

Rytter og Hoppe | MMOG  
- en kritisk genredefinition

# MMOG

- en kritisk genredefinition



**MARK HOPPE**



**MARTIN RYTTER  
JENSEN**

*Speciale ved Multimedie  
Aalborg Universitet  
Oktober 2006*

*Martin Rytter Jensen  
Mark Hoppe*

*Vejledt af Ole Ertløv Hansen*

# DEN KLASSISKE MMOG GENRE.

Af Martin Rytter Jensen og Mark Hoppe

10. semester, Multimedie

Vejledt af Ole Ertløv Hansen

Aalborg Universitet

Oktober 2006

Teksten indeholder 260 sider, bestående af 511.351 tegn, som svarer til 213.06 normalsider.

Der gøres opmærksom på, at der er givet dispensation til at overskride sideantallet med 15 normalsider.



## Tak til

Herfra skal lyde et sidste tak til vores vejleder Ole, som har fulgt os igennem kandidaten med samme statelig karakter.

Der skal også lyde tak til Kaare Christensen, Michael B. Poulsen, Lars Bjerregaard, Rasmus Rytter og Mulle, som har været behjælpelige og overbærende undervejs. Ligeledes de store mængder af orker og trolde, som har ladet livet i forbindelse med denne tekst.

## Indholdsfortegnelse

Tak til.....	1
Forord .....	4
Indledning.....	5
Læsevejledning.....	7
Første bog.....	10
Kapitel 1 – Genrens korpus .....	11
Kapitel 2 – Computerspilsgenrer.....	20
Kapitel 3 – Genrer og genreanskuelser .....	28
Kapitel 4 – Det empiriske grundlag .....	38
Kapitel 5 – Genrens historiske kontekst .....	42
Kapitel 6 – Genreforståelse .....	75
Anden bog.....	81
En kort opsamling – her står vi nu .....	82
Kapitel 7 – Det reviderede korpus.....	84
Kapitel 8 – Verdenens opbygning.....	89
Kapitel 9 – Beboere af universet.....	101
Kapitel 10 – Spillets trafikdistribution .....	110
Kapitel 11 – Spillets tidslige dimension.....	115
Kapitel 12 – Økonomi.....	121
Kapitel 13 – Spillets motiverende faktorer .....	126
Kapitel 14 – Regelsystemets konsekvenser .....	134
Kapitel 15 – Spillerens progression .....	140
Kapitel 16 – Spillerens investering i spillet .....	146
Kapitel 17 – Spillets mål (objektiver).....	150
Kapitel 18 – Avatarer .....	155

Kapitel 19 – De basale spil-aktiviteter.....	160
Kapitel 20 – Social organisation .....	178
Kapitel 21 – Kommunikation .....	184
Kapitel 22 – Opsummering.....	191
Tredje bog.....	192
Den syntaktiske matrix brugbarhed.....	193
Kapitel 23 – Altmans kvalitetskriterier .....	194
Kapitel 24 – Et skævt værk .....	198
Kapitel 25 – Analyse af "Eve Online" .....	201
Kapitel 26 – Konklusion .....	223
Bibliografi.....	228



*Videogames are an increasingly pervasive part of the modern cultural landscape, but we have no way of speaking critically about them.*

*Steven Poole, 2000*





Illustration 1: Everquest er et klassisk eksempel på spil indenfor MMOG-genren.

## Indledning

MMOG – også kendt som “Massively Multiplayer Online Games” er computerspil, hvor flere hundrede spillere kan interagere med hinanden i det samme grafiske univers. Det er en type computerspil, som oftest kræver fast betaling fra spillerne hver måned, og således adskiller de sig allerede på dette punkt fra langt størstedelen af alle andre computerspil. I år 2000 havde den samlede mængde spil, indenfor denne genre, på verdensplan knap 500.000 spillere, mens at antallet ved udgangen af 2005 var steget til over 7 millioner.<sup>1</sup> Antallet af spil steg tilsvarende fra at være under 20 på daværende tidspunkt, til at være flere hundrede i dag. Forretningsmæssigt ser det umiddelbart ud til at være en branche i udvikling.

Hvis man skal sætte navne på nogle af spillene, kan der nævnes kendte titler som “World of Warcraft” eller “Everquest”, men også “Star Wars Galaxies” eller det nye danske “Seed” er spil, der hører under denne genre. Det er dog ikke nogen vidunderbranche for alle virksomheder. Ganske få spil sidder på over 95% af kunderne, og det er langt fra uhørt, at et spil ikke overlever det første år på markedet.

Hvis man har set kampvognsprogrammer på Discovery, er sammenligningen imellem MMOG-spillet og den tyske Tiger kampvogn klar. Den er dyr at producere, krævende at styre og umulige at reparere. Når den kører er den en stor succes og alle, undtagen konkurrenterne, er glade. Når det går galt er fiaskoen sædvanligvis uoprettelig.

Det er altså en type spil, hvor der er tale om meget hård konkurrence om kunderne, men også et marked hvor potentialet for indtjening er stort. Det er også denne type spil, som har et af de højeste udgiftsniveauer til selve produktionen og specielt til vedligeholdelsen efter frigivelsen. Det er typisk først når spillet kommer på markedet, at problemerne starter for spil-virksomhederne. Kunder spiller ofte det samme spil i flere år, og betaler hver måned for det, såfremt det lykkedes virksomheden bag spillet at holde disse tilfredse.

Af samme årsag er det heller ikke en branche, hvor innovation på det gameplaymæssige

plan ser ud til at være højt.<sup>i</sup> Trenden er, at man ofte holder sig til gammelkendte systemer man med sikkerhed ved virker. På det tekniske plan er graden af teknologisk innovation og satsning til gengæld ret høj, da man arbejder hårdt på at udvikle en høj grad af perfektion grafisk set. Dette indebærer dog heller ikke samme grad af risici.

Dette skal ikke betragtes som en kritik af måden som disse spil er udformet på, eller den manglende udvikling på dette punkt. Visse ting kan bare ikke laves om; man slår ikke helten ihjel i starten af filmen, ligesåvel som man ikke sender en bog på gaden hvor teksten er spejlvendt - når man ved, at det ikke vil virke for langt størstedelen af ens brugere.

De elementer, som konstituerer både gentagelser og nyskabelser, kan være svære at lokalisere, så længe man ikke har en forståelse for hvori disse elementer består. Hvis man ser på den almene forståelse af genren, som vi har med at gøre, er der tale om primitive tilgangsvinkler, som tager udgangspunkt i disse spils umiddelbare overflade. De er typisk bredt formuleret af en skøn blanding af spillere, marketingsafdelinger og spil-anmeldere. Disse eksisterende, om end flydende, genredefinitioner er belejlige i det daglige brug, fordi de implicit bærer på nogle almene parametre for genrerne. Når man skal arbejde videnskabeligt og analytisk, er almene parametre dog ikke videre brugbare. De gør os ikke i stand til, at arbejde videnskabeligt og kritisk<sup>ii</sup> med de enkelte enheder i spillene, da vi ikke ved, hvad de enkelte enheder er.

Der er altså behov for at granske disse parametre, træk og karakteristika såfremt man vil kunne levere en kvalificeret kritik. Uden denne kvalificerede kritik kan det være svært at definere, hvorvidt der er tale om en konservativ kedelig gentagelse, eller om en nødvendighed for at spillet skal kunne fungere.

Det er dog mere kompliceret end som så, da det ikke handler om at bestemme de mindste enheder indenfor de enkelte værker, men indenfor genren. Det handler således først om at redefinere genren, da vi netop ikke kan bruge de eksisterende genredefinitioner i videnskabelig sammenhæng, fordi de er for flydende og implicitte. Sekundært handler det om at beskrive den matrix eller konfiguration, som skaber sammenhængskraft på tværs af genren. For at nå frem til denne, må vi nødvendigvis se forbi de tematiske og ikonografiske definitioner, og analysere værkets faktiske mekanismer.

Vores ærinde i denne tekst er således, at nå frem til et punkt, hvor vi kan levere denne kvalificerede kritik. Et velafbalanceret og kvalificeret grundlag for 'bedømmelse' indenfor genren, i form af det vi vil betegne som en kritisk genredefinition. Det er det, som er vores ærinde i denne tekst.

i Når vi bruger begrebet 'gameplay', referer vi til de interaktive muligheder spillet byder spilleren.

ii Vores brug af 'kritisk' i denne tekst skal ikke læses i den form, hvor det er udtryk for 'nedsættende omfale', men i stedet i den form, hvor det er udtryk for 'bedømmelse'. Der ligger således i ordet, at det handler om en afbalanceret og kvalificeret bedømmelse.

## Læsevejledning

Denne tekst er opbygget af tre afgrænsede dele, som hver har en række underafsnit, som passer til delens formål. Som det fremgår, repræsenterer disse et eller flere skridt i behandlingen af samme.

### Første bog

Første bog indeholder det, vi betegner som det preliminare arbejde, og sigter mod at give en indledende forståelse af, hvad vi beskæftiger os med, og de problemstillinger, der måtte være indenfor dette.

- **Genrens korpus**  
Her behandler vi den gængse opfattelse af genren og dens sub-genrer. Vi vil klarlægge, hvad genren rummer ud fra en populær opfattelse, og således skabe en indledende forståelse for genren.
- **Computerspilsgenrer**  
Handler om brugen af genrer, og øvrige klassifikationsmetoder, i forbindelse med computerspil, og den forskning, der er foretaget indenfor emnet.
- **Genrer og genreanskuelser**  
I dette afsnit kigger vi nærmere på genrebegrebet indenfor blandt andet filmteorien, for at finde en genre-teoretisk tilgang, som passer til vores målsætning.
- **Det empiriske grundlag**  
I tilnærmelsen mod en mere konkret forståelse af genren, vil vi her se nærmere på det empirisk grundlag, som denne tekst bygger på.
- **Genrens historiske kontekst**  
Her vil vi behandle genrens historiske kontekst med henblik på, at etablere en forståelse for genren, og den hypotese som industrien betegner genren ud fra.
- **Genreforståelse**  
I dette afsnit søger vi at komme nærmere en formel definition af genrens korpus, baseret på den hypotese de indledende genre-definitioner er udtryk for.

## Anden bog

Anden bog er udtryk for udnyttelse af forståelsen, som er opbygget i første bog. Det er her vi fremlægger vores opfattelse af, hvorledes den kritiske definition af genren ser ud, og hvorledes denne kommer til udtryk.

- **Det reviderede korpus**  
Her redegør vi for hvilke, kerneværker vi arbejder ud fra, i udarbejdelsen af den syntaktiske matrix, som udgør grundstammen i den kritiske definition, og baggrunden for dette.
- **Den syntaktiske matrix**  
I dette afsnit redegør vi kort for de enkelte punkter i matrixen, og går efterfølgende nærmere i detaljer med de enkelte punkter, som samlet udgør vores kritiske definition.

## Tredje bog

I tredje bog behandler vi vores kritiske definition, diskuterer om den rent faktisk kan benyttes som en kritisk definition, og afprøver om den overholder en række kvalitetskriterier defineret af Altman.

- **Altman's kvalitetskriterier**  
Her tager vi udgangspunkt i Altman's kvalitetskriterier, som vi gennemgår i afsnittet genrer og genre-anskuelser, og bruger disse til at kvalificere eller diskvalificere vores kritiske definition.
- **Et skævt værk**  
I dette afsnit redegør vi for valget af det skæve værk "Eve Online". Vi gennemgår, hvorledes anmeldere betegner dette som unikt indenfor genren. Vi argumenterer videre for, at det faktum, at det er et skævt værk, i forhold til normen, gør det velegnet til en afprøvning af vores kritiske definition.
- **Analyse af "Eve Online"**  
Med udgangspunkt i den kritiske definition afprøver vi, hvorledes denne kan bruges til at belyse "Eve Online" i forhold til normen, og konsekvenserne af dette.

- **Konklusion**  
På baggrund af de foregående afsnit, konkluderer vi på, hvorvidt den kritiske definition vi har udarbejdet, kan bruges som et arbejdsværktøj til kritisk analyse af spil indenfor MMOG genren.

En afsluttende bemærkning omkring notesystemet: Henvisninger med romertal er fodnoter på den individuelle side, og indeholder typisk ord-definitioner eller uddybninger til teksten. Henvisninger med arabertal er til slutnoter, som er at finde bagerst i denne tekst, og er typisk litteraturhenvisninger og lignende.

Der skulle med denne tekst være vedlagt en cd-rom med vores bilag. Disse bilag består af et omfattende indeks over de spil, som denne tekst beskæftiger sig med, samt en historisk oversigt over relateret historisk computerspilsudvikling. Hvad angår det første, er det således at når vi i teksten nævner et spil, vil dette oftest være at finde i spiloversigten i bilagene, med uddybende informationer. Hvad angår det sidste, vil der ved brug være notehenvisninger der indikerer det, dette er ikke tilfældet ved de enkelte spil.

# Første bog

## Kapitel 1 – Genrens korpus

Genrens korpus er et begreb vi benytter til at beskrive den "krop", eller mængde, af tekster, som hører under en genremæssig klassifikation.<sup>iii</sup> Der findes genre-betegnelser, som tager udgangspunkt i spillenes æstetiske udtryk (fantasy spil<sup>iv</sup>), i spillenes brugerinterface (første persons spil), i spillenes platforme (konsol spil), såvel som spillenes grundlæggende opbygning (realtids strategi spil). Som med andre områder, er genre-betegnelser indenfor spil, også defineret af marketing, anmeldere såvel som forbrugere. Dette er typisk med fokus på de specifikke karakteristika, som man ønsker at fremhæve i den konkrete situation. Genrer er således hverken fastlåste eller prædeterminerede størrelser, men i stedet forholdsvis flydende. Det er pragmatiske størrelser, der benyttes til kategoriseringer i forskellige sammenhænge. Genre-teoretikeren Stephen Neale betegner genrer som processer til systematisering, hvad der ligger godt i tråd med opfattelsen af disse som kategoriseringsværktøjer.<sup>2</sup>

Den type spil vi arbejder med, går ofte under genre-betegnelsen "Massively Multiplayer Online Game", der også ofte forkortes som "MMOG". Det er spil som kan spilles af mange spillere ad gangen over internettet.

Lars Konzack skriver i bogen "softwaregenrer", at genrer primært eksisterer på et subjektivt, intuitivt, pragmatisk plan, og således er åbne for fortolkning.<sup>3</sup> Dette er også tilfældet ved computerspil, og illustreres hvis man på internettet søger på "MMOG". Herved kan man finde frem til lister, der opremser, hvilke spil, der er blevet udgivet indenfor genren, som eksempelvis hjemmesiden "mmosite".<sup>4</sup> Der foreligger ingen videre forklaringer på, hvilke udvælgelseskriterier der ligger til grund for de spil der optræder på disse genre-lister. Alligevel er der en høj grad af overensstemmelse imellem, hvad der typisk bliver regnet som hørende under genren på de forskellige lister.

Når vi tager udgangspunkt i den samling af spil, som er at finde i vores bilag,<sup>v</sup> bliver det hurtigt bekræftet, at vi her har at gøre med en genre, der rummer mange forskellige spiltyper med stor diversitet. Selve definitionen MMO eller MMOG synes brugt som en bred super-genre<sup>vi</sup> betegnelse, hvorpå sub-genre betegnelserne blot bliver påklippet. Følgende er de sub-genrer indenfor området, som vi har kunne spore:

- 
- iii Brugen af tekst skal ses i den bredere forstand som vi ser ved den humanistiske analyse, hvor disse er ethvert kulturelt fænomen, som er frembragt med henblik på en oplevelse. Dette værende computerspil, film, bøger også videre.
  - iv Denne betegnelse er som regel møntet på rollespils-genren (RPG-genren) og udspringer fra det univers som genren typisk stiller som ramme. Universet er præget af drager, orker og lignende, som vi kender det fra Tolkiens "Ringenes Herre".
  - v Vores bilag indeholder en registrant over spil, der bliver regnet som hørende til genren. Denne vil vi beskrive i detaljer senere.
  - vi Når vi skriver super-genre er det en reference til den bestemte tankegang, hvorunder man ser genrer som dele af et ontologisk hierarki.

- MMORPG - Massively Multiplayer Online Roleplaying Game
- BBMMORPG - Browser Based Massively Multiplayer Online Roleplaying Game
- MMOFPS - Massively Multiplayer Online First Person Shooter
- MMOSG - Massively Multiplayer Online Social Games
- MMORTS - Massively Multiplayer Online Real Time Strategy

Vi vil i det følgende komme omkring disse genrebetegnelser umiddelbare specifikke kendetegn, hvormed vi mener den "almene" opfattelse af, hvad der udgør disse spil kendetegn.

## MMORPG

Roleplaying Games er uden sammenligning den største sub-genre indenfor MMOG, og må nok også regnes for at være den ældste.<sup>5</sup> Genren bliver ofte ligestillet med betegnelsen "fantasy", der dækker over den traditionelle tematiske ramme spillene finder sted i. Dette er forståeligt nok, da langt de fleste af spillene under genren må siges at trække på de semantiske værdier, som fantasy typisk dækker over. Det skal dog siges at der er mange undtagelser, som eksempelvis science fiction RPG spil.

MMORPG har sine rødder i den traditionelle rollespilsverden, som denne computerspilgenre er en remediering af. Man kan spore genrens udvikling og popularitet igennem årene, fra de første MUDs<sup>vii</sup> til spil som "Neverwinter Nights", "Ultima Online", "Everquest" og ikke mindst "World of Warcraft". Disse har alle haft stor succes og indflydelse på genrens tilblivelse og vedvarende, og især "World of Warcraft" illustrerer, at genren er mere populær nu end nogensinde før.<sup>6</sup>

MMORPG spil er typisk kendetegnet ved, at spillet benytter sig af et tredje persons perspektiv, som vi ser det i klassiske adventure<sup>viii</sup> spil. Dette understøtter genrens behov for, at spilleren skal have et overblik over gruppemedlemmer, fjender og øvrige indhold i relation til spillerens egen avatar.<sup>ix</sup> Genren lægger meget vægt på socialisering i spillene,

vii Forkortelse der dækker over Multi-User Dungeon/Dimension/Domain, som er et multiplayer computerspil der typisk kombinerer rollespil med monstre og social interaktion spillere imellem.

viii Adventure spil er typisk narratologiske spil som indeholder udforskning, løsning af gåder og interaktion med computerstyrede agenter som en del af historien.

ix Når vi benytter udtrykket avatarer så menes der spilleres repræsentation i spillet. Dette kan være såvel et rumskib, som bygninger eller en kriger. Avatar skal ikke forveksle med spillerens karakter, som vi typisk ser i rollespil, der kan have en række ikke synlige egenskaber.





Illustration 2: World of Warcraft er i dag det største spil indenfor MMOG-genren med over 6 millioner spillere på verdensplan i 2006.

hvor spillere ofte er tvunget til at samles i grupper, for at løse diverse objektiver.<sup>x</sup> Dette er i høj grad et levn fra de oprindelige rollespil, hvor spillerne er afhængige af hinanden for at løse opgaver, og hvor denne synergieffekt er med til at forme spillets udvikling.

Ud over det sociale aspekt i denne type spil, har spilleren også mulighed for at drage på solo-eventyr. Dette er et led i opbygningen af spillerens kendskab til universet, samt en måde hvorpå spilleren kan tilegne sin karakter<sup>xi</sup> nogle af de egenskaber, der kan være påkrævet, for enten at komme med i en bestemt gruppe, eller at løse en bestemt opgave. Der er altså tale om, at MMORPG typisk giver spilleren tilladelse til, eller nærmest pålægger spilleren, at udforske universet, og på den måde overlader styringen af spillerens tid til spilleren. Det modsatte eksempel kan være et MMOFPS, hvor det i højere grad handler om at nå et objektiver, og hvorfor spillerens tid også bliver styret af disse objektiver.

Endnu et essentielt kendetegn ved MMORPG spil er, at der i disse spil er stor fokus på at opbygge en karakter og udvikle dennes egenskaber. En af grundene herfor er, at

det er karakterens egenskaber, der udslagsgivende for spillerens succes i kampe og spiluniverset generelt. I modsætning til de spil, hvor det er spillerens egenskaber til eksempelvis at pege og klikke/sigte og skyde, der er bestemmende for kampens udfald, er det i MMORPG spil de egenskaber karakteren besidder, der bliver udslagsgivende. Således bliver fokus rykket fra spillerens egne egenskaber, til spillerens evne til at tildele sin karakter egenskaber. Disse egenskaber behøver ikke nødvendigvis, at være bundet op på succes indenfor kamp, men kan i stedet være mange små mere eller mindre uafhængige egenskaber i form af "skills", som eksempelvis at udvinde kobber, plukke blomster eller være en dygtig smed.

x Når vi taler om objektiver, mener vi de mål der måtte være i et givent spil. Dette kan både være eksplicite mål, som spillet stiller, og de implicite mål som spillere stiller sig selv.

xi Udtrykket karakter er betegnelsen for den enhed spilleren kontrollerer i spillet. I modsætning til udtrykket "avatar" som dækker over en visuel repræsentation spilleren styrer, så ligger der i begrebet karakter, at denne har en række egenskaber, som ikke nødvendigvis er synlige for andre spillere.

I modsætning til andre sub-genrer har RPG et større fokus på en komplet verdenssimulation. Ved komplet verdenssimulation mener vi, at spillet ikke kun er baseret på de slag, der skal kæmpes, men leverer et multifacetteret, virtuelt "realistisk" univers til fri afbenyttelse; ud over at kæmpe mod andre spillere, kan man således også bruge sin tid i disse spil på at læse bøger, blive bedre til at fiske, lave våben og rustning og mange andre ting.

## BBMMORPG

Den browser baserede udgave af MMORPG har det samme udgangspunkt i rollespil udenfor computermediet. Hvor MMORPG og BBMMORPG adskiller sig markant fra hinanden, er på platformen og det æstetiske udtryk. BBMMORPG er designet til at blive spillet igennem en browser og kræver derfor ikke, at spiludviklerne udvikler et selvstændigt program, man installerer til afvikling af spillet, eller at spilleren skal downloade spillet. På den måde er det eneste krav for, at spillere kan tilgå spillet, en computer, der er tilsluttet internettet - en feature der er med til, at gøre spilleren mere mobil i forhold til spillet.

Et af de mere succesfulde spil indenfor denne sub-genre er "Runescape", der på tidspunkter har rundet en million spillere. I modsætning til normen er dette dog gratis at spille. Dette spil illustrerer udmærket, hvordan genren har begrænsninger i forhold til det grafiske udtryk. Internethastigheder og det faktum, at folk ikke downloader noget af spillet og afvikler det lokalt fra deres egne maskiner bevirker, at grafikken ikke kan være så tung og 3D præget som almindelige MMOG spil.



Illustration 3: Det browserbaserede spil "Runescape" har et primitivt grafik udtryk i forhold til spil, som har deres egen klientsoftware.

## MMOFPS

First person shooter (FPS) har en baggrund i singleplayerspil, ved spil som "Doom" og "Half Life", og fik en stor succes som regulære multiplayer-spil (som eksempelvis "Quake" og "CounterStrike"), men det er ikke rigtigt lykkedes at videreføre denne popularitet til massivt multiplayer-scenen. Således er der meget få FPS spil indenfor MMOG genren, og samlet set udgør denne sub-genre under én procent når man måler spillere.<sup>7</sup>

Et af de spil der dog er blevet succesfuldt, og kendt indenfor genren, er "Planetside". For at illustrere målestoksforholdet sub-genrerne imellem, har "Planetside" maksimalt haft omkring 60.000 spillere imod flere hundrede tusinder ved andre.

"Planetside" foregår i et første persons perspektiv, således at spilleren ser avatarens bevægelser, og med- og modspillere, ud fra avatarens synsvinkel.

Ligesom det er tilfældet med eksempelvis "Quake" og "CounterStrike", så fordrer genren en høj grad af hånd-øje koordination. Dette giver en mere direkte forbindelse imellem spillerens egenskaber og avatarens egenskaber. Som beskrivelsen af "Planetside" lyder:



Illustration 4: Planetside er et MMOFPS spil, som har opnået en vis udbredelse. Som det fremgår er spillet opbygget ligesom klassiske first person shooters med et første persons perspektiv.

*"Combat is fast-paced and does not suffer from the 'hands-off' feel of many other Massively Multiplayer Online Games."<sup>8</sup>*

I modsætning til MMORPG spil, er der i MMOFPS mindre fokus på karakterens egenskaber og mere fokus på spillets objektiver, ressourcer og spillerens egenskaber.

Hvor det i RPG spillene typisk handler om at opbygge og bevare karakterens egenskaber, for at bygge op til et slag, handler det i FPS mere om et vedvarende pres, hvor karakterens død og genopstandelse er en del af spillet.<sup>xii</sup>

*“The goal is simple: each faction must attempt to capture as many facilities as possible on the surface of the planet whilst denying them to their enemies.”<sup>9</sup>*

Interaktion med andre spillere er også et element i disse spil, men det foregår på et lidt andet plan end eksempelvis i MMORPG spil. I modsætning til RPG spillene er disse spil i højere grad bygget til decideret action, hvor man spiller imod andre spillere og disses fraktioner. I disse spil er der sjældent tid til, at spilleren i ro og fred kan udforske universet, fordi der er mere “presserende” opgaver. I “Planetside” handler det eksempelvis om at erobre forskellige faciliteter, og forhindre modstanderne i at gøre det samme. Dette objektiv står klart for alle spillere ved spillets start, og det bliver således en kamp om at nå hurtigst muligt til nærmeste facilitet og erobre denne. Der findes oftest ingen muligheder for at mine kobber, forarbejde rustninger og våben, eller andre lignende aktiviteter i denne type spil.

Ligesom at MMORPG spillene bygger direkte videre på den allerede etablerede tradition indenfor RPG spillene, så er MMOFPS spillene en direkte viderebygning på multiplayer FPS, som vi ser ved eksempelvis “Tribes” og “Battlefield 1942”. Man har så at sige indkøperet nogle populære FPS principper, og søgt at overføre dem til en MMOG-genre.

## MMOSG

I “Massively Multiplayer Social Games” handler det, som titlen røber, frem for alt om at interagere med andre spillere. Således bliver spiluniverset, som danner ramme for spillet, reduceret til at være blot dette, nemlig en ramme. Denne ramme giver måske spillerene en ide om, hvilken form for interaktion, der kan være mest hensigtsmæssig i spillet, men ellers må det siges at være spil uden videre gameplay, eksplicite regelsæt og missioner. Naturligvis opstår der hurtigt en form for regler i online communities som disse spil, men dette er nærmere bundet op på en social konsensus end regler, der er konstrueret af spiludviklerne for at skabe en dynamik i spillet, ved at give spillerne begrænsninger.<sup>10</sup>

Man ser typisk ved denne form for spil, at de har en direkte sammenhæng imellem

---

xii Karakterens død og genskabelse er synonymt med det mere hverdagskendte begreb “respawn”.

spillets økonomi og økonomien i den virkelige verden. Dette gør sig gældende i spil som "Second Life" og "There". Nogle af disse spil er i højere grad en form for virtuelle chat-rooms. Det mest kendte eksempel på dette er nok "The Sims Online", men der findes eksempler på disse grafiske virtuelle verdener helt tilbage til midten af firserne. På mange måder er genren at sammenligne med virtuelle chat-rooms, såvel som virtuelle dukkehuse. Man kan typisk bygge huse, designe tøj, gå ind i politik, spekulere i fast ejendom og økonomi, og endog finde kærligheden i form af en virtuel soulmate.



Illustration 5: Skærbillede fra MMOSG spillet "There", som har en direkte sammenhæng imellem spillets økonomi og økonomien fra den virkelige verden.

## MMORTS

Real time strategispil er ikke videre udbredt indenfor massively multiplayer spillene. At denne genre bliver kaldt strategispil, er ikke et udtryk for at de indeholder en større grad af strategi end de andre sub-genrer. Det er nærmere fordi, at strategi i disse spil er mere explicit end eksempelvis i MMORPG. Spillene giver spilleren et overblik over mange enheder ad gangen, som i MMORPG, men typisk så styrer spilleren flere enheder ad gangen.

Strategielementet i disse spil kan sammenlignes med lyn-skak, hvor spilleren bliver nødt til at tænke flere træk frem i tiden,



Illustration 6: "Shattered Galaxy" er et andet eksempel på et MMORTS spil. Det er opbygget som eksempelvis "Warcraft 3", "StarCraft" og "Dune", der er klassiske eksempler på normale RTS spil.

hurtigt, for at være succesfuld. Således skal spilleren typisk sørge for at opbygge enheder og bygninger, i den mest hensigtsmæssige rækkefølge, for at kunne videreudvikle disse. Spilleren skal så eksempelvis opbygge en hær, og indsætte denne på strategisk rigtige steder og tidspunkter i forhold til spillerens modstandere. Disse spil har typisk også en høj grad af økonomi indbygget i forhold til konstruktionen af enhederne, ligesom vi ser det i de traditionelle RTS spil.<sup>xiii</sup> Hvis vi ser på en 'tilfældig' beskrivelse fundet på internettet, kan vi se, hvad det drejer sig om:

*"There have been wargames for centuries. RTS games are different because the game progresses without interruption so you can't pause to take stock of the situation.*

*[...]To win, you must be constantly clicking between the resources, the factories and your units to keep the process you're managing efficient."<sup>1</sup>*

I det koreansk producerede spil "Navy Field" (som er et af de ganske få spil, som er lavet indenfor genren), gælder det eksempelvis om at opbygge en flåde. Spillerne starter spillet med meget få ressourcer (enheder i form af forskellige tropper), og skal gradvist opbygge et imperie, der skal være modstandsdygtigt overfor fjendtlige enheder. Spillerne skal opføre bygninger, der gør det muligt at udvide listen af enheder og/eller bygninger. Et eksempel kan være, at spilleren skal bygge et kraftværk, for at kunne levere strøm til værfter, der skal bygge skibe til søslag. Ligeledes skal der opføres akademier og lignende, for at spilleren kan udvikle flere sømænd og udvide deres formåen – med andre ord skal man have en kasserne, der kan træne ens soldater.

At genren bliver kaldt "Real Time" er ikke fordi disse spil skiller sig nævneværdigt ud fra de øvrige sub-genrer på det tidsorienterede plan, men nok i højere grad et resultat af genrens oprindelse i de runde-baserede strategispil, som real time er modstykket til.

---

<sup>xiii</sup> Der er en høj grad af økonomi til stede i langt de fleste spil indenfor enhver given genre. Det er dog ikke altid penge det drejer sig om, men kan ligesåvel dreje sig om at have ressourcer som råvarer til rådighed også videre. I RTS spil er det specielt eksplicit, hvorfor disse også ofte omtales som "resource management" spil.

## Kort omkring genrens korpus som helhed

Det skulle være tydeligt, at de ovenstående genrer i høj grad er udtryk for en selvforståelse indenfor industrien, der går på, at man har videreudviklet genrerne RPG, FPS, RTS og simulation til at understøtte mange spillere.

Den dominerende genre-inddeling indenfor MMOG genren vi ser brugt alment, bærer både på udtryksmæssige såvel som opbygningsmæssige parametre i skøn forening. Vi har i det ovenstående kun forholdt os til de opbygningsmæssige parametre. Et spil som "Anarchy Online" kan blive omtalt som et "science fiction MMORPG", og et spil som "World of Warcraft" vil blive omtalt som et "fantasy MMORPG".



*Illustration 7: "Anarchy Online" er et eksempel på et MMORPG, som har et science fiction setting. Til trods for dette, adskiller det sig rent gameplaymæssigt ikke fra de spil, som har et fantasy setting.*

Hvis vi ser på den første del af betegnelsen, som eksempelvis "fantasy", er dette fokuseret på spillets indhold og udtryk, frem for spillets form og struktur. Det er altså et spørgsmål om stemning i spillet og spiluniversets kendetegn. Hvis vi ser på den anden del, som eksempelvis "MMORPG", er dette primært udtryk for de funktionalistiske parametre i spillet. Det er altså et computer rollespil, hvilket blandt andet betyder, at kamp foregår på en bestemt måde, at der er karakterprogression<sup>xiv</sup> i spillet, og at der er opgaver, som skal løses alene eller i grupper. Forskellene imellem disse hænger meget sammen med forskellen på form og udtryk.

Disse parametre er ikke de eneste, man bruger til at definere og klassificere spil, indenfor denne genre. Der er dog ingen form for systematisk konsekvens i dette. Eksempelvis er de browserbaserede spil en mærkelig størrelse, da der er tale om en rent teknologisk sondring, mens resten er udløbere af industriens forståelse baseret på tidligere spil. Denne mangel på systematik er selvsagt ikke holdbar i en kritisk videnskabelig forstand.

Valget af typologi har vidtgående konsekvenser for hvad man undersøger, og hvordan man undersøger det. Uden systematik og klart definerede parametre ender man i en underlig situation, der ikke er et solidt punkt at arbejde ud fra.

<sup>xiv</sup> Begrebet 'progression' dækker over den udvikling der er i spillet og for spilleren. Vi vil senere udforske begrebet mere dybdegående.

Det er dette solide standpunkt vi vil se nærmere på i det følgende afsnit, hvor vi ser på de forskellige fremgangsmåder i forbindelse med genrer og computerspil.



## Kapitel 2 – Computerspilsgener

Når vi taler om genrer i forbindelse med computerspil, er det let at tage genrebegrebet for givet, og ikke tænke nærmere over, hvordan begrebet forenes med computerspil. Vi ser indenfor eksempelvis filmvidenskabens område, hvorledes genrebegrebet til stadighed bliver diskuteret, men alligevel må siges at være en etableret praksis. Denne diskussion er ikke rigtigt tilstede indenfor computerspil, og således er forskningen omkring forholdet mellem computerspil og genrer umoden og mangelfuld. Det er derfor nærliggende at stille spørgsmålstejn ved brugen af genrer, og øvrige klassifikationsmetoder, i forbindelse med computerspil. Vi vil i det følgende se nærmere på disse forhold og den forskning, der er foretaget indenfor emnet.

Meget af det materiale, der er lavet indenfor emnet, findes blandt andet på spilforskningshjemmesiden *Gamestudies*. Her skriver Aki Järvinen om genrer og computerspil:

*“The whole question of genre is largely unexplored in game studies. Generally it is accepted that computer and video games constitute a cultural genre as such, but the distinctions, continuums and variations within that cultural genre remain uncharted. The popular genre conceptions originate mostly from game journalism, not systematic study.”<sup>12</sup>*

Järvinen efterlyser en mere kritisk tilgang til genrestudier indenfor computerspil, en tilgang der ikke baserer sig udelukkende på de af journalisterne definerede populærgener. Vi kan således allerede her se optegningerne til to fronter, der hver især har indflydelse på genrebegrebet indenfor computerspil. En journalistisk, som vi så præsenteret i det foregående afsnit, og en systematisk. I sin artikel på *Gameology* skriver Zach Whalen:

*“Generic discussion in game studies, however, has yet to reach any kind of mature form, and it is my goal to reach an understanding of the conflicting generic sensibilities established by video game journalism on the one hand and game studies scholarship on the other.”<sup>13</sup>*

Whalen stiller journalister og forskere op som værende modstridende parter, med forskellig indflydelse på forståelsen og brugen af genrer indenfor computerspil. På samme måde som Järvinen, advokerer Whalen for en kritisk tilgang til genrebegrebet, men underkender dog i langt mindre grad journalisternes populærgenrer og deres indflydelse på computerspil. Disse populærgenrer, og Whalen, vil vi vende tilbage til efter, at vi har set nærmere på den forskning, der foreligger på området.

Ole Ertløv Hansen skriver i "At spille for at spille" om computerspil og deres succeskriterier. I den forbindelse laver han en overordnet inddeling af computerspil, bestående af tre grene. Som Ertløv Hansen skriver:

*"Action games: 'shooter', 'fighter' og 'racing'  
Forudsætningen for succes: beherskelse af  
interface af gameplay. Dvs. at kunne håndtere de  
styringsredskaber og interaktive muligheder, spillene  
betjener sig af.*

*Problem solving games: 'adventure' og 'puzzle'  
Forudsætningen for succes: beherskelse af spillets  
kausaltet og logik. Her gælder det om at  
gennemskue spillets hvem, hvad, hvor og hvornår.*

*Developing games: 'simulation' og 'strategy'  
Forudsætningen for succes: beherskelse af spillets  
'ideologi'. Målet er at gennemskue spillets implicite  
regelsæt for rigtig opførsel, men også hvordan dette  
med fordel kan omgås."<sup>14</sup>*

Ertløv tager populære genrebetegnelser og indeler dem yderligere i kategorier, der tager udgangspunkt i, hvad spilleren foretager sig i spillet for at opnå dets mål. Ertløvs agenda er at fokusere på spillerens oplevelse og de succeskriterier, der er med til at skabe et godt spil, som spillere vender tilbage til igen og igen. Denne form for kategorisering giver en opdeling i forhold til, at forstå spillerens problemstillinger i de forskellige spil. Imidlertid tager den ikke hensyn til bagvedliggende strukturer i de enkelte spil, og ej heller de individuelle genrens specifikke karakteristika. Eksempelvis nævnes 'adventure' og 'puzzle' begge som "problem solving games", hvilket tydeligt indikerer en underliggende diversitet, der ikke udforskes nærmere. Det skal tilføjes, at dette heller ikke er Ertløvs formål med opdelingen, men det til trods, efterlader kategoriseringen ikke et brugbart redskab til dybere analyse af de enkelte spil eller genrer.

Lars Konzack har også beskæftiget sig med computerspilsgenrer i bogen "Softwaregenrer". Her behandles genrebegrebet i forhold til software, i et forsøg på at skabe et indblik i, hvad der udgør software. Det er med andre ord en klassifikation af softwaregenrer. Konzack tager udgangspunkt i software som værende 'interaktion', og fremhæver herunder tre kategorier, leg, arbejde og kommunikation, hvor han placerer computerspil under kategorien 'leg'.<sup>15</sup> Det er Konzacks hensigt at fremstille et genrehierarki, der positionerer de forskellige super- og subgenrer i forhold til hinanden. Således positionerer han, ikke uproblematisk, først leg i forhold til kommunikation og arbejde, og laver derefter en opdeling af fire legegenrer ud fra Caillios' begreber 'Agon', 'Alea', 'Mimicry' og 'Ilinx'.<sup>16</sup>

Herefter positionerer Konzack spilgenrene *adventure*, *arkade*, *strategi*, *kort- og brætspil*, *edutainment*, *rollespil*, *simulation*, *sportspil* og *krigsspil* i forhold til de førnævnte legegenrer, og som hørende under disse.<sup>17</sup> Konzack går ikke i dybden med de individuelle spilgenrer, men accepterer i høj grad deres eksistens på baggrund af andre teoretikere og deres definitioner. Det lader til, at Konzacks udvælgelseskriterier i forhold til disse genrer udelukkende beror på en trang til at vise, at der eksisterer andre måder at kategorisere computerspil på, end den han præsenterer ved Cailliois. Det er Konzacks mål at skabe overblik over genrer indenfor software og herunder computerspil, og det kan derfor undre, at de enkelte genrer ikke granskes yderligere. Til Konzacks forsvar skal det dog siges, at han heller ikke påstår at ville lave en dybere analyse af de enkelte genrer, men nærmere vil opridse et landskab.

Laver man imidlertid, som vi gør, en analyse af en genre, for at komme nærmere dens helt essentielle karakteristika og bagvedliggende strukturer, kan det være svært at acceptere, at de enkelte genrer kan fungere brugbart uden en sådan analyse. Et eksempel, der er være svært fordøjeligt set med vores perspektiv, er hvor Konzack citerer Roger Caillois fra bogen "Man, Play and Games":

*"The spectator must lend himself to the illusion without first challenging the décor, mask, or artifice which for a given time he is asked to believe in as more real than reality itself."*<sup>18</sup>

Og til trods for, at det er svært at se sammenhængen skriver han :

*"Ud fra denne tankegang kan simulationsgenren nu begribes. Det gælder om for disse spil at efterligne*

*virkeligheden eller en tænkt virkelighed så realistisk som muligt.*<sup>19</sup>

Hvordan dette skal kunne bidrage til andet end en overfladisk observation af, at genren eksisterer, kan være svært at se (ligeledes om det overhovedet giver mening). For Konzack handler det måske i højere grad om at optegne et landkort og skabe perspektiv, end at udforske de enkelte lande. Derfor finder vi ikke Konzacks fremgangsmåde brugbar i forhold til vores formål, nemlig at definere MMOG genren (det enkelte land) og dens karakteristika.

I sin spilanalyse gør Konzack til tider brug af en typologi, udformet af Espen Aarseth, der tager sit udgangspunkt i tekstoner og skriptoner. Denne typologi består af en række variabler, der kan have en række værdier, og således danne forskellige konfigurationer af interaktive tekster.

Denne typologi tager Diane Carr i sin artikel "Play Dead – Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment" også udgangspunkt i, og skriver blandt andet om, hvordan Aarseths kategorier kan identificere visse aspekter i computerspil:

*"In this way Aarseth's traversal categories and their variants help with the identification of those factors in each game that shape their different spatial orientations."*<sup>20</sup>

Carr bruger Aarseths typologi til at belyse de punkter, hun ønsker at fremhæve i sin analyse af de to computerspil "Silent Hill" og "Planescape Torment". Hun bruger ikke alle Aarseths kategorier, men kun de hun mener træder tydeligst frem i de to spil, som hun ønsker at illustrere. På den ene side giver dette et indblik i, at Aarseth altså har lavet en typologi, der kan iværksættes indenfor kategorisering af computerspil. På den anden side varslers det imidlertid også, at denne typologi måske ikke kan give et fyldestgørende indblik i alle computerspillets facetter. Diane Carr har vist, at Aarseths typologi kan bruges til at sammenligne spil i forhold til kategorierne, men spørgsmålet er, hvorvidt typologien fyldestgørende kan iværksættes i forhold til vores perspektiv, og om den kan overføres fra den ene type spil til den anden?

Aarseth opererer med syv forskellige variabler, som kan have en række værdier. Disse variabler kan bruges til at fastslå, hvorledes en interaktiv tekst er opbygget, og består af punkterne dynamik, bestemmelighed, transiens, perspektiv, adgang, linking og bruger-funktionalitet.<sup>21</sup> De er bygget op omkring tekstoner og skriptoner, hvor tekstoner er er

tekststykker, som en tekst er opbygget af, og skriptoner er det forskellige antal tekster, som tekstonerne tilsammen kan sammensættes til. Han beregner sig frem til, at disse punkter og deres variabler, kan bruges til at belyse 576 unikke medie-positioner. Han skriver:

*"A text classified by this typological model will have a profile (e.g. Static, determinate, transient, impersonal, controlled, none, configurative), which identified it as belonging to a specific class of the 576 genre positions."<sup>22</sup>*

Aarseths typologi kan altså bruges til at klassificere hypertekster indenfor "genrer", ud fra de enkelte kategorier og deres indbyrdes forhold imellem tekstoner og skriptoner. Det er vores opfattelse, at typologien kun kan bruges ud fra Aarseths præmisser, og ikke MMOG-spillenes eller genrens egne præmisser.

Som Diane Carr også illustrerer i sin artikel på *Gamestudies*, kan typologien bruges til at opstille parametre, som de enkelte spil kan måles i forhold til, og således sammenlignes. Da computerspilsgenrer består af spil, som kan holdes op mod typologien, må vi formode, at typologien også kan overføres til at omhandle genrer. Eksempelvis må vi kunne sammenligne MMORPG genrens dynamik med MMORTS genrens, og på den måde opnå en forståelse af de enkelte genrer. Dette giver os imidlertid kun et indblik i genren i forhold til typologien, og giver os ikke et værktøj til at begribe genrens kernepunkter, som eksempelvis, hvordan forskellige game-modes kommer til udtryk i de enkelte spil indenfor genren. Da vores dagsorden stadig er at definere en genre, og forstå de fællestræk, der udgør genren, må vi sande at Aarseths typologi ikke kan iværksættes i forhold til vores fokus, da den er baseret på andre typer.

Mark J.P. Wolf arbejder ud fra samme grundlæggende metode, hvor han opererer med klassifikation af computerspil indenfor genrer ud fra disses interaktive træk. Han skriver omkring dette:

*"The genres listed below take into consideration the dominant characteristics of the interactive experience and the games' goals and objectives as well as the nature of each game's player-character and player controls."<sup>23</sup>*

Der er igen tale om at klassificere tekster indenfor en typologi ud fra en række parametre. Således forsøger Wolf at begribe blandt andet "rhythm and dance", "interactive movie", "maze", "demo", "shoot 'em up" og en lang række andre ud fra det samme system.<sup>24</sup> Det handler således om at forstå et spil, og en genre, i forhold til en typologi, og ikke i forhold til spillet eller genren selv. Det giver os anledning til at mene, at det ikke kan lade sig gøre at begribe en genres fulde kompleksitet ud fra denne type system.

### **Klassifikation kontra Definition**

På baggrund af de forskellige akademiske bidrag indenfor computerspilsgenrer, som vi her har kunnet belyse, fremgår det, at det ikke er et nyt fænomen at beskæftige sig med genrer og computerspil. Der er tydeligvis forskere, der har helliget sig dette emne, og vi har nok heller ikke hørt det sidste ord i debatten. Alligevel må vi sande, at feltet endnu er i sit barnestadie, i forhold til feltet indenfor andre medier som eksempelvis film. Vi har således også måtte konstatere, at ingen af de akademiske tilgangsvinkler vi her har belyst, har kunnet levere fyldestgørende redskaber til at gribe en genres kompleksitet og karakteristika. Grunden ligger efter vores vurdering i, at det arbejde, der er foretaget, er koncentreret omkring genreklassifikationer, hvor vores udgangspunkt i højere grad er at udarbejde en genredefinition.

Det er typisk for de præsenterede akademiske værker, at de beskæftiger sig med en form for inddeling, eller opstilling af emner, i forhold til nogle parametre, og således placere dem i forhold til et system (klassifikation). Vores formål er som nævnt i lang højere grad, dog ikke udelukkende, at fastlægge eller bestemme en given størrelse, nemlig en genre (definition).

Hvis man skal sætte billeder på forskellen, kan man passende bruge en kuglepensmetafor. Den ene tilgang beskæftiger sig med klassificere disse kuglepenne, ud fra eksempelvis deres farve, uden nogen hensynstagen til farvens betydning. Den anden tilgang skiller kuglepennen i småstykker, og søger at beskrive denne samt delenes indbyrdes betydning. Man kan dog også spare sig metaforen og slå op i ordbogen, hvor man kan læse, at det at klassificere er at "inddele i klasser efter bestemte retningslinjer (kendetegn)", mens at definere er at "afgrænse, bestemme et ords nøjagtige betydning, beskrive".<sup>25</sup>

Umiddelbart kan det dog virke svært at gøre det ene uden at gøre det andet, hvorfor vi også lægger vægt på ikke udelukkende at lave en definition, men også en klassifikation. Spørgsmålet er, hvorvidt man kan bruge en klassifikation til noget, hvis den ikke beror på en kritisk definition? Det kan den godt, men det kræver et helt andet formål, og hensigt, end det vi repræsenterer. Lidt hårdt kan man sige, at de præsenterede akademiske værker forsøger at skabe teori som spillene kan passes ind under, i stedet for at udforske spillene på deres egne præmisser, ud fra en metodisk fremgangsmåde, der understøtter dette. Som Järvinen så udmærket udtrykker det:

*"[...] what we need is not visions or forecasts, but a systematic re-evaluation of existing games in relation to genre thinking."<sup>26</sup>*

Det skal dog tilføjes, at vi ikke er ude på at kritisere de forskellige akademiske tiltag og fremgangsmåder, men blot, at vi ikke finder dem anvendelige i forhold til vores fokus. De har naturligvis alle deres egen berettigelse og anvendelighed, i forhold til de aspekter som forskellige forskere søger at belyse igennem teksterne.

Vores fokus er imidlertid et andet, og vi må derfor se os om efter brugbare fremgangsmåder indenfor genredefinitioner, som ikke tager afsæt i computerspil. Det oplagte sted at lede er indenfor filmens verden, hvor teoretikere igennem en del år efterhånden har modnet feltet. Uden at gå for meget i detaljer omkring komplikationerne, ved at tage udgangspunkt i filmteori kontra teori designet til computerspil, må det dog siges, at der ligeledes er tale om et audiovisuelt medie, som fordrer en høj grad af indlevelse for brugerens oplevelse. Da genreteori indenfor filmteorien efterhånden er blevet behandlet af mange forskere, og stadig bliver det, er der mulighed for, at vi her kan finde redskaber til en metodisk fremgangsmåde, som kan overføres til computerspil. Ydermere har industrien og miljøet omkring computerspil ligheder med det vi kender fra filmens verden, med både produktion, presse, kritikere og forbrugere. Disse forskellige indflydelseskilder og deres betydning vil vi senere uddybe, dog vil vi som lovet vende tilbage til de to fronter vi optegnede i dette afsnits begyndelse.

Som vi nævnte, er det ikke kun den akademiske verden, der sætter sit præg på forståelsen af forskellige genrer, men også pressen og journalister. Efter at have dannet os et overblik over nogle akademiske bidrag indenfor computerspilsgenrer, er det nu på tide at se nærmere på journalistens rolle.

I forhold til nogle af de forskellige akademiske forsøg mod kategoriseringer indefor computerspil, skriver Jesper Juul i et review på *Gamestudies*:

*"When working with computer games, the problem is that the researcher cannot claim originality in having created categories since every self-respecting game magazine or website is doing the same."<sup>27</sup>*

Således sparker Juul bolden over på pressens- og anmeldernes banehalvdel i en anerkendelse af, at de, som har den største kontakt til brugerne/spillerne, også har magten over kategoriseringerne. De forskellige akademiske tiltag mod en klassificering

indenfor computerspil, vil komme til kort mod pressen brede rækkevidde. Juul er ikke alene om denne holdning, som deles af Zach Whalen, der tillægger pressen stor betydning i bestemmelse af kategoriseringer og parametre herfor.<sup>28</sup>

Whalen angriber i, samme omgang, den tilgang som blandt andet Carr og Wolf fremstiller, da disse er medvirkende til at "isolate games as a-historical formal objects". Han mener, at spil er dynamiske og teknologiafhængige, og derfor skal man i stedet opsætte en typologi, som er hardware-specifik. Whalens konklusion er naturligvis, at når pressens og andre akademikers typologier er onde og formalistiske, så er hans ligeså formalistiske typologi den rette løsning på problemet.<sup>29</sup> Selvsagt bidrager denne hverken mere eller mindre til forståelsen af de enkelte genrer og computerspil, end de andre tilgange han så åbenlyst angriber.

Det forekommer os åbenlyst, at både forskningen såvel som journalistikken indenfor computerspillet primært opererer med klassifikation frem for definition. Mens mange af de akademiske tilgange, tjener deres egne formål på ganske fremragende måde, så bidrager de ikke til en forståelse af den individuelle genre, eller det individuelle værk indenfor en genre.

Af samme årsag ser vi det nødvendigt, at skride over til andre områder og fremgangsmåder i forbindelse med tilgangen til genrer. Det giver altså anledning til at genoverveje, hvad genrer rent faktisk er, og hvorledes vi arbejder med disse. Det er det vi behandler i det følgende afsnit.



### Kapitel 3 – Genrer og genreanskuelser

Vi har kunnet konstatere, at de umiddelbare definitioner af genren er ufrugtbare at arbejde ud fra, samt at de videnskabelige tilgange vi har belyst fokuserer på klassifikationsisk forfatter->tekst->publikum->perception model, der ikke burde kræve yderligere forklaring. Hovedpointen er, at perception er det fortolkende fællesskab som publikum (modtageren) er medlem af, og som denne baserer sin tolkning på.<sup>31</sup> Det er samme koncept vi ser hos socialkonstruktionisterne Berger & Luckmann. De skriver om, hvorledes sproget fungerer som en måde at objektivisere de oplevelser man støder på. Denne objektivisering medfører en omdannelse af oplevelserne til typer, som er rumlige kategorier. Rumlige kategorier, der gør, at teksterne kan antage en mening for andre, som ikke har haft den samme oplevelse – men har haft en oplevelse af samme type.<sup>32</sup>

Når man ser på genrer og disses funktion, mener vi, at parallellen er ligefrem: genrer er "typer", eller klassifikationer, vi bruger om noget vi har stødt på, der gør det muligt for andre, at forholde sig til dette "noget" uden at have mødt det. Grunden til, at de kan forholde sig til det er, at de selv har oplevet noget tilsvarende tidligere. Når vi tilkendegiver, at vi er universitetsstuderende overfor fremmede, har vi identificeret en stor del af vores hverdag for disse, dog uden at referere til vores hverdag specifikt. På denne måde svarer genrer overens med det Berger og Luckmann betegner som typeskemaer, der trækker på folks sociale videnslager,<sup>33</sup> eller som Altman betegner som fortolkende fællesskab.<sup>34</sup>

Det er den samme opfattelse, som der kommer til udtryk hos medieteorikeren Stuart Hall. Han demonstrerer, hvorledes den diskursive praksis som modtageren benytter sig af, er tilsvarende det fortolkende fællesskab, men går et skridt videre og taler om industriens praksis og dennes diskurs.<sup>35</sup> Denne tankegang giver os anledning til at se genrer som en diskursiv praksis, der både er et resultat af kultur, intention og produktionspraksis fra producenterens side.

Lighedspunkterne er altså tydelige imellem de forskellige teoretikere, hvad der viser, at der ikke er tale om nogle særegne koncepter, som Altman har fundet på. I alle tilfældene er der tale om, at der eksisterer en form for kontekst, eller referenceramme, hvorfra modtageren danner betydning. Altman skriver:

*"[...] the making of meaning begins with this restriction of relationships. To put it in more technical terms, meaning can arise only in a context of finite commutability of restricted semiosis – however temporary that restriction may be."<sup>36</sup>*

Hovedpointen, som Altman selv tilskriver Saussure er, at betydning opstår når "noget" bliver stillet i forhold til "noget andet". Hvor Saussure taler om sproget,<sup>37</sup> så betegner Altman dette "andet" som den kontekst teksten står i – det han betegner som generiske formationer.<sup>38</sup> Hermed menes der andre tekster og industrien, som omgiver disse tekster. Dette er også en opfattelse som Stuart Hall giver udtryk for i sin fremstilling af tekstkonsumption. Han går dog videre og pointerer, at disse også spiller en central rolle i selve tekstproduktionen.<sup>39</sup>

Der er altså tale om en række forskellige teoretikere, som på deres egen måde er med til at forklare, hvorledes vi kan forstå genrer i forhold til tekster. Som formationer, der spiller en rolle i tolkningen og forståelsen af tekster, både som enkeltværker og som dele af et større kompleks af tekster.

### **Generiske formationer i betydningsproduktionen**

Udtrykket 'generiske formationer' ser vi hos Altman, og det betyder i princippet blot det samme som 'genrer'. Grunden til vi gør brug af udtrykket, er ikke fordi vi ønsker at gøre som de andre, men snarere, at udtrykket giver indtryk af, at genrer består af nogle bagvedliggende faktorer, der har indflydelse på forståelsen af et værk. Med andre ord handler dette afsnit altså om genererens rolle i forhold til at skabe betydning.

Generiske formationer er altså den kontekst, som en given tekst eksisterer indenfor. Mens en tekst med sine indikatorer signalerer, at den hører til indenfor en bestemt kontekst, som fordrer en bestemt fortolkning, så er det dog ingenlunde fastslået på forhånd, at læseren vil lave netop denne tolkning. Når vi antager denne tankegang, hvor genrer kan ses som udtryk for kommunikativ praksis, har vi også anledning til at se på betydningsproduktionen, som omgiver disse. Det er netop denne tankegang vi ser hos Stuart Hall, hvor han skriver omkring forskellige tolkningspositioner,<sup>40</sup> der kan give os anledning til at overveje læserens tolkning af genrer og værker indenfor disse. Disse er den *dominant-hegemonic position*, *negotiated position* og *oppositional position* og handler om grader, hvorunder læseren fortolker 'korrekt' i forhold til afsenderens intention.<sup>41</sup>

Det er det samme som Umberto Eco behandler, hvor han betegner tekster som "flaskeposter", der er overgivet til forskellige tolkningshandlinger. Hermed menes der, at afsenderen ingen indflydelse har på, hvad der sker med teksten i det øjeblik en fjern modtager tolker denne.<sup>42</sup> Det ligger i sagens natur, at en tekst i sig selv kan lægge op til en bestemt fortolkning, eller som Eco udtrykker det:

*"En tekst er et produkt hvis tolknings-skæbne må være en del af dens egen generative mekanik"<sup>43</sup>*

Det er dog ikke alene tekster, som kan levere disse indikatorer, men også genrer. Det genrer gør er, at de leverer en kontekst, således at folk ikke selv skal bruge tid på at identificere og eventuelt fejl-fortolke teksten, ved at placere den i en forkert kontekst. Hvad Eco vil betegne som forfatterens og industriens værktøj, har Altman en lidt anderledes tilgang til, da han definerer genrer:

*"[...] agents of a quite specific and effective ideological project: to control the audience's reaction to any specific film by providing the context in which that film must be interpreted."*<sup>44</sup>

Altman betegner altså ikke genrer som strukturer, der medvirker til at give individuelle tekster betydning, men i stedet som værktøjer til at undertrykke alternative fortolkninger. Han pointerer, at genrer ikke er demokratiske valgte kategoriseringer, der er neutrale, men i stedet "ideological constructs masquerading as neutral categories". En tankegang, som stemmer godt overens med den ideologikritiske linje, vi ser hos den marxistisk inspirerede Stuart Hall.<sup>45</sup>

Man kan diskutere, hvorvidt genrer er et undertrykkende instrument, eller om de er værktøjer, der hjælper læseren på vej mod at foretage en "korrekt tolkning". Det betragter vi imidlertid ikke som vigtigt i denne sammenhæng. Det centrale er, at genrer under denne specifikke opfattelse, er udtryk for den diskursive praksis, som den producerende industri benytter sig af. Så meget er både Altman, Eco og Hall enige om. Stuart Hall tager dog denne tanke et skridt videre, og skriver omkring medie-industriens praksis:

*"Of course, the production process is not without its 'discursive' aspect: it, too, is framed throughout by meanings and ideas: knowledge in use concerning the routines of production, historically defined technical skills, professional ideologies, institutional knowledge, definitions and assumptions, assumptions about the audience and so frame the constitution of the program through this production structure."*<sup>46</sup>

Hvis man således anskuer selve produktionsprocessen ud fra Stuart Halls tilgangsvinkel,

så kan vi udlede at brugen af genrer, som et klassifikations- og arbejdsinstrument, er en naturlig indlejret kvalitet ved industrien. Det er altså ikke noget industrien nødvendigvis gør, fordi den er ondsindet, eller fordi det er intentionelt. Film-teoretikeren Stephen Neale berører også dette, og giver udtryk for, at genrer ikke er et direkte resultat af industriens praksis. Han anerkender imidlertid, at der helt klart er en form for forhold, der består i, at genrer fungerer som rammer for industriens produktion og organisation.<sup>47</sup> De er altså enige omkring industriens brug af genrer som et diskursivt aspekt ved produktionen.

Disse samlede forhold i det ovenstående giver os anledning til, at foretage en række slutninger omkring genrer som fænomen allerede på dette tidspunkt. Først og fremmest, at genrer er en del af en diskursiv praksis, både hos modtageren såvel som afsenderen. Sekundært, at det er under dette forhold, at produkter, det vil sige tekster, både bliver produceret og fortolket. For det tredje, at det ikke er en praksis vi kan se isoleret til det begreb vi betegner som "genrer", men alle tekster, som bliver iscenesat eller iscenesætter sig i en kontekst, der giver anledning til bestemte tolkninger – hvorend det er iboende produktet, eller den omkringliggende kultur omkring disse.

### **Typer af generiske formationer**

Som vi har været omkring i det foregående afsnit, findes der en række forskellige "generiske formationer", der tager deres udgangspunkt i alle mulige dimensioner af computerspillene. Dette er de, som vi ser hos Aarseth, Ertløv, Caillois og Whalen. Indenfor den del af genre-studiet, som arbejder med film, og som Altman er repræsentant for, ses ofte to andre vinkler, den semantiske og den syntaktiske.<sup>xv</sup> De semantiske elementer er de enkelte tegn, og de syntaktiske behandler forholdet imellem disse, og hvorledes disse danner betydning.<sup>xvi</sup>

I undersøgelsen af musicalgenren som Altman arbejder med, anser han den altid tilstedeværende kvindelige og mandlige hovedrolleindehaver som et semantisk objekt. Forholdet imellem disse, og den betydning som dette har, vil således være en syntaktisk konstruktion. Altman advokerer for, at disse to størrelser er separate, men alligevel uadskillelige, såfremt man ønsker at forstå hele filmen og den omkringliggende genre.<sup>48</sup>

Det er en tankegang vi godt kan følge. Der er eksempelvis store forskelle på et science fiction MMORPG og et fantasy MMORPG, på det æstetiske plan, og således også på det overordnede plan. Set på et funktionelt niveau, er der i praksis dog ikke nødvendigvis forskel på de to. De har begge de samme gameplay-systemer, som spillet er opbygget omkring, og de benytter sig af de samme virkemidler i forhold til at styre spillerne. De benytter quests, som er forskellige narrative missioner, de benytter sig af forskellige

xv Det er dog ikke udelukkende begrænset til dette medie.

xvi Dette skal ikke forveksles med Esben Aarseths tekstone og skriptoner. s

classes<sup>xvii</sup> som spillerne kan spille og de giver spillerne mulighed for at få bedre udstyr med videre. Sagt på en anden måde, gør det ingen forskel rent funktionelt, om det er en cyborg, badebold eller drage som spillerne kæmper imod. Det gør det til gengæld på det æstetiske niveau. Her gør det en meget stor forskel, hvad en quests narrativ er, og om spilleren har en pistol, eller bue og pil at skyde med.

Vi antager en tolkning, som følger ovenstående tankegang. Som vi skrev tilbage i indledningen, er vi ude på at finde værkets faktiske mekanismer. Såvidt tematiske og ikonografiske definitioner ikke er af relevans for dette, vil vi heller ikke behandle disse. Under denne forståelse er en byvagt indenfor disse spil, set som en del af spiluniversets æstetik, ikke relevant. Set på et funktionelt plan, hvor byvagten spiller en rolle i selve gameplaymekanikken, ved at holde monstre og andre modstandere væk fra et område, er denne derimod meget interessant.

Dermed har vi også, set i forhold til Altmans udlægning, nedtonet den semantiske dimension, såvidt denne ikke er af relevans for syntaksen. Vi betragter de enkelte elementer, såvidt man undtager disses æstetiske dimension, som en naturlig del af det vi betegner som genrens syntaks. Dette er naturligvis en position, som bryder med det semiotiske udgangspunkt, som Altman fremstiller, men til gengæld tilgodeser det behandlingen af den funktionalistiske dimension ved spillene.

## Kritikerens rolle

Vi er på nuværende tidspunkt nået frem til, at genrer ikke er neutrale agenter, men i stedet diskursive handlinger, fra en industri, der søger at fremtvinge en præ-determineret fortolkning. Hvorvidt dette er intentionelt eller ej, er ikke relevant i denne sammenhæng. Det centrale spørgsmål, som Altman rejser er, hvad kritikerens rolle er?<sup>49</sup>

Mens det umiddelbart kan være fristende at se kritikeren som krigeren, der skal bekæmpe industriens onde praksis, afsløre tyranniet og opsætte de rigtige genrer – så er dette, ifølge Altman, langt fra hvordan den virkelige verden rent faktisk ser ud. Han mener, at det er naivt at mene, at kritikere og forskere er i stand til at se sandheden og skrive objektivt, mens at forbrugere og industrien ikke er.<sup>50</sup> Han foreslår, at man frem for at tale om objektivitet og sandhed, i stedet antager en mere pragmatisk indstilling, hvor man kan tale om videnskabelige- og hverdagsgenrer. Hverdagsgenrerne er dem industrien benytter som mærkater på deres produkter, både til at hjælpe kunderne til at vælge, men også til at fortolke disse. De videnskabelige genrer er dem kritikeren fremsætter, i sit forsøg på at vise sammenhænge på tværs af værker.<sup>51</sup>

Altman skriver, at man dog skal være opmærksom på, at man ikke, uanset hvad, arbejder ud fra noget, som er sandt eller den naturlige orden. Der er i stedet tale om

xviiEt eksempel på begrebet "class" kunne være, at man under racen "menneske" kan spille præst, magiker eller kriger.

accept af et paradigme.<sup>52</sup> Dette paradigme (eksempelvis en typologi, der bruges til genreklassifikation) skal dog tjene til at beskrive noget. Aarseths hypertext typologi er et klassisk eksempel på dette. Det tjener til at klassificere, og definere, en række tekster af en bestemt type, indenfor et bestemt område. Såfremt man bruger denne typologi, til at definere noget udenfor det intenderede brugsområde, er man helt galt i byen. Det svarer til at bruge en typologi for automobiler, til at definere cyklers træk. Til trods for, at der er visse delte egenskaber, er de ikke ukritisk kompatible.

Såfremt et paradigme ikke tjener til at forklare noget, eller ikke gør det godt, er det således ikke brugbart. Ifølge Altman bør videnskabelige genrer, af samme årsag, indeholde en højere grad af forklaringskraft end hverdagsgenrerne, ellers bør man undlade at opsætte disse.<sup>53</sup>

Det er netop det vi ser iscenesat hos den række af computerspilsteoretikere, som vi har været omkring i det foregående afsnit. Her ser vi, hvorledes disse videnskabelige genrer indeholder en forklaringskraft, der gør os i stand til at forstå en genre, på et specifikt område, i forhold til andre genrer. Dette gør os dog ikke i stand til at begribe den enkelte genres kompleksitet. Der er altså problemer med, at visse typologier ikke fungerer i visse sammenhænge, hvad vi bliver nødt til at forholde os til. Det behandler vi i det følgende.

### **Objektiv evaluering af subjektive genre-definitioner**

Vi er altså nået frem til, at der ikke findes noget objektivt punkt for kritik eller undersøgelse af genrer. Uanset hvad vi foretager os, vil vi nødvendigvis have en form for ideologisk standpunkt, som vi tager udgangspunkt i. Spørgsmålet er, når man er nået frem til det standpunkt, hvorledes man så definerer kvalitet indenfor genre-definitioner - hvad vil det sige, at de indeholder en højere grad af forklaringskraft? Altman mener, at der er behov for kriterier, der kan hjælpe med at se forskel på god og dårlig genreundersøgelser- og definitioner. Til dette formål har han formuleret følgende spørgsmål, som han mener man bør overveje:<sup>54</sup>

- ☒ Er genre-definitionen af en sådan karakter, at den behandler fænomenet på en måde, som svarer overens med analytikerens behov og interesser?
- ☒ Forklarer den de interne processer ved hvert enkelt værk indenfor genren?
- ☒ Forklarer den det maksimale antal delte egenskaber imellem eksempler af en type?
- ☒ Forklarer den de elementer, som ikke er delte?
- ☒ Etablerer den en terminologi, som tillader links til andre kulturelle fænomener?
- ☒ Er grundlaget for systematisk analyse og genre-opdeling i stand til at fungere som grundlag for genrens historie?

Problemet med disse spørgsmål er, som han selv anerkender, at de meget hurtigt fører til en gentagelse af den selvsamme subjektivismen, som de var skabt for at kontrollere. De tjener dog et formål, da de anerkender, at genre-definitioner er subjektive, og at man videnskabeligt set har behov for en form for begrundelse for udvælgelsen af de kriterier, som udgør definitionen.

Det ligger i sagens natur, at man ikke kan tale om rigtige eller forkerte, men Altman mener, at de ovenstående punkter kan bruges til at "måle", om grundlaget for kriterierne er til stede. Vi kan umiddelbart, ved at se på de ovenstående punkter, konkludere, at en række af de computertypologier vi har været omkring opfylder visse, men ikke alle af punkterne i forhold til vores genre. Det er dog også et fåtal af disse typologier, der er fremstillet som et forsøg på at definere en genre. I vores tilfælde er der dog anledning til at tage disse kriterier alvorligt, da vi netop søger imod denne definition.

Man kan diskutere, om der er et behov for kriterier for kriterier, men uanset hvad man mener, så tilbyder denne tilgang en mere systematisk tilgang til at definere, hvad der udgør en genre, end andre bud som vi har set.

Som vi allerede har været omkring, er meget af det kritiske arbejde, som bliver foretaget afhængigt af klassifikationer, som er defineret af industrien.<sup>55</sup> Disse er af en primitiv karakter som eksempelvis, at et spil med mange spillere er et "MMORPG", eller at et spil i første persons perspektiv er en first person shooter, uanset spillets andre karakteristika.

Disse klassifikationer fra forbrugers og fra industriens side er dog stadig praktiske, da de er gode til at lokalisere et produkts karakter. Altman betragter netop dette som kernen i problemet: de er gode til at lokalisere genren, men leverer ikke en metode til at håndtere dennes funktioner og begrænsninger. Som han udtrykker det, er alt der svømmer i vandet ikke nødvendigvis "fisk".

Altman mener, at man derfor er nødt til at redefinere genrens terminologi, for at undersøge, om der er mere komplekse eller dybdegående principper, som ligger til grund for identifikationen af et værk indenfor en genre.<sup>56</sup> Er det definerende parameter for en genre, som MMOG genren, at der er tale om mange spillere, eller er der andre elementer, som giver en mere fyldestgørende beskrivelse af genren?

Altman fremstiller en række skridt/principper, han betragter som værende en effektiv metode, til at fastslå en kritisk definition af en genre, såvel som et korpus, der er defineret af denne kritiske definition, frem for at være defineret af industrien og journalistiske traditioner.<sup>57</sup> Mens vi ikke mener, at Altmans fremgangsmåde, som netop er rettet imod Hollywood filmen, er optimal i forhold til vores sigte, er der dog visse elementer og overvejelser, vi mener, der er passende at inddrage i sammenhængen, ligesom det er tilfældet med kvalitetskriterierne. Disse vil vi inddrage i vores overvejelser om den metodiske fremgangsmåde i det følgende.

### **Metodisk fremgangsmåde**

Som vi indledningsvis nævner i læsevejledningen, har vi valgt at opdele vores fremgangsmåde i tre afgrænsede afsnit, som vi kalder henholdsvis første, anden og tredje bog. Denne opdeling baserer sig primært på en klassisk fremgangsmåde med dataindsamling og behandling, resultat og efterprøvning af samme, hvor hver bog repræsenterer hver sit fokus. Ud fra dette har vi indordnet nogle af Altmans ideer, og er kommet frem til følgende metodiske fremgangsmåde, i forhold til vores fokus mod en kritisk definition af MMOG genren.

### **Genrens korpus**

Det første punkt vi skal forholde os til er, at genren rent faktisk eksisterer og bliver brugt. Dette indikerer, at industrien og brugerne opererer ud fra en genre-definition, som de bruger til at identificere værkerne. Der er altså strukturer eller elementer, som er indenfor eller på tværs af grupper af værker, og som skaber et sammenhørighedsforhold imellem disse. Ifølge Altman er industriens/journalisternes brug identisk med formuleringen af en hypotese. Denne hypotese bidrager dog ikke nødvendigvis med en definition, eller en afgrænsning, af den pågældende genre som sådan.

Som vi allerede har været omkring, kan grunden til at bruge en definition have mange årsager, hvoraf eksempelvis markedsmæssige hensyn vejer højere end videnskabelige. Nogle af de definitioner industrien benytter sig af, som MMORPG, MMORTS, MMOSG og så videre, er eksempelvis udtryk for industriens selvforståelse med hensyn til, hvad de producerer. Det er disse, vi har redegjort for i afsnittet "Genrens korpus", men som vi også kalder for "det preliminaire korpus". Ifølge Altman bør disse i første omgang accepteres, og behandles som hørende til genren.

Grundlaget for dette, og de følgende to afsnit, er vores registrant og andet empirisk materiale. En nærmere gennemgang af dette empiriske grundlag behandler vi i efterfølgende kapitel. For herværende vil vi henvise til, at en hurtig gennemgang konstaterer store afvigelser fra det ene spil til det andet, både på det semantiske og syntaktiske niveau. Visse af spillene har ikke mere til fælles, end den genremæssige mærkat industrien har givet dem, og evnen til at understøtte mange spillere, hvad der blandt andet tager afsæt i historiske årsager og industriens praksis.

### **Genrens historiske kontekst**

For at kunne begribe disse variationer indenfor det preliminaire korpus, må der nødvendigvis tages nogle skridt herimod. En af måderne at begribe dette på, er at undersøge de forhold det preliminaire korpus er opstået under. Genrer eksisterer ikke udenfor tid, og det er kun igennem enten håndtering af historien, eller total ignorance i forhold til den tidslige dimension, at det kan lade sig gøre at etablere systematiske forhold imellem de forskellige værker, som optræder i det preliminaire korpus.<sup>58</sup>



Det historiske nedslag er således vigtigt, da det er med til at forklare visse åbenlyse misforståelser, som nødvendigvis måtte opstå i forhold til behandlingen af værker, der er lavet på forskellige tidspunkter. Denne udvidede forståelse bibringer altså en bedre forståelse af genren som helhed.

### **Genreforståelse**

På basis af det præliminære korpus, og den historiske kontekst, kan man således tilnærme sig, hvad der er det præliminære korpus essentielle kendetegn. Altman mener, at det centrale punkt i enhver genre-analyse nødvendigvis bør være lokaliseringen, og fremstillingen af de strukturer og funktioner, som understøtter industriens hypotese. Herunder identifikationen og beskrivelsen af de fællestræk, som går på tværs af størstedelen af værkerne.<sup>59</sup>

Dermed står vi med en systematiseret rå-version af genren, som den normalt bliver betragtet. Det er så at sige den præliminære kortlægning, som afsluttes med denne definition. Det er på denne basis, at vi kan begynde at tilnærme os en kritisk definition af genren, der er udarbejdet i forhold til vores specifikke fokus.

### **Det reviderede korpus**

Det reviderede korpus er de tekster, eller typer af tekster, som passer til den specifikke forståelse af genren vi har. Altman skriver, at man normalt vil bruge det præliminære korpus, til at udarbejde en metode til kritisk arbejde, men også at dette er forholdsvis ufrugtbart.<sup>60</sup> Han mener i stedet, at man ved sin behandling og specifikke fokus har lavet et revideret korpus, som passer til det specifikke fokus man har.<sup>61</sup>

Ved hjælp af denne kortlægning i det præliminære korpus, den historiske kontekst og den formelle definition, er det således muligt at lokalisere de værker og de elementer, der passer i forhold til vores fokus. Når vi eksempelvis primært har fokus på de syntaktiske elementer ved værker indenfor denne genre, vil vores reviderede korpus naturligvis se anderledes ud, end hvis vi havde fokus på de semantiske elementer.

### **Den syntaktiske matrix**

På basis af det reviderede korpus er det således muligt, at arbejde med den kritiske definition, som følger vores fokus. Som vi har nævnt tidligere, fokuserer vi på den konfiguration, som skaber sammenhængskraft på tværs af en genre, og indeholder dennes faktiske mekanismer.

Den syntaktiske matrix er således ikke alene baseret på vores behandling af det reviderede korpus, men også de elementer og tilgangsvinkler, som vi ser hos andre, der behandler værker eller vinkler, som kan være med til at belyse dette.

Det er denne syntaktiske matrix, der står som den helt essentielle grundpille for vores fokus. Udformningen heraf er vores mål med denne tekst, og skal således tjene som kritisk definition af MMOG genren.

### **Verificering / falsificering**

I tredje bog undersøger vi, hvorvidt den kritiske definition kan bruges som et kritisk værktøj. Ud fra Altmans kvalitetskriterier ser vi på, om vores syntaktiske matrix lever op til den forklaringskraft, som kendetegner "den gode kritiske definition". Dette udgør således en form for teoretisk verificering.

Vi afprøver også den kritiske definition i praksis. Til dette identificerer vi et værk, der ifølge industrien er unikt, og som vi ikke regner som hørende til genrens kerneværker. Derefter bruger vi vores kritiske genredefinition, til at behandle dette 'skæve' værk. Formålet med dette er at undersøge om den forklaringskraft, der skal ligge i de enkelte punkter, kan give os indblik i værkets variationer og gentagelser.

Er den kritiske definition ikke i stand til at håndtere, og begribe dette værk, i henhold til genrens syntaktiske matrix, og i henhold til kvalitetskriterierne, er den således ikke god nok.

### **Konklusion**

Ud fra de foregående punkter konkluderer vi på, om det er lykkedes os at opbygge en kritisk definition, som ikke alene er i stand til at forklare genrens kerneværker, men også spil som afviger fra disse.

## Kapitel 4 – Det empiriske grundlag

For at komme tættere på en mere konkret forståelse af MMOG genren, som den fremstår ud fra den populære betegnelse, har vi set nærmere på mange af de spil, der hører under betegnelsen. Således har vi ønsket at få et overordnet indtryk af de enkelte spil, og på den måde søge at trække den pragmatiske genreforståelse ned på et mere konkret plan. Dette er udmundet i en udarbejdelse af en spildatabase, det nogle vil betegne som en registrant, over MMOG genren. En registrant kan sammenlignes med et øjebliksbillede af genren, og har således en foreløbig karakter, som vi gerne vil understrege. Vores registrant, er finde i bilagene til denne tekst, må således ikke betragtes som en endelig liste over MMOG spil, da det kan være svært at få inkluderet alle spil (især de asiatiske), og da der konstant kommer nye spil til. I skrivende stund rummer vores database 286 computerspil, som alle bliver betegnet som hørende under MMOG genren ifølge industrien.

Ud over spildatabasen har vi også udarbejdet en historisk tidslinje, som inkluderer begivenheder, der på den ene eller anden måde, har spillet ind på genrens udvikling. Målet med denne oversigt har været at give indblik i den historiske udvikling, som genren og dens kontekst har gennemgået. I tråd med dette har vi endvidere udarbejdet en oversigt over spiludgivelser indenfor genren, der sammenholdt med den øvrige relaterede historiske udvikling, kan give et indblik i genrens udvikling.

Det er samlingen af disse elementer, der danner det empiriske grundlag for vores forståelse af genren og dens udvikling.

### Spildatabasen

Det kan være problematisk at danne sig et overblik over en hel genre, specielt når denne aldrig er blevet defineret ud over den pragmatisk eksisterende definition. Vi har derfor i første omgang taget udgangspunkt i spil, som producenter og anmeldere betegner som hørende under genren. Således har vi i høj grad gjort brug af den naturligt forekomne empiri, vores egne erfaringer med genren og kilder som producenter- og anmelderes hjemmesider. Vores database illustrerer en diversitet og bredde indenfor genren, der understreger hvor diffus genreforståelsen er, og skal betragtes som en forholdsvis ukritisk liste over MMOG spil. <sup>xviii</sup>

---

<sup>xviii</sup>Vedlagt denne tekst er på cd-rom en statisk udgave af spiloversigten, hvor den dynamiske udgave kan findes på: <http://www.martinrytter.dk/gamedb/index.php>, d. 19-09-2006

Som nævnt har vi i skrivende stund inkluderet 286 spil, som næsten alle inkluderer følgende data:

- ☒ Titel.
- ☒ Beskrivelse, typisk enten af producent eller anmelder.
- ☒ Baggrundsinformationer om spil og/eller producent.
- ☒ Billeder/Grafik, typisk skærmbilleder fra spillene.
- ☒ Relevante links.
- ☒ Forretningsmodel, hvilke betalingsmuligheder spillet tilbyder.
- ☒ Udgivelsesår.
- ☒ Udvikler.
- ☒ Udgiver.
- ☒ Sub-genre, typiske subgenrer er *fantasy* og *science-fiction*.
- ☒ Interface-stil, eksempelvis tredje persons perspektiv.
- ☒ Status for spillet – er spillet lukket ned? Kører det stadig? Beta?

Vi har valgt denne kombination af data ud fra to kriterier: at de skal kunne give os indblik i industriens selvforståelse af genren, samt at de skal kunne bidrage til en forståelse for genrens udvikling. Begge disse kriterier er nogle, som vi mener, er med til at trække den pragmatiske genreforståelse ned på et mere konkret plan. Det skal i kildekritisk sammenhæng kort bemærkes, at det netop er virksomheder, anmeldere og brugereres opfattelse af de enkelte værker som vi er interesseret i, og at det er fra disse vi har størstedelen af materialet. Vi kan af samme årsag ikke gardere os imod fejl, positive selvfremsstillinger og irrelevante observationer ind imellem. Dette har dog ingen konsekvens set i forhold til det overordnede resultat, da disse er fuldt ud lige så interessante som den faktuelle virkelighed.

### **Konkrete eksempler**

Det siger sig selv, at producenternes og anmeldernes beskrivelse er et eksplicit udtryk for industriens selvforståelse af genren, men det er i ligeså høj grad interessant at se på, hvordan genren manifesteres på de øvrige punkter. Eksempelvis giver kombinationen af baggrundsinformationer om spil og producent, forretningsmodel, udgivelsesår og status for spillet, et indblik i, hvilke produktionsmæssige karakteristika, der kan påvirke

forståelsen af genren. Således kan vi sige, at det er typisk for genren at tilbyde en gratis prøvetid, som oftest bliver afløst af en månedlig betaling. Yderligere at producenterne ofte kører med lange betaperioder, der er med til at skabe et miljø af engagerede spillere omkring spillet. Betaperioden er oftest gratis for spillerne, og som modydelse for gratis spilletid, giver disse spillere feedback til producenten, som således får testet spillet i funktion. På denne måde opstår der communities omkring spillene, der er altafgørende for spillets succes. Vi får her et klart indtryk af nogle karakteristika, der ligger udenfor spillet, men omvendt har stor indflydelse på spillet. I dette tilfælde opnår vi et mere konkret indblik i forholdet mellem producent, spiller og spil, og vi kan konstatere, at en synergieffekt imellem disse parter er karakteristisk for genren.

Samme mekanisme gør sig i princippet også gældende for vores inddragelse af grafik og skærbilleder, kombineret med spillenes interfacestil og subgenrer, der giver et indblik i nogle mere æstetiske rammer, der er med til at manifestere genren. Ved hjælp af vores data kan vi således få indblik i, hvilket æstetisk paradigme, der ligger til grund for den pragmatiske genreforståelse. Når man eksempelvis taler om et fantasy MMOG, kan vi således se, at der typisk er tale om et Tolkien inspireret 3D univers, med farvestrålende magiske og middelalderlignende genstande og beboere, hvor spilleren fra et tredjepersons perspektiv kan styre slagets gang.

Vi har yderligere kunnet udarbejde en oversigt, der viser, hvornår spillene er udgivet, hvor længe de har kørt, om de er blevet aflyst, lukket ned eller blevet genoptaget. En sådan oversigt giver et indblik i branchen, og giver et fingerpeg om spillenes overlevelsesvilkår. Sammenholdt med udviklingen indenfor den historiske kontekst og vores baggrundsinformationer om spillene, kan vi komme nærmere hvilke påvirkninger, der er karakteristiske for spillenes tilblivelse og eksistens. Eksempelvis kan vi se en markant stigning i aflyste titler i perioden 2000 til 2002, samme periode som dot-com krakket. Ligeledes kan vi se, hvordan spil, der ikke har gennemgået den fornødne beta-fase, og kommercielt set ikke er gearet til at blive lanceret, kan få hårde levevilkår – et godt eksempel på dette er spillet "StarPeace".

Yderligere er der ved hjælp af vores data mulighed for, at udarbejde detaljerede analyser af genren og dens marked. Eksempelvis kunne man forestille sig, at det var interessant at se på, hvilke producenter der sidder på flest af de kørende spiltitler, for således at opnå indblik i konkurrencen indenfor genren. Da en sådan analyse ligger uden for vores umiddelbare fokus, har vi imidlertid valgt at begrænse os til en mere simpel iagttagelse af genren.

### **Historisk udvikling**

Vi har ligeledes udarbejdet en historisk oversigt, der strækker sig fra 1937 til 2006, og indeholder indflydelsesrige begivenheder indenfor udviklingen i computerspillets

historiske kontekst.<sup>xix</sup> Alt i alt optræder der 791 poster af mere eller mindre væsentligt karakter. Denne oversigt er bygget op ud fra årstal, som det er traditionen i den synkrone historieskrivning – noget der også gør sig gældende for vores gennemgang af den historiske kontekst i kapitel 5.

På samme måde som det er gældende for spildatabasen, beror vores data her på de naturligt forkomne kilder, typisk forskellige hjemmesider af mere eller mindre videnskabelig karakter. I forhold til dette skal det dog tilføjes, at der her ofte er tale om, at der spiller en nørd-faktor ind. Først og fremmest har forfatterne typisk brugt store mængder tid, på at sætte sig ind i det de skriver om, og sekundært vil andre med lignende viden typisk lade forfatteren høre for det, hvis hans oplysninger er forkerte. Da det gælder om at have besøgende på ens hjemmeside, handler det derfor om at have et godt ry for at have korrekte informationer. Når det så er sagt, er vi naturligvis også opmærksomme på, at internettet er tilgængeligt for mange, og at det ikke er alle, der har samme ambitioner om at dele sandheden. Dog er langt størstedelen af de data, som vores liste er opbygget omkring, kombinationen af informationer fra flere industriveteraner, som eksempelvis Ralph Koster.

I vores historiske database har vi inkluderet følgende punkter:

- ☒ Overskrift.
- ☒ Beskrivelse af begivenheden.
- ☒ Årstal.
- ☒ Kilde.
- ☒ Link til kilden.
- ☒ Kategori.

Vores inddeling i kategorier, er et resultat af ønsket om at udnytte databasen ordentligt og effektivisere gennemsøgningen, når vi skal finde oplysninger. Skal vi eksempelvis finde oplysninger vedrørende MMOG spil, begrænser det søgningen til 153 poster, derefter kan vi tilføje årstal som filter for søgningen, og på den måde hurtigere nå frem til et resultat. Da nogle poster kan have indflydelse indenfor flere kategorier, har vi tilladt, at de således også kan høre under disse kategorier. Det er eksempelvis nærliggende, at MUDS har haft indflydelse på MMOG spil, hvorfor en MUD post kan indeholde begge kategorier.

Det er i høj grad denne historiske database, som vi baserer vores gennemgang af MMOG

---

<sup>xix</sup> Vedlagt denne tekst er på cd-rom en statisk udgave af den historiske oversigt, hvor den dynamiske udgave kan findes på: <http://www.martinrytter.dk/history/index.php>, d. 19-09-2006

genrens historiske kontekst på, og denne skal således ses som den rå dataform, som vi i afsnittet om genrens historiske kontekst trækker veksler på.

### **Afslutningsvis om det empiriske grundlag**

Overordnet set tjener både spildatabasen, og den historiske database, til at give os en indledende forståelse af genren, der står som repræsentant for, hvad man kan kalde industriens selvforståelse af genren. Yderligere mener vi, at vores data bidrager med at træde et skridt længere væk fra den pragmatisk funderede genreforståelse, og tættere på en mere konkret forståelse.

Nogle af de konkrete eksempler giver indtryk af, at være karakteristiske for genren, men må siges at være faktorer, der ligger udenfor selve spillet. Vores hovedfokus er imidlertid på spillets faktiske mekanismer og funktionelle kernepunkter, hvorfor vi ikke indberegner disse underliggende karakteristika som kernepunkter, men nærmere som en del af vores forståelseshorisont i forhold til genren.

## Kapitel 5 – Genrens historiske kontekst

Som vi allerede har været omkring er MMOG en genre, der ligesom alle andre genrer, har en lang historie, som er med til at forklare, hvorfor genren ser ud som den gør. Vi vil i det følgende gennemgå MMOG genrens ophav.

Som det vil fremstå, har vi valgt at basere de følgende afsnit på en form for synkron historieskrivning. Dermed menes, at vi søger at beskrive separate perioder og centrale elementer indenfor disse. Dette er netop for at understrege, hvorledes udviklingen indenfor eksempelvis spillenes interface hænger sammen med udviklingen indenfor forretningsmodellerne. Alternativet ville være, at vi benyttede os af den diakrone historieskrivning, hvor man netop behandler hvert enkelt punkt særskilt. Således ville vi have separate afsnit omkring eksempelvis økonomien, teknologien, kultur, interfaces med videre. Mens denne på mange punkter ville være at foretrække, i forhold til forståelsen af de enkelte delområder, har den desværre en tendens til at gøre den samlede forståelse af sammenhængen imellem de enkelte delområder besværligere. Af netop denne årsag har vi valgt den synkron metode.

Afgrænsningerne imellem de forskellige perioder, som vi har valgt at operere efter, er primært baseret på de skift, vi mener at kunne identificere, der sker indenfor spillenes og markedets udvikling. Mens de centrale punkter under de enkelte perioder naturligvis vil variere til en vis grad, er vores primære fokus på den kontekst, som disse spil er vokset frem indenfor, og hvorledes denne kontekst har været med til at forme spillene. Dette inkluderer både miljøet omkring spillene, forskellige former for multiplayer, de forskellige platforme, kommercialiseringen af genren og naturligvis selve spillenes interface.

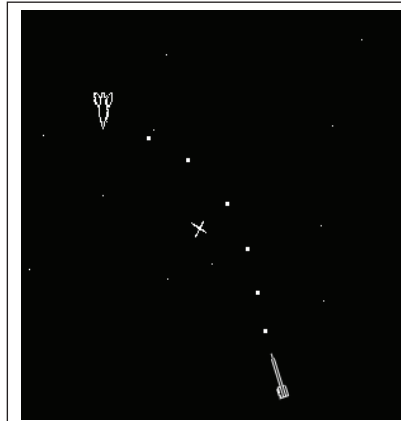
Det skal bemærkes, at dette ikke er en komplet historisk udredning for de elementer vi mener er essentielle for genren. Dette er en historisk gennemgang af de elementer, der danner ramme om genren, og skal således betragtes som en form historisk iscenesættelse af blandt andet det præliminære korpus, som danner grundlag for det reviderede korpus. Målet er, at dette skal fungere som et skridt mod at begribe variationer indenfor industriens præliminære korpus, og give os en udvidet forståelse af genren som helhed.



## Præ kommerialisering (1960-1974)

Grundstenen for mange af de spil vi kender i dag, blev lagt tidligt i 1960'erne, når man på den teknologiske sammenhæng, og spillenes udvikling set i relation til denne. Nogle af de tidligste spil, som er af relevans, opstod omkring de to amerikanske universiteter: Massachusetts Institute of Technology (MIT) og University of Illinois. For MIT's tilfælde skete det i 1960, da de indkøbte en "programmable data processor" (PDP), hvorpå "Space War", et af de tidligste spil, blev udviklet.<sup>62</sup> University of Illinois udviklede året efter PLATO, som var en form for primitivt operativsystem, med mange terminaler koblet op på mainframen.<sup>63</sup> PLATO var ikke designet til det, men skulle senere vise sig at være en fremragende platform for udvikling af spil. Det kom til at lægge fundament for en række af disse og i 1969 blev "Space War", skrevet på PLATO og var dermed det første spil, som kunne spilles over større afstande.<sup>12</sup>

Det var dog ikke alene indenfor computerspillene, at disse systemer skulle komme til at være af betydning. Der skete også en række sideløbende opfindelser omkring disse mainframesystemer, som skulle komme til at forme computerverdenen som vi kender den i dag. Det var med udgangspunkt i PLATO og PDP at Unix,<sup>65</sup> de første bulletin boards<sup>66</sup> og chats kom til at tage form.<sup>67</sup> Det var i bund og grund på disse platforme, at alt computerinnovation foregik op igennem 1960'erne, men disse platforme var dog langt fra alment udbredte. Det var hovedsageligt kun forskningsinstitutioner, militæret og store virksomheder, der havde adgang til og behov for maskiner af denne art. I 1972 understøttede PLATO eksempelvis kun omkring 1000 samtidige brugere.<sup>68</sup>



*Illustration 8: Spillet "Spacewar" som det så ud i tidernes morgen på en PDP (programmable data processor) version 1.*



*Illustration 9: To personer i færd med at spille det primitive "Spacewar" på en PDP-1.*

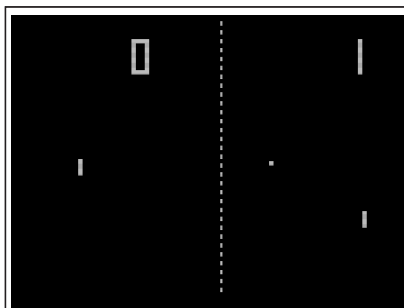


Illustration 10: Spillet "Pong", der blev lavet af Atari, var det første spil, som fik succes som arkade-spil.

1972 var også det tidspunkt, hvor de første primitive konsol-maskiner begyndte at komme frem. Nolan Bushnell & Ted Dabney udviklede den første arkademaskine med "Space War"<sup>69</sup>, og Ralph Baer udviklede en konsol prototype med "Chase".<sup>70</sup> Året efter startede Bushnell Atari<sup>71</sup>, som publicerede den første arkade-succes i form af spillet "Pong".<sup>72</sup>

De fleste, der har prøvet at spille "Pong", vil kunne nikke genkendende til det meget simple interface med to bjælker overfor hinanden, en midterlinje og en firkantet "bold". Interfaceets udvikling var på dette tidspunkt begrænset til disse primitive grafiske udtryk, da teknikken ikke var mere udviklet.

Sideløbende med disse udviklinger fortsatte udviklingen på mainframesystemerne. Dog Daglow skrev et af de første sports-spil på en PDP-10 på Pomona College,<sup>73</sup> Mike Mayfield skrev et strategispil ("Star Trek") på en Sigma 7 super computer<sup>74</sup> og Gregory Yob skrev det tidlige adventure-spil "Hunt The Wumpus".<sup>75</sup> Andre nævneværdige var blandt andet "Dogfight", "Airfight" og "Empire". "Dogfight" var et af de første spil, hvor man kunne se hvem der ellers var online og udfordre dem – et element vi ser hos alle multiplayer-spil i dag. "Airfight" var en tidlig primitiv 3d flysimulator, hvis forfattere senere lavede "Microsoft Flight Simulator".<sup>76</sup> "Empire" var et populært strategispil, som understøttede op til 32 spillere, der kunne spille i hold, i et "Star Trek" univers med det formål at erobre planeter og dominere galaksen.<sup>77</sup> Alle disse spil udgjorde en slags evolutionære forfædre til mange af de spil, som vi ser i dag.

I julen 1974 kom Atari's hjemmeversion af "PONG" til at ligge under juletræet i mange hjem.<sup>78</sup> Computere og spille-maskiner begyndte så småt at bevæge sig ud i private hjem, og spredning af spil over forskellige teknologier begyndte at ske. Eksempelvis lancerede Rockwell og Mattel et af de første håndholdte "bip-bip" spil, og "Mattel

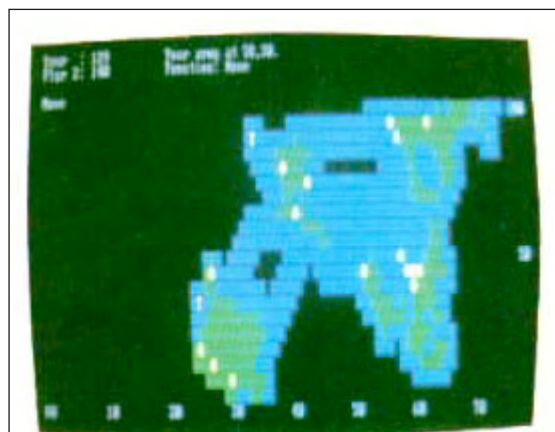


Illustration 11: Skærbillede fra strategispillet "Empire", hvor man kan se kortet som der spilles på – nu med farver!

Football" alene solgte over en million enheder.<sup>79</sup>

På PLATO, som var nationalt dækkende på dette tidspunkt, opstod der også "notes" og "personal notes", som dannede grundlaget for newsgroups og email, som vi kender det i dag.<sup>80</sup> Ligeledes begyndte de første "casual games" at opstå, som eksempelvis onlineversionen af kortspillet Bridge.<sup>81</sup> På mange måder repræsenterede PLATO en form for tidligt "internet" i den forstand, at det gjorde det muligt for folk at interagere og kommunikere.

Af andre interessante begivenheder var produktionen af "3d monster maze" samme år på NASA<sup>82</sup>, og "SPASIM" på PLATO, de tidligste eksempler på multiplayer "3d shooters".<sup>83</sup> Endeligt udkom også Star Trader, som var et af de første spil med fokus på handel og økonomisk udviklin.<sup>84</sup>

De tidlige forfædre til nutidens MMORPG spil begyndte også at dukke op i form af spillene "Mines of Moria"<sup>85</sup>, "DND" og "Orthanc".<sup>86</sup> De var primitive 2d overhead spil, hvor man eksempelvis bevægede sin "avatar" på et 3x3 kort. Disse spil fulgte de første publikationer af Gary Gyrax og Dave Arnesons "Dungeon & Dragons", som var det første terning og papir rollespil, og som tydeligt var toneangivende for denne genre.<sup>87</sup>

Perioden, fra 1960 til 1974, var således præget af, at computerspillene stadigvæk var på et eksperimentalstadiet, som tog sit udgangspunkt i forsknings- og amatør sfæren. Dog var de første eksempler på, at der var et kommercielt marked, begyndt at dukke op. De netværksbaserede spil var, af logistiske årsager, stadigvæk begrænset til universitetsverdenen, ligesom at det grafiske udtryk stadigvæk var af en begrænset karakter på grund af computerens primitive egenskaber.



Illustration 12: "Mattel Football" var et af de tidlige forsøg på en håndholdt spil-konsol.

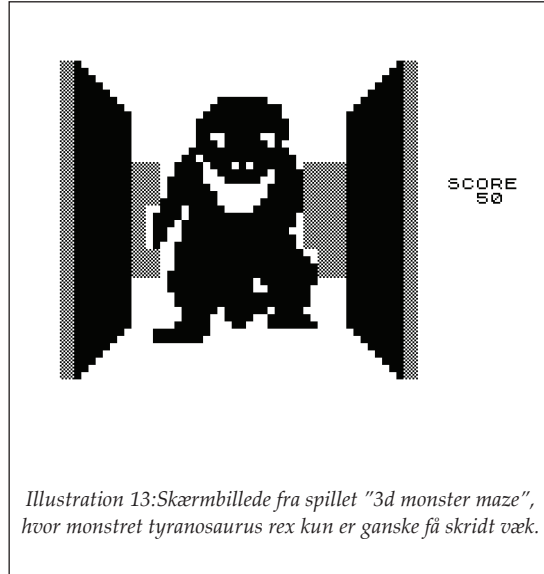


Illustration 13: Skærbillede fra spillet "3d monster maze", hvor monstret tyranosaurus rex kun er ganske få skridt væk.

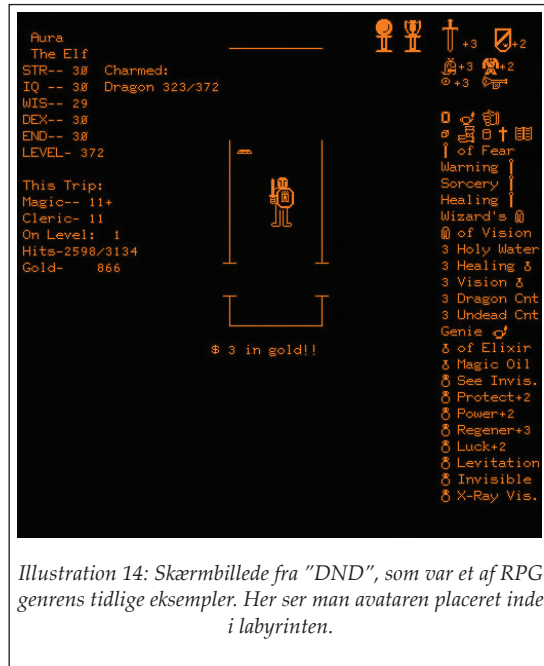
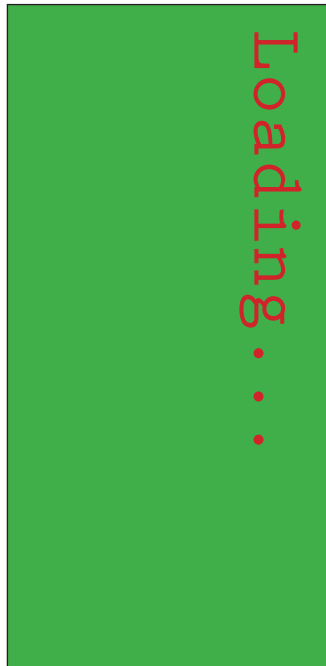


Illustration 14: Skærbillede fra "DND", som var et af RPG genrens tidlige eksempler. Her ser man avataren placeret inde i labyrinten.

## Adventure og MUDS (1976-1983)

I denne periode begyndte der at ske flere ting. De spil, som tidligere tog deres udgangspunkt i universitetsverdenen, begyndte at blive kommercialiserede, og samtidig begyndte bestemte typer af spil at lægge sig op af bestemte platforme. Adventure og MUD spillene begyndte for alvor i 1976, da William Crowther skrev "Adventure".

Crowther var huleudforsker i sin fritid, og arbejdede som programmør hos BBN-technologies, der udviklede ARPAnet, som var den teknologiske forgænger til internettet som vi kender det i dag. "Adventure" var et simpelt tekstbaseret spil, der simulerede udforskning af huler, hvor man læste computerens beskrivelse og skrev kommandoer. Det var på dette tidspunkt ikke længere forbeholdt folk, som havde adgang til store mainframe systemer, at have adgang til computere. Da Crowther satte spillet i cirkulation på ARPAnet, var Don Woods hurtig til at lave en kopi. Don Woods, som arbejdede på Stanford universitet, tog hule-simulatoren og tilføjede en lang række fantasy elementer inspireret af Tolkiens bøger.<sup>88</sup> "Adventure" (også ofte refereret til som advent) var i en lang årrække et populært spil, da det tilbød en helt anden grad af fordybelse i spillets univers end tidligere spil.

I 1977 startede en række personer på udviklingen på en forbedret version af Advent, som blev kaldt "Zork". Dette skulle senere udvikle sig til virksomheden Infocom, som fokuserede på at lancerede spil til folks hjemme-computere.<sup>89</sup>

"Zork" var dog ikke den eneste udløber af "Advent". Roy Trubshaw begyndte udvikling af spillet "MUD1" i 1978, og det samme efterår afsluttede han sammen med Richard Bartle den første version.<sup>90</sup> Kort efter skrev Alan Klietz et MUD system som han kaldte "Sceptre of Goth"<sup>91</sup>, "Oubliette" som var den første "grafiske" gruppeorienterede dungeon blev lanceret, og endeligt blev spillet "avatar" frigivet.<sup>92</sup>

Igennem disse MUDS ser vi således allerede tidligt de lange traditioner, indenfor branchen, for at udbygge og "låne" eksisterende koncepter. Disse traditioner fortsætter i bedste velgående den dag i dag, hvor nye spil bygger videre på "populære" koncepter. Mange af de spil der eksisterer i dag bygger videre på mange af de grundlæggende gameplay-systemer, som blev defineret på dette tidspunkt. Dette er både det ekstensive fokus på udstyr, og konceptet med, at karakterer avancerer over ti.

Disse spil var dog indtil videre hovedsageligt forbeholdt de få mennesker, som havde adgang til computernetværk, mens at arkademaskiner og konsoller oplevede stor vækst på det kommercielle marked. Således blev Atari's "Asteroids"<sup>93</sup> og Taito's "Space-Invaders"<sup>94</sup> store succeser, samtidig med at blandt andet "Zork" blev færdiggjort (det blev et par år senere lanceret på Apple II og Commodore 64).<sup>95</sup> Vi ser altså allerede på dette tidspunkt en form for splittelse imellem typer af spil og platforme. De action orienterede spil som "Asteroids" og "Space-Invaders", som hører til arkade-

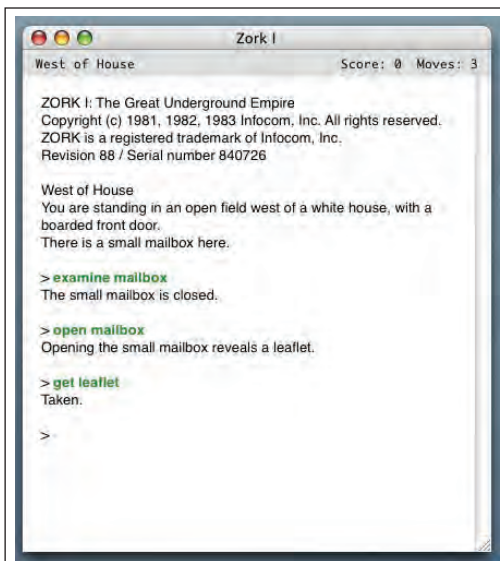


Illustration 16: Skærbillede af det originale computerrollespil "Zork", afviklet på en moderne computer.

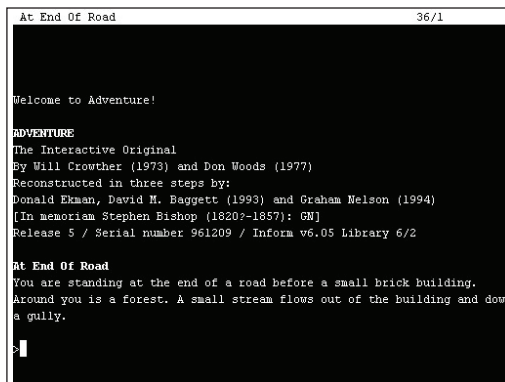


Illustration 15: Skærbillede fra en nyere version af spillet "adventure", som dog har det originale indhold og "bruger-interface".

Initializing...



Illustration 17 Oubliette var et af de første gruppeorienterede computerrollespil.



Illustration 18: Atari's "Asteroids" blev ligesom Taito's "Space Invaders" en stor succes.

maskinerne og konsollerne, og de mere "langsomme" spil, som kom til at høre til hjemmecomputerne.

I 1980 blev den tekstbaserede "MUD1" i dets endelige udgave gjort færdigt af Richard Bartle, og lanceret på mainframen på Essex universitet,<sup>96</sup> og senere dette år oplevede spillet, at de første eksterne spillere loggede ind via ARPAnet. Det var altså den første MUD, som blev tilgængelig på det, der senere blev til internettet. Essex Universitet blev dog hurtigt nødt til at sætte en begrænsning på spillet, til at køre imellem 2 og 6 om natten, da det tog for mange ressourcer, og forhindrede forskere i at få foretaget deres beregninger<sup>97</sup>

På samme tidspunkt blev tre andre spil i samme boldgade frigivet. Det var "Islands of Kesmai", som understøttede 6-spillere og som var ASCII grafik<sup>98</sup>. "Drygulch" der blev frigivet på PLATO<sup>99</sup>, og som understøttede en primitiv 3d-motor og 2d tegnede bygninger som man kunne gå ind i. Endeligt var der "Rogue" som også havde primitiv ASCII grafik, men som i modsætning til de andre havde tilfældigt genererede dungeons.<sup>100</sup>

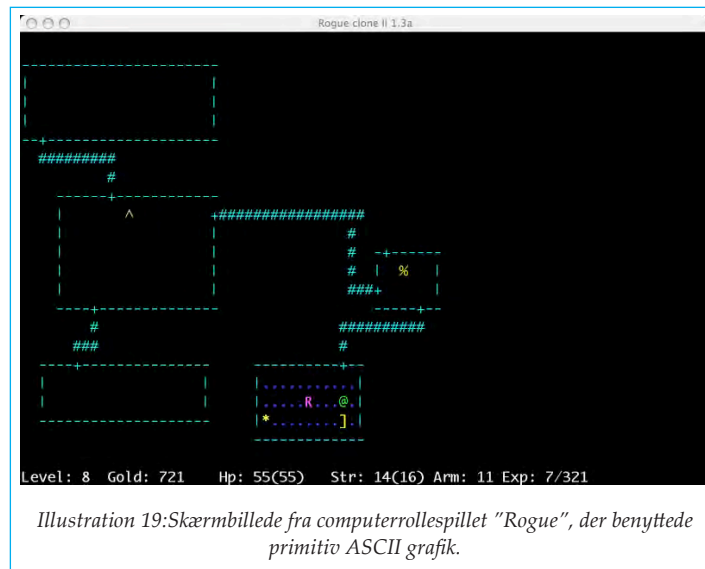


Illustration 19: Skærbillede fra computerrollespillet "Rogue", der benyttede primitiv ASCII grafik.

Disse første grafiske MUDS tog skridtet fra rent tekstbaserede computerrollespil, til at være mere visuelt orienterede. Mens dette adskilte disse fra det rent tekstbaserede MUD1, betød det dog ikke de store ændringer i de bagvedliggende gameplaysystemer. Denne udvikling var med til at varsle genreens bevægelse fra abstraktion til repræsentation i interfacet, om end på et tidligt og primitivt stadie<sup>101</sup>

Fra 1980, og helt op igennem '82-83, cirkulerede Bartles's copyrightede MUD kode omkring på universiteter, og ved udgangen af 1983 var der startet flere hundrede MUDS, som man gratis kunne koble sig på.<sup>102</sup> Der var dog ved at vokse et kommercielt marked frem på dette tidspunkt. Flere kommercielle "udbydere" var begyndt at starte op, hvoraf en af disse var CompuServe, som startede "MegaWars", der var pay-to-play og kørte i

små 15 år før lukning.<sup>103</sup>

Året efter startede der kommercielle services med "MUD1", "Islands of Kesmai"<sup>104</sup> og "Aradath". "Islands of Kesmai" kostede 12 dollars i timen og "Aradath" 40 dollars om måneden. I "Aradaths" tilfælde satte spillerskaber en server op derhjemme med 8 telefonlinjer, som folk kunne ringe til.<sup>105</sup> En del spil, som tidligere var opstået på amatør-basis, begyndte således at blive en del af en kommerciel verden, mens at en del af spillene blev indenfor "amatør" sfæren. Mens der på dette tidspunkt ikke var videre forskelle på de to grene, skulle der i de kommende år komme til at opstå flere forskelle da kommercielle virksomheder naturligvis havde mere tid og flere ressourcer til rådighed.



*Illustration 20: Forside fra folder der reklamerer for Compuserve og spillet "Megawars". Bemærk teksten i toppen, der forsøger at kopiere intro-teksten til Star Wars filmene, som udkom de samme år. Selvsagt levede spillets grafik ikke op til reklamen.*



## Den gyldne æra for online services (1984-1991)

Med stigningen af antallet af kommercielle virksomheder, begyndte de kommercielle spil også at udvikle sig i nye retninger. Motiveret delvist af flere ressourcer, men også af den stigende succes og følgende konkurrence imellem de kommercielle services, som tilbød disse spil til deres brugere. Dette var dog ikke den eneste medvirkende faktor, da også hardware udviklingen spillede en stor rolle.



*Illustration 21: ZX spectrum var ligesom Commodore 64'eren en lille enhed som man kunne koble til sit fjernsyn derhjemme i stuen.*

I 1981 forsøgte Atari at få en aftale hjem med PLATO om netværksadgang på deres konsol-maskiner, men forhandlingerne brød sammen,<sup>106</sup> samtidig med at IBM sendte deres første PC med en 8088 processor på gaden.<sup>107</sup> Året efter blev to af tidens mest populære maskiner, Commodore 64'eren og ZX spectrum lanceret,<sup>108</sup> og samtidigt med disse begyndte en lang række spil-producenter at oversvømme markedet. Dette medførte et kommercielt kollaps på det dårligt udviklede marked, og 1983 var et år som for branchen vil blive husket som værende plaget af konkurser og svigtende interesse fra forbrugerne.<sup>109</sup> I de følgende

år skulle markedet for personlige computere - 64'eren, Amiga, IBM PC, Apple og den hastige udvikling, der skete på dette område, skubbe konsollerne ud til siden som de dominerende platforme i en lang periode.

Det var omkring disse personlige computere, at en lang række tjenester hos de forskellige online services begyndte at opstå. Fra 1984 og frem til de tidlige halvfemsere, opstod der en gylden æra for de forskellige online services. Disse online services tilbød, at en almindelig bruger ved hjælp af et modem og en telefonforbindelse, kunne ringe til deres modems, som var tilsluttet en eller flere servere. Det var således indholdet, og de programmer der kørte på disse servere, som man betalte for adgang til.

Internettet (ARPAnet) var stadigvæk forbeholdt forskningsinstitutioner, regeringsinstitutioner og større virksomheder, og måtte ikke bruges til kommerciel drift af eksempelvis spil. Hvis man var kunde hos en online tjeneste, havde man således ikke adgang til indholdet hos de andre. Af netop denne årsag, at det var lukkede isolerede netværk man ringede til, var et af de vigtigste konkurrenceparametre de forskellige tjenester imellem netop deres indhold. CompuServe tilbød, som tidligere nævnt,

eksempelvis adgang til spillene "MegaWars" og "Islands of Kesmai", udover de normale muligheder for at uploade og downloade data (typisk programmer), diskutere med andre brugere og læse nyheder.<sup>110</sup> I 1985 startede Genie op og tilbød deres egen version af "MegaWars",<sup>111</sup> og QuantumLink, som senere skulle blive til AOL, startede også dette år.<sup>112</sup>

Disse forskellige online tjenester, ofte refereret til som BBS'er, som blev kaldt elektroniske opslagstavler herhjemme, gav altså den almindelige privatbruger mulighed for at ringe op, og tilgå forskellige services via en tekstbaseret brugergrænseflade. Dette var dog langt fra gratis hos de store kommercielle services, og tjenesterne kunne i starten koste imellem 3 og 6 dollars i timen. Genie kostede cirka 6 dollars i timen udover normal telefontakst, og de mest hyppige brugere af Genie kunne finde på, at bruge over 1000 dollars om måneden.<sup>113</sup>

Som de fleste nok kan sætte sig ind i, var der god økonomi i at holde folk online så lang tid af gangen som muligt. En af de væsentligste måder at opnå dette på, var naturligvis at tilbyde indhold, og meget af det. Dette medførte en stigende konkurrence imellem de forskellige services, som ville ind på markedet, hvorfor de i de følgende år indkøbte spil og andre features, for at få deres brugere til at bruge så meget tid online som mulig.

Mens kampen stod på, imellem primært Genie og CompuServe, trådte en af fremtidens kæmper ind på arenaen. Dette skete da QuantumLink lancerede den første grafiske BBS.<sup>114</sup>

"Rabbitjack's Casino" var det første grafiske multiplayer-spil som QuantumLink indførte til Commodore 64'eren,<sup>115</sup> og kort tid efter frigav de "Habitat", som var den første grafiske virtuelle verden, udtænkt hos Lucasfilm, der som bekendt senere blev til LucasArts.<sup>116</sup> Ideen bag "Habitat" svarede overens med nutidens MMOG spil, men det blev aldrig ført helt ud i livet. Af andre nyskabelser i samme periode blev det første play-per-email spil opfundet<sup>117</sup>, og "Air warrior", som var en 2. verdenskrigs flysimulator, blev



Illustration 22: Et eksempel på en klassisk tekstbaseret BBS.

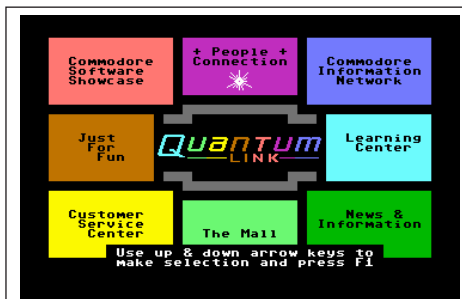


Illustration 23: Quantumlink revolutionerede BBS'erne ved at have en grafiske brugergrænseflade.

udgivet til en række forskellige hardware platforme.<sup>118</sup> I denne periode begynder ord som "virtuelle verdener" og "simulation" at optræde i forbindelse med computerspil.

I samme periode voksede både markedet og udbudet på de kommercielle online services, der nu var blevet forholdsvis stor forretning. Samtidig skete der også i denne periode en udvikling med de personlige computere i hjemmene, hvilket etablerede et lukrativt marked for spil, som ikke var koblet op på et netværk. Der blev sat nye standarder indenfor lyd<sup>119</sup> og grafik, hvor VGA standarden med hele 256 farver rystede verdenen.<sup>120</sup> Grafiske adventure spil var på dette tidspunkt allerede ret populære, men den grafiske brugergrænseflade blev stadigvæk manipuleret igennem tekstkommandoer. Dette var tilfældet både med spillene "Kings Quest"<sup>121</sup> og "Elite"<sup>122</sup>, der havde tredjepersons synsvinkel. Denne trend ændrede sig tre år senere, i 1987, da LucasArts frigav "Maniac Mansion".<sup>123</sup> Spillet revolutionerede adventure spil genren, da det havde et peg-og-klik interface. Denne form for interface, frem for de gamle kendte tekst-baserede, blev i de følgende år hurtigt normen. Her ser vi endnu et skridt imod de grafiske universer, som vi taler om i dg.

Fra 1988 og fremefter udkom der en lang række modificerede MUDS, nye grafiske spil og ekstra services. Genie var en af de mest aggressive aktører i forhold til at indkøbe spil, og med "Gemstone II"<sup>124</sup>, "Galaxy I"<sup>125</sup>, "A-Maze-Ing"<sup>126</sup>, "Orb wars"<sup>127</sup>, "Galaxy II"<sup>128</sup>, "Diplomacy"<sup>129</sup>, "Federation II"<sup>130</sup>, "100 years War"<sup>131</sup> skulle der være lidt for enhver smag.

QuantumLink lancerede i 1991 "Neverwinter Nights" efter 18 måneders udvikling. Det var det første og største af de nye grafiske online spil, som understøttede mange spillere. Fra starten kostede det 6 dollars i timen at spille, og i 1996, hvor spillet blev pensioneret, tjente det efter sigende omkring 5 millioner dollars hjem.<sup>132</sup> Dette spil er af mange blevet udnævnt som MMOG-spillenes fader, og blev året efter fulgt op af "The Shadow Of Yserbius" på Sierra Network.

Disse var dog ikke de eneste, som havde demonstreret, at der var alvorlig forretning i spil. "Gemstone III", "Federation II" og "Dragons's Gate" var bare et par eksempler på spil, som ligeledes tjente store penge hjem. Disse online services har haft stor indflydelse på MMOG genrens økonomiske udvikling, hvor vi i dag stadig kan spore inspirationen fra disse forgængeres økonomiske ideer og løsninger. Modellen handlede dengang om, at få folk til at spille så meget som overhovedet muligt, for at tjene penge på deres opkald. Mens at virksomhederne i dag ikke tjener penge per minut, så er spillenes struktur stadigvæk på en sådan måde, at man skal bruge meget tid på spillet for at være med.

Som det fremgår, var de forskellige online services de primære aftagere af multiplayerenspil i denne periode, mens at der naturligvis også eksisterede et stort marked for singleplayerspil. Der var yderligere begyndt at ligge større mængder penge bag

produktionen af disse spil, hvad der var medvirkende til de store udviklinger der skete i denne og følgende perioder.



Illustration 24: Skærbillede fra Lucas Arts "Habitat", der var forgænger for de moderne virtuelle verdener.



Illustration 25: "Neverwinter Nights" som AOL lancerede, bliver af mange betragtet som MMORPG spillenes forgænger.



Illustration 26: Skærbillede fra en kampsituation i computerrollespillet "The shadow of Yserbius".

## Starten på internettet og enden for online services (1992-1996)

I denne periode ser vi de første tendenser i retning af platformens udvikling væk fra online services, og hen mod internettet. Ved udgangen af 1992 var der estimeret imellem 3 og 10 millioner aktive brugere af de forskellige services, men der var dog ingen som aktivt holdt øje med, hvor mange brugere der egentligt var. De største aktører var dog med sikkerhed Prodigy, CompuServe, America Online, Genie og Delphi.<sup>133</sup> Der forekom stadigvæk nye oprustninger med indkøb af indhold hos de eksisterende virksomheder, og nye services som MPG-Net<sup>134</sup> og Sierra Network<sup>135</sup> kom til, men generelt var de fleste virksomheder i gang med en konsolidering.

Bedømt fra udbudet og antallet af brugere hos de forskellige services var det tydeligt, at online services var en fremragende forretning. 1992 blev på mange måder det bedste år for de forskellige online services, men også det år som blev starten på enden. Internettet var efterhånden begyndt at få udbredelse hos almindelige brugere. Spillene havde dog været isoleret til de forskellige online services, da NSFNET, som bestemte hvad der var acceptabel kommerciel brug af internettet, ikke ville inkludere computerspil. Ved udgangen af 1992 var der dog blødt betydeligt op for disse restriktioner, og den første service til at lave skiftet til internettet var CompuServe, der begyndte at tilbyde det tekstbaserede spil "Legends of Future Past" på det nye netværk. Det var et fantasy spil, der tilbød en vedvarende verden, som udviklede sig, og som havde professionelle game-masters, som afholdt forskellige events i spillet. Prisen var kun \$3.60 per time.<sup>136</sup>

Samtidig var udbredelsen af forskellige MUDS på mainframes rundt omkring på universiteter eksploderet, og på forskningsnetværket DARPA-net var der alene over 50 forskellige MUDS, som var gratis tilgængelige<sup>137</sup>

I 1993 begyndte pressen at opdage, at "internettet" eksisterede<sup>138</sup>, og begyndte således så småt at skabe opmærksomhed omkring dette. De forskellige online services havde dog på dette tidspunkt knapt lagt mærke til konceptet, hvorfor de ikke tilbød adgang til det.<sup>139</sup> Størstedelen af de forskellige online computerspil var på dette tidspunkt stadigvæk isoleret til de forskellige online services, og spilbranchen som helhed valgte at fokusere på netværksmulighed i de forskellige spil, som ikke var orienteret imod netværk som internettet - men i stedet lokalnetværk og modems. Dette skulle dog hurtigt komme til at ændre sig.<sup>5</sup>

Ved udgangen af 1994 havde ID-software haft de to succesfulde 3d-shooter titler på gaden, "Wolfenstein 3d" og "Doom", og samtidig havde RTS spillene haft deres store gennembrud med udgivelsen af Blizzards "Warcraft".<sup>141</sup> Disse spil skulle i de følgende år føre en lang række kloner med sig, og var på mange måder banebrydende både gameplaymæssigt ved deres høje tempo, og rent teknisk og visuelt. Det var også disse spil, som for alvor introducerede den almene bruger for muligheden, for at spille imod

andre spillere. Disse spil understøttede dog ikke mulighed for at spille over internettet – kun over netværk eller via modem mod hinanden. Der gik imidlertid ikke lang tid, før "ID-software" begyndte at få forespørgelser fra deres brugere om understøttelse af TCP/IP protokollen, så det var muligt at spille over internettet.<sup>142</sup> På denne måde ville det blive muligt at spille mod spillere hos andre udbydere, og ikke kun de som var hos deres egne.

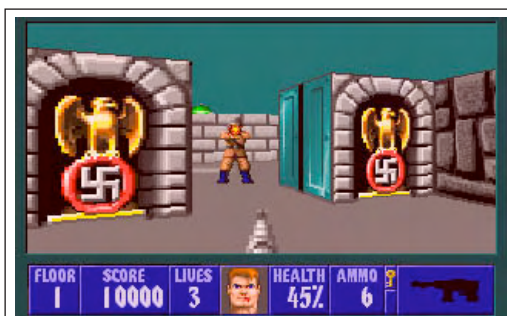


Illustration 27: Wolfenstein 3D var et af de "nye" spil, som man kunne spille via lokalt netværk og modems.



Illustration 28: En gruppe orker angriber en menneskelandsby i RTS spillet "Warcraft".

ID-software lyttede til brugerne, og i 1996, da "Quake" kom på gaden, var det muligt. Det interessante ved "Quake" var dog ikke, at det understøttede multiplayer spil over internettet, men derimod den grafiske motor i spillet, der dybest set revolutionerede computerspillet. "Quake" blev hurtigt en af de største succeser indenfor computerspil, og med kombinationen af internettets udbredelse og de mange brugere, blev det hurtigt udbredt at spille over internettet.<sup>143</sup> Den tekniske implementation af internet-spillet var dog ret dårlig<sup>144</sup>, hvilket fik ID-software til at gå i gang med en optimeret version under navnet "QuakeWorld", der udkom kort tid senere.<sup>145</sup> At "Quake" derudover gav mulighed for, at spillerne frit kunne lave modifikationer, var yderligere med til at forøge spillets levetid og udbredelse.<sup>146</sup>



Illustration 29: Quake var et af tidens største spil og revolutionerede ikke alene grafikken indenfor disse spil, men også måden man spillede på, ved at bringe spillene til internettet.

Det mest betydelige var dog måden, hvorpå ID-software havde designet forholdet

imellem servere og brugernes spil. Enhver person, som havde lyst, kunne sætte en server op, hvad mange gjorde. Ligesom med de gratis MUDS var det en metode som gjorde det nemt for folk at komme til at spille. Desværre var modellen fuldstændigt ubrugelig, hvis man var en virksomhed, der ville have folk til at betale for at spille. Umiddelbart påvirkede denne nye metode ikke de forskellige online services, som stadigvæk havde store grupper af spillere. Dog kom det til at betyde, at mange nye brugeres første bekendtskab med online-spil var, at det ikke kostede noget. Dette kom senere hen til at skabe et problem for en branche, som var bygget op omkring, at folk skulle betale hver eneste måned. Antallet af tekstbaserede MUDS som var gratis tilgængelige via internettet var også massivt stigende og nåede i 1995 over 300.<sup>147</sup>

Internettet var på dette tidspunkt godt på vej ud i mainstreamen. Den første version af Netscape internet browseren kom på gaden, og gjorde det muligt for den almene bruger at udnytte internettet.<sup>148</sup> Samtidig begyndte de forskellige online services en bevægelse væk fra at tilbyde online-spil, som en integreret del af deres service. AOL, CompuServe og Prodigy begyndte at tilbyde forskellige internet-tjenester som nyhedsgrupper, gopher og World Wide Web.<sup>149</sup>

Kort sagt kan 1995-1996 siges at være året, hvor de forskellige online-services mistede den totale kontrol over online-spillene, og lagde det over i hænderne på andre virksomheder og privatbrugere. Ved udgangen af 1996 var der mere end 20 spil-titler, som understøttede muligheden for at spille over internettet.<sup>150</sup> Det var også på dette tidspunkt, at de første "MMOG" titler (som blev opfattet som MMOG titler) ramte markedet.

Kommercielt set led de forskellige online services en stille død, eller skiftede over til at blive internetudbydere. På platformssiden lagde internettet an til at blive dominerende, og de forskellige online services måtte erkende at det kun var et spørgsmål om tid inden de blev slået i kampen om kunderne. Den teknologiske udvikling stræbte mod et grafisk interface, med en højere grad af repræsentation, om end det efter nutidige standarder stadig var mangelfuldt.

## MMOG genren fødes (1996-1999)

Hvornår opstod MMOG spil som genre? - der findes ligeså mange udlægninger, som der findes grafiske multiplayer RPG spil udgivet i perioden 1991 til 1998. Vi vil i det følgende komme omkring en række af disse "overgangsfænomner".



Illustration 30: Skærbillede fra "Meridian 59", som benyttede en 3d grafisk motor meget lig den, som var i Doom.

Der findes divergerende opfattelser af, hvad der var det "første" MMOG. En gruppe vil udråbe "Ultima Online", ligesom andre grupper vil udråbe "Neverwinter Nights", "Meridian 59" og andre "MUD1". Dette er dog heller ikke mærkeligt i nogle af tilfældene, da disse spil alle havde kendetegn som man i dag forbinder med genren. Problemet består i den manglende definition af genren, som vi tidligere har været omkring. Hvis man tager udgangspunkt i nogle af de typiske definitioner som eksempelvis, at verdenen er vedvarende, så opstod

dette jo allerede tilbage i 1970'erne. Hvis man ser på antallet af spillere, så understøttede mange af spillene også større antal. "Neverwinter Nights" understøttede eksempelvis 50 spillere per server i 1991, og i 1996 var dette tal steget til 600 spillere. Principielt set var "Neverwinter Nights" under en "antal spiller definition" også et MMOG. Det er dog heller ikke videre relevant, hvad der var først, netop da en genre ikke opstår på baggrund af bare et værk, men på baggrund af en række af værker.

Sagen forholder sig nok nærmere som med alle andre genrer. First person shooters var jo heller ikke noget "nyt" koncept, der kom med "ID-software". Der var en del forskellige spil indenfor genren tidligere som eksempelvis "Maze". Det var ikke disse spil, som skulle komme til at stå som "de første" i folks bevidsthed, men i stedet de kommercielle succeser. Hvis man anlægger den samme betragtning i forhold til MMOG spillene, så var det blandt andet "Ultima Online", der kan betragtes som den første race-rene i familien, da det var dette spil der netop populariserende genren. Der var nogle enkelte spil, allerede inden "Ultima Online", der indeholdt



Illustration 31: Skærbillede fra "Kingdom of the Winds", som var forgængeren til det senere "Lineage".



hovedtrækkene, som genren skulle komme til at trække på i de følgende år. Et par af disse spil var "Meridian 59",<sup>151</sup> "Kingdom of the Winds"<sup>152</sup> og "The Realm Online".

"Kingdom of the Winds" var designet af Jake Song for Nexus, og en version af serveren som dette spil var designet på, blev senere brugt til det populære asiatiske spil "Lineage". "Kingdom of the Winds" hed "Baram" i Korea, og var baseret på en primitiv 2d-teknologi.<sup>153</sup> Dette spil byggede også direkte videre på koncepter fra MUD verdenen, og med dets udgivelse i Korea i 1995 var det måske det allerførste indenfor genren.

"Meridian 59" var udviklet uden videre økonomiske midler, og startede som så mange andre spil som en hobby i en garage. Det blev dog købt og lanceret af "3DO" i midten af 1996. Det var oprindeligt designet som et RPG spil til online services, men endte hurtigt med at blive rettet udelukkende mod internettet, og blev et af de første rent grafiske internetbaserede MUDs. Det inkluderede 2.5d grafik<sup>xx</sup> og var efter sigende én af de store inspirationskilder i udformningen af senere "Ultima Online" og "Everquest". Det understøttede kun 250 spillere per server, svarende til de standard tekstbaserede MUDs. Richard Vogel som var med til at indkøre "Meridian 59", og som senere skiftede over som producer på "Ultima Online" har udtalt:

*"We did a lot of things that no one had ever done before. The way we ran chat, the way we did our interface for equipping and un-equipping, customization of characters -- all of that was never done before. We led the way there and a lot of people followed ... our customer support, our \$9.95 per month price. ... Was it as successful as Ultima Online? No. It had 12,000 people."<sup>154</sup>*

Det sidste spil i bastardernes verden var "The Realm Online", som var en direkte videreførelse af de grafiske MUDs.<sup>155</sup> Det blev frigivet af Sierra Online nytårsaftensdag 1996, og blev på mange måder Sierras svanesang indenfor adventure-genren, da det ikke slog igennem,<sup>156</sup>

Fælles for alle disse spil var, at de indeholdt grafiske brugergrænseflader, der i det store hele svarer overens til de brugergrænseflader, som man ser indenfor disse spil i dag. De var udelukkende internetbaserede, og trak direkte på forretningstraditionerne fra de

<sup>xx</sup> 2.5D er en betegnelse der oftest bruges om isometriske spil. Disse spil forekommer at være 3D, men er rent faktisk konstrueret af 2D-sprites. Mange af de tidlige spil i halvfemserne benyttede dette – blandt andet Doom, som var konstrueret af 1D-software.

kommercielle MUDs og internet services med månedlig betaling for adgang til spillene. Selvfølgelig var spillenes indhold afveg dog ikke i større grad fra de forskellige MUDs, men alligevel havde de langt størstedelen af de træk, som skulle definere MMOG spil fremover.



*Illustration 32: Skærbillede fra "The Realm Online", som var en videreførelse af de grafiske MUDs.*

## Kommercialiseringen

I slut halvfemserne må kommercialiseringen af genren siges at have været en succes. Mange nye spillere strømmede til i denne periode, og markedet var i markant fremgang. 1997 var året hvor MMOG spil for alvor blev "etableret" som genre, da "Ultima Online" kom på gaden.<sup>157</sup> De mest bemærkelsesværdige træk ved spillet bestod i, at spillet understøttede større mængder spillere, og at det rent faktisk blev en succes

Det som gjorde den afgørende forskel for spillets succes var, at "Ultima" var et enormt stærkt brand hos computerspillere, da virksomheden bag tidligere havde udgivet en lang række computerrollespil under samme navn. Der er lidt kontrovers om udbredelsen fra starten, men de laveste estimater lyder på omkring 50.000 spillere indenfor de første tre måneder.<sup>158</sup>

"Ultima Online" adskilte sig også fra tidligere produktioner, som "Meridian 59", ved at have et top-down perspektiv – et træk som også var tilstede i et andet computerrollespil, som blev udgivet stort set samtidig, "Diablo".<sup>159</sup> "Ultima Online" var ligesom "Meridian 59" plaget af tekniske problemer og problemer med at styre spillernes opførsel. Denne type problemer skulle i de næste par år blive normen indenfor branchen, og det var ikke usædvanligt, at tingene ikke var ordentligt gennearbejdede før man sendte produktet på markedet.<sup>4</sup>

Året efter, 1998, lancerede Jake Song det næste spil, efter at "Kingdom of the Winds" kom på gaden. Dette spil hed "Lineage", og fik stort set ingen opmærksomhed i den vestlige del af verdenen. I Asien, og specielt i Korea og Taiwan, var historien dog helt anderledes. Mens at man på det europæiske marked talte om et par hundrede tusinde spillere, var det i Asien millioner af spillere man talte om.<sup>161</sup>

"Lineage" var ikke et spil med fokus på rollespil, karakterudvikling og leveling<sup>xxi</sup> i samme grad som de vestlige spil. Fokus var i langt højere grad på erobring af områder, som kunne bibringe fordele for de enkelte karakterer, hvilket opfordrede til en langt højere grad af socialisering. Store grupper spillere kunne slå sig sammen og drage som erobrende hære gennem landskabet.<sup>6</sup>

I 1999 kom de sidste to store spillere, "Everquest"<sup>163</sup> og "Asherons Call"<sup>164</sup>, på banen i den vestlige del af verdenen. Disse to spil blev, sammen med "Ultima Online", kendt under betegnelsen "The big three", da de netop var de tre største i den vestlige del af verdenen. Godt hjulpet på vej af tid og teknologi, lykkedes det "Everquest" at gøre alt, hvad

<sup>xxi</sup> Begrebet 'leveling' knytter sig til at spilleren stiger i niveau. Level er så at sige at betragte som en rangstige med faste trin og målet er at nå toppen.

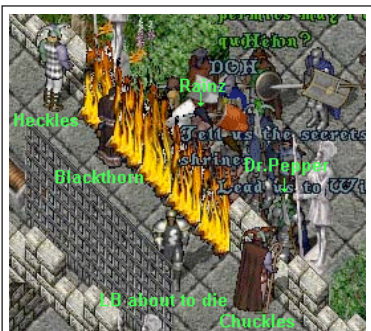


Illustration 33: Skærbillede fra "Ultima Online" var den første kommercielle



Illustration 34: Skærbillede fra "Lineage", hvor to fraktioner er i kamp med hinanden.



Illustration 35: Skærbillede af en karakter fra spillet "Everquest".



Illustration 36: Skærbillede fra "Asheron's Call", som blev publiceret af Microsoft.



Illustration 37: Skærbillede fra det primitive 2d-overhead spil "Tibia".



”Meridian 59” ikke kunne, herunder blandt andet at lave en brugbar 3d-motor til spillet. Dybest set handlede spillet om at slå monstre ihjel, for at udvikle sin karakter, hvilket på mange måder var en smule primitivt i forhold til kompleksiteten, der lå i ”Ultima Online”. Dette påvirkede dog ikke udbredelsen af ”Everquest”, der om noget var spillet, der bar genren ud til mainstreamen, ved at nå de amerikanske nationale nyheder og forsiden på Newsweek.<sup>165</sup> ”Asherons Call”, der blev publiceret af Microsoft, var langt fra en succes på samme størrelse som ”Everquest”, men fik alligevel en vis udbredelse. Det byggede på samme standardiserede model som ”Everquest”, og bortset fra et unikt univers adskilte det sig ikke videre fra de andre spil.<sup>10</sup>

1999 var også året, hvor Jake Song toppede de tidligere rekorder for spil indenfor genren og havde succes med at proppe 12.263 spillere ind på den samme server i ”Kingdom of the Winds”.<sup>167</sup> Samtidig begyndte de første konkurrenter på det asiatiske marked at vise sig, med eksempelvis ”Helbreath”. Opfølgeren til ”Kingdom of the Winds”, ”Legends of Darkness”, blev udgivet og kørt ind på det amerikanske marked under navnet ”Dark Ages”.<sup>6</sup>

Mens ”The big three” regerede i den vestlige del af verdenen, havde ”Lineage”, allerede på dette tidspunkt, mere end fire gange så mange spillere som alle de vestlige spil tilsammen, og skulle forblive dominerende helt frem til 2005.<sup>169</sup> Mens at vesten tydeligt vis var langt bagefter Asien, var ”The big three” dog godt i gang med at vise overfor den vestlige forretningsverdenen at der var penge at tjene. Det skal kort bemærkes, at der selv på dette tidspunkt, hvor der for hovedparten var tale om meget store investeringer, stadigvæk var en del mindre spil, som var gratis, og på mange måder var en direkte videreførelse af de gratis MUDS fra tidligere. Et par eksempler på dette er blandt andet ”Tibia”<sup>170</sup>, ”Underlight”<sup>171</sup> og en række nu glemte grafiske MUDS.

Platformen for denne form for spil var nu fuldstændigt skiftet over til internettet, samtidigt med at hovedparten af spillene var blevet mere forretningsorienterede. Teknologiens modenhed medførte, at miljøet i denne periode voksede støt. Indenfor interfacets udvikling var der antræk til en standardisering, nemlig top-down/tredje persons perspektiv, som gav spillene et ens udseende.

### Bristede forventninger (2000-2002)

2000 så kun udgivelsen af et enkelt spil - "StarPeace", der var et real time strategispil med fokus på handel og økonomi.<sup>172</sup> Det led dog under så alvorlige problemer under opstarten, og i de følgende år, at det aldrig fik en ordentlig plads på markedet. Til gengæld blev en lang række senere store spil annonceret dette år. "Dark Age of Camelot", "World War II online" og "Planetside".<sup>173</sup> De sidstnævnte var begge 3d-shooters i en massivt multiplayer version, og dermed første indenfor denne sub-genre.<sup>6</sup>

I 2001 var der, foruden de ovenstående, en lang række spil som skulle lanceres, men det som skulle have været en fest blev til gravøl. Året gik ikke som branchen havde ønsket sig, og det så ud til at markedet for alvor var blevet mættet. Antallet af spillere af "the big three" stoppede med at vokse, samtidig med at en række konkurrenter ramte markedet.

Norske "Anarchy Online" kom ud på markedet og havde en dårlig start med en række tekniske problemer, der var af så graverende karakter, at det drev mange spillere væk.<sup>175</sup> Spillet fik fra starten omkring 60.000 brugere, men dette faldt i løbet af ganske få måneder til omkring 20.000.<sup>176</sup> I dag kan det ikke lade sig gøre at læse en artikel om "Anarchy Online" uden at spillet bliver nævnt som et eksempel på en af de mest katastrofale lanceringer nogensinde. At spillet eksisterer i dag, og er velfungerende, er et eksempel på en usædvanlig udholdenhed ved spillets producenter og udgivere. Spillet havde ved udgangen af 2003 genvundet omkring 20.000 spillere.

Det er også tydeligt i forbindelse med "Anarchy Online", at der på dette tidspunkt fandtes en stor grad af kannibalisme indenfor branchen. Da



Illustration 38:MMORTS spillet "Starpeace" forsøgte noget nyt, men fik aldrig bidt sig fast på markedet.



Illustration 39:Anarchy Online var et typisk RPG spil, som dog var i science-fiction indpakning - frem for fantasy indpakning.



Illustration 40:Motor city online, som var et MMOG-bilspil blev en stor fiasko.

"Anarchy Online" kom på gaden, mistede "Asherons Call" omkring 24.000 brugere fra den ene måned til den anden, som de dog ganske hurtigt genvandt, da "Anarchy Online's" spillere stoppede igen.

Der var en række spil, der ikke var i stand til i samme grad at komme sig efter deres egne problematiske startfaser. EA lancerede en række MMOG spil som "Earth and Beyond"<sup>177</sup>, "Motor City Online"<sup>178</sup> og "Majestic", der var et tværmedielt spil, der bredte sig over forskellige platforme.<sup>179</sup> Det lykkedes ikke nogle af titlerne at få den ønskede mængde spillere, og ingen af spillene fik en levetid på over to år. Enten på grund af problemer med at tiltrække spillere, eller andre faktorer, så aflyste EA samme år både "Ultima Online 2"<sup>180</sup> og "Multiplayer Battletech 3025"<sup>181</sup>

Det var dog ikke alene EA, som havde problemer med de titler de sendte på markedet. Det koreanske "Lineage" blev forsøgt lanceret på det amerikanske marked, men fik kun et par tusinde brugere.<sup>182</sup> Det første eksempel på en MMO first person shooter i form af "World War II online" blev også en stor fiasko,<sup>183</sup> og science fiction spillet "Jumpgate" ragede uklar med deres udgiver allerede efter et par måneder. Alle disse bevægelser og problemer faldt interessant nok sammen med dot-com kollapsedet, hvor aktier for teknologi-orienterede virksomheder raslede ned.<sup>184</sup> Det er ikke usandsynligt, at styrt-dykket på aktiemarkedet påvirkede virksomheder, som eksempelvis EA, der havde store problemer med at indfri deres forventninger

2001 var dog ikke udelukkende katastrofe-historier, da "Dark Age of Camelot" også blev udgivet dette år. Det skulle vise sig at være unikt indenfor genren, da det for første gang nogensinde skulle lykkedes, at sende et produkt af denne type på markedet, uden virkelig markante problemer. "Mythic Entertainment", som producerede spillet, havde da også en lang og vedvarende historie med udgivelser indenfor online-titler. "Dark Age of Camelot" voksede hurtigt til at blive det tredje mest spillede spil i den vestlige verden.<sup>185</sup> Allerede året efter overgik det "Ultima Online" og var dermed kun overgået af "Lineage", "Everquest" og "Lineage II" på verdensplan.<sup>186</sup>

Af andre mere obskure udgivelser samme år var blandt andet "Seducity", som var et primitivt 2d grafisk spil, der slog sig op på erotisk indhold og interaktion imellem spillerne.<sup>187</sup> Hvorvidt dette rent faktisk var et MMOG, eller et grafisk chatroom, kan diskuteres – men det var det første grafiske online spil, som var designet med henblik på erotik. Ligeledes blev første version af det gratis browser-baserede spil "Runescape" frigivet. Dette spil skulle hen over de følgende år vokse fra under 10.000 spillere i 2002 til knap 500.000 i 2005.

2002 blev et år med bevægelser påvirket af udgiverne. 3DO, som var en af de større udgivere, droppede "Jumpgate"<sup>188</sup> og "Meridian 59", og solgte dem til andre virksomheder, der ønskede at køre spillene videre.<sup>7</sup>



Illustration 41: MMOFPS spillet "World War II Online", havde store problemer med deres introduktion på markedet.



Illustration 42: Spillet "Dark Age of Camelot" blev hurtigt en kæmpe succes indefor genren.



Illustration 43: Et skærmbillede fra "The Sims Online", som var MMOG-udgaven af det populære "The Sims".



Illustration 44: En "kampsituation" fra "Toontown online", som var Disneys version af et MMOG rettet mod børn.

Online versionen af det populære "The Sims" kom på gaden. "The Sims Online" fik dog ikke den ønskede succes og var med lidt over 100.000 betalende spillere, meget langt fra at nærme sig salgstallene fra det originale spil.<sup>190</sup> Samtidig lancerede Microsoft opfølgeren til "Asherons Call", "Asherons Call 2", som heller ikke blev den ønskede succes. Det opnåede ikke engang 50 procent af de spillere som den forældede foregænger havde haft.<sup>191</sup> Fun-com, som stadigvæk kæmpede med store problemer i forbindelse med "Anarchy Online", valgte at aflyse produktionen af deres nye projekt "Midgaard online", for at fokusere på at løse problemerne med "Anarchy online".<sup>192</sup>

Samtidig begyndte Disney at teste deres nye projekt, "Toontown", som var et MMOG rettet imod børn. Det var nyt i den forstand, at det var det første produkt, som udelukkende satsede på yngre målgrupper, og dermed også skulle løse en række problemer, som vi kender fra andre internetforetagender der retter sig imod børn. For



eksempelvis at eliminere problemet med børnelokkere, var det således ikke muligt at kommunikere med de andre spillere i spillet<sup>193</sup>

Samtidig kom yderligere to eksempler på first person shooters på markedet. "Neocron", som var et cyberpunk inspireret spil, og det mere traditionelle science fiction spil "Mimesis online".<sup>194</sup> Ingen af disse skulle dog få videre succes med deres forsøg indenfor dette område, hvad der siden har vist sig at være karakteristisk for de fleste MMOGFPS.

Overordnet set var tendensen i denne periode, at der ganske vist blev forsøgt mange nye ting, men at disse nye koncepter hurtigt lukkede ned, da de viste sig ikke at være rentable. Det var måske heller ikke overraskende. MMORPG spillene havde allerede på dette tidspunkt gennemgået en meget lang udviklingsfase, hvor de fandt en fungerende formel – mens at eksempelvis MMOG-bilspil som "Motor City Online" ikke havde været prøvet før. Man tog et klassisk bilspil og forsøgte at konvertere dette til et MMOG, uden at efterlade rum til at denne type spil skulle have tid til at finde en funktionel formel. Det samme kan siges både om FPS og RTS spillene indenfor denne kategori. FPS og RTS spil var i deres klassiske formel opbygget til korte spil sessioner som var afgrænset, mens at RPG spillene traditionelt set var rettet imod spil henover lang tid.

### En stille optur – mens vi venter på WOW (2003-2005)

Det første succesfulde spil indenfor første persons skydere på MMOG plan var "Planetside", der blev frigivet af SOE i 2003. Salgsmæssigt var succesen måske til at overse for SOE, med kun små 60.000 brugere, hvor de sammenligningsmæssigt havde en små 400.000 på "Everquest", men rent teknisk var det en succes.<sup>195</sup> Kæmpe slag med kampvogne, fly og infanteri, der involverede flere hundrede spillere samtidig, kørte forholdsvis problemfrit.

Det var dog langt fra den eneste nye ting til at komme på markedet det år. Det veletablerede brand Star Wars udkom i form af "Star Wars Galaxies", som dog led af store børnesygdomme. Dette forhindrede dog ikke spillet i at opnå ret store brugertal der, alle problemerne til trods, allerede fra starten af sneget sig op omkring 300.000.

Af andre interessante spil kom "A tale in the Desert" på markedet, som var en af de større afvigelser fra normen, da det ikke indeholdt kamp-elementer. Det fokuserede i stedet på politisk og økonomisk udvikling. Det var dog ikke den eneste "nyskabelse", som ikke indeholdt kamp, da blandt andet også de virtuelle verdener "Second Life" og "Project Entropia" udkom. De integrerede begge virkelige penge i forhold til spiluniversets penge, og lavede en vekselkurs imellem disse.

På den asiatiske front kom opfølgeren til alle tiders største spil på markedet. "Lineage II" havde dog en dårlig start i den forstand, at det kun fik små 800.000 brugere i løbet af de første måneder på markedet, hvilket ikke var i nærheden af de cirka 3.2 millioner spillere af "Lineage I". Det var dog det dobbelte af hvad "Everquest" havde på samme tidspunkt, og med udgivelsen af "Lineage II" sad NCsoft på over 60% af verdensmarkedet.

Fra den nordiske front udgav islandske CCP science fiction spillet "Eve Online", hvor



Illustration 45: En række spillere er ved at krydse en bro i spillet "Planetside". Køretøjerne som kampvognen i baggrunden er typisk bemandede af to spillere. En til at køre og en til at skyde.



Illustration 46: Skærmbillede fra Lineage 2.

spillerne styrede rumskibe rundt på handels- og kamp operationer. "Eve Online" blev meget berømt for specielt grafikken, men spillet må siges at være et mindre foretagende, i forhold til mange af de store producenter, med kun 30.000 brugere i de første måneder, hvad der dog i dag er vokset til en små 100.000 brugere.

I samme boldgade som Disneys "Toontown" udkom det tegneserie grafiske "Puzzle Pirates", som var et spil, der var opbygget om en lang række små spil inde i spillet. Således blev kampe afgjort ved, hvem der hurtigst kunne lægge puslespil. Dette er et glimrende eksempel på, hvordan genrerne påvirker hinanden og derved udvikler nye genrer og sub-genrer.

Med henblik på at de netop havde lanceret "Asherons Call II", stoppede Microsoft med at køre det originale "Asherons Call" i 2004. Udviklerne af spillet opkøbte imidlertid rettighederne og overtog driften. Toeren fik aldrig den ønskede succes, og allerede året efter lukkede Microsoft også den operation.



Illustration 47: En kampsituation imellem to skibe i "Puzzle Pirates", hvor besætningerne fra skibene kæmper ved at lægge puslespil.



Illustration 48: En spiller flyver rundt over byens gader, på jagt efter banditter at slå ned på, i "City of Heroes".

NCsoft udgav "City of Heroes", som var et superhelte-spil, der var i stil både med Marvels og DC-comics tegneserier. Det kom umiddelbart efter de store film-succeser, som netop byggede på superhelte konceptet, som eksempelvis "Spiderman", "X-men" og "Hulk".

Det største ryk på markedet kom også i 2004. Næsten samtidigt med udgivelsen af SOE's opfølger til det populære "Everquest", udgav Blizzard deres længe ventede "World of Warcraft".<sup>196</sup> Blizzard havde fra driften af deres online service, som understøttede spil som "Warcraft III" og "Diablo", en meget stor erfaring med udvikling af online titler og den ledsagede support. Ligeledes havde Blizzard et ry for, aldrig at sende et dårligt produkt på markedet. På den anden side var "Everquest" et af de største

MMOG brands, og SOE havde stor erfaring med udvikling af MMOG titler. Hvad mange havde forudset til at blive en kamp imellem disse to giganter, udviklede sig hurtigt til en massakre, hvor Blizzard ikke alene snuppede alle potentielle brugere af "Everquest 2", men også overgik både "Lineage" og "Lineage II" i løbet af ganske få måneder.

I 2005 var branchen groggy, efter at have fået en ordentlig kæbeknuser. Ikke fordi virksomhederne mistede spillere, men fordi Blizzard havde opnået så høje spillertal, som lå langt ud over hvad de mest optimistiske industriobservatører havde troet muligt. Selv Blizzard var rystede og havde på ingen måde forberedt sig til de høje salgstal, hvor specielt deres forventninger til Europa var blevet gjort til skamme.

Det var dog ikke det eneste område, hvor Blizzard blev overraskede på. De havde forventet primært at skulle køre ikke-pvp<sup>xxii</sup> servere, men de blev meget hurtigt tvunget til at gøre flere servere tilgængelig med pvp. Selve spillet og verdenen var heller ikke designet til denne form for spil, hvilket medførte en lang række interimistiske løsninger. Man kopierede blandt andet kendte game-modes, som eksempelvis "capture the flag" og "domination", og lavede specielle områder i spillet til dette. Ved udgangen af 2005 havde "World of Warcraft" over dobbelt så mange spillere som den nærmeste konkurrent og nærmede sig hurtigt 5.000.000 spillere.



Illustration 49: Kampsituation fra "World of Warcraft".



Illustration 50: Kampsituation fra "The Matrix Online", som skulle trække spillere ved hjælp af det stærke brand fra filmene – men fejlede miserabelt.

"Everquest II" var imidlertid ikke det eneste SOE havde problemer med. Da de forventningsfuldt udgav "The Matrix Online" i 2005, lykkedes det ikke engang at skaffe små 50.000 abonnenter, noget som måske kan tilskrives "World of Warcraft's" succes.

Af andre små anekdoter kan det nævnes, at NCsoft, som blandt andet stod bag

<sup>xxii</sup>PvP står for Player versus Player, det vil sige at spillere kæmper mod hinanden og ikke mod spillet, som eksempelvis ved missioner.

”Lineage”, sendte det meget roste spil ”Guildwars” på gaden. ”Guildwars” var et fornyende brud på mange konventioner indenfor branchen, da det blandt andet ikke krævede abonnement, og faktisk ikke var et online-univers som sådan. Det var i stedet et system hvor spillere kunne slå sig sammen med andre spillere og kæmpe i lukkede områder mod endnu flere spillere, meget på samme måde som det var normen indenfor de fleste 3d-shooters.<sup>197</sup>

Kommerialiseringen af genren begyndte at træde ind i selve spillene i denne periode, og vi så, hvordan de økonomiske aspekter fik tildelt en større rolle i visse af spillene. Det mest nyskabende indenfor forretningsmodeller var de virtuelle verdener, som blander real-økonomi med spil-økonomi.

Størstedelen af spillene kørte dog, og kører stadig, ud fra samme skabelon, hvor man betaler på månedlig basis, og hvor økonomien i spillet kun implicit smitter af på real-økonomien.

For perioden kan man overordnet observere, hvordan markedet bevæger sig væk fra mange små uafhængige spil, til at være styret af de få store spilproducenter og udgivere.



*Illustration 51: Skærbillede fra en kampsituation i spillet ”Guildwars”, som ikke kostede penge hver måned at spille.*

## Status 2006

Selvom det kan være svært at indhente statistik på et marked som dette, findes der dog en række tal, som bliver samlet op igennem pressemeddelelser, interviews og så videre. På baggrund af disse tal er det muligt at give en kort opsummering på, hvorledes status, sådan som den er fremstillet af industrien, er på markedet:

Ved midten af 2006 er markedet domineret af tre spil, som sidder på over 60% af markedet. Disse er "World of Warcraft", "Lineage" og "Lineage II". Alle disse spil har over halvanden million abonnementer af den ene eller anden art.<sup>xxiii</sup> Som vi kan se, er "Lineage" helt klart det spil, som har holdt længst på spillerne. Det er dog også tydeligt, at der her i 2006 er begyndt at opstå kannibalisme imellem "Lineage" og "Lineage II", i den forstand, at "Lineage II", som det sikkert var planlagt, er begyndt at overtage spillerne fra "Lineage".

Der findes yderligere tre spil, som ligger på den høje side af 500.000 spillere. Dette er "Final Fantasy XI", som var det første MMOG der også kunne køre på konsoller. "Everquest", som stadigvæk har en stor gruppe spillere, og det browserbaserede "Runescape". Det er dog tydeligt, at "Everquest" er ved at forbløde, mens de to andre er på vej frem. "Everquest" har i mange år været Sony Online Entertainments Særimner<sup>xxiv</sup>, men store omkostninger i forhold til udvikling af de kommercielle skuffelser "Everquest II", såvel som "Planetside", har sikkert skabt en del postyr på direktiongangen.

Af andre spil, som i denne periode ligger på den rigtige side af 100.000 betalende spillere, er blandt andet "Everquest II", "Star Wars Galaxies", "Dark Age of Camelot", "City of Heroes", "Ultima Online" og det islandske "Eve online". Om det norske spil "Anarchy Online" er misrepræsenteret, ved at være udenfor denne gruppe, er ikke til at sige. De overgik i starten af 2005 til en delvis "gratis at spille" model, kombineret med betaling for yderligere indhold, og reklamer inde i spillet. Dette indbragte dem omkring 500.000 nye spillere, men hvor mange af disse som eksempelvis er konverteret til betalende kunder er



*Illustration 52: Screenshot fra "Final Fantasy XI", der kan køres på blandt andet Playstation 2. Det blev en stor succes i Japan, hvor Final Fantasy var et virkeligt stærkt brand.*

<sup>xxiii</sup>Det skal bemærkes, at der i Asian er tradition for, at net-cafeer indkøber spille-tid som de sælger videre til deres brugere, hvilket skaber nogle andre grundlag for opgørelsen af spillere. Disse har dog ingen videre konsekvens for statistikken i praksis.

<sup>xxiv</sup>Særimner er den mytologiske galt (galt = gris) der hænger i køkkenet i Valhalla. Når man skærer kød af grisen vokser der på magisk vis noget nyt ud igen med det samme. På denne måde er Særimner et eksempel på en konstant kilde til rigdom.

ikke til at sige.

Man skal dog holde sig for øje, hvilke succeskriterier der har været opstillet for de enkelte spil. Både "Star Wars Galaxies" og "Everquest II" var eksempelvis spået større succes end tilfældet blev, hvorfor de er betegnet som skuffelser.

Fordelt ud fra populær-genrebetegnelser, er tæt ved 90% af markedsandelene tildelt fantasy spil, små 7% til science fiction og superhelte spillene, og resten fordelt til first person shooter og simulations spillene. Dog kan man ikke tage disse distinktioner for mere end rent tematiske/æstetiske distinktioner.<sup>198</sup> Som vi tidligere har været omkring, er spillene i praksis langt mere ens end de umiddelbare distinktioner indikerer. Det er eksempelvis meningsløst at skelne imellem science fiction og fantasy når man ser på et syntaktisk niveau, da deres gameplay tager udgangspunkt i de ældre MUDS. Mens MMORPG spillene udgør langt størstedelen af spillene indenfor denne branche, er det interessant at MMORTS spil stort set er ikke-eksisterende. Dette på et marked, som man kunne forestille sig ville være optimalt indrettet til netop denne type spil.



*Illustration 53: "Star Wars Galaxies" var et af de få spil, som benyttede sig af et science-fiction univers.*

I en mere generel beskrivelse af branchen kan man sige, at online spil industrien, som resten af teknologi området, har ligget under for ret optimistiske forudsigelser igennem halvfemserne og i starten af 2000'erne. Fælles for hele området er, at det ikke har indfriet forventningerne, men at det alligevel ikke er en branche uden fremgang. Antallet af abonnemeter har oplevet en stor fremgang fra under 500.000 i 2000, til over 7 millioner ved udgangen af 2005.<sup>199</sup>

Ligesom antallet af abonnemeter er steget kraftigt, er bevidstheden omkring spillene også steget massivt, og omsætningen indenfor branchen lå ved starten af 2006 på over to milliarder dollars om året. Til trods for disse udviklinger, er det ikke en branche uden en lang række problemer. Det er et fåtal af de forskellige spil, som rent faktisk lever op til de budgetterede krav, og løse estimater indenfor industrien peger på, at under 40% af alle spil rent faktisk tjener sig selv hjem.<sup>200</sup> Dette hænger til dels sammen med, at produktionen af denne type spil overgår mange gange, hvad der gør sig gældende indenfor resten af computerspilbranchen, både med hensyn til kompleksitet og omkostninger. Kombineret med hvor svært det er at vinde markedsandele, gør dette denne form for spil til høj risiko foretagender, hvilket bevirker, at innovationen på visse

punkter er ikke-eksisterende. Mens at selve universet, teknikken og grafikken varierer fra spil til spil, kan vi se på udviklingen, at spil-mekanikken stort set er uforanderlig ved en stor del af spillene.

Frigivelser af lav-risiko, men høj-profil spil, som "Everquest II", "Lineage II" og "World of Warcraft" indeholder standardiseret kamp, opgaver og progression, som ikke adskiller sig nævneværdigt fra, hvad vi eksempelvis så i "Ultima Online". Interessant nok kommenterede Tim Schafer, designeren af "Grim Fandango" og "Psychonauts", på DICE konferencen på denne kurs for spil generelt set:

*"You can't mitigate risk by sticking with things that sound safe... The only way to mitigate risk is to focus on making something great."<sup>201</sup>*

Sjovt nok er langt størstedelen af de spil som enten er på markedet, eller som skal til at på markedet, rent konceptmæssigt standardiserede RPG-spil af netop denne type. De mest vovede bevægelser, som er fremkommet i highend delen af markedet de sidste par år, har været forsøget på skabe 3d-shooter spil indenfor MMOG genren. Man kan stille spørgsmålet, om det overhovedet kan betegnes som vovet, da det netop er en anden meget succesfuld genre, som man bare udvider en smule. Et af de få revolutionerende spil indenfor genren må siges at være "A Tale in the Desert", som i høj grad er et niche produkt. Mens at dette ikke er det eneste eksisterende niche produkt må det siges at være et af de få, som har vist evne til at overleve på sigt.

Som vi har set i den historiske gennemgang fra 1995-2005, er det tydeligt at en stor del af spillene blev sendt på gaden langt før de rent faktisk var klar til det. Det er måske ikke så underligt, hvis man som forlag lægger pres på for at få spillet ud. Producenten har jo finansieret produktionen af spillet igennem en årrække, og tænker på at få valuta for pengene, så snart der er et produkt, som kan sendes på markedet. Det betyder penge i kassen, og selv de mest besværlige spil henter penge ind den første måneder, på grund af salg i butikkerne. Som vi dog kan se, så giver det en stakket varme at tisse i bukserne, da spillerne sjældent vender tilbage til et teknisk dårligt produkt, som ikke har tilfredsstillet dem. Ved et velfungerende spil kan finde på at blive hængende i flere år, og dermed hæve indtjeningen på lang sigt.

Set på markedet som helhed, kan det opdeles i to dele. Den første del er mainstream markedet, som er domineret af store virksomheder og publikationsvirksomheder. Flere virksomheder indenfor dette område har afprøvet nye koncepter og måder at opbygge spillene på, men på grund af manglende brugere har de stort set alle sammen lukket



spillene ned igen. Et af de bedste eksempler på dette er EA's "Motorcity Online", der blev lukket på grund af manglende spillertilslutning. Disse virksomheders store satsninger har hovedsagligt været på videreudviklinger af eksisterende koncepter, som ikke indebærer noget videre nyt.

På den anden side har vi en række nicheprodukter med begrænset spillertilslutning, men som til gengæld er nyskabende på forskellige måder. Eksempler på disse er det allerede nævnte "Tale in the Desert", såvel som det koreanske RTS spil "Navy Field". Det er i høj grad disse, som er med til at gøre genren så bred som den er.

Simulationsspillene var heller ikke videre populære før "The Sims Online" ramte markedet (med et koncept, som på mange måder bare lånte fra eksisterende spil), men da det viste sig at være profitabelt (om end ikke nogen stor succes) medførte det, at andre fulgte i kølvandet på dette. Eksempler på dette var "Second Life", såvel som "Project Entropia", der udkom året efter, hvorom disse var af en helt anden karakter på en række områder. Simulationsspillene er et eksempel på, hvorledes niche produkter medfører større kommercielle frigelser, som medfører alvorlige investeringer indenfor den samme subgenre. Man skal være forsigtig med at erklære et nicheprodukt for ubetydeligt, bare fordi at det ikke er stort. Ligesom at film-genren ikke er defineret ved de tyve mest viste film, således forholder det sig også med mmog spil. Man ved aldrig, hvornår en dogme film viser sig at sælge bedre end den seneste Hollywood blockbuster.



Illustration 54: "A tale in the Desert" stod ud fra mængden ved ikke at have kamp indbygget i spillet.



Illustration 55: Det koreanske MMORTS spil "Navy Field" er et af de få RTS spil indenfor MMOG-genren.



Illustration 56: Situation fra simulationsspillet "Second Life", hvor spillerne er i færd med at .... simulere?

## Kapitel 6 – Genreforståelse

Som vi har vist er MMOG genren, som den er alment forstået, dækkende for et meget bredt spektrum af spil. Altman skriver, at populær-definitionen af en genre er udtryk for *”en hypotese om at der er noget på spil”*.<sup>202</sup> Da implicitte definitioner ikke er videre brugbare i videnskabelig sammenhæng, er det nødvendigt i forsøget på at forstå genren, at identificere de parametre, som ligger til grund for denne.

Dette indebærer identifikation og beskrivelsen af de fællestræk, som går på tværs af størstedelen af værkerne. Disse er en systematiseret rå-version af af genren, som den normalt bliver betragtet, der tjener som den afsluttende preliminære kortlægning. På basis af denne kan vi nærme os en kritisk definition af genren. Vi vil således fundere genren videnskabeligt, for at bevæge os ud over den basale betegnelse, der som nævnt, dækker over spil, der kan spilles af mange spillere ad gangen, over internettet.

”Massively multiplayer” er som nævnt ikke nogen entydig genre, hvad der også afspejler sig i de forskellige versioner af begrebet, der bliver brugt om de forskellige variationer: MMO, MMOG, MMORPG, MMOFPS, MMOSGS, BMMORPG og MMORTS. Hvis man eksempelvis ser på selve basisbetegnelsen MMO, så er denne dækkende for et virtuelt rum, hvor massivt mange mennesker kan interagere simultant. Betegnelsen MMOG er dækkende for et virtuelt rum, hvor massivt mange mennesker kan spille sammen. Man kan sige at MMO delen dækker over den legende del af spillene, med fokus på socialiseringen og de uskrevne regler. MMOG indikerer, at der dog stadig er tale om spil, hvilket vil sige, at der er nogle eksplicite regler for spillet, samt nogle mål spillerne skal/kan opnå. Når det så er sagt, er der stadig tale om en diffus genre, der kan være svær at definere, og mange spørgsmål trænger sig stadig på.

### Massivt mange spillere?

Hvad vil det egentlig sige, når man bruger betegnelsen Massively Multiplayer? Kan man overhovedet entydigt vedtage, hvornår spillet rummer massivt mange spillere og er betegnelsen MMOG værdig? Og hvad vil det sige, at det er et multiplayer-spil? Svaret på disse spørgsmål kan virke indlysende, men da der ikke eksisterer nogen entydig definition, mener vi at der er behov for en præcisering.

Søger man på nettet efter definitioner af betegnelsen MMOG, kan man finde forskellige bud på, hvad der definerer MMOG genren. Definitionerne går fra mere end tusinde spillere<sup>203</sup> til flere hundrede, alt afhængigt af, hvilke kilder man læner sig op af.<sup>204</sup> Det er tydeligt, at der ikke findes nogen entydig opfattelse af, hvor mange spillere et spil skal kunne rumme, for at der er tale om et MMOG. Umiddelbart kan man sige, at den værdi der ligger i betegnelsen ”Massively”, er op til subjektiv fortolkning, der må stå i forhold til andre multiplayer-spil med knap så mange spillere.

Ser man rent historisk på betegnelsen, så opstod den sandsynligvis med spil som "Meridian 59" og senere "Ultima Online".<sup>xxv</sup> Som vi har været omkring, var disse ikke unikke i deres fremkomst, med hensyn til antallet af spillere, men nærmere at det var i sammenhæng med grafiske store universer, hvor store grupper mennesker kunne interagere med hinanden samtidigt. Selvom vi ikke kan trække en entydig grænse, der bestemmer, hvor mange spillere spillene skal kunne rumme, er antallet af spillere under populærhypotesen determinerende for disse spil.

Det kan yderligere være hensigtsmæssigt, når vi taler om 'multiplayer', at se nærmere på, hvilken form for multiplayer der kan være tale om. Richard Rouse III inddeler multiplayer-spil i to kategorier: de hvor man fysisk sidder sammen om spillet og de hvor man spiller over et computernetværk.

*"When looking at multi-player computer games, two groups of games immediately present themselves: games that are played by a number of gamers all in the same location and huddled around the same computer or console, and games that are played online by multiple players who are in significantly different locations."<sup>205</sup>*

Vores tilgang til betegnelsen 'multiplayer' tager udgangspunkt i den sidstnævnte definition, hvor der er tale om, at hver enkelt spiller spiller fra sin egen maskine, over internettet, mod spillere, der ligeledes spiller fra deres egen maskine.

For at komme nærmere vores overordnede indkredsning, er det yderlige nødvendigt at kigge på, hvornår det rent faktisk er et MMOG eller ej. For at gøre dette, bliver vi nødt til at inddrage nogle flere aspekter, som synes at være en del af den almene forståelse, om end ikke eksplicit, nemlig simultan interaktion, vedvarende spil, udvikling og grafisk interface.

### **Simultan interaktion**

Et af de essentielle punkter for denne genre er, at spillerne kan spille mod hinanden simultant i et fælles spilunivers. Det vil sige, at spillerne i spillet potentielt kan møde samtlig andre spillere og interagere med dem i samme virtuelle verden. På dette område adskiller MMOG sig fra andre online spil. En modsætning kunne eksempelvis være TV2's hjemmeside, hvor man kan spille spil som kryds og bolle, fire på stribe med flere.

---

<sup>xxv</sup>Der findes ingen indikationer af at betegnelsen var brugt tidligere end dette.

Her er der mulighed for at spillerne kan interagere simultant, typisk igennem en form for chatforum, som så erstattes af et lukket spil efter aftale spillerne imellem. Således bliver der tale om små lukkede spil, med mulighed for et meget begrænset antal deltagere, hvorfor denne type spilfora ikke bør sammenlignes med MMOG genren. På samme måde ser vi eksempelvis spil som "Diablo", hvor der findes såkaldte "lobby servers", hvorfra man kan chatte med andre spillere og derfra initiere interaktion i mindre spiluniverser.

MMOG spil giver samtlige spillere, som er logget på spilserven, mulighed for potentielt at mødes og interagere, i et fælles spilunivers på samme tid, frem for i en lang række separate spil. Den simultane interaktion er således tæt forbundet med mængden af spillere i spillene, og den reelle forskel på eksempelvis tv2-sitet og MMOG spil ligger primært i mængden af spillere, der simultant kan interagere. I begge tilfælde er der dog tale om en begrænsning af, hvor mange spillere der simultant kan interagere med hinanden. Ved de fleste MMOG spil er der ikke mulighed for, at alle kan spille mod alle på samme tid, da deres servere har logiske grænser på imellem 2000 og 20.000 simultane spillere på samme server. Man kan dog tale om at der her er tale om en begrænsning af en mere teknisk karakter, hvorimod det i tv2 eksemplet primært er spillene, der sætter begrænsning for antallet af spillere.

Poker eller backgammon er ikke designet til flere tusinde spillere, mens at MMOG spil er. Den formelle forskel kan altså defineres som, hvorvidt det er simultan interaktion med få spillere eller massivt mange spillere, og om antallet af spillere er begrænset af selve spillets gameplay eller spillets tekniske rammer, såsom serverkapacitet. Dette er dog alligevel ikke alene med til at definere grænserne fuldstændigt, hvorfor vi også må se på betegnelsen vedvarende spil.

### **Vedvarende spil**

Et af de karaktertræk som går igen igennem MMOG genren er, at spillene leverer et vedvarende spilunivers. Disse betegnes oftest som "persistent worlds", og er betegnelsen for spil der leverer et univers, der kører uafhængigt af spillerne. Dette skal forstås på den måde, at spillet foregår i realtid, sådan at spillet fortsætter selvom en eller flere spillere er stoppet. Når spilleren vender tilbage til spillet, er den tid, som er gået i virkeligheden, også gået i spillet. Spillet kører således sideløbende med virkeligheden og har sin egen udvikling, uafhængigt af spillerens aktive deltagelse.

I langt størstedelen af tilfældene har spillerne en vis form for indflydelse på spillets udvikling. Mens at denne indflydelse sjældent står i forhold til udvikling af spillets univers, står den dog i forhold til udvikling af spillerens egen avatar, de sociale netværk og forhold inde i spillet. Graden af dette varierer dog fra spil til spil.

At et univers er vedvarende, er også med til at skabe langvarige konsekvenser for spillerne, konsekvenser som man ikke finder i samme grad i andre spil. Da spillet ikke

standser og nulstilles, bliver spilleren tvunget til at konfrontere udfaldet af de handlinger og valg han foretager i spillet. Har man den ene dag truffet et valg med hensyn til udstyr, evner eller andre forhold, vil konsekvenserne af dette blive båret videre ud i fremtiden. Det er disse langsigtede valg, som er med til at skabe udvikling for spillerens avatar(er).

## Udvikling

Ikke nok med at MMOG spil byder på en vedvarende udvikling i selve spiluniverset, så byder de ligeledes på en vedvarende progression for spillerens avatar eller avatarer. Således bliver det et vigtigt element i spillet, at opbygge en karakter og kontinuerligt bygge videre på denne. Denne karakterudvikling skal ses i tæt sammenhæng med det vedvarende spilunivers, da avataren bliver holdt fast i universet, og således bevarer de egenskaber spilleren har opbygget. Der er altså tale om, at man opbygger "noget" indenfor spillet, og at der forekommer en progression for spilleren.

Man kan tale om udvikling og progression for både spilleren og spillet på flere forskellige niveauer, noget som vi rettidigt vil vende tilbage til. I første omgang er det dog tilstrækkeligt at tage udgangspunkt i, at spillene fokuserer på en vedvarende udvikling af avataren og dennes egenskaber.

Der findes også forskellige former for progression indenfor andre spil. Hvis man eksempelvis ser på et first person shooter multiplayer-spil som "CounterStrike", forekommer der også en progression. Spillet forløber typisk henover et antal runder, hvorefter det hold, der har vundet flest runder, kåres som det vindende hold. Imellem de forskellige runder, har spillerne mulighed for at købe udstyr til deres avatar, alt afhængig af, hvorledes det er gået holdet i foregående runde. I dette tilfælde kan man således tale om en form for karakterudvikling, da spilleren har mulighed for at tilegne avataren nogle egenskaber undervejs. Det forholder sig dog således, at så snart spillet slutter og det vindende hold er kåret, nulstilles de egenskaber spilleren har opbygget for avataren. Der er altså ikke tale om vedvarende udvikling på tværs af spilsessioner, hvor udviklingen kan have langsigtede konsekvenser indenfor spillets univers.

I MMOG spil bevares avatarens udvikling i sammenhold med, at spiluniverset fortsætter i realtid. Denne kombination gør, at spilleren hele tiden kan vende tilbage til spillet og fortsætte hvor han slap. Endvidere gør det, at spillet siden sidst har udviklet sig, således at der præsenterer sig nye udfordringer, som spilleren skal forholde sig til.

## Grafisk univers

Ud fra de foregående kriterier, kan der stadig være tale om en stor mængde af spil, der kan høre under denne genre, som eksempelvis de rent tekstbaserede MUDs. For at indsnævre det yderligere, kan man tilføje et meget simpelt kriterium, der afslutter den overordnede definition. Det er det forhold, at spillene har et grafisk fremstillet univers,

som spilleren kan operere indenfor.

Det er dog ikke uproblematisk at definere, hvornår der er tale om et grafisk interface. Nogle vil jo nok hævde, at selv den mest simple form for tekstbaseret interaktion, kan være udtryk for et grafisk interface. Uden at gøre det til et spørgsmål om æstetisk analyse af forskellige spiluniverser og deres abstraktions- eller repræsentationsgrad, ser vi følgende opdeling: Der findes spil indenfor MMOG genren, hvis grafiske interface er baseret på tekstsymboler, og hvis interaktionsmuligheder er begrænset til at omfatte skrevne kommandoer. Spiluniverset er i disse tilfælde reduceret til noget, der mest af alt minder om en grundplan for en bygning. Disse spil har en lille grad af repræsentation og en særdeles høj grad af abstraktion. Spillere af gammeldags "grafiske" spil som "Nethack", kan nikke genkende til at tegnet "@" repræsenterer spillerens avatar, og at bogstavet "d" repræsenterer en hund i spillet. På den anden side er de mere moderne spil, som har en lav grad af abstraktion og en høj grad af repræsentation. De søger i højere grad at afbilde en fysisk verden, med elementer, som vi kender det fra vores egen, og med mulighed for at interagere mere direkte i spiluniverset.

Det er denne sidstnævnte type af spil, at vi, såvel som de fleste andre, medregner, når vi taler om, at MMOG spil finder sted i et grafisk univers med et grafisk interface. Mens at selve adskillelsen imellem en grafisk MUD og et MMOG ikke giver meget mening, så er det faktum, at der benyttes to forskellige betegnelser, som udtryk for, at man fra industriens side er gået fra ét teknisk paradigme til et andet.

### **De primære fællestræk ved genren**

I det foregående har vi været omkring nogle af de primære fællestræk, som definerer denne genre. Som det fremgår er det langt fra problemfrit og ofte et spørgsmål om fortolkning og subjektiv vurdering. Af samme årsag er det vigtigt at pointere, at dette er udtryk for vores forsøg på at formalisere den allerede eksisterende hypotese af hvad der definerer genren. Vores definition er gået fra at være "spil, der kan spilles af mange spillere ad gangen, over internettet", til at være defineret ved:

- Simultan interaktion – samtlige spillere har mulighed for potentielt at interagere samtidigt i samme spilunivers.
- Vedvarende – spillet og dets univers kører i realtid og fortsætter selvom spilleren ikke deltager i spillet.
- Udvikling – spillerens avatar udvikler forskellige egenskaber, som kan bygges videre på, og som fastholdes i avataren igennem spillet.
- Grafisk univers – spilleren styrer en avatar igennem et grafisk interface i et grafisk spilunivers med lav grad af abstraktion og høj grad af repræsentation.

Det er væsentligt at nævne, at disse elementer af genredefinitionen, ikke giver et tilstrækkeligt indblik i hvad spillene rummer, og ikke kan bruges som en entydig bås, som ensretter spillene. Som vi vil komme ind på senere, kan disse punkter komme til udtryk på vidt forskellige måder i de forskellige spil. Yderligere må de betragtes som det yderste lag som, såfremt man kradser lidt i overfladen, kan afsløre nogle dybereliggende facetter og karakteristika, der kan være unikke for enkelte spil eller sub-genrer.

Denne form for indledende, genreforståelse skal således betragtes som de overordnede parametre, udledt fra hvad den implicitte forståelse af genren er. Den forståelse som vi vil bygge på i næste afsnit, hvor vi skal nærme os en kritisk definition af genren.

# Anden bog



## En kort opsamling – her står vi nu

Vi har i første omgang, i afsnittet "Genrens korpus", været omkring industriens fremstilling af genrens korpus. Vi har fået indblik i en opfattelse og definition, der er udtryk for en selvforståelse indenfor industrien. Denne selvforståelse kommer primært til udtryk ved, at de gængse singleplayergenrer bliver videreudviklet til at understøtte multiplayer spil med mange spillere. Vi har også set genre-betegnelserne været splittet, primært imellem funktionelle og æstetiske definitioner, uden konsekvens eller sammenhængskraft indenfor dette preliminare korpus.

Efterfølgende har vi, i afsnittet "Computerspilsgenrer", set på videnskabens forsøg på at placere computerspil indenfor forskellige typologier. Her har vi kunnet se, at det i langt størstedelen af tilfældene drejer sig om værker, der beskæftiger sig med klassificering af genrer, frem for definition af genrer. Med vores udgangspunkt har vi derfor også måtte afskrive disse akademiske tilgangsvinkler som brugbare, i et forsøg på at konstruere en kritisk genredefinition af MMOG.

Af samme årsag er vi gået over til at redegøre for en bredere og mere etableret tilgang til genre-teorien, illustreret igennem blandt andre Altman. På dette grundlag har vi redegjort for vores egen metodiske tilgang til studiet af MMOG som genre, i afsnittet "Genrer og genreanskuelser".

Som en naturlig følge af denne metodiske fremgangsmåde, er vi gået over til et forsøg på at forstå genren, som den er blevet repræsenteret i det preliminare korpus. Hovedpointen med denne øvelse har været at identificere de parametre, der ligger til grund for den såkaldte "hypotese", som industrien baserer deres definition på. Vi er nået frem til en hypotese, der har kunnet indbefatte stort set hele det preliminare korpus, ved at fokusere på de fire elementer "Simultan interaktion", "Vedvarende", "Udvikling" og "Grafisk univers".

Det er disse formelle parametre, og de spil de har inkluderet, som vi har båret videre over i behandlingen af genrens historiske kontekst. Hvor vi i udarbejdelsen af det præliminære korpus har baseret vores arbejde på den præmis, at genrer eksisterer udenfor tid, har vi i dette afsnit samlet op på de trends og sammenhænge som spillene er opstået indenfor. Vi ser dette som en nødvendighed for at undgå misforståelser, i behandlingen af de enkelte elementer under det reviderede korpus.

Det er dette reviderede korpus, der er vores hovedfokus i denne "Anden bog", som de efterfølgende afsnit vil dreje sig om. Vi har indtil videre været omkring den grundlæggende metodiske opfattelse, genrens præliminære korpus og genrens historiske kontekst. Alle sammen elementer, som ikke direkte behandler spillenes faktiske indhold. Det er dette faktiske indhold og form, på tværs af genren, som vi skal behandle i dette afsnit.

Sagt på en anden måde, skal vi til at behandle det reviderede korpus, og den matrix, som udgør dette reviderede korpus. Det skal som sagt tjene til at forme et kritisk standpunkt i forhold til genren og den etablerede praksis. Noget som kun kan ske igennem identifikation af de specifikke karakteristika, som går på tværs af værkerne, uafhængigt af de tematiske og ikonografiske definitioner.



Illustration 57: PlanetSide er et godt eksempel på et spil, som ikke har meget til fælles med resten af MMOG-genren. Her ses boksen fra en udvidelse til dette.

## Kapitel 7 – Det reviderede korpus

### Først, et par grundlæggende begreber

Inden vi skrider videre til behandlingen af den matrix, som udgør det reviderede korpus, er vi nødsaget til at gribe tilbage og tage fat i et par grundlæggende begreber, som vi tidligere har været omkring. Dette er ikke fordi der er behov for et resume, men fordi måden man forstår disse elementer på, har en afgørende indflydelse på det reviderede korpus og måden det er udformet p.

Som vi gennemgik i genreforståelsen, har industrien, der omgiver disse spil, deres egen definition af genren. Det er denne vi betegner som det preliminaire korpus. Denne definition lider under, som Altman betegner det, et såkaldt "definitional drift".<sup>206</sup> Dermed menes, at industriens definition fra starten kan være temmelig præcis, men at der efterhånden sker et skred i, hvad der hører under genren. Industrien producerer flere produkter, der afviger fra de oprindelige produkter,

men ligner dem tilstrækkeligt til, at de automatisk bliver inkluderet i genren under industriens definition. Hvis man eksempelvis producerer et spil, der understøtter mange spillere, vil dette spil automatisk blive betegnet som et MMOG, uden at det nødvendigvis har andre træk tilfælles med genrens øvrige værker. "PlanetSide" der er en blanding af et MMORPG og en first person shooter, er et godt eksempel på dette. Problemet er således, at man inkluderer spil i genren i en sådan grad, at genren til sidst bliver "udvandet". Bredden af det preliminaire korpus, vi har fremlagt tidligere, giver et indblik i denne problemstilling. Neale skriver omkring dette drift:

*"It accounts, on the one hand, for the fact that genres appear to constitute clearly defined systems and, on the other, for the fact that they are rarely, if ever, susceptible to detailed analysis as such."<sup>207</sup>*

Det reviderede korpus er derimod et korpus, eller en genre-definition, som tager afstand fra dette skred, enten ubevidst eller bevidst som i vores tilfælde. Årsagen er, at dette skred gør det umuligt systematisk og kritisk at behandle genren. Etableringen af et revideret korpus er altså en almindelig handling, som man ser stort set indenfor alle studier af områder, der inkluderer mange værker. Man kan sige, at det er almindelig praksis at udvælge en række tekster, som er i stand til at vise sammenhænge af den ene eller anden karakter.

Ideen om, at der eksisterer et bredt inklusivt korpus og et mere indskrænket formålsbevidst korpus, er altså en normal praksis. Ifølge Altman anerkendes dette ofte ikke, og specielt ikke indenfor genre forskningen. Resultatet af denne manglende erkendelse er, at man det ene øjeblik inkluderer alt, der er lavet, for derefter i næste øjeblik at tage forbehold for det, som afviger fra normen. Selvsagt vil en sådan fremgangsmåde lide betydeligt under manglende klarhed, og medføre en række komplikationer af forskellig karakter – specielt i sammenligningen af forskellige studier indenfor det samme område.<sup>208</sup> Det reviderede korpus, som tager udgangspunkt i visse kerneværker, har som indbygget forudsætning, at der naturligt er afvigelser, men at disse ikke bør nævnes i forbindelse med det reviderede korpus.

Løsningen er således at skabe klarhed ved at definere det reviderede, såvel som det prelimære korpus. Spørgsmålet der naturligt følger er, hvordan man så bør etablere det reviderede korpus? Der findes en lang række muligheder indenfor computerspil, som eksempelvis at se på platformen som benyttes, type af interface, spillernes synsvinkel et cetera. Altman mener dog, at den åbenlyse løsning må være, at benytte en syntaktisk/semantisk opfattelse, som den vi tidligere har præsenteret. Vi mener, at dette giver en brugbar måde at kategorisere på, samtidig med, at det åbner for direkte brug af den tegnteoretiske opfattelse, som vi fremlagde i starten.

På denne måde er syntaksen den kraft, som binder de semantiske elementer sammen (altså tekstens struktur) på forskellige måder, og semantikken er de enkelte elementer, der er bundet sammen af syntaksen. Skal man kort søge at forklare distinktionen på et mere teoretiske niveau, kan man betegne semantikken som de primære "lingvistiske" tegn som tekster består af, og syntaksen som de sekundære tekstlige betydninger, som bliver konstrueret i kraft af de primære tegns organisering. Ud fra denne opfattelse er det således to kategorier, som komplementerer hinanden på mange måder, men som også kan stå som selvstændige undersøgelselementer.

Altman mener, som vi har nævnt, at visse overordnede spørgsmål om genrer kun kan besvares når man kombinerer disse.<sup>209</sup> Dette hænger blandt andet sammen med, at det ikke altid kun er på det ene eller det andet plan, at værker er bundet sammen genre-mæssigt. Det er en pointe, der i udvidet form er illustreret i vores konteksthistorie afsnit, hvor vi ser at sammenhængskraften imellem værker ikke er isoleret til det ene eller det andet element. Computerspilsudviklingen indenfor interfaces kan eksempelvis ikke

isoleres fra den markedsøkonomi, som driver den og vise versa.

Nu er vores fokus primært at klarlægge en funktionalistisk matrix indenfor denne genre, der netop retter sig imod den syntaktiske dimension. Dette rejser dog et meget afgørende spørgsmål om, hvor grænsen imellem syntaksen og semantikken går? Altman skriver omkring denne grænse:

*"For the limits between the semantic and the syntactic are never clearly set; the decisions of each critic on this score will have repercussions on everything from elaboration of a corpus to functional analysis to aesthetic evaluation."<sup>210</sup>*

Som nævnt så benytter vi en lidt anderledes tilgang end Altman. Dette skyldes primært, at der er tale om to forskellige medier, som har to forskellige grundsubstanser og strukturer.<sup>xxvi</sup> Dette ændrer dog ikke ved, at det også i vores tilfælde ikke altid er klart, hvor linjen mellem de to elementer er. En egenskab, der er en naturlig følge af den tegnteoretiske opfattelse som vi tidligere fremlagde. Den syntaktiske forventning er baseret på det semantiske signal, ligesom at den semantiske forventning er baseret på det syntaktiske signal. Syntaks kan på denne måde antage semantisk karakter og vise versa, når man ser det på tværs af en hel genre. Grænsen imellem syntaks og semantik er i visse situationer altså et spørgsmål om vurdering.

Altman vil i sit specifikke tilfælde opstille et dobbelt korpus, som tager udgangspunkt i henholdsvis en semantisk og syntaktisk definition. Dermed definerer han både en semantisk og en syntaktisk matrix for genre, hver indeholdende fem specifikke parametre.<sup>211</sup> Som nævnt så opstiller vi, i forbindelse med vores tilgang til MMOG genre, kun en "syntaktisk matrix". Dette er dog ikke en ren syntaktisk, på samme måde som vi ser det hos Altman, men derimod en mere "gameplay funktionalistisk" matrix, hvor der primært er fokus på den syntaktiske dimension, men hvor de semantiske dimensioner inddrages, hvor det er nødvendigt.

Denne matrix er ikke udtryk for, at vi griber tilfældige strukturer ud af luften, men derimod, at vi lokaliserer de centrale elementer og træk, der går igennem det, vi betegner

---

xxvi Vi ser ikke film som værende et ligeså eksplicit interaktivt medie som computerspil og tillægger også computerspil at have egenskaber, der ikke blot kan dækkes ind under en primærbetegnelse som et visuelt medie. Samtidig mener vi at filmen som værk kan betegnes som en tekst med et begrænset antal tolkninger. Spillet på den anden side betragter vi i højere grad som et værk i støbeskeen med en række potentielle tekster, der kan resultere i en lang række forskellige tolkninger. Se eventuelt "Computerspillets semiotik" på adressen <http://www.martinrytter.dk> for mere dybdegående redegørelse for forskellene.

som "kerne-værker" indenfor genren. Som det vil fremgå, er disse spil også en række af de mest succesfulde spil. Dette er ikke udtryk for, at popularitet er ensbetydende med, at de repræsenterer alle spil indenfor denne genre, men derimod, at det er tydeligt, at disse spil har præget andre spil og hinanden. Det er altså fordi spillene er toneangivende, og repræsenterer genrens grundlæggende karakteristika, efter vores mening. Det er dog nogle karakteristika som vi ser i forskellig udformning og i forskellige grader indenfor disse værker.

Vi ser spil som "Dark Age of Camelot", "Everquest", "Ultima Online", "World of Warcraft", "City of Heroes" og "Anarchy Online" som centrale værker indenfor genren. Der er flere årsager til at vi har dette syn, og disse hænger meget tæt sammen:

Når matrixen tager udgangspunkt i visse punkter, som forskellige forskere har arbejdet med, er der naturligvis også en sammenhængskraft mellem de værker de har benyttet, og de punkter som de har fremhævet. Dette er eksempelvis tilfældet ved både "Everquest" og "Ultima Online", som har været i søgelyset hos flere forskere. Når en forsker således beskæftiger sig med sociale organisationer indenfor et spil som "Everquest", er det en naturlig følge, at vi i behandlingen af sociale organisationer også tager udgangspunkt i "Everquest", som et klassisk eksempel, hvoraf der eksisterer variationer.

Vi ser ligeledes en sammenhængskraft imellem, hvad forskere har behandlet og hvilke værker der er populære. Dette er dog ikke den eneste sammenhængskraft. Det er på et kommercielt marked en naturlig følge af succes, at man søger at genskabe denne succes. Således har "Everquest" eksempelvis tjent som et eksempel for andre værker og så videre. Der er altså tale om at disse spil, måske på grund af deres succes, har influeret andre spil i en høj grad. Endeligt er det en naturlig faktor, at vi udvælger senere spil på grund af, at disse gentager, hvad vi ser i tidligere værker. "World of Warcraft" er et eksempel på et spil, som genskaber en lang række punkter fra alle tidligere succeser.

Kerneværkerne er i stand til at vise sammenhængskraft på tværs af genren. Som vi har været omkring består en genre af gentagelser og variation, eller konstanter og variabler. En genre er ikke en statisk størrelse, men i konstant udvikling. I en sådan proces er gentagelse aldrig en tilbagevenden til det tidligere, og forskel er aldrig lig med fremkommelsen af noget komplet nyt. Der er tale om nogle grundlæggende koncepter, som udvikler sig med udgangspunkt i en kompleks gentagelse/fornyelses-proces.



Illustration 58: Norske Anarchy Online er et af de centrale værker indenfor MMOG-genren.

Således vil det i værkanalyser indenfor en genre være af afgørende betydning, at behandle såvel gentagelserne såvel som fornyelserne. Set i forhold til genrens konfiguration, eller matrix, er det centrale undersøgelsespunkt primært gentagelserne. Dermed menes ikke at fornyelserne ikke er vigtige, da det netop er disse som er med til forny genre. Det forholder sig dog således at de, i det øjeblik de har fornyet genre, ikke længere vil være at betragte som fornyelse, men i stedet som gentagelse. Det er således disse punkter, hvorunder denne dynamik foregår, som udgør den matrix, der udgør den kritisk definition af genre.

Det skal kort bemærkes, at disse punkter ikke er udtryk for et framework, som kan bruges til at beskrive hele genre eller andre genrer for den sags skyld.<sup>xxvii</sup> Det er en definition af kerneværkerne, udformet som en syntaktisk matrix. En matrix der indeholder en række punkter, som kan bruges i kritisk øjemed til at belyse gentagelse og variation indenfor genre. Når den ikke indeholder en æstetisk dimension, kan den naturligvis heller ikke bruges i æstetisk øjemed.

Det er disse punkter, den syntaktiske matrix, vi vil behandle i de næste 14 kapitler. Vi vil under hvert punkt søge at forklare og dokumentere hvad der ligger til grund for inddragelsen, samt hvordan punktet manifesterer sig i matrixen. Vi vil efter behandlingen af punkterne opsummere, og søge at belyse de overordnede relationer og distinktioner der måtte være indenfor matrixen.

---

xxvii Staffan Björk og Jussi Holopainen søger eksempelvis i "Patterns in Game Design" at opsætte en meget kompleks matrix som går på tværs af spil generelt set. Dette er udtryk for et meget bredere og helt andet fokus end det som vi fremsætter i denne sammenhæng. Ligeledes søger Richard Bartle eksempelvis at levere en komplet manual til design af virtuelle verdener i "Designing virtual worlds"; hvad der også er udtryk for et langt bredere og mindre kritisk fokus end det som vi fremsætter.

## Kapitel 8 – Verdenens opbygning

Verdenens opbygning er essentiel indenfor alle spil, da den danner rammen som spillerne skal interagere indenfor. Nogle spil bliver endda kategoriseret ud fra deres opbygning, som det eksempelvis er tilfældet med platformspil. Verdenens opbygning skaber begrænsninger og muligheder for spillerne, og det er disse aspekter, vi vil se nærmere på i dette afsnit.

Når man ser på universer og deres opbygning, adskiller spil indenfor MMOG genren sig fra de fleste andre spil. De fleste spil indeholder ofte små aflukkede maps, hvor imellem der ikke er nogen direkte forbindelse. I MMOG spil er det normen, at man forsøger at etablere et stort sammenhængende univers. Bartle beskæftiger sig eksempelvis med, hvorledes man skaber geografisk konsistens indenfor disse universer.<sup>212</sup>

Vi beskæftiger os med det aspekt ved den "virtuelle verden", som Ole Pihl i bogen "Stedet der ikke er" betegner som "det praktisk-funktionsmæssige".<sup>213</sup> Fra kunsthistorikeren Lise Bek låner Pihl fem arkitektoniske analyseaspekter, som er *det formmæssige, det praktisk-funktionsmæssige, det scenografisk-sociale, det ikonografisk-betydningsmæssige og det visuelt oplevelsesmæssige og æstetiske*. Det praktisk-funktionsmæssige handler om rummets formål, hvilket vil sige rummets konkrete udformning i forhold til den givne funktion – et aspekt vi ser som værende frugtbart i forhold til vores funktionalistiske tilgang til genren. I denne sammenhæng er det i forhold til, hvorledes spil-verdenen understøtter de forskellige typer af spil-aktiviteter. Dette er et område, vi ikke ser behandlet i større udstrækning ved eksempelvis Bartle.<sup>214</sup>

Vi mener at kunne reducere spil-aktiviteternes kompleksitet, indenfor disse store verdener, til to typer. Det som er orienteret imod spillerens level i spillet og kampen for at stige i dette, og det som er orienteret imod spillerens kamp mod andre spillere.

### Spillerens level

MMOG spil forsøger ofte at fremstille deres verden på en logisk og troværdig måde, som gør det muligt for spilleren at mestre navigationen fra område til område, som vi kender det fra vores logiske hverdag. Der er byer som er forbundet af veje, floder med broer over og så videre. Ser man lidt nærmere, er opbygningen dog mere formålsbestemt, hvilket vil sige, at den er udformet med henblik på en given funktion. Bjergkæder og hav afholder eksempelvis spillerne fra at bevæge sig ind i områder, hvor de ikke bør færdes, eller som ikke findes. I selve verdenens opbygning er parallellen til andre computerrollespil - eller first person shooters - ret tydelig. Man starter eksempelvis i de nemme områder, og efterhånden som man skrider frem, bliver det gradvist sværere.

Diane Carr runder også dette emne, da hun forsøger at se på, hvordan spil fra forskellige genrer benytter forskellige strategier i forhold til at vække spillerens begejstring.<sup>215</sup> Her



skriver hun:

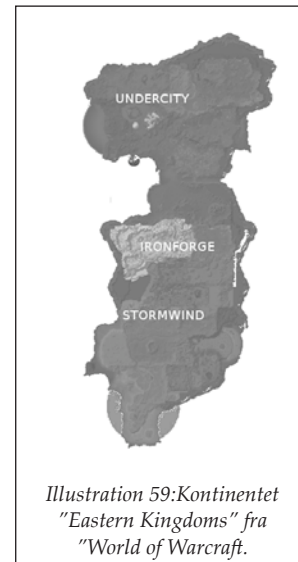
*"progress through the space of the game is concurrent to the progress of the "level" of the avatar, and the two patterns of accumulation remain intimately linked."*<sup>216</sup>

Til trods for at hendes fokus er rettet mod singleplayer spil, er det en karakteristisk, der ordret passer i forhold til MMOG spil. Vi mener, at man - ligesom i singleplayerspillet - kan se, hvordan hvert enkelt område i spillet nøje er tilpasset spillerens niveau. I modsætning til eksempelvis singleplayer spil, hvor man ikke kan bevæge sig videre, før man er klar til det, kan man dette indenfor MMOG genren. Det svarer dog til, at forsøge at løse andengradsligninger før man kan multiplicere. Sagt på en anden måde vil det være en forholdsvis uoverkommelig opgave, som spilleren påtager sig. I forbindelse med kamp og konsekvenser i forhold til områder skriver Bartle:

*"Different locations have different risks associated with them [...] a dragon's lair comes with a greater risk than a racoon's. [...] Players like to know their risk in advance"*<sup>217</sup>

Verdenen indenfor denne type spil består af det, vi betegner som zoner. Hver enkelt zone er et separat landområde, som er tilpasset spillerens niveau, og som signalerer overfor spillerne, hvad niveauet er. I de tilfælde hvor den ikke er tilpasset spillerens niveau, tjener den et formål af en specifik type. Den kan eksempelvis være en stor by, hvor man kan færdes uafhængigt af spillerens niveau. Det centrale i herværende sammenhæng er dog, at hver zone normalt er tilpasset spillerens niveau.

"World of Warcraft" er eksempelvis opbygget i to forskellige kontinenter, der består af en række zoner. Kortet illustrerer, hvorledes kontinentet "Eastern Kingdoms" ser ud. Det består af 20 forskellige zoner. Der eksisterer to fraktioner indenfor spillet, som er "Alliance" og "Horde". Den ene fraktion har

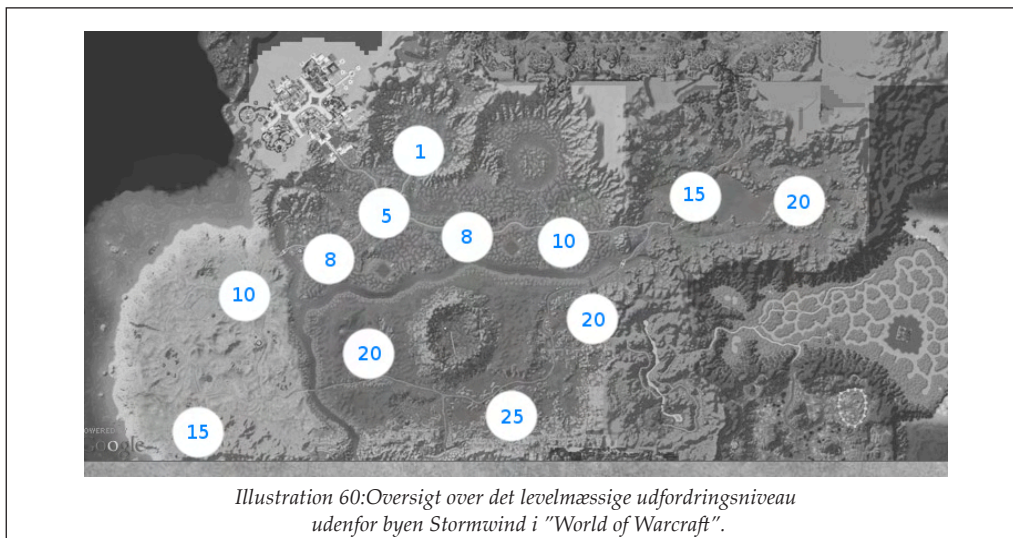


*Illustration 59:Kontinentet "Eastern Kingdoms" fra "World of Warcraft."*

to hovedstæder (Ironforge og Stormwind) på dette kontinent, mens den anden fraktion har én (Undercity). Ud for hver enkelt hovedstad er der et område, som er tilpasset lav-niveau spillere, mens niveauet gradvist stiger, jo længere man kommer væk fra disse.

Hvis vi eksempelvis ser på et spil som "Dark Age of Camelot", er der tre fraktioner i stedet for to. Hver enkelt fraktion har sine egne områder, som er beskyttet af store mure og fæstningsværker mod de andre fraktioner. Det er indenfor dette område, at spillerne befinder sig fra deres første level, og frem til de er klar til at håndtere andre modstandere end monstre. Efterhånden som spillerne stiger i niveau, bevæger de sig videre ind i "frontier" området, hvor der er chance for at møde hårdere monstre og spillere fra de andre fraktioner. Det er altså opbygget på nogenlunde samme måde som "World of Warcraft".

Hvis vi kort skal se på, hvorledes zonerne er designet til at skabe en naturlig progression for spillerne, kan vi tage et kig på området udenfor byen "Stormwind".



*Illustration 60: Oversigt over det levelmæssige udfordringsniveau udenfor byen Stormwind i "World of Warcraft".*

Her ser vi, hvorledes det umiddelbare område udenfor byen starter med at være tilpasset spillere fra niveau 1 til 8. Efterhånden som spillerne er klar til det, kan de bevæge sig videre til områderne for niveau 10, for derefter at gå over til niveau 15 og så videre. Som det fremgår, er verdens overordnede struktur således tæt sammenknyttet med spillerens progression.

Man skal dog ikke begå den fejl at tro, at progressionen er identisk med progressionen fra singleplayerspil. Disse spil benytter sig af det, som Richard Rouse kort definerer som "hub-style" gameplay i sin bog, hvor han berører "level flow" indenfor en række spil:

*"Often "hub" style gameplay allows players to branch off on different adventures while returning to a central location, such as a town".<sup>218</sup>*

Dermed menes, at spilleren har et udgangspunkt, som eksempelvis en by, hvorfra denne drager ud og udfører forskellige opgaver. Dette er også tilfældet i MMOG spil, både når spilleren selv foretager rejsen, eller når spilleren "respawner" efter at vedkommende er død. I det ovenstående eksempel drager spilleren således regelmæssigt til byen "Stormwind" for at træne, købe nyt udstyr og sælge de skatte som vedkommende har tilkæmpet sig. Det er altså muligt for spillerne at rejse frem og tilbage imellem zonerne. Gonzalo Frasca skriver i sin artikel om "Grand Theft Auto 3", hvor han blandt andet ser på verdensopbygningens betydning for spillerens oplevelse, om hvorledes dette spil er udtryk for "freedom". Det er den samme form for frihed, der kommer til udtryk i denne form for spil, hvor spillet "allows you to perform a lot of actions in an immense playground".<sup>219</sup>

Dette er dog ikke det eneste forhold, som disse verdener er centreret og opbygget omkring. Spillerne kæmper ikke bare mod monstre, men ofte mod spillere fra de andre fraktioner. Det er verdenens struktur med henblik på dette, vi skal se nærmere på i det følgende.

### **Realm vs. Realm**

Ligesom at verdenen er opbygget med henblik på spillerens level og progression, er den også ofte designet med henblik på RVR. Det vil "Realm vs. Realm" eller konflikt imellem forskellige fraktioner.

Kamp imellem spillere har altid været et ømtåleligt emne blandt spillerne af denne type spil. Nogle spillere vil ikke deltage i det, mens andre spiller udelukkende med henblik på dette. Tony Manninen har beskæftiget sig med spilleres interaktion og kommunikation indenfor MUDS og MMORPG spil. I denne forbindelse berører han kort Realm vs. Realm og skriver:

*"This has resulted in specific gaming servers that disable certain features, and gaming worlds that consist of separate zones with individual norms. Physical contact interaction in the form of player killing has caused much diversion among network player communities."<sup>220</sup>*

I visse ældre spil kunne alle angribe alle, hvilket skabte konflikter imellem de forskellige typer spillere. Dette er efterhånden blevet løst ved at lade spillerne vælge imellem forskellige typer servere efter deres præferencer. Såfremt man vil kæmpe med spillere fra ens egen fraktion, sker dette i form af dueller, eller i specielle områder, som er skabt til dette. På denne måde ser vi dette element ved verdenens opbygning som centralt, da det spiller ind på den samlede konstruktion.

Der findes også andre metoder til at løse problematikken med, at spillere vil slå på andre spillere, men disse er ikke relevante i forhold til verdenens opbygning, og har i stedet at gøre med, hvorvidt spilleren markerer, at vedkommende vil involveres i dette. Det, som har med verdenens opbygning at gøre, er imidlertid, hvad Bartle kalder for "areas" - altså områder, hvor man som spiller accepterer risikoen for at kunne komme i kamp.<sup>221</sup>

Vi mener at kunne reducere komplekset til to grundlæggende former for RVR, der har indflydelse på universets struktur. Den ene er instanced RVR, som er kamp imellem spillere fra forskellige fraktioner, der foregår i såkaldte instances. Denne form for kamp imellem spillere foregår i områder, der er konstrueret på samme måde, som vi ser maps indenfor "TeamFortress" eller andre former for holdbaserede multiplayer-spil. De er midlertidige spiluniverser, som udenforstående spillere ikke har adgang til, og som indeholder kollisionspunkter og andre taktiske muligheder. Dette ser vi blandt andet illustreret ved Gütler og Johanssons artikel<sup>222</sup> omkring level design indenfor "CounterStrike". Det er denne form for RVR, som ikke er indtænkt i spil-verdenens overordnede struktur, og som så at sige foregår "off the map". Denne form gennemgår vi i detaljer i afsnittet, der behandler de enkelte zoner. Hovedpointen er, at spilleren accepterer, ved at bevæge sig ind i dette område, at vedkommende kan slås ihjel af andre spillere.

Den anden form for RVR er den, som foregår indenfor universets rammer. Denne er eksempelvis til stede i "World of Warcraft", hvor det er muligt at slå spillere fra andre fraktioner ihjel over hele spil-verdenen (såfremt man har valgt en server hvor dette er tilladt). Det forholder sig således, at jo nærmere man bevæger sig modstandernes hovedstæder - og dermed deres lav-level zoner - jo flere vagter er der til at beskytte områderne. Således er der på forskellige måder indbygget visse beskyttelsesmekanismer.

Det "neutrale" territorium, som findes i en vis afstand fra hovedstæderne, er således dér, hvor de fleste kampe finder sted. Her er et fåtal af vagter og andre faktorer, der kan komme i vejen.

Denne form for voldeligt overfald er dog ikke nogen form for organiseret spil. Det er til gengæld ofte tænkt ind på andre måder.

"Dark Age of Camelot" har eksempelvis indtænkt disse mekanismer fra starten. Her er

spilverdenen fyldt med spredte fæstninger og tårne, som de forskellige fraktioner kan kæmpe om. Der, hvor hovedparten af disse kampe foregår, er i "frontier" området. Som det fremgår af grafikken, er dette opbygget således, at hver enkelt fraktion har fire zoner umiddelbart i forbindelse med deres eget område (de tre "T"er i grafikken). I midten er der en central zone, der fungerer som et kollisionspunkt. Vi kan altså se Gütler og Johanssons kollisionspunkter applikeret på et meget større plan. Det er dog således at enhver spiller, som ikke ønsker at opsøge denne konflikt, kan blive i behagelig sikkerhed bag sin egen fraktions mure. Dette er en anden form for "area", som Bartle vil definere det, og dermed adskiller de sig fra spil som "CounterStrike" og "Quake".

På denne måde trækker disse spil samtidigt på principper fra singleplayerspillene såvel som multiplayer-spillene. Dette både på det helt overordnede plan og på hvert af deres underområder. Det er disse underområder, vi vil berøre i det følgende.

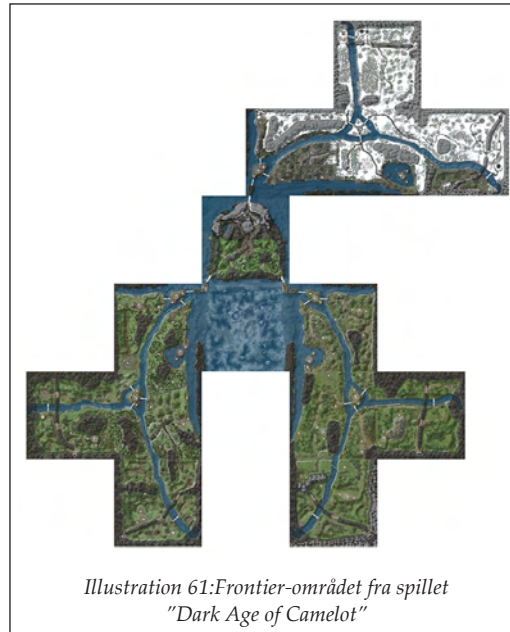


Illustration 61: Frontier-området fra spillet "Dark Age of Camelot"

## Spillets område-typer

Som vi nævnte, består spilverdenen af zoner. Disse mener vi, at man kan inddele i to forskellige typer: de som er betinget af spillerens level, og de som ikke er. De, som ikke er betinget af spillerens level, er eksempelvis de byer, som er under kontrol af spillerens fraktion. De andre områder, de som er betinget af spillerens level, er de forskellige zoner såvel som de forskellige "underområder" såsom fæstninger og dungeons. Vi vil i det følgende gennemgå de forskellige typer af zoner og områder, vi mener at kunne definere, startende med de tre distinkte typer af zoner, der følger spillerens niveau.

### Begynder zoner

Som vi allerede har nævnt, eksisterer der en stadig stigende sværhedsgrad, jo længere man kommer væk fra byerne. Når en spiller entrer spillet, vil han typisk starte, i det vi betegner som en begynder-zone, som ligger tæt på byerne. Dermed menes, at spilleren er beskyttet imod monstre og andre typer af besværlige modstandere. I langt de fleste spil eksisterer der en række af disse begynder-zoner, hvor monstre såvel som udfordringerne er overkommelige for alle. Områderne udenfor disse zoner er af en lidt

højere sværhedsgrad og så fremdeles. Der er således typisk en overensstemmelse imellem sværhedsgradsforøgelsen og afstanden fra begynderzonen til en anden zone.

Hvis vi kort ser på en begynderzone, vil spilleren typisk starte i en lille by, der ligger isoleret. Hvis man eksempelvis spiller menneske i "World of Warcraft", vil man starte ved et mindre kloster, og hvis man spiller dværg, vil man starte udenfor en lille landsby. Fælles er, at denne zone indeholder en række NPC'ere<sup>xxviii</sup>, der stiller spilleren en række grundlæggende opgaver. Det er eksempelvis at slå ti ulve ihjel, at købe et nyt våben eller kontakte en træner, der kan hjælpe spilleren til at lære noget nyt. Formålet med disse zoner er at give spilleren en introduktion til universet, kampsystemet og andre regler - uden alt for megen forvirring.

Efterhånden som spilleren stiger i niveau, vil den manglende sværhedsgrad ved monstrene gradvist sende spillerne længere og længere væk fra deres oprindelige udgangspunkt. I en række spil er det et simpelt spørgsmål om bare at bevæge sig dybere ind i skoven, mens nyere spil som eksempelvis "World of Warcraft" helt tydeligt guider spilleren på vej, fra zone til zone, ved hjælp af løbende missioner.

Nu er disse zoner af en så lav sværhedsgrad, og ligger typisk i nærheden af større byer, at spillere, som er af højere level, stort set kan bevæge sig risikofrit rundt i disse. Samtidig fordrer byernes nærhed, at de ofte bevæger sig igennem disse områder. Dette tjener tre formål for disse zoner. Først og fremmest kan de hurtigt yde assistance til nye spillere, som måtte have gæbt over udfordringer de ikke kan klare. Sekundært er deres tilstedeværelse, med til at gøre området farligt at færdes i for folk fra andre fraktioner. Endeligt optræder de som forbilleder for nye spillere, som kan se, hvad det fører til, hvis ellers man slår nok ulve ihjel.

### **Midt-level zoner**

Efterhånden som spilleren gør fremgang i spillet, vil denne på tilsvarende vis blive sendt fra zone til zone med stigende sværhedsgrader. Disse zoner bærer typisk på den samme form for karakteristika som begynder-zonerne. De har en lang række af monstre som man kan bekæmpe, og en række NPC'ere, der giver spillerne en række missioner, som involverer at slå et stigende antal monstre ihjel med forskellige begrundelser.

Spilleren er til en vis grad beskyttet imod modstandere fra andre fraktioner, og har rimelig adgang til forskellige former for hjælp og hjælpemidler. Dette dog i langt mindre grad end det er tilfældet i begynder-zonerne. Disse zoner er, som begynderzoner, også opbygget med henblik på, at spilleren skal stige i niveau. Hvis begynderzonerne er børnehaven, kan man betragte midt-level zonerne som folkeskolen.

---

xxviii NPC dækker over Non Playing Character, og er de af spillet styrede agenter.

### **Høj-level zoner**

Efterhånden som spilleren når et højt niveau, vil denne også bevæge sig ind i områder med stigende sværhedsgrad. I takt med vores tidligere ligning er spillerne nået til at skulle i gymnasiet. I disse områder er der forøget risiko for at møde modstandere fra andre fraktioner, og det er ofte nødvendigt at kæmpe sig vej forbi store mængder af monstre for at nå fra den ene ende til den anden. De indeholder langt flere udfordringer og meget få hjælpemidler for spillerne.

Det er typisk også i disse zoner, at spillerne fra de forskellige fraktioner udkæmper deres slag. I et spil som eksempelvis "Dark Age of Camelot" er man beskyttet imod andre fraktioner, af store bjergkæder og massive forsvarsværker, indtil man skal ud i høj-level zonerne. Såfremt man ønsker at stige mere i level, er man nødt til at bevæge sig ud i en høj-level zone, hvor chancen for at møde modstandere er til stede.

Man betegner ofte tiden, efter at spilleren har nået det maksimale niveau, som "end-game". Grunden til, det hedder end-game, er, at man er færdig med at stige i niveau. Faktum er dog, at det er her, hvor spillet rigtigt begynder. Spillerne begynder at fokusere på de sværeste udfordringer, de kan komme i nærheden af, og det er ofte i disse områder, dette sker. Både kamp imod de sværeste monstre og mod de andre fraktioner.

### **Instances**

Der findes typisk også en række specifikke zoner, som er level betingede, men som adskiller sig fra de normale zoners opbygning. Instances er af denne karakter. De første spil indenfor genren havde dungeons (hulesystemer) eller andre steder, hvor der var et stort monster at slå ihjel. Hvis man besejrede dette "end of level" monster, fik man typisk noget godt udstyr såsom et godt sværd eller lignende. Det blev dog tydeligt allerede med "Ultima Online", og senere med "Everquest", at alle spillerne ville slå bossen ihjel. Da der jo kun var én boss, og denne kun respawnde med et vist interval, var der ofte kø eller verbale slagsmål om hvem, der skulle have lov til at slå bossen ihjel.

Instances var løsningen, man nåede frem til. Det er specielle områder, der tillader, at alle kunne komme til, da der eksisterer mange kopier af disse. Såfremt en gruppe går ind i en instance har denne således sin egen "kopi" af dette område, mens andre har en anden kopi. Således kan mange grupper gennemgå den samme instance, uden at løbe ind i hinanden og skændes om hvem der skal først til fadet.

I et nyt spil som "World of Warcraft" findes der 19 instances til grupper og 7 til raid-parties.<sup>xxix</sup> Disse er af varierende sværhedsgrad og kan tage fra én time til flere dage at gennemføre. På grund af kvaliteten af det udstyr man får ved at slå "bossen" ihjel, er det

<sup>xxix</sup> For yderligere information om grupper og raid-parties, se afsnittet om sociale organisationer indenfor disse spil.

ikke uhørt, at folk bruger flere måneder på at gå den samme instance igennem gang på gang.

De fleste instances består af en stor mængde monstre og en eller flere bosser undervejs. Hvis man eksempelvis ser på en af de mindre instances i "World of Warcraft", der hedder "Deadmines", er denne indrettet med en indgang og en udgang. Her imellem findes der 6 forskellige bosser af stigende sværhedsgrad. Disse er markeret med tallene 1-6 i grafikken.

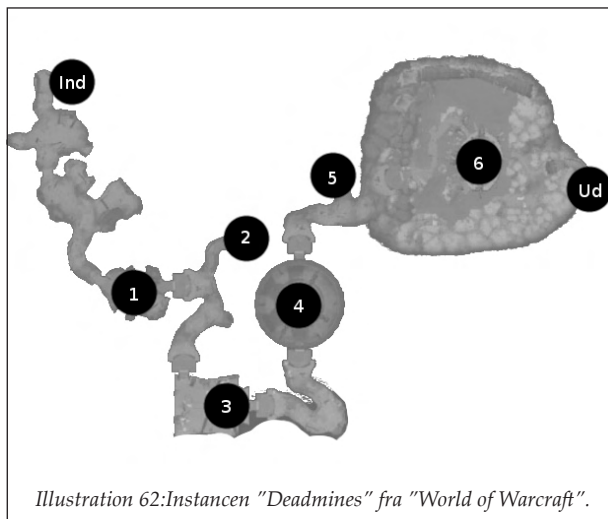


Illustration 62: Instancen "Deadmines" fra "World of Warcraft".

"Deadmines" er tilgængelig fra en "portal", der ligger placeret i bunden af en mine. De forskellige instances er, ligesom de områder de er placeret i, tilpasset spillernes niveau. Således er "Deadmines" tilpasset spillere fra level 17-26.

Instances spiller også en meget stor rolle i "end-game", hvor de repræsenterer den ultimative udfordring for de forskellige guilds.<sup>xxx</sup> Det kan tage flere måneder at gennemføre disse

På denne måde repræsenterer instances ikke bare de ultimative udfordringer for de individuelle spillere, - og en kilde til det bedste udstyr - men også et parameter som de forskellige guilds bruger til at konkurrere med hinanden på tværs af servere og landegrænser.

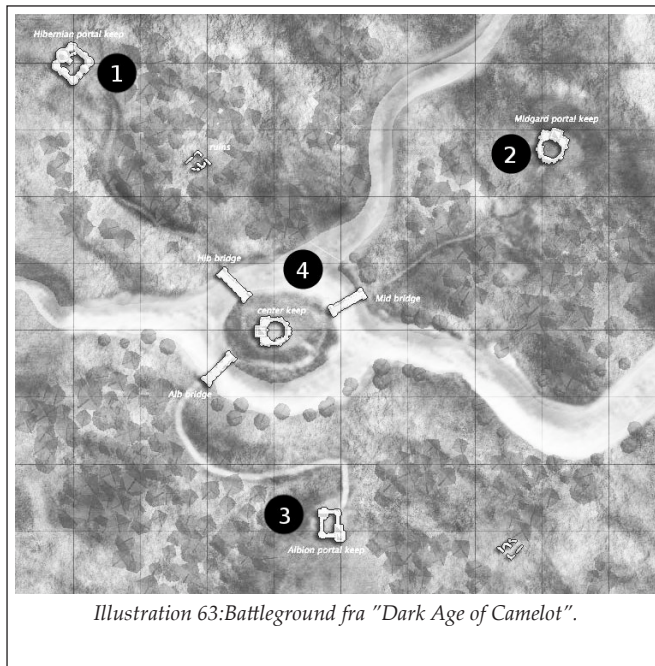
### **Instanced RVR zoner**

I de områder, vi tidligere har defineret som høj-level zoner, foregår der RVR. Derudover findes der også ofte "battlegrounds", som er instances eller isolerede områder, der er designet udelukkende med henblik på dette. Disse zoner bærer på mange af de samme karakteristika, som vi ser i de holdbaserede first person shooters som "Battlefield 1942" eller "Team fortress".

Hvis vi ser på et eksempel fra "Dark Age of Camelot", som har tre forskellige fraktioner, kan vi se, hvorledes der i midten er en ø med en fæstning på. Denne ø er forbundet til tre områder, som er adskilt af floder, med broer hvor de forskellige fraktioner kommer fra.

<sup>xxx</sup> En guild er i princippet blot en gruppe spillere der vælger at gå sammen i et fællesskab. For nærmere uddybning se kapitel 20 – Social organisation.





Således er formålet at guide alle spillerne ind i midten, hvor de kan slå hinanden ihjel i kampen om fæstningen. Det er et klassisk eksempel på en "king of the hill" gamemode,<sup>xxxii</sup> som vi ser i mange first person shooters.

Ser vi på et spil som "World of Warcraft", er de battlegrounds, der eksisterer i det spil af nogenlunde samme natur. Der er blandt andet "Capture the flag" og "Domination" implementeret på lignende måder.

Et spil som "City of Heroes" har tilnærmet sig dette koncept anderledes og mere i overensstemmelse med spillets univers. Her er der mulighed for at spillerne, som er

"superhelte", kan starte missioner imod "superskurke" spillet af andre spillere. Ligeledes kan en gruppe af superhelte opleve, at deres base bliver angrebet af superskurke, såfremt de kontrollerer forskellige værdifulde objekter.

Instances, og andre afgrænsede områder dedikeret til kamp imellem spillere, kan bedst sammenlignes med et spil som eksempelvis "CounterStrike". Det er et spil, som kører over begrænset tid, indtil visse objektiver er opnået. Formålet med disse instances er at levere en mere balanceret form for RVR, end der er tilstede i spillets normale univers.

### **Byer og level uafhængige zoner**

Den sidste type område er byer og andre zoner, som spillerne kan tilgå uafhængigt af deres level.

Byerne er ofte de centrale "hubs", hvorfra en stor del af spillet og aktiviteterne i spillet tager deres udgangspunkt. De er det sted, hvor spillerne kan opbevare deres ting i "banken" og købe de daglige "fornødenheder".

<sup>xxxii</sup> 'Gamemode' er en bestemt type spil i spillet, en regelstruktur som spillere kan vælge at spille efter.

Vigtigst er dog, at det er i de store byer, de fleste af trænerne befinder sig. Eftersom alle spillere har behov for at lære nye egenskaber, efterhånden som de stiger i niveau, er de tvunget til at bevæge sig ind i byerne for at konsultere disse trænere..

Det er også i byerne, at spillere, der ønsker at crafter, bruger en stor del af deres tid. Siden byerne oftest rummer et stort antal handlende med forskellige typer varer, så er det også her, de forskellige leverandører på dette område befinder sig.

Endeligt skal det bemærkes, at byerne ofte er trafik-knudepunkter i den forstand, at de fleste veje og andre former for transport fører igennem eller løber i nærheden af disse byer.

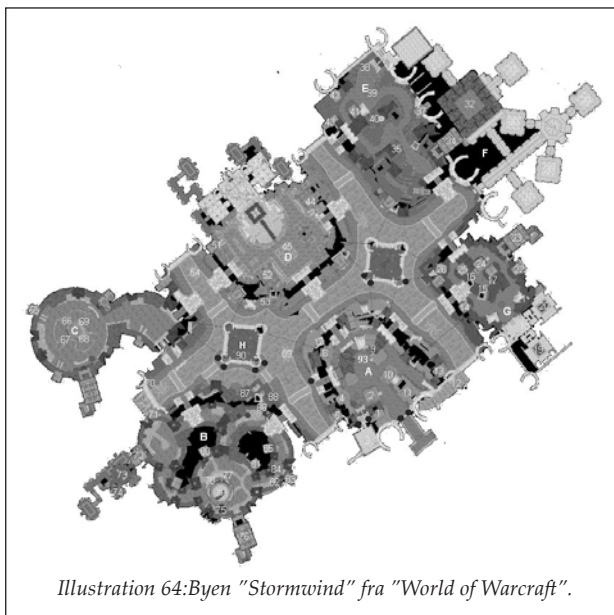


Illustration 64:Byen "Stormwind" fra "World of Warcraft".

### **Zoner generelt**

Som det fremgår, findes der forskellige former for zoner indenfor denne genre. Zonerne er de del-elementer, som udgør spillets samlede univers. På mange måder kan zonerne ligestilles med diverse maps fra andre spil, hvor hvert map/zone har en oplevelse at byde på. På denne måde indeholder disse spil de centrale essenser, vi ser i forskellige typer spil: kooperativt rollespil, singleplayerkampagnen eller multiplayerkampen imod andre spillere.

De enkelte zoner, og således også universet som helhed, er af en meget statisk karakter. Monstre har altid den samme placering, følger de samme ruter og har samme opførsel. Efter en spiller har stiftet bekendtskab med et område, opbygger denne hurtigt rutiner i forhold til, hvorledes denne skal opføre sig indenfor zonen.

Indenfor singleplayerspil består en stor del af spillet, som vi har været omkring, ofte i at udforske områderne i spillet. Dette gør sig ikke gældende i samme grad indenfor disse spil. Ganske vist skal spillerne lige lære at orientere sig, men alle informationer om de forskellige zoner ligger frit tilgængelig på forskellige hjemmesider. Ligeledes med

samtlige missioner, monstre i spillet og hvilke former for udstyr disse smider.<sup>xxxii</sup> Der foregår en meget høj grad af viden-delning imellem spillerne, hvad der er muligt i kraft af universets statiske karakter.

Nu vil vi ikke gå i detaljer med den konkrete praksis, som ligger bag hver enkelt af disse typer zoner, udover hvad vi allerede har været omkring. Det er en mere generelt ting, der bliver behandlet indgående i en stor del af de bøger, der er orienteret imod praktisk design. Richard Rouse III er et eksempel på dette, og han beskæftiger sig med de enkelte levels komponenter, action, udforskning, gåder, æstetik, landmarks, samt processen med at designe disse.<sup>223</sup> Disse, er alle elementer, der ligger udenfor vores fokus. Vi kan blot konstatere, at forskellige zoner/maps er funktionsopdelte i forhold til spilleverdenen set som helhed, hvor de antager forskellige roller og funktioner. Ser man på dem på et individuelt plan, er de også selv funktionsopdelte. De indeholder bestemte grupperinger af monstre, en række ressourcer som virkelystne spillere kan udnytte i konstruktionen af forskellige ting, og unikke træk, som adskiller dem fra andre zoner. De indeholder NPC'ere og missioner, der præsenterer spilleren med en masse mål indenfor den individuelle zone.

For at opsummere: Verdenens overordnede opbygning er typisk designet ud fra to parametre, som er henholdsvis spillerens level og realm vs. realm. Verdenen består yderligere af en række zoner, som er af forskellig type. Der er begynder zoner, midt-level zoner og høj-level zoner, som udgør byggestenene i verdenens opbygning. Derudover er der specialiserede zoner, som instances, der er fokuseret imod henholdsvis kamp mod monstre og mod andre spillere, samt level-uafhængige zoner som eksempelvis byerne i spillet.

De enkelte zoner skal ses som selvstændige elementer med separat funktion, såvel som de skal forstås i den sammenhæng, de er sat i på det overordnede plan. Vi kan således vende tilbage til det praktisk-funktionsmæssige aspekt og betragte zonerne som værende konkret udformet imod diverse funktioner.

---

<sup>xxxii</sup> Typisk efterlader monstre og lignende effekter, efter at spilleren har overvundet disse.

## Kapitel 9 – Beboere af universet

Udover spillerne findes der typisk også en lang række personer, som er styret af spillet. Disse bliver typisk betegnet som "Non Playing Characters" og er typisk meget funktionsbestemte. Det vil sige, at de tjener en eller flere specifikke funktioner i universet. Beboerne er altså i høj grad med til at skabe spillet, i kraft af de roller spildesignerne tildeler dem, og de bliver således interessante for os igennem deres funktionalistiske mekanismer. Vi vil derfor se nærmere på deres roller og spilskabende kraft i forhold til MMOG genren.

NPC'ere indenfor computerspil er som bekendt et gennemgående element i form af computerstyrede agenter, mens at deres konfiguration fra det ene type af spil til det andet varierer meget. Der er eksempelvis stor forskel på, hvorledes de computerstyrede modstandere i en first person shooter og et strategispil fungerer i forhold til gameplayet.

Der har været en del akademisk fokus på NPC'ere og deres evne indenfor singleplayerspillene til at understøtte spillets univers, historier og så videre. Nogle af dem, der har beskæftiget sig med disse NPC'ere, er Frasca og Smith, som vi vil inddrage i slutningen af dette kapitel. NPC'eres konfiguration indenfor MMOG genren er dog af en særegen karakter, som går på tværs af genren. Det mest åbenlyse eksempel på dette er, at vi selv opsatte en klassifikation ud fra vores erfaringer - for derefter at opdage, at Bartle havde gjort det stort set identisk. Bartle beskriver NPC'eres funktion på følgende måde:<sup>224</sup>

- ☒ Buy, sell and make stuff.
- ☒ Provide services
- ☒ Guard places
- ☒ Get killed for loot
- ☒ Dispense quests (or clues for other NPC's quests)
- ☒ Supply background information (history, lore, cultural attitudes)
- ☒ Do stuff for players
- ☒ Make the place look busy

Vi har ligeledes klassificeret NPC'er ud fra deres funktion, men valgt af definere det på følgende måde, da vi finder det mere struktureret end Bartles opremssning.

Købmænd	Vagter	Monstre	Informationsstande
Missions-relateret	Trænere	Færgemænd	Stemningsskabende

Som det fremgår, er der en tæt overensstemmelse imellem de to opfattelser. Bartle beskriver dog kun meget kort et par af disse; såsom vagter, missions-relaterede, købmænd, informationsstande og stemningsskabende. Vi vil, hvor det er relevant, under hvert enkelt punkt inddrage hans indskydelser. Den enkelte NPC i spillet er dog ikke begrænset til udelukkende at udfylde én rolle. Således kan en NPC både fungere som vagt og som missions-relateret. Vi vil i det følgende gennemgå hver enkelt af funktionerne for derefter at gå i detaljer med NPC'ere generelt set.

### Købmænd

Købmænd er typisk spredt rundt omkring i de "sikre" zoner i spillet. Typisk vil en købmand købe, hvad spilleren måtte ønske at sælge - og selv have et mindre udbud af varer.

Bartle klassificerer købmænd som "vending machines" og beskriver dem således:

*"[...] they are interface conceits: Designers want the players to be able to obtain the services in question, and NPCs are the mechanism that has evolved to dress up what's happening so it fits in context. Their being player-friendly helps; they don't look like vending machines."<sup>225</sup>*

Købmænd er dog langt fra ens, da deres udbud ofte er dikteret af, hvor de er placeret i universet, da deres varer skal passe til spillerens niveau. Vi mener, at købmændene herudover kan inddeles i forskellige typer.

En typisk købmand har et udbud, som er af en sådan kvalitet, at spillerne ikke benytter det, så snart de har passeret et vist level. Til gengæld køber de alt, hvad spillerne kommer med. Disse købmænd antager karakter af at være "skraldespande", hvor spillerne skaffer sig af med, hvad de har samlet op undervejs i deres eventyr og ikke kan bruge til noget. Når en spiller således har brugt tre timer på at slå ulve ihjel, kan han sælge købmanden

ulveskind, poter og alle de andre ting, som ulve nu engang "smider".

Der findes desuden en lang række specialiserede købmænd. I spil som "Dark Age of Camelot" og "World of Warcraft" findes der købmænd i høj-level zonerne, som har et sjældent udbud af udstyr, men til gengæld er disse placeret så isoleret, at det kræver en længere tur at besøge dem. I "World of Warcraft" findes der eksempelvis kun én enkelt købmand, som sælger den manual som spillerne skal bruge for at lære avanceret førstehjælp. For at det ikke skal være alt for nemt at finde ham, er han belejligt placeret bag store mængder af monstre, hvilket gør det til en risikabel affære at opsøge ham.

Ligeledes findes der såkaldte leverandører, der leverer ting til spillere som "crafter". Dette kan eksempelvis være en "cloth merchant", der sælger nål og tråd, eller alkymist, som sælger reagensglas til spillerne. Disse er oftest placeret i de større byer, hvor alle spillerne har adgang til disse.

Der findes altså tre grundlæggende typer af købmænd i disse spil: skraldespande, som bruges til at læsse ting af, specialiserede købmænd, som sælger ting, der ikke er i normalt udbud og endeligt leverandører, som forsyner spillere med ting, de skal bruge til at "crafter".<sup>xxxiii</sup>

## Vagter

Bartle beskriver vagter som en måde at gennemtvinge gameplay overfor spilleren.<sup>226</sup> Hvis man som designer har planlagt, at spillere ikke skal slå hinanden ihjel inde i byerne, så kan man bruge vagter til at styre spillerne. Vi mener dog ikke dette er den eneste funktion som disse har, hvorfor vi laver den følgende definition:

Vagter findes som henholdsvis statiske og som vandrende. De statiske bruges typisk til at beskytte specielle områder imod monstre og andre fraktioner af spillere. Alle større byer eller sikre zoner vil typisk have en mængde vagter, og det samme gør sig gældende ved indgangen til forskellige zoner, der er under kontrol af en given fraktion. Vi ser eksempelvis i "World of Warcraft", hvorledes hovedbyerne er overfyldt med vagter for at afholde andre fraktioner fra at trænge ind i disse. Desuden ser vi ofte, at disse beskytter andre såkaldt "sikre zoner", der kan være mindre byer eller lejre af forskellige typer. Vagter fungerer, specielt på de lavere levels, også som en form for "sikkerhedsventiler". Såfremt man er ved at blive overmandet af et monster, så kan man trække sig tilbage imod vagten, som vil hjælpe en med at slå monstret ihjel. Dette er en funktion, vi ser i "City of Heroes", hvor der blandt andet findes flyvende robotvagter.

Udover disse findes der en række vandrende vagter. Vandrende vagter tjener den samme funktion som de statiske - dog i større udstrækning. De kan eksempelvis patruljere en vej, der skal holdes fri for monstre, således at spillerne kan færdes i sikkerhed på denne, eller

---

xxxiii Crafting er en spilaktivitet. For mere information se kapitel 19 – De basale spil-aktiviteter.

strejfe i et område for at gøre det sværere for andre fraktioner at være der.

Placeringen af vagter spiller en meget stor rolle. I et spil som "Dark Age of Camelot" er de eksempelvis placeret ved en lang række af de fæstninger, som er i spillet. De forskellige fraktioner kæmper om kontrollen over disse fæstninger, og her spiller vagterne en rolle i at gøre det sværere for andre fraktioner at overtage kontrollen med disse. Jo længere en fraktion trænger sig ind på en modstanders område, jo flere vagter og jo højere level har disse.

Vagter antager altså karakter af tre grundlæggende funktioner i denne type spil. Som beskyttelse af zoner, som sikkerhedsventiler for spillerne og endelig som en del af udfordringerne ved kamp imellem fraktioner.



## Monstre

Bartles klassifikation af monstre i spillene er "spillerne kan slå disse ihjel". Vi ser "Monstre" som en gennemgående type NPC'ere i alle spillene, hvor disse er centrum for 99 procent af alt spilleraktivitet. De er spredt henover alle zoner i spillet, og er den determinerende faktor for sværhedsgraden af den pågældende zone. Typisk vil disse slås mod samtlige spillere, der måtte komme forbi. Robotter, banditter, orker og bjerg-løver ser måske forskellige ud, men de er grundlæggende af samme karakter. De er til stede, for at spillerne har noget at slå på.

I modsætning til eksempelvis vagterne er monstre også ressourcefordelere. Såfremt man slår en løve ihjel vil denne "droppe" en pote, et skind eller et par kobbermønter. Således har hver enkelt type monster en "drop-profil", med en lang række ting som man kan få som belønning, for at slå dette monster ihjel. Det kan således være, at et monster i 0.01% af tilfældene dropper et fremragende sværd, hvad der kan fordre at spillerne anser disse monstre som specielt attråværdige at slå på.

Vi ser typisk monstre af flere typer. Der findes "standard" monstre, som ikke har nogle specielle karakteristika. Det er disse som spillerne typisk slår på for at stige i level og for at tjene penge. Disse er ofte statiske, da de er bundet til en speciel plads/område, men de findes også som patruljerende monstre, der afviger fra de standardiserede monstre ved at følge en præprogrammeret rute.

Endeligt findes der såkaldte "named mobs", som er en slags "bosser". Det er monstre som har et navn, og der typisk passer ind i en eller anden missionsprofil. Når man identificerer, at et monster eksempelvis hedder "Grunt", frem for bare at være klassificeret som "Ork", ved man, at det er værd at slå på. Dette skyldes at disse ofte har en bedre drop-profil end de almindelige monstre. Typisk har de også indprogrammeret en adfærd, som adskiller sig fra de andre. For at komme til at kæmpe imod et named mob skal man typisk igennem en lang række standard monstre. Eksempelvis kan man finde en lejr af banditter, hvor man skal slå 20-30 andre banditter ihjel, for at kunne kæmpe imod banditbossen. De er en form for "end of



Illustration 68: Dragen "Onyxia" fra "World of Warcraft" er et klassisk "end of level monster".



level" monstre, som vi kender det fra andre spil.

### Informationsstande

Informationsstande er steder/personer, hvor spillerne kan få informationer. Bartle definerer disse som lore-providers og beskriver dem således:

*"Lore-providers are like online manuals. Players can consult them to find out things they want to know, or be accosted by them to be told things they don't want to know but, dammit, it's for their own good that they do."*<sup>227</sup>

Eksempelvis ser vi i "World of Warcraft", at byvagterne kan give spilleren oplysningerne om, hvor man finder bestemte typer forretninger. Kro-ejerne, som også er købmænd, kan give spilleren oplysninger om, hvor der findes hulesystemer eller svære bosser at kæmpe imod. I et spil som "City of Heroes" har man faktiske "informationscentraler" i gaderne, som man kan benytte sig af i form af computer-terminaler.

### Missionsrelaterede

Missionsfordelere er de som uddeler missioner til spillerne. Typisk går man hen til personen og initierer dialog med denne, hvorefter man får tildelt en mission og baggrundsplysninger for missionen. Når man har fuldført opgaven, er det typisk den samme person, man går tilbage til, "indløser" missionen og får sin belønning fra.

I et spil som "City of Heroes" har man en kontaktperson, der kan give én en lang række missioner, mens at man i et spil som "World of Warcraft" og "Dark Age of Camelot" i højere grad ser missionerne spredt udover en lang række personer.

Missionsfordelerne er typisk også en form for informationsstande, da de informerer om spiluniverset og detaljer ved dette, når de uddeler deres opgaver.

De andre missionrelaterede, som ikke uddeler eller indløser de forskellige missioner, tjener oftest som dele af opgaven. Eksempelvis skal man kontakte dem for at få oplysninger og

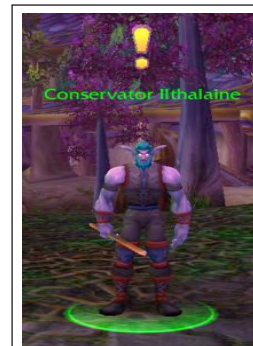


Illustration 69: I "World of Warcraft" har NPC'er som denne et stort gult udråbstegn over hovedet, når de vil have spilleren til at gøre noget.

aflevere eller hente ting.



Illustration 70:  
En "cleric" træner  
fra "Dark age of  
Camelot".

### Trænere

Trænere er de, som spillerne opsøger for at lære nye egenskaber, som de får i kraft af deres stigende niveau. Dette kan eksempelvis være, hvis spilleren skal lære at bruge et nyt våben, at smede eller lære en ny måde at kæmpe på.

De er typisk tilpasset spillerens level eller niveau i den angivne disciplin. De vil med regelmæssige intervaller kræve, at spilleren gennemgår en mission af relevans i forhold til den givne egenskab som spilleren vil lære. Således kan det være, at man skal smede en række sværd og bringe dem et sted hen, hvis man ønsker at lære mere om, hvordan man smeder.

Ofte er disse også begrænset således, at spilleren skal benytte en træner på de lavere levels, en anden på middel-levels og endelig en helt tredje senere hen. Disse er ofte spredt udover hele verdenen med den konsekvens, at spilleren skal på længere ture for at lære nye ting. Dette er ligeledes ofte afstemt i forhold til zonernes forskellige niveauer og spillerens udvikling.

### Færgemænd

Færgemænd er NPC'ere af den type, som understøtter spillerens transport i universet. Dette kan typisk være en NPC'er som spilleren betaler et mindre beløb, for at "leje" en hest eller en grif for at komme et bestemt sted hen i universet. Der er flere detaljer om dette i afsnittet om transportformer.

### Stemningsskabende

Den sidste type af NPC'ere har ikke umiddelbart nogen praktisk funktion i forhold til spillet, men er indsat udelukkende af stemningshensyn, og tjener intet andet formål end at skabe et troværdig univers. Det er disse som Bartle kalder for extras; altså "statister".<sup>228</sup> Dette er eksempelvis i "World of Warcraft" en flok børn, der løber rundt i byen "Stormwind" og driller hinanden.

Der findes dog undtagelser for dette. I "City of Heroes" findes disse civile i stor stil for at understøtte illusionen om, at man befinder sig i en by. Såfremt spilleren starter en kamp mod et monster i disses nærhed, vil de løbe flygtende væk, og ellers vandrer de på gaderne både dag og nat. De fungerer også som "motivatorer" for spilleren, da banditter kan overfalde dem på åben gade. Såfremt spilleren griber ind og reder dem, stiger

spillerens anseelse i spillets univers. På den måde antager de stemningsskabende NPC'ere karakter af at være missionsrelaterede, da de iværksætter en spilaktivitet.

### Generelt omkring NPC'ere

Bartle bruger over fem sider på at angribe spil-designere for, at de ikke designer mere interessante NPC'ere.<sup>229</sup> Det er dobbelt så meget plads som han bruger på at beskrive formålet med NPC'ere indenfor disse spil. Han er dog ikke den eneste, som har denne lidt sure vinkel. Frasca skriver:



Illustration 71:1 "City of Heroes"'s Paragon City er gaderne fyldte med civile.

*"In the fantastic world of so-called interactive narrative, players can have interesting conversations with non-playable characters (NPC). Of course, as any player knows, most actual NPCs are nothing short of autistic."*<sup>230</sup>

Til trods for at NPC'er har dårlige kommunikative færdigheder, spiller de en rolle i forhold til spillerens oplevelse og opførelse indenfor spillet. Som vi har påpeget, og som Bartle også har vist, tjener NPC'ere en meget vigtig funktion i kontrollen af gameplayet. De typiske funktioner af NPC'ere er bevogtning af et område mod andre NPC'ere (monstre) eller spillere fra andre fraktioner, som kanal for tildeling og indløsning af missioner, samt som informations-centraler. De er således sat i "verdenen" for at fordrø og håndhæve gameplayet.

Det er netop også i kraft af spillerens behov for disse personer, at spillets designere er i stand til at sende spilleren på ture rundt omkring i universet. En spiller kan eksempelvis blive tvunget til at bevæge sig ind i en zone, som denne ikke har set før, for at opsøge en træner. På den måde fungerer NPC'erne, og spillerens behov for disse, på samme måde, som missioner der sender spilleren rundt i universet.

Mens at selve spiluniverset til dels, i dets opbygning, gør opmærksom på nogle mindre ting omkring historien, så er det igennem de små informationer, der bliver givet af NPC'ere, og de løbeture spillerne bliver sendt på, at folk bliver opmærksomme på selve universets indhold og historie. Dette er dog ikke en funktion, som er specifik for disse spil, men for computer-rollespil generelt. Greg M. Smith skriver eksempelvis om "Final

Fantasy VII”:

*“Final fantasy VII devotes much of its dialogue not in pointing us toward the game’s climactic goal (a task aided by the the intermittent payoffs provided by combat), but to informing us about the past. Meetings, informants, news reports, discussing information already know by the character, terms of address, embedding history in character attitudes and using outsiders to prompt questions: all of these strategies uncover the backstory through more or less naturalistic dialogue.”<sup>231</sup>*

NPC’ere er altså et af spil-designerens mest effektive værktøjer til at formidle spilleren viden om universet. Udover deres rent praktiske funktion, som er den spilleren efterspørger, er disse i lige så høj grad med til at introducere spillets elementer, guide spilleren rundt og undervise ditto i spiluniversets historie. En funktion, som er af stor vigtighed indenfor denne genre, hvor spillene indeholder store og komplekse verdener.

For kort at opsummere; vi har i dette kapitel været omkring de funktioner, som kommer til udtryk igennem NPC’ere indenfor denne genre. Dette er købmænd, vagter, monstre, informationstande, missions-relateret, trænere, færgemænd samt stemningsskabende. De er alle en form for ‘interface-bedrag’, da de er en slags mellemmand imellem spilleren og spillet, der leverer muligheder, som er nødvendige for, at spillet kan fungere.

## Kapitel 10 – Spillets trafikdistribution

Spillets trafikdistribution er et resultat af verdenens opbygning, og som vi var omkring tidligere, har MMOG spil oftest store verdener. Dette er med til at skabe nogle trafikale problemstillinger, der er helt karakteristiske for genren. Den måde hvorpå MMOG spil løser disse problemstillinger, bliver således et selvstændigt og relevant punkt i forhold til vores fokus. Vi vil i dette kapitel se nærmere på den trafikdistribution som verdenens opbygning fordrer i MMOG genren.

Som det fremgår af selve universets opbygning, findes der områder, hvor imellem der kan være meget langt, eller hvor tilgængeligheden kan være ret besværlig. Af samme årsag har spillene også mange af de "løsninger", som vi ser i den virkelige verden. Disse kan være tunneler under bjerge, veje igennem skove, broer over floder også videre. Mens at disse udfylder en iscenesættende funktion i kraft af, at de understøtter simulationen af en "verden", så har de også en lang række praktiske funktioner, der ligger i deres natur.

Først og fremmest fungerer disse som indikatorer på, hvordan man kommer fra det ene sted til det andet. Dette kan være, hvordan man kommer igennem en bjergkæde eller lignende. Kommer man på afveje i vildniset, kan det være besværligt at finde tilbage igen – selv ved hjælp af et kort. Sekundært spiller de en funktion i forhold til at levere en "sikker" rute igennem et område. Typisk er vejene ikke fyldt med monstre, og så længe man ikke bevæger sig ud i grøftkanten, bliver man ikke overfaldet af et kompagni orker. Hvis man kan lære en lektion af Rødhætte, der kan overføres til disse spil, så er det at lade være med at skyde genvej igennem skoven.

Bernadette Flynn har argumenteret for, at navigation igennem spillet udgør størstedelen af spillerens oplevelse.<sup>232</sup> Således bliver udforskningen og bevægelsen fra sted til sted det centrale i gameplayet. Uheldigvis vælger hun at lade artiklen dreje sig primært om den evige narrativitet/ludologi diskussion, i stedet for at arbejde konstruktivt med hendes ellers udmærkede synspunkt. Efter vores mening er der ingen tvivl om, at navigationen i selve spiluniverset er en vigtigt del af spillerens oplevelse, også indenfor disse spil, men det er dog ikke noget vi betragter som specifikt for genren.

Det er måden hvorpå navigationen foregår derimod. Dennes udformning er meget specifik for denne type spil, da den følger verdenens opbygning på det mere overordnede plan. I denne sammenhæng kan vi kort inddrage Bartle, der beskæftiger sig med, hvorledes spillets interface og verden bør opbygges for at gøre det nemmere for spilleren at finde rundt.<sup>233</sup> I forhold til dette identificerer han imidlertid det største problem som værende spillerne:

*"[...] they like a huge playing field [...] However, when it comes to moving around in such a virtual world*

*distance becomes an inconvenience. Players want to be able to get where they want to go quickly. [...] They want teleportation, portals, high-tech transporters – anything, so long as it bypasses the points between start and destination.* <sup>12,34</sup>

Citatet illustrerer meget godt det centrale problem med spillene. I visse tilfælde kan det tage en spiller flere timer at løbe til den anden ende af verdenen, og det gider de ganske simpelt ikke. I en del tilfælde kan det slet ikke lade sig gøre at komme rundt uden hjælpemidler. Dette gør sig specielt gældende ved rejser fra det ene kontinent til det andet. Af denne årsag findes der en lang række alternative transportmidler og metoder indenfor disse spil, som er opfundet over årene for at gøre spillerne glade; når nu man ikke kan bruge forskellige løsninger fra eksempelvis singleplayerspillene med bare at "springe" i tid. Vi mener at kunne dele disse løsningsmodeller op i fire forskellige typer: *Manuel, Statisk, Dynamisk og Øjeblikkelig*, som vi vil gennemgå i det følgende.

### **Manuel**

Manuel transport er de tilfælde, hvor spilleren bevæger sig ved egen kraft. Dette er ofte meget langsomt og bliver normalt kun gjort ved kortere ture indenfor den samme zone. Det er denne form for manuel transport, der foregår til fods, som vi ser spillerne benytte sig af, når de eksempelvis færdes på vejne.

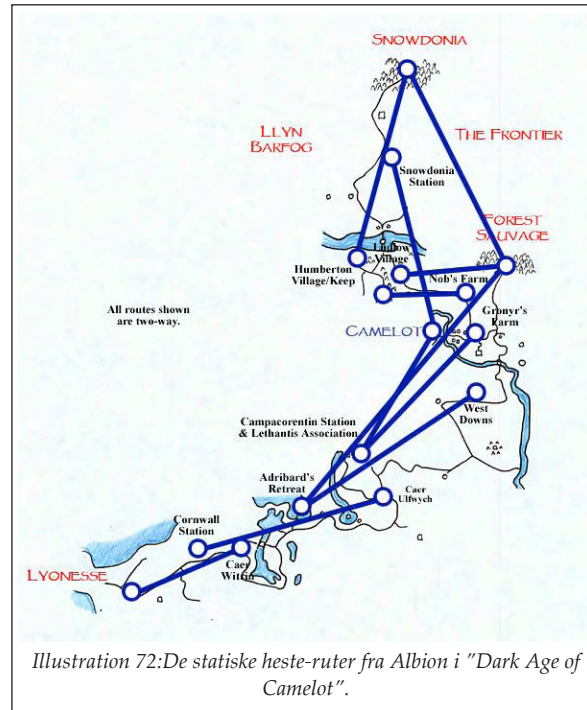
Spillerne er ofte begrænset til denne form for trafik i starten af spillet. Dette er en naturlig følge af, at spillets designere på de lavere levels dirigerer spillerne rundt, og således giver dem en indsigt i spillets og områdernes logik. En helt ny spiller der ikke ved, hvad vedkommende foretager sig, og derfor forvirrer sig ind i et område, der ikke er designet til nænsom indlæring, vil meget hurtigt blive en forvirret spiller.

### **Statisk**

Statiske ruter er i forvejen planlagte ruter imellem forskellige områder. Det kan eksempelvis være muligt, som i "Dark Age of Camelot", at betale en handlende for at blive transporteret på hesteryg til den by man har indløst billet til. I et spil som "World of Warcraft" er det en flyvende grif, man indløser billet til, eller et skib man tager til et andet kontinent. I "City of Heroes" er det gratis at rejse med undergrundstog.

Formålet med disse transportmuligheder er først og fremmest at levere transport over lange afstande, men også at give spillere en nem måde at færdes imellem zonerne på uden at fare vild. Når computeren bestemmer, hvor man skal hen, kan det ikke gå helt galt. Oftest er det også fuldstændigt sikkert at bevæge sig på denne måde, hvorfor det er

muligt at lave en ny kande kaffe, hente en pizza eller Cola, mens dette foregår. Det er så at sige et indlagt frikvarter.



## Dynamisk

De dynamiske transportmidler, er de, som spillerne selv kan bruge og styre, hvorhen de vil. Typisk er disse muligheder knyttet til spillerens progression, eftersom de zoner, der er tilpasset de forskellige højniveau-karakterer ligger længere væk fra byerne, og at det på dette tidspunkt er nødvendigt, at kunne rejse hurtigere. I spil som "World of Warcraft" og "Dark Age of Camelot" kan spillerne købe en såkaldt "mount", som er en hest, eller anden form for transportmiddel, de kan ride rundt på.

Der findes dog også andre måder at implementere dette på, som har en tæt sammenhængskraft med den manuelle transport. Eksempelvis har Skjalden i "Dark Age of Camelot" evne til at synge en frisk rejsesang, der gør, at han selv og hele gruppen bevæger sig med forøget hastighed. Et spil som "City of Heroes" giver spillerne muligheder for at få superkræfter, der giver dem mulighed for at flyve, opnå superhelte hastighed eller andre finurligheder.



Illustration 73: En karakter i "World of Warcraft" i færd med at åbne en portal, for at teleportere sig selv og sin gruppe.

### Øjeblikkelig

Den øjeblikkelige transportform, som eksempelvis teleportation i "World of Warcraft", gør det muligt for de forskellige magikere at transportere dem selv, eller de som de er i grupper med, fra område til område. Denne form for transport er dog oftest underlagt en række begrænsninger. Der er eksempelvis en type, hvor man kun kan teleportere sig til en række fastlagte steder. En helt anden type kræver, at vedkommende, som udfører det, skal være på stedet, hvor han så kan teleportere de andre spillere til.

Den øjeblikkelige transport er altså underlagt begrænsninger i forhold til en helt fri bevægelighed.

### Generelt omkring trafikdistribution

Som det fremgår af selve universets struktur, er det en nødvendighed at understøtte transport på forskellige måder. Andre spil gør det muligt for spillere, at springe fra et område til et andet i løbet af et splitsekund, men disse har typisk ikke samme mængde spillere eller tilsvarende store afstande indenfor spiluniverset. Denne transportform kan imidlertid ikke lade sig gøre indenfor MMOG spil - både på grund af den tidslige dimension og mængden af andre spillere, da dette ville medføre store komplikationer i spillet.

Det sker med regelmæssige intervaller i et spil, at der sker noget i et område, eksempelvis, at modstanderne angriber en by, og at spilleren ikke er til stede. Såfremt alle andre spillere kunne bevæge sig derhen på få sekunder, ville de enkelte spilleres computere bryde sammen på grund af mængden af polygoner, der skulle vises. Det ville udløse en type "trafikprop", hvor ingen kommer nogen vegne.

Det kan i forvejen være problematisk nok, indenfor en række spil, med en stor mængde spillere på et sted. Eksempelvis er byen "IronForge" i "World of Warcraft" altid fyldt med mange spillere, hvad der tydeligt kan mærkes på den enkelte spillers computerydeevne. Spillere med ældre computere undgår fuldstændigt byen som konsekvens heraf.



Der eksisterer altså en balancegang imellem flere elementer. Det nytter ikke noget, hvis spilleren skal bruge fem timer på at bevæge sig et bestemt sted hen, da spillet således ville miste en stor del af sin underholdningsværdi. På den anden side kan det heller ikke nytte, hvis spilleren frit kan springe fra sted til sted. Dette ville, udover at skabe trafikpropper, bryde med den illusoriske kontrakt imellem producent og spiller om, at universet næsten er et "rigtigt univers" med samme love som den virkelige verden. Øjeblikkelig transport-form som vi ser i forskellige spil, er af samme årsag underlagt store restriktioner.

Kort sagt er de forskellige former for transport, der er mulige indenfor denne type spil, designet til at løse de forskellige problematikker, der naturligt følger spillets opbygning. Dette er både universets logiske struktur, såvel som spillets tidslige dimensioner. Ikke alene er det et hjælpemiddel for spilleren, men det er også en mulighed man designmæssigt kan benytte til, at guide spilleren rundt på forskellige måder i spillet.

Når vi påstår, at disse forskellige transportformer er etableret for at løse en række af de problemer, som er unikke for genren, så påstår vi også indirekte, at disse transportformer og forhold er et specifikt karakteristika for disse spil. Dette er kun delvist korrekt. Der findes en lang række spil af andre typer, hvor der også eksisterer forskellige former for transport. Således har eksempelvis en lang række 3d-shooters mulighed for at benytte køretøjer og ligende til transport imellem områder. Sagen er dog, at det i disse tilfælde tjener nogle andre formål at introducere disse transportformer, og at de ikke er en praktisk nødvendighed for, at spillet kan fungere.

Flere af transportformerne indenfor MMOG genren saboterer mere eller mindre Flynns ide om oplevelsen ved at rejse igennem et område. At opleve navigationen og universet i disse spil, skal altså stå mål med spillenes karakteristiske opbygning af universet, og vil uvægerlig ligge i kamp med oplevelsen af kedsomhed. Hvis man til stadighed er tvunget til langsom manuel transport fra område til område, vil mange hurtigt komme til at kede sig og glæden til spillet vil fortabe sig. Det er dog værd at bemærke endnu engang, at de fleste af disse transportformer ikke er tilgængelig for spilleren fra deres første niveau, hvorfor spilleren vil foretage denne "udforskning" af områderne, i stedet for at suse igennem dem allerede fra start.

For kort at opsummere: Som følge af karakteren af de verdener, der er indenfor disse spil, findes der forskellige metoder at understøtte transport over lange afstande, samt til at guide spilleren rundt. Dette er en nødvendighed for at få spillet til at fungere. Transportformerne *manuel*, *statisk*, *dynamisk* og *øjeblikkelig* er både hjælpemidler for spillere, såvel som spil-designere. Karakteren af den individuelle form for transport har forskellige konsekvenser, og er således et centralt element indenfor genren, såvel som det individuelle spil.

## Kapitel 11 – Spillets tidslige dimension

I den indledende populære definition af MMOG genren identificerede vi, at spillene leverer et 'vedvarende univers'. Denne betegnelse indikerer, at de tidslige faktorer i disse spil, spiller en væsentlig rolle, og kombineret med genrens særegne karakteristika på dette område, finder vi det oplagt at fremhæve spillets tidslige dimension som et separat punkt.

Der er flere forskellige forskere, som beskæftiger sig med tid indenfor computerspil. Vi vil her komme omkring et par af dem:

En af dem er Craig A. Lindley, som beskæftiger sig med tid som ludisk tid, forstået igennem en form for semiotisk system.<sup>235</sup> De tre tidslige semiotiske systemer, han opererer med, er: simulation, narrativitet og ludisk spil, som alle repræsenterer en række forskellige spilaktiviteter. Under denne opfattelse er tid i computerspil tæt sammenkoblet med de aktiviteter, som spillerne beskæftiger sig med. Problemet ved hans klassifikation er imidlertid den praktiske applikation, eksempelvis repræsenterer MMOG spil alle tre former på samme tid, og konsekvensen heraf tager han ikke stilling til. Det kan være svært at se anvendeligheden af dette udover, at vi kan konstatere, at folk i denne form for spil kan lave lidt af hvert.

Ser vi lidt i en anden retning, kan vi se eksempelvis Mark J. P. Wolf. Han beskæftiger sig i bogen "The medium of the videogame" med, hvorledes tid oftest er visuelt repræsenteret i film og spil. Det mest brugbare set i denne sammenhæng må siges at være distinktionen imellem "game time" og "real time".<sup>236</sup> Denne dimension berører Jesper Juul også, dog i en mere brugbar og forståelig version, som vi vil anvende i det følgende afsnit.

Den dimension handler om tidsforløbet, mens man spiller. Det handler om tidens forløb og overensstemmelsen imellem spillets tid, og tiden i den virkelige verden.

Som vi ser det, er denne dimension blot den ene af to forskellige tidslige dimensioner som er markante ved MMOG spil. Den anden dimension drejer sig om den tidsperiode, man spiller over. Indenfor disse spil ser vi tydeligt en forskel på, hvorvidt der er gået 10 minutter eller 3 år.

Det er en dimension, vi ikke har set behandlet andetsteds, måske netop fordi de færreste spil fra andre genrer opererer med akkumuleret tid på tværs af spilsessioner på denne måde. Når man har spillet et spil "CounterStrike", bliver alting nulstillet. Dette gør sig, som vi vil demonstrere, ikke gældende indenfor MMOG spil, hvilket har betydelige konsekvenser for spillet.

### Tidsforløbet

Jesper Juul opererer med to former for tidslighed i forhold til computerspil: spilletid

og fiktionstid. Spilletid er betegnelsen for den tid, det tager spilleren at spille, og er således tiden i den virkelige verden; altså en "objektiv ur-tid". Fiktionstid er den tid, der "foregår" inde i spillet.<sup>237</sup> Således er der i simulationsspil, som eksempelvis "Transport Tycoon", ikke overensstemmelse imellem de to. Spilleren kan selv justere spillets hastighed sådan, at ti sekunder real-spilletid svarer overens med et år, én måned eller noget helt andet i spillet. Der er altså ikke nødvendigvis et 1:1 forhold imellem fiktionstid og spilletid.

Det er der til gengæld i en lang række andre spil. Det er denne form for spil som Juul betegner "Realtidsspil med verdener".<sup>238</sup> Ifølge denne opdeling er langt størstedelen af de action orienterede multiplayer-spil af netop denne karakter, og MMOG genren som helhed er heller ikke en undtagelse.

Det forholder sig dog ikke så simpelt. Virtuelle verdeneres faktiske operative tid hænger sammen med spilletiden, men det er ikke ensbetydende med, at de benytter den samme skala. Bartle skriver i forhold til konstruktionen af virtuelle verdener, at et minuts spilletid kan svare overens med eksempelvis 30 minutters fiktionstid ifølge uret i spillet.<sup>239</sup> Det ændrer dog ikke ved, at der i praksis kun går et minut inde i spillet, og at der ikke følger nogen former for acceleration i forhold til spillerens bevægelse eller andet.

Vi ser altså et problem med spilletiden og fiktionstiden i forhold til denne type spil. Hvis spilletiden er den tid, som spilleren spiller over, og fiktionstiden er den tid, som forløber inde i spillet ifølge spillets ur, har vi et problem. Dette problem består i, at fiktionstiden, som følger spillets ur, ikke har nogen sammenhængskraft med, hvad spilleren kan foretage af handlinger indenfor fiktionstiden. Når der er et 1:30 forhold imellem spilletiden og fiktionstiden, er tiden indenfor spillet ikke accelereret i forhold til, hvad spilleren kan nå indenfor tidsrummet. Et minuts spilletid er i praksis også et minut, når man ser på, hvad spilleren kan nå. Der er altså anledning til at udvide den tidslige forståelse til også at inkludere en tredje faktor, som vi kalder aktionstiden. Denne forholder sig til, hvad spilleren kan udføre indenfor spillet - til trods for fiktionstiden.

Når en spiller således bekæmper et monster, forløber der eksempelvis et minuts spilletid, indenfor spillet går der 30 minutters fiktionstid og endeligt forløber der et minuts aktionstid som det tager spillerens karakter at bekæmpe monstret. Indenfor de fleste singleplayerspil, hvor det er muligt for spilleren at accelerere fiktionstiden, følger accelerationen i aktionstiden også automatisk denne. Det gør sig dog ikke gældende indenfor MMOG spillene.

Forholdet imellem de tidslige faktorer er dog heller ikke nødvendigvis konstant indenfor disse spil. Bartle pointerer, at fiktionstiden om natten kan gå hurtigere end tiden gør om dagen.<sup>240</sup> Dette skift i skala har dog ingen form for indvirkning på spilletiden eller aktionstiden.

Hvis vi kort ser bort fra fiktionstiden indenfor disse spil, og i stedet forholder os til 1:1 forholdet imellem aktionstiden og spilletiden, har vi dog stadigvæk det samme resultat ud af ligningen. Det stiller nogle udfordringer eksempelvis i forhold til spillerens transport rundt i universet, når tid tager den tid tid tager. Man kan logisk set ikke benytte sig af de samme virkemidler, som vi ser ved singleplayerspillet, hvor man frit kan springe i tid. Man kan således som spiller ikke sænke aktionstidens forløb for at kunne nå at gøre noget, før monstret slår igen. Dog kan spillet kortslutte Newtons lov omkring bevægelse ved udvalgte handlinger efter behov. Således kan en sejltur fra det ene kontinent til det andet tage 30 sekunder, frem for den tid som det realistisk burde gøre i forhold til andre rejse-former. Disse kortslutninger spiller dog heller ikke ind i forhold til spille- og aktionstiden, da forholdet er det samme for alle spillere.

Det er en meget central del af MMOG spillenes dynamik, at der netop er denne 1:1 overensstemmelse. Når spilleren således logger på serveren, er der siden sidste gang sket en række ting, og tid er passeret. Andre spillere har muligvis fået ekstra levels og nyt udstyr, og den ærgerrige spiller må nødvendigvis straks gå i gang, for at komme på niveau med de som vedkommende normalt spiller med.

Denne tidslige dimension og det faktum, at folk kommer "bagefter" eller "foran" med hensyn til udviklingen af deres karakterer, er en gennemgående problematik.

Det forholder sig således, at udfordringer indenfor disse spil er tilpasset til spillernes niveau. Det betyder, at den mest optimale sammensætning af en gruppe vil bestå af spillere på samme niveau. Hvis en spiller kommer 5 levels bagefter de andre, vil det typisk udgøre et problem. Da den tidslige dimension ikke tilbyder nogle former for differentiering, der gør det muligt for spillerne at justere deres niveau i forhold til andre, ser man ofte at grupper som normalt spiller sammen bliver forhindret i dette. Dette sker på grund af niveau-forskellen, der opstår som konsekvens af, at de forskellige personer



*Illustration 74: En sejltur med skibet i "World of Warcraft" tager kun 30 sekunder – men de vil så gerne have man bliver lidt længere..*

ikke bruger lige meget tid på spillet.

Der er lavet forskellige konstruktioner, hvor man forsøger at løse denne problematik. I "City of Heroes" er det således muligt, for en karakter af højere niveau at "udnævne" en lavere niveau karakter til et "side-kick", med slet skjult henvisning til superheltepar som Batman og Robin. Dette gør at side-kicket, så længe de spiller sammen, opnår forhøjede egenskaber, der gør, at de kan fuldføre missioner sammen. I "World of Warcraft" har man forsøgt at implementere et system med "rested xp"<sup>xxxiv</sup>, hvor folk sparrer bonus-point op når de ikke spiller. Disse point gør dem i stand til at stige levelmæssigt med dobbelt hastighed, når de begynder at spille igen. Således er det muligt for de spillere, som ikke spiller så ofte, at søge at følge med de, som spiller intensivt. Mens at disse løsninger til en vis grad tjener deres formål, er det dog et faktum, at det i det store hele ikke løser problemet, som den tidslige dimension i disse spil skaber. Såvidt den del af den tidslige dimension, som handler om spilletiden, fiktionstiden og aktionstiden.

## Tidsperioder

Den anden del af den tidslige dimension drejer sig omkring spillets afgrænsning. Hermed mener vi, hvornår spillet starter og slutter. Når vi eksempelvis ser på first person shooters, er disse typisk tids- eller scoringsbegrænset. Denne form for afgrænsning findes ikke i MMOG spil, hvor tiden er fortløbende.<sup>xxxv</sup> De er så at sige "uendelige". At den tidslige dimension, der drejer sig om afgrænsningen, er fortløbende henover flere år skaber problemer. Dette består eksempelvis i, at en person, der har spillet i to år, har indsamlet bedre udstyr og flere levels, end en person der har spillet i to måneder.

Når et nyt spil starter op, indenfor denne genre, ser man typisk det, som vi kalder den første bølge. Det er den store gruppe af spillere, der har købt spillet når dette kommer på markedet. Det er typisk også kun i de første par måneder, at man ser intensiv marketing for de selvsamme spil, og hvor de får omtale i de forskellige presseorganer. Denne første bølge har ingen problemer med at finde folk at spille sammen med i grupper, og løse forskellige typer af missioner, da der er mange på samme niveau.

De lidt senere ankomne, som vi kalder anden bølge, er nybegyndere og har typisk heller ikke større problemer. Dette skyldes, at en stor del af spillerne fra den første bølge starter en sekundær karakter op fra bunden, som stadigvæk har behov for at spille med andre personer.

Det er ved den tredje bølge, at problemet for alvor begynder at opstå. Her ser vi folk,

xxxiv XP står for experience points og er de point der er typisk nødvendige for at spilleren kan stige i level.

xxxv Ældre virtuelle verdener og spil opererede med resets, hvor alt indholdet inklusive spillerens niveau og karakterer blev nulstillet. Det er dog ikke en praksis man ser ved kommercielle spil i dag. Baggrunden for dette er højst sandsynligt at folk ville blive sure, hvis karaktereren som de havde arbejdet på i flere måneder bare forsvandt.

der har anskaffet sig spillet og som forsøger at komme i gang. Disse vil ofte have en del problemer med at finde tilstrækkeligt med folk, til at løse de forskellige missioner. Denne problematik gælder for alle de følgende bølger af tilkomne spillere.

Nu er sagen således, at personer, der kun spiller sjældent, let kan komme ud for at spille med personer fra både første, anden, tredje bølge og så videre. Dette sker, da de alle stiger hurtigere end vedkommende selv. Som vi har nævnt er dette problematisk, da folk typisk spiller med andre de kender i forvejen, og således "stiger" i niveau sammen. Bevæger man sig i et andet tempo end andre spillere, kan det være svært at finde faste kvalificerede medspillere.

Spil som "World of Warcraft" har søgt at løse denne problematik, ved at gøre en stor del af spillet spilbart fra start til slut, uden at spille i grupper. Sekundært har de indført de såkaldte "rested xp", som vi har nævnt, der gør det nemmere at være sporadisk spiller. I tidligere spil som eksempelvis "Dark Age of Camelot" er der ikke disse muligheder, hvorfor det er nemmere at komme til at "hænge fast i level-sumpen".

Såvidt kan spildesigneren forsøge at løse problemet i forhold til den del af spillet, som orienterer sig imod, at man skal stige i levels. Det er dog en anden sag i det såkaldte "end-game", hvor spillerne har nået det maksimale level. Her drejer det sig om kamp imod andre spillere, og om at tilegne sig nye "forfremmelser" i kraft af nyt og bedre udstyr og så videre. Det kan tage mange måneder at samle det rigtige udstyr, og en person, der har været på det maksimale level i en måned, har ikke en chance imod en person, der har været det i 6 måneder. Der opstår således en kløft på grund af det afgrænsningsmæssige aspekt, der er indenfor disse spil. Nu vil en stor del af spillerene nok ikke være sig foruden dette aspekt, da det er en integreret del af spillet, og som adskiller de "seje" fra de "mindre seje". På den anden side fordrer det store problemer for virksomhederne, der gerne vil have



Illustration 75: I "World of Warcraft" kan man, når man har nået det maksimale niveau, bruge flere måneder på at samle på bedre udstyr. Her vises en "tier 2" rustning, der kræver massivt arbejde at få fat på.

en stadig strøm af nye spillere, men som ikke kan beholde dem som betalende kunder, da det er umuligt at nå et niveau, hvor det er sjovt at være med. Den eneste løsning på dette problem er fortværende at starte nye servere, hvor alle nytilkomne er nye, men denne løsning er kun mulig ved meget store mængder spillere som vi ser ved "World Of Warcraft". Mindre spil har ikke råd til at "tømme" deres andre servere for spillere, for at fylde på nye, da udvandring er med til at skabe et dårligere og affolket miljø.

### Generelt om den tidslige dimension

Det er tydeligt ud fra det ovenstående, at disse spil i deres natur har indbygget en række paradokser, der skaber nogle udfordringer. Selve 1:1 forholdet imellem spilletiden og aktionstiden er en uundgåelig faktor ved så mange spillere, hvad der skaber visse "problemer" i forhold til niveauet imellem nye og gamle spillere. Det er dog nogle oldgamle problematikker, og man kan diskutere hvorvidt det rent faktisk er problematikker, og ikke bare én af genrens mere særegne karakteristika. Taget i betragtning af, hvor lidt teori om længerevarende tidsforløb i computerspil vi har været i stand til at finde, må det nok siges at være det sidste. Denne mangel på teori skyldes nok ikke ignorance, men nærmere, at man har et mere "her og nu" fokus på selve spilaktiviteten. Et singleplayerspil er færdigt når det er færdigt. Der er ikke nogle konsekvenser, der fremkommer i tiden imellem spilsessioner.

Denne form for konsekvens er dog tilstede indenfor denne type spil, som vi har demonstreret i det ovenstående. Folk 'leveler' fra hinanden, tiden går mens man er væk og bølgerne af spillere har meget faktiske konsekvenser på spil-oplevelsen. Som vi vil demonstrere under afsnittet omkring økonomien indenfor denne type spil, er Castronova én af de få personer, som har beskæftiget sig med tidsperspektiverne indenfor denne form for spil.<sup>241</sup> Hans økonomiske perspektiv gør dog, at hans fokus i højere grad ligger på økonomiske konsekvenser af spillernes 'uendelige' tidsforløb, end på selve tidsforløbets struktur og de øvrige konsekvenser heraf.

For at opsummere kan vi altså påpege, at der er to tidslige dimensioner af relevans i forhold til disse spil. Den første handler om tidsforløbet og består af de tre faktorer vi betegner som *fiktionstiden*, *aktionstiden* og *spilletiden*. Den anden dimension, der hvor genren adskiller sig fra andre spil, er ved tidsperioden. Denne handler om tiden som spillet forløber over, med andre ord konsekvenserne af spillets varighed, og medfører en lang række udfordringer i designet af disse spil, som blandt andet inkluderer magtforholdet imellem spillere på længere sigt.

## Kapitel 12 – Økonomi

MMOG spil simulerer på mange måder den virkelige verden, og derfor er økonomien i forhold til den individuelle spiller, såvel som "nationaløkonomien" indenfor disse spil, også af relevans for hele spillets udtryk. Økonomien indenfor virtuelle verdener er et område, hvorom der har været stadig stigende interesse, og den centrale teoretiker, til at introducere forskning af økonomien indenfor virtuelle verdener, er Edward Castronova. Det er på baggrund af disse faktorer, og vores egne erfaringer med genren, at vi har valgt at fokusere på økonomien som kernepunkt.

Hans umiddelbare antagelse i mødet med disse spil var, at der var tale om en falsk økonomi, men han konstaterede snart, at den ikke føltes falsk overhovedet.<sup>242</sup> Hans videre arbejde, med brugen af økonomiske modeller og teori i forhold til virtuelle verdener, har hovedsageligt været rettet imod subjektiviteten ved værdi indenfor økonomisk teori. Forstået således, at såfremt folk var villige til at betale for noget og investere tid i det, så havde det - ligesom i den virkelige verden - en faktisk værdi.

Hans studier har dog bevæget sig længere end dette, og drejer sig også om samfundsvidenskabelige betragtninger i forhold til disse spil. Eksempelvis hvorledes disse spils økonomi spiller ind på den virkelige verden? Hvad er der af lovgivningsmæssige betragtninger? En af hans centrale konklusioner er, at økonomien indenfor disse spil ikke er ligesom økonomien i den virkelige verden. Eksempelvis er det muligt for virksomhederne at kontrollere udbud og efterspørgsel af specifikke varer indenfor spillene.<sup>243</sup> Castronova går dog videre end vi har ønsket om at gøre i denne sammenhæng, da mange af disse elementer ligger udenfor vores praktiske sigte, som er de parametre i spillet, der bruges til at iscenesætte økonomien.

Bartle har også beskæftiget sig med økonomien, men er på den anden side mere praktisk rettet imod designproblemerne i denne forbindelse:

*"Most virtual worlds aim for a free market economy. There has yet to be a successful large-scale implementation of this, however. There are two reasons for this: Designers don't make the economy as free as they think they're making it; players beat it to a bloody pulp."<sup>244</sup>*

Hvorvidt problemet er designernes manglende villighed til at skabe en helt fri økonomi eller ej, kan vi ikke umiddelbart svare på. Faktum er dog at de systemer, som bliver indbygget i spillene, har en tendens til at blive udsat for en konstant inflation og manipulation af spillere. Den nationale økonomi indenfor disse spil er præget af en stadig

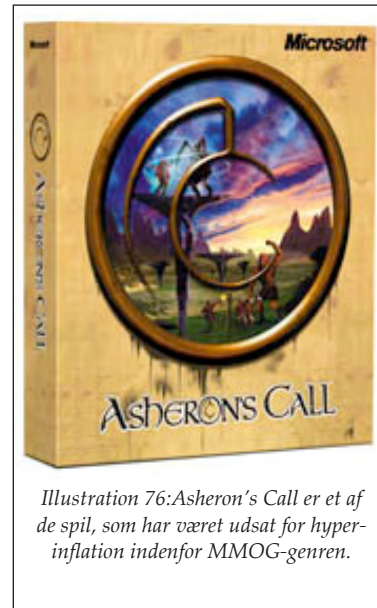


vækst fra spillets start. Når spilleren slår et monster ihjel, eller høster mineraler og andre ressourcer, resulterer denne aktivitet i en indtægt for spilleren. I den virkelige verden ville mineraler, når først de var udvundet, være væk for evigt, mens at de indenfor disse spil bare kommer til syne igen fem minutter senere. Spillet er så at sige Gammelpots vadsæk, hvorfra man kan fremdrage penge i et væk.

Det spillene gør, svarer overens med den praksis vi ser blandt visse uansvarlige regeringer. Man trykker penge i et væk, uden at have nogen form for værdi til at understøtte denne tilgang af ressourcer. Dette medfører en stadig inflation, hvor de enkelte ting i spillet og spillets valuta gennemgår et konstant værdi-fald. Bartle fremhæver "Asheron's Call" som et eksempel på et spil, der blev udsat for hyper-inflation, og som aldrig havde succes med at få stabiliseret spillets valuta.<sup>245</sup> I spil hvor økonomien har været udsat for totalt kollaps, som eksempelvis "Asheron's Call", opstår der hurtigt en uformel økonomi på de mest sjældne genstande i spillet.

Et eksempel på klassisk værdifald kan være ved introduktionen af et nyt våben i spillet, som alle høj-level spillerne gerne vil have, eksempelvis et sværd. Et sådant sværd vil typisk være tilgængeligt ved nedkæmpelsen af et svært monster. Den første måned dette sværd er i spillet, vil dette have en høj værdi, da udbudet er stærkt begrænset, da få spillere har nedkæmpet monstret. Efter noget tid vil flere spillere have tilegnet sig dette sværd, og efterhånden som de nedkæmper det samme monster gang på gang, vil flere spillere få flere eksemplarer af dette sværd. Siden de kun kan bruge et sværd af gangen, vil de begynde at sælge dette. Efterhånden som flere spillere får tilegnet sig dette sværd, vil efterspørgslen af dette være konstant faldende. Antallet af spillere, som kan klare dette monster er konstant stigende, da spillerene bliver ved med at stige i niveau. På denne måde vil udbudet blive ved med at stige, så længe det er profitabelt for spillerne, mens at efterspørgslen er konstant faldende. Attråværdigheden ved et stykke udstyr er altså ikke konstant indenfor spillets univers.

Indtil videre har de fleste spil søgt at løse dette problem, ved at tilføje endnu bedre ting som spillerne kan stræbe efter. Det er en løsning, som har fungeret i årevis for flere af producenterne, men det kræver en stor arbejdsindsats at lave nye ting og sikre sig, at disse ikke forvrider spilbalancen alt for meget. Det skaber en form for luksus-varer som alle ønsker sig og gradvist tilegner sig, hvorfor de bliver daglig-varer. Castronova er gået



*Illustration 76: Asheron's Call er et af de spil, som har været udsat for hyperinflation indenfor MMOG-genren.*

så vidt som til at dokumentere denne "steady and ongoing deflation", ved at undersøge forskellige auktionssider.<sup>246</sup>

Der eksisterer dog stadigvæk store problemer med, at spillerne, efterhånden som de har spillet i flere år, er meget rige, grundet den store mængde guld og andre former for valuta som de har samlet sammen. Det faktum at spillere har mange penge, og meget få luksusvarer at konkurrere om at kunne købe, skaber en situation hvor pengenes værdi falder proportionelt indenfor spillet.<sup>247</sup> Det øjeblik dette sker er designerens oprindelige tanker om, hvad ting skulle koste faldet til jorden.

Det er netop for at undgå disse store rigdomme spillerne imellem, og for at undgå den frygtede inflation, at designerne etablerer såkaldte money-sinks.<sup>248</sup> Det er sorte huller, som man forsøger at få spillerne til at kaste alle deres penge ned i. Det mest typiske eksempel på dette er engangs-ting som eksempelvis healende trylledrikke, eller at spillerne skal betale for transport til et andet område. Et af de mest effektive træk er, at folk skal betale for at få deres udstyr repareret, og lade udgiften stige proportionelt med spillernes niveau. Hvis spilleren ikke reparerer sit udstyr, går det i stykker og forsvinder. På denne måde kan man på de højere niveauer få spillere til at betale op til eksempelvis 90% af, hvad de tjener på at slå monstre ihjel, på at udbedre de skader deres udstyr har fået i processen. Formålet med disse money-sinks er i stor udstrækning, at undgå alt for kraftig inflation indenfor spillene. Denne form for inflation er ofte også refereret til som "mudflation", der er en kombination af "MUD" og "inflation".<sup>249</sup>

Ifølge Castronova er den sociale ulighed, der eksisterer imellem spillerne dog en naturlig egenskab ved disse spil. Spillerne "investerer" tid i deres karakterer og hæver dermed den totale investering i denne. Såfremt denne investering ikke afspejler sig i kraft af social ulighed, har spilleren ingen motivation for at foretage denne investering.<sup>250</sup>

Hvis spilleren ikke ønsker at foretage denne tidslige investering for at holde sig i toppen, findes der andre alternativer. Den primære er handel indenfor spillet, hvor spilleren forsøger at producere og handle med varer, som de andre spillere ønsker sig. Dermed kan spilleren skaffe sig kapital til at udjævne de sociale forskelle. Denne form for handel har eksisteret lige fra starten af disse spil, og i visse spil ser



Illustration 77: Den menu man benytter, når man handler på auktionen i "World of Warcraft".

vi handlen imellem spillerne formaliseret i kraft af auktioner. Dette gør sig eksempelvis gældende i "World of Warcraft", mens spillerne i spil som "Everquest" i stedet samler sig i forskellige områder og handler direkte - uden spillet som mellemmand. I begge tilfælde skaber det områder i spillet, typisk storbyerne, hvor denne form for "handel og vandel" foregår.

Der findes også en mere direkte fremgangsmåde, hvor spilleren køber sig til ting i spillet ved hjælp af rigtige penge. Dette er typisk spillere, som har gode indtægter i deres



jobs, og som ikke gider bruge timer på trivielle aktiviteter for at anskaffe sig penge og udstyr. Det kan enten være andre spillere, som ønsker at tjene en smule penge, kinesiske gold-farmers eller virksomhederne selv der tilbyder denne mulighed.<sup>251</sup>

De fleste spil ønsker ikke, at dette skal være en mulighed, men det er åbenbart en aktivitet, som er umulig at slå ned på. De "kinesiske gold-farmers",

som de kaldes, er virksomheder eller enkeltpersoner i lav-indkomst lande, der betragter spillet som fuldtidsjobs, hvor de anskaffer de ting, som andre spillere måtte ønske sig.

For en dansker er det eksempelvis ikke nogen stor udgift at bruge 500 kroner på at slippe for 50 timers kedeligt arbejde i spillet, mens det i et lav-indkomst land kan udgøre en rimelig høj løn.

Det er et vidt udbredt og velkendt problem, som blandt andet er behandlet af Steinkuehler, der i en artikel om emergent spil skriver omkring dette:

*"Chinese adena farmers normally work 12-hour shifts (see Figure 2) with two people to each computer so that the in-game character they share is always online. Typically they must collect 300,000 adena per shift in exchange for their daily wage of about USD 3. It may not sound like much, compared to China's average yearly income of UDS 316, it's rather lucrative work."*<sup>252</sup>

I Asien ser vi ved visse af spillene, at virksomhederne bag disse har deres egne online-shops, hvor spilleren kan betale 20 dollars og få et godt sværd. Det er dog ikke en praksis som vi ser ved de vestlige spil endnu, og som nok ikke kommer i den umiddelbare fremtid. Dette skyldes, at store grupper af spillere, typisk de som har investeret meget tid i deres avatar, ser dette som "omgåelse" af reglerne og som korrumpning af spillet.

Som det fremgår, hænger den økonomiske struktur ved disse spil sammen med de forskellige former for progression, som vi behandler andetsteds. Castronova påpeger, at progressionen kan ses som udtryk for den investering, som spillerne foretager og som de forventer der giver et afkast.<sup>253</sup> Dette kan være stigende social anseelse og attråværdighed, stigende adgang til de sjove elementer i spillet og så videre. På mange måder er disse spil udtryk for en ekstrem form for kapitalisme, hvor alle spillerne som udgangspunkt har lige muligheder for at nå frem i "verdenen". Det er måske netop denne balance som spilfirmaerne søger at bibeholde, når de ikke vil tillade sammenblanding af penge fra den virkelige verden, og de ting som er tilgængelige i spillene. Det forholder sig dog således, som ved enhver form for samfund, at når de, som har ressourcerne, ønsker at købe, så kommer der også automatisk et udbud.

Mens Castronova hovedsageligt har et makroøkonomisk sigte, som rækker udover spillet, er der dog nogle vigtige pointer i hans arbejde. Først og fremmest, at der er en meget stor sammenhængskraft imellem progressionen, der er indlagt i spillets mekanik, og spillernes investering. Herunder at denne mekanik er tæt sammenkoblet med en form for økonomi, som vi ser fra den virkelige verden, hvor god økonomi er tilsvarende høj social status. Det er et gennemgående karakteristika ved disse spil, at det er opbygget på denne måde. Spørgsmålet, man står tilbage med, er, hvornår vi ser et socialistisk orienteret spil indenfor genren, der bryder med normen?

Umiddelbart ser det dog ikke ud til at være nært forestående, da det virker som om, at spiludviklerne ved spillenes nuværende form, har fundet et økonomisk system som hovedsageligt fungerer. Gennemsyret af den vestlige verdens kapitalistiske ånd, er der fornuft i sammenhængen mellem spillerens investering i spillet, og den umiddelbare pay-off, hvad der motiverer spilleren til at blive ved med at spille.

## Kapitel 13 – Spillets motiverende faktorer

Indenfor forskning af computerspil er der ét tilbagevendende spørgsmål, som til stadighed vækker forskeres interesse, nemlig hvad der gør at spillere gang på gang, og time efter time, vender tilbage til et spil? Hvad er det, der gør, at spillet evner at fastholde spillerens interesse? Set i forhold til vores fokus på MMOG genren, og vores udgangspunkt i spillenes syntaktiske funktionalitet, finder vi det særligt interessant at se nærmere på, hvilke elementer i spillene, der motiverer spillerens fortsatte spil. Dette skyldes, at folk spiller disse spil rigtigt meget, og tilsyneladende udfører trivielle opgaver flere timer i træk. Yderligere vil vi se nærmere på denne motivation, for at belyse, hvad det er spilleren spiller for, og hvad spilleren ikke spiller for. Med andre ord vil vi se, hvad der er på spil for spilleren (hvad kan han opnå?) og hvilke virkemidler spillet bruger til at udfordre spillerens motivation (hvad kan spillet opnå?).

Forholdet mellem spillerens motivation, og hvad spillet gør for at indvirke på motivationen, er selvsagt meget tæt, og det er ikke umiddelbart let at adskille disse to. Hvad spillet gør, og hvad spilleren får ud af det, hænger således tæt sammen, og vi ser ofte indenfor disse spil, at spillere kan bruge time efter time på forholdsvis trivielle aktiviteter uden at kunne forklare "hvad der er sjovt ved det". Vi kan konstatere, at begge

er sider af samme sag, men kan vi tale om, at spilleren har en iboende trang eller lyst til spille computerspil, som ligger udenfor selve spillets rækkevidde

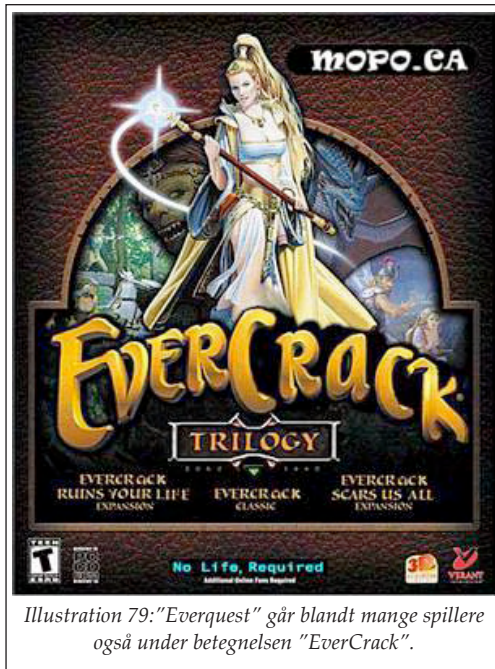


Illustration 79: "Everquest" går blandt mange spillere også under betegnelsen "EverCrack".

Umiddelbart kan man se distinktionen ved at sammenligne computerspil med enhver form for underholdning eller nydelsesmidler. På samme måde som nydelsesmidler består af nogle stoffer, der påvirker brugeren på en bestemt måde, består computerspil af nogle elementer, hvis struktur påvirker spilleren. Der er forskel på, hvordan eksempelvis en øl påvirker brugeren (den fysiologiske reaktion), og så hvordan brugeren oplever alkoholens påvirkning (eksempelvis opløftet humør). På samme måde kan vi ved computerspil skelne mellem spillets struktur og påvirkning på spilleren (neutral gameplay struktur), og hvordan spilleren oplever disse elementers påvirkning (personlig oplevelse).

Motivationen for spilleren er således funderet i, hvad spillet gør og hvad spilleren får ud af det, i en tæt sammenhæng. Som en sidebemærkning kan det nævnes, at vi ikke er de eneste, der har fundet det oplagt at sammenligne computerspil med nydelsesmidler, specielt ikke når man taler om MMOG genren. Eksempelvis går spillet "Everquest", blandt mange af dets spillere, under betegnelsen "EverCrack".

### **Oplevelsesmæssige kvaliteter**

Ertløv skriver om hvilke oplevelsesmæssige kvaliteter, der er forbundet med at spille computerspil:

*"At spille computerspil er at deltage i en proces, der i sig selv er en nydelse, og at spille computerspil er i høj grad en søgen efter denne nydelse. Denne nydelse er ikke kunstig eller skabt af computerspillet (eller andre former for spil), den er en iboende mental kvalitet hos os mennesker, der giver os behagsoplevelser i kraft af processer. Denne kvalitets mentale søster er de behagsoplevelser, vi får gennem den målrettede afslutning af et projekt."<sup>254</sup>*

Ertløvs tese tager udgangspunkt i spilleren, frem for spillet, og den nydelse spilleren oplever ved at spille. En nydelse, som ikke er skabt af selve spillet, men som nærmere er et resultat af den proces det er at spille. Ertløvs tilgang til, hvad der motiverer spillere til at spille computerspil, udspringer således af de psykologiske faktorer, der driver os mennesker, og hvordan vi reagerer på forskellige aktiviteter. Denne tilgang repræsenterer den side af motivationen, som omhandler selve oplevelsens struktur, hvor den anden side handler mere om spillets struktur, og hvordan spillet faciliterer oplevelsen.

Vi spiller således computerspil, bare for at spille dem, og ikke nødvendigvis for eksempelvis at vinde dem. Det handler om, at vi overgiver os til spillet og dets univers, og finder tilfredsstillelse i at lære spillet at kende, og beherske og forstå de udfordringer som spillet måtte byde, på spillets præmisser. Ertløv skriver videre:

*"De gode og mest fascinerende computerspil kendetegnes ved deres evne til at kreere et univers, hvori vi har en fornemmelse af at udøve kontrol; vi kan opøve og udfolde en række færdigheder, som vi umiddelbart får feedback på og som hele*

*tiden balanceres af udfordringer, således vi undgår frustration; aktiviteten overskygger situationen.*<sup>1255</sup>

Spilleren spiller altså i første omgang for at opnå en følelse af at være god til spillet. Udtryk som beherskelse og kontrol indikerer, at spilleren opnår en tilfredsstillelse ved at kunne forstå spillet og dets præmisser, samt derpå at kunne mestre det. Vi spiller altså ikke computerspil fordi vi skal bruge det til noget, udover måske at bekræfte os i, at der er noget, vi er gode til, men nærmere fordi vi nyder den verden og de udfordringer, spillet byder os.

Hvis vi sammenligner computerspil med et redskab, er et redskab et middel til at nå et mål. Eksempelvis er en økse, som bruges til at hugge brænde med, i sidste ende rettet imod, at vi kan holde os varme. Et godt redskab lader brugeren fokusere på at løse opgaven og ikke på at bruge redskabet. I computerspil derimod bliver midlet målet i sig selv, spilleren ønsker ofte at lære at bruge spillet og således fokusere på 'redskabet'. Opgaven bliver flyttet ind i spillet, og det gode computerspil udfordrer spillerens evne til at bruge redskabet; altså spillet.

### **Belønning og motivation**

Hvis vi finder motivation i at beherske et spil, er spørgsmålet, hvornår vi behersker spillet? Svaret må umiddelbart ligge i den feedback spillet giver os, enten i form af en eksplicit belønning, eller i form af fremgang og succes i spillet. På den måde bliver den feedback en del af de mål og delmål, der opstår i spillet, både de eksplicite opgaver, mål og progression, og den mere implicite omgang med disse. Motivationen er altså afgjort i kraft af den belønning man får fra spillet. Ralph Koster, designer af både "Ultima Online" og "Star Wars Galaxies", udtaler sig om spillernes higen efter feedback og belønning:

*"[...] one of the things that had become crystal clear in mmo design was that people will do the thing they're rewarded for, not necessarily the thing that is fun. So people will gladly short circuit the fun out of the game system in order to get the rewards.*"<sup>256</sup>

Spillerne vil altså gerne belønnes af spillet og bekræftes i, at de forstår at bruge 'redskabet'. Således ser man spillere, der bruger dag efter dag, på at slå de samme monstre ihjel, for at få fat i et sværd eller stige i level, frem for at udføre andre sjove eller varierede aktiviteter.

Spilleren føler således beherskelse ved at få belønning. I forhold til genren, kan denne belønning komme til udtryk på forskellige måder, men alle sammen dog rettet mod en form for progression, enten for spilleren eller spillerens karakter. Progressionen er således et vigtigt element i forhold til at fastholde spillerens interesse for spillet. Spillere har behov for at føle sig udfordret i en grad som de føler overkommelig. At deres spilmæssige egenskaber stemmer overens med de opgaver spillet stiller dem. Progressionen indenfor denne genre er netop med til at understøtte dette.

## Udviklingsstadier og succes

Progressionen kan sammenlignes med forskellige udviklingsstadier, hvor spilleren gradvist tilegner sig forskellige egenskaber. I takt med at disse egenskaber erhverves, åbner spillet for nye udfordringer, der er afstemt i forhold til spillerens egenskaber. Eksempelvis starter man typisk i, hvad man kan kalde et 'begynderområde', som er et område, der er tilpasset de kvaliteter, der typisk

er kendetegnende for nye spillere, både i form af førstegangsspillere og spillere med nye karakterer. Et sådan område er typisk designet til at udvikle spillerens egenskaber, hvilket i høj grad tager udgangspunkt i beherskelse af de forskellige elementer i universet.

Ertløvs klassifikation af spils succeskriterier, som vi nævnte i afsnittet omkring 'Computerspilsgenrer', kan iscenesættes her. Spilleren bliver ikke alene stillet overfor at skulle lære at beherske spillets interface og gameplay, men også spillets kausalitet og logik, samt dets ideologi.

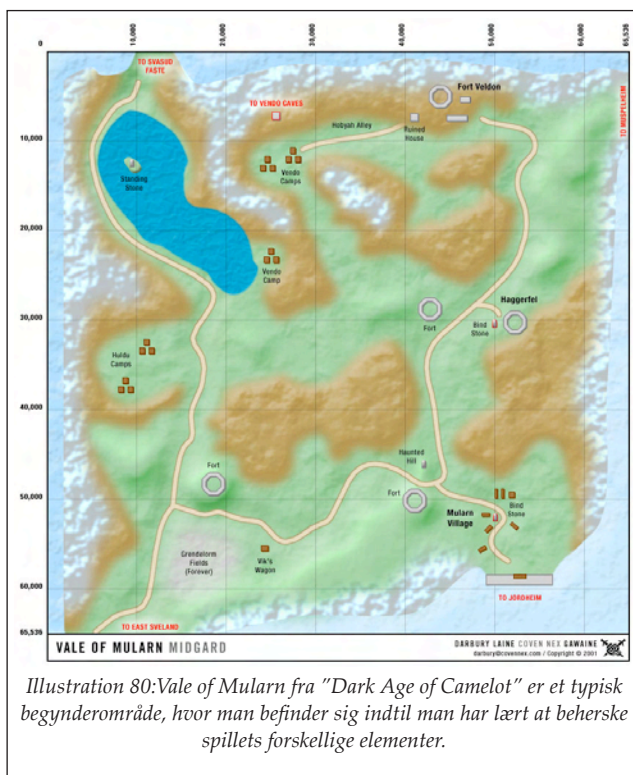


Illustration 80: Vale of Mularn fra "Dark Age of Camelot" er et typisk begynderområde, hvor man finder sig indtil man har lært at beherske spillets forskellige elementer.



Genren har flere niveauer, der kan rumme flere succeskriterier, som ellers er karakteristisk for enkelte genrer. Eksempelvis skal man i en typisk "World of Warcraft" begynderzone beherske interfacet, når man oplever en kampsituation. Her skal man klikke på modstanderen, typisk et mindre farligt monster, og gentagne gange vælge hvilke angrebsmodes, der skal aktiveres. Samtidigt skal spilleren beherske avatarens bevægelse og synsfelt. Efterfølgende er belønningen effekter, som modstanderen taber, samt point til karakteren, som fremmer yderligere progression. De effekter der efterlades skal dog opsamles, og eventuelt afleveres i forbindelse med en mission, eller som del af en handel.

Udover beherskelsen af spillets interface, skal spilleren også lære universet at kende. Dette indebærer at forstå områdets topologi og omfang, viden om de forskellige monstres egenskaber og deres beliggenhed i forhold til området, forståelse for NPC'ere og hvad de kan bidrage med, samt hvordan man interagerer med andre spillere. Et af de vigtigste elementer, i forhold til at teste spillerens beherskelse af spillets kausalitet og logik, er NPC'ere. Igennem disse tildeles spilleren quests, der lærer ham universets omfang, monstre, venner og fjender, købmænd og lignende at kende.

### **Beherskelse af spillets ideologi**

Beherskelse af ideologien kommer blandt andet til udtryk igennem spiller til spiller interaktion. Ved at interagere med andre spillere, kan spillere alliere sig for at løse forskellige opgaver. Her kan spillere 'omgå' reglerne ved eksempelvis at få hjælp af spillere, der er 'længere fremme' i spillets primærprogression<sup>xxxvi</sup>. Dette vil sige, at man ved hjælp af spillere på et højere level kan løse opgaver og erhverve sig effekter, der ellers ville være udenfor rækkevidde.

Man kunne også forestille sig, at spillere af samme level allierede sig for at løse en opgave, og at den spiller med størst forståelse for spillets forskellige aspekter, brød aftalen efter at have udnyttet den anden spillers hjælp. Dette scenarie er dog ikke særligt populært, og spillere, der 'snyder' andre spillere, bliver hurtigt stemplet som outsiders ingen gider lege med.

Netop det, at 'lege' med andre spillere, er en af de faktorer, der er med til at motivere spillerne indenfor genren. Tony Manninen skriver:

*"Multiplayer games enable players to communicate and collaborate in joint game sessions. Whether the activity*

<sup>xxxvi</sup> Primærprogression i MMOG spil typisk at stige i level, for en mere uddybende forklaring se kapitel 15 – Spillerens progression.

*is about shooting each other with rocket launchers or arranging virtual weddings, the underlying theme is about togetherness. Players may have different reasons for playing these games, but they all still want to play with – or against – other people.*<sup>1257</sup>

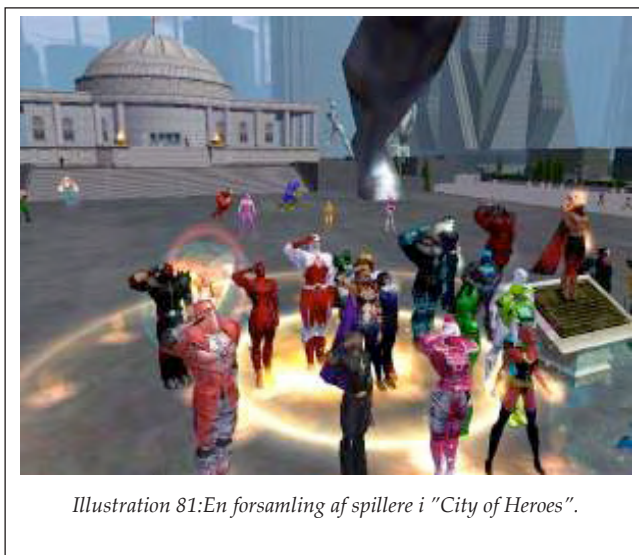


Illustration 81: En forsamling af spillere i "City of Heroes".

Kontakten med de andre spillere i spillet er altså ikke en uvæsentlig faktor i forhold til spillerens motivation. Dette kommer til udtryk ved, at mange primært bruger disse spil som en slags udvidet chatforum, uden at bruge nævneværdig tid på de opgaver og udfordringer spillet ellers byder på. Ligeledes er der også eksempler på spillere, der finder sammen i online fællesskaber og ligefrem lader deres karakterer i spillet vie. Det kan måske lyde som om, at dette ikke lige umiddelbart lader sig indordne under kriteriet om, at spillere spiller for at beherske spillet,

men det er dog ikke tilfældet. Dette er blot et spørgsmål om, at kommunikation og social interaktion er essentielle dele af disse spil, og at beherske disse dele, måske frem for nogle andre, er absolut at betragte som en del af det at beherske MMOG spil. Richard Rouse III kommenterer på spilleres trang til at socialisere som en motiverende faktor:

*"[...] the biggest advantage of these multiplayer games is that they transform computer games into truly social experiences, which is one of the largest motivating factors for people to play games.*<sup>1258</sup>

Dette giver os anledning til at revurdere Ertløvs succeskriterier, som ikke tager forbehold for denne sociale dimension. Han tager ikke stilling til dette element i multiplayer-spil, som forudsætter spillerens evne til at socialisere, og som vi tydeligt kan se er tilstede i

disse spil. Således giver dette os anledning til at tilføje endnu en forudsætning for succes, som lyder på spillerens evne til at socialisere.

Det er karakteristisk indenfor MMOG spil, at alle disse udfordringer til at beherske spillet er fremtrædende igennem hele spillets forløb, og vi kan således ikke entydigt fremhæve et af Ertløvs succeskriterier, der definerer genren. Spilleren vil konstant blive udfordret på alle niveauer, efterhånden som spillet skrider frem, og spillerens karakter får tildelt nye egenskaber. Dette introducerer begrebet progression som et væsentligt element i forhold til spillerens motivation for at spille MMOG spil.

Den ekstra dimension, som MMOG spil byder på, er imidlertid, at man ikke kun kan se belønning i forhold til spillerens egen udvikling. Et væsentligt element for disse spil er nemlig, hvad man kan kalde karakterprogression, som handler om at udvikle karakterens egenskaber til at beherske spillet. Dette kan være i form af at stige i level/rang, erhverve prestigefyldte våben eller andre effekter, og erhverve forskellige skills, som eksempelvis at kunne fiske.

Spillerens beherskelse af spillet får på den måde indflydelse på karakterens progression, som så smitter af på spillerens belønning. Progressionen går således hen og bliver et mål i sig selv. Progressionen er indbygget for kontinuerligt at tildele spilleren, hvad man kan kalde, en delvis- eller gradvis forstærkning. Dette er med til at fastholde spilleren, da han derigennem opnår belønning i form af bekræftelse undervejs mod det uopnåelige mål. Shuen-shing Lee skriver med udgangspunkt i Loftus & Loftus:

*"[...] 'partial reinforcement' is that utilized by slot machines which spit out coins intermittently to reward a gambler. The experience of being occasionally rewarded often drives the gambler to continue inserting coins [...]"<sup>259</sup>*

Det er netop dette system der gør sig gældende i progressionen indenfor MMOG spil. Mens det kan forekomme spilleren uoverkommeligt at nå det næste level (primærprogression), lægger spillet godbidder ud i form af delmål, som erhvervelse af nyt udstyr eller diverse skills (sekundærprogression<sup>xxxvii</sup>). Denne sekundærprogression er med til at gøre spillet mere overkommeligt for spilleren, da han gradvist kan stræbe efter delmål, der er overkommelige i forhold til spillerens og karakterens egenskaber. Progressionen er med til at udvikle og fastholde balancen mellem udfordring og kontrol,

<sup>xxxvii</sup> Sekundærprogression er de udviklingstrin der ligger under den primære progression og kan eksempelvis være at spilleren kan blive bedre til at lave trylledrikke i spillet.

og derfor et altafgørende element i MMOG spils popularitet.

Bartle har dedikeret et afsnit af sin bog til etiske overvejelser, man bør gøre sig som designer, og berører det han kalder "addiction". Han skriver:

*"Some, for example, use gambling-psychology feedback systems to drive their addictiveness, rather than the sheer freedom to be. The player is addicted but isn't developing; they tend to play to feed their addiction, not to end it."*<sup>260</sup>

Det som Bartle taler om i denne sammenhæng er naturligvis den konstante feedback, som vi har redegjort for. Han mener, at disse verdener bør have en definitiv afslutning for den enkelte spiller, således at denne kan afslutte "afhængigheden". Mens vi ikke tør udtale os om, hvorvidt disse spil er afhængighedsskabende eller ej, er det dog tydeligt, at visse spil, som eksempelvis "World of Warcraft", ikke gør noget for at levere endemål for den enkelte spiller, men i stedet søger at holde spilleren konstant udsat for nye udfordringer i form af nye muligheder for progressionen. En ikke helt dum idé når man tjener penge på, at folk bliver ved med at spille.

Uanset hvad kan vi konkludere, at spilleren kan opnå en fornemmelse af at beherske spillet, igennem den iboende progression som disse spil præsenterer. Denne progression bekræftes igennem denne 'partial reinforcement', som giver spilleren feedback på hans præstation i spillet. Dette er dog ikke det eneste. Richard Rouse skriver omkring det sociale element i multiplayer-spil:

*"Looking at all the "wants" that multi-player games satisfy makes the success of these games hardly surprising. They provide for players a challenge, a social experience, the potential for bragging rights, a significant emotional payoff, and a deeply interactive experience."*<sup>261</sup>

Den sociale interaktion spiller således en rolle, da den sociale anerkendelse fra ligesindede, der ved hvad det kræver at beherske spillet, kan fungere som en udvidet feedback i forhold til den feedback spillet giver.

Slutteligt kan vi opsummere, at MMOG genren har en række helt karakteristiske faktorer, der motiverer spilleren til at bruge store mængder tid på spillet. Det handler i høj grad om, at spillene igennem den primære- og sekundære progression, løbende udvikler spillets udfordringer og mål i forhold til spillerens niveau, samtidigt med at denne progression bekræfter spillerens evne til at beherske spillet. Yderligere spiller den sociale faktor en stor rolle, og genrens understøttelse af denne faktor er med til at 'spille' på spillerens forfængelighed. Spillere vil gerne anerkendes af ligesindede og investerer derfor meget i deres karakter.

## Kapitel 14 – Regelsystemets konsekvenser

Spillets regelsystem er det, som danner grundlag for, hvorledes størstedelen af gameplayet udformer sig i praksis. Hvordan spillerne løser udfordringerne, af hvilken karakter udfordringerne er, hvad spilleren gør for at komme "videre" i spillet og så videre. Derfor ser vi det også som essentielt at behandle konsekvenserne af regelsystemet som et selvstændigt kernepunkt. Salen og Zimmerman, som behandler regler i bogen "Rules of Play", skriver:

*"Rules constitute the inner, formal structure of games. All games have rules, and rules are one of the defining qualities of games."*<sup>262</sup>

De går videre, og arbejder igennem bogen på at klassificere forskellige typer af regler. Blandt andet konkluderer de, at regelsystemerne, som ligger bag rollespil er "uendelige" forstået således, at spilleren kan blive ved med at stige i niveau.<sup>263</sup> Mens at disse klassifikationer kan være interessante nok, bringer de os dog ikke nærmere, hvad vi gerne vil opnå i forhold til regelsystemet. Det centrale, som vi ser det, er de konsekvenser som regelsystemerne har på gameplayet. Det er dette, som Salen og Zimmerman definerer som "play", hvorom de skriver:

*"However, in framing games as PLAY, we must consider not only the rules, but also the rule-system as a context designed to deliver a particular experience of play for the game's participants."*<sup>264</sup>

Salen og Zimmerman's agenda er her at kategorisere den oplevelse som regelsystemet fordrer, og hvordan regler danner ramme om den meningsfulde oplevelse. Vores fokus er imidlertid ikke på spillerens oplevelse, så meget som det er koncentreret på de spilmæssige konsekvenser af reglerne. Som vi ser det, kan vi lave en distinktion, der lyder: regler – konsekvenser – oplevelse. Sætter vi Salen og Zimmerman's lidt på spidsen, springer de direkte fra regler til oplevelse, hvilket er naturligt, da de beskæftiger sig med generelle betragtninger om computerspil og ikke en specifik genre.

De fleste, som har prøvet at spille regulært rollespil og computerrollespil vil nok give os medhold i, at disse er to vidt forskellige ting. Sammenhængen imellem de to typer er dog de regelsystemer, som disse er baseret på. Det grundlæggende princip under kamp

er eksempelvis, at hvis spiller A forsøger at ramme spiller B, er der en vis procentdel chance for, at dette lykkedes. Hvis det lykkedes, afgiver A en vis skade, og B modtager en vis skade. Afhængigt af karakterens rustning, våben, evner til at forsvare sig med videre, bliver der foretaget en række justeringer, som modificerer procentdelene og den skade, som bliver forvoldt. På overfladen kan regelsystemerne indenfor genren se meget forskellige ud, men i praksis er de alle sammen opbygget efter de samme grundlæggende principper. Richard Bartle gennemgår i sin bog, hvorledes kamp foregår i "MUD1", og diskuterer forskellige modeller som kamp kan opbygges efter.<sup>265</sup> Fælles for alle disse systemer han fremsætter er, at der som udgangspunkt findes forskellige grader af tilfældighed involveret. Det er regelsystemer, som trækker direkte på den tradition, der opstod med de første regulære rollespil såsom "Dungeons & Dragons", såvel som de tidligere taktiske brætspil, der benyttede terninger til at afgøre, hvorvidt handlinger lykkedes. De indeholder en vis grad af uforudsigelighed, da der altid er chance for ikke at ramme med et angreb og lignende. På denne måde kan uheldet - eller heldet - betyde, at den svageste vinder kampen. Ligeledes spiller de forskellige justeringer, i form af forskellige rustninger, våben og så videre, en meget stor rolle ved at justere chancerne.

Dette er naturligvis et system, som er anderledes end, hvad vi eksempelvis ser ved first person shooters. Spilleren har en indirekte kontrol over hvad der sker, hvilket står i skarp kontrast til den direkte kontrol, der er ved first person shooter spillene.

Vores hovedpointe med alt dette er, at denne uforudsigelige, eller ustabile, form har nogle meget faktiske konsekvenser. Netop på grund af at disse spil er "ustabile", er det således ofte et spørgsmål om ganske få procents chance, der afgør kampens resultat. Om den ene spiller vinder over den anden, eller om det lykkedes at slå det pågældende monster ihjel. To spillere på det samme niveau, med samme karakteristika og samme udstyr, har nogenlunde 50 procent chance hver for at vinde en kamp. Såfremt den ene spiller kan anskaffe sig et bedre våben eller andre fordele, har dette en stor betydning. På denne måde spiller de små "modifikationer", man har til rådighed, en meget stor rolle.

### Regelsystemets præmisser

Det er som sagt et system, der har eksisteret indenfor rollespil og MUDs i et stykke tid, og nu i de nyere computerrollespil. Torill Mortensen skriver eksempelvis om det ældre MUD "Dragon Realms":

*"Next to skills, equipment is important in giving the player a chance of winning. Most of the determining factors in a fight can be adjusted by the equipment, and all most important while fighting were the statistics of AC – Armour Class, Hit Roll, Damage Roll and Saves."*<sup>266</sup>

Har man den optimale rustning, det optimale våben og har man sammensat en karakters egenskaber på den mest optimale måde, så er man i salveten. Af samme årsag fylder spillerens jagt efter bedre udstyr, og de få procentdels overhånd, en stor rolle. Det handler dog også om, hvorvidt man er i stand til at vælge de rigtige egenskaber, kombinationer og så videre.

Et eksempel, på ikke at opbygge sin karakters egenskaber optimalt efter regelsættet, ser man ved den halv-legendariske spiller ved navn "Jon" i "Dark Age of Camelot". Det var en koreaner, som ikke rigtigt havde forstået spillet, men til gengæld havde han rigtig meget fritid. Det betød, at det lykkedes ham at nå det maksimale level i spillet, til trods for, at det tog 4-5 gange så lang tid som for alle andre spillere. Nu er det sådan indenfor denne type spil, at man specialiserer sin karakter i at benytte et våben, og når man stiger i levels, får man point, man kan bruge til våben-egenskaber. Således stiger man i evnen til at bruge dette våben, og får nye "moves" der gør, at man kan udføre mere drabelige slag og tildele forøget skade. Hvis man eksempelvis fordeler sine point ud over to våben, så får ens karakter aldrig de gode "moves", der tildeler modstanderen meget skade. Den famøse karakter "Jon" spillede kriger, og valgte at specialisere sig i 4-5 våben på samme tid, og forblev således på et begynder stadie med samtlige våben, selv da han havde nået det maksimale niveau. Ved ikke at følge den præmis, der lå i regelsystemet om, hvordan man optimerede sin karakter til at klare de hårde udfordringer, lykkedes det således "Jon" at konstruere en karakter, der var nogenlunde så effektiv som at klippe en fodboldbane med en neglesaks. Således ser vi, hvorledes spillets regelsystem opsætter en række præmisser for, hvorledes man kan opbygge sin karakter på en række forskellige måder, der peger imod forskellige specialiseringer.

### **Specialiseringer og samenspil**

Det er netop ved kombination af en række specialiserede karakterer, at man i en gruppe er i stand til at fungere optimalt, og klare de hårde udfordringer. Der findes en lang række parametre som man typisk kan vælge imellem som spiller. Dette er eksempelvis "class", som er den type karakter som spilleren vælger. Det er typisk kriger, healer eller magiker. Der er også andre parametre som specialisering indenfor den pågældende class, eller valg af race man spiller.

Disse spil retter sig ofte imod et "tank-caster-healer" paradigme. Dermed henvises der til den optimale sammensætning af karakterer i en gruppe, for at møde spillets udfordringer. "Tank" er oftest betegnelsen for en kriger, som kan modtage meget skade. "Caster" er en troldmand, som kan tildele meget skade, men som ikke kan modtage noget og "healer" er typisk en form for præst, som kan helbrede gruppens medlemmer. Når en gruppe således kæmper imod monstre er den optimale udnyttelse sådan, at tanken modtager alt skaden fra monstrene, casteren tildeler monstrene maksimal



skade og healeren er i stand til at helbrede krigeren og de andre, såfremt de bliver ramt af monstret. Såfremt man konstruerer en gruppe af en række casters, vil disse ganske vist kunne tildele et monster en stor del skade, men vil til gengæld ikke kunne modtage meget af samme, hvorfor de ikke vil være i stand til at overleve de første par slag fra monstret.

Nu er det heller ikke tilfældigt hvem monstret slår på. Det er baseret på det man kalder for "aggro", som er slang for "aggravation", der betyder "ophidset". Når en gruppe personer begiver sig i kamp med et monster, vil hver enkelt spiller have en tal-værdi, som angiver monstrets aggro imod disse. Såfremt en spiller tildeler et monster stort skade vil dette tælle op, og hvis en healer helbreder et gruppemedlem vil dette også tælle op. Visse typer af karakterer som tanks er eksempelvis ikke i stand til at tildele samme mængde skade som casterne, hvorfor monstret vil angribe casterne. Til

at modvirke dette har tanken en række egenskaber, som hæver monstrets aggro imod disse. På denne måde er tanken i stand til at sikre sig, at monstret angriber ham, mens at healeren helbreder ham, og casteren tildeler monstret skade. Da krigeren er bedst til at håndtere stor skade i en gruppe, er dette således den bedste udnyttelse af den enkeltes specialisering.



Illustration 82: En defensiv tank fra "City of Heroes".

### Regelsystemets to aspekter

Man kan altså tale om to grundlæggende områder, som gør sig gældende i forhold til regelsystemet. Det første er af en teknisk karakter, og drejer sig om spillerens evne til at lave den optimale karakter. Det inkluderer spillets muligheder, som ligger i softwaren, med hensyn til racer, våben, skills og så videre. I forhold til disse muligheder omhandler det således spillerens indsigt/kontrol med statistikken, og mulighederne for at lave den bedst mulige specialiserede karakter under det gældende regelsæt. Folk som er dygtige til denne form for specialisering, kan udnytte spillets regelsystem ud i ekstremerne, for at opnå den bedste konstruktion.

Det andet af de grundlæggende aspekter handler om, hvorledes karakteren passer

ind i systemet i praksis. Man kan sige, at det første aspekt handler om, hvorledes man opbygger sin kriger mest optimalt, og det andet handler om, hvordan man skal bruge sin kriger. Skal man specialisere sig indenfor at være en defensiv kriger, der kan tage aggro og skade for de andre gruppemedlemmer? På den ene side er en god forsvars kriger (ofte refereret til som defensiv-tank) meget effektiv i grupper med andre spillere, da den gør det meget nemmere for disse. På den anden side er den defensive tank stort set ikke i stand til at operere på egen hånd. Det er den slags overvejelser spilleren bliver nødt til at tage i betragtning, når han opretter sin karakter, og overvejelserne stopper ikke her. Er der eksempelvis nok efterspørgsel efter den type class og specialisering som man har valgt, eller er der for mange af dem? Hvis der er for mange, kan det eksempelvis være problematisk at finde en gruppe at spille med. En ofte efterspurgt class, som ikke har problemer med at finde grupper er healeren, da alle grupper i alle spil har behov for en sådan. På den anden side kan det også være problematisk at fokusere på en class og specialisering, der ikke har værdi for en gruppe, men som man kan klare sig alene med. I disse tilfælde kan det være svært at finde grupper, da man ikke har meget at byde på.

Det er sådanne overvejelser, der udgør den høje grad af specialisering indenfor denne type spil, og som fordrer en stor del af de spil-tekniske aspekter. Det er ikke alene på spillerens level, hvor man kan optimere, men også på egenskaber, udstyr af forskellig art, magiske ting og så videre. Det er disse områder, hvor spilleren søger at optimere sin karakter for den optimale ydelse. Will Wright, designeren bag blandt andet "The Sims" skriver:

*"As a player, a lot of what you're trying to do is reverse engineer the simulation. You are trying to solve problems within the system [...] The more accurately you can model that simulation in your head, the better your strategies are going to be going forward."*<sup>267</sup>

Det er altså givet, at spillere opererer på denne måde. Hvis man tager et kig rundt på de forskellige hjemmesider, findes der interaktive beregnere for de forskellige classes, racer og så videre, som man kan bruge til at beregne de mest optimale konstruktioner for sin karakter. Der findes også forskellige skabeloner, altså eksempler på, hvordan man skal træffe sine valg til de forskellige classes i spillet.

Spillerens relation i forhold til spillet er altså en position med en vis magt, hvor der er plads både til at fejle og få succes. Mens at spillene indeholder både regler og begrænsninger, er der stadigvæk en lang række muligheder for spillerens udfoldelse indenfor universet. Torill Mortensen skriver:

*"Depending on the type of game, player's choices range from the ability to select the sequence of events to a wide range of choices to specify race, gender, background history, skills, spells, preferences as to player style, redesigned equipment, and a self-defined goal for the character."<sup>268</sup>*

Som det fremgår er valgmulighederne mange, men man skal ikke tro, at det nødvendigvis kan lade sig gøre at udforme en karakter, som er bedre end alle andre. Mens at spilleren kan træffe valg indenfor disse parametre i de fleste spil, skal man dog ikke tage fejl af, at dette er indenfor, hvad spillet tillader. Det vil sige, at det er parametre, som er defineret og beregnet i forvejen. Virksomhederne bag spillene ligger konstant og justerer på de forskellige classes, racer, våben og så videre, for at bibeholde en vis balance imellem spillerne. Vi skal i næste afsnit se på, hvordan man kan formalisere denne form for systemer, som karakterudviklingen består af.

For at opsummere kan vi altså gøre os følgende observationer omkring regelsystemet og konsekvenserne af dette indenfor MMOG genren:

- ☒ Den første er, at der er et meget stort fokus på udstyr og andre små modifikationer, da det oftest er et spørgsmål om få procent, som afgør hvem der vinder en kamp.
- ☒ Den anden er at spillerne skal gennemskue systemet, for at opbygge deres karakter på på den mest optimale måde.
- ☒ Den tredje er at specialiseringer spiller en meget stor rolle, da disse er nøglen til at indgå i grupper, hvor det er en forudsætning, at helheden skal være stærkere end de enkelte dele.

Vi har fremhævet to centrale aspekter, som kommer til udtryk i det ovenstående. Det første drejer sig om en teknisk tilpasning og handler om spillerens evne til at opbygge deres karakter, mens det andet aspekt drejer sig om spillerens evne til at udnytte deres karakter.

## Kapitel 15 – Spillerens progression

På baggrund af vores egne erfaringer med genren, har vi identificeret progression som et af de helt essentielle kernepunkter. Det er dette kernepunkt som mange af genrens øvrige elementer kredser omkring, hvorfor vi ser det oplagt at behandle det som selvstændigt kernepunkt.

Der er som nævnt forskellige områder, hvor spilleren kan stige indenfor, som er med til at gøre karakteren bedre på forskellig måder, og udvider spillerens handlerum. Vi skal i dette afsnit se nærmere på, hvad det egentlig er for et princip, der ligger bag dette multifacetterede system, som er så centralt for genren.

Det er et område, som umiddelbart ikke har været behandlet videre i akademiske sammenhænge, hvad der egentligt kan undre – men måske skyldes det netop, at det har været en sådan integreret del af mange computerspil, almindelige rollespil og strategispil af forskellige karakterer. I "Patterns of Game Design" berører Björk og Holopainen det de kalder "progress" indenfor spil generelt, og skriver omkring MMORPG spil:

*"Treadmilling, having to perform repetitive actions in order to get basic resources such as experience points and new items, exist in many MMORPGS and belongs to this category. In this case, the raw resource is basically the players' time."<sup>269</sup>*

Til trods for, at de skriver meget lidt omkring dette, bibringer det til en forståelse af, hvad spillerne spiller efter. Næmlig "experience points and new items" og herunder at de forventer et "return" på denne investering. En anden som også har behandlet området, om end mere indgående, er Richard Bartle. Han skelner imellem enkelt- og flerprogressions systemer. Hermed mener han, om man primært forsøger at stige i én eller flere ting. Han uddyber dog ikke dette og konkluderer bare, at flerprogressionssystemer kræver mere energi end enkeltprogressionssystemer.<sup>270</sup>

Han går derefter videre til at vise, hvorledes et enkeltprogressionssystem kan være opbygget. Først gennemgår han karakterens egenskaber, og definerer disse som ligegyldige. Derefter kommer han omkring levels, og fremhæver disse som praktiske og nemme at implementere. Levels er fremragende, under hans optik, fordi de er målbare, har været brugt i lang tid og de giver spilleren milepæle, som denne kan se frem til. Derefter går han videre til at beskrive forskellige former for skillssystemer, og hvordan han mener man gameplaymæssigt bør skrue disse sammen.<sup>271</sup>

Grundlæggende beskriver han de mest almene modeller for, hvordan han mener

disse ting bør skrues sammen, rent matematisk og gameplaymæssigt. Det er en meget designorienteret tilgang, som egentlig ikke forholder sig til progressionens faktiske betydning indenfor spillet, udover at skrive at det giver spillerne mål, og at det er vigtigt at balancere tingene korrekt. Det er altså en meget snæver tilgang, som desværre er mere praksisorienteret end funktionsorienteret. Vi mener, at progressionen spiller en meget funktionsbestemt rolle indenfor disse spil, hvorfor det er denne tilgang vi vil redegøre for i det følgende. Sådan som vi ser det, består spillerens progression i to niveauer, vi betegner som primær og sekundær progression. Primær progression er den, som ikke er underlagt andre former for progression, og sekundær progression er underlagt primær progression.

Eksempelvis har et spil som "Dark Age of Camelot" 50 levels, "World of Warcraft" har 60 og "Anarchy Online" har 220. Spilleren skal slå monstre ihjel og løse missioner for at stige i levels. Indenfor disse spil, og den genre de repræsenterer, er levelprogressionen således den primære progression. Typisk stiger man ved at indsamle erfaringspoint, og når man opnår et vist antal af disse, stiger man i niveau. Indenfor "Asheron's Call" kræver level tre 2777 point, level fire 5697 point, level fem 10247 point og så videre. Det krævede antal erfaringspoint følger således ofte en eksponentiel kurve.

Sekundær progressionen indenfor disse spil er eksempelvis egenskaber i forbindelse med brugen af våben. Efterhånden som spilleren stiger i level, får denne også et antal point, som vedkommende kan omsætte til at specialisere sig indenfor forskellig brug af våben. Spillerens muligheder for at opnå nye egenskaber på dette punkt er således underlagt den primære progression, da det er den primære progression, der frigiver de point, som spilleren skal bruge.

Således forholder det sig eksempelvis også med spillerens brug af våben og udstyr. Først og fremmest fordi mange af disse har et "minimums-level", som spilleren skal have, før vedkommende kan bruge dem, men også fordi spilleren skal have et vist level for at kunne slå de monstre ihjel, som våbnene og udstyret kommer fra.

Dermed skal det ikke siges, at det kun er primær progressionen, som sætter begrænsning for den sekundære progression. Forskellige former af sekundær progression kan også begrænse andre former for sekundær progression. Eksempelvis kan forudsætningen for at bruge et bestemt våben være betinget af spillerens egenskaber til at bruge selv samme.

Indenfor disse spil findes der også andre typer af primær progression. Der er eksempelvis "realm-rank" fra "Dark Age of Camelot". Efterhånden, som man kæmper

imod spillere fra andre fraktioner, får man tildelt point, der akkumuleres og giver spilleren forskellige rang, afhængig af hvor mange folk de har slået ihjel fra de andre fraktioner. Denne primær progression er ikke teknisk underlagt den levelmæssige primær progression, da man principielt set kan stige allerede fra starten af spillet. Dog vil det kræve den umenneskelige opgave at snige sig vej igennem en række høj-level områder, hvad der nok er at betragte som en umulighed. Det er dog også først i de højere levels, at spillerne begynder at fokusere på denne anden form for primær progression. Hvis vi kort skal opsætte en primitiv model for primær og sekundær progression i et spil som "World of Warcraft", når vi frem til følgende typer:

<b>Primær</b>	<b>Sekundær</b>
Level baserede	Udstyr
Realm-rank baserede	Crafting
	Områder
	Skills

De to primære former for progression er den level baserede og den realm-rank baserede. Den level baserede stiger man i ved at udføre missioner og slå monstre ihjel. Den realm-rank baserede stiger man i ved at slå spillere fra andre fraktioner, og vinde over dem på forskellige måder som at indtage fæstninger og så videre.

Som det fremgår er de sekundære former for progression af forskellig karakter. Blandt andet optræder progressionen i udstyr, som spillerne kan erhverve sig til deres karakterer. En anden type er crafting, som er de alternative egenskaber, som ikke handler om kamp specifikt, men eksempelvis at smede eller udvinde mineraler. Skills er de egenskaber der handler om kamp specifikt. Endeligt områder, hvormed vi mener de zoner og områder som man begynder at kunne bevæge sig ind i efterhånden som man stiger i levels. På samme måde som med våben og andre ting, er adgangen til nye områder også fordrende for karakterens udvikling.

Hvis man skal se på den model, som vi har opstillet ud fra Bartles optik, er der således tale om et enkeltprogressionsystem, da spillerens fokus er på at stige i level frem for flere faktorer sideløbende. Denne fremstilling er dog ikke i stand til at håndtere sekundærprogressionen, eller det faktum at levelprogressionen kan blive erstattet som

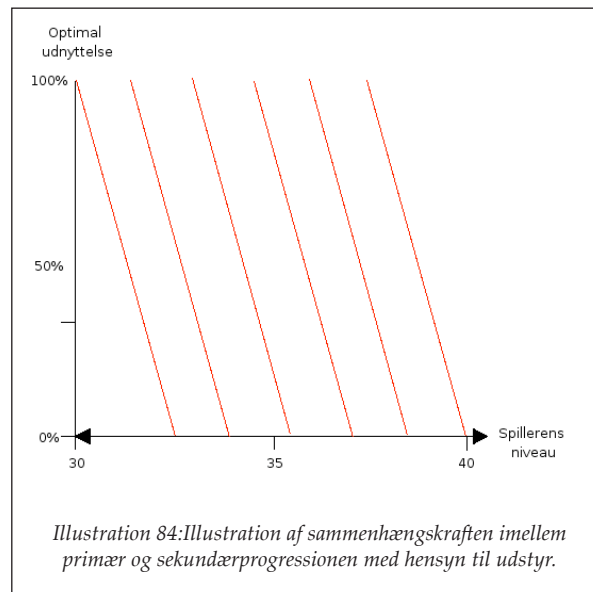
primærprogression, af den realm-rank orienterede. Som vi tidligere nævnte, så er der en sammenhængskraft imellem den primære progression og den sekundære progression. Denne består eksempelvis i, at spilleren ikke kan bruge en bestemt type våben før han når et vist bestemt niveau. En spiller på level 30 bør nødvendigvis også have det bedst mulige våben til level 30, for at holde sin karakter optimeret til opgaverne. Således vil et sværd til en level 1 give alt for lidt skade, for en person der er på level 30, i forhold til de udfordringer han står overfor. På den måde falder den udnyttelse som en spiller får af et givent våben, proportionelt med at han stiger i levels.

Således vil spilleren mens vedkommende kæmper på at stige indenfor primær progressionen også arbejde på at stige indenfor sekundære progression da dette er med til at optimere spillerens muligheder for at klare sig optimalt.

Det er netop dette forhold som grafen demonstrerer.<sup>xxxviii</sup> Her ser vi, hvorledes spilleren som udgangspunkt har maksimal udnyttelse af et våben. Efterhånden som spilleren stiger i niveau, vil graden af udnyttelse falde, indtil spilleren er tvunget til at anskaffe et nyt våben. Selvom det umiddelbart er mest synligt med hensyn til våben og andet udstyr, gør dette sig også gældende for de andre faktorer. Således vil områdets brugbarhed også falde relativt såvel som spillerens skills.

Det oplagte argument er, at såfremt et sværd mister værdi hurtigt, når man stiger i levels, så bør man starte med at anskaffe sig et sværd til en person på level 50, fordi det så holder det længere. Der er dog naturlige blokeringer i spillene imod dette. Ikke alene i forhold til udstyr og adgangen til zoner, men også i forhold til skills og andre former for sekundær progression. Således fungerer primær progressionen som blokade mod for hurtigt avancement indenfor noget givent område.

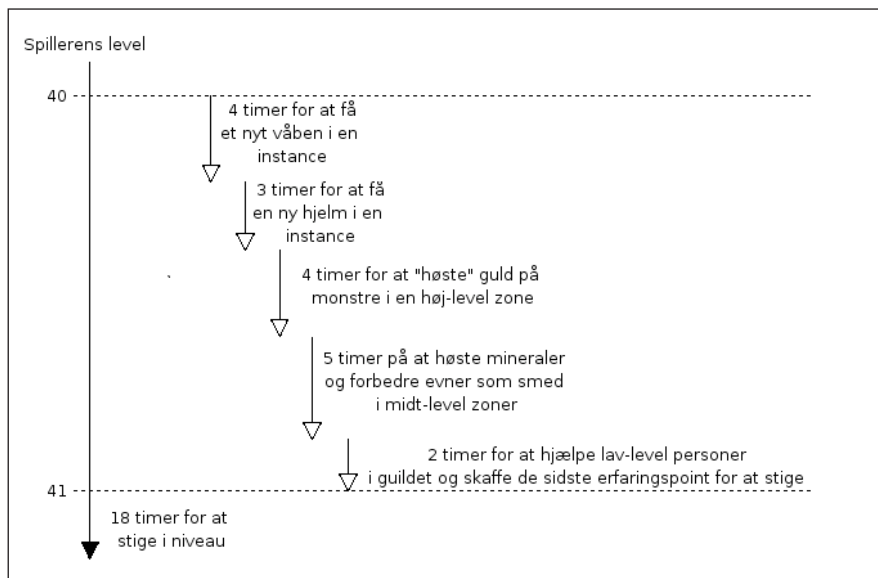
Når spilleren begynder at nærme sig de sidste niveauer i spillet, træder de forskellige



<sup>xxxviii</sup> Vi skal gøre opmærksom på, at grafen blot er et illustrativt eksempel, som ikke afspejler nogen form for matematisk nøjagtighed, og ikke er et resultat af nogle præcise forhold i et specifikt spil.

former for sekundær progression i forgrunden. Hvor det måske kan tage en spiller mange timer at nå et nyt level, er det netop kampen for at skaffe sig ny og optimeret udrustning med videre, der begynder at fylde de daglige mål fra spil session til spil session.

Man kan betragte følgende model som en meget simplificeret illustration af, hvad spilleren eksempelvis kan bruge sin tid på med hensyn til sekundær progression, mens vedkommende stiger indenfor primær progressionen.



I dette tænkte scenarie ser vi, hvorledes forholdet mellem primær- og sekundær progression eksempelvis kan være. En spiller som er i gang med sin primær progression fra level 40 til level 41, som vi tænker der tager 18 timer i alt, bruger en stor del af sin tid på at skaffe sig et nyt våben og en ny hjelm. Derudover bruger spilleren også tid på at "høste" guld, ved at stå og slå på de samme nemme monstre, fordi der er penge at tjene. Alle tre er af den form for sekundær progression, som beskæftiger sig med udstyr. Vi kan også se, hvordan spilleren bruger fem timer på at "høste" mineraler, for derefter at træne sin karakter i at smede våben og lignende. Det er denne form for sekundær progression, som har med "crafting" at gøre. Endeligt bruger spilleren sin tid på at hjælpe nogle lavere-level spillere, og på at få de sidste erfaringspoint for at stige. Her fokuserer personen på erfaringspoint, som er direkte orienteret imod den primære progression, og imod at hjælpe nogen, hvad nok bedst kan betragtes som en form for "implicit" sekundær progression. Dette handler om vedkommendes sociale rygte og anseelse, indenfor gildet vedkommende er medlem af. Med implicit mener vi en form



for sekundærprogression, som ikke er fastlagt i spillets kode, men som er til stede på et mere socialt niveau.

Det som vi ser i aktion i denne model er netop, hvorledes den sekundære progression leverer en række delmål, der gør, at spilleren ikke går død og keder sig, fordi "der er så langt" til, at vedkommende stiger i primærprogressionen igen. Man kan betragte sekundærprogressionen som en form for "godbidder", der udover at have en gameplay-mæssig effekt også har en motiverende effekt for spilleren.

Castronova betegner progressionen som "avatar capital", forstået på den måde, at progressionen indenfor spillet repræsenterer den tid som spilleren har "investeret" i sin karakter. Denne investering giver afkast i øget adgang til mere progression, og ligeledes ved stigende social attråværdighed som en spiller får i kraft af sine stigende evner.<sup>272</sup> På den måde kan man anskue de forskellige former for progression som investeringsmuligheder for spillerens tid og fokus.

## Kapitel 16 – Spillerens investering i spillet

Det er et kendt fænomen indenfor MMOG spil, at mange spillere har langt større investeringer i spillene, end blot den udgift det er at købe spillet og oprette en konto hos udbyderen. Vi har i nogle af de foregående kapitler berørt dette emne, og især kapitlet om "Spillets motiverende faktorer" leder direkte op til en behandling af spillerens investering. Alligevel må punktet stå selvstændigt, da genrens karakteristika fordrer nogle bestemte investeringer fra spilleren. Spørgsmålet er hvor meget spillerne investerer, hvad investeringen består af og hvilke elementer i spillet der fordrer denne investering.

Først og fremmest investerer spillere penge i disse spil, det vil sige, at de køber spillet i butikkerne og siden en konto online af spiludbyderen. Der er altså tale om en engangsinvestering i selve spillet, og yderligere en fortløbende betaling med månedlige bidrag til spiludbyderen, hvilket inkluderer adgang til spiluniverset, adgang til diverse supportforums og communities, samt naturligvis en mulighed for at oprette forskellige profiler i form af avatarer.<sup>xxxix</sup> Man kan sige at denne investering er spillerens investering udenfor spillet. Vi mener at det er mere interessant med spillerens investering indenfor spillet, som vi således vil se nærmere på i det efterfølgende.

Ser vi på forskningen indenfor dette område, er der en vis tendens til primært at undersøge disse spil fra etnografiske, sociologiske eller økonomiske vinkler. Eksempler på dette er Castronova, Wellman & Guilia og Baur & Kolo. Centrale spørgsmål synes at være hvem spillerne er? hvordan, hvem og hvor de spiller? og endelig den sociale påvirkning spillet har på folks offline-liv. Mens at disse spørgsmål er centrale for forskningen på området, ligger de imidlertid udenfor vores fokus. Vores fokus er, hvorledes spillet understøtter og lægger op til at folk skal spille det. Der er dog i denne sammenhæng en række elementer fra førnævnte personers forskning, som er af relevans. Eksempelvis når Baur og Kolo frem til nogle ret interessante klassifikationer af forskellige spiller-typer:<sup>273</sup>

- ◆ Moderate: spiller fem gange eller mindre om ugen. Hver enkelt gang lig med eller under tre timer.
- ◆ Tenacious: spiller fem gange eller mindre om ugen. Hver enkelt gang over tre timer.
- ◆ Frequent: spiller mere end fem gange om ugen. Hver enkelt gang lig med eller under tre timer.
- ◆ Heavy: mere end fem gange om ugen, mere end tre timer hver gang.

<sup>xxxix</sup> Som det fremgår af vores bilagsmateriale med oversigt over de forskellige spil er der dog en lang række spil, som forsøger sig med andre modeller, såsom at køre spillet reklamefinansieret, kun at kræve månedlig betaling eller kun at kræve et engangsbetrag for at spille.

Baur og Kolo tager i deres undersøgelse udgangspunkt i "Ultima Online", som vi betragter som et af MMOG genrens kerneværker. Det bemærkelsesværdige ved deres klassifikation er, at den er udtryk for et forholdvis ensartet spillemønster. Det vil sige, at der i gennemsnittet ikke er stor forskel på de forskellige spiltypers brug af spillet, i hvert fald ikke når vi taler i tidslig investering. Umiddelbart er der ikke noget overraskende i modellen, men alligevel er den med til at repræsentere ikke bare "Ultima Online's" struktur som spil, men også genrens. At spredningen i den tid spillerne investerer i spillet ikke er større, indikerer at der i spillet er nogle strukturer, der fordrer en bestemt måde at spille på, og dermed en ensartet tidslig investering.

De mest åbenlyse faktorer er den mængde tid det kræver at avancere, såvel som at lære spillets mekanik at kende. Disse er dog kun nogle overliggende faktorer i forbindelse med spillernes tidslige investering, da der er nogle underliggende strukturer i spillene, der er med til at fordrer denne investering. Eksempelvis er der hele spillets tidslige dimension<sup>xi</sup>, som et vedvarende univers hvis tid kører parallelt med den virkelige verden.<sup>xii</sup> Dette faktum bevirker, at spilleren er pålagt en enorm tidslig investering, da mange ting i spillet kræver dette. Det er således et fåtal af spillene, som er bygget til, at man logger på og eksempelvis kun spiller en time.

Ud over den tid det tager at udføre forskellige opgaver i spillene, kræver spillene typisk en yderligere investering der er bundet op på spillets progression. Det handler om, at de enkelte mål og delmål tager tid at nå, og yderligere er baseret på hinanden, hvorfor den tidslige investering fra spilleren akkumuleres i takt med spillets progression. Skal man eksempelvis indtage en bestemt 'instance', kræver dette at spilleren først har nået et stadie, der gør at han er rustet til at klare den opgave denne 'instance' repræsenterer. Derudover skal spilleren finde sammen med en større gruppe af andre spillere, da opgaven ellers ikke kan løses. Dette er blot to elementer, der hver især kræver en tidslig investering, og disse ligger begge forud den tid det kræver at gennemføre selve opgaven. I den forbindelse er det ikke uheldigt at spillere deltager i sessioner a tolv timer, flere dage i træk, for at gennemføre en svær 'instance'. Det er endvidere selvsagt, at gennemførelsen af sådan en opgave, og bare det at spille sammen med eksempelvis 39 andre spillere, kræver en stor mængde koordination og organisering. Således bruger mange spillere tid udenfor spillet, til at planlægge deres tid indenfor spillet. Dette kan eksempelvis være på at læse vejledninger fra andre spillere, lave strategier, læse kort og oversigter over 'baner' eller områder og naturligvis at tale sammen med de andre spillere.

Dette introducerer en anden faktor for spillerens investering i disse spil, nemlig den

xi Se afsnittet "Spillets tidslige dimension" i kap. 11 for mere information

xii Når vi bruger udtrykket "den virkelige verden", er det uden at ville gå nærmere ind i en debat om, hvorvidt computerspil er en del af den virkelige verden eller ej. Det er udelukkende et resultat af at vi har set os nødsaget til at have en betegnelse for, hvornår vi er underfor spillet eller ej.



*Illustration 85: Er man vedholdende nok i "Ultima Online", kan man komme til at kontrollere drager, som man kan bruge til at angribe andre spillere.*

socialle. MMOG spil fordrer en del interaktion med andre spillere for at gennemføre forskellige opgaver, og derved nå de forskellige mål og delmål. Derfor opstår der en række relationer spillerne imellem, og således yderligere forpligtelser overfor hinanden. I forhold til førnævnte eksempel, hvor 40 spillere skal arbejde sammen for at løse en opgave, kan det være altafgørende om én spiller pludselig melder fra. Spillerne fungerer som et hold, hvor de enkelte spillere er vigtige brikker. Dette

kan også være med til, at spillere, der endnu ikke har nået samme niveau som deres venner i spillet, investerer store mængder tid, for at nå dette niveau, der gør det nemmere at spille sammen. Typisk betyder dette, at den efternøgende spiller bliver nødt til at investere den dobbelte mængde tid i spillet, i forhold til dem han ønsker at indhente, for at vedligeholde relationen. Hvis spilleren først er blevet en del af et fællesskab, kan han ikke melde sig ud igen for en kort periode, uden at dette betyder, at han atter vil være bagefter, hvilket så betyder en eksklusion fra fællesskabet, da lige børn typisk leger bedst. Som Richard Rouse III pointerer opstår der hurtigt relationer svarende til venskaber i spillet, også imellem spillere, der aldrig har set hinanden undefor spillet:

*"A lot of people are drawn into playing these games as a way to interact with their friends, despite the fact that these friends are people they met online and who they have never seen in person."<sup>274</sup>*

Det er altså åbenlyst, at spillere investerer både tid og sociale engagement i disse spil. For nogle kan det endog gå hen at blive et regulært problem at opretholde de daglige forpligtelser og forbindelser i forhold til deres regulære omgangskreds, fordi de bruger al

deres tid på spillet. Det er i den forbindelse ikke unormalt at tale om 'junkier' i forhold til MMOG spil. Torill Mortensen skriver omkring spillene og dette fænomen:

*"The games then become miniature universes, allowing players to see through the game's mechanisms and manipulate them. The intensity and the feeling of ownership towards a role in the game and to the events in the game indicate a seriousness and an experience of reality or realism in the game that is reflected in the player's language and in the way computer-games catch, hold and become addictive."<sup>275</sup>*

Som Mortensen pointerer får spillerne et tilhørsforhold til spillene, som han betegner som potentielt afhængighedsskabende. Mortensen nævner spillerens investering og ejerskabsfølelser i forhold til den karakter spilleren opbygger i spillet, men det er dog ikke kun i forhold til denne karakter spillerne opnår disse følelser. De fleste spil har som en del af deres pakkeløsning en række sociale elementer inkluderet, der gør, at spillere ikke blot køber et spil i butikken, men også køber adgang til forums, support, communities, opdateringer, information om nye tiltag og lignende ekstra services. I og med at spillere investerer en del tid i spillet, og at spillet bygger på spillernes online interaktion, identificerer spillerne sig ofte hurtigt med spillet – spilleren er så at sige spillet, og har derfor også en forventning om indflydelse i forhold til spillets udvikling. Dette medfører en emotionel investering fra spilleren, der såfremt spillet lever op til hans forventninger på disse områder, typisk vil have en stærk loyalitet overfor spillet. Dette er en pointe som blandt andet Bartle<sup>276</sup>, Kolo og Baur<sup>277</sup> og Castronova<sup>278</sup> understøtter og fremhæver som et essentielt element.

For at opsummere kan vi altså se, at spillere typisk investerer ikke bare penge, men også tid og følelsesmæssig engagement. For mange handler det om at være en del af denne "forening" af spillere med samme interesser, og vedligeholdelse af disse venskabsrelationer er vigtig. Dette går hurtigt hen og bliver selvforstærkende, da spillere gerne vil spille sammen, men ikke altid gør det. Derfor bliver der ulighed spillerne imellem, hvilket gør det sværere for dem at spille sammen, hvilket igen gør, at den spiller, der er bagefter, skal investere yderligere tid for at indhente de andre. På den anden kan det ligeledes tænkes, at den spiller der egentlig er foran eller på samme niveau, investerer yderligere tid for at forblive på toppen. En investering der er drevet af spillets opbygning omkring progressionen, og en frygt hos den enkelte spiller, for ikke længere at "være med".

## Kapitel 17 – Spillets mål (objektiver)

Vi finder det oplagt at behandle spillets mål, da alle computerspil, i mere eller mindre eksplicit grad, indeholder disse. Endvidere skal dette kapitel betragtes som en forlængelse af "Spillets motiverende faktorer", hvor vi identificerede begreber som belønning, beherskelse og progression i forhold til spillets mål. I dette afsnit vil vi samle tråden op, og se nærmere på, hvordan disse mål manifesterer sig indenfor genren.

Typisk når vi taler om objektiver, eller mål, i forhold til computerspil, mener vi sejrskonditioner eller delmål mod disse. I den forbindelse viser der sig to forskellige typer, der hver især præsenterer forskellige spil og spiloplevelser. Den ene er de spil, der kan "vindes", hvilket vil sige spil, der kan gennemføres, og hvor spillets afslutning er belønningen og målet for spilleren. Den anden type spil er dem, hvor spilleren ikke har mulighed for at gennemføre spillet og hvor spillerens fortsatte væren i spillet er belønningen og målet for spilleren. Klassiske eksempler på spil, der ikke er designet til, at spilleren skal gennemføre dem, kan være "Space Invader" og "Tetris". I disse spil stiger sværhedsgraden jo længere spilleren kommer i spillet, hvorfor det for spilleren gælder om at nå så langt som muligt inden den uundgåelige exit. En highscore-liste er efterfølgende med til at indikere statusforhold spillere imellem, og manifesterer således det ellers ikke tilstedeværende slutmål. Eksempler på spil, der er designet til at blive gennemført kan være "Super Mario" eller "Max Payne", i disse spil stiger sværhedsgraden typisk også i løbet af spillet, men der er her tale om en mere gradvis stigning i forhold til et slutmål. Her gælder det om at løse spillets fortælling og slutteligt få den belønning, der ligger i at have sejret over det onde og kommet helskindet ud på den anden side.

Som vi ser det, er denne opdeling karakteristisk indenfor singleplayer, og det er spørgsmålet om man kan gøre brug af samme distinktion indefor MMOG genren. I så fald må vi sige, at MMOG spil typisk er spil, der ikke kan afsluttes, og hvor der ikke er et endeligt mål. Dette er imidlertid ikke helt dækkende for genren, da MMOG spil indeholder elementer fra begge klassificeringer. Umiddelbart kan det virke omsonst overhovedet at tale om MMOG spil, i forbindelse med spil der kan "vindes", da det jo i høj grad i disse spil handler om ikke at afslutte dem. Alligevel kan man tale om en vis form for gradbøjning af begreberne, således at nogle spil eksempelvis præsenterer spilleren for mere eksplicite opgaver, som kan fungere som en slags delmål, der kan gennemføres og afsluttes – dette ser vi eksempelvis i MMORPG spil. Andre spil indenfor genren fokuserer mere på nogle implicite objektiver, som spillerne i mere eller mindre grad selv er med til at skabe, og hvor man ikke i samme grad kan tale om opgaver, der kan/skal løses – dette ser vi typisk i MMOSGS spil. Ofte er der tale om, at de forskellige spil gør brug af begge typer objektiver, dog med forskellig vægtning.

## Eksplícitte objektiver

Indenfor RPG klassifikationen ser vi typisk Hack N' Slash spillene stå som repræsentanter for de spil, som har umiddelbart løsbare konflikter. Torill Mortensen skriver om disse spil:

*"Hack'N'Slash, on the other hand, contains the kind of conflict in which it's possible to win. Conflicts are resolved through fights, and the winner depends on the role-figure or the avatar's abilities, skills and levels."<sup>1279</sup>*

Den klassifikation som Mortensen her præsenterer, stemmer i høj grad overens med forskellige centrale spil indenfor genren, og må siges at repræsentere genrens kerne. Dette er typisk eksemplificeret ved diverse missioner, instances og monstre, som spilleren skal besejre for at avancere i spillet. Indenfor den oprindelige definition, om at disse er spil, der ikke spilles for at blive afsluttet, kan vi se disse spils objektiver som værende målorienterede og umiddelbart forbundne med spillets progression, både den primære og sekundære. Spilleren opnår ved gennemførelse af de førnævnte objektiver en eksplicit belønning, som direkte har indflydelse på spillerens videre færden i spillet. Dette kan være i form af effekter, tabt af monstre eller erobret i en instance. Yderligere er der oplagte eksempel, hvor spilleren ved hver gennemført objektiv får tildelt point, der kan omsættes i forhold til at stige i level og/eller i forhold til at beherske noget udstyr.

Det er et væsentligt objektiv i disse spil at avancere i forhold til primærprogressionen, hvilket vil sige, at spilleren stiger i graderne. Nogle spil er dog imidlertid designet således, at der kan være langt imellem de forskellige trin, hvilket kan give spilleren et indtryk af, at objektivet om at nå næste level er uopnåeligt. Derfor er der i spillene typisk lagt en række delmål ind, som overtager det primære objektivs plads midlertidigt og giver spilleren objektiver, der er indenfor rækkevidde. Dette kan være i form af erhvervelse af diverse genstande som et flammende sværd, egenskaber som ens karakter bliver bedre til, eller blot at gennemføre en bestemt instance eller hule. Denne stræben mod disse midlertidige delmål introducerer de implicitte objektiver i MMOG spil.

## Implicitte objektiver

De implicitte objektiver i MMOG spil er objektiver som spillerne selv er med til at pålægge sig, og som de selv skaber i spillet. Disse objektiver spiller ofte på spillernes forfængelighed om at nå mål før andre spillere. Et godt eksempel herpå er at finde i "World of Warcraft" og spillets forskellige instances. En instance rummer 15 meget svære bossere, som er en slags übermonstre, og det er endnu ikke lykkedes en eneste guild



*Illustration 86: En guild i "World of Warcraft" som netop har besejret dragen Vaelastrasz.*

i verden at nedlægge samtlige 15 boss'er, efter fire måneders forsøg. Dette illustrerer, hvordan der selv uden en gennemførelse af objektiverne i spillet hurtigt opstår en slags higscore liste spillere imellem. Der er ingenting i spillet, der har pålagt nogen at spille denne instance, alligevel er den blotte udfordring, og den respekt en gennemførelse ville medføre, en motiverende faktor for spillere. På den måde kan man sige, at spillet igennem dets opbygning og de faktorer, der understøtter de sociale aspekter, som eksempelvis samarbejde og kommunikation, er med til at lokke spillere mod de implicite objektiver.

Man kan altså ikke kun tale om, at de implicite objektiver skabes af spillerne, men også, at der er faktorer i spillets struktur, der er med til at fremprovokere dem. Eksempelvis tilbyder mange af spillene omfattende online communities, med forums og diverse ranglister over eksempelvis bedste guilds med videre. Ydermere kan man tale om, at spillere pålægger sig objektiver, hvor der ingen eksplicitte objektiver eller umiddelbar synlig belønning er. Kolo og Baur skriver om dette fænomen:



*"The game's publisher does not indicate an explicit goal and there is nothing specific to win or to get in the sense that we understand it from tabletop and most stand-alone computer games, where we can at least try to top some kind of "high-score".<sup>280</sup>*



Illustration 87: "Se mit flammende sværd" i bedste stil indenfor "Dark age of Camelot".

I MMOG spil er det imidlertid en lidt fejlagtig antagelse, at sige at der ikke findes en form for high-score. Et stort sværd med flammer omkring det, er et tydeligt signal til en nybegynder om, at "jeg er højere i hierarkiet end dig". Udover at det umiddelbare level, som er tilknyttet hver enkelt spiller, tjener som en markering af spillerens placering i hierarkiet, tjener udstyret altså som en sekundær statusmarkør. På den måde bliver både hierarki og status en form for objektiv i disse spil.

Hvorvidt de forskellige objektiver i spillene er struktureret, spiller en

aktiv rolle i forhold til spillets troværdighed overfor spilleren. Bo Kampmann Walther skriver om spillet succes:

*"A game's success is intimately tied to the organisation of space and time. Gamers need to trust this organisation. Since a game hinges on a certain finite structure in order to promote infinite realisations of it – the correlation of rules and tactics – the very articulating of presence so important for play must already be presupposed in a game."<sup>281</sup>*

Citatet omhandler til en vis grad behovet for tilstedeværelse, altså en form for indlevelse i spillet, som en iboende forudsætning for det, som Kampmann Walther betegner som 'play'. Endnu vigtigere er imidlertid pointen om, at indlevelse og accept af universet er en forudsætning for at fortsætte med selve "spillet", hvilket vil sige at stige i level og

blive ved med at spille. På den måde kan vi se, at spillets objektiver i høj grad er bundet op på, om spillet leverer varen i forhold til troværdighed og indlevelse. Dette være sig både de eksplicite objektiver og de implicite, der i særdeleshed er afhængige af, at spillerne opnår en indlevelse i spillet, der understøtter og fremprovokerer spillernes vilje til at engagere sig i objektivet, og godtage dets gyldighed og status.

For at opsummere, så kan vi i disse spil tale om henholdsvis eksplicite og implicite objektiver i spillene. De eksplicite objektiver er umiddelbare løsbare konflikter som missioner eller behovet for at stige i level. De implicite er de som spilleren pålægger sig selv, eller som han lader sig provokere til at pålægge sig. Dette kan være behovet for at gennemføre prestigefyldte instances eller anskaffelse af udstyr, der tjener som statusmarkører.

## Kapitel 18 – Avatarer

Avatarer i computerspil er et område, som gentagne gange har været under behandling af forskere. Dette er der naturligvis en logisk forklaring på, og den mest iøjenfaldende er nok, at avataren optræder som spillerens interaktionsmulighed i spillet. Avatarens rolle som spillerens repræsentation i spillet, i tæt sammenhæng med den interaktionsform som avataren står for, er ligeledes en essentiel faktor. Indenfor disse områder ser vi eksempelvis Manninen og Kujanpää, der beskæftiger sig med avataren som udtryksform og interaktionsmiddel indenfor multiplayerspil.<sup>282</sup> I samme boldgade har Salen og Zimmerman set nærmere på avataren som redskab, både for spillerens innovation og opfindsomhed.<sup>283</sup>

Udover disse oplagte områder, har andre forskere beskæftiget sig med områder som eksempelvis avataren som udtryk for en postmodernistisk tankegang. Om dette skriver Miroslaw Filiciak i "Hyperidentities", hvor han kommer ind på, hvordan spillere ved at skabe en karakter/avatar i MMORPG spil, skaber en identitet.<sup>284</sup> I forlængelse af dette er der andre, der ser på sociale strukturer og normer i forhold til en sådan identifikation mellem spiller og avatar, Mia Consalvo skriver eksempelvis om avatarens rolle i forhold til seksualitet.<sup>285</sup> Ligeledes er der flere, der har beskæftiget sig med applikationen af psykoanalytisk teori på computerspil i forbindelse med identifikation mellem spiller og avatar. Blandt andre har Bob Rehak i "Playing at Being" beskæftiget sig med forholdet mellem tilskuer og deltager, og avataren som repræsentation i spillet i forhold til vores kropslighed.<sup>286</sup> Disse mere sociologiske og psykologiske tilgange, til en forståelse af avatarens rolle, er i høj grad baseret på forholdet mellem spiller, computerspil og spillerens repræsentation i computerspil. Da vores fokus imidlertid er mere koncentreret omkring avatarens funktionelle rolle i forhold til MMOG spil, vil vi ikke trække store vekslers på disse tilgange.

Mark J. P. Wolf skriver i sin introduktion til "The Video Game Theory Reader", at 'player activity' er et essentielt karakteristika ved computerspil.<sup>287</sup> Han inddeler denne aktivitet i, hvad henholdsvis spilleren og avataren gør, og tildeler således avataren en hovedrolle i forhold til spiller aktivitet, hvilket må siges at være essentielt i alle computerspil. Det er i denne sammenhæng, at vi vil se nærmere på avatarens rolle og funktion i forhold til MMOG spil.

Vi skal kort berøre forskellen på spillerens karakter og spillerens avatar, som vi tidligere har været omkring. Karakteren indeholder en række egenskaber, færdigheder og værdier, som ikke nødvendigvis er tydeliggjort eller effektueret i praksis i spillet. Avataren er på den anden side spillerens visuelle repræsentation inde i selve spillet som spilleren manipulerer. Richard Bartle beskæftiger sig overordnet set med begrebet "character", og taler herunder om "character appearance", når han taler om det vi kalder avataren.<sup>288</sup> Hvorvidt det ene begreb hører under det andet, skal vi lade være usagt, det vigtige i denne sammenhæng er, at der er tale om en distinktion imellem disse to forskellige

aspekter af spillerens væren i spillet.

Avataren er spillerens repræsentant i spillet, og fungerer således som både kommunikationsmiddel rettet mod spilleren selv, hvad sker der for 'spilleren' i spillet?, og rettet mod andre spillere, hvad spilleren foretager sig i spillet. På den måde kan man sige, at avataren i høj grad udgør en mere semantisk kategori end de andre elementer vi har behandlet. Avataren har en række iboende kvaliteter i forhold til MMOG spil, som udgør den mere funtionalistiske tilgang samme. Disse kvaliteter omhandler de muligheder, der ligger i avataren for spilleren, i forhold til hvad spillet tillader. Således kan vi tale om, at avataren har relevante semantiske værdier, som kan være vigtige for forståelsen af genren, og ydermere, at avaterens syntaktiske funktioner også spiller en aktiv rolle i den forbindelse.

### **Avatarens signalværdi**

Tony Manninen og Tomi Kujanpää skriver i "The Hunt for Collaborative War Gaming – CASE: Battlefield 1942" om avatarens formål i spillet:

*"Avatar Appearance has at least two main forms in the game. First, it provides visual team information to other players. [...] Second, the appearance allows the players to identify different roles in the game."*<sup>289</sup>

Avataren er i dette eksempel et middel for kommunikation spillerne imellem. Det samme gør sig gældende i MMOG genrens kerneværker, om end Manninen og Kujanpää's beskrivelse ikke er helt dækkende. I det klassiske MMOG spil indtager avatarens signalværdi flere roller:

- Vise andre spillere hvilket overordnet tilhørsforhold spilleren har (god eller ond)
- Vise hvilken gruppe spilleren hører til, typisk i form af classes (ork, menneske, elver og lignende)
- Adskille spilleren fra andre spillere (en slags identifikation for spilleren selv)
- Fungere som statussymbol
- Kan indikere spillerens væremåde i spillet
- Nørdfaktor

De to øverste handler begge om spillerens tilhørsforhold. Dette er bundet op på den karakterstruktur som de fleste spil indenfor genren opererer med. Spilleren skal inden spilstart typisk tage stilling til, om han vil være en af de 'onde' eller en af de 'gode'. Denne definition ligger i høj grad hos spiludvikleren, der udformer historien omkring spillet, og typisk har lange historiske redegørelser for, hvordan universet er blevet til, hvordan de forskellige racer er har udviklet sig, og hvad der har gjort, at verdenen nu er opdelt i venner og fjender. Spilleren skal så tage stilling til, om han vil være ven eller fjende, og ydermere tage stilling til, hvilken race han vil være herunder.

I "World of Warcraft" betyder dette eksempelvis, at spilleren skal vælge imellem 'Horde' eller 'Alliance'. Som 'Alliance' kan spilleren vælge imellem 'Dwarf', 'Elf', 'Human' og 'Gnome', som 'Horde' kan spilleren vælge 'Orcs', 'Tauren', 'Undead' eller 'Troll'. Hver af disse racer har en række iboende egenskaber, som er med til at indikerer spillerens styrker og svagheder. Ligeledes kan den historie, spiludvikleren har lagt i den enkelte race, være med til at påvirke spillerens måde at spille sin karakter på. Eksempelvis har dværge typisk er iltet temperament, hvorfor nogle spillere vælger at identificere sig med dette i spillet, og ligeledes føre dette over på deres karakter.

Det modsatte er også tilfældet, nemlig at spillere går imod den gængse definition af en race, og det er her nørdfaktoren kommer ind i billedet. Et godt eksempel kan være en gnom, der typisk er lidt forsagt og god til at konstruere teknik, og en spiller der vælger at spille gnom som en mægtig kriger. Spilleren kan opbygge gnomens egenskaber, så karakteren på papiret bliver en stærk og frygtet kriger, men gnomen vil stadig se lille og yndig ud, nu blot med et sværd i hånden, som er dobbelt så stort som avataren selv. På den måde kan avataren være med til at fortælle andre spillere noget om, hvilket 'hold' spilleren hører til, samt eventuelt noget om spillerens væremåde i spillet. Bartle skriver at avatarens udseende gør det muligt for folk at "opbygge en identitet", men at "the gameplay effects" af avatarens udseende er ikke-eksisterende.<sup>290</sup> Det ser vi dog som en sandhed, der er afhængigt af hvorledes man ser på det. Som Manninen skriver:

*"Avatar appearance can be used to reflect player's styles and attitudes, honestly or dishonestly. Equipment carried by avatars indicated the power they possess [...]"<sup>291</sup>*

Da det udstyr spilleren har erhvervet sig, typisk er synligt på avataren, er avataren således også med til at fortælle andre spillere noget om styrkeforhold. Dette kan være i kampsituationer, hvor andre spillere eventuelt kan se, at de skal være på vagt, men også undefor kamp, hvor det i højere grad fungerer som en slags statussymbol. Om dette skriver Tony Manninen:

*"Avatar Appearance, with modifiable parameters, is a clear illustration of personal achievement."*<sup>292</sup>

På den måde fungerer avataren som en levende reklamesøjle for spillerens formåen i spillet. Den signalværdi der ligger i avatarens udseende, som består af klæder, effekter og våben, er med til at bekræfte spillerens dygtighed og synliggøre opnåelse af mål og delmål. Dette er naturligvis ikke kun i forhold til spilleren selv, men også i forhold til andre spillere, hvor avataren fungerer som en synliggørelse af spillerens/karakterens status. Som Richard Rouse III kommenterer det:

*"Particularly in multi-player games, players play games to win respect."*<sup>293</sup>



Illustration 88: Denne karakter fra "World of Warcraft" er et udmærket eksempel på at avataren er en omvændende highscore.

Avatarens udtryk er altså med til at aftvinge respekt, som eksempelvis "se mit store flammende sværd som jeg erobrede fra et farligt monster, jeg er en vældig kriger!". På denne måde er spillerens forskellige udstyr og egenskaber medvirkende til at gøre spilleren til en omvændende "highscore".

### **Avatarens funktionalitet**

Ud over den signalværdi, der ligger i avataren i disse spil, har avataren også en mere praktisk funktion. Avataren har nogle basale funktioner i de forskellige spil, som er med til at bestemme/begrænse spillerens muligheder. Dette er typisk i form af den bevægelighed som avataren understøtter, samt dens funktion som interaktionskanal. Avatarens vigtigste rolle må siges at være som spillerens forlængede arm, og kan

betragtes som spillerens brik i spillet, med en række forskellige bevægelsesmuligheder. Det gælder for spilleren om at lære at beherske disse bevægelsesmuligheder, så han på bedste vis kan overvinde diverse forhindringer. Dette kan eksempelvis være at vide, hvor hurtigt avataren kan bevæge sig når den løber, så man ved hvor tæt på et monster man kan komme, og stadig nå at slippe væk. Som vi også indledningsvis berørte ved Mark J. P. Wolf, spiller avataren således en central rolle for spillerens aktivitet i spillet, både i form af repræsentation og interaktionsmuligheder.

### **Generelt om avataren**

Når vi taler om avatarer i MMOG spil, ser vi typisk, at det drejer sig om en repræsentant, der kan antage mere eller mindre menneskelignende karakter i spillet. Typisk er der flere valgmuligheder for racer, med forskellige iboende kvaliteter og historie. Avataren tjener primært nogle funktionelle formål, som at være spillerens forlængede arm i spillet, men tjener ligeledes en række forskellige formål i forhold til signalværdi. De vigtigste betragtninger i forhold til dette er, at avataren illustrerer spillerens tilhørsforhold, samt spillerens styrkeforhold. På den måde bliver avataren, og dens udsmykning med diverse effekter og udstyr, en form for omvandrede high-score plakat. Spilleren kan bryste sig af sin formåen i spillet, og andre spillere kan sammenligne sig med den givne spiller. Som Mirosław Filiciak pointerer det, har spilleren således mulighed for, igennem avataren, at udnytte spillet til at skabe sin egen hyperidentitet, som så kan beundres af andre. Det ser vi som en af de mest centrale pointer i forhold til avatarerne indenfor disse spil.

## Kapitel 19 – De basale spil-aktiviteter

Mange MMOG spil byder på flere forskellige aktiviteter eller spil-typer indenfor spillets objektiver. De forskellige aktiviteter kan have vidt forskellige krav til spillerens engagement og adfærd i forhold til objektiverne. Således er nogle små lukkede sessioner, andre åbne aktiviteter, der kontinuerligt skal plejes igennem spillet, nogle er rettet mod solospil, mens andre er rettet mod spil i store grupper.

Når vi mener det er vigtigt at se nærmere på, hvad vi kalder 'spil-aktiviteter', er det fordi disse aktiviteter i høj grad er med til bestemme spillene, spillernes oplevelse af spillet og således også hvad der skaber spillene. Vi benytter udtrykket 'spil-aktiviteter', da vi netop ønsker at beskæftige os med de aktiviteter spillet tilbyder, spillerne og som er typiske for MMOG genren. Andre udtryk som 'Gameplay' og 'Game mechanics' er blevet brugt i lignende sammenhænge, men vi mener, at de her vil skabe et for bredt fokus. Richard Rouse beskriver eksempelvis gameplay således:

*"A game's gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how players are able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices players make."<sup>294</sup>*

Og om game mechanics skriver han:

*"[...] what the players are able to do in the game-world, how they do it, and how that leads to a compelling gameplay experience."<sup>295</sup>*

Som sagt er det de spil-aktiviteter, der er typiske for genren, som vi ønsker at se nærmere på, og i forhold til dette ville begge ovenstående begreber inkludere for mange faktorer. Eksempelvis ville 'Gameplay' inkludere en strukturel tilgang til- og inddragelse af, blandt andet regler, interaktionsmuligheder og interface, 'Game mechanics' ligger tættere på vores fokus, men inddrager ifølge Rouse også oplevelsen af gameplayet. I dette afsnit vil vi ikke beskæftige os med disse parametre, men snarere se på, hvad der kunne sammenlignes med 'Game modes', som vi kender det fra spil som eksempelvis "Quake", om end denne betegnelse heller ikke er dækkende.<sup>296</sup>

I bund og grund handler dette afsnit om forskellige indbyggede 'spil' i spillene



under MMOG genren, som nævnt kan dette både være i form af singleplayer- og multiplayeraktiviteter. Der er flere forskere, som kredser om dette område, dog uden at gå i dybden med det og behandle det ud fra samme fokus som vi gør - såvidt vi kan konstatere. Nogle har beskæftiget sig med spillernes forhold til univers og spil, interaktion og kommunikation i spillene, som vi ser ved blandt andre Kolo og Baur<sup>297</sup>, Maninnen og Kujapää<sup>298</sup> med flere. Andre beskæftiger sig med formål i spillene og herunder forholdet mellem at vinde og tabe, som eksempelvis Shuen-Shing Lee.<sup>299</sup> Kun nogle få har beskæftiget sig med at opstille rammer for de grundlæggende aktiviteter, der er i MMOG spil. Herunder kan vi nævne Richard Rouse<sup>300</sup>, Maarkku Eskelinen<sup>301</sup> og Staffan Björk<sup>302</sup>, men mest interessant i forhold til vores fokus er dog Richard Bartle.<sup>303</sup>

Med udgangspunkt i en meget designpraktisk tilgangsvinkel og virtuelle verdener generelt, opstiller Bartle tre forskellige typer spilaktiviteter i sin bog "Designing virtual worlds". Bartle's betegnelser udspringer fra den konflikt spilleren møder i spillet, og hermed hvem eller hvad spilleren står overfor – det som Bartle kalder 'Opposition'. Disse tre typer konflikter definerer han som følgende

- ☒ Player vs Player
- ☒ Player vs Environment
- ☒ Group vs Group.

Mens at denne distinktion er ganske udmærket, er der dog en række problemer med den. Først og fremmest tager den ingen hensyn til det faktum, at grupper også spiller imod miljøet – altså group vs environment. Sekundært synes den at tage sit primære udspring i de kampbaserede aktiviteter indenfor spillet. Vi har af denne årsag valgt at gribe det lidt anderledes an, og dele spillets aktiviteter op i to overordnede typer: de som primært indeholder konflikt imod miljøet og de som primært indeholder konflikter imod andre spillere. Under hver af disse, kan det lade sig gøre at klassificere nogle undertyper.

Disse basale spilaktiviteter er nogle centrale aspekter af spillene, og må regnes som et meget bredt område at definere. Af samme årsag er dette kapitel væsentligt større end nogle af de øvrige kernepunkt-kapitler. Man kunne mene, at de forskellige typer blot kunne splittes op i separate afsnit, men vi ser dette som en uheldig løsning, da ikke alle spil nødvendigvis har entydige distinktioner imellem de forskellige typer og undertyper.

## Konflikter imod miljøet

Denne form for spilaktivitet er den, som vi primært ser indenfor singleplayerspil, hvor man spiller imod "computeren". Den trives dog også i bedste velgående i MMOG spil og Richard Bartle skriver:

*"Player versus Environment (PvE). Players are opposed to the environment – that is, the virtual world. In a combat situation, this means player characters (PCs) fight monsters."*<sup>304</sup>

Det essentielle er her, at spilleren står over for en udfordring, der ligger i den virtuelle verden. Han fremhæver som eksempel aktiviteten at kæmpe imod monstre. Vi mener at kunne opstille følgende typer, som foregår imod miljøet:

- ☒ quests
- ☒ grinding
- ☒ ressource gathering
- ☒ crafting

Det forholder sig sådan, at "ressource gathering", "crafting" såvel som "grinding" primært er aktiviteter, som udføres af enkelte spillere, mens at "quests" ofte er udført af både individuelle spillere og grupper. Vi vil i det følgende gennemgå dem en af gangen.

### Quest

En quest er en eksplicit 'opgave' eller 'mission' som spillet igennem NPC'ere stiller spilleren, og som spilleren kan opnå en række ting igennem. Typisk modtager spilleren belønning i form af erfaringspoint, udstyr eller penge efter en gennemført mission.

Quests kan variere meget i forhold til spillerens niveau. Typisk vil de indledende quest's være opgaver spilleren bliver stillet for at lære spillet at kende. Eksempelvis skal spilleren samle en række skind, som nogle bestemte lav-level monstre smider når de bliver dræbt. På den måde lærer spilleren, på en forholdsvis ufarlig måde, at bruge spillets interface, at forstå hvordan kampsystemet fungerer, og at forstå områdets opbygning.

Efterhånden som en spiller har gennemført en række quests i et bestemt område, har

spilleren ligeledes opnået kendskab til området, både hvad der ligger hvor, og den sværhedsgrad området repræsenterer (eksempelvis hvor farlige monstrene er). Er spilleren klar til det, guides han videre til et nyt område – igen typisk af en ny quest. Et eksempel på dette kan være, at spilleren får til opgave at opsøge en bestemt NPC i et fremmed område, for at viderebringe nogle effekter. Et klassisk eksempel på dette er questen "Supplies from Darkshire" fra "World of Warcraft", som har følgende tekst:

*"Oh, what is a poor old man to do? I need some supplies from Darkshire, but the village is so far away and I am so old and feeble...I would never make the trip. Can you go to Darkshire and bring me back some Ghost Hair Thread? You can get it from Madame Eva at her home on the Darkshire square."*<sup>305</sup>

Spilleren bliver således præsenteret for et nyt område i spillet og vil i dette kunne modtage nye quests, der starter processen forfra. Hvorvidt selve missionen gennemføres er ofte ikke afgørende, typisk bliver spilleren nemlig præsenteret for en konstant strøm af disse quests, og lignende opgaver skal nok dukke op igen. Frasca skriver omkring GTA3, som på mange måder minder om den quest-struktur vi ser i MMOG spil:

*"[...] it does not attempt to show your progression through the underworld in a linear, goal-oriented way. Surely, there are some bits of linearity, but basicly you can accept jobs from different bosses and most of the time it is no big deal if you do not accomplish a quest."*<sup>306</sup>

Frasca åbner her for muligheden for, at spilleren ikke nødvendigvis behøver at gennemføre opgaverne, og selvstændigt kan jonglere med hvilke opgaver, der er værd at gennemføre. Dette gør sig også gældende i MMOG spil, hvor man kan stille spørgsmålstejn ved, hvad formålet med den givne opgave er? På trods af, at en quest kan give indtryk af at være værd at gennemføre, og have et bestemt formål, som eksempelvis at bringe et objekt fra et område til et andet, kan det udmærket tænkes, at det underliggende formål blot har været at guide spilleren til et nyt område. Muligheden for at kunne opgive en quest kan være kærkommen for en spiller, der ikke føler sig tilstrækkeligt udfordret. Gonzalo Frasca skriver omkring dette og beretter om et interview med en "Ultima Online" spiller:

*"He told me that, at first, he really enjoyed the game. However, it quickly became boring mainly because of the repetitive tasks and because of the time he wasted making errands across long distances: 'I started getting this feeling of being in a bad job'."*<sup>307</sup>

Dette kan mange spillere sikkert nikke genkendende til, og specielt quests på de lavere levels kan være lidet udfordrende for den rutinerede eller hurtigt-lærende spiller. Oftest er det et udtryk for, at spillene søger at gøre det nemt for nye spillere at lære spillet – dette er imidlertid på bekostning af de spillere, der allerede kender spillet og blot er i gang med at starte en ny karakter op.

Uanset hvordan en mission er pakket ind, forklædt i diverse narrativer og løfter om guld og skinnende sværd, er det under overfladen lurende faktum imidlertid, at alle quests er opgaver, der i høj grad minder om stik-i-rend dreng opgaver. Man bevæger sig et sted hen, udfører en handling og vender tilbage igen. Spilleren har ingen indflydelse på hvilke quests han bliver stillet, og kan uden videre blive pålagt store tids-investeringer, såfremt han ønsker guldet for enden af regnbuen. Frasca skriver:

*"Every adventure or first-person shooter player knows the frustration of realizing that they needed literally walk back to the end of the world (again) to get that blue key [...] It is no fun when you become the game designer's 'errand boy'."*<sup>308</sup>

Denne problematik gør sig også gældende i forhold til RPG-variationerne. Til gengæld har disse typisk mulighed for, at spilleren kan være i gang med en lang række missioner samtidig, således at spilleren ikke er tvunget til at tage turen med det samme, men kan vente til, at det er belejligt eller helt lade være.

En anden form for "quests" er de forskellige instances, eller dungeons, som typisk huser et svært overvindeligt monster af den ene eller anden slags. Mens at 'questen' i en sådan instance eller dungeon nogle gange er formaliseret i kraft af en faktisk mission, så sker det lige så ofte at spillerne selv laver en "mission" ud af disse.

Dette skyldes at der er udfordringer i disse, og at de indeholder "end-of-level" monstre, som smider noget godt udstyr. Den motiverende faktor som ligger bag disse "selvskabte" quests er af samme karakter som den der ligger bag quests. Den er mål-orienteret og har en definitiv slutning, hvor bekæmpelsen af boss-monstret således bliver afslutningen på "questen".

Der er efter vores mening anledning til at opfatte målrettede aktiviteter af denne karakter som implicitte og eksplicitte opgaver, som skal udføres. De eksplicitte er de opgaver som spilleren får stillet igennem NPC'er, mens at de implicitte bliver stillet i kraft af endemålets tilstedeværelse. Det faktum at et svært monster er tilstede og kan nedkæmpes, er ofte en bedre motivationsfaktor end at "Lille Anne" fra ulveskoven har fået stjålet sit hårbånd af selvsamme.

### **Grinding**

Grinding er en spilaktivitet, der er meget karakteristisk for MMOG spil, og alligevel ikke formaliseret indenfor spillene som eksempelvis de eksplicitte quests er det. Grinding betyder, at spilleren mekanisk 'kværner' monstre.

Dette var primært måden som disse spil foregik på, før eksplicitte quests blev så udbredt indenfor spillene. Man stod mekanisk og "høstede" erfaringspoint og guld for at stige i level. I dag bliver grinding typisk brugt som et udtryk for når en spiller står og slår på monstre, der er under hans niveau. Dette betyder at erfaringspointudbyttet per drab ikke er særligt højt, og at udstyret som monstrene dropper er ubrugeligt for spilleren. Det giver således anledning til forundring til hvad motivationen så er?

Det handler i høj grad om kvantitet og udholdenhed, og her kommer kværn metaforen virkelig til sin ret. På samme måde som peberkværnen ikke har den store udfordring i at kværne kornene, og på trods af at hvert enkelt korn ikke giver det store afkast, er det stadig en effektiv måde at krydre sin mad på. I MMOG spil ryger monstrene ind i kværnen, og det samlede udbytte er med til at krydre spillerens tilværelse. Det er let tjente penge og de mange effekter, som spilleren alligevel ikke kan bruge grundet hans høje level, sælges videre og således udbygges den økonomiske gevinst.

Der er ingen tvivl om, at grinding er en aktivitet som mange spillere gør brug af, da det er relativt risikofrit, profitabelt



*Illustration 89: En kampsituation fra spillet "EverQuest".*

og dødkedeligt. Som vi citerer Ralph Koster for andetsteds, så gør spillere ikke nødvendigvis det som er sjovt – men i stedet det de bliver elønnet for.

Der er anledning til at kommentere på de regulære monstermord man begår i forbindelse med implicitte og eksplicitte quests, i forhold til grinding. Til trods for at det langt hen af vejen er den samme aktivitet, er det dog to forskellige motiverende faktorer som ligger bag, og vidt forskellige handlinger som man udfører. Normale missioner er designet til at udfordre spilleren og skabe en historie (at slå 20 orker ihjel fordi de truer en by) og er på denne måde mål-orienteret. Grinding er på den anden side meget resultat orienteret aktivitet (at slå 400 orker ihjel fordi man skal bruge erfaringspointene), men indeholder på denne måde ikke nogen form for afslutning.

### **Resource gathering**

Resource gathering minder i stor udstrækning om grinding, og er på samme måde et eksempel på, at spilleren udnytter nogle af de muligheder spillet introducerer ham for. Udtrykket 'resource gathering' kender vi også indenfor RTS spil, hvor spillerens formåen til at samle ressourcer ofte er essentiel for spillerens videre succes.

I MMOG er forholdet et lidt andet, og dette skyldes mest af alt, hvad ressourcerne består i, og hvad deres funktion i spillet er. Ressourcer i MMOG spil er de basale elementer som spillere skal bruge for at kunne 'crafte'. Alt afhængig af de forskellige antal crafting muligheder som spillene tilbyder, er der altså

tilsvarende mange ressourcer. Formålet med ressourcerne er altså at understøtte den spilaktivitet, der er i crafting.

Som vi i det efterfølgende afsnit vil komme ind på, kan de forskellige trin der ligger i crafting til tider være ret uinteressante for spilleren. Af samme årsag er der spillere, som gerne vil springe over nogle af trinene, og et af disse er typisk at indsamle



Illustration 90: En karakter fra "World of Warcraft" i færd med at udvinde kobber.

ressourcerne. Andre spillere kan med fordel drage nytte af dette forhold, og således kan der være god økonomi i at sælge ressourcer til spillere, der enten ikke kan komme frem til de områder ressourcerne befinder sig, eller som blot ønsker at undgå den trivielle aktivitet, der ligger i at samle ressourcer.

Man skal dog ikke helt afskrive det undeholdende i aktiviteten ved at samle ressourcer. Det forholder sig ofte således, at de forskellige ressourcer (som eksempelvis malm) befinder sig inde i områder tæt pakket med monstre, hvorfor spilleren må kæmpe sig vej ind til disse. På denne måde kan en forholdvis fredelig aktivitet vise sig at indeholde mange af de samme træk, som gør sig gældende ved de implicite quests, hvor man målorienteret kæmper sig vej forbi store mængder af udfordringer fordi man har sat sig et mål.

### **Crafting**

Den sidste form for aktivitet, som den enkelte spiller kan beskæftige sig med på egen hånd, er *crafting*, som ligger i forlængelse af ressource gathering. *Crafting* handler om, at spilleren har mulighed for at tilegne sin karakter nogle evner, som han kan bruge til at konstruere ting i spillet. Disse ting kan bruges af spilleren selv eller af andre spillere.

Man ser ofte, at spillere udvikler karakterens evner til at konstruere forskellige ting i spillet, udelukkende med henblik på at sælge dem videre til andre spillere. Man kan derfor foranlediges til at tro, at crafting har potentiale til at gå hen og blive en form for primær progression, men dette er imidlertid ikke tilfældet i nogle af kerneværkerne. Som vi beskriver andetsteds er MMOG spil primært enkeltprogressionspil, hvilket vil sige at alle udviklende aktiviteter er bundet op på primærprogressionen, som er at stige i level. Crafting er heller ingen undtagelse, og spillerens mulighed for at konstruere forskellige ting i spillet, er således begrænset af spillerens niveau.



Illustration 91:1 "Dark Age of Camelot" foregår alt smedearbejde ved disse udendørsmedjer.

Skal spilleren eksempelvis specialisere sig i at sælge forskellige trylledrikke, bliver han nødt til at stige i level samtidigt, da efterspørgslen hurtigt vil stige til at omfatte drikke som spilleren ikke kan lave, på det pågældende niveau han befinder sig på. Dette sker helt naturligt, da andre spillere, der stiger hurtigere i niveau, vil få lettere adgang til diverse drikke, hvorfor spilleren må sørge for at følge med. Følger spilleren ikke med, og bliver han på samme niveau, må hans udvikling siges at være stagneret, hvorfor progression heller ikke kan komme på tale.

Crafting er altså, at spilleren lærer et håndværk, som gør det muligt for ham at omdanne de ressourcer, som spillet stiller til rådighed, til effekter. Det kræver oftest, at spilleren opsøger en træner, der kan 'lære' ham et håndværk, for derefter at opsøge og 'høste', de ressourcer han ønsker at omdanne.

Som sådan er der oftest ikke meget sjov ved selve crafting-processen, og det kan til tider være en langsommelig og repetitiv spilaktivitet. Alligevel tjener det dog et formål i spillet, der strækker sig ud over den umiddelbare erhvervelse af nye effekter. Richard Bartle skriver:

*"Needles to say, the excitement derived from crafting approaches 0% in intensity. [...] Fortunately, because it's so tedious players will manufacture components that they sell to each other; this introduces an element of interaction that makes for some fun (at least it does if people sell you what you need)."*<sup>309</sup>

Den vinding spilleren får ud af de effekter han producerer i spillet, kan altså række dybere end den umiddelbare erhvervelse af eksempelvis et nyt skjold. Crafting skaber en basis for interaktion imellem spillere, og understøtter således også økonomien i spillene. Ligeledes får spilleren mulighed for at få anerkendelse fra medspillere – er han dygtig til at lave gode trylledrikke, vil han kunne sælge dem til en høj pris og efterspørgslen vil være derefter.

Det varierer dog i fra spil til spil, hvorvidt dette element virkelig betyder noget. Eksempelvis kan man som smed i "World of Warcraft" ikke producere udstyr, som er tilnærmelsesvis i nærheden af det som de store monstre dropper, hvorfor denne aktivitet mister en stor del af dens betydning i spillet. På den anden side spillede den en central rolle i "Ultima Online", hvor man kunne miste alt sit udstyr hvis man døde i spillet. Af samme årsag gad størstedelen af spillerne ikke bruge flere hundrede timer på at samle udstyr, da det kunne være væk dagen efter. Således kom spiller-produceret udstyr til at spille en meget central rolle i dette spil.



## Generelt om PVE

Der er altså tale om fire typer aktiviteter, hvor spilleren opererer imod miljøet. Som det fremgår er både *ressource gathering* og *quests* af en målorienteret karakter, der er udtryk for de samme motiverende faktorer hos spillerne. Man kæmper sig vej igennem en række monstre for at nå frem til noget. På den anden side har vi *grinding*, som på mange måder minder om de andre, men som er en anden aktivitet set ud fra den bagvedliggende motiverende faktor. Endelig har vi *crafting*, som nok er den mest afvigende aktivitet, men som alligevel er rettet imod at tilegne sig og stige i noget. Således er alle disse aktiviteter rettet imod progression af forskellige karakterer.

Det sidste forhold vi skal berøre indenfor denne type spilaktivitet er, hvorvidt disse aktiviteter udføres af spilleren individuelt eller som del af et hold. En lang række af de aktiviteter, som hører under *quests*, udføres oftest i hold, da den individuelle spiller ikke er i stand til at udføre dem alene. Der er i disse forhold tale om, at spillene forudsætter, at spillerne organiserer sig i kraft af udfordringens karakter. Som vi allerede har været omkring ved regelsystemet, og de forskellige typer af progression, er det i disse situationer, at spillernes specialisering indenfor forskellige egenskaber kommer bedst til udtryk.

Ser man på grupperes aktiviteter imod miljøet er der en helt anden grad af kompleksitet, hvad vi har demonstreret i de foregående afsnit. Typisk kæmper mange spillere og grupper/guilds i langt højere grad om prestige, i forhold til at nå mål som andre ikke har nået. Dette handler typisk om, at en gruppe eksempelvis sætter sig for at gennemføre en bestemt instance, der er specielt svær at gennemføre, og på den måde vinder respekt og anseelse fra andre grupper.

Typisk forholder det sig sådan, at jo farligere en opgave og område er, jo større er udbyttet for gruppen, både i form af erfaringspoint og prestige. Der findes high-score lister på diverse hjemmesider over hvilke grupper der er de bedste<sup>310</sup>, og nogle grupper har deres egne hjemmesider, hvor de viser deres bedrifter.<sup>311</sup> Herved er den implicite kamp, der er mellem grupper med til at styrke det 'community', der er omkring spillene, og det samme 'community' er med til at forstærke den implicite kamp mellem grupper. I det hele taget er der ofte et stort online netværk rundt om disse spil, og det er ikke unormalt, at en del af 'spillet' foregår udenfor spillet.

Et andet forhold vi skal berøre og som fører os over til spilleres kamp imod andre spillere er, at PVE aldrig fuldstændigt kun er imod miljøet i spillet. Det inkluderer altid andre spillere, uagtet om man spiller i grupper, eller er Palle alene i verden. Bartle argumenterer for dette ved at skrive:

*"In practice, absolute PvE is untenable. If you want to pick up some treasure lying on the ground and you get to it first, you have interfered with my enjoyment of the virtual world and I am entitled to feel peeved as a result (even more so if you did it deliberately just to annoy me)."<sup>1512</sup>*

Det ligger altså i spillets natur, at man skal dele rum med andre spillere, hvorfor det er uundgåeligt at der vil opstå konflikter med disse andre spillere, i den ene eller anden form. Eksempelvis kan det være at en spiller har ventet 30 minutter på, at et monster skulle dukke op, og da det endelig gør, så er der en anden, som springer på det. Dette har man dog søgt at undgå til en vis grad ved implementeringen af instances, men disse er mere undtagelsen end reglen.

PVE er altså med til at skabe en konflikt spillere imellem. Denne form for 'spiller mod spiller' konflikt er af en implicit natur, men der findes også spiller mod spiller konflikter af en eksplicit natur. Det er disse vi vil behandle i det følgende afsnit.

## Player versus Player / Group versus Group / Realm vs Realm

PVP (player vs player) er den form for spil-aktivitet, hvor spilleren spiller imod andre spillere. Bartle skriver om disse:

*"Player versus Player (PvP). Players are opposed by other players. In a combat situation, this means PCs can fight each other."<sup>313</sup>*

Vi har berørt kamp imellem spillere under andre afsnit, men vil kort komme omkring dette som en aktivitet indenfor spillet. Først og fremmest er det en aktivitet, som tillader spillere at kæmpe mod hinanden indenfor spillets rammer.

Indenfor de fleste nyere spil vælger spilleren et tilhørsforhold ved spillets påbegyndelse, og får derved tildelt nogle prædeterminerede venner og fjender i form af de forskellige fraktioner. Blandt venner er spilleren sikret mod angreb fra andre fraktioner, men møder spilleren en fjende gælder det om enten at flygte eller tage kampen op.

Indenfor denne spilaktivitet kan vi opstille to scenarier, der handler om de forhold som denne aktivitet bliver initieret af. Det første scenarie er det tilfældige møde med en modspiller, og det andet er det planlagte. Disse hænger ofte sammen med spillets

univers, da spilleren ved det planlagte møde bevidst opsøger en zone, hvor der er tale om høj risiko for at møde en modstandere, og vise versa.

Som vi allerede har været omkring, med hensyn til verdens opbygning, findes der beskyttede områder. Indenfor disse har den ene eller anden fraktion et overtag både med hensyn til antallet af spillere og med hensyn til vagter. Såfremt man er fra en anden fraktion og



Illustration 92: Kamp imellem to spillere i "City of Heroes".

bevæger sig ind i et sådant område, hvis det overhovedet kan lade sig gøre, må det siges at være en bevidst handling, mens at det for spilleren, som er på hjemmebane må siges at være et tilfælde.

Andre områder er mere neutrale og lige farlige for begge fraktioner. Der er typisk indhold i disse zoner som driver den ærgerrige spiller derind. Dette ser vi eksempelvis ved frontier området fra "Dark Age of Camelot". Af disse årsager kan det naturligvis forekomme, at spillere fra forskellige fraktioner støder ind i hinanden, hvilket igen oftest resulterer i en udmåling af styrkeforholdet spillerne imellem.

Denne form for konflikt som spillerne engagerer sig i er, som det fremgår, ikke planlagt. De fleste tilfældige møder indenfor denne type spil, er når en enlig spiller møder andre enlige spillere.

Det sker dog også ofte, at der er tale om mere organiserede indsatser imellem spillerne. Det mere planlagte møde med modspillere foregår typisk i områder, der er designet til, at spillere kan mødes og udkæmpe slag. Ingen spillere er i tvivl om konsekvensen af at bevæge sig ind i et sådan område.

## Group versus Group

Disse organiserede indsatser er hvad Bartle betegner som "group versus group", men bliver også betegnet som "realm versus realm". Han skriver:

*"Group versus Group (GvG). Players are members of groups that are in conflict with other groups. In a combat situation, this means PCs can fight any PCs who are members of enemy groups but not those who are members of their own (or a neutral) group."*<sup>314</sup>

Spillere allierer sig i forskellige konstellationer og kæmper mod andre spillere. På langt størstedelen af punkterne er der tale om nogenlunde den samme aktivitet, som når det er enkelt-personer, som møder hinanden, nemlig at de tæver løs på hinanden. Der er dog i en stor del af spillene designet specielle områder, der kun har til formål at understøtte denne form for gruppe mod gruppe kamp.

Som vi ser indenfor "Dark Age of Camelot" kan der være tale om hele guilds, som tager ud for at erobre fæstninger eller som i "World of Warcraft", hvor man kopierer de eksisterende spilmønstre, som vi kender fra first person shooter multiplayer spil, med "capture the flag" og "domination" maps.



Illustration 93: En gruppe spillere i "Dark Age of Camelot" i færd med at indtage en fæstning ved hjælp af en rambuk.

### **High-score**

De indbyrdes kampe imellem spillerne bliver også ofte registreret i en form for high-score, som fungerer lidt som et spil i spillet. Andre spillere kan se hvor mange modspillere en spiller har overvundet, og den enkelte spiller kan typisk opnå en eller anden form for rang. Eksempelvis opererer man i "World of Warcraft" med "The Honor System", hvor spillere kan få udbytte af, at kæmpe mod andre spillere. I manualen til spillet skriver producenten:

*"As you kill opposing players and special PvP-enabling non-player characters, you will earn honor points. [...] In addition to an honor score, your PvP successes will also enable you to acquire a high rank and title, earn special reward items, and gain access to special buildings and merchants. You'll also gain the favor of your faction's leadership, and earn other rewards that are unavailable to players who refrain from PvP play."<sup>315</sup>*

Ikke nok med at spillerens succes, indenfor PvP kamp, bliver registreret, så åbnes der altså også nye hidtil lukkede muligheder for spilleren i spillet. På den måde bliver succes indenfor PvP noget som spillere stræber mod, både for at opnå anerkendelse, men også i forhold til at komme videre i spillets primærprogression, som dette realm-rank/honor system netop er.

### **Konflikter**

PvP lyder på overfladen som et centralt element indenfor MMOG spil, men ikke alle spillere er lige begejstrede for det. Som vi har været inde på tidligere er der spillere, som ikke finder det underholdende at kæmpe mod andre spillere, og som hellere vil spille kooperativt med andre spillere. Richard Bartle er også inde på problematikken og skriver blandt andet:

*"Players don't want other players doing things to their character without permission. It's one thing for a trident-wielding NPC mermaid to attack you, but another thing entirely for a PC to do it."<sup>316</sup>*

Det handler altså om, at der er en konsensus blandt spillere om, at PvP kamp er tilladt eller ej, i hvilket omfang og under hvilke omstændigheder, det samme gør sig gældende mellem spiller og spil.

Som vi har nævnt, vil påvirkning fra eller på andre spillere være et uundgåeligt element i MMOG spil, da spillernes handlinger influere andre spillere, hvad enten der er tale om PvE eller PvP. Grænserne imellem de to er flydende og vi kan konstatere, at MMOG spil i høj grad faciliterer, at spillere påvirker andre spillere, mere eller mindre direkte. Som Bartle også skriver:

*"[...] entering the virtual world can be regarded as offering implicit consent that a player is willing to accept the PvP it supports. Unfortunately for designers, players will still complain if they are the victims of what they see as a violation of their character, even if they knew it was a possibility when they signed up."<sup>317</sup>*

Uanset den grad PvP som et spil repræsenterer, vil der altså altid være en konflikt, da ikke alle spillere har samme forståelse af, hvad der er rigtigt og forkert i spillet.

## Generelt om spilaktiviteter

Vi har nu været omkring nogle af de mest typiske spilaktiviteter der optræder i MMOG spil, og der tegner sig et billede af, at disse spil oftest præsenterer spillerne for nogle meget åbne verdener med mange forskellige spilaktiviteter. Dette kan både være i form af faste aktiviteter, som er indbygget i spillet, og i form af, at spillet understøtter, at spillere selv kan udvikle spilmønstre, der kan blive mere faste aktiviteter. Der er også på det overordnede plan en stor frihedsgrad for spilleren, som adskiller denne form for spil fra de mere lineære singleplayer spil. Hvis man ser lineære singleplayer spil som regulære tekster i analytisk forstand (hvad der ofte er god fornuft i), adskiller mere frie spil sig ved mere at være en form for tekst-værktøj. Torill Mortensen udtrykker det således:

*"The player will construct the meaning of the game, but through his physical actions and game-choices he also construct the game session."<sup>318</sup>*

Denne pointe gør sig i høj grad gældende indenfor MMOG spil, hvor spillernes frihedsgrad til at træffe valg, og være i spillet, er det, der skaber spilaktiviteten og dermed spillet. Jesper Juul skriver om hvordan spil er bygget op omkring emergens og progression, som henholdsvis lukkede og åbne spilstrukturer, og forholder sig også til MMOG genren ved at fokusere på "EverQuest". Først og fremmest opstiller Juul de to betegnelser således:

*"Emergence is the primordial game structure, where a game is specified as a small number of rules that combine and yield large numbers of game variations, which the players then design strategies for dealing with."*

*"Progression is the historically newer structure that entered the computer game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game."<sup>319</sup>*

Emergens svarer til et forholdsvis åbent spil, med mange muligheder for spilleren for at udvikle strategier, løsningsmodeller og spilaktiviteter. På den anden side er progression



den mere lineære spilstruktur, hvor spillet har et mere lukket forløb, og spilleren har begrænsede muligheder for at udvikle spilaktiviteter for at gennemføre spillet.

Umiddelbart skulle man mene, at MMOG spil uden videre må høre under begrebet 'emergens', men på den anden side kan vi se, at mange af de aktiviteter som spilleren kan udføre er fastlagt på forhånd. Eksempelvis implicit, eller eksplicit i form af quests. Spørgsmålet er om MMOG spil er det ene eller det andet?

Jesper Juul kategoriserer "EverQuest" som værende et emergens spil, med indbyggede progressionsstrukturer, hvilket kunne give et indtryk af at genren som helhed benytter sig af en kombination af de to begreber. På samme måde som Jesper Juul mener vi at dette er tilfældet – MMOG spil leverer et åbent univers, hvor spillerne på mange måder selv kan skabe spilvariationer, og samtidigt har spillene nogle forholdsvis lukkede opgaver, som spilleren skal gennemføre, såfremt han ønsker at komme videre i spillet.

Torill Mortensen definerer denne form for spil (som er nedarvet fra MUDs) som narrative miljøer. En slags rammer som tillader historier at udfolde sig.<sup>320</sup> Dette kan således både være historier skabt af spillet og som vi har set, historier som spillerne skaber om spillet og hinanden.

Afslutningsvis kan vi opsummere at genrens karakteristika indenfor spil-aktiviteter er opdelt i to overordnede typer, nemlig konflikter mod miljøet og konflikter mod andre spillere. Disse kan videre inddeles i forskellige undertyper, der for konflikter mod miljøet's vedkommende består af *quests*, *grinding*, *resource gathering* og *crafting*. Når det gælder konflikter mod andre spillere, inddeler vi efter *Player versus Player* og *Group versus Group*. Disse er udtryk for et skel mellem uorganiserede, og organiserede spil-aktiviteter, mod andre spillere.

## Kapitel 20 – Social organisation

Der er en lang række teoretikere, som har beskæftiget sig med de sociale elementer indenfor MMOG spil og andre områder som eksempelvis chats. Eksempelvis behandler Gitte Stald i "Træfsikre mødesteder" de sociale og kulturelle fællesskaber, der bliver dannet indenfor online spil, mere konkret i forhold til "CounterStrike" og "Everquest".<sup>321</sup> Her er fokus på at demonstrere, hvorledes folk mødes omkring spil-aktiviteten. Stald har på visse punkter en skæv opfattelse af, hvorledes tingene foregår indenfor et spil som "Everquest", hvor hun eksempelvis skriver, at sproget er "tilstræbt middelalderengelsk". Det er meget sjældent tilfældet, hvad blandt andet Susana Tosca også gør opmærksom på i hendes artikel "The Everquest speech community".<sup>322</sup> Til trods for disse små detaljer er vi dog i vid udstrækning enige med Stald i hendes pointe om, at folk mødes på forskellige måder omkring spilaktiviteten. Hun skriver:

*"Mange spil og især online multiplayer-spil er sociale og kulturelle mødesteder, hvor spillerne træffer andre spillere på en række forskellige måder og med forskellige formål og resultater."<sup>323</sup>*

Hun er dog langt fra den eneste, som har berørt dette kompleks på den ene eller anden måde. Interessant er Jakobsen og Taylor, som har behandlet de sociale fællesskaber indenfor "Everquest" og sammenlignet disse, med de man ser omkring mafiaen med "venners venner" og æreskodexer.<sup>324</sup> Ligeledes har Castranova, i forbindelse med sin økonomiske dimension, arbejdet med spillerens investering i spillet og den sociale attråværdighed som spilleren forventer som afkast.<sup>325</sup>

Det er dog ikke denne sociologiske del af genren, som vi vil komme i berøring med i dette afsnit, men derimod de parametre i spillene, som fordrer forskellige former for sociale organisationer omkring forskellige dele af spilaktiviteten. Som vi har nævnt, findes der for den enkelte spiller en høj grad af specialisering. Dette skyldes, at der ikke findes "generalister" på grund af hele spillets regel- og grundstruktur med forskellige professioner. Sekundært, fordi mange udfordringer kræver, at man skal have hjælp af én eller flere andre spillere, og at specialisering er det mest optimale i den sammenhæng. Det er muligt at vælge andre knapt så hårde udfordringer som man kan klare alene, men det er dog kun igennem de sværeste, at man får de gode belønninger, der bringer én videre.

Bartle har søgt at definere en model for konfiguration af sociale organisationer indenfor virtuelle verdener, som opererer med fire forskellige binære parametre.<sup>326</sup> Disse er:

- ☒ Formelle eller uformelle
- ☒ Midlertidige eller permanente
- ☒ Flade eller hierarkiske
- ☒ Hardwired eller softwired.

Det første punkt handler således om, hvorvidt de er indbyggede i spillene, eller om spillerne selv opfinder disse. Siden vi opererer med de parametre i spillene, som fordrer disse organisationer, er de af formel karakter. Det andet punkt omhandler, hvorvidt disse organisationer er midlertidige eller permanente. Det tredje punkt handler om topstyring eller ej, og endelig drejer det sidste punkt sig om, hvorvidt organisationerne er koblet sammen med spillets univers. Denne konfiguration er medvirkende til at beskrive organisationer indenfor disse spil. Vi vil i det følgende gennemgå, de mest typiske man ser indenfor genren.

## Grupper

Den mest normale form for sammenspilsaktivitet er fordret af behovet for flere spillere til at slå monstre ihjel. Dette er ofte i forbindelse med forskellige missioner, hvor spilleren ikke kan klare sig selv. Til at understøtte denne form for sammenspilsaktivitet tillader spillene, at en gruppe spillere danner en gruppe. Det er denne type organisation, Bartle definerer som "midlertidige", idet de er uforpligtende og primært rettet imod spil over en kort periode.<sup>327</sup>



Illustration 94: Spillere i "World of Warcraft" engageret i kamp.

Dette betyder, at man har en separat chatkanal for gruppen, og at spillet sikrer, at belønninger bliver fordelt forholdsvis ligeligt imellem spillerne. Samtidig agerer monstre på en bestemt måde i forhold til gruppen, og man får en række værktøjer, som gør det muligt at arbejde tættere sammen og beskytte hinanden i gruppen. Eksempelvis er det muligt at se de resterende gruppemedlemmers helbred og

diverse andre parametre, som spiller en rolle under regelsystemet.

En gruppe består typisk af 2-8 spillere, men dette varierer dog fra spil-session til spil-session og fra spil til spil. En gruppe kan sammensættes på et væld af forskellige måder, afhængigt af de enkelte spilleres specialiseringer. Der er tale om en række paradigmatisk valg, som bliver besluttet af gruppe-lederen, med henblik på hvilke udfordringer gruppen skal tackle. Som oftest er der dog tale om, at "tank-caster-healer" paradigmet skal være udfyldt, da mange af de sværere missioner indenfor disse spil ikke kan løses uden.

Spildesigneren Will Wright betegner et spil, som har mange løsningsmuligheder, som havende et stort "solution landscape".<sup>328</sup> Umiddelbart vil antallet af kombinationsmuligheder - i form af at sammensætte grupper - indikere, at disse spil har et sådant. Man skal dog være opmærksom på, at selvom det kan lade sig gøre at etablere en gruppe uden eksempelvis en healer, er det ikke ensbetydende med, at man kan løse opgaver uden denne. Nuvel visse missioner kan nok lade sig gøre, men i et spil som "Dark Age of Camelot" eller "World of Warcraft" er det umuligt at løse mere svære opgaver uden en sådan. På denne måde er kombinationsmulighederne i forhold til grupper måske umiddelbart store, men i praksis er disse begrænset af udfordringernes karakter.

## Raid

Der findes også andre former for midlertidige konstruktioner af samme karakter som gruppen. Den mest gennemgående er et "raid-party", der består af 2-8 grupper afhængigt af spillet. Der er, på samme måde som ved grupperne, en række værktøjer til rådighed for at styre denne forøgede mængde spillere. Grunden, til at danne et raid, er den samme, som vi ser ved grupperne. Visse udfordringer, specielt i slutningen af spillet, er af en sådan karakter, at samarbejde og store mængder spillere er en absolut nødvendighed. Til trods for at raids er midlertidige organisationer, udspringer disse ofte af permanente organisationer som eksempelvis guilds, der re-organiserer sine medlemmer i raids for at udføre en opgave.

## Venner

Både raidet og grupperne er som sagt midlertidige konstruktioner, som kan dannes af enhver tilstedeværende spiller. Man siger dog, at lige børn leger bedst, hvorfor spillere også understøtter "vennelister". Vennelister giver spilleren mulighed for at tilføje andre spillere, som de har haft gode erfaringer med, og giver et hurtigt overblik over, hvem af disse der er online. Det er en form for "messaging-program", som er indbygget i spillet. Det er så at sige en konstruktion, som understøtter, at man har det bedre med nogle spillere end med andre. Således understøtter konstruktionen, at det er nemmere at finde kvalificerede medlemmer til grupper. At folk etablerer sociale netværk af forskellig

karakter, er ikke nogen revolutionerende opdagelse, og selv uden den indbyggede understøttelse af det, ville det nok finde sted alligevel. Denne form for "organisation" er i øvrigt den eneste, der ikke har en hierarkisk opbygning. Alle de andre organisationer har udnævnte bosser med specielle rettigheder. Eksempelvis kan lederen af en gruppe smide andre medlemmer ud.

## Guilts

Guilts er større permanente sociale konstruktioner. Det er en slags "forening" som spilleren kan blive medlem af. Hvor grupper og raids hovedsageligt er motiveret af behovet for at arbejde sammen midlertidigt, er guilts sociale konstruktioner med et længerevarende sigte. Guilts er konstruktioner hvor spilleren kan få venner og hjælp undervejs i spillet. Kolo og Baur skriver:

*"The evolution of social formations among the game characters is stimulated by the design of the game environment [...] Guilts represent institutionalized social units [...]"* <sup>329</sup>

Guilts har ofte regler for god opførsel og pålægger deres medlemmer visse restriktioner, som betingelse for at de kan nyde godt af fællesskabet. Eksempelvis forventes det ofte, at man hjælper hinanden, og at spilleren smider hvad vedkommende har i hænderne for at komme til hjælp, hvis det bliver nødvendigt.<sup>330</sup>

Disse "klubber" er dog også, efterhånden som man nærmer sig end-game, en nødvendighed, hvis man ønsker at klare de større udfordringer i spillet. Det er muligt, at der opstår splid i en gruppe eller et raid, og at enkeltpersoner ikke ønsker at fordele belønningerne som aftalt. Det kan også være svært at samle 50 mennesker til at angribe et stort monster.

I forhold til disse dimensioner af spillet er guilts en central topstyret konstruktion, der muliggør bedre planlægning, ved at folk tilmelder sig. Ligeledes er medlemskab af et guild garanti for, at folk ikke snyder én, da man jo kender de andre medlemmer, samt at brud på reglerne ofte betyder bortvisning. Jakobsson og Taylor skriver:

*"At the high-end game many of the most significant accomplishments simply cannot be done alone. Getting an epic weapon (a penultimate class-specific piece of equipment), defeating a particularly tough mob, or visiting a forbidden zone are only achieved with mass cooperation."<sup>331</sup>*

De udfordringer, guilds søger at håndtere, er typisk meget svære instances, som man eksempelvis ser i spil som "World of Warcraft". Her kan det tage 40 spillere otte timer at gennemføre en meget svær instance, og det kan kræve gentagne forsøg over flere dage eller uger. Denne slags udfordringer kan ikke løses medmindre der eksisterer en gensidig forpligtelse imellem spillerne og at disse er ordentligt forberedt. Det er en generel tendens på tværs af hele genren, at visse udfordringer kræver denne form for samarbejde, som kun guilds er i stand til at organisere.



Illustration 95: En guild fra "Everquest" i kamp mod et monster.

Det er dog ikke udelukkende, når man kæmper imod forskellige svære monstre, at gildet tjener en funktion. Når man spiller imod spillere fra andre fraktioner og eksempelvis skal indtage en borg, er det typisk gildet, der fører vejen og styrer slagets gang. Et spil som "Dark Age of Camelot" lægger op til, at de enkelte guilds kontrollerer centrale fæstninger og er ansvarlige for at forsvare og generobre disse. Således er de enkelte guilds prestige koblet sammen med dennes evne til at håndtere denne slags indbyggede udfordringer.

Det sker også indenfor spillene, at guilds organiserer sig i såkaldte "alliances". Det er samarbejdsaftaler imellem de forskellige guilds, som oftest er rettet imod andre guilds eller alliancer.

Denne form for organisation er dog i nyere spil, som "Dark Age of Camelot" og "World of Warcraft", defineret på forhånd af spillets designere, hvor alle guilds på samme side automatisk formodes at samarbejde imod de andre fraktioner.

## Sociale organisationer generelt

De sociale organisationer kan defineres som værktøj til etablering af sociale relationer og hedder ikke nødvendigvis det samme, som vi har kaldt dem. Eksempelvis kan et guild defineres som en familie i et mafia spil, som et firma i cyberpunk og så videre. Det er dog ikke navnene, som er de afgørende, men derimod den måde hvorpå de udfylder forskellige roller på. Disse kan være grupper, der dækker her- og nu- behovene for hjælpere, vennelisterne, der hjælper til vedligeholdelse af langtidsforhold, guilds, der er en slags foreninger, hvor man kan organisere sig og raids, som bruges til store organiserede missioner.

Det er interessant, at alle disse typer af organisationer, som vi har gennemgået, er af den type, Bartle vil definere som "softwired", hvormed han mener, at de bliver dannet og vedligeholdt af spillerne.<sup>332</sup> Den anden form for organisation, som man stort set ikke ser længere, er de, han definerer som "hardwired", der hænger meget tæt sammen med verdenen. Disse kan eksempelvis være et byråd, som har ret til at udskrive skat for en given by i spillet, eller en domstol med ret til at fængsle andre spillere. De organisationer, som er hardwired, var primært en komponent i forskellige MUDs, med alt hvad det indebar af magtmisbrug og mere interessant spil.

Mens vi ikke længere ser hardwired organisationer i brug, er de softwired levende i bedste velgående.

Vi kan således opsummere, at de sociale konstruktioner ikke bare er en mulighed indenfor disse spil, men på mange måder også en direkte nødvendighed. Mange af de udfordringer, som er i spillet, kan kun lade sig gøre igennem iværksættelsen af disse konstruktioner. Det ligger i spillenes natur, at disse sociale konstruktioner vil opstå så længe, at udfordringerne kræver det - uanset om de er formaliseret i spillet eller ej. De sociale konstruktioner er fordret i lige høj grad af udfordringer, som er indbygget i spillet, som det er fordret af, at muligheden for at etablere disse er til stede.

Når Stald skriver at "et af formålene med spillet er netop at etablere relationer"<sup>333</sup> så er det efter vores opfattelse udtryk for en anden tilgangsvinkel end vores. At etablere sociale relationer indenfor disse spil kan udmærket være et formål i sig selv - for spilleren. Vi er imidlertid mere interesserede i formålet for spillet, som er udtryk for en mere regelbunden og funktionalistisk tilgang. Som vi ser det, er formålet med MMOG spil typisk at klare udfordringerne, og i denne sammenhæng er de sociale relationer en nødvendig del af værktøjkassen for at gøre dette. De sociale relationer er således ikke spillets mål, men et hjælpemiddel til at nå målet.

## Kapitel 21 – Kommunikation

Som vi allerede har berørt, findes der er en lang række teoretikere, som har beskæftiget sig med de sociale elementer indenfor MMOG spil. Heraf har vi berørt en del i det foregående afsnit om sociale organisationer, og i dette afsnit bygger vi videre på en del af deres anskuelser - og vores tolkninger heraf - i behandlingen af det element, vi betegner som kommunikation og hvorledes denne understøttes. På samme måde som de sociale elementer er karakteristiske for genren, ser vi således denne afledning af den sociale dimension som tilsvarende relevant og karakteristisk.

Når vi taler om kommunikation i MMOG spil, hentyder vi til den interaktion, der er spillere imellem. 'Kommunikation' kunne indenfor spillets verden også inkludere en gennemgang og stillingtagen til de informationer spillet giver spilleren, som eksempelvis den feedback og respons spilleren modtager fra spillet ved løst opgave eller lignende. Vi vil imidlertid se bort fra disse informationer og beskæftige os med, hvad vi finder mere interessant; spillerinteraktionen, som er fordret gennem spillets opbygning. Det er et område, vi ser behandlet indgående hos Toni Mannen og Tomi Kujanpää, som har kigget på, hvorledes dette gør sig gældende indenfor et holdbaseret multiplayerspil som "Battlefield 1942". Af andre som også berører det, er Weight, Breidenbach og Boria, som har undersøgt dette aspekt indenfor "Counterstrike".<sup>334</sup> Som vi vil illustrere i det følgende, svarer mange af de metoder og strukturer, der er indbygget i dette spil, overens med de, som er indenfor MMOG genren.

På det tekniske område adskiller MMOG spil sig ikke betydeligt fra andre multiplayer spil, og vi vil derfor ikke gå i dybden med, hvilket udstyr spillere benytter til at kommunikere med i grupper eller lignende. Det interessante i disse spil er for os, de faktorer i spillet der faciliterer og provokerer kommunikation spillerne imellem. Eksempelvis er social status mere eksplicit i disse spil igennem synliggørelse af udstyr, levels og så videre. Desuden både opmuntrer og opfordrer spillet til interaktion igennem dets opbygning. Vil vi i det følgende søge at komme nærmere på de elementer i spillet, der understøtter kommunikationen spillerne imellem.

### Spillets struktur og faciliteter

MMOG spil er bygget op omkring social interaktion spillerne imellem, da mange opgaver i spillet kræver, at spillerne allierer sig for at løse dem. Derfor er der en tæt sammenhæng mellem spillets kommunikative struktur og natur, og de forskellige typer af social organisation i spillet.<sup>xlii</sup> Disse organisationer indtager forskellige roller, i forhold til den opgave spilleren står overfor, og spillet er på den måde med til at fremprovokere spillerinteraktion. Til nogle opgaver kan man nøjes med at møde tilfældige andre

---

xlii Se kapitel 20 - "Sociale organisationer" for mere information om dette.



spillere, midlertidigt alliere sig og løse opgaven. Andre opgaver kræver imidlertid en større gruppe spillere, og således organisation og koordination spillerne imellem. Det essentielle er, at spillet både stiller opgaver til rådighed, som kun kan løses via samspil, og samtidigt også stiller forskellige værktøjer til rådighed, for at spillere kan organisere sig. Spillere kan imidlertid godt spille spillet ud fra et mere egoistisk perspektiv og løse individuelle opgaver, men sammenholdt med den progression der er i spillet og spillerens ønske om at avancere, så er dette ikke en hensigtsmæssig måde at spille spillet på. Med andre ord kan du godt spille 'mur' alene, men det er trods alt sjovere at spille fodbold med de andre.

MMOG spil understøtter typisk en række forskellige kommunikationsmuligheder, for spillere der har organiseret sig i grupper. Om disse interaktionsmuligheder skriver Tony Manninen og Tomi Kujanpää:

*"Multiplayer games involve communication, co-operation and coordination between players. The difficulties in computer-mediated communication and collaboration support, however are evident everywhere. The lack of face to face interaction limits the participants of networked game sessions to interact by the rules and mechanics of the game systems, and therefore, reduces the quality of interaction between players."*<sup>335</sup>

Pointen er her, at interaktionen oftest lider under, at den er afhængig af spillets præmisser for kommunikation. En problematik der må siges at være gældende for langt størstedelen af de forskellige multiplayer spil. Indenfor MMOG spil er denne problematik ikke nær så udtalt som eksempelvis indenfor FPS genren, da interaktionsmulighederne i MMOG spil har bedre vilkår som følge af spillets struktur. Som Richard Rouse skriver:

*"Since these are considerably slower paced than death-match games, there is a much greater opportunity for players to chat with each other while playing."*<sup>336</sup>

I forhold til andre genrer har spilleren i MMOG spil altså typisk tid til at gøre brug af spillets interaktionsmuligheder, og er derfor ikke så ofte som i andre genrer nødsaget

til at benytte sig af eksterne kommunikationsmidler. Spillere på de lavere niveauer kan typisk gøre brug af forskellige interaktionsmuligheder, som kan variere i omfang. Som Manninen og Kujanpää skriver:

*"[...] multiplayer games can contain a number of simultaneous communication channels, all with varying magnitudes within the continuum of communication [...]"<sup>337</sup>*

Man ser dog ofte, at dette er afhængigt af spillernes niveau i spillet. Det er typisk for guilds på de høje niveauer udelukkende at gøre brug af eksterne kommunikationsmidler som eksempelvis voicecom eller lignende. Dette hænger i høj grad sammen med, at opgaverne bliver sværere og mere omfattende jo længere fremme i spillet spillerne er, hvilket kræver en mere omfattende og hurtig udveksling af informationer.

Indenfor spillet eksisterer der, i forhold til den tekstbaserede chat, en lang række "kanaler", som har en tæt sammenhængskraft med de forskellige typer af sociale organisationer i spillene. Således er der en kanal for spillerens grupper, raid, guild også videre.

## Kulturer

Kommunikationen indenfor MMOG spil er typisk influeret af de kulturer, der opstår i spillet. Her tænker vi ikke så meget på de forskellige racer som spillerne kan vælge, men på, at der hurtigt udvikler sig nogle forskellige former for kommunikation spillerne imellem. Disse kulturer kan være forskellige fra spil til spil og ligefrem forskellige fra server til server indenfor samme spil. Kolo og Baur behandler den sociale dynamik, som eksisterer indenfor disse spil. I artiklen "Living a Virtual Life: Social dynamics of online gaming" skriver de omkring de selvstændige kulturer såvel som sprog indenfor de enkelte spil:

*"Some implicit, non-codified rules for all players refer less to what kind of interactions are acceptable than how these are performed. Under this category falls habits and non-consciously reflected patterns of usage, for example the usage of English as a common language and the importance of keeping messages short."<sup>338</sup>*

Det handler om, at spillere udvikler vaner i forhold til deres færden i spillet, og at disse går hen og bliver normen. Sprogudvekslingen i disse spil er oftest forbundet med de opgaver, spillere skal løse, kombineret med en effektivitet der er sms-kulturen værdig. Søger en spiller eksempelvis at starte en gruppe til at løse en specifik opgave, foregår dette ofte i forkortelser, der kunne minde om kodesprog. 'Looking for group' bliver således forkortet til 'LFG' og får yderligere påklistret en forkortelse, for den specifikke opgave der skal løses. Indenfor spillet ser vi også forskellige typer sprog og opførsel i forhold til de forskellige kanaler. Guild-kanalen er eksempelvis et sted for løs snak, mens gruppe-kanalen er et sted for seriøs snak og organisation. Tosca skriver, i forbindelse med hendes undersøgelse af sprogbrugen indenfor "Everquest", om, hvorledes sproget er rettet imod spilaktiviteten:

*"[...] Even in those cases where conversation does take place, some of the features of exchanges as analyzed here (slang to facilitate quick communication, careless syntax, fake antique speech) point to gaming "effectiveness". My conclusion is that linguistic communication in EverQuest is totally subordinate to gameplay, and that EverQuest is a game and not a world [...]"<sup>339</sup>*

De kulturer der opstår i disse spil, og i den forbindelse også det sprog der udvikles, er således rettet imod spilaktiviteten. Dermed skal man dog ikke tro, at de er statiske størrelser, da de er i konstant forandring. Eksempelvis beklagede en bekendt, som havde holdt et halvt års pause fra at spille "World Of Warcraft", sig for nyligt over, at sproget havde forandret sig i en sådan grad, at vedkommende ikke længere forstod meget af det. Denne faktor er også med til at skabe et tilhørsforhold for spillere og yderligere at skabe en form for hierarki. Kan man sproget, og forstår man kulturen, er man rutineret i spillet – de andre må betragtes som 'newbies'.

### Udtryksformer

De forskellige MMOG spil leverer, som vi har været inde på, en række forskellige kanaler som spillere kan udtrykke sig igennem. De mest typiske indenfor denne genre kan opdeles i *tekst, tale og emotes*.

Tekstbeskeder fungerer i høj grad som en slags chatfunktion, hvor spillere kan skrive beskeder til hinanden. Som vi har været inde på er informationsudvekslingen her typisk reduceret til forkortelser og små korte beskeder. I tæt sammenhæng med spillets sociale organisation har spillerne mulighed for at kommunikere indenfor forskellige kanaler.

På den måde kan spilleren kommunikere med andre spillere, indenfor de forskellige grupper og guilds som spilleren er en del, og stadig bevare et nogenlunde overblik. Der findes i den forbindelse også en række genveje for spillere, der ønsker at kommunikere med andre spillere om mere specifikke emner. Eksempelvis kan en "World of Warcraft" spiller skrive '/1' foran sin text, for at henvende sig til alle i nærheden. Ligeledes kan han skrive '/2/' og '/3', som står for henholdsvis en handelskanal og en 'jeg søger en gruppe' kanal.<sup>xliii</sup>

Talehandlinger kan deles op i to, da der er de i spillet indbyggede talehandlinger, og de eksterne taleredskaber som spillerne selv står for. De interne talehandlinger er nogle fastlagte sætninger, som er afstemt efter den race, spilleren spiller. Spilleren kan vælge at afspille disse sætninger for at kommunikere med andre spillere. Et eksempel herpå kunne være, at en spiller vil hilse på en anden og får sin avatar til at sige "Hello!". På den måde forsøger mange af disse spil at integrere nogle af de mest brugte 'real-life' sætninger, som kan være af relevans i spillet. Det kan dog til tider være for omstændigt at benytte disse interne talehandlinger, og ligeledes har de en begrænsning i forhold til, hvad man kan udtrykke igennem dem. Ydermere er problemet ofte, at de er offentlige, hvilket vil sige, at alle spillere i nærheden kan høre dem. Derfor er det ikke usædvanlig, at spillere på højere levels og indenfor forskellige organisationer benytter sig af eksterne kommunikationsmidler. Herved får spillerne større frihed til at samtale, hvilket gør det nemmere eksempelvis at koordinere et massivt slag. På de høje niveauer fordrer opgaverne ofte en fortløbende kommunikation og organisation, hvilket igen bliver

nemmere for spillere, der benytter eksterne kommunikationsmidler. På dette område kan man sige, at spillene endnu ikke har fundet en tilfredsstillende løsningsmodel, da mange spillere går udenom spillet på dette punkt.



Illustration 96: "City of Heroes" har også emotes af forskellige typer. Her ser man, hvorledes spillere er i stand til at holde skilte op og give hinanden "karakterer".

Emotes er nogle i spillet indbyggede humøraktioner. Formålet med disse kan siges at være at overføre spillerens kropslighed til avataren. Sidder spilleren og glæder sig over en veloverstået sejr, kan han symbolisere dette ved at få avataren til eksempelvis at danse en sejrscens. På samme måde som med talehandlingerne, bliver den begrænsning,

xliii Et eksempel på flere chatfunktioner og genveje kan findes her: <http://www.wow-europe.com/en/info/basics/slashcommands.html>, 08-08-2006

der ligger i de x-antal mulige humøraktioner, typisk hurtigt utilstrækkelig for spilleren. Derfor opstår der hurtigt en række aktioner, som har samme karakter som emotes, men som ikke er indbygget i spillet under betegnelsen 'emotes'. Disse består af at spillerne udnytter spillets muligheder for blandt andet bevægelse, som Manninen og Kujanpää eksemplificerer:

*"If talking is not feasible, they may choose to jump up and down, shoot a couple of rounds, or do some non-verbal actions instead."<sup>340</sup>*

Der opstår altså hurtigt forskellige kommunikationsmønstre, som kan være mere eller mindre eksplicite, og for nyankomne til spillet eller spillere udenfor en bestemt gruppe, kan disse mønstre være svære at aflæse. For udenforstående kan det være svært at forstå at når en medspillers avatar står på samme sted og hopper, betyder det eksempelvis at vedkommende venter utålmodigt.

### **Generelt om kommunikationen**

Vi kan se, at disse spil lægger op til en stor grad af interaktion spillere imellem og så vidt muligt også forsøger at understøtte denne interaktion. Dette sker ved diverse indbyggede kommunikationsmidler, som tekstbeskeder, talehandling og emotes. Imidlertid er spillets indbyggede funktioner ofte ikke tilstrækkelige, hvorfor mange spillere udvikler deres egne udtryksformer. På den ene side kan vi se, at spillene forsøger at fremprovokere kommunikation ved hele deres opbygning, og på den anden side kan vi se, at spillernes trang til at kommunikere overskrider spillets iboende formåen. Som Tony Manninen skriver:

*"Even multiplayer games have fundamental problems in supporting rich social activity, and, thus, players constantly seek work-arounds and external support in order to fulfil their need to socialize."<sup>341</sup> Manninen*

Man kan sige at spillerne har en trang til at kommunikere med andre spillere, og at de kommunikationsformer som spillene typisk byder spillerne er fyldt med begrænsninger, hvorfor spillerne hurtigt begynder at se sig om efter en måde at manipulere med disse på. På den måde kan den enkelte spiller sætte sit eget individuelle præg på

kommunikationen.

De strukturer, som er fastlagte igennem spillet - eksempelvis de forskellige chat-kanaler - udfylder meget faktiske funktioner og har som resultat af dette, deres egne normer og sprog som spillerne benytter. Herunder vil vi kort nævne Tosca's slutning, at sproget i spillet er rettet imod spillernes effektivitet og gameplayet. Det er et punkt, som vi overordnet er enige med hende i, såfremt det applikeres på de chat-kanaler og andet, som er orienteret imod netop dette. For at opsummere kan man sige, at disse kommunikationsmuligheder er rettet imod specifikke funktioner, på samme måde som de sociale organisationer er det.

Som vi nævnte i starten, har kulturen indenfor disse spil været udsat for en høj udforskningsgrad. De teoretikere, som vi inddrager i denne sammenhæng, er blot en dråbe i havet ud af den totale mængde, som er blevet fascineret af, hvorledes interaktionen foregår indenfor denne type spil såvel som eksempelvis de holdbaserede first person shooters. Det illustrerer, efter vores mening, udmærket, hvor centralt og umiddelbart synligt disse elementer er.

## Kapitel 22 – Opsummering

Vi har i de foregående afsnit behandlet de punkter i matrixen, som udgør vores definition af MMOG-genren. Dette har tjent til at forme et kritisk standpunkt i forhold til genren og den etablerede praksis, ved at identificere de specifikke karakteristika, og udformningen af disse, som går på tværs af genren. Vi vil kort referere de centrale sammenhænge og karakteristika, som kom til udtryk i definitionen.

### ☒ **Verdenens opbygning**

Verdens opbygning er funktionsorienteret og består af et overordnet niveau, som i kerneværkerne er spillerens level og realm vs. realm. Herunder er der undertyper, der er zoner, som i kerneværkerne er byer, instances og så videre. Verdens opbygning udgør altså den centrale scene som spillet foregår på, hvorfor dennes udformning, som vi har demonstreret, har konsekvenser for spillet.

### ☒ **Beboere i universet**

Beboerne i universet er såkaldte interface-bedrag, der tjener som mellemmand, der leverer muligheder, som er nødvendige for, at spillet kan fungere. Ligeledes fungerer de som motivatorer og undervisere for spillere. Indenfor kerneværkerne optræder de som købmænd, vagter, monstre, informationstande, missionsrelateret, trænere, færgemænd samt stemningsskabende. Beboerne udgør således centrale aktører i spillets muligheder for at manipulere spillerne.

### ☒ **Spillets trafikdistribution**

Dette punkt udgør en stor del af spillerens oplevelse af spillet. Trafikdistributionen fungerer som hjælpemiddel for spillerenes færden i spillets verden, hvorfor dette kernepunkt er tæt knyttet til "Verdens opbygning". De karakteristiske trafiktyper er *manuel*, *statisk*, *dynamisk* og *øjeblikkelig*, som er forskellige muligheder for spilleren at komme fra A til B på. Spillets trafikdistribution er på samme måde, som beboere i universet og verdens opbygning, et centralt aspekt i udformningen af universets 'fysiske' udtryk.

### ☒ **Spillets tidslige dimension**

Spillets tidslige dimension er yderligere en del af det 'fysiske' udtryk ved universet, og kan inddeles i to kategorier, som vi identificerer som *tidsforløbet* og *tidsperioden*. Ved kerneværkerne ser vi *tidsforløbet* udforme sig i faktorerne *fiktions tid*, *aktionstid* og *spilletid*. *Tidsperioden* omhandler konsekvenserne af spillets varighed, et element vi er nødsaget til at tage i betragtning, for at begribe konsekvenserne af det vedvarende univers, som er karakteristisk for genren.

### ☒ **Økonomi**

Indenfor kerneværkerne kan vi se en sammenhængskraft imellem inflationen og tiden, samt sammenkoblingen af økonomien i spillene og den virkelige verden. Således bliver økonomien forbundet med konsekvenserne af den tidslige dimension, spillets motiverende faktorer og investering. Spillere vil investere i deres avatar, det koster penge og tager tid, men anerkendelsen for spillerens investering er drivkraften.

### ☒ **Spillets motiverende faktorer**

Økonomiens indblik i, at spilleren investerer i deres karakters værdi, fører naturligt videre til at se på, hvad det er, som får spilleren til at spille. Indenfor kerneværkerne drejer det sig primært om progressionen, som udgør en række delmål/belønninger for spilleren. Næste anerkendende klap på skulderen er hele tiden lige forude og bekræfter, at spilleren behersker spillet. Ligeledes har progressionen, eller spillerens investering i karakteren, en sammenhængskraft med den sociale anerkendelse, som ikke skal undervurderes som motivationsfaktor.

### ☒ **Regelsystemets konsekvenser**

Regelsystemets konsekvenser kan inddeles i to centrale aspekter. Det første drejer sig om spillernes evne til at opbygge deres karakter i forhold til regelsystemet, hvor selv små forbedringer spiller en stor rolle. Det andet drejer sig om spillernes evne til at udnytte deres karakter, med henblik på en specialisering, der gør dem værdifulde i sociale sammenhænge. Dette er således den 'spilletekniske' baggrund for spillets motivation.

### ☒ **Spillerens progression**

Progressionen spiller ind på mange af de andre kernepunkter, og er især en væsentlig motiverende drivkraft. Vi kan identificere to former for progression – den primære og den sekundære. Indenfor kerneværkerne udformer disse sig i *level* og *realm-rank* som primære, samt *udstyr*, *crafting*, *områder* og *skills*, som sekundære. Progressionen kan anskues som forskellige investeringsmuligheder for spillerens tid og fokus.

### ☒ **Spillerens investering i spillet**

Hvad spillerne investerer i spillet, er tæt forbundet med de øvrige kernepunkter, da det må betragtes som et resultat af spillets udformning. Vi kan konstatere, at spillerne indenfor kerneværkerne ikke bare investerer penge, men også tid og følelsesmæssig engagement. Dette er blandt andet drevet af spillets opbygning omkring progressionen, og en frygt hos den enkelte spiller, for ikke længere at "være med".



### ☒ **Spillets mål (objektiver)**

Hvad spilleren kan/skal opnå i spillene, kommer til udtryk ved eksplicite og implicite objektiver. De eksplicite objektiver er umiddelbare løsbare konflikter som missioner eller at stige i level. De implicite er de som spilleren pålægger sig selv, hvad enten det er af egen fri vilje, eller på baggrund af spillets 'provokation'. Indenfor kerneværkerne er de eksplicite objektive bundet op på spillets aktiviteter og progression, og de implicite udtryk for selv-valgte mål som eksempelvis forøget social attråværdighed, eller sociale anerkendelse ved nedkæmpelse af svære monstre.

### ☒ **Avatarer**

Som i de fleste spil tjener avataren en række primære funktionelle formål. Specielt for denne genre, tjener den yderligere forskellige formål i forhold til spilleren signalværdi. En signalværdi, der er udtryk for spillerens evner indenfor spillet, da spillerens avatar fungerer som en omvandrende high-score plakat. Således drejer spillerens hyperidentitet sig, udtrykt igennem avataren, også omkring spillerens sociale attråværdighed.

### ☒ **De basale spil-aktiviteter**

Spil-aktiviteterne er i høj grad baseret på en samling af nærmest alle kernepunkterne, og illustrerer, hvordan spilleren omsætter spillets grundlag. Vi har identificeret to typer aktiviteter, som er *konflikter mod miljøet* og *konflikter mod andre spillere*. Indenfor genreens kerneværker manifesterer konflikterne mod miljøet sig i *quests, grinding, resource gathering* og *crafting*. Konflikterne imod andre spillere viser sig ved *player vs. player* og *group vs. group*, herunder er en stor del af spillets aktiviteter rettet imod spil i grupper, hvad blandt andet også specialiseringerne illustrerer.

### ☒ **Social organisation**

De sociale organisationer er, ligesom spil-aktiviteterne, et resultat af spillenes udformning. Genren lægger i høj grad op til socialisering, som en væsentlig faktor mod at nå spillets mål. Specifikt indenfor genren har vi identificeret organisationer som *grupper, raids, vennelister* og *guilds*, der alle er funktionsbestemte i forskellige sammenhænge. På denne måde er de sociale relationer ikke direkte spillets mål, men et indirekte hjælpemiddel til at nå målet. Spillernes beherskelse af spillet kommer igen ind i billedet i kraft af specialiseringer, som er væsentlige for at opnå den optimale sammensætning indenfor organisationerne.

☒ **Kommunikation**

I og med at spillene fordrer en høj grad af socialisering, medfører dette selvsagt nogle konsekvenser for spillernes måde at kommunikere på. Kommunikationen indenfor genren er meget formålsbestemt og rettet mod specifikke funktioner. Således er der eksempelvis chatkanaler rettet mod nye spillere, eller spillere der søger organisationer. Den primære kommunikation er selvsagt rettet imod de forskellige organisationer, men der findes også en mulighed for at kommunikere igennem avataren, hvilket er rettet mod en mere generel socialisering.

Efter identificeringen og behandlingen af kernepunkterne, er spørgsmålet vi står tilbage med, hvorvidt punkterne og definitionen, som er fastlagt igennem kerneværkerne, kan bruges som kritisk værktøj til at illustrere gentagelse og variation indenfor genren? Dette spørgsmål vil vi stille skarpt på i den efterfølgende 3. bog, hvor vi vil afprøve den kritiske værdi af den funktionalistiske matrix, vi har opstillet i denne 2. bog.



# Tredje bog

## Den syntaktiske matrix brugbarhed

Vi har i det foregående gennemgået den syntaktiske matrix for at belyse de specifikke karakteristika for genren. Dette er sket med henblik på at etablere en definition, som skulle gøre os i stand til at fremkomme med en kvalificeret og videnskabelig funderet kritik af værker indenfor genren. Denne definition har vi søgt at basere på, det vi betegner som, værkets faktiske mekanismer - uden hensynstagen til de tematiske og ikonografiske dimensioner.

Det centrale spørgsmål, vi må stille os selv, efter at vi har etableret denne definition, er, hvorvidt den er i stand til at fungere som et kritisk værktøj til analyse. Vi mener, at der er to dimensioner, som vi skal se på for at kunne besvare dette spørgsmål.

Det første er, hvorvidt vores genre-definition rent faktisk indeholder en højere grad af forklaringskraft, end den som industrien opererer med. Vi mener, at det umiddelbare svar må være ja, men alligevel kan det være sundt at forholde vores definition til Altmans kvalitetskriterier, som vi fremsatte i kapitel 3. Disse kriterier skulle være i stand til at hjælpe os med at vurdere definitionens brugbarhed. Den anden dimension er en praktisk afprøvning af selvsamme sag i forhold til et værk indenfor genren. Dette skal hjælpe os til påpege definitionens anvendelighed som kritisk værktøj indenfor genren.

## Kapitel 23 – Altmans kvalitetskriterier

Som vi skrev tilbage i kapitel 3, er formålet med disse kvalitetskriterier at kontrollere den subjektivisme, som genredefinitioner er udtryk for. Kontrollen består i selve anerkendelsen af, at genre-definitioner er subjektive, og at man videnskabeligt alligevel bør forsøge at kvalificere disse. Dette betyder blandt andet, at videnskabelige definitioner bør indeholde en højere grad af forklaringskraft end de ikke-videnskabelige.

Det første kvalitetskriterie, Altman fremstiller, lyder således:

*“Er genre-definitionen af en sådan karakter at den behandler fænomenet på en måde som svarer overens med analytikerens behov og interesser?”*

Hertil kan vi sige at svaret er ja. Matrixen som vi har fremstillet skal belyse en række elementer i spillene, som er af en syntaktisk karakter. Det er ligeledes en række punkter, der er kvalificerede i kraft af, at en række computerspilsteoretikere har behandlet disse - enten i forhold til MMOG spil eller i forhold til andre værker indenfor mediet. Den er således af en karakter, som svarer overens med vores, såvel som en række teoretikers, behov og interesser.

*“Forklarer den de interne processer ved hvert enkelt værk indenfor genren?”*

Punkterne belyser en lang række kriterier, som er af en syntaktisk og gameplaymæssig karakter, men undlader at behandle den æstetiske dimension af spillene. Dette er dog i overensstemmelse med vores intention fra starten. Således kan vi sige, at de interne processer, som svarer overens med vores behov og interesser, er forklaret indenfor genren.

*"Forklarer den det maksimale antal delte egenskaber imellem eksempler af en type?"*

Det er et mere kompliceret spørgsmål end de to foregående, da det leder op til spørgsmålet, om der er noget, vi har undladt at tage med? Vores kriterier er som sagt opstået på baggrund af en række elementer som vi, computerspilsteoretikere og designere har identificeret. Disse er udvalgt ud fra vores behov og interesser i sammenhængen. Hvorvidt der er punkter/egenskaber, som passer til vores behov og interesse, som vi ikke har opdaget, kan vi ikke svare på. Vi kan dog sige med sikkerhed, at definitionen forklarer en lang række delte egenskaber imellem eksempler af en type.

Det næste spørgsmål lyder

*"Forklarer den de elementer som ikke er delte?"*

Hvis vi ser på de elementer, som ikke er delte, men indeholdt i definitionen, er dette forhold belyst til en vis grad. Dette gør sig gældende ved, at vi kan betragte disse som eksempler på variation indenfor et system af gentagelse. Således er den med til at forklare, hvori gentagelsen og variationen består, og hvilken betydning disse har.

Et spil, som eksempelvis ikke har indbygget nogen form for progression, kan vi se som et udtryk for "gentagelse og variation". Ved fraværet af dette element, og måske ved tilstedeværelsen af noget tilsvarende, er vi i stand til at forklare, hvorfor et værk er anderledes end normen. På denne måde kan vi se de elementer, som ikke er delte, men som er indeholdt i matrixen som forklaret.

De elementer som er udenfor matrixen, er ikke forklaret, men dette burde være indlysende. Som vi skrev i ovenstående, er de elementer, som vi ikke har med, enten et udtryk for at vi ikke har identificeret disse, ikke er interesserede i disse, eller at de er særegne for det enkelte værk.

Hvis de er særegne for det enkelte værk, skulle de under ingen omstændigheder have været inddraget i matrixen, der netop forsøger at beskrive en generel konfiguration. Ligeledes kan vi sige, at vi ikke bør inkludere elementer, der ikke er dækket af vores interessefelt.

*“Etablerer den en terminologi som tillader links til andre kulturelle fænomener?”*

Til dette spørgsmål må vi igen tage visse forbehold, da det ikke fremgår entydigt, hvad Altman betegner som andre kulturelle fænomener. Hvis vi antager, at disse andre fænomener er computerspil af anden karakter, så er dette tilfældet. Dette sker i kraft af, at definitionen netop er baseret på og inspireret af en terminologi, der i hovedtræk kommer fra disse andre fænomener.

Det samme må siges at gøre sig gældende ved rollespil, som disse spil er en form for remediering af. Man ser eksempelvis, hvorledes gamemasterens funktion, som er at justere monstrenes niveau i forhold til spillerne, bliver remedieret, i form af verdenens opbygning i forhold til level. Der er dog også mere ‘direkte’ links ved eksempelvis regelsystemets konsekvenser, monstre, primær- og sekundærprogression.

Hvis vi udvider andre kulturelle fænomener til at indbefatte eksempelvis bøger og film, må vi sige, at svaret er nej. Det kan dog også være svært at se, hvorledes dette skulle være fremmede for definitionens brugbarhed, da der er tale om forskellige medier, som har vidt forskellige træk. Dette skyldes nok også, at vi fokuserer på en funktionelle dimension frem for den æstetiske. Såfremt vi fokuserede på den æstetiske, ville det være nemmere at lave koblinger til andre medier eksempelvis angående fantasy eller science-fiction.

Endeligt bør vi bemærke, at de enkelte punkter, vi har gennemgået, på visse områder er andre kulturelle fænomener, som eksempelvis sociale organisationer eller det økonomiske aspekt. Disse har tydelige koblinger til andre områder og trækker på terminologien fra de områder.

*“Er grundlaget for systematisk analyse og genreopdeling også i stand til at fungere som grundlag for genrens historie?”*

Endnu et punkt som vi ikke kan svare entydigt på. Det forholder sig således, at vi klart kan se sammenhænge imellem punkterne, og hvorledes genren har udviklet sig, så vi formoder, at dette er tilfældet. Dette kan vi dog ikke entydigt konkludere på uden at foretage en praktisk afprøvning, hvad der er udenfor denne teksts målsætning.

Det ovenstående spørgsmål kunne meget vel give os anledning til at diskutere disse kvalitetskriteriers brugbarhed. De er flydende og ikke videre entydige angående hvad der rent faktisk menes. Men hvis man forudsætter, at vores tolkning af disse ikke er helt



forkerte, og man tager de forbehold, vi har fremstillet i det ovenstående, kan vi sige, at definitionen på stort set alle punkterne lever op til kvalitetskriteriernes bedømmelse af, hvad en god genre-definition er. En god genre-definition er netop kendetegnet ved, at den indeholder en højere grad af forklaringskraft, end de som er opsat af industrien. Hvorvidt genre-definitionen rent faktisk er i stand til at fungere som et kritisk værktøj, bør dog afprøves i praksis.

Vi kan umiddelbart konkludere, at vores definition er med til at belyse egenskaber og elementer ved genrens kerneværker, da den er opbygget på basis af disse. Af samme årsag vil en afprøvning i forhold til et værk, der ligner kerneværkerne, være uden nogen praktisk funktion. At opbygge en definition på basis af noget, for derefter at validere denne definitions brugbarhed ud fra det samme, er udtryk for dårlig videnskabelig praksis. Af samme årsag må vi nødvendigvis finde et værk, som ikke umiddelbart ligner de andre - "et skævt værk" - for at se, om definitionen kan bruges som et kritisk værktøj til at belyse gentagelse og variation.

## Kapitel 24 – Et skævt værk

Det skæve værk, som vi har valgt til at undersøge punkternes brugbarhed som kritisk værktøj, er spillet "Eve Online", som er lavet af det islandske CCP - "Crowd Control Productions". Det er et spil som i skrivende stund har rundet 170.000 spillere, hvad der er mere end en fordobling indenfor det sidste år.<sup>342</sup> Vi vil i dette afsnit kort berøre industriens egen opfatte af "Eve Online", inden vi i næste afsnit går videre til at tilgå spillet kritisk ud fra definitionen. Industriens opfattelse vil vi gennemgå af to årsager.

Den første er at illustrere, at vi ikke er de eneste, som mener, at "Eve Online" er et skævt værk (forstået som unikt, eller afvigende fra normen) set i forhold til det klassiske MMOG, men at det faktisk er en generel opfattelse som diverse uvidenskabelige spilmagasiner er enige i. Den anden er at tilnærme os, hvordan det er anderledes set fra anmeldernes perspektiv.

Hvis vi ser på de karakteristikker de forskellige online magasiner har givet "Eve Online" i deres anmeldelser, får vi virkelig en indikation på, at dette spil ikke føles som de klassiske spil indenfor genren. Gameindustry.com skriver omkring dette:

*"Eve Online is simply the best online space game you have probably never played. I was shocked to find such a huge and well detailed community when I first arrived. [...] Combine this with a completely huge and non-linear world that is largely controlled by the players, and you have a truly unique experience that is not to be missed."*<sup>343</sup>

Der er i denne sammenhæng et par faktorer, som umiddelbart springer i øjnene. Spillet har et stort og detaljeret community. Verdenen er enorm, ikke-lineær opbygget, og hovedsageligt kontrolleret af spillerne. Det er nogle af de faktorer, der gør det til en "truly unique experience". Dailygame er ovre i samme boldgade i deres beskrivelse:

*"With the most expansive universe this side of, well, the universe, a dynamic economy and a limitless choice of careers, this "life sim" is both astounding and frightening. [...] But for those players patient enough to let EVE unfold before them, a truly awe-inspiring experience awaits."*<sup>344</sup>

Udover at der er tale om et massivt univers, er der altså også tale om en dynamisk økonomi samt grænseløse muligheder angående valg af karriere. Det er en "life sim", hvilket vil sige, at der ligesom med simulationsgenren ikke er udstukket videre retningslinjer fra spillets designere angående spillernes aktiviteter. Derudover kræver spillet åbenbart en del tålmodighed at komme ind i. Gamersinfo skriver omkring dette:

*"Eve is a VERY deep game, with many, many layers and as many different ways to play as there are people. To the uninitiated, this may look hopeless, confusing or even boring, as you wander around in your newbie frigate, running cargo missions for a few thousand ISK an hour. But I've said it once, and I'll say it again, stick with the game as it will grow on you. As you dig deeper into the culture that is Eve, you'll learn that the universe really IS that big, and that anyone can take any place in it they want."*<sup>345</sup>

Det som de giver udtryk for her er, at spillet ikke er videre sjovt i starten, og at det tager en del tid at komme ind i. Alligevel rummer spillet nogle storslåede oplevelser for den tålmodige spiller. Det er altså yderligere en indikation, på at man ikke bare bliver guidet i en bestemt retning. Der er dog en dybde i spillet og kulturen indenfor spillet, som man ikke ser ved ret mange andre spil. Det er stort set det samme som Gamespy giver udtryk for:

*"EVE Online has no real goals beyond "Get stuff, get rich" - everything else is the product of player interactions. If you're not willing to put in the effort, watch the marketplace, play some office politics and generally give up big chunks of your free time to the game, you're just not going to enjoy it. On the other hand, if no-holds-barred hyper-capitalism and Machiavellian competition with real people appeals to you, your game has arrived."*<sup>346</sup>

Citatet giver os anledning til at slutte, at "Eve Online" for hovedparten er styret af spillerne, og at aktiviteterne i spillet er skabt af disse. Derudover kræver det virkelig, at spilleren involverer sig i spillets aspekter, hvad der hovedsageligt er centreret omkring hyper-kapitalisme, bedrag og manipulation af andre spillere. IGN har en lignende

beskrivelse af spillet:

*"This game is for anyone who wants to be able to truly affect the game world around them, and be a part of the force that shapes the story of EVE. This game is not for those who want to be told where to go and what to do next, and is not for those who just want to go out and kill things. There are consequences to your actions in this game, and if you are unable to grasp the political situation and learn to battle in that arena as well as you battle the other players with your weapons, you won't survive long."*<sup>347</sup>

Der er altså tale om et spil, som ikke styrer spillernes retning, som ikke fortæller spillerne hvad de skal gøre, og som ikke er fokuseret på at slå ting ihjel. Yderligere er de politiske kanoner åbenbart ligeså vigtige som de der er lavet af stål. Det ligger dog i kortene, at disse er resultater af spillerinteraktion og ikke et resultat af styring fra spillets designere. Der er altså tale om nogle træk, som vi ikke har set i samme udstrækning indenfor genrens kerneværker.

Spilhjemmesiden MMORPG.com skriver

*"EVE is unique in the MMORPG world [...] It has certainly carved out a niche for itself and has established itself among an international fanbase."*<sup>348</sup>

Der er altså efter de forskellige anmelderes opfattelse tale om et niche produkt, som lægger vægt på at give spillerne frie muligheder til at spille med hinanden, frem for imod spillets univers. Der er tale om en fordybelsesgrad, som kræver en lang indlæringskurve, og at spillets verden er af en størrelse som, "virker skræmmende" på diverse anmeldere.

Baseret på disse anmelderes opfattelse kan vi altså slutte, at der er tale om et spil, der i hvert fald på overfladen, afviger massivt fra genrens hovedværker. Det som er interessant i dette forhold er, hvorledes det benytter disse gentagelser og afvigelser i forhold til genrens kerneværker – hvis det gør dette. Herunder er det yderligere interessant om disse afvigelser som vi identificerer, kan være medvirkende til at forklare, hvorfor anmeldernes opfattelse af spillet er som den er.

Såfremt at dette gør sig gældende, kan denne "analyse" således tjene til verificering, eller falsificering, af hvorvidt matrixen kan bruges som et kritisk værktøj.

## Kapitel 25 – Analyse af "Eve Online"

Vi skal fra starten af denne "analyse" undskylde overfor den trætte læser. Vi har over de sidste 100 sider ikke lavet andet end at beskrive denne matrix, og nu vil vi forlænge pinen yderligere. Dette er dog desværre nødvendigt i vores forsøg på at begribe et skævt værk ud fra matrixen.

Den følgende analyse af "Eve Online" er opbygget efter, hvorledes det enkelte punkt kommer til udtryk indenfor spillet, for at vi senere kan se på gentagelser og afvigelser. Vi ved i forvejen at matrixen kan bruges kritisk i forhold til genrens kerneværker, og spørgsmålet er nu, om vi er i stand til at beskrive og forklare et værk, som er "unik" indenfor genren, ud fra den samme matrix?

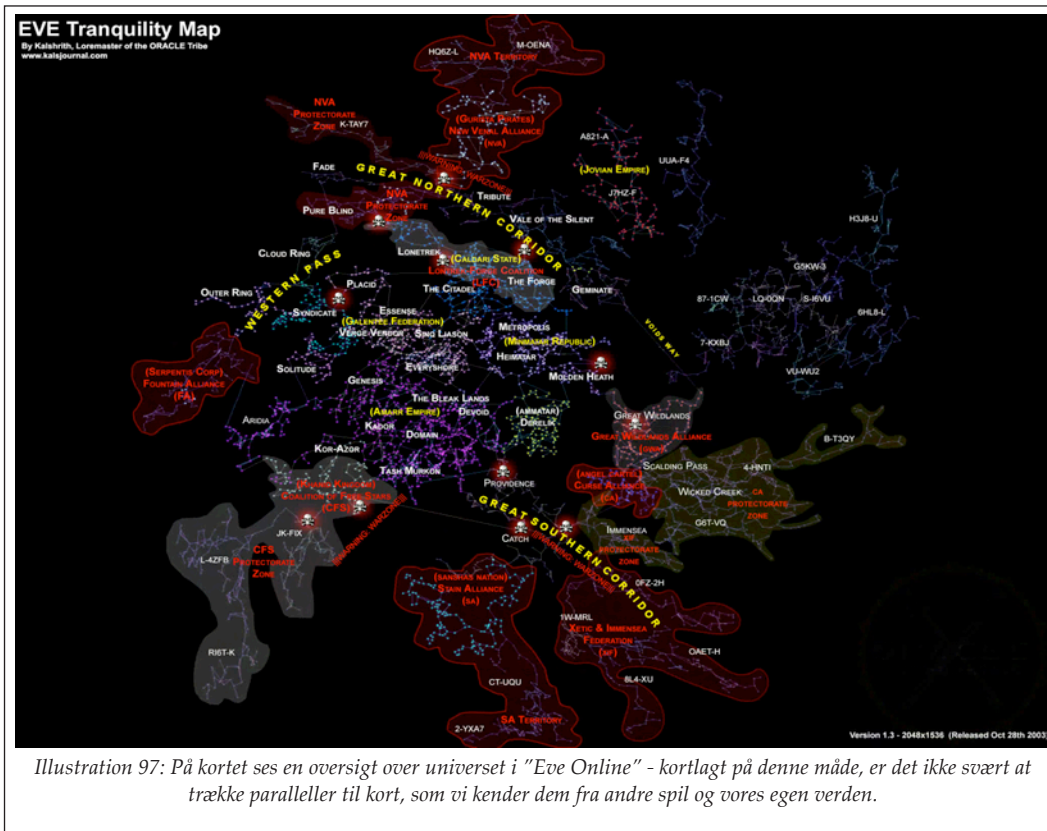
Således skal dette afsnit ikke betragtes så meget en analyse af "Eve Online", som *en illustration af definitionens brugbarhed som kritisk værktøj indenfor genren*.

Vi skal kort bemærke, at vores kendskab til "Eve online" på ingen måde er så detaljeret som det gør sig gældende ved genrens kerneværker. Vores baggrundsmateriale består i bedste udokumenterede stil af uformelle samtaler med spillere af "Eve online", forskellige former for online materiale som eksempelvis manualer, FAQ's og forskellige guider til strategi, samt vores egne erfaringer med selve spillet. Af samme årsag kan det forekomme, at der er unøjagtigheder som resultat af vores ignorance. Dette bør dog ikke gøre nogen forskel for det endelige mål med analysen, som er at illustrere, hvorledes vores definition kan bruges i kritisk forstand.

### Verdenens opbygning

I "Eve Online" er spiluniverset bygget op omkring solsystemer med planeter, asteroidebælter og rumstationer. På samme måde som vi kender det fra vores egen verden, er universet uoverskueligt stort. Det indeholder 5000 solsystemer, og udviklerne har planlagt at tilføje flere.<sup>349</sup> Ud over den semantiske forskel der ligger i at "Eve Online" foregår i et science fiction univers, er der i virkeligheden ikke tale om den store afvigelse fra de oprindelige MMOG karakteristika.

Som det fremgår af kortet på den følgende side, kan spillet opdeles i forskellige konstellationer, som er under kontrol af forskellige fraktioner.<sup>350</sup> Disse konstellationer består af zoner, ligesom vi kender dem fra det klassiske MMOG spil, som kaldes solsystemer. De forskellige zoner har i spillet fået tildelt en "security clearance", hvilket vil sige en betegnelse for hvor farligt området er at færdes i.<sup>351</sup> På samme måde som i andre MMOG spil er det karakteristisk, at jo farligere et område er, desto mere attraktiv udbytte er der at hente i området. Nye spillere starter i områder med høj sikkerhed, og er i disse "beskyttet" mod angreb fra modspillere. Ligeledes er universet bygget op således, at jo længere væk man kommer fra de sikre begynderzoner, jo større er chancerne for at



møde modstandere og at opleve PVP kamp. Der er altså tale om den samme hensyntagen til spillerens progression, i forhold til områderne, som vi ser hos det klassiske MMOG spil.

Det skal dog siges at "Eve Online" ikke på samme måde guider spilleren videre imellem zonerne, men at spilleren i højere grad er overladt til selv at udforske universet. Men nøjagtig som den klassiske MMOG genre er der også i "Eve Online" tale om "hub-style" gameplay imellem zonerne, hvor spilleren frit kan bevæge sig frem og tilbage.

Som i andre spil af denne type er der også områder, som er dedikeret til kamp spillere imellem. Dette kommer til udtryk ved spillets inddeling af sikkerhedsniveauer for zonerne, og i de zoner, hvor der er en lav sikkerhedsgrad har spillerne således frit slag for at kæmpe mod hinanden uforstyrret. Er man ikke så meget for at kæmpe mod de andre spillere, har man muligheden for at holde sig i lavlevel områderne eller søge tilflugt i de

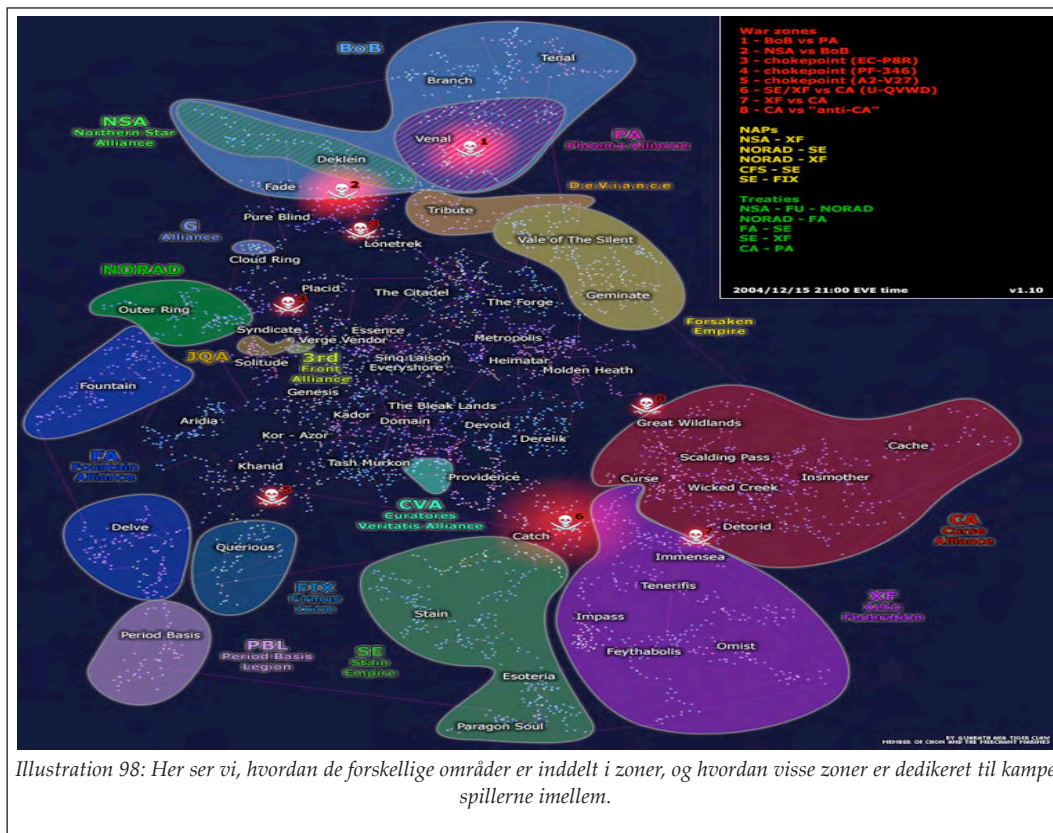


Illustration 98: Her ser vi, hvordan de forskellige områder er inddelt i zoner, og hvordan visse zoner er dedikeret til kampe spillerne imellem.

forskellige rumstationer<sup>352</sup>, der i høj grad har fuldstændigt samme rolle som byer har i kerneværkerne. Rumstationerne er den ultimative sikre zone, hvor spilleren kan handle, omsætte ressourcer og kommunikere i fred og ro.

Ligesom ved de klassiske spil findes der også en form for instances<sup>353</sup> og andre farlige zoner, hvor store grupper af spillere er nødt til at alliere sig for at trænge ind i området og tilegne sig de belønninger, der er tilgængelige.

Vi kan altså slå fast, at "Eve Online" ikke skiller sig nævneværdigt ud fra den oprindelige genre, hvad angår verdenens funktionelle opbygning. Den største forskel er, at "Eve Online" i højere grad baserer sig på, at spillerne selv skaber spillet, og derfor ikke guider spilleren fra zone til zone ved brug af quests, i samme grad som vi kender det fra den klassiske genre.



## Beboere i universet

I det reviderede korpus har vi opstillet en række typiske NPC'ere, og den funktion de har i spillet. Vi nåede frem til at de klassiske typer var, købmænd, vagter, monstre, informationsstande, missionsrelaterede, trænere, færgemænd og stemningsskabere. I "Eve Online" er NPC'ere ikke et særligt dominerende element og mange af de formål NPC'erne typisk tjener, bliver i "Eve Online" overtaget af spillere. Alligevel kan vi dog spore nogle af de samme NPC typer, om end i en mindre koncentration end i det reviderede korpus.

Hvad angår *vagter* fungerer "Eve Online" fuldstændigt som andre spil indenfor genren. Vagterne er her repræsenteret ved NPC rumskibe og automatkanoner, der enten er stationære eller patruljerer forskellige områder, og beskytter spillerne imod overgreb fra andre spillere.<sup>354</sup>

"Eve Online" har et meget omfattende handelssystem, og her er den typiske *købmand-NPC* repræsenteret i form af et auktionsinterface med forskellige muligheder.<sup>355</sup> Der er ikke en NPC avatar, som vi er vant til, men i stedet dette auktionshus, hvor spilleren både kan handle med andre spillere og spillet. I sidste ende tjener det dog samme formål, for spillere kan her købe ting, som befinder sig på rumstationer lysår væk, og skal derefter ud og inddrive disse genstande. Der er her blot tale om en lidt anden indpakning end vi er vant til. Dette er dog ikke den eneste form for auktionssystem, men grundlæggende er de ens i deres opbygning.

I starten af spillet gennemgår spilleren en omfattende introduktion, som består af en række missioner, som bliver stillet spilleren af NPC'ere på diverse rumstationer. På samme måde som i klassiske MMOG spil, tjener disse som formål at lære spilleren spillet at kende.<sup>356</sup> Imidlertid glider disse missionsfordelere i baggrunden så snart introduktionen er overstået, hvilket betyder, at spilleren i højere grad er overladt til sig selv, og til at interagere med andre spillere. På grund af denne opbygning samles spillere i grupper, som selv skaber missioner for deres medlemmer, alt afhængigt af gruppens behov og formål. Der er stadig mulighed for, at spillere kan modtage missioner fra NPC'ere, men dette er ikke et særligt fremtrædende element, og opgaven bliver som nævnt i højere grad overtaget af andre spillere.<sup>357</sup>

I kraft af denne overvægt af spillerkontrolleret spil, er monstre heller ikke noget særligt udbredt fænomen i "Eve Online". Der er dog nogle, de bliver i spillet kaldt pirater<sup>358</sup>, men disse er absolut et fåtal, og igen ses dette aspekt overtaget af spillere. Spillere har nemlig samme muligheder for at blive pirater som NPC'erne, og det er oftest truslen fra andre spillere som den enkelte spiller skal tage sig i agt for.

På samme måde som, at købmænd ikke eksisterer som en avatar, gælder det for trænere. Denne funktion er fuldstændigt overtaget af et interface, hvor spilleren selv kan vælge hvilke skills han ønsker at træne, og ønsker spilleren nye egenskaber, købes disse blot.<sup>359</sup>

Der er altså ikke i samme grad tale om, at spilleren skal opsøge en bestemt træner, for at få trænet en bestemt egenskab. Dog er der en snert af det samme i kraft af, at spilleren kan komme ud for at skulle rejse til en anden rumstation, som sælger den specifikke skill. Vi kan altså se nogle af de samme elementer træde i kraft, blot uden NPC-avatarens tilstedeværelse.

Informationsstande eksisterer, lidt i stil med "City of Heroes", som billboards der flyder i rummet. Her kan spilleren se de seneste nyheder på en kæmpeskærm, og på den måde blive opdateret med hvad der rør sig.<sup>360</sup> Derudover må vi igen sige, at meget af denne funtion er lagt ind i spillets interface, hvor spilleren har mulighed for at undersøge diverse ting. Der er sågar bygget en internetbrowser ind i spillet, så spilleren eksempelvis lige kan tilgå "Eve Online" hjemmesiden og få information om alle elementer indenfor spillet.

Da der generelt ikke er avatarer i spillet, eksisterer færgemænd også kun i kraft af maskiner kaldet "jumpgates", som fungerer som et transportmiddel imellem zoner med store afstande imellem sig.<sup>361</sup>

Generelt kan man sige, at den manglende tilstedeværelse af avatarer gør det svært for NPC'ere at eksistere i den klassiske forstand, som vi tidligere har beskrevet den. Dette til trods kan vi dog sige, at "Eve Online" på et funktionalistisk plan har integreret mange af de træk, som tilhører den klassiske NPC'er.

Hvor de traditionelle NPC'ere normalt fungerer som hvad, Bartle kalder "interface conceits", altså forklædte interfaces til systemet, er denne form for forklædning ikke tilstede på samme måde. En stor del af spillets funktioner er tilgængelige igennem spillets menusystem, der har overtaget mange af de traditionelle NPC roller i spillet.

### Trafik i spillet

I "Eve Online" er den manuelle transport ikke en særlig omfattende del af den samlede transport. Spilleren bevæger ikke sit rumskib direkte, men styrer det hele tiden i forhold til andre ting. Eksempelvis kan spilleren klikke på en rumstation og vælge, at skibet skal flyve hen til den og 'docke'. På den måde styrer spilleren ikke direkte skibets fremdrift, men nærmere dets destination.

Det statiske transportelement er især markant, da spilleren har mulighed for at vælge destinationer på et kort, planlægge ruter og dernæst sætte autopiloten til at ordne transporten. Ydermere findes der jumpgates, der kan fragte spillere fra det ene solsystem til det andet, og fungerer således på samme måde som de statiske transportmidler.<sup>362</sup>

De dynamiske transportmidler er typisk en form for ekstraudstyr spilleren kan erhverve sig, ud over spillerens avatar. I "Eve Online" starter spilleren med et begynderrumskib, der samtidigt fungerer som spillerens avatar. Spilleren har i takt med at han avancerer,

mulighed for at erhverve sig nye og bedre rumskibe,<sup>363</sup> der således kommer til at have samme funktion som de klassiske dynamiske transportmidler. Forskellen er bare her, at transportmidlet går hen og bliver avataren, i stedet for et supplement til avataren.

Det øjeblikkelige transportmiddel er ikke udpræget repræsenteret i "Eve Online", og det er således ikke underligt, at mange spillere beklager sig over de store mængder af tid de bruger på transport i spillet.<sup>364</sup> Store afstande, kombineret med et 'hands-off' feel, giver spilleren mulighed for at koncentrere sig om andre ting end den manuelle manøvrering. Eksempelvis kan spillere pleje de sociale forbindelser, lægge strategier for de næste udfordringer eller støvsuge lejligheden mens, at skibet er på vej til destinationen.

### Tidslige dimension

Den tidslige dimension skiller sig ikke ud i "Eve Online", spillet kører i realtid, som er karakteristisk for MMOG spil. Spillet præsenterer et vedvarende univers, og selve spillet har ingen afslutning som sådan. Spillere der spiller spillet længe får belønning for deres indsats ved, at tid er en af de væsentligste faktorer for progression i spillet. En spiller der starter senere end en anden spiller, har reelt set ingen muligheder for at indhente en spiller, der er foran, med mindre den førende spiller helt afholder sig fra at spille.

Typisk for disse spil, findes der en mekanisme, der har til formål at booste den spiller, som ikke spiller spillet uafbrudt. På den måde hjælpes spilleren til at komme nærmere spillere, der er nået længere i spillets progression. Dette svarer til det Salen og Zimmerman henviser til som "Negative feedback", som går ud på at stabilisere spillet og forholdet mellem spillere.<sup>365</sup>

"Eve Online" har forsøgt sig med en model, hvor spilleren ikke behøver at være online for at stige i skills. Når spilleren først har aktiveret træning af en skill, er det tiden, der bestemmer hvornår denne skill er indlært, og det betyder intet, at spilleren imellemtiden er logget af spillet.<sup>366</sup> Dette er et forsøg på at gøre det lettere for de spillere, der ikke er online konstant, men som sådan er det ikke en fordel forbeholdt disse spillere. Denne regel gælder nemlig for alle og derved kan det kun betragtes som et absolut minimum for at holde en given spiller i gang, og næppe en forstærkning til fordel for den svage spiller. I dette spil belønnes den aktive spiller, uanset sit progressionsniveau.

Spilleren, der ikke spiller, kan stadig stige i skills og spilleren, der spiller hele tiden, kan både stige i skills og bruge tiden i spillet på at tjene penge, som skal bruges for at kunne udnytte selvsamme skills. På den måde kan spilleren, der er bagefter, ikke indhente den foranliggende spiller hvad angår skillprogression, men kan derimod opnå et væsentligt bedre udbytte af de skills, som spilleren har på det givne niveau, hvis han spiller spillet aktivt.

Fordelen ved at spille spillet ligger i, at man har økonomien til at realisere den kraft, der ligger i ens skills. Dette kan muligvis også føre til avancement indenfor de sociale

konstellationer, der eksisterer indenfor spillet, hvor spillere hverves til 'firmaer' med forskellige agendaer.<sup>367</sup> Spilleren skal i nogle tilfælde leve op til bestemte jobbeskrivelser, og disse kan være afhængige af spillerens præstationer, som jo kræver, at spilleren har haft en del effektiv spilletid.

## Økonomi

Tilgangen af ressourcer indenfor "Eve online" er som ved genrens kerneværker. Der bliver løbende genereret penge ved spillernes forskellige aktiviteter, som eksempelvis at udvinde ressourcer, eller inkassere belønninger ved udførte missioner og så videre. Valutaen som hele systemet drejer sig om hedder ISK, hvad der for øvrigt er ISO-koden for den islandske krone.

De samme problemstillinger fra andre spil med løbende inflation, tilgang af ressourcer og så videre, gør sig også gældende indenfor "Eve Online". Spillets udviklere anslår, at inflationen ligger nogenlunde stabilt på omkring 5-9% per år, baseret på prisindekset på de almindelige varer, som typisk er klassificeret som "tech 1 items".<sup>368</sup> Som indenfor de andre spil bliver spillets udviklere ved med at tilføje endnu bedre ting, som spillerne kan stræbe efter, for at udligne denne problematik. Dette er blandet andet de udvidede versioner af de skibe, som hører under "tech 1" betegnelsen, der bliver betegnet som "tech 2".<sup>369</sup> Der er således en form for luksusvarer, i hvert fald indtil de er normen, hvorefter man må forvente nye tech levels bliver introduceret.

Som vi var omkring ved det økonomiske punkt, så benytter de forskellige spil sig af "sinks" til at dræne penge ud af systemet. Indenfor "Eve Online" er det eksempelvis muligt at konstruere rumstationer. Disse dræner ifølge spillets udviklere tre milliarder ISK ud af økonomien om dagen, men de betegner selv dette som "a drop in the ocean".<sup>370</sup> Derudover betaler spillere eksempelvis for at træne nye skills, at operere ved NPC-stationer hvor de lejer kontorer, udføre research eller producere ting, samt ved moms på forskellige handelstransaktioner.

Når en spiller mister sit rumskib indenfor "Eve Online" går dette tabt, og spilleren må købe et nyt. Man skulle umiddelbart tro, at dette var en udmærket "sink", da de fleste af spillernes penge går til køb af disse. Dette gør sig dog ikke gældende, da spillerne kan tegne forsikringer på deres skibe. Ifølge spillets udviklere kører forsikringsystemet med dundrende underskud, og det kører flere penge ind i spillet, end det tager ud. Dette sker af gameplaymæssige hensyn, da spillere kæmper mod andre spillere.<sup>371</sup> De mener det er nødvendigt at spillere, hurtigt og uden omkostninger, kan reetablere sig på nogenlunde samme niveau, som da de mistede deres skib. Der er altså tale om en bevidst konstant tilgang af nye ressourcer af gameplaymæssige hensyn. Dette er dog indtil videre udlignet af tilgang af nye spillere, og de forskellige luksusvarer, som holder inflationen i skak.

Umiddelbart ser dette ud til at svare nøje overens med, hvad der er normen ved de

forskellige kerneværker indenfor genren. Spørgsmålet i denne sammenhæng er, hvorfor de forskellige anmeldelser, som vi har berørt, fremhæver det økonomiske aspekt som så centralt for dette spil? Svaret på dette spørgsmål kan vi finde, hvis vi ser bort fra "nationaløkonomien" indenfor "Eve Online", og ser på handelssystemet indenfor spillet.

Størstedelen af de ting, som bliver sat til salg indenfor spillet, bliver produceret, solgt og købt af spillere. Dette skaber muligheder for helt andre typer af spil-aktiviteter ved, at man eksempelvis kan satse udelukkende på handel, transport eller ressourcudvinding som spiller.<sup>372</sup> Ved andre spil er disse aktiviteter noget man gør, eller som NPC'ere gør, når man ikke slår monstre ihjel.

Indenfor "Eve Online" er disse de primære aktiviteter som en lang række spillere beskæftiger sig med. Eksempelvis er den normale måde at skaffe sig gode rumskibe på, enten at producere eller at købe disse af andre spillere. Indenfor genrens kerneværker er det oftest sådan, at spillere får det gode udstyr ved at slå monstre ihjel. Det er altså et punkt hvor "Eve Online" er væsentligt anderledes end normen.

Det centrale element ved handelssystemet indenfor "Eve Online" er en form for "auktionsystem", hvor det kan lade sig gøre at sætte ting til salg og købe ting. Spillet udbyder på lige fod med spillerne varer igennem dette system. Dette er dog primært ting, som er rettet imod spillere, som lige er begyndt, og ikke spillere, som har spillet i flere måneder.<sup>373</sup> Ved at overgive størstedelen af den avancerede produktion og handel til spillere, frem for at have NPC'ere til at varetage dette, åbner spillet op for helt andre beskæftigelsesmuligheder.

Når de forskellige ikke-akademiske anmeldere pointerer, at "Eve Online" er udtryk for hyper-kapitalisme, og hvad de nu ellers bruger af udtryk, kan det være svært at se hvad deres pointe er på det overordnede økonomiske plan. Det økonomiske system indenfor spillet lider af de samme problemstillinger, og er opbygget på samme måde, som indenfor andre spil. Ser man på de faktiske spilaktiviteter, lægger spillet mere vægt på erhvervelse af valuta end andre spil.<sup>374</sup> Det er måske på dette plan vi skal finde den store forskel.

Man skal dog ikke undervurdere at hovedpointen med erhvervelsen af kapital, er at erhverve sig nye egenskaber og nyt udstyr. Det er ikke væsentligt anderledes end andre spil. Hvorvidt man bruger 20 timer på at erhverve sig penge til at købe udstyr, eller om man bruger 20 timer på at slå monstre ihjel for at få udstyr, gør ikke den store forskel formelt set. På det oplevelsesmæssige plan, fra spillernes synspunkt, kan dette gøre en væsentlig forskel.

### Spillets motiverende faktorer

De motiverende faktorer i "Eve Online" består i høj grad af en kombination af social status, feedback og belønning, samt beherskelse af spillet og dets ideologi. Spillet har en forholdsvis hård indlæringskurve, og det kræver lang tid at mestre spillet. Forståelsen for spillets ideologi er helt central i dette spil, og en klar forudsætning for, at spilleren kan finde motivation i de andre førnævnte faktorer. Eksempelvis kan det være svært at opnå social anseelse eller økonomisk gevinst, uden at have en klar forståelse af, hvordan disse elementer virker i spillet og hvordan de skal udnyttes.

Den sociale status spiller en stor rolle, da spillet primært består af andre spillere, og er designet med spillerinteraktion som omdrejningspunkt. Det gælder for spillere om at komme med i et godt firma, der både giver spilleren udfordringer og økonomisk vækst.<sup>375</sup> Disse firmaer ansætter typisk folk efter kvalifikationer, hvorfor det er noget spilleren skal gøre sig fortjent til. Når først spilleren er kommet med i et firma, gælder det om at stige i graderne, og således at få mere indflydelse og en større bid af kagen. Som i ethvert andet firma gælder det altså om at bevise sit værd og have nogle sociale færdigheder, der passer ind i firmaets stil. Således bliver den enkelte spiller bedømt og belønnet ud fra sine sociale færdigheder, hvorfor den feedback, der ligger i anerkendelsen fra medspillere, må betragtes som en væsentlig motiverende faktor.

Spilleren får yderligere belønning ved at beherske spillets økonomiske system, og kan ved at være en dygtig forretningsmand både erhverve sig udstyr og rigdom. Dette er nødvendigt for, at spilleren kan udnytte det potentiale, der ligger i de skills karakteren opbygger. Det nytter eksempelvis ikke meget at kunne flyve et stort rumskib, hvis man ikke har råd til at købe det. På den måde ligger der også en motiverende faktor i at kunne begå sig økonomisk i spillet, og tilegne sig effekter.

Alle disse elementer er tæt forbundne, og deres fælles indbyrdes påvirkning gør det svært at skille dem fra hinanden og fremhæve nogle frem for andre.

## Regelsystemets konsekvenser

På samme måde som i den klassiske MMOG genre, har "Eve Online" et regelsystem, der er bygget op omkring udviklingen af en karakter og udnyttelsen af dennes egenskaber. Spilleren skal vælge imellem fire forskellige racer, der hver har forskellige egenskaber.<sup>376</sup>

**Amarrians**

Those directly descendant from the Amarrian ethnic group before it conquered its home planet and intermingled with other people - are proud and supercilious, having a great sense of tradition and ancestry.

Females: - is very class conscious and formal in their dealing with others. They have strong family ties and can be very vindictive when someone harms their close ones - this vengefulness can last for generations.

Males: - are haughty, cruel and inflexible in their belief of their own superiority. Although this makes them difficult to deal with, it gives them decisiveness and a great sense of purpose.

Intelligence	Charisma	Perception	Memory	Willpower
7	3	4	5	10

**Ni-Kunnis**

These people were a primitive race conquered some 1000 years ago by the Amarr Empire. Unlike the other races conquered by the Amarrians, the Ni-Kunnis adapted to the Amarr society much better and today only a small minority is still enslaved. Most Ni-Kunnis are tradesmen and artisans - occupations frequently frowned upon by Amarrians, but still a vital part of their society.

Females: - have an enticing and enchanting demeanor. Before becoming part of the Amarr Empire, the Ni-Kunnis had a polygamous society. Although this practice has long been abolished, it still lingers in relations between Ni-Kunnis males and females. Beneath their meek manners Ni-Kunnis women are just as smart and devious as their male counterparts.

Males: - are sly, cunning, and unscrupulous. The only way for a Ni-Kunnis male to advance up the rigid Amarrian social ladder is by amassing great wealth, so most Ni-Kunnis males are very conscious of making a healthy profit, but this does not necessarily make them greedy.

Intelligence	Charisma	Perception	Memory	Willpower
5	8	7	6	4

*Illustration 99: Her ser vi hvordan forskellige racer i "Eve Online", har samme basale attributter, men forskellige grader af de forskellige egenskaber.*

Som det fremgår er det altså indenfor de samme kategorier karakterernes egenskaber ligger. Dette betyder at der som sådan ikke er nogle egenskaber, der er forbeholdt en bestemt race, men blot nogle basale udgangspunkter, der kan variere.

Når først spilleren har valgt en given race, gælder det om at udbygge de basale færdigheder racen har, med skills. De forskellige skills giver spilleren mulighed for at forstørre sin handlekraft i spillet, enten i form af, at spilleren kan benytte nyt udstyr, eller ved, at spillet åbner nye muligheder for spilleren. Det handler for spilleren om at få opbygget skills, og tjent en masse penge til at understøtte værdien af disse skills.

Spillet opererer med et "hands-off" feel, hvilket også gør sig gældende for kampsituationer. Her markerer spilleren en modstander og beder sit rumskib om at gå i kredsløb om fjenden, hvorpå han aktiverer det våben, der skal bruges. Det er så op til det udstyr spilleren har, om han går derfra med sejren.<sup>377</sup> Den aktive bevægelse af en avatar mangler, i forhold til den klassiske genre, men spilleren har dog stadig mulighed for at

være en smule aktiv ved at vælge forskellige manøvrer.

Efter den tekniske specialisering af den karakter som spilleren vælger, opstår der i "Eve Online" den samme form for praktisk specialisering, i forhold til de sociale fællesskaber, som vi kender den fra det klassiske MMOG spil. Der er dog tale om en lidt anden indpakning, men i bund og grund er det stadig et spørgsmål om at have nogle færdigheder, der i kombination med andres færdigheder, er den optimale løsning til en given opgave. Spilleren kan som nævnt blive hvervet til et firma, og her gælder det oftest om, at kunne udfylde en bestemt rolle i forhold til firmaets agenda. Er det et stort mine-firma, kunne man forestille sig, at spilleren enten skulle have gode mine-færdigheder, eller være i stand til at fragte de udvundne materialer.

Både indenfor firmaer, men også i kampsituationer, imellem spillere fra forskellige firmaer, kan man tale om, at det gamle 'tank-caster-healer' paradigme stikker næsen frem igen. Firmaer der specialiserer sig i at mine, har også brug for at have folk, der er gode til at kæmpe til at beskytte deres fragt. I kamp imellem spillere kan nogle have skibe, der kan tage mange skud, mens andre har de store kanoner, der giver stor skade.

De forskellige specialiseringer er så igen bundet op på de skills, som den enkelte spiller vælger at optræne, der gør det muligt for spilleren at benytte de forskellige værktøjer i spillet.

### Spillerens progression

Indenfor "Eve Online" findes der to altoverskyggende faktorer, som bestemmer spillerens progression i spillet. Den første er de skills som spilleren kan udvikle, disse er afhængige af to faktorer – tid og penge. Den anden faktor er økonomi, da spilleren ikke kan omsætte sine skills til noget uden penge, og skal også bruge penge til at erhverve sig skills.

I vores reviderede korpus gennemgik vi hvordan MMOG spil typisk er enkeltprogressionsspil, som baserer sig på et level-system. I "Eve Online" proklamerer producenten, at spillet ikke opererer med det gængse system:

*"There is no class-based leveling system in EVE. Instead, there is a very extensive skill system. Players choose from a wide variety of skills. You can train up to five levels in each skill, each with a number of sub-levels."*<sup>4378</sup>

Det kan altså se ud som om, at "Eve Online" opererer med det Richard Bartle kalder fler-progression, hvilket vil sige, at spilleren har mulighed for at avancere inden for flere



områder samtidigt og uafhængigt af hinanden. Det viser sig dog, at der ikke er den store forskel på den oprindelige level-progression og "Eve Online's" version, da spilleren kun kan træne én skill ad gangen. Dermed kan opnåelsen af de enkelte skillniveauer svare overens med de enkelte levels, vi ser i klassiske MMOG spil, bare med henblik på forskellige egenskaber.

En anden vigtig faktor, mod at stige i skills, er den økonomiske. Som nævnt skal spilleren både bruge penge på at erhverve udstyr, der passer til hans skills, og på at købe de forskellige skills. Dette er ikke revolutionerende i forhold til normen. En velhavende spiller har naturligvis også en bred vifte af muligheder for at udnytte spillets 'spillerum'.

Kombinationen af skills og en god økonomi er også med til at påvirke spillerens sociale progression. Alle spillere har mulighed for at stige i skill-level, og alle spillere har mulighed for at tjene penge. Det er dog ikke alle spillere, der har lige muligheder for at klatre op af den sociale rangstige. Dette kræver at spilleren forstår at omsætte sine skills og sin økonomi til noget, som kan være attraktivt for andre spillere og firmaer. Forstår spilleren at navigere imellem disse faktorer, vil det være muligt at avancere socialt og derved opnå endnu større udbytte af spillet.

Progressionen i kerneværkerne, i form af levels, er orienteret imod at forbedre spillerens chancer indenfor kamp. Indenfor dette spil peger progressionen, med de forskellige skills, i en lang række andre retninger afhængig af, hvilken type skill som spilleren søger at stige i.

### **Spillerens investering**

På dette punkt skiller "Eve Online" sig ikke ud fra den beskrivelse vi nåede frem til i vores definition. Spilleren betaler i første omgang for spillet, og derefter for en konto med månedlige betalinger.<sup>379</sup> Dermed er den indledende økonomiske investering i tråd med de andre spil indenfor genren.

Hele spillet i "Eve Online" er bygget op omkring de sociale relationer, der ligger i de forskellige firmaer og relationer imellem disse. Dermed bliver spilleren hurtigt forladt af spillets vejledende ånd, og overladt til at investere i at opbygge sociale relationer. Spilleren får således hurtigt forpligtelser i forhold til firmaet og de andre spillere i pågældende firma. Firmakonstruktionen i spillet er hjørnестenen af den sociale interaktion, og det er igennem firmaet at spillet opstår, i kraft af missioner og indtægter med videre.

De fleste af os har en ide om, at verdensrummet er uendeligt stort og afstandende enorme. Denne opfattelse er implementeret i "Eve Online", hvilket også resulterer i store tidsinvesteringer i forhold til transport. Spillet har forskellige tiltag, der skal tjene til at gøre transporten lettere, men alligevel er netop transporten en stor tidsrøver. Ligeledes skaber de sociale relationer i spillet krav og opgaver til spilleren, som så skal investere

store mængder tid for at indfri disse.

### **Spillets mål**

Spilleren bliver forholdvis hurtigt overladt til sig selv i "Eve Online", og således også overladt til selv at definere sit mål med spillet. Det åbenlyse mål er naturligvis at erhverve nye skills og stige indenfor disse, men som vi også har været inde på tidligere, er der ikke meget spilleren kan bruge disse skills til, hvis han ikke også har penge og gode sociale relationer.

Som udgangspunkt er det eksplicite objektiv i "Eve Online" altså at stige i skill-evne, men dette er meget afhængigt af de implicite objektiver.<sup>380</sup> De implicite objektiver er de som spilleren skaber for sig selv, og med spillets store fokus på spiller-genereret indhold, bliver de fleste objektiver i spillet sådan set implicite. Spilleren kan selv bestemme om han ønsker at købe nye skills og træne dem op, han behøver ikke samle en formue sammen, selvom dette er det mest hensigtsmæssige, og slutteligt kan spilleren udmærket være tilfreds med at 'arbejde' som fragtmand for et firma, uden at avancere.

På trods af, at de er implicite mål, gør det dem dog ikke til mindre attraktive mål for spilleren. Økonomisk, politisk og militær magt er centrale punkter som alle de forskellige organisationer, der driver spillets overordnede handling, kæmper imod. Der er stor motivation for at opnå avancement indenfor alle disse områder, om ikke for spilleren selv, så for den organisation som spilleren er medlem af.

### **Avatar**

I "Eve Online" kan man virkelig tale om en eksplicit distinktion mellem avatar og karakter. Dette kommer til udtryk ved, at spilleren har et profilbillede af sin karakter, og at selve avataren er et rumskib.<sup>381</sup> Ved starten af spillet vælger spilleren race, køn og udseende til sin karakter, hvilket som sådan ikke adskiller sig fra andre MMOG spil. Det utraditionelle er imidlertid, at spilleren ikke vælger disse attributter for sin avatar, men for den karakter, som repræsenterer spilleren i forhold til avataren. Det kan lyde lidt indviklet, men i virkeligheden handler det bare om, at spillerens karakter er piloten og avataren er rumskibet. Det er piloten der har de forskellige egenskaber, skaber kontakterne og erhverver diverse ting, mens det er rumskibet, der synliggør spillerens handlinger, erhvervet udstyr og formåen.

Karakteren optræder som et profilbillede af spilleren, og er med til at skabe et fast holdepunkt for spilleren, da rumskibene udskiftes i takt med, at spilleren stiger i graderne. Karakteren kan således være med til at fremme spillerens identifikation med spillet, da avataren konstant kan udskiftes. Dette er i høj grad udtryk for signalværdi overfor den enkelte spiller, og knap så meget ud fra funktionalistiske overvejelser. Ud over denne egenskab, tjener synliggørelsen af karakteren ikke noget videre formål.

Mange spillere vælge endda helt 'gemme' profilbilledet, hvorfor man også kan stille spørgsmålstejn ved det faste holdepunkts reelle værdi.

Avataren er som nævnt et rumskib, og det er ud fra dette at spilleren navigerer rundt i universet. Spilleren starter spillet med en 'rookie' model og der er i høj grad tale om, at avataren her repræsenterer et statussymbol. Som den følgende oversigt viser, er størrelsen ikke helt ligegyldig i denne sammenhæng:

Som det også fremgår af illustrationen, har hver race x-antal rumskibe at vælge imellem. På denne måde ligger der altså en signalværdi i, at andre spillere kan identificere den



Illustration 100: "Size does matter!" - Oversigt over rumskibe i "Eve Online". Som det fremgår er der stor forskel på størrelsen fra de mindste til de største – spilleren starter med en af de mindste 'prikker'.

pågældne spillers race. Derudover siger størrelsen noget om, at spilleren har haft succes i spillet, da store skibe er dyre og kræver mange skills. Rumskibet fremtræder i spillet i en 3D udgave, hvor andre spillere også kan se det udstyr spilleren har tilføjet skibet. Således er der den samme form for signalværdi i avataren i "Eve Online", som der er i andre MMOG spil.

På det funktionelle plan, fungerer rumskibet som det objekt spilleren kan bevæge i spillet. Der er ikke den samme form for direkte forlængelse af spillerens arm i spillet, som i typiske MMOG spil, da spillets 'hands-off' feel udelukker dette. Spilleren bestemmer i højere grad destinationer for rumskibet, hvorefter autopiloten klarer resten. På trods af, at avataren her ikke har de samme direkte bevægelsesmønstre, er der dog stadig

tale om, at den repræsenterer spillerens muligheder i form af bevægelse og interaktion i spillet.

Det skal dog også tilføjes, at mange interaktionsmuligheder i "Eve Online" er lagt ind i et interface, der på en måde kan sammenlignes med rumskibets kontrolpanel. Herfra kan spilleren udføre nogle af de handlinger, der i typiske MMOG spil, har været overladt til avataren.<sup>382</sup> På dette punkt adskiller "Eve Online" således fra den gængse genredning.

## De basale spil-aktiviteter

De basale spil aktiviteter indenfor "Eve Online" er af en mere varieret karakter end, vi umiddelbart ser indenfor andre spil. Dette er dog ikke ensbetydende med, at vi ikke kan anskue disse ud fra det samme grundlæggende system, som vi har brugt i forhold til genrens kerneværker. Således er størstedelen af disse aktiviteter både mulige alene og i hold. Derudover giver det også stadigvæk mening at anskue disse ud fra distinktionen PVE og PVP – altså kamp imod miljøet og kamp imod andre spillere. Dette skyldes at de forskellige aktiviteter ofte udføres for andre spillere, virksomheder såvel som computerens NPC'ere og disses virksomheder.<sup>383</sup>

De typer som primært er orienteret imod miljøet er ressourceudvinding, handelsaktiviteter hvor man køber billigt og sælger dyrt, og endeligt udførelse af missioner, som bliver stillet af andre spillere eller spillets NPC'ere.

Et eksempel på en form for kamp, som er orienteret imod andre spillere, er hvis man vælger at erhverve sig som pirat. Her overfalder man andre spillere og lukrerer på dette. Ligeledes med dusørjægere, der jager pirater, såvel som lejesoldater, der udfører beskidt arbejde betalt af andre spillere.

Der findes også en række aktiviteter, som er mere stille-stående end de vi allerede har belyst. Disse er eksempelvis ledelse af cooperations. Her opsætter man missioner for sine medlemmer og for eksterne hyrede spillere. Det samme kan siges at gøre sig gældende, hvis man beskæftiger sig som videnskabsmand. Her forsøger man at udvikle "blueprints", som kan bruges af spillere, som fokuserer på produktion. Disse kan så masseproducere eksempelvis ammunition, og sælge dette på det åbne marked. Ligeledes kan man eksempelvis bruge sin tid, hvis ens cooperation har bygget en rumbase, at drive denne og holde den ved lige. Disse er dog bare nogle enkelte eksempler, da spillere også kan bruge deres tid på at undersøge uudforskede områder i spillet, lede efter ressourcer og andre ting.

Der er altså tale om, at "Eve Online" repræsenterer en meget åben verden med mange forskellige spilaktiviteter. Nogle af de ovenstående er faste aktiviteter, som er indbygget i spillet, men en lang række er resultater af, at spillerne selv kan udvikle spillemønstre. Eksempelvis er den udforskende rolle ikke en eksplicit aktivitet i spillet, men et resultat af, at andre spillere er villige til at betale for, hvad spilleren nu engang er i stand til at nå frem til.

Hvis vi ser på det mere organiserede plan, ligger mulighederne for forskellige aktiviteter op til specialisering og organisation. Det er dog også igennem organisationerne, at en stor del af spillet foregår. Disse bedriver handel, politik og søger at kontrollere lukrative markeder, hvad der kan føre til åben krig imellem de forskellige firmaer.

## Sociale organisationer

Organisationerne indenfor disse spil er af en formel karakter, som vi ser det indenfor genreens kerneværker. Der findes også både vennelister og midlertidige grupper, men den absolut operative størrelse er de såkaldte cooperations.

Cooperations er topstyrede organisationer, der grundlæggende er identiske med guilds indenfor andre spil.<sup>384</sup> Disse har dog en vis grad af demokratisk, da medlemmerne er såkaldte aktionærer i organisationen. Det er igennem cooperations, at en stor del af spillet er iscenesat med handel, krig og politik.

Indenfor "Eve Online" ser vi, på samme måde som indenfor andre spil, en form for specialisering imellem de forskellige spillere. Nogle spillere koncentrerer sig omkring kamp, research, transport, mineraludvinding og så videre. Og nogle organisationer indenfor spillet er meget ensidige indenfor deres fokus ved, at de eksempelvis kun orienterer sig imod pirataktivitet eller mod mineraludvinding, mens at andre sammensætter deres organisation således, at den er bredt dækkende indenfor alle områder.

Således kan nogle udvinde mineraler, andre transportere disse, eskorteret af folk orienteret imod kamp, til en base hvor en fjerde orienteret imod produktion bygger forskellige skibe, våben eller lignende.

Det kan godt lade sig gøre at operere alene som spiller, men såfremt man gør dette, går man glip af de større aktiviteter i spillet, som eksempelvis krige mellem organisationer. Ligeledes vil man have det betydeligt hårdere som enkeltspiller. Organisationer indenfor spillet er orienteret imod at hjælpe deres medlemmer. Således betaler medlemmerne ofte en afgift på deres indtægter til organisationen, som til gengæld giver mulighed for, at spillerne kan optage billige lån for hurtigere at få adgang til større skibe, der gør dem mere effektive til deres specifikke opgave. Ligeledes har man ofte indenfor organisationen mulighed for at købe nye skibe, våben og ammunition til billigere penge, hvis andre medlemmer producerer disse.

Det er også imellem de forskellige organisationer, at en stor del af kampen indenfor universet finder sted. Det kan eksempelvis ske, at to organisationer går i krig imod hinanden om kontrollen over en handelsrute eller rige mineralforekomster. I disse tilfælde kører krigen indtil den ene part overgiver sig, og måske skal betale krigsskadeerstatning.

Det centrale ved organisationernes funktion indenfor dette univers er, at de styrker deres enkelte medlem. Derfor er det i den enkelte spillers interesse at være medlem af en stærk organisation, og at styrke denne organisation. Jo stærkere en organisation er, jo bedre er den i stand til at sætte sig på værdifulde ressourcer og lignende.

Hovedpointen er at cooperations indenfor "Eve online" spiller samme rolle som vi

ser det indenfor andre spil. De giver den individuelle spiller en mulighed for at danne alliancer, som gør spilleren i stand til at klare udfordringer, der ligger over, hvad spilleren som enkeltperson ville være i stand til at klare. Når målsætningen indenfor "Eve Online" er at tilegne sig så meget magt som muligt – så er cooperations en uvurderlig størrelse til at opnå dette.

Der findes dog yderligere en form for organisation, som der bør nævnes, og disse er "Alliances".<sup>385</sup> Disse alliancer består af rækker af cooperations, der samarbejder på de forskellige områder, som de enkelte cooperations gør det – det vil sige industri, handel, produktion, krigsførelse og så videre. Den største alliance indenfor spillet på nuværende tidspunkt hedder "Ascendant Frontier" og har 3829 medlemmer.<sup>386</sup> Der findes over 30 forskellige alliancer, med over 500 medlemmer, der befinder sig i konstant kamp om kontrol over områder i spillet.

For alliancer, de virksomheder som udgør disse og for de enkelte medlemmer af alliancerne er et vigtigt at kontrollere lukrative områder. På denne måde bliver disse sociale organisationer som værktøj meget centrale indenfor spillet.

## Kommunikation

Ligesom ved de mere traditionelle værker understøtter "Eve Online" også forskellige former for kommunikation, eller interaktion imellem spillerne. Spillet forudsætter yderligere en højere grad af interaktion imellem spillerne, end vi umiddelbart ser indenfor de andre spil, hvad der kommer til udtryk blandt andet ved fraværet af NPC'ere indenfor dette spil, i forhold til andre spil.

Det primære element for kommunikation er, ligesom ved de andre værker, forskellige chat-kanaler.<sup>387</sup> Da "Eve Online" samtidig har en del ventetid, er denne form for kommunikation i det store hele også tilstrækkelig. Der findes også forskellige kanaler, som er organiseret imod forskellige elementer af spillet. Eksempelvis findes der kanaler for rekruttering til cooperations.

Hvis vi ser på de forskellige udtryksformer, adskiller "Eve Online" sig til en vis grad fra de klassiske spil, hvad der skyldes typen af avatarer indenfor spillet. Det kan ikke lade sig gøre at vinke med et rumskib, ligesom en almindelig avatar fra andre spil kan. Dermed understøtter spillet ikke "emotes" som de andre spil. Den grad af overførsel af spillerens kropslighed, som vi ser ved andre spil, er altså fraværende i dette spil. Sidder spilleren og glæder sig over en veloverstået sejr, kan han ikke markerede dette ved at få sit rumskib til at danse en sejrdans.

I modsætning til andre spil er der ikke nogen videre grund til, at spilleres avatarer skal mødes indenfor spillet. Langt størstedelen af handel og samarbejde fungerer fint over lange afstande, og direkte interaktion avatar til avatar er stort set kun forekommende ved kamp eller samarbejde ude i rummet.

Til trods for at den visuelle kommunikation er meget begrænset, er de kommunikative kanaler indenfor "Eve Online" dog langt fra de andre spil underlegne. De er bare af en helt anden karakter, og meget mere specialiserede. Et par eksempler på dette:

- ☒ Indenfor "Eve Online" ses det ofte, at de større cooperations laver deciderede job-opslag, ligesom vi kender det fra den virkelige verden, når de skal bruge forstærkninger til deres organisationer.
- ☒ Ligeledes er det muligt for disse at etablere "quests" igennem et særegent system, der gør det muligt for dem at opstille opgaver som andre spillere kan tage.
- ☒ Alle ting, som spillerne sætter til salg, går igennem et separat system der overflødiggor direkte samtale spillerne imellem. Det er faktisk så integreret i systemet, at spilleren ofte ikke ved om det er spillet, eller andre spillere som han handler med.

Det forholder sig således, på samme måde som med andre MMOG spil, at de kommunikative strukturer, som er iboende spillet udfylder nogle meget faktiske funktioner. Dette gør sig specielt gældende ved de ovenstående punkter, og er udtryk for en højere grad af specialisering i de forskellige kommunikative kanaler.

## Hvad analysen illustrerer

Vi vil i dette afsnit berøre, hvorledes definitionen kan bruges til at tilgå disse spil kritisk. "Eve Online" afviger og gentager, i meget komprimeret form, på følgende punkter i forhold til definitionen af kerneværkerne.

- ⊗ Områdetyper og progression svarer overens med den klassiske. Eneste variation må siges at være, at spilleren ikke bliver ført rundt fra område til område. Dette dog også forståeligt når man ser på universets størrelse. *Spilleren bliver ikke ført rundt.*
- ⊗ NPC'ere er ikke videre fremtrædende og deres funktioner understøttes i højere grad af menuer og spillere. *Mange af NPC-funktioner er drevet af spillere og disses organisationer.*
- ⊗ Spillets trafikdistribution følger normen fra de andre spil. Transport tager meget lang tid – hvad der er resultat af- og årsag til universets enorme karakter. *Universets størrelse af afgørende.*
- ⊗ Den tidslige dimension og konsekvenserne heraf er i hovedtræk identisk med normen. Man stiger dog i skills hvis man er logget ud, men der er stadigvæk tale om lidt af det samme, da man skal tjene penge for at understøtte sine handlinger. *Tid er penge og penge er skills.*
- ⊗ "Nationaløkonomien" er normal, men handel og vandel er lagt over i hænderne på spillerne, samt at detaljegraden ved økonomien understøtter en mere handelsorienteret spillestil. *Det økonomiske system fremstår med en anden detaljegrad end i andre spil.*
- ⊗ Spillets motiverende faktorer synes i høj grad at være på den sociale attråværdighed, der følger spillerens investering og økonomiske præstation i spillet. *Det følger således normen om at effektivitet, rigdom og godt udstyr er hvad, der skal drive spilleren.*
- ⊗ Spillets aktiviteter og regelsystem lægger op til specialisering af de enkelte spillere. Dog er specialiseringen ikke primært rettet imod kamp, men i stedet imod de forskellige spilaktiviteter, der findes i spillet. *Spillet fremstår med en lang række andre aktiviteter og specialiseringer end andre spil.*
- ⊗ Primærprogressionen er rettet imod skillssystemet og peger således i retning af forskellige spilaktiviteter som specialiseringer indenfor dette. Dette er dog bare en anden udformning af et class-baseret spil med ikke voldelige-classes. *Det fremstår altså som, at der er flere forskellige karrierer indenfor spilet.*
- ⊗ Heller ikke angående spillerens investering i spillet er der nogen nævneværdig forskel. Dog får spilleren hurtigere opbygget forpligtelser i forhold til en social



organisation indenfor dette spil, end indenfor de andre, da det er disse som driver spillet, og ikke udfordringer opsat af quests og lignede. *Der ligger stor tidslig investering i at tjene ens organisation.*

- ☒ Spillets mål er, på det individuelle plan, progression i forhold til skills, rigdom og de følgende goder heraf. Hvis vi ser lidt bredere på organisationerne, som spiller en central rolle, handler det om anseelse – og herunder økonomisk, politisk og militær magt, som kan understøtte den enkelte spiller. *Det fremstår som mere kapitalistisk og magtcentreret end andre spil.*
- ☒ Avataren fremtræder med en eksplicit opdeling af karakter og avatar, hvor karakteren ikke spiller nævneværdig rolle, og avataren i bund og grund har samme funktion som i andre spil. *Dog er der ikke den samme bevægelsesgrad, og nogle af avatarens ansvarsområder er overtaget af interfacet.*
- ☒ De basale spil-aktiviteter skiller sig ud fra de gængse mønstre, og vi kan umiddelbart ikke benytte os af de samme klassifikationer. Vi kan dog stadig tale om, at der er kamp mod miljøet og kamp mod spillere. *“Eve Online” præsenterer et åbent univers hvor spillere selv skal udvikle spilaktiviteter. Disse aktiviteter stræber i høj grad mod socialisering og organisation.*
- ☒ De sociale organisationer indenfor spillet er en absolut central størrelse. I kraft af, at det kun er igennem disse, at spilleren kan gøre det nemmere for sig selv, er det også i spillerens interesse at, disse er magtfulde. Dette medfører, at store grader af politik og militær magt benyttes, for at styrke de forskellige organisationer. *Spillet fordrer altså et mere ekstremt fokus på det sociale aspekt end normen.*
- ☒ Angående spillets kommunikative aspekter kan vi påpege, at dette også svarer overens med normen, dog med to undtagelser. Først og fremmest er der ikke mulighed for at kommunikere igennem avatarens kropslighed. Rumskibe kan ikke danse. Sekundært findes der i højere grad en lang række specialiserede kommunikationskanaler til at ordne meget specifikke opgaver som eksempelvis salg, rekruttering og så videre. *Dette er med til at understøtte de forskellige organisationers rolle og det økonomiske system.*

Til trods for, at “Eve Online” på overfladen afviger meget fra genrens hovedværker, er dette dog ikke tilfældet på det syntaktiske plan. Som det fremgår er “Eve Online” på størstedelen af punkterne identiske med genrens kerneværker, og indeholder kun små variationer i forhold til andre. I nogle tilfælde er det dog et spørgsmål om grader af afvigelse, eksempelvis afviger de forskellige spilaktiviteter og de ikke-voldelige specialiseringer i progressionsystemet markant fra normen, hvor eksempelvis områdetyper, trafikdistribution og den tidslige dimension kun har småjusteringer. Hvad enten justeringerne er store eller små, spiller de en rolle i den samlede form, og har en

afsmittende effekt på hinanden. Når vi således ser, hvordan "Eve Online" ligger meget vægt på de sociale organisationer, i forhold til normen, afspejler det sig igennem hele spillets udtryk og i de enkelte punkter.

Eksempelvis fremtræder de sociale organisationer som de steder, hvor specialiseringerne bliver organiseret indenfor, specialiseringerne påvirker det økonomiske system, spillets objektiver er domineret af de sociale organisationer og så videre. Vi kan således, se hvorledes de forskellige punkter indefor matrixen hænger sammen og udgør delene i den helhed, som former spillet.

Hvis vi et kort øjeblik tager de videnskabelige briller af, og ser på de hovedpunkter de forskellige anmeldere har pointeret i forhold til "Eve Online", kan vi nævne et par:

- ☒ komplekst økonomisk og socialt system
- ☒ spillerne driver spillet
- ☒ karrieremulighederne er varierede

Disse punkter er nogle tydelige eksempler på, *hvordan* spillet fremtræder anderledes. Ved at se på de enkelte punkter, og helheden disse udgør, ud fra vores kritiske definition, kan vi bekræfte dette *hvordan*, men også tilføje i *hvilken grad* og på *hvilken måde* samt *hvorfor* det fremtræder således.

Vi kan således bruge den syntaktiske matrix til at påpege, hvorledes spillet afviger fra andre spil indenfor genren, og hvorfor det forholder sig således. Matrixen er således med til at belyse, hvori gentagelsen og variationen består, og hvad konsekvensen af variation i sidste ende er.

Når vi således giver udtryk for, at vi er i stand til at bruge den syntaktiske matrix til kritisk arbejde – så fører det os tilbage til vores indledende målsætning. Her skrev vi:

*"Vores ærinde i denne tekst er således at nå frem til et punkt, hvor vi kan levere denne kvalificerede kritik. Et velafbalanceret og kvalificeret grundlag for 'bedømmelse' indenfor genren, i form af det som vi vil betegne som en kritisk genredefinition. Det er det som er vores ærinde i denne tekst."*

Spørgsmålet vi således må rejse nu er, hvorvidt om vi har opfyldt denne målsætning?

Vi har påvist, at matrixen belyser, hvori gentagelsen og variationen består, og hvad konsekvensen af variationen er i forhold til normen. Det er i gentagelsen, at vi ser matrixen og konfigurationen komme til udtryk. Det er i kraft af vores syn på variationen, i forhold til denne, at vi har den kritiske dimension.

Når vi således ser gentagelser og variationer i "Eve Online", så er dette med til at give os en kritisk indsigt i det enkelte værks mekanik og opbygning. Såvel gentagelsen som variationen, indenfor hvert enkelt punkt, giver os et kritisk indblik i værkets fremtræden, da disse indeholder en forklaringskraft, der rækker ud over den beskrivelse vi får fra industrien. Således kan vi konstatere, at vi er nået frem til en definition, der kan bruges som kritisk værktøj i forhold til genren. Den er bred nok til at kunne håndtere flere, også de 'skæve', værker indenfor genren, og alligevel specifik nok til at give et indblik i de enkelte værkers mekanik.

## Kapitel 26 – Konklusion

Vi skrev i indledningen, at MMOG-branchen var et marked med mange spillere og et stort potentiale for indtjening. Dog var det et marked hvor vi ikke mente, at der var den store grad af innovation på det gameplaymæssige plan, men derimod på det tekniske. Mens at dette ikke var et kritikpunkt, gav det os dog anledning til, at sætte os for, at finde en vinkel, som kunne bruges videnskabeligt i forhold til genren. En tilnærmelse mod et velafbalanceret og kvalificeret grundlag for bedømmelse af denne type spil, en definition, som kan fungere i kritisk og analytisk forstand.

Da de almene definitioner, og den almene forståelse af genren, består i primitive tilgangsvinkler, som primært tager deres udgangspunkt i spillenes overflade, er disse ikke anvendelige i forhold til vores kritiske fokus på genren. Vi har således måtte identificere udformningen af spillet, forstået som de bagvedliggende strukturer og det system som de enkelte elementer består i. En dimension der handler om værkets faktiske mekanismer, i stedet for de tematiske og ikonografiske sider.

Vi vil i det følgende redegøre for vores fremgangsmåde og resultaterne heraf.

### Genrens korpus

Det første skridt på vejen imod den kritiske definition har været at behandle genrens korpus for at belyse populærbetegnelserne, genrens grundlæggende spændvidde og de subgenrer, som bliver brugt i forhold til denne type spil. Sagt på en anden måde har målet været at få klarlagt hvad MMORPG, MMORTS, MMOSG, MMOFPS og så videre rent faktisk er for nogle størrelser.

Ud fra dette har vi kunne konstatere, at disse er udtryk for industriens selvforståelse i forhold til spillene, som lyder på, at man har videreudviklet eksisterende genrer til at understøtte andre spil. I den fremlægning er der ingen konsekvens angående, om man beskæftiger sig med funktionalitet eller udtryk. En sondring vi mener der har vidtgående betydning.

### Computerspilsgenrer

Af samme årsag har vi set nærmere på, hvorledes forskellige forskere beskæftiger sig med genrer og computerspil eller andre ting, som er orienteret i denne retning. Vi har her set en tendens mod at bruge genrebegrebet, uden nødvendigvis at forholde sig til, hvorledes dette er foreneligt med computerspil.

Det skal dog siges, at dette blandt andet bunder i, at disse videnskabelige tilgange hovedsageligt beskæftiger sig med at klassificere frem for at definere. At forsøge at opstille emner i forhold til nogle parametre, og placere dem i forhold til et system, synes at være trenden. Vores målsætning, som er orienteret imod definition, drejer sig i højere

grad om at fastlægge og bestemme en given størrelse. Vi har derfor konkluderet, at vores målsætning fordrer en anden tilgang.

## **Genrer og genreanskuelser**

Dette har ført os over i en boldgade, hvor genrer er blevet behandlet indgående – filmteoriens univers. Denne tilgang har givet os anledning til at forstå genrer i forhold til tekster, hvor genrer er formationer, der spiller en rolle i tolkningen og forståelsen af teksterne. Dette inkluderer både teksterne som enkeltværker og som dele af større komplekser af tekster.

Vi har dog udvidet denne opfattelse, ved at se genrer som en del af en diskursiv praksis hos såvel modtager som afsender, for at belyse det forhold som tekster både bliver produceret og fortolket under. Ligeledes for at se på, hvorledes tekster bliver iscenesat eller iscenesætter sig selv i en kontekst, der giver anledning til bestemte tolkninger.

På denne baggrund er vi gået videre til at tage Altmans semiotiske opfattelse af syntaks og semantik, for at konstruere vores egen tilgang, der er rettet imod det vi betragter som computerspillets mekanismer. En tilgang til at belyse værkets funktionelle plan, som handler om gameplaymekanikken.

Baseret på Altman har vi dog konstateret, at der ikke findes objektive punkter i forhold til genrer, hvorfor det giver mening at tale om videnskabelige- og hverdagsgenrer/ populærgenrer. Her er hverdagsgenrerne uvidenskabelige mærkater til at identificere og sælge produkter, mens de videnskabelige forsøger at vise sammenhæng på tværs af værker ud fra et formål. Sagt på en anden måde skal videnskabelige genrer indeholde en højere grad af forklaringskraft. En forklaringskraft udtrykt igennem gentagelser og variation, i forhold til en definition.

## **Det empiriske grundlag**

I et forsøg på at få et mere konkret indblik i den populære pragmatiske genrebetegnelse, har vi udarbejdet en registrant med 286 spil, der illustrerer genrens rummelighed, samt den historiske oversigt, som etablerer et indblik i udviklingen. Dette empiriske arbejde har været ét værdifuldt element i vores forforståelse for genren.

## **Genrens historiske kontekst**

Vi er derefter gået i gang med en to-faset operation, hvor den første har været en gennemgang af genrens historiske kontekst. Dette har været med til at etablere et systematisk forhold imellem de forskellige værker, som ligger i det preliminære korpus, samt tjent til at undgå åbenlyse misforståelser, som kunne opstå i behandlingen af værker, som var lavet på forskellige tidspunkter.

## Genreforståelse

I den anden fase tilnærmer vi os det preliminaere korpus' essentielle kendetegn, forstået som lokaliseringen og fremstillingen af de strukturer og funktioner, som understøtter industriens genre-hypotese.

Dette forsøg på at formalisere den eksisterende hypotese, som industrien opererer efter, har ført os frem til punkterne *simultan interaktion*, *vedvarendhed*, *udvikling* og *grafisk univers*. Formålet med at identificere og beskrive disse fællestræk, samt genrens historiske kontekst, er at etablere en forståelse som det reviderede korpus kan udvælges efter, og som kan fungere som grundlag for det videre arbejde med den kritiske definition.

## Det reviderede korpus

På basis af disse faktorer har vi etableret det reviderede korpus bestående af kerneværker, som passer til den specifikke tilgang til genren som vi har fastlagt.

Disse er valgt på basis af, at forskere har beskæftiget sig med disse, at de er populære spil som har influeret andre, samt ud fra vores egen forståelse, etableret igennem foregående afsnit, af hvad der er centralt.

Det er således spil som "Dark Age of Camelot", "Everquest", "Ultima Online", "World of Warcraft", "City of Heroes" samt "Anarchy Online", der udgør det reviderede korpus som vores kritiske definition, den syntaktiske matrix, er baseret på.

## Den syntaktiske matrix

Den syntaktiske matrix, den kritiske definition, som følger vores fokus, er således baseret på det reviderede korpus. Formålet er som nævnt at vise den konfiguration, som skaber sammenhængskraft på tværs af genren, og som indeholder dennes faktiske mekanismer, i forhold til vores fokusområde. Vi er nået frem til følgende elementer i matrixen:

- Verdenens opbygning
- Beboere i universet
- Spillets trafikdistribution
- Spillets tidslige dimension
- Økonomi
- Spillets motiverende faktorer
- Regelsystemets konsekvenser

- Spillerens progression
- Spillerens investering i spillet
- Spillets mål (objektiver)
- Avatarer
- De basale spil-aktiviteter
- Social organisation
- Kommunikation

Disse punkter er lokaliseret og etableret ud fra forskelligt eksternt videnskabeligt materiale, anden litteratur i relation med genren eller relaterede genrer, og ud fra vores egne observationer i forhold til spillene. Disse punkter, de specifikke karakteristika, som går på tværs af genren, udgør således vores kritiske definition.

Vi er dog nået frem til, at fremsættelsen af punkterne i sig selv ikke udgør nogen reel værdi, uden en verificering eller falsificering af deres brugbarhed i en kritisk forstand. Den kritiske værdi af den syntaktiske matrix skal således afprøves.

### **Altmans kvalitetsbegreber**

Denne afprøvning har to dimensioner. Den første dimension er af en teoretisk karakter ud fra Altmans kvalitetsbegreber. Disse er netop opsat for at kontrollere subjektivitet, og for at vurdere en definitions forklaringskraft.

Vi er nået frem til, at vores definition ud fra Altmans kvalitetsbegreber, med visse forbehold, rent faktisk lever op til at være en "god genredefinition", da den netop indeholder en forklaringskraft, der går dybere end den, der ligger i hverdagsgenren.

Den anden dimension er den praktiske afprøvning. Her er vi nået frem til, at definitionen naturligvis vil være i stand til at belyse de værker, eller nogle som ligner disse, som definitionen er baseret på. Derfor vil afprøvningen på et sådan værk være omsonst.

### **Et skævt værk**

Af samme årsag har vi valgt at foretage den praktiske afprøvning på det, vi betegner som et "skævt" værk, "Eve Online".

Ud fra anmeldere, som repræsenterer industriens hypotese, kan vi se, at dette er et "unik" værk, som adskiller sig betydeligt fra normen, hvorfor det er udmærket til at teste den kritiske definitions brugbarhed. Målet med afprøvningen har så været at se, hvorvidt dette skæve værk kan begribes ud fra matrixen, og hvorledes matrixen kan være

med til at forklare, hvorfor det er anderledes end genrens kerneværker. Vores kritiske definition, skal således kunne bruges til at illustrere gentagelser og variationer.

Gennemgangen af "Eve Online", på basis af den syntaktiske matrix, er således med til at belyse gentagelser og afvigelser i forhold til kerneværkerne. I det konkrete tilfælde virker den kritiske definition som et værktøj til at tilgå spillet i en kritisk forstand, der går dybere end industriens hypotese.

### **Afsluttende**

Når pressen påstår, at spillet er unikt, og lidt udflydende forsøger at forklare "*hvordan*", kan vi således ud fra vores kritiske definition redegøre ikke bare for *hvordan*, men også i *hvilken grad*, på *hvilken måde* og forklare *hvorfor* spillet fremtræder som det gør.

Vi må slutteligt konkludere, at vi på baggrund af de faktorer vi optegner i dette konklusionsafsnit, er kommet frem til en kritisk definition af genren. En videnskabelig fundering, der går dybere end den umiddelbare populærbetegnelse, som eksisterer på det pragmatiske plan, og som yderligere belyser den konfiguration, som går på tværs af genren – indenfor vores specifikke fokus.

Vores mål har været at tage en pragmatisk eksisterende genre, og udarbejde et redskab til videnskabeligt at komme nærmere hvad genren dækker over. Vi har fra starten taget afstand til de æstetiske og ikonografiske elementer indenfor genren, og ved at fokusere på spillenes funktionalitet og faktiske mekanismer, mener vi, at det er lykkedes os at kortlægge og forstå enkeltdelene indenfor genren, på spillenes og genrens præmisser.

Vi har ønsket at tage udgangspunkt i spillenes enkeltdele og inddrage teori, hvor det har været frugtbart, og ikke omvendt. Derfor har vi søgt først at skabe et godt udgangspunkt for vores for forståelse af genren, og derefter at inddrage en teoriramme. Vores forståelse af enkeltdelene, kombineret med en modificeret udgave af filmgenre-teoretikeren Altman, er således det, der danner grundlaget for vores kritiske definition af genren.



## Bibliografi

Den følgende liste indeholder kun de kilder og litteratur, som er blevet brugt direkte i forhold til hovedteksten. De individuelle bilag indeholder separate henvisninger til kilder, som er blevet brugt i opbygningen af disse.

### Anvendt litteratur:

Liste over bøger, og artikler fra bøger, vi har benyttet.

**Altman, Rick.** *"American film musical"*.  
Indiana University Press, 1999.

**Aarseth, Esben.** *"Cybertext: perspectives on ergodic litterature"*.  
The John Hopkins University press. 1997.

**Bartle, Richard.** *"Designing Virtual Worlds"*.  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 269f

**Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas.** *"Den samfundsskabte virkelighed: En videnssociologisk afhandling"*.  
Lindhart og Ringhof. 2003.

**Björk, Staffan & Holopainen, Jussi.** *"Patterns in Game Design"*.  
Charles River Media Inc. 2005. s. 120f

**Caillios, Roger.** *"Man, Play and Games"*.  
University of Illinois Press. 1961.

**Consalvo, Mia.** *"Hot Dates and Fairy-Tale Romances"*.  
The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard.  
Routledge. 2003. s. 171

**Eco, Umberto.** *"Læserens Rolle"*.  
Værk og Læser. Olsen, Michel & Kelstrup, Gunver eds.  
Borgens forlag. 1981.

**Filiciak, Miroslaw.** *"Hyperidentities"*.  
The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard.  
Routledge. 2003. s. 87

**Fiske John,** *"Introduction to Communication Studies"*.  
Routledge. 1990. s. 115f

**Güttler, Christian & Johansson Troels Degn.** *"Spatial Principles of Level-Design in Multi-Player First-Person Shooters"*  
Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005, s. 81

**Gyldendals røde ordbøger.** *"Dansk dansk: 5. udgave"*.  
Gyldendals forlag. 1993.

**Hansen, Ole Ertlov.** *"At spille for at spille"*  
Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005

**Juul, Jesper.** *"Tid til at spille - en undersøgelse af spils tidslighed"*  
Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005, s. 81

- Konzack, Lars.** "Softwaregenrer". Aarhus University Press. 1999.
- Neale, Stephen.** "Genre". BFI (British Film Institute) Publishing. 1980.
- Pihl, Ole.** "Stedet der ikke er". Aalborg Universitetsforlag. 2003. s. 69
- Rehak, Bob.** "Playing at being". The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard. Routledge. 2003. s. 103
- Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition". Wordware Publishing, Inc. 2001.
- Salen, Katie & Zimmerman Eric.** "Rules of play: Rules of Play: Game Design Fundamentals". The MIT Press. 2003. s. 81f
- Stald, Gitte.** "Træfsikre mødesteder". Spilletts verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten. Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005, s. 267f
- Wolf, Mark J.P.** "The Medium of the Video Game". University of Texas press. 2001. s. 117
- Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard eds..** "The Video Game Theory Reader". Routledge. 2003. s. 85

### **Anvendte akademiske artikler m.m.**

Liste over forskningsartikler, papers og rapporter, som indeholder et akademisk snit.

- Carr, Diane.** "Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment". Gamestudies 0301
- Castronova, Edward,** "On virtual Economies", Gamestudies 0302
- Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first -hand account of market and society on the cyberian frontier". Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001.
- Eskelinen, Markku.** "The Gaming Situation". Gamestudies 0101
- Flynn, Bernadette.** "Languages of navigation within computergames". Paper from MelbourneDAC. 2003
- Frasca, Gonzalo.** "Sin Sim City: some thoughts about Grand Theft Auto 3". Gamestudies 0302
- Hall, Stuart.** "Encoding/decoding". Kompendium fra kursus i Multimediers brug og betydning ed. Lars Holmgaard.
- Jakobsen Mikael & Taylor T.L..** "The Sopranos Meets EverQuest". Paper for MelbourneDAC. 2003.
- Järvinen, Aki.** "Halo and the Anatomy of the FPS". Gamestudies 0102

- Juul, Jesper.** "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression". Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings, Frans Mäyra ed. Tampere University Press. 2002.
- Juul, Jesper.** "The repeatedly lost art of studying games". Gamestudies 0101
- Kent, Steven L.** "The history of massively multiplayer online games.". <http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1/>
- Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming". Gamestudies 0401
- Lee, Shuen-Shing** "I lose, therefore I think: A search for contemplation amid wars of push-button glare". Gamestudies 0302
- Lindley Craig A.** "The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design". Gamestudies 0501
- Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942". Gamestudies 0501
- Manninen, Tony.** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games". Gamestudies 0301
- Mortensen, Torril.** "Playing With Players". Gamestudies 0102
- Pearce, Celia.** "A conversation with Ralph Koster". Gamestudies 0501
- Pearce, Celia: Sims, Battlebots, Cellular Automate god and Go: A conversation with Will Wright by Celia Pearce:** Gamesstudies 0102
- Rytter, Martin & Hoppe, Mark.** "FPSM – First Person Shooter i et multiplayer perspektiv". <http://projekter.aau.dk/PDB/projects/FPSM/projdb:Files/projekt.pdf/>.
- Smith, M. Greg.** "Computer games have words too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII". Gamestudies: 0202
- Steinkuehler, Constance A.** "Emergent Play". Paper for "Culture of Play" panel at State of Play Conference. 2004.
- Tosca, Susana.** "The everquest speech community". <http://www.it-c.dk/people/tosca/everquest.htm>. 2002.
- Walther, Bo Kampmann.** "Playing and Gaming: Reflections and Classifications". Gamestudies: 0301
- Whalen, Zack,** "Game/genre: a critique of generic formulas in video games in the context of 'the real'". <http://www.gameology.org/node/866>. 29-08-2006
- Wright, Talmadge & Breidenbach, Paul m.f.** "Creative Player Actions in FPS online videogames: playing counter-strike". Gamestudies 0202
- Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth". <http://www.mmogchart.com>. 24-05-2006

## Andre artikler og kilder:

Artikler, manualer og andet benyttet i forskellige illustrative sammenhænge.

**Blizzard. "World of Warcraft: Game Manual".**  
Blizzard. 2005. s. 134

**BusinessWeek Online. "Online Extra: Virtual Worlds, Virtual Economies".**  
[http://www.businessweek.com/magazine/content/06\\_18/b3982010.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982010.htm). 29-08-2006

**Gamespot. "D.I.C.E. Day 2: Jack and Tim deliver the goods"**  
<http://www.gamespot.com/news/6117882.html>. 15-05-2006

**Takahashi,Dean. "Dean's Speech At Video Game Investor Conference".** [http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/09/deans\\_speech\\_at.html](http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/09/deans_speech_at.html). 15-05-2006

**Mobgoblin - Privat WOW-gamer blog. "Define MMO".**  
<http://mobgoblin.com/2003/12/define-mmo.htm>. 04-05-2006

**xbox.com. "Registered Developer Program".**  
<http://www.xbox.com/en-US/dev/regdev.htm>. 04-05-2006

**Hall, Justin. "RTS – Real Time Strategy".**  
<http://www.links.net/dox/warez/games/edu/rts/>. 30-05-2006

## Online opslagsværker og lister:

Online opslagsværker, lister over spil og andet.

**Allakhazam. "Quests".**  
<http://wow.allakhazam.com/db/quest.html?wquest=148>. 06-08-2006.

**MMOSITE. "Gamelist".**  
<http://feature.mmosite.com/gamelist/index.shtml>. 11-05-2006

**MMORPG.COM "Gamelist".**  
<http://www.MMORPG.com/gamelist.cfm?gameId=0&fp=1280,1024,1147337488762,20060511045128>. 11-05-2006

**Wikipedia "Dot-com bubble".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com\\_bubble](http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com_bubble). 24-05-2006

**Wikipedia, "The Realm Online.**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Realm\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Realm_Online). 29-08-2006

**Wikipedia."Massively Multiplayer online game".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game). 04-05-2006

**Wikipedia. "Mudflation".**  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Mudflation>. 06-08-2006

## Kilder til "Eve Online"

Brugte sider i forbindelse med "Eve Online".

Diverse anmeldelser af "Eve Online":

**Breeden, John. "Good Eve-ning".**

<http://www.gameindustry.com/review/item.asp?id=567>. 06-09-2006

**Allan, Jonas. "Eve Online: The Second Genesis [PC]".**

<http://www.dailygame.net/Articles/Reviews/eveonline.html>. 06-09-2006

**Sanders, Dave. "Eve Online Review".**

<http://www.gamersinfo.net/index.php?art/id:382>. 06-09-2006

**Rausch, Allen. "EVE Online: The Second Genesis (PC)".**

<http://archive.gamespy.com/reviews/june03/evepc/index2.shtml>. 06-09-2006

**Bartrum, Ken. "Eve Online".**

<http://pc.ign.com/articles/425/425535p2.html>. 06-09-2006

**Hubbard, Reed. "Eve online review".** <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/setview/reviews/loadReview/12/gameID/14>. 06-09-2006

**Richmond, Jim. "EVE Online: The Second Genesis".**

[http://www.avault.com/reviews/review\\_temp.asp?game=eveol](http://www.avault.com/reviews/review_temp.asp?game=eveol). 06-09-2006

Fra virksomheden bag "Eve Online":

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Press Releases".**

<http://www.eve-online.com/pressreleases/default.asp?pressReleaseID=25>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Alliances".**

<http://www.eve-online.com/alliances/>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**

<http://www.eve-online.com/faq/>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Players guide".**

<http://www.eve-online.com/guide/>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: ingame board".**

<http://myeve.eve-online.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=372804>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**

<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=248>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: ingame board".**

<http://myeve.eve-online.com/ingameboard.asp?a=channel&channelID=109585>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**

<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=366>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Red moon rising expansion".**

<http://www.eve-online.com/features/redmoonrising/>. 06-09-2006

**Crowd Control Productions. "Eve Online: Chat Rules".**

<http://www.eve-online.com/pnp/chatrules.asp>. 06-09-2006

Andre kilder brugt:

**Stratics.com. "Eve Online Law FaQ".**

<http://www.stratics.com/content/portals/eve/content/faq/law.php>. 06-09-2006

**Battleclinic.com. "Missions".**

[http://eve.battleclinic.com/eve\\_online/missions.php](http://eve.battleclinic.com/eve_online/missions.php). 06-09-2006

**Online Game Commands. "Pirate NPC listing".**

<http://www.onlinegamecommands.com/eveonline/eveonlinepiratenpclisting.htm>. 06-09-2006

**Wikipedia. "Jumpgate: Eve Online".**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jumpgate#EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/Jumpgate#EVE_Online). 06-09-2006

**Wikipedia. "Eve Online".**

[http://en.wikipedia.org/wiki/EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/EVE_Online). 06-09-2006

**Wikipedia. "Spaceships of Eve Online".**

[http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceships\\_of\\_EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceships_of_EVE_Online). 06-09-2006

**Online Game Commands. "Learning skills guide".**

<http://www.onlinegamecommands.com/eveonline/eveonlinelearningskills.htm>. 06-09-2006

**EveWiki. "Occupations".**

<http://www.eve-wiki.net/index.php/Occupations>. 06-09-2006

**Eve-db.com. "Eve Online Isk - A money driven universe".**

<http://www.eve-db.com/articles/isk/>. 06-09-2006

**EveWiki. "Alliances".**

<http://www.eve-wiki.net/index.php/Category:Alliances>. 06-09-2006

## MMOG - a critical genre definition (resume)

Massively Multiplayer Online Games, also known as MMOG games, is a complex genre of computer games, where little systematic research has been done in order to understand these games and their nature.

The common definitions and understanding of the genre consist mainly of primitive approaches, that are based on the immediate apparent characteristics of the games. These approaches lack any form of methodical background, that makes them useless for scientific examination. As such we have no way of speaking critically about these games. This thesis approaches a critical definition of the genre. A definition that can be used as a balanced, scientific and qualified basis which allows us to evaluate this type of game.

The first step towards establishing the definition is represented in the registration of 286 games as well as the examination of the common designations used. These two factors represent the preliminary corpus of the genre, but lacks any methodical approach.

This leads us to examine the methodologies established by computer game theoreticians. Most of these theories concern themselves with classification, i.e. the construction of frameworks in which they subsequently place computer games. This approach does not deal with the specifics of the individual type of game. Since our purpose is that of determining and defining a genre on its own merits, we need to look elsewhere for a viable practice.

Enter film genre theory which leads us to understand genres in relation to texts, where genres are formations that play a role in the interpretation and understanding of these texts. Based on this understanding we can approach these games as texts, that can be understood through a system that consists of a modified version of generic semantics and syntax that focuses on the game play mechanics. Through this system it is possible to establish a definition of a genre that contains better explanatory powers, than the ones that are established by the press and the game developing companies. A system through which it is possible to identify repetition and variation from text to text.

Having reached a satisfactory theoretical and methodical standpoint it is necessary once again to reach back and look at the common understanding of the genre and deal with this. Based on a two-phased operation it is possible to reach a point where a definition can be constructed. The first phase is concerned with the historical background of the genre and the context within it has developed. Here it is possible to establish a systematic relationship of the games that exist within the preliminary corpus. The second phase is a definition that deals with the characteristics of the preliminary corpus - the localization of structures that supports the hypothesis which the preliminary corpus is based on. This constitutes a basis, combined with the historical background, that the revised corpus can be based upon.

The revised corpus, that forms the basis for the critical definition, consists of central games within the genre. Based on these games, it is possible to establish the critical definition. The critical definition is expressed through a matrix, consisting of syntactic elements, that show the configuration across the genre and the actual mechanisms of the games. The points of the matrix are the following:

- ◇ World design
- ◇ Occupants of the world
- ◇ Traffic distribution
- ◇ Temporal dimension
- ◇ Economy
- ◇ Motivational factors
- ◇ Consequences of the rules
- ◇ Progression of the player
- ◇ The players investments
- ◇ Objectives of the game
- ◇ Avatars
- ◇ Basic gaming activities
- ◇ Social organisation
- ◇ Communication

The matrix contains the characteristics of the genre i.e. the critical definition. To examine whether the definition works as a basis that allows us to evaluate these games within this complex genre, it needs to be tested.

The first test is of a theoretical nature based on parameters that can be used to determine if a definition indeed does have better explanatory powers than the existing definitions. This is indeed the case in regards to the games which the definition is based on, but it is uncertain in relation to games that are different from the norm. This lead to a second practical test in relation to a game that the gaming industry themselves have coined 'one of a kind'. This test demonstrates that the definition is indeed capable of showing how a game is different, as well as why.

This lead us to conclude that the critical definition, represented by the matrix above, can



be used to deal with games within this genre in a methodical way. A critical definition which can be used as a balanced, scientific and qualified basis.

## Oversigt over individuelle bidrag

I henhold til bestemmelserne angående specialer, hvor der er to eller flere forfattere, skal vi redegøre for 'individuelle bidrag'. Således skal vi for minimum 2/3 af specialet redegøre for den ansvarlige for de enkelte afsnit eller kapitler. For at overholde disse bestemmelser, har vi opsat følgende oversigt.

### **Mark Hoppe**

*Kapitel 1 – Genrens korpus*

*Kapitel 2 – Computerspilsgenrer*

*Kapitel 4 – Det empiriske grundlag*

*Kapitel 6 – Genreforståelse*

*Kapitel 13 – Spillet's motiverende faktorer*

*Kapitel 16 – Spillerens investering i spillet*

*Kapitel 17 – Spillet's mål (objektiver)*

*Kapitel 18 – Avatarer*

*Kapitel 19 – De basale spil-aktiviteter*

*Kapitel 20 – Social organisation*

*Kapitel 21 – Kommunikation*

### **Martin Rytter Jensen**

*Kapitel 3 – Genrer og genreanskuelser*

*Kapitel 5 – Genrens historiske kontekst*

*Kapitel 7 – Det reviderede korpus*

*Kapitel 8 – Verdenens opbygning*

*Kapitel 9 – Beboere af universet*

*Kapitel 10 – Spillet's trafikdistribution*

*Kapitel 11 – Spillet's tidslige dimension*

*Kapitel 12 – Økonomi*

*Kapitel 14 – Regelsystemets konsekvenser*

*Kapitel 15 – Spillerens progression*

Kapitler, der ikke fremgår af oversigten, hører til den 1/3, som er fælles.

## Slutnoter

- 1 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
<http://www.mmogchart.com/Chart4.html>. 30-05-2006
- 2 **Neale, Stephen.** "Genre".  
 BFI (British Film Institute) Publishing. 1980. s. 19
- 3 **Konzack, Lars.** "Softwaregenrer".  
 Aarhus University Press. 1999. s. 23
- 4 **MMOSITE.** "Gamelist".  
<http://feature.mmosite.com/gamelist/index.shtml>. 11-05-2006  
**MMORPG.COM** "Gamelist".  
<http://www.MMORPG.com/gamelist.cfm?gameId=0&fp=1280,1024,1147337488762,20060511045128.11-05-2006>
- 5 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
<http://www.mmogchart.com/Chart8.html>. 24-05-2006
- 6 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
<http://www.mmogchart.com/Chart7.html>. 24-05-2006
- 7 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
<http://www.mmogchart.com/Chart8.html>. 24-05-2006
- 8 Spiloversigt – Planetside  
 9 Spiloversigt – Planetside
- 10 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
 Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 10
- 11 **Hall, Justin.** "RTS – Real Time Strategy".  
<http://www.links.net/dox/warez/games/edu/rts/>. 30-05-2006
- 12 **Järvinen, Aki.** "Halo and the Anatomy of the FPS".  
 Gamestudies 0102
- 13 **Whalen, Zack.** "Game/genre: a critique og generic formulas in video games in the context of 'the real'".  
<http://www.gameology.org/node/866>. 29-08-2006
- 14 **Ertlov Hansen, Ole.** "At spille for at spille" Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
 Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 60
- 15 **Konzack** s. 141
- 16 **Caillios, Roger.** "Man, Play and Games".  
 University of Illinois Press. 1961. s. 37
- 17 **Konzack** s. 132
- 18 Ibid. s. 129
- 19 Ibid. s. 129
- 20 **Carr, Diane.** "Play Dead – Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment".  
 Gamestudies 0301
- 21 **Aarseth, Esben.** "Cybertext: perspectives on ergodic literature".  
 The John Hopkins University press. 1997. s. 62
- 22 Ibid. s. 64
- 23 **Wolf, Mark J.P.** "The Medium of the Video Game"  
 University of Texas press 2001, s. 116
- 24 Ibid. s. 117
- 25 **Gyldendals røde ordbøger.** "Dansk dansk: 5. udgave".  
 Gyldendals forlag. 1993.
- 26 **Järvinen, Aki.** "Halo and the Anatomy of the FPS".  
 Gamestudies 0102
- 27 **Juul, Jesper.** "The repeatedly lost art of studying games".  
 Gamestudies 0101
- 28 **Whalen, Zack.** "Game/genre: a critique og generic formulas in video games in the context of 'the real'".  
<http://www.gameology.org/node/866>. 29-08-2006
- 29 Ibid.
- 30 **Altman, Rick.** "American film musical".  
 Indiana University Press, 1999. s. 3
- 31 Ibid. s. 2
- 32 **Berger, Peter L. & Luckmann, Thomas.** "Den samfundsskabte virkelighed: En videnssociologisk

- afhandling".  
Lindhart og Ringhof. 2003. s. 54
- 33 Ibid. 57
- 34 **Altman, Rick. "American film musical".**  
Indiana University Press, 1999. s. 2
- 35 **Hall, Stuart. "Encoding/decoding".**  
Kompendium fra kursus i Multimediers brug og betydning ed. Lars Holmgaard s. 92
- 36 **Altman, Rick. "American film musical".**  
Indiana University Press, 1999. s. 3
- 37 **Fiske John, "Introduction to Communication Studies".**  
Routledge. 1990. s. 115f
- 38 **Altman, Rick. "American film musical".**  
Indiana University Press, 1999. s. 5
- 39 **Hall, Stuart. "Encoding/decoding".**  
Kompendium fra kursus i Multimediers brug og betydning ed. Lars Holmgaard s. 93
- 40 Ibid. s. 93
- 41 Ibid. s. 103
- 42 **Eco, Umberto. "Læserens Rolle".**  
Værk og Læser. Olsen, Michel & Kelstrup, Gunver eds. Borgens forlag. 1981. s. 191
- 43 Ibid. s. 182
- 44 **Altman, Rick. "American film musical".**  
Indiana University Press, 1999. s. 4
- 45 **Hall, Stuart. "Encoding/decoding".**  
Kompendium fra kursus i Multimediers brug og betydning ed. Lars Holmgaard s. 92
- 46 Ibid. 92
- 47 **Neale, Stephen. "Genre".**  
BFI (British Film Institute) Publishing. 1980. s. 52
- 48 **Altman, Rick. "American film musical".**  
Indiana University Press, 1999. s. 96f
- 49 Ibid. s. 5
- 50 Ibid. s. 5
- 51 Ibid. s. 8
- 52 Ibid. s. 9.
- 53 Ibid. s. 10f
- 54 Ibid. s. 11
- 55 Ibid. s. 12
- 56 Ibid. s. 13
- 57 Ibid. . 13ff
- 58 Ibid. s. 14
- 59 Ibid. s. 13
- 60 Ibid. s. 4
- 61 Ibid. s. 13
- 62 Historie oversigt #12
- 63 Ibid. #9
- 64 Ibid. #25
- 65 Ibid. #10
- 66 Ibid. #17
- 67 Ibid. #49
- 68 Ibid. #38
- 69 Ibid. #34
- 70 Ibid. #24
- 71 Ibid. #40
- 72 Ibid. #42
- 73 Ibid. #35
- 74 Ibid. #36
- 75 Ibid. #39
- 76 Ibid. #48
- 77 Ibid. #54
- 78 Ibid. #69
- 79 Ibid. #77
- 80 Ibid. #56
- 81 Ibid. #62

82	Ibid.#58
83	Ibid.#60
84	Ibid.#59
85	Ibid.#53
86	Ibid.#55
87	Ibid.#52
88	Ibid.#79
89	Ibid.#82
90	Ibid.#91
91	Ibid.#92
92	Ibid.#95
93	Ibid.#97
94	Ibid.#96
95	Ibid.#101
96	Ibid.#106
97	Ibid.#107
98	Ibid.#120
99	Ibid.#119
100	Ibid.#121
101	<b>Wolf, Mark J. P. "Abstraction in the Videogame".</b> The Video Game Theory Reader. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard eds. Routledge. 2003. s. 47-65
102	Historie oversigt #140
103	Ibid.#150
104	Ibid.#156
105	Ibid.#162
106	Ibid.#130
107	Ibid.#137
108	Ibid.#146
109	Ibid.#144
110	Ibid.#162
111	Ibid.#171
112	Ibid.#173
113	Ibid.#172
114	Ibid.#179
115	Ibid.#177
116	Ibid.#174
117	Ibid.#186
118	Ibid.#192
119	Ibid.#210
120	Ibid.#209
121	Ibid.#163
122	Ibid.#164
123	Ibid.#208
124	Ibid.#220
125	Ibid.#225
126	Ibid.#226
127	Ibid.#228
128	Ibid.#231
129	Ibid.#232
130	Ibid.#240
131	Ibid.#242
132	Ibid.#287
133	Ibid.#307
134	Ibid.#302
135	Ibid.#305
136	Ibid.#313
137	Ibid.#308
138	Ibid.#329
139	Ibid.#331
140	Ibid.#333
141	Ibid.#337

- 142 Ibid.#358  
 143 Ibid.#418  
 144 Ibid.#432  
 145 Ibid.#480  
 146 Ibid.#430  
 147 Ibid.#381  
 148 Ibid.#359  
 149 Ibid.#378  
 150 Ibid.#409  
 151 Ibid.#413  
 152 Ibid.#414  
 153 Ibid.#414  
 154 **Kent, Steven L. "The history of massively multiplayer online games."**  
<http://archive.gamespy.com/amdmmog/week1/>. 29-08-2006  
 Historie oversigt #415  
 155 **Wikipedia, "The Realm Online."**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Realm\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Realm_Online). 29-08-2006  
 Historie oversigt #485  
 158 Ibid.#494  
 159 Ibid.#495  
 160 Ibid.#496  
 161 Ibid.#581  
 162 Ibid.#579  
 163 Ibid.#619  
 164 Ibid.#620  
 165 Ibid.#639  
 166 Ibid.#640  
 167 Ibid.#630  
 168 Spiloversigt – Helbreath  
 169 **Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth"**  
<http://www.mmogchart.com/Chart1.html>. 24-05-2006  
 170 Spiloversigt – Tibia  
 171 Spiloversigt – Underlight  
 172 Spiloversigt – Star Peace  
 173 **MMOG release oversigt:**  
<http://www.martinrytter.dk/mainpage/releaseoverview.php>, 07-09-2006  
 Historie oversigt #694  
 175 Ibid.#731  
 176 **Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth"**  
<http://www.mmogchart.com/Chart3.html>. 24-05-2006  
 Historie oversigt #716  
 178 Spiloversigt – Motor City Online  
 179 Historie oversigt #719  
 180 Ibid.#745  
 181 Ibid.#742  
 182 Ibid.#718  
 183 Ibid.#730  
 184 **Wikipedia "Dot-com bubble"**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com\\_bubble](http://en.wikipedia.org/wiki/Dot-com_bubble). 24-05-2006  
 Historie oversigt #741  
 185 **Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth"**  
<http://www.mmogchart.com/Chart1.html>. 24-05-2006  
 Historie oversigt #729  
 188 Ibid.#761  
 189 Ibid.#762  
 190 **Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth"**  
<http://www.mmogchart.com/Chart2.html>. 24-05-2006  
 191 **Woodcock, Bruce Sterling. "An Analysis of MMOG Subscription Growth"**  
<http://www.mmogchart.com/Chart3.html>. 24-05-2006  
 192 **MMOG release oversigt:**  
<http://www.martinrytter.dk/mainpage/releaseoverview.php>, 07-09-2006  
 193 Historie oversigt #765

- 194 Ibid.#763
- 195 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
http://www.mmogchart.com/Chart1.html. 24-05-2006
- 196 Historie oversigt #780
- 197 Ibid.#784
- 198 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
http://www.mmogchart.com/Chart8.html. 24-05-2006
- 199 **Woodcock, Bruce Sterling.** "An Analysis of MMOG Subscription Growth".  
http://www.mmogchart.com/Chart4.html. 24-05-2006
- 200 **Takahashi,Dean.** "Dean's Speech At Video Game Investor Conference".  
http://blogs.mercurynews.com/aei/2005/09/deans\_speech\_at.html. 15-05-2006
- 201 **Gamespot.** "D.I.C.E. Day 2: Jack and Tim deliver the goods"  
http://www.gamespot.com/news/6117882.html. 15-05-2006
- 202 **Altman, Rick.** "American film musical".  
Indiana University Press, 1999. s. 13
- 203 **Mobgoblin - Privat WOW-gamer blog.** "Define MMO".  
http://mobgoblin.com/2003/12/define-mmo.htm. 04-05-2006
- 204 **Wikipedia.**"Massively Multiplayer online game".  
http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\_multiplayer\_online\_game. 04-05-2006
- 205 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 239
- 206 **Altman, Rick.** "American film musical".  
Indiana University Press. 1999. s. 90f
- 207 **Neale, Stephen.** "Genre".  
BFI (British Film Institute) Publishing. 1980. s. 51
- 208 **Altman, Rick.** "American film musical".  
Indiana University Press, 1999. s. 91-94
- 209 Ibid. s. 97
- 210 Ibid. s. 107
- 211 Ibid.s. 110
- 212 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 269f
- 213 **Pihl, Ole.** "Stedet der ikke er".  
Aalborg Universitetsforlag. 2003. s. 69
- 214 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 269f
- 215 **Carr, Diane.** "Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment".  
Gamestudies 0301
- 216 Ibid.
- 217 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 413
- 218 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 460
- 219 **Frasca, Gonzalo.** "Sin Sim City: some thoughts about Grand Theft Auto 3".  
Gamestudies 0302
- 220 **Manninen, Tony.** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games".  
Gamestudies 0301
- 221 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 410
- 222 **Güttler, Christian & Johansson Troels Degn.** "Spatial Principles of Level-Design in Multi-Player First-Person Shooters" Spilletts verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 81
- 223 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 449ff
- 224 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 287
- 225 Ibid. s. 287
- 226 Ibid. s. 288
- 227 Ibid. s. 289
- 228 Ibid. s. 288
- 229 Ibid. s. 289f
- 230 **Frasca, Gonzalo.** "Sin Sim City: some thoughts about Grand Theft Auto 3".

- 231 Gamestudies 0302  
**Smith, M. Greg.** "Computer games have words too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII".  
 Gamestudies: 0202
- 232 **Flynn, Bernadette.** "Languages of navigation within computergames".  
 Paper from MelbourneDAC. 2003
- 233 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
 Prentice Hall PTR. 2003. s. 278f
- 234 Ibid. s. 296
- 235 **Lindley Craig A.** "The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design".  
 Gamestudies 0501
- 236 **Wolf, Mark J. P.** "The 'Medium of the videogame".  
 University of Texas Press Austin. 2001. s. 85
- 237 **Juul, Jesper.** "Tid til at spille - en undersøgelse af spils tidslighed" Spilletts verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
 Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 80
- 238 Ibid. s. 81
- 239 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
 Prentice Hall PTR. 2003. s. 343
- 240 Ibid. s. 342
- 241 **Castronova, Edward,** "On virtual Economies",  
 Gamestudies 0302
- 242 **BusinessWeek Online.** "Online Extra: Virtual Worlds, Virtual Economies".  
[http://www.businessweek.com/magazine/content/06\\_18/b3982010.htm](http://www.businessweek.com/magazine/content/06_18/b3982010.htm). 29-08-2006
- 243 **Castronova, Edward,** "On virtual Economies",  
 Gamestudies 0302
- 244 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
 Prentice Hall PTR. 2003. s. 300
- 245 Ibid. s. 307
- 246 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier".  
 Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001. s. 28
- 247 Ibid. s. 33
- 248 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
 Prentice Hall PTR. 2003. s. 310
- 249 **Wikipedia.** "Mudflation".  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Mudflation>. 06-08-2006
- 250 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier".  
 Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001. s. 36
- 251 Ibid. s. 27ff
- 252 **Steinkuehler, Constance A.** "Emergent Play".  
 Paper for "Culture of Play" panel at State of Play Conference. 2004.
- 253 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier".  
 Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001. s. 14
- 254 **Ertløv Hansen, Ole.** "At spille for at spille" Spilletts verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
 Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 59
- 255 Ibid. s. 74
- 256 **Pearce, Celia.** "A conversation with Ralph Koster".  
 Gamestudies 0501
- 257 **Manninen, Tony.** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games".  
 Gamestudies 0301
- 258 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
 Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 5
- 259 **Lee, Shuen-Shing** "I lose, therefore I think: A search for contemplation amid wars of push-button glare".  
 Gamestudies 0302
- 260 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
 Prentice Hall PTR. 2003. s. 683



- 261 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 239
- 262 **Salen, Katie & Zimmerman Eric.** "Rules of play: Rules of Play: Game Design Fundamentals".  
The MIT Press. 2003. s. 125
- 263 Ibid. s. 81f
- 264 Ibid. s. 104
- 265 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 398-406
- 266 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 267 **Pearce, Celia.** "Sims, Battlebots, Cellular Automate god and Go: A conversation with Will Wright".  
Gamestudies 0102
- 268 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 269 **Björk, Staffan & Holopainen, Jussi.** "Patterns in Game Design".  
Charles River Media Inc. 2005. s. 120f
- 270 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 351
- 271 Ibid. s. 358
- 272 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first -hand account of market and society on the cyberian frontier".  
Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001. s. 14
- 273 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming".  
Gamestudies 0401
- 274 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 4
- 275 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 276 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 391
- 277 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming".  
Gamestudies 0401
- 278 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first -hand account of market and society on the cyberian frontier".  
Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001.
- 279 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 280 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming".  
Gamestudies 0401
- 281 **Walther, Bo Kampmann.** "Playing and Gaming: Reflections and Classifications".  
Gamestudies: 0301
- 282 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942".  
Gamestudies 0501
- Manninen, Tony:** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games":  
Gamestudies 0301
- 283 **Salen, Katie & Zimmerman Eric.** "Rules of play: Rules of Play: Game Design Fundamentals".  
The MIT Press. 2003. s. 453
- 284 **Filiciak, Mirosław.** "Hyperidentities". The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard.  
Routledge. 2003. s. 87
- 285 **Consalvo, Mia.** "Hot Dates and Fairy-Tale Romances". The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard.  
Routledge. 2003. s. 171
- 286 **Rehak, Bob.** "Playing at being". The Video Game Theory Reader. Eds. Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard.  
Routledge. 2003. s. 103
- 287 **Wolf, Mark J. P. & Perron, Bernard eds..** "The Video Game Theory Reader".  
Routledge. 2003. s. 15
- 288 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 370

- 289 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942".  
Gamestudies 0501
- 290 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 370
- 291 **Manninen, Tony:** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games".  
Gamestudies 0301
- 292 Ibid.
- 293 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 5
- 294 Ibid.
- 295 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 310
- 296 **Rytter, Martin & Hoppe, Mark.** "FPSM – First Person Shooter i et multiplayer perspektiv".  
<http://projekter.aau.dk/PDB/projects/FPSM/projdb:Files/projekt.pdf/>. 2005.
- 297 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming".  
Gamestudies 0401
- 298 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942".  
Gamestudies 0501
- 299 **Lee, Shuen-Shing** "I lose, therefore I think: A search for contemplation amid wars of push-button glare".  
Gamestudies 0302
- 300 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition".  
Wordware Publishing, Inc. 2001.
- 301 **Eskelinen, Markku.** "The Gaming Situation".  
Gamestudies 0101
- 302 **Björk, Staffan & Holopainen, Jussi.** "Patterns in Game Design".  
Charles River Media Inc. 2005.
- 303 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003.
- 304 Ibid. s. 407
- 305 **Allakhazam.** "Quests".  
<http://wow.allkhazam.com/db/quest.html?wquest=148>. 06-08-2006.
- 306 **Frasca, Gonzalo.** "Sin Sim City: some thoughts about Grand Theft Auto 3".  
Gamestudies 0302
- 307 Ibid.
- 308 Ibid.
- 309 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 446
- 310 Eksempelvis Guild of the week på: <http://wow.ogaming.com/data/2193~GuildoftheWeek.php>, d.24-08-2006
- 311 Dansk WoW guild: <http://www.wow-dominance.dk/forum/portal.php>, d. 24-08-2006
- 312 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 407
- 313 Ibid. s. 407
- 314 Ibid. s. 407
- 315 **Blizzard.** "World of Warcraft: Game Manual".  
Blizzard. 2005. s. 134
- 316 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds".  
Prentice Hall PTR. 2003. s. 407
- 317 Ibid. s. 408
- 318 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 319 **Juul, Jesper.** "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression".  
Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings, Frans Mäyra ed. Tampere University Press. 2002. s. 323-329.
- 320 **Mortensen, Torril.** "Playing With Players".  
Gamestudies 0102
- 321 **Stald, Gitte.** "Træsikre mødesteder" Spilletts verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten.  
Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 256

- 322 **Tosca, Susana.** "The everquest speech community".  
<http://www.it-c.dk/people/tosca/everquest.htm>. 2002.
- 323 **Stald, Gitte.** "Træfsikre mødesteder" Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten. Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 267f
- 324 **Jakobbsen Mikael & Taylor T.L.** "The Sopranos Meets EverQuest – Social networking in Massively multiplayer online games". Paper for MelbourneDAC. 2003.
- 325 **Castronova, Edward.** "Virtual Worlds: A first -hand account of market and society on the cyberian frontier". Centre for Economic Studies & Ifo Institute for Economic Research, Working Paper no. 618. 2001. s.14
- 326 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds". Prentice Hall PTR. 2003. s. 391f
- 327 Ibid. s. 392
- 328 **Pearce, Celia; Sims, Battlebots, Cellular Automate god and Go: A conversation with Will Wright by Celia Pearce:** Gamesstudies 0102
- 329 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming". Gamestudies 0401
- 330 **Jakobbsen Mikael & Taylor T.L.** "The Sopranos Meets EverQuest – Social networking in Massively multiplayer online games". Paper for MelbourneDAC. 2003.
- 331 Ibid.
- 332 **Bartle, Richard.** "Designing Virtual Worlds". Prentice Hall PTR. 2003. s. 394
- 333 **Stald, Gitte.** "Træfsikre mødesteder" Spillets verden. Eds. Walther, Bo Kampmann & Jessen, Carsten. Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag. s. 267
- 334 **Wright, Talmadge & Breidenbach, Paul m.f.** "Creative Player Actions in FPS online videogames: playing counter-strike". Gamestudies 0202
- 335 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942". Gamestudies 0501
- 336 **Rouse, Richard III.** "Game Design – Theory and practice: Second Edition". Wordware Publishing, Inc. 2001. s. 4
- 337 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942". Gamestudies 0501
- 338 **Kolo, Castulus & Baur, Timo.** "Living a virtual life: social dynamics of online gaming". Gamestudies 0401
- 339 **Tosca, Susana.** "The everquest speech community".  
<http://www.it-c.dk/people/tosca/everquest.htm>. 2002.
- 340 **Manninen Tony & Kujanpää, Tomi.** "The hunt for collaborative war gaming – CASE: battlefield 1942". Gamestudies 0501
- 341 **Manninen, Tony.** "Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games". Gamestudies 0301
- 342 **Crowd Control Productions.** "Eve Online: Press Releases".  
<http://www.eve-online.com/pressreleases/default.asp?pressReleaseID=25>. 06-09-2006
- 343 **Breeden, John.** "Good Eve-ning".  
<http://www.gameindustry.com/review/item.asp?id=567>. 06-09-2006
- 344 **Allan, Jonas.** "Eve Online: The Second Genesis [PCI]".  
<http://www.dailygame.net/Articles/Reviews/eveonline.html>. 06-09-2006
- 345 **Sanders, Dave.** "Eve Online Review".  
<http://www.gamersinfo.net/index.php?art/id:382>. 06-09-2006
- 346 **Rausch, Allen.** "EVE Online: The Second Genesis (PC)".  
<http://archive.gamespy.com/reviews/june03/evepc/index2.shtml>. 06-09-2006
- 347 **Bartrum, Ken.** "Eve Online".  
<http://pc.ign.com/articles/425/425535p2.html>. 06-09-2006
- 348 **Hubbard, Reed.** "Eve online review". <http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/setview/reviews/loadReview/12/gameID/14>. 06-09-2006

- 349 **Richmond, Jim. "EVE Online: The Second Genesis".**  
[http://www.avault.com/reviews/review\\_temp.asp?game=eveol](http://www.avault.com/reviews/review_temp.asp?game=eveol). 06-09-2006
- 350 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Alliances".**  
<http://www.eve-online.com/alliances/>. 06-09-2006
- 351 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_05.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_05.asp). 06-09-2006
- 352 **Stratics.com. "Eve Online Law FaQ".**  
<http://www.stratics.com/content/portals/eve/content/faq/law.php>. 06-09-2006
- 353 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Players guide".**  
<http://www.eve-online.com/guide/en/g14.asp>. 06-09-2006
- 354 **Stratics.com. "Eve Online Law FaQ".**  
<http://www.stratics.com/content/portals/eve/content/faq/law.php>. 06-09-2006
- 355 **Wikipedia. "Eve Online: Economy".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/EVE\\_Online#Economy](http://en.wikipedia.org/wiki/EVE_Online#Economy). 06-09-2006
- 356 **Battleclinic.com. "Missions".**  
[http://eve.battleclinic.com/eve\\_online/missions.php](http://eve.battleclinic.com/eve_online/missions.php). 06-09-2006
- 357 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Player guide".**  
<http://www.eve-online.com/guide/en/g11.asp>. 06-09-2006
- 358 **Online Game Commands. "Pirate NPC listing".**  
<http://www.onlinegamecommands.com/eveonline/eveonlinepiratenpclisting.htm>. 06-09-2006
- 359 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_02.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_02.asp). 06-09-2006
- 360 **Crowd Control Productions. "Eve Online: ingame board".**  
<http://myeve.eve-online.com/ingameboard.asp?a=topic&threadID=372804>. 06-09-2006
- 361 **Wikipedia. "Jumpgate: Eve Online".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Jumpgate#EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/Jumpgate#EVE_Online). 06-09-2006
- 362 **Wikipedia. "Eve Online".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/EVE_Online). 06-09-2006
- 363 **Wikipedia. "Spaceships of Eve Online".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceships\\_of\\_EVE\\_Online](http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceships_of_EVE_Online). 06-09-2006
- 364 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**  
<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=248>. 06-09-2006
- 365 **Salen, Katie & Zimmerman Eric. "Rules of play: Rules of Play: Game Design Fundamentals".**  
 The MIT Press. 2003. s. 224
- 366 **Online Game Commands. "Learning skills guide".**  
<http://www.onlinegamecommands.com/eveonline/eveonlinelearningskills.htm>. 06-09-2006
- 367 **Crowd Control Productions. "Eve Online: ingame board".**  
<http://myeve.eve-online.com/ingameboard.asp?a=channel&channelID=109585>. 06-09-2006
- 368 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**  
<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=366>. 06-09-2006
- 369 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Red moon rising expansion".**  
<http://www.eve-online.com/features/redmoonrising/>. 06-09-2006
- 370 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**  
<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=366>. 06-09-2006
- 371 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Developer blog".**  
<http://myeve.eve-online.com/devblog.asp?a=blog&bid=366>. 06-09-2006
- 372 **EveWiki. "Occupations".**  
<http://www.eve-wiki.net/index.php/Occupations>. 06-09-2006
- 373 **Wikipedia. "Eve Online".**  
[http://en.wikipedia.org/wiki/EVE\\_Online#Economy](http://en.wikipedia.org/wiki/EVE_Online#Economy). 06-09-2006
- 374 **Eve-db.com. "Eve Online Isk - A money driven universe".**  
<http://www.eve-db.com/articles/isk/>. 06-09-2006
- 375 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_06.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_06.asp). 06-09-2006
- 376 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_02.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_02.asp). 06-09-2006
- 377 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_04.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_04.asp). 06-09-2006
- 378 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Player guide".**  
<http://www.eve-online.com/guide/en/g07.asp>. 06-09-2006
- 379 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ".**  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_08.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_08.asp). 06-09-2006

- 380 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ"**.  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_01.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_01.asp). 06-09-2006
- 381 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ"**.  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_01.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_01.asp). 06-09-2006
- 382 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Player guide"**.  
<http://www.eve-online.com/guide/en/g05.asp>. 06-09-2006
- 383 **EveWiki. "Occupations"**.  
<http://www.eve-wiki.net/index.php/Occupations>. 06-09-2006
- 384 **Crowd Control Productions. "Eve Online: FaQ"**.  
[http://www.eve-online.com/faq/faq\\_06.asp](http://www.eve-online.com/faq/faq_06.asp). 06-09-2006
- 385 **EveWiki. "Alliances"**.  
<http://www.eve-wiki.net/index.php/Category:Alliances>. 06-09-2006
- 386 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Alliances"**.  
[http://eve-online.com/alliances/a\\_327815755.asp](http://eve-online.com/alliances/a_327815755.asp). 06-09-2006
- 387 **Crowd Control Productions. "Eve Online: Chat Rules"**.  
<http://www.eve-online.com/pnp/chatrules.asp>. 06-09-2006