonathan jobbar på. I *Vampyr* (2018) består London även av fyra olika distrikt som alla påverkas av hälsan av deras medborgare. Om ett distrikt mår dåligt kommer medborgarna bli sjukare snabbare och fienderna blir starkare. Om ett distrikt faller till kritisk status (den näst värsta hälsan) finns det en stor chans att NPCer börjar dö utan spelarens input, vilket förlorar all möjlig EXP spelaren hade kunnat få från dem.

## 4.1.2 Analys - Vampyr

### 4.1.2.1 Död som *fail-state*

*Vampyr* (2018) använder *fail-states* som tydligt liknar den konventionella användningen Tocci (2008) kritiserat i sin artikel. När spelaren får slut på all sin hälsa i en strid ser det ut som att Jonathan dör. Hela spelet tappar färg och blir olika nyanser av grå medan Jonathan faller livlöst till marken samtidigt som hans kropp snabbt blir svart. Kort därefter blir skärmen svart och texten "You have been defeated" kommer fram i samband med loading screenen inför att spelaren får börja om. Meddelandet kan argumenteras vara direkt motstridande idén av att Jonathan dör då bli "defeated" specifikt betyder att bli besegrad men inte nödvändigtvis behöver betyda att någon dör. Hela "defeat" skärmen är väldigt distanserad från berättelsen och ingen karaktär, varken fiende eller Jonathan själv, anmärker att han blivit besegrad. Det går även att påpeka att texten adresserar ett "you" utan att tydliggöra om det är spelaren eller Jonathan som texten talar till. Genom sättet texten framförs går det att anta att menyn refererar direkt till spelaren vilket bryter narrativet (Tocci 2008, s. 194). *Vampyr*s (2018) typ av fail-state är konventionellt enligt standarden för Action- RPG spel och förklaras därför ytterst lite. Därmed går det att kritisera huruvida ett narrativt fokuserade spel, som *Vampyr* (2018), bör (eller inte bör) använda dessa konventionella typer av gameplay fokuserande *fail-states* utan att vara medvetna om den dissonans som skapas i narrativet på grund av dem (Tocci 2008, s. 190-191 & 198). Dissonansen skapas genom både förklaringar till döden/återuppståelsen av spelarkaraktern som inte är narrativt enhetliga men också genom irritationen spelaren kan känna när de behöver spela om spelmoment vilket bryter den röda tråden av berättelsen (Tocci 2008, s. 190-191 & 198). Dock finns det ett antal delar av spelet som antyder till mer enhetliga förklaringar till Jonathans "död" och "återuppstånd". Efter spelet laddat klart försvinner "You have been defeated" menyn och spelets vanliga gränssnitt visas samtidigt som resten av skärmen går från svart till det vanliga kameraperspektivet. Spelaren kan se svarta partiklar sprida sig från Jonathan i takt med att han reser sig från den senaste platsen spelet sparades. Efter att spelaren misslyckats/dör återställs all Jonathans hälsa och hans blod till 20% oberoende på hur mycket av vardera spelaren hade när de dog. Det spelaren inte får tillbaka är den mängden ammunition och förstärkande sprutor som de använt, som istället försvinner permanent vid konsumtion. Detta tillsammans med faktumet att Jonathan är en vampyr hade kanske kunnat förklara hur spelets död som *fail-state* fungerar. Men denna spekulation är för vag och oklar för att kunna kallas en ordentlig förklaring.

#### 4.1.2.2 Icke-agential död

Det är enbart en liten andel av all död i *Vampyr* (2018) som går att kalla icke-agential. Det huvudsakliga exemplet är de två som direkt inleder spelet; Jonathan och Mary. Utan att Jonathan avlider förvandlas han inte till en vampyr, så om spelaren hade kunnat förhindra det specifika dödsfallet hade det inte här funnits mycket att prata om. Det mer intressanta icke-agentiala dödsfallet är därför Mary Reid. Mary kan anses vara ett nästintill perfekt exempel av de synpunkter Harrer (2013) har om hur döden kan användas på ett narrativt främjande sätt. Som tidigare beskrivits vaknar Jonathan ur massgraven förvirrad. Han vet i den stunden inte vem han själv är, än mindre vem hans syster är. Genom hela scenen använder spelet ljuddesign och musik för att främja de känslor som Jonathan känner till spelaren (Harrer 2013, s. 612-613). Marys ord låter som om spelaren hör dem från under vatten när Jonathan närmar sig henne för att de är så han hör henne. Audio fokuset läggs varken på hennes lättade snyftningar eller hennes upprymdhet utan läggs istället på hennes stadiga hjärtslag. Musiken i scenen består av ett dovt ordlöst hummande tillsammans ensamma trumslag och när de musikaliska elementen spelas tillsammans i takt låter även musiken som hjärtslag ovanpå de faktiska hjärtslagen som hörs. Att lyssna på hummandet går att likna närmast till upplevelsen av att lyssna på en kör som fanatiskt skanderar till en obeskrivlig övermakt. Takten kören håller blir alltmer frenetisk desto närmare Jonathan är att döda Mary och när han väl sätter tänderna i henne bryter en ensam kvinnlig ton igenom de överväldigande rösterna. När Mary säger sina sista ord till sin broder faller musiken bort i takt med att Jonathan återfår sitt sinne vilket återigen skapar en koppling mellan spelarens och karaktärens upplevelse av en situation (Harrer 2013, s. 612-613; Rusch 2009, *Of Gods, Designers and Satisfaction*, st. 1-5).

Det är inte bara så att de musikaliska elementen följer Harrers (2013) artikel, då Marys död har en stor påverkan på spelets narrativ i helhet. En av sakerna som nämns ett flertal gånger i artikeln är vikten av att få se andra karaktärer reagera på förlusten av deras nära och kära. Detta är något spelaren får se Jonathan göra ofta genom spelets gång. Det är inte bara precis efter att han dödar henne som han är påtagligt upprörd över Marys död. En av de, i denna kontext, mer betydelsefulla scenerna utspelar sig direkt efter Marys begravning. En av Jonathans bekanta uppmanar honom att försöka bikta sig för att nå själslig förståelse för hur han skadade sin syster. Jonathan går till den närliggande kyrkan och talar med prästen trots att han både är ateist, och inte kan gå in i kyrkan på grund av hans odöda existens. Till prästen uttrycker Jonathan en stor sorg och starka skuld känslor vilket öppnar upp för spelaren att sympatisera till honom på ett sätt som

liknar det Harrers (2013, s. 612-613) belyser.

### 4.1.2.3 Spelaragential död

Väldigt få karaktärer i *Vampyr* (2018) är framställda som rakt av goda. Vilket gör det noterbart att majoriteten av de fåtal goda karaktärerna ger några av de högsta EXP mängderna tidigt i spelet. Exempelvis är mötet med Tom Watts, ägaren av den tidigare nämnda puben *The Turquoise Turtle*, en av de första sakerna som händer i spelet. Trots att Jonathan är täckt i blod och uppenbart förvirrad möter Tom honom med välkomnande vänlighet, även om han uppenbarligen är något misstänksam. När spelaren återvänder senare med rena kläder och sundare förnuft skämtar Tom bara med Jonathan om deras första möte. Genom att interagera med Tom och andra karaktärer i hamnstriktrikett blir det snabbt tydligt för spelaren hur viktig Tom, och hans pub, är för befolkningen i området. Tom håller puben öppen på natten för att låta folket komma bort från de våldsfyllda gatorna vilket även betyder att puben agerar som neutral mark för gängen som härjar i hamnen då alla, enligt Tom själv, behöver sprit oavsett vem man är. Tom ger ett vapen och 5000 EXP, den högsta mängden som går att få av en vanlig NPC, om spelaren dödar honom efter att ha låst upp alla hans ledtrådar. Tom har även bara *mesmerize level 3*, vilket gör honom till ett tillgängligt offer redan innan spelets mittpunkt. Utav de nio (totalt finns det 64 NPCer) karaktärerna som ger 5000 EXP är det bara Tom som går att döda *level 3* (en går att döda *level 4* och resten behöver spelaren vara *mesmerize level 5* för). Att döda Tom, speciellt tidigt i spelet när EXP är svårare att få tag på, ger spelaren därmed avsevärda belöningar. Här öppnas därmed möjligheten för dikotomi i spelarens morala tankesätt. Spelet uppmuntrar spelaren till interna argument som liknar den interaktionen Carter, Gibbs och Wadley (2013, 5.2 Invoking Moral Dilemmas) belyser gällande huruvida spelare faktiskt vill döda andra spelare eller inte. På samma sätt som spelaren i artikeln får avsevärda belöningar av att döda någon får spelaren i *Vampyr* (2018) stora belöningar av att döda någon. Men eftersom att döden i båda spelen är permanent behöver spelaren ha det i åtanke när de dödar någon. Faktumet att spelaren uppmuntras lära känna karaktärerna på djupet innan hen dödar dem bör inte heller ignoreras. Genom ledtrådsmechaniken ökas chansen att spelaren skapar emotionella band till karaktärerna vilket leder till en möjlig sammankomst av spelaren och Jonathas på grund av hur mekanikerna samspelar med narrativet (Rusch 2009, Device I: Fictional Alignment, st. 1-3).

## 4.2 What Remains of Edith Finch

### 4.2.1 Introduktion - What Remains of Edith Finch

Spelets narrativ följer huvudkaraktären Edith Finch och utforskar berättelsen om när hon återvänder till huset hon växte upp i efter att hennes mamma, Dawn, nyligen gått bort. Ingen har varit i huset på 6 år då Edith och Dawn flyttade därifrån efter Ediths ena broder spårlöst försvann och andra broder tog sitt liv. I spelet följer spelaren Edith när hon utforskar alla de rum i huset hon inte fick vara i som barn då Dawn aktivt låste och förseglade majoriteten av dörrarna i huset. Hon gjorde detta för att hon inte ville (eller kunde) bemöta sorgen hon kände för alla hennes bortgångna familjemedlemmar. De senaste fyra generationerna av Finch-familjen har växt många grenar på familjeträdet men när spelet utspelas finns det bara en Finch kvar. Genom spelets gång får Edith, i vardera sovrum, läsa diverse dokument som klarlägger vad som ledde upp till/hur respektive person dog. Edith skriver även själv ner alla berättelserna för att kunna föra vidare familjens historia till den ofödda son hon bär genom spelets gång då hon känner sig osäker huruvida hon kommer kunna föra vidare berättelsen till honom själv. Hennes oro visar sig vara rättfärdigad då spelet slutar med att Edith dör i barnafödsel.

*What Remains of Edith Finch* (2017) är ett spel med ett linjärt narrativ där det inte går att förlora mekaniskt. Spelaren utforskar huset genom att interagera med olika lås, böcker eller andra enkla pussel för att ta sig igenom olika korridorer och hemliga gångar som leder från rum till rum. Narrativet består huvudsakligen av de tankar/monologer som Edith för när hon utforskar huset. Monologerna hörs genom röstskådespeleri och visas på skärmen genom argumenterbart diegetisk text. Det går att påstå att hela spelet inte egentligen utspelar sig från Ediths perspektiv, utan att det är hennes son, Christopher, som läser berättelsen Edith skrev ner och bara föreställer sig hur hennes promenad genom huset såg ut. Alla berättelser Edith utforskar har familjemedlemmarnas död i fokus då hon själv som barn inte fick veta hur majoriteten av dem avled. Narrativet berättas främst genom olika typer av texter som Edith hittar i takt med att hon fysiskt utforskar huset. När spelaren interagerar med de olika dokumenten, breven eller dagböckerna ändras spelarens perspektiv från Ediths till det av protagonisten i dokumentet. Rösten som läser texten ändras även från Ediths till karaktären som skrev den specifika texten. Spelets mekaniker ändras också beroende på vilken av karaktärernas berättelse spelaren interagerar med. Dessa scener kommer härmed att kallas scenarion.

*What Remains of Edith Finch* (2017) är inte ett perfekt spel, i offentlig diskurs kritiserar spelet för att vara en “*walking simulator*” där saknaden av strider eller utmanande pussel sätter spelet på gränsen av att vara ett spel eller en interaktiv film. Det är inte ovanligt att anse att mekaniker är den viktigaste delen av ett spel. Vilket leder till åsikter huruvida “*walking simulator*” genren faktiskt fyller kriterierna för att kallas spel eller inte.

## 4.2.2 Analys - What remains of Edith Finch

### 4.2.2.1 Död som *success-state*

Som tidigare nämnt får Edith läsa diverse dokument som handlar om hennes döda familjemedlemmar och utforska stunden av deras död. Efter att spelaren interagerar med ett dokument går det inte att återvända till Ediths perspektiv innan scenariot är klart. Men för att ta sig vidare i spelet behöver spelaren nå punkten där scenariots protagonist dör. Eftersom spelaren gör framsteg i spelet genom att orsaka döden av scenariernas huvudkaraktärer, går det att kalla systemet i *WRoEF* (2017) för död som ett *success-state* i motsättelse till Toccis (2008) död som *fail-state*.

Tocci (2008) ger ett flertal exempel på hur döden har använts i tidigare spel och hur det finns många olika sätt att implementera död i spel. *WRoEF* (2017) faller under kategorin han beskriver som ett *forced failure*, alltså en ostoppar förlust av en eller flera karaktärer genom antingen cutscenes eller mekaniskt omöjliga situationer (Tocci 2008 s. 197-198). I artikeln finns det flera exempel av både bikastrakter och protagonister som dör genom *forced failure*. Fallet av forcerad protagonist död argumenteras skapa en upplevd tragedi i spelen som använder då det leder en linjär berättelse till ett dåligt slut. Tocci (2008 s.198) uppmanar dock att exemplen som ges inte är perfekta modeller för hur döden borde fungera i alla spel. Han belyser att de spel han talar positivt om också använder de konventionella död som *fail-state* mekanikerna han kritiserar, men också att det inte går att ge en modell som fungerar för alla spel eftersom att alla spel är unika. Oavsett hur bra eller dåligt död som *fail-state* kan argumenteras vara står frånvaron av bestraffning i *WRoEF* (2017) i stark kontrast eftersom det uttryckligen inte finns något *fail-state* alls. Detta kan anses vara en lösning på några av Toccis (2008) problem med narrativ fokuserade spel. Att använda döden som *success-state* stör inte narrativet på det sättet Tocci (2008) kritiserar då spelet ger diegetiska förklaringar till hur alla karaktärer dör. Spelaren blir inte heller straffad, utan snarare belönad, när de dör vilket motverkar frustrationen Tocci (2008) anses skapas av den konventionella död som *fail-state*.

#### 4.2.2.2 Icke-agential

*What Remains of Edith Finch (2017)* är ett mycket narrativt fokuserat linjärt spel. Att spelet är linjärt betyder att det har en berättelse som spelaren inte kan ändra. Detta låser också ut spelarens möjlighet till att välja vilka karaktärer som ska dö. Dessutom är alla scenarion obligatoriska så spelaren kan inte hoppa över några av scenarierna för att utforska andra rum i huset istället. Utan spelaren tvingas se hur alla familjemedlemmarna gick bort i spelets menade ordning för att klara spelet. Konsekvensen blir därmed att alla spelare som har klarat spelet har fått all viktig information om spelets överhängande berättelse. Spelet tar medvetet den narrativa makten ifrån spelaren och ger den till spelutvecklarna för att de ska kunna berätta exakt den berättelsen de vill.

Det går att dra tydliga liknelser mellan sätten Harrer (2013) beskriver hur döden kan användas i narrativt fokuserade spel och hur döden används i *What Remains of Edith Finch (2017)*. *WRoEF (2017)* är ett relativt kort spel vilket betyder att spelare inte riktigt kan spendera inte lika lång tid med karaktärerna som de gör i några av spelen Harrer (2013 s. 611-615) analyserar. Detta betyder dock inte att den emotionella påverkan döden har på spelaren blir sämre. I *WRoEF (2017)* är varje karaktärs scenario runt tio minuter långt vilket är väldigt lite tid för spelaren att kunna skapa känslomässiga anknytningar på. Ändå känns döden av en karaktär i *WRoEF (2017)* viktig och emotionellt påverkande på grund av hur deras personligheter integreras med spelets mekaniker. Dessutom får spelaren, precis som Harrer (2013) lyfter, se de resterande karaktärernas reaktion på döden av deras nära och kära. Spelaren får uppenbart den närmsta inblicken i Ediths tankar och känslor eftersom att spelet utspelar sig från hennes perspektiv, men spelaren får fortfarande höra och uppleva hur andra karaktärer reagerar på döden av familjemedlemmarna. Exempelvis återberättar Edith att hennes mamma, som delade rum med sina bröder, flyttade upp på loftet i deras rum efter att båda bröderna dog. Trots att huset inte hade rum nog för att hon skulle få sitt eget rum flyr hon fysiskt undan sorgen hon känner för sina bröder. Detta är inte det enda exemplet där Dawn karaktäriseras som en person som fysiskt flyr från och mentalt gömmer undan sorg. Det största exemplet är att det var hon som förseglade alla dörrarna i huset så att Edith eller Edie inte skulle kunna gå in i dem. En del av hennes flyktsökande beteende går även att se i hur hon lutade sig starkt mot religion efter att hon bevittnade hennes pappas tragiska död. Karaktärens emotionella behov blir tydliga för spelaren även fast det endast är Dawns handlingar som beskrivs. Att få se karaktärer sörja på det sätt spelaren gör i *WRoEF (2017)* väcker enligt Harrer (2013 s. 611-612) tankar och känslor i

spelaren. Vilket generellt betyder att den typ av karaktärisering Dawn får mest troligen kommer lämna spår på spelaren trots att hon inte får sitt eget scenario. Det finns även en tydlig koppling mellan det Harrer (2013) säger om karaktärsdefinierande musik och de unika musikaliska teman varje karaktär i *WRoEF* (2017) har (utöver Barbara och Gregory som använder ett välkänt skräckfilmstema respektive en klassisk symfoni).

### **4.2.2.3 Procedural retorik och döden**

Mycket av spelets narrativ förmedlas till spelaren på ett sätt som kan liknas till en film eller bok utan interaktioner eller större mekaniker. Dock balanseras spelarens låga agens genom att världen är extremt detaljerad vilket ger spelaren valet om hur djupgående de vill granska och utforska de finare detaljerna. Mycket av narrativet, förnämligast karaktärernas intressen och personligheter, förklaras genom miljön. Dock går det att hitta mekaniker i *WRoEF* (2017) och när de finns säger de mycket i de proceduriskt retoriska vägarna. När spelaren följer Ediths perspektiv är mekanikerna minst komplicerade. Trots det lyser Ediths försiktiga men också äventyrliga personlighet igenom på grund av att spelaren får se sättet hon utforskar och interagerar med objekten i huset och på tomten. I den enbart mekaniska kontexten utför Edith vardagliga och obetydliga handlingar men när dessa mekaniker sätts i kontexten av det faktiska spelet får handlingarna betydelse och Ediths personlighet lyser fram (Rusch, 2009, Device II: Procedurality).

Trots att spelet inte är mekaniskt tungt får varje scenario egna mekaniker för spelaren att utforska dem med. Dessa mekanikerna visar även de personligheterna av karaktärerna. I exempelvis Mollys scenario förvandlas spelaren till olika djur och behöver jaga efter mat. Vilket skiljer sig drastiskt från exempelvis Sams scenario där spelaren tar Dawns perspektiv när hon och hennes pappa är ute på en jaktresa och spelaren behöver ta fotografier för att kunna gå vidare i berättelsen. Mekanikerna i varje scenario understödjer karaktärsbyggandet i spelet som exempelvis för Molly som var en kreativ djurälskande och Sam som var en hobbyfotograf. Lewis är ett passande exempel att granska närmare.

Lewis Finch, Ediths äldste bror, levde ett monotont liv. Spelaren får höra hans scenario berättas av hans psykolog. Lewis arbetade i en fabrik, där de konserverade lax i burk, och psykologen talar om hur grovt det började påverka honom efter han slutade röka marijuana vilket var anledningen till varför Lewisträffade psykologen från första början.

Hon berättar att arbetet, för en kreativ människa som Lewis, var repetitivt till en själsdödande nivå. Den monotona strukturen av Lewis dagliga liv visas till spelare genom spelmekanikerna som används i hans berättelse. Mekaniken i scenariot fungerar på så sätt att spelaren tar kontroll över Lewis hand när han ansar lax. Spelaren behöver flytta musen (eller en *joystick* om hen spelar med en kontroll) från ena sidan av skärmen för att plocka upp en fisk, sedan röra musen till andra sidan för att giljotinera den, och till sist dra musen uppåt för att kasta fisken vidare. Genom Lewis scenario är detta spelmomentet konstant. Det kommer en ny fisk runt varje 4-6 sekunder, med ett maximum av tre fiskar på bordet, och spelaren behöver göra samma repetitiva rörelse på varje fisk för att föra berättelsen framåt i nästan 8 minuter i sträck. Utifrån Ruschs (2009) perspektiv på procedural retorik är Lewis Finch scenario ett starkt exempel på hur mekaniker kan kombineras med döden för att få spelaren att dela känslorna av en spelkaraktär. Genom Lewis hela scenario tar en dagdröm successivt över mer och mer av skärmen. Spelaren måste också kontrollera dagdrömmen (genom antingen WASD eller den andra *joysticken*) samtidigt som spelaren fortfarande måste fortsätta ansa laxen. Psykologen förklarar att Lewis använde dagdrömmen för att mentalt ta sig ifrån sin monotona vardag och att Lewis, mot slutet av hans liv, endast kände sig lycklig när han befann sig i fantasivärlden. Scenariot avslutas med att Lewis, och därmed spelaren, kommer till jobbet och börjar gå mot sin arbetsplats. Fantasivärlden tar därefter över hela skärmen och spelaren behöver leda Lewis till sin kungakröning över ett kungadöme som, både Lewis och spelaren vet, bara finns på grund av Lewis behov av att rymma från sin verklighet. Lewis bugar för att bli krönt genom att vila sitt huvud i en giljotin, vilket följs av ljudet spelaren vid det laget har blivit väldigt van vid när fiskgiljotinen faller, och skärmen blir helt svart. Psykologen avslutar sitt brev och scenariot är över. Spelaren får återvända till Ediths perspektiv och frias, med Lewis död, från de monotona mekanikerna de tvingats upprepa. Att genom spelmekaniker få spelaren att känna på samma sätt som karaktären man spelar är enligt Rusch (2009) ett av de bästa sätten spel kan få spelare att relatera till deras karaktärer. *WRoEF* (2017) använder inte bara de monotona mekanikerna för att få spelaren att relatera till Lewis behov av vardagsflykt. Utan spelet utnyttjar också faktan att fiskhuggandet avslutas när Lewis dör för att uppmuntra känslan av lättnad Lewis skulle ha känt efter att äntligen befriats från monotonin i hans liv.

## 4.3 Darkest Dungeon

### 4.3.1 Introduktion - Darkest Dungeon

Spelet börjar med en cutscene där ett brev adresserat direkt till spelarens från deras onämnda förfader läses upp. Förfadern förklarar i brevet hur hans egna girighet har skapat förfallet av deras familj och fördärvet av deras gods. Förfadern grävde efter rikedomar och occulta, övernaturliga krafter under herrgården som spelaren nu fått i arv. På grund av konsekvenserna hans girighet haft på familjen ber förfadern spelaren att komma tillbaka till herrgården och rädda den från den ondskan som spridit sig på grund av hans handlingar. I slutet av cutscenen visas det att brevet i själva verket var ett självmordsbrev då kameran zoomar ut i tid med att ett skott ekar över herrgården. Förfadern lämnar alla sina ägodelar i arv till spelaren, inklusive synderna han begått. Efter brevet slut spelas en kort cutscene där en karaktär, som kan antas vara arvingen/spelaren, åker i en hästvagn som kraschar och förstörs på vägen till godset. Efter det börjar tutorialen som förklarar spelets *dungeon*-mekaniker. Med två hjältar ska spelaren navigera en skog för att ta sig till herrgården och det är efter spelaren bekämpat farorna som väntar dem som spelet börjar på riktigt.

Spelarens tid delas mellan två olika gameplay system, *dungeon* systemet och *hamlet* systemet, som båda använder sig av helt olika, men komplementära, mekaniker. Efter tutorialen i skogen bemöts spelaren av *the hamlet*, en liten by som ligger på spelarens nyligen ärvda mark. Spelarens mål i *the hamlet* är att, i förberedelse inför *dungeon* expeditioner, bygga så stadiga/framgångsrika lag som möjligt. För att kunna uppnå det målet behöver spelaren interagera med ett antal olika byggnader i byn. I *the stage coach* rekryterar spelaren nya karaktärer inför uppdragen (som kräver 4 karaktärer per lag). För att öka chansen av att karaktärerna lyckas överleva en expedition kan spelaren interagera med *the blacksmith*, *guild* eller *nomad wagon*, som alla förbättrar olika delar av karaktärerna. Efter att ha varit på ett uppdrag mår karaktärerna med störst sannolikhet inte så bra. Därför kan spelaren också skicka sina karaktärer till klostret eller tavernan vilket sänker deras stress, eller skicka dem till sanatoriet för att bota både mentala och fysiska sjukdomar. Det kostar guld att interagera med allt i *the hamlet* förutom *the stage coach*, och guld får spelaren endast genom att interagera med *dungeon* systemet. Guld, tillsammans med andra material spelaren får genom lyckade expeditioner, används även för att uppgradera diverse byggnader i *the hamlet*. Att uppgradera byggnaderna möjliggör starkare uppgraderingar till karaktärerna och gör

dessutom uppgraderingarna billigare. När spelaren är färdig i *the hamlet* är det dags för dem att flytta över till gods kartan, och därmed interagera med *dungeon* systemet.

Från godskartan kan spelaren skicka deras hjältar till ett av de till början fyra eller efter en viss mängd speltid men senare fem, eller med spelets senare adderade innehåll (DLCs) sju, områden på en expedition för att införskaffa resurser till *uppgraderingarna i the hamlet*. I varje *dungeon* finns det ett specifikt mål spelaren behöver klara av för att klara just expeditionen. De olika målen är randomiserade mellan: *Cleanse*, *explore*, *gather*, *activate* och boss. En kortfattad sammanfattning av de olika målen är att antingen döda en viss mängd fiender, utforska alla rum, interagera med specifika objekt eller hitta och döda en boss. För att klara sitt mål behöver spelaren utforska en slumpmässigt genererad karta som innehåller ett flertal olika rum och passager. Spelaren kan stöta på fiender överallt i en *dungeon*, inte ens är karaktärerna helt säkra när de sätter upp läger för natten då monstren tar varje given chans att överrumpla spelaren. Spelaren kan även stöta på fällor och andra hinder, som bland annat blockerade vägar, occulta altare eller osanitära brygg stationer. Om spelaren är dåligt förberedd inför en expedition, missköter sitt lag genom dålig strategi eller bara har rakt av dålig tur är det en stor risk att en eller flera av hjältarna på uppdraget dör, och när en hjälte dör i *DD* (2016) dör de permanent. Det största hotet på hjältarnas liv är i strid där de kontrolleras av spelaren. I en strid har karaktärer både en hälsomätare och en stressmätare som spelaren måste ta hänsyn till. Om en karaktärs hälsa når noll hamnar karaktären på *death's door* vilket märkbart försvagar dem, dessutom läggs risken (vanligtvis 33%) till att hjälten dör varje gång de tar skada. Om karaktären når 100 stress testas hjälten viljestyrka, vilket har en stor risk (vanligtvis 75%) att ge en negativ effekt som främst försvagar dem och ökar stressen på hjälten själv och de andra hjältarna på laget, samt tappar spelaren delvis kontroll över karaktären. Det finns dock en mindre chans (vanligtvis 25%) att få en positiv effekt som sänker stress och märkbart stärker karaktären. Slutligen, om en karaktärs stressnivå hamnar på max (200) får hjälten direkt en hjärtattack (ifall de inte redan har fått den positiva stresseffekten, då försvinner istället effekten och stress sätts på noll). En hjärtattack sänker hjälten hälsa till noll vilket sätter dem på *death's door*, och om hjälten redan var på *death's door* dör de direkt. Om alla hjältar dör i strid misslyckas uppdraget och spelaren förlorar alla resurser de tjänat på expeditionen. För att förhindra detta kan spelaren försöka backa ur strider men om spelaren lyckas retirera ökas alla levande hjältars stress markant. Det går även att återvända till hamlet mitt i en expedition men att göra det ökar hjältarnas stress och adderar en stor chans för dem att utveckla negativa egenskaper. Samt får spelaren inga

av de huvudsakliga belöningarna för expeditionen men de får ta med sig allt de tjänat upp till den punkten. Om hjältarna, mot alla odds, lyckas besegra farorna och överkommer hindren, samt om de klarar expeditionsmålet vid liv, klarar de uppdraget och får återvända tillbaka till hamlet.

Att överleva en expedition ger karaktärerna EXP vilket, när de når tillräckligt mycket, ökar deras *level* från minimum *level* 1 till maximum *level* 6. När hjältens nivå blir högre får de tillgång till de tidigare nämnda starkare uppgraderingarna i *the hamlet*, men ökar också kostnaden för att sänka deras stress. En konsekvens av att gå på uppdrag är även att området man utforskade får EXP på samma sätt karaktärerna gör. När ett område levlar upp blir mycket svårare uppdrag tillgängliga samtidigt som de tidigare (enklare) uppdragen delvis låses undan. Tillsammans med de svårare uppdragen (varierade mellan *apprentice*, *veteran* och *champion*) så varierar längden på en expedition mellan kort, medium och lång. Svårighetsgraden och längden av en expedition är oberoende på varandra, så ett *champion* uppdrag kan vara kort och ett *apprentice* uppdrag kan vara långt. Svårare och eller längre uppdrag ger både mer guld och resurser samt mer EXP till karaktärerna vilket agerar som ett incitament för spelaren att göra de svårare expeditionerna.

## **4.3.2 Analys - Darkest Dungeon**

### **4.3.2.1 Permanent död som *fail-state***

I *Darkest Dungeon* (2016) finns det två olika typer av *fail-states*. På ena sidan når spelaren ett *fail-state* när de misslyckas med ett uppdrag och på andra sidan är döden av en hjälte en *fail-state*. Döden av en hjälte är *fail-staten* i hjälte systemet, eftersom spelaren måste "börja om" med den specifika karaktären. Beroende på hur mycket tid och guld som lagts ner för att utrusta och stärka hjälten kan döden leda till grova konsekvenser för spelaren mekaniskt eftersom allt arbete försvinner permanent. Men ifall spelaren även har bildat något sorts empatiskt förhållande till hjälten som dör så kan spelaren känna en väldigt liknande sorg som när en NPC dör i till exempel ett linjärt narrativt fokuserat spel (Harrer 2013). Typen av *fail-state* spelet använder, där en stor mängd investering försvinner, är väldigt annorlunda till den konventionella typen vilket Tocci (2008) kritiserat där spelaren endast får små bakslag när de dör. Även Carter, Gibbs & Wadley (2013) beskriver detta som mindre effektivt när det kommer till att öka

spelarens inlevelse och känslomässiga investering i spelet. Varför *DD* (2016) bryter konventionerna är främst på grund av två anledningar, mängden framsteg som går förlorade på grund av den permanenta döden av en karaktär tillsammans med att hjältekaraktärnas död är fullständigt narrativt enhetliga. Det är värt att påpeka att Tocci (2008) lägger sitt fokus på döden av spelprotagonister. Argumenten är begränsade till narrativt drivna spel där protagonisten är en del av narrativet på ett sätt protagonisten inte är i *DD* (2016). Artikelns argument går dock fortfarande att applicera på *DD* (2016) då döden är implementerad på ett sätt som harmoniserar med hur Tocci (2008) beskriver väl implementerad död. Med argumenten Tocci (2008) samt Carter, Gibbs & Wadley (2013) för går det att anta att de hade sett positivt på *Darkest Dungeon* (2016) experimentella *fail-state* mekaniker och hur de används för att intensifiera spelarens känslor och inlevelse i spelvärlden.

### **4.3.2.2 Procedural retorik och döden**

Hopplösheten spelaren är menad att känna framgår väldigt tydligt i narrativet men stärks enormt av de oförlåtande mekanikerna i spelet. Spelets svårighetsgrad reflekteras i de narrativa elementen av spelets hemsökta värld. Och mekanikerna spelaren blir given för att kunna bekämpa monstren som existerar i narrativet reflekterar spelets tema av desperation och hopplöshet. Enligt Cardona-Riviera, Zagal, Debus (2023) ramverk går det att hitta flera imperativa mål som presenteras för spelaren från början av spelet. För att lyckas med uppdragen, behöver spelaren uppgradera sin by och sina hjältar, vilket därför blir väsentliga delmål i spelet om spelaren ska lyckas. Feedbacken spelaren får från att klara dessa mål är att uppdragen blir enklare att göra med sina uppgraderade karaktärer. Åtminstone tills nya, mycket svårare, uppdrag låses upp där man måste använda sina uppgraderade hjältar för att bara ha en chans att lyckas. När hjältarna har uppnått en viss nivå blir de högmodiga och vägrar göra de enklare uppdragen vilket indirekt tvingar spelaren sluta spela säkert med de hjältarna. Cykeln av att spelaren behöver ta risker för att göra framsteg repeteras därför varje gång karaktärernas ego blir för stort för de lättare expeditionerna. Feedbacken uppmuntrar en tolkning som innebär att spelaren aldrig hinner bekväma sig med expeditionerna utan alltid behöver tänka på de växande riskerna (Cardona-Riviera, Zagal, Debus, 2023). Detta faller återigen under ideerna Rusch (2009, Device I: Fictional Alignment) har om påverkan mekaniker har på spelaren. Att ta kontrollen ifrån spelaren och tvinga dem in i situationer de kanske inte egentligen var förberedda för har en stor chans att öka känslan av desperation och hopplöshet de känner. Vilket knyter spelarens känslor till spelets överblickade teman.

Bossfienderna i spelet är unika karaktärer och som kan "dödas" av hjältarna men återuppstår av en diegetisk okänd anledning. Att bossarna, och till viss del alla fiender i spelet, kommer tillbaka om och om igen förminskar de upplevda konsekvenserna av att döda dem. I och med spelarens upplevda skyldighet att bekämpa hemsigheterna förfadern släppte in i världen kan en koppling göras till Rusch (2009, Device I: Fictional Alignment) tankar om hur olika känslor främjas i spelare på grund av olika spelmekaniker. I spelets narrativ upplevs de övernaturliga monstren som nästintill hejdlösa på grund av dialog från förfadern som exempelvis säger: "They breed quickly down there in the dark, but perhaps we can slay them even faster." och "Driving out corruption is an endless battle, but one that must be fought." (*Darkest Dungeon* 2016). Denna typen av voicelines kan knyta spelaren till hjältarnas känslor av hopplöshet då det finns många *barks* (dialogrutor som slumpmässigt dyker upp från karaktärerna) i spelet som väldigt tydligt påpekar att hjältarna har fått nog av det spelaren vill att de ska göra. Exempelvis kan alla olika typer av hjältar säga dessa när de är hemma i *the hamlet* men har hög stress:

I can't - I won't go back!

Not another expedition -anything but that!

The horrors I've seen. I do not know if I can handle any more.

På andra hand används voice lines också för att motivera spelaren till att göra expeditionerna som hjältarna uppenbarligen inte vill gå på. Dialogerna får förfadern att låta relativt bastant i hur han manar spelaren till att göra det han vill. Dialoger som: "Excise the fungal tumors and the land may yet live." och "Paths and roads bring soldiers and supplies, let them arrive unharried!" (*Darkest Dungeon* 2016) får det att låta som om spelaren enbart gör *the hamlet* nytta genom att skicka ut hjältar på expeditioner. Medans dialoger som: "Room by room, hall by hall, we reclaim what is ours." och "Some experiments should have never happened. You are doing just work, ending them." (*Darkest Dungeon* 2016) trycker mer på spelarens plikt till sin släkt och att det är spelarens ansvar att rädda den. Kombinationen av dialoger som dessa, tillsammans med lockandet av guld och andra resurser, gör det obekvämt lätt för spelaren att förkasta deras hjältars belägenhet. Spelets mekaniker uppmuntrar spelaren att antingen sluta tänka på hur immorala deras handlingar mest troligen är, eller att förkasta moral helt och hållet. Alltigenom går det att argumentera att spelets mekaniker och dialoger uppmuntrar spelaren till att följa filosofin om att ändamålet helgar medlen. Vilket i fallet av *Darkest Dungeon* (2016) skapar ett moraliskt tvetydigt tänkande i spelaren som fungerar väl i förhållande till vad Rusch (2009) säger om hur procedural retorik kan främja olika tankesätt.

Guld, som tidigare nämnt, behövs för allt i spelet. Desto svårare och längre en expedition är desto bättre blir belöningen spelaren får i slutet. Guld blir därför en välfungerande motivator för att spelaren ska vilja interagera med dungeon systemet eftersom att spelet skapar en feedback loop där spelaren behöver pengar för att bli starkare för när de är starkare kan de tjäna mera pengar. En intressant upptäckt i Carter, Gibson och Waddlys (2013, 5.1 Perceived Investment st. 4) artikel är att när ett spel ökar konsekvenserna för misslyckande uppstår olika attityder hos vissa spelare. Ett av beteendena som observerades var att vissa spelare valde att inte prioritera överlevnad lika mycket till skillnad från andra spelare som spelade mer säkert. Dessa spelare tog mycket större risker för att få större belöningar snabbt då de ansåg att deras liv var mindre värda än den potentiella vinsten de kunde få om de lyckades. Det går att återskapa liknande beteenden i *DD* (2016) eftersom det är gratis att rekrytera nya hjältar kan spelaren skicka dem på expeditioner utan att investera tillräckligt med pengar i proviant och/eller tid i planering. Konsekvenserna spelaren får av att förlora dessa expeditioner blir minimala men om någon (eller flera) av hjältarna överlever och klarar expeditionen blir belöningen saftig i jämförelse med insatsen spelaren gjort. När en hjälte dör behöver spelaren inte betala för deras terapi eller sjukvård, vilket de hade behövt om hjälten överlevt och spelaren önskar att de ska vara så effektiva som möjligt nästa expedition. Tillsammans målar strategin av att rekrytera nya hjältar bara för att riskera deras liv för så maximala belöningar som möjligt en väldigt stark bild av spelarens grymma ledarskap. Detta är ett extremfall på spektrumet av hur en *DD* (2016) spelare kan riskera hjältarnas liv. Men hur stora risker spelaren är villig att ta med sina hjältars liv formar narrativet av deras spelupplevelse på väldigt olika sätt. Carter, Gibbs & Wadley (2013, 5.1 Perceived Investment) belyser också beteendemönstren där risken av att permanent förlora framsteg leder till att spelaren gör varje val mycket försiktigare. För denna typ av spelare väger konsekvensen av att göra strategiska misstag tyngre än potentiella resurser de hade kunnat tjäna genom att spela snabbare. En väldigt liknande effekt kan ske i *DD* (2016) i och med att omständigheterna är desamma. Att göra långsammare och försiktigare val leder till att spelaren hinner göra färre expeditioner på samma tid som en mer risktagande spelare hade hunnit, men sannolikheten av att den mer försiktiga spelaren kommer förlora karaktärer, och därmed resurserna de investerat, blir betydligt mindre. Vissa spelare prioriterar även specifikt överlevnaden av sina karaktärer på grund av emotionella skäl. På grund av mängden tid och resurser spelaren behöver investera i en hjälte för att de ska överleva svårare expeditioner blir det väldigt lätt för spelaren att också bli emotionellt investerad i de karaktärerna spelaren använt längst. Att förlora en karaktär kan på så sätt skapa ett starkt intryck på spelaren då spelaren förlorar både de

“mekaniker” karaktären för med sig i strid, men också de känslor spelaren kände för dem (Harrer 2013, s. 611-613). Ja, utifrån ett mekaniskt perspektiv så går det att återskapa en karaktär som har dött genom att rekrytera en hjälte av samma typ, döpa dem till samma namn och ge dem samma skills och kläder. Men detta kostar spelaren både tid och resurser och ersättaren kommer aldrig kännas som riktigt samma hjälte som den som gick förlorad. När en karaktär spelaren bryr sig mycket om dör skapas ett känslomässigt tomrum bland hjältarna som en simpel kopia inte riktigt kan fylla. Eftersom att död i *Darkest Dungeon* (2016) sker av två anledningar, spelarens egna misstag, eller spelets oförsonliga svårighetsgrad fastnar mest troligen stunden av förlust i spelarens hjärna. Oftast då på grund av att spelaren känner skuldkänslor över misstaget eller frustration mot spelets chans drivna natur. Förlust kan därmed, på grund av de olika investeringarna spelaren har gjort, väcka alla olika typer av starka tankar och känslor på det sättet Harrer beskriver förlusten av NPC och dess mekaniker i mer linjära spel (Harrer 2013, s. 612 & s. 614).

## 5 Diskussion

### 5.1 Diskussion

#### 5.1.1 Död som *fail-state* diskussion

*Vampyr* (2018) använder ett konventionellt död som *fail-state* system som stör spelets narrativ på grund av bland annat de avsaknade diegetiska förklaringarna till systemet, samt irritationen som väcks när spelaren tvingas göra repetitiva omspelningar av spelets svårare delar (Tocci 2008). Jämfört med *What Remains of Edith Finch* (2017) som använder de redovisade okonventionella dödsmekanikerna utan något *fail-state* där spelutvecklarna inte behöver komma med någon förklaring för systemet. Till skillnad från *Vampyr* (2018) känner spelaren inte heller någon frustration av att misslyckas eftersom att det inte går att misslyckas i *WRoEF* (2017). Detta gör dock att spelaren mest troligen inte kommer känna någon typ av spänning eller större behov av skicklighet för att kunna klara *WRoEF* (2017). I *Vampyr* (2018) belönas dock spelaren av sin skicklighet genom att de kan hålla NPCer vid liv. Om spelaren är bra nog på *combat* i spelet kan de definitivt besegra fiender som är högre *level* än dem, vilket betyder att spelaren inte måste döda NPCer för att klara av striderna. I *WRoEF* (2017) belönas inte spelarens skicklighet på det sättet, eftersom att det inte finns några utmaningar i spelet. Till skillnad från de båda andra spelen har *Darkest Dungeon* (2016) en typ av död som *fail-state* som inte dödar "protagonisten" av spelet men fortfarande dödar karaktärerna spelaren kontrollerar. Oförsonligheten i systemet skapar spänning på grund av risken för att spelarens investeringar ska permanent gå förlorade samt skapas en möjlighet för spelaren att uppnå skicklighet i hur bra de kan undvika döden av deras karaktärer. Samtidigt ger *DDs* (2016) system en enkel diegetisk förklaring till varför karaktärernas död är permanenta eftersom det inte är spelets protagonist som dör, då en etablerad protagonist som dör permanent inte går att byta ut på sättet hjältarna gör. Dock väcker *DD* (2016) fortfarande samma frustrationer som skapas på grund av förlusten av framstegen på ett sätt som liknar känslorna spelaren får av *fail-state* systemet i *Vampyr* (2018). Ifall *Vampyr* (2018) hade givit en diegetisk förklaring för fenomenet av vampyrers, eller åtminstone Jonathans, återuppstånd hade det inte *fail-state* systemet skapat lika mycket dissonans i narrativet. Spelutvecklarna hade enkelt kunnat implementera ett mer unikt stridssystem där spelarkaraktären aldrig dör, utan kanske bara blir skadad och använder sina krafter för att retirera. Detta hade tydligen knutit det mekaniska systemet till berättelsen men lösningen hade förmodligen fortfarande haft

sina svagheter, bland annat motverkar inte en förklaring av *fail-state* systemet inte frustrationen som skapas från repeterade misslyckanden. För att lösa problemen med spelar frustration hade antagligen ett helt annat typ av system behövt användas. Kanske hade det fungerat att gå vägen *WRoEF* (2017) gjorde och inte ha något *fail-state* alls. Det går, som Tocci (2008) argumenterar, inte att hitta en specifik metod som löser alla problemen som skapas av död som *fail-state*. Men det går definitivt att se både de positiva och negativa delarna i de olika metoderna. Alla de tre analyserade spelen har unika styrkor och svagheter när det kommer till deras *fail-states*. Men det viktigaste som bör uppmärksammas från alla spelen är att använda, eller utveckla, det bästa *fail-state* systemet som passar spelet som skapas och att inte bara använda genvägen av konventionalitet.

Tocci (2008, s. 191) och Rusch (2009) talar båda om en grupp med spelforskare/spelutvecklare som ser spel som ett mekanikdrivet media och inte tror på att spel kan vara helt narrativt fokuserade utan att mekanikerna/reglerna alltid kommer vara viktigast. Denna gruppen använder frustrationen som skapas av död som *fail-state* som ett bevis till hur spel aldrig kan vara fullt narrativt fokuserade (Tocci 2008, s. 191). Argumentet som förts i forskningsdebatten har idag spridits till gemene man och bland annat utvecklats till argumenten om huruvida *walking simulators* är faktiska spel eller inte. Hur utbredd användningen av konventionella död som *fail-state* system fortfarande är tyder på en ovillighet att förändra de accepterade konventionerna i spel. Dock anmärker Tocci (2008, s. 191) själv att konventionerna enbart dikterar hur spel har fungerat tidigare, och inte hur de nödvändigtvis alltid kommer fungera i framtiden. Vilket fortfarande är helt sant, spelkonventioner kan, och har, ändrats efter Tocci (2008) skrev sin artikel. Död som *fail-state* är endast ett av de mer svårubbade systemen som fortfarande hänger kvar än idag.

### **5.1.2 Vampyr's Agentiala vs Darkest Dungeons Procedurala död**

Typen av agential död som går att hitta i *Vampyr* (2018) och *Darkest Dungeon* (2016) skiljer sig på ett antal olika sätt. I *Vampyr* (2018) är döden nästintill helt spelaragential. För att ge en kortfattad påminnelse är spelaragential död är när spelaren blir given mekanisk frihet som låter dem permanent döda karaktärer i ett spel. Om en karaktär ska dö eller leva i spel med agential död blir därför spelarens självständiga och meningsfulla val och inte något spelet självt bestämmer ska hända. Det kan finnas mekaniska faktorer

som har inflytande på till exempel hur eller när spelaren kan göra valen men det viktigaste är att spelet aldrig gör valet åt spelaren. I *Darkest Dungeon* (2016) på andra hand har spelaren endast en viss mängd agens över döden på grund av spelets procedurala element. Död som orsakas av spelet självt, men till viss mån kan undvikas av spelaren, kan därmed kallas procedural död. Det vill säga när spelet systematiskt, genom sina mekaniker och regler, tvingar karaktärers permanenta dödsfall. Procedural död är inte exakt samma sak som Toccis (2008 s. 197-198) *forced failure*, vilket är narrativt förutbestämda och oundvikliga dödsfall som tar bort karaktärer från resten av spelet. Koncepten skiljer sig eftersom att spelaren fortfarande kan försöka förebygga spelets systematiskt förutbestämda dödsfall medan *forced failures* alltid kommer att ske oavsett vad spelaren gör. Dessa två begrepp är självklart på ett spektrum och många spel hade mest troligen inte kunnat kategoriseras som bara det ena eller det andra eftersom begreppen används här specifikt för att enkelt differentiera dödsmekanikerna i *Vampyr* (2018) och *DD* (2016).

Spelarens stora agens över vilka karaktärer som ska dö eller leva ger spelaren mycket makt i både *Vampyr* (2018) och *Darkest Dungeon* (2016). Makten spelaren har kommer specifikt från det faktum att alla karaktärer spelaren dödar dör permanent (såvida det inte är fiender), samt att det upplevda narrativet formas utifrån vilka karaktärer som dör. I *DDs* (2016) *Hamlet* finns det en gravplats som visar informationen om varje avliden hjälte och hur de dog. I *Vampyr* (2018) fungerar menyn som visar de olika distrikten delvis också som en liknande typ av påminnelse till *DDs* (2016) gravplats. Men det finns också en kyrkogård i spelet där namnen, födelseåren och döds åren av NPCerna spelaren dödar dyker upp på nya gravar efter de dör. Båda spelen använder gravplatserna för att klart och tydligt visa spelaren alla de permanenta dödsfallen de har orsakat. Denna typ av relativt konstant påminnelse stärker mest troligen påverkan dödandet har på spelaren eftersom att spelet hela tiden påminner dem om att varje liv förbrukat är ett liv som inte kan tas tillbaka.

All död i *Darkest Dungeon* (2016) kan argumenteras vara agential då det alltid är spelarens val och underprestationer som leder till hjältarnas död. Samt finns det ett argument i att det är spelarens val att gå på expeditioner från första början och att det endast är på expeditioner som hjältarna dör. Men, som påpekat i 4.3.2.2, blir spelaren blir påtvingad, eller i alla fall emfatiskt uppmuntrad att göra, expeditioner av spelet, så att påstå att spelaren har någon verklig frihet i det systemet hade varit en lögn. Det spelaren faktiskt har agens i är dock hur stora risker de är villiga att ta på expeditionerna.

Som också sagt i 4.3.2.2 finns det olika sätt spelaren kan välja att spela spelet. Spelaren får genom spelets mekaniker agensen att spela djärvt och att ta många risker med lite investering för att öka vinsten vid seger och minska förlusten vid misslyckanden. Eller så kan spelaren välja att vara aktsam i sina handlingar och spendera mycket betänketid och resurser för att göra expeditioner så säkra som möjligt. Självklart kan, och kommer antagligen, en och samma spelare använda båda dessa strategier eller spela med andra strategier helt och hållet. Men oavsett vilken strategi spelaren väljer att använda måste expeditioner göras och fiender dö för att spelaren ska göra framsteg. Om spelaren därför hade valt att inte interagera med dessa spelsystem i hopp om att skydda sina hjältar hade de helt enkelt inte spelat spelet på grund av hur det är designat. Att helt skylla hjältarnas död på spelaren är inte heller rättvist på grund av mängden helt okontrollerbara risker som finns i varje strid och expedition. Även om spelaren gör de strategiskt perfekta valen kan hen ha rakt av otur så pass att deras hjältar alltid missar eller alltid blir träffade oberoende på hur hög, eller liten, procentuell chans det är för att sakerna ska hända. Spelaren kan också spela så säkert som möjligt men ändå ha sådan otur att de misslyckas med att retirera från en strid när deras hjältar är nära döden. Det finns också alltid en chans att spelarens hjältar missar chansen av att överleva skada genom *death's door* mekaniken och bara dör efter det första slaget efter att ha hamnat där. Det finns, överlag, många osannolika sätt för hjältar att dö även i "enkla" strider i en skicklig spelares händer. Att varje expedition har flertalet strider (vissa mycket svårare än andra) och att en genomspelning av spelet oftast tar uppemot 200 expeditioner väcker argumentet att majoriteten av hjältarna en spelare rekryterar kommer dö. På grund av hur spelets procedurella komponenter fungerar går näst intill alla hjältars död att garantera. Hjältarna kommer att dö, spelaren har bara agens över när de kommer göra det. *Darkest Dungeon* (2016) har ett system där död endast är delvis agential. Spelaren kan själv välja vilka strategier de använder och vilka expeditioner de vill gå på. Men spelets överblickande retorik styr spelaren konstant mot situationer med gradvis avtagande agens. Spelaren må tro att de har kontroll över döden i *DD* (2016) men i verkligheten samarbetar oförsonligheten i stridssystemet med de proceduralt retoriska uppmuntranden spelet gör för att minska spelarens faktiska agens.

*Vampyr* (2018) ligger på andra sidan av spektrumet av spelar agens, i och med att nästan varenda NPCs död i spelet är valfri. Till skillnad från *DD* (2016) finns det inga stora risker för spelaren att råka döda en karaktär. Men som nämnt i 4.1.2.3 påverkar spelarens känslomässiga band till karaktärer i *Vampyr* (2018) mest troligen spelarens villighet att döda dem. Om spelaren bryr sig om karaktärerna efter att ha lärt känna dem finns det

en större chans att hen inte kommer vilja döda NPCerna. På andra hand, om spelaren inte bryr sig om, eller till och med ogillar, NPCerna efter att ha lärt känna dem finns det mycket mindre som håller Jonathans hugtgänder i styr. Här enas spelaren och Jonathan, då en spelaren som inte bryr sig om karaktären de dödar med störst sannolikhet inte heller kommer bry sig om de negativa konsekvenserna döden av den NPC kommer ha på andra karaktärer eller Londons generella hälsa. Eftersom spelaren i denna situation prioriterat EXP kommer Jonathan också upplevas som manipulativ och megalomanisk. Värt att nämna är även påverkan en NPC:s död kommer ha på distriktet karaktären bor i. Inte bara på grund av den narrativa implikationen döden har utan även konsekvenserna döden kommer ha på svårighetsgraden i spelet. Spelaren kan inte bara gå runt och döda alla NPCer de känner för utan att spelet blir mycket svårare än vad det annars hade varit. *Vampyr* (2018) är ett relativt oförsonligt spel som förväntar sig att spelaren bemästrar det, till en viss punkt i alla fall. Spelet är designat på så vis att det ska vara svårt att hålla Jonathans händer fria från blod då fiender alltid är högre *level* än Jonathan om spelaren inte väljer att döda. De känslomässiga kopplingarna spelaren skapar, tillsammans med spelets mekaniska struktur betyder att varje gång en NPC dör (utöver i fem särskilda fall) sker det med spelarens fullständiga medvetenhet om att karaktären permanent kommer dö. Det går att argumentera att detta inkluderar situationer där distrikt faller till kritiskt status och NPCer börjar dö utan att spelaren själv dödar dem. Distrikt blir inte kritiska av sig själva, och spelet förklarar klart och tydligt vad konsekvenserna kommer vara om spelaren låter distriktet falla så lågt vilket betyder att spelaren nästan garanterat vet att deras agentiala handlingar kommer leda till att NPCer dör. Vad, i motsats till *DD* (2016), spelaren inte har kontroll över är när NPCer dör. På grund av att spelaren inte kan öka sin *mesmerize* nivå på något annat sätt än att göra framsteg i spelets huvudsakliga narrativ kan inte spelaren bestämma fritt när varenda karaktär ska dö. Men det är inte när *mesmerize* nivån går upp spelet bestämmer att karaktärer ska dö. Det är ett beslut som görs av spelaren i kombination av svårighetsgraden och *combat* systemet. Spelet har ett flertal bossar och svårare fiender som spelaren måste döda för att göra framsteg. Det går att argumentera att dessa situationer agerar som förutspådda tidpunkter där döden av NPCer kommer att ske. På grund av spelets svårighetsgrad går det att identifiera en sannolikhet för spelare som försöker spela moraliskt, men har svårigheter med *combat* systemet, kommer göra valet att döda NPCer i desperation för att kunna slå de svårare fienderna.

I både *Vampyr* (2018) och *Darkest Dungeon* (2016) balanseras spelarens skicklighet, genom spelens svårighetsgrad, mot deras moraliska övertygelser. Båda spelen erbjuder spelaren hela tiden möjligheten att ge upp deras moraliska överlägsenhet för att göra

spelet enklare. Att spelen ger spelaren den typen av något unika agens där spelarens handlingar har permanenta konsekvenser på liv eller död gör spelen intressanta att jämföra. En ännu mer intressant jämförelse ligger mellan de olika systemen av agential död spelen använder. *Vampyr* (2018) lägger kontrollen i spelarens händer medan *DD* (2016) ger den huvudsakliga kontrollen till spelets mekaniker. Men döden är fortfarande agential i båda systemen eftersom spelaren fortfarande har en tillräckligt stor mängd kontroll över huruvida döden framkallas eller förebyggs. Skillnaderna ligger i när/vart spelaren kan utnyttja sin agens och hur den agensen ser ut.

## 1.1 Linjäritet i narrativet (Icke-agential vs Agential)

*What Remains of Edith Finch* (2017) med sitt linjära narrativ berättar en vacker berättelse genom sina interaktiva "cutsscenes". Utan *fail-staten* och spänningen i de andra två spelen är *WRoEF* (2017) ett väldigt lugnt och långsamt spel i jämförelse. På grund av kontrollen spelutvecklarna behöll genom att hålla spelet linjärt lyckades de skapa en vacker berättelse genom väl designade berättartekniker och smart integrerade spelmekaniker vilket inte hade varit detsamma i ett icke-linjärt narrativ. Varje familjemedlems scenario sätter effektivt spelaren i skorna av scenariots protagonist för att kunna visa karaktärens tankar, känslor och problem. Detta skapar väldigt effektiva förklaringar av karaktärerna samt ett mycket snabbt sätt för spelet att känslomässigt knyta spelaren till Finch-familjen. Även om spelaren inte spenderar lika mycket tid med karaktärerna i *WRoEF* (2017) som i exempelvis *Vampyr* (2018) får spelaren lära känna karaktärernas liv och personligheter på ett mycket mer effektivt sätt.

*Vampyr* (2018) som här representerar icke-linjära narrativ på grund av att spelet både är en RPG, vilket i sig medför spelar-agens över narrativets utkomst, men också i och med att spelaren alltid kan döda NPCer vilket permanent ändrar spelvärlden. Det går att se en medveten design i spelets svårighetsgrad som tvingar spelare väga sin moral mot hur enkelt de vill att spelet ska vara. På grund av det briljanta samarbetet mellan mekanikerna i spelet och spelets narrativ vill spelaren mest troligen vara en god person och döda så få NPCer som möjligt. Dock orsakar spelets svårighetsgrad mest troligen samtidigt frustration om de misslyckas för mycket vilket leder till att spelaren känner ett starkt behov av att döda NPCer för att få EXP och bli starkare. Eftersom att spelarens val dikterar Jonathans handlingar blir det lättare för spelaren att investera sig i hans karaktär samtidigt som spelet får nytta det positiva som kommer med att ha en redan

etablerad protagonist (se 4.1.1 för referenser).

*Darkest Dungeons* (2016) narrativ är linjärt eftersom spelaren inte kan ändra på spelets förutbestämda narrativ. Dock går det att argumentera att spelets narrativ ändras beroende på exakt vad som händer i varje spelares genomspelning av spelet. Det som urskiljer *DD* (2016) från både *Vampyr* (2018) och *WRoEF* (2017) är bland annat att spelupplägget är nästan helt icke-linjärt. Det finns många olika områden spelaren kan välja mellan, många olika hjältar spelaren kan skicka ut och den alltid lömska risken att förlora expeditionerna och hjältarnas liv. Kombinationen av alla dessa olika komponenter skapar oändliga möjligheter för saker att gå ofantligt bra eller utomordentligt dåligt för en spelare. Dessa delvis spelarvalda men också slumpmässiga upplevelserna skapar unika minnen hos spelare som tillsammans skapar ett narrativ bara dem har, och någonsin kommer, uppleva. När alla dessa beståndsdelar adderas samman blir det inte omöjligt att spelaren i *DD* (2016) bryr sig lika mycket, eller till och med mer, om den "icke-linjära" berättelsen de själva skapar med sina hjältar än spelets faktiska narrativ.

I *Darkest Dungeons* (2016) skapar spelaren en yttlig fascination till karaktärerna medan spelaren skapar en djupare emotionell koppling till karaktärerna i både *What Remains of Edith Finch* (2017) och *Vampyr* (2018). *WRoEF* (2017) är dock mer effektiv i karaktärsutvecklingen än *Vampyr* (2018) där djupet karaktärerna har är på en argumenterbart liknande nivå även om det ena spelet utvecklar karaktärerna på en mycket kortare tid. Linjäriteten i ett spel som *WRoEF* (2017) kan ibland få spelaren att känna sig frustrerad eller hjälplös på grund av bristen på agens. Dock finns det stora fördelar spel kan nyttja genom att ha linjära narrativ eftersom att spelaren sätts i en position där de kan slappna av och bara uppleva berättelsen istället för att behöva ta en aktiv position och ändra den. I icke-linjära spel som *Vampyr* (2018) kan spelaren inte riktigt slappna av på det sättet då de alltid måste tänka på vilka som är de bästa valen de kan göra i varje dialog. Dock är spelarens intresse och engagemang viktigt i narrativt drivna spel och icke-linjära narrativ där spelaren behöver vara en aktiv deltagare tenderar att höja nivån av båda känslorna. *DDs* (2016) mer passiva narrativ har även sina positiva inslag. Att lämna rum för spelaren att skapa sina egna upplevda narrativ genom de slumpmässiga sakerna som händer i spelet gör varje spelares narrativ unika. De olika typerna av narrativ har olika användningar beroende på vad spelutvecklaren vill förmedla till spelaren och hur de vill få spelaren att känna. Linjära narrativ har mycket mer fokus på berättelsen själv medan icke-linjära narrativ bryr sig mer om spelarens val.

Oavsett vad bör alla spelnarrativ fokusera på spelarens upplevelse då det egentligen är den viktigaste biten. Om spelaren inte känner något när de upplever narrativet kan det lika väl inte finnas något narrativ alls.

## 5.2 Sammanfattning

### 5.2.1 Slutsats

Som identifierat i analysen och diskussionen finns det många olika sätt de tre bearbetade spelen använder död på. Ett av sätten är död som *fail-state* vilket *Vampyr* (2018) på det mest konventionella sättet av alla spelen. *Vampyr*s (2018) använder dock frustrationen som väcks av systemet som en motivation för spelaren att interagera med NPC systemet och att behöva döda karaktärer. En narrativ störning som sker på grund av *Vampyr*s (2018) död som *fail-state* system är dock att det inte finns någon diegetisk förklaring till hur protagonisten återupplivas. Detta är ett problem *WRoEF* (2017) undviker genom att inte ha några *fail-states*. Det både positiva och negativa med detta är att det inte skapas någon spänning i spelet (i alla fall inte i jämförelse med de andra spelen). *DD*s (2016) enkla diegetiska motivering till varför deras *fail-state* system har permanenta konsekvenser är kortfattat att karaktärerna dör, vilket skapar mycket spänning eftersom att konsekvenserna av död är så extrema.

Valet, eller i fallet av *DD* (2016) oftast ett ickeval, att döda karaktärer i ett intressant sätt spel kan använda döden. Död blir meningsfullt i *Vampyr* (2018) på grund av att döden permanent avlägsnar NPCer från spelvärlden och påverkar andra NPCer i karaktärens närhet. Det som gör systemet av permanent död i *DD* (2016) intressant är på andra hand att spelarens investerade tid och resurser går förlorade och ifall spelaren har känslomässiga investeringar för karaktärerna så leder det till en stark känsla av förlust. I *Vampyr* (2018) är döden nästintill helt spelaragential och i *DD* (2016) är kontrollen över döden mycket mer i spelets händer men spelaren kan kämpa emot döden på ett sätt de inte gör i *Vampyr* (2018). Det är intressant att undersöka hur båda spelen på två annorlunda sätt väger svårighetsgraden i spelet mot spelkaraktärernas liv. System kopplar spelarens skicklighet till deras morala överlägsenhet på unika och tankeväckande sätt.

*DD* (2016) får spelare att skapa yttligare fascinationer till karaktärerna i jämförelse med de andra två spelen som investerar mer av speltiden på karaktärsutveckling. Linjäriteten i *WRoEF* (2017) tvingar döden på spelaren på grund av att narrativa framsteg är kopplade till karaktärens dödsfall. Vilket kan få spelaren att känna sig hjälplös på liknande sätt de få icke-agentiala dödsfallen i *Vampyr* (2018) gör.

Alla spelens distinkta mekaniska system tillför på olika sätt resonans med narrativet. Så som Toccis (2008) kritiserade *fail-states* som används i *Vampyr* (2018), den alltid närvarande risken av att förlora en hjälte permanent i *DD* (2016) och de lugna välkonstruerade berättelserna i *WRoEF* (2017) som alltid leder till döden. Döden används flitigt för att föra samman och förhöja både mekanikerna och narrativen i de olika spelen. Sättet spelutvecklarna har använt döden känns väl uttänkt och extremt passande för just det varje spel vill förmedla. Det är dock även viktigt att granska svagheter i spelen för att kunna hitta nya innovativa lösningar för framtidens spel.

### **5.2.2 Samhälleliga och etiska aspekter**

Död i spel kan ses som ofarlig eftersom ingen direkt skadas av det men den upprepande meningslösa presentationen av död inuti spel kan möjligtvis ha en avtrubbande effekt på verkliga personer. Det är också därför spel som presenterar död som meningsfullt och har system som får spelaren att fundera kring död är så viktiga. Dessa typer av spel ger möjligheten för spelaren att reflektera kring både sina egna val som påverkar döden av karaktärer. Samt väcks i dessa spel ibland liknande känslor till förlusten av viktiga personer, djur eller objekt i verkligheten.

### **5.2.3 Framtida arbete**

Arbetet kan fortsättas kortsiktigt genom att spela igenom mer av de analyserade spelen för att få en bättre förståelse av dem och öka trovärdigheten i slutsatserna av detta arbete. I fallet där arbetet skulle vidareutvecklats på långsiktigt eller till och med gjorts om hade det varit klokt att fundera på att göra en undersökning eller att hitta andra spel att analysera. En kvantitativ undersökning, via till exempel en enkät, hade kunnat ge statistik om generella känslor och tankar kring död i spel, särskilt om stickprovet endast bestod av personer som spelat de spelen som skulle analyseras. Men frågor för en enkät som baseras på slutsatserna från denna rapport hade varit svåra att formulera på ett sätt som fungerat för en bredare målgrupp, vilket hade behövts för ett stickprov i en kvantitativ datainsamling. Trots att risken för att frågorna skulle

vara för specifika hade den kvantitativa datan en studie hade resulterat i låtit en slutsats om spelarupplevelsen formats med en mycket högre generaliserbarhet än vad den har kunnat i detta arbete. En deduktiv analys har som mål att behålla eller förkasta en redan satt hypotes eller teori vilket inte var det ursprungliga målet av denna rapport. Det finns delar av rapporten som hade kunnat förstärkas genom kvantitativa undersökningar som exempelvis den interna validiteten av påståendena om frustration som uppstår på grund av död som *fail-states* men då hade undersökningen behövt ha ett annat fokus. En kvalitativ undersökning, via till exempel intervjuer, hade istället givit mer djupgående information om åsikterna av ett mindre antal personer som därför bör ha en god mängd erfarenhet av spelen som analyseras. Den kvalitativa datan insamlad av denna typ av undersökning hade kunnat ge en bättre förståelse av hur spelarupplevelsen påverkas av dödens koppling till mekaniker och narrativ i spel. Genom en induktiv analys hade antagligen argumenten i denna rapport stärkts eller så hade nya mönster hittats vilket hade kunnat leda till nya hypoteser och idéer om funktionerna och representationerna av död i spel. Dessa hypoteser hade varit extremt värdefulla samt haft mer trovärdighet och överförbarhet än slutsatserna av denna rapport. Oavsett kvalitativ eller kvantitativ hade det varit värdefullt med empirisk data för att komplementera denna rapporten. Med det hade spelarupplevelsens roll fastställts starkare och kvalitén av rapporten ökats.

# Referenser

Cardona-Rivera, R. E. Zagal, J. P. and Debus, M. S. (2023). Aligning story and gameplay through narrative goals. *Entertainment Computing*, 47. doi:10.1016/j.entcom.2023.100577.

Carr, D. (2019). Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture*, 14 (7–8), s. 707–723. doi: 10.1177/1555412017728641

Carter, M. Gibbs, M. Wadley, G. (2013). Death and dying in DayZ, *ACM International Conference Proceeding Series* [Preprint]. doi:10.1145/2513002.2513013.

Dontnod Entertainment (2018). *Vampyr*, PC [Spel]. Focus home interactive.

Erickson, D. (2009). Writing for Role-Playing Games. I Despain, W. (red.). *Writing for Video Game Genres: from FPS to RPG*, s. 11-17.

Giant sparrow (2017). *What Remains of Edith Finch*, PC [Spel]. Annapurna Interactive.

Harrer, S. (2013). From Losing to Loss: Exploring the Expressive Capacities of Videogames Beyond Death as Failure. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 5, s. 607–620. doi:10.3384/cu.2000.1525.135607

Harper, T. (2011). Rules, rhetoric, and genre: Procedural rhetoric in persona 3. *Games and Culture*, 6 (5), s. 395–413. doi:10.1177/1555412011402675

Hunicke, R. LeBlanc, M. Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. 2001-2004 *Game Developers Conference*.

Red Hook Studios (2016). *Darkest Dungeon*, PC [Spel]. Red Hook Studios.

Rusch, D. C. (2009). "Mechanisms of the Soul - Tackling the Human Condition in Videogames." 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. *Digital Games Research Association*. <http://hdl.handle.net/1721.1/100392>

Tocci, J. (2008). "You Are Dead, Continue?": Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos*, 2 (2). Innovation in Games, Play, Practice and Theory. *Digital Games Research Association*. doi:10.7557/23.5981

