



INDHOLD

GAME WORLD.....3

GAME RULES3

GAMEPLAY.....4

GAME MECHANICS4

CUT SCENES.....5

OBS: Vær opmærksom på, at dokumentet indeholder hyperlinks, som ikke virker, hvis du printer det.



ultra:bit





ultra:bit



INDUSTRIENS FOND PREMIER DANSK KONJURENCEFOND
The Danish Industry Foundation





TEORI TIL SPILANALYSE

Nedenfor beskrives fire begreber, der er grundlæggende for computerspil, hvad end man vil analysere et spil eller designe et. Vi har valgt at bruge de engelske begreber, da det også er dem, man anvender i computerspilsbranchen.

GAME WORLD

'Game world' betyder 'spilverden'. Spilverdenen er den verden, som spillet foregår i. Når du skal beskrive spillets spilverden, minder det meget om, når du beskriver miljøet i for eksempel en novelle eller et eventyr. Spilverdenen kan både være fantastisk, og den kan ligne vores egen verden, altså en realistisk verden.

Et eksempel på spilverdener, der ligner virkeligheden, er FIFA, der er et computerspil, som handler om fodbold. Her er lyde som publikums tilråb og farverne på fodboldbanens græs alt sammen med til at gøre oplevelsen af spilverdenen mere virkelig.

I et spil som World of Warcraft er spilverdenen fantastisk. Det vil sige, at der er elementer, som ikke ligner virkeligheden. I World of Warcraft er der for eksempel magiske væsner.

GAME RULES

Game rules betyder 'spilregler'. Spilreglerne er alt det, du skal i spillet og alt det, du ikke må eller kan. Man kan opdele spilreglerne i tre dele:

Regulativer er alt det, du må og ikke må gøre i spillet.

Missioner er alt det, du skal gøre i spillet. Missioner kaldes også 'quests' i et computerspil.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
PREMIER DANSK
KONKURRENCEFOND
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
INFORMATIONSTEKNOLOGI
DANMARK



Tilstandsmaskinen handler om den måde, computeren eller spillet reagerer på, når du for eksempel trykker på piletasterne eller flytter controlleren. Tilstandsmaskinen sørger også for, at der kommer en gameover-skærm, når spillet er slut.

GAMEPLAY

Gameplay er den måde, hvorpå spillerne interagerer med spillet. Det er altså det mønster, som er defineret igennem regulativer, missioner og tilstandsmaskinen.

Vi kan bruge Pac-Man som eksempel:

Pac-Man er et labyrint-jagt-spil. Spilleren styrer Pac-Man igennem en lukket labyrint. Målet er at æde prikkerne i labyrinten, samtidig med at man undgår at blive spist af de fire farvede spøgelser Blinky (rød), Pinky (pink), Inky (cyan), og Clyde (orange), der jager én. Når alle prikker er spist, går man videre til en ny bane. Hvis Pac-Man får kontakt med et af spøgelserne, dør man og mister et liv. Mister man alle sine liv, slutter spillet.

Sådan en beskrivelse kan laves af alle spil, og det er væsentligt for oplevelsen af spillet, at der er et tydeligt og forståeligt gameplay.

GAME MECHANICS

Game mechanics er et begreb, der bruges om, hvorledes spillet er designet til at give spilleren en engagerende oplevelse. Det kan handle om alt fra, hvordan man styrer karaktererne og deres våben, over sociale aspekter som chat eller hold, grafik og æstetik, spændende historier. På den baggrund kunne man godt forestille sig, at spil med mere komplekse game mechanics giver mere engagerende oplevelser. Men det er ikke nødvendigvis tilfældet.

Det populære skydespil CS:GO er enormt simpelt i sin grundform: To hold på fem personer. Et hold terrorister og et hold antiterrorister. Begge hold kan vinde ved at skyde alle spillerne fra det modsatte hold. Terroristerne kan også vinde spillet ved at placere en bombe, der når at detonere. Modsat kan antiterroristerne vinde spillet ved at finde bomben og desarmere den, inden den eksploderer.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND
PREMIER DANSK KONJURANCEFOND
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
INNOVATION
DANMARK



Men den kreativitet og kompleksitet, som spillerne oplever, er enorm og har været med til at gøre, at spillet har levet siden 1999 og er blevet både populært, indbringende og har fået sin egen internationale e-sports-liga med store pengepræmier.

Det er kendetegnende for mange game mechanics, at de virker simple, fordi spillene er intuitive. Men det er bestemt ikke altid tilfældet. Lad os gå tilbage til Pac-Man som eksempel:

De fire spøgelser har forskellige karaktertræk, hvilket har betydning for, hvordan spillet spilles: De har nemlig kunstig intelligens. Blinky jagter altid Pac-Man. Pinky og Inky forsøger hele tiden af positionere sig foran Pac-Man og helst ved at fange ham i et hjørne. Og Clyde skifter hele tiden mellem at jage Pac-Man og flygte fra Pac-Man. At spøgelserne har forskellige bevægelsesmønstre, er netop med til at gøre oplevelsen meget stærk for spilleren, fordi det umiddelbart simple ikke er det og dermed gør spillet uforudsigeligt.

Vil man se en meget dybdegående, men spændende forklaring af spøgelsernes bevægelsesmønstre, så [se denne video på YouTube](#).

Noget af det samme gør sig gældende for spillet 'Snake' (1976), hvor du starter som en prik, der efterhånden bliver længere, jo flere prikker, du spiser. Det "eneste" spillets mechanics skal gøre er, at:

- Bevæge prikken op, ned, højre, venstre
- Gøre slangen længere ved hver prik
- Sørg for, at man dør, hvis man rammer kanten eller sig selv
- Sætte en ny prik ind, når den foregående er blevet spist.

Men de tekniske elementer i koden, som gør det muligt for en spiller at spille spillet, er meget komplekse. Det bliver meget tydeligt, hvis man [kigger på koden til snake](#) til BBC micro:bit.

CUT SCENES

'Cut scenes' er et begreb, der bruges om visuelle sekvenser, der ikke kan styres. Det bruges ofte som en del af den historiefortælling, der efterhånden er opbygget i computerspil. Fra det tidspunkt, hvor computerspil begyndte at udkomme på cd-rom blev cut scenes udviklet som deciderede animerede filmsekvenser.



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS FOND
PREMIER DANSK KONKURRENCELINE
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
INNOVATIONSPOLITIK
DANMARK



I dag er sekvenserne store produktioner, men helt tilbage fra Pac-Mans tid er cut scenes tilstede. Dengang dog kun som små humoristiske bidder, hvor [Pac-Man og spøgelserne](#) jagter hinanden. I dag er cut scenes fra eksempelvis [Fortnite meget store produktioner](#).



ultra:bit

