



UDFYLD FELTERNE

GAME WORLD

Her skal du beskrive det miljø, som spillet foregår i. Det svarer til, når man beskriver miljøet i en tekst, eksempelvis Harry Potter-bøgerne.

For eksempel at spillet foregår i en fantasiverden med fantasivæsner, og at man kæmper sammen i hold.

GAME RULES

Her skal du skrive de ting ned, som man kan og ikke kan i spillet.

For eksempel at hvis du ryger i vandet, så dør du, eller at hvis du skyder terroristerne, så vinder du.





GAMEPLAY

Her skriver du ned, hvad spillet går ud på, og hvad man skal gøre for at gennemføre det.

For eksempel at spillet går ud på at skyde fugle igennem luften og ødelægge bygninger.

GAME MECHANICS

Her skriver du de ting ned, som gør, at man får en god oplevelse af spillet og gerne vil spille mere.

For eksempel at man hele tiden har lyst til at få flere point, eller at det er sjovt at blive jagtet af spøgelser.





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.

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), and Clyde (orange), der jagter 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, hvordan spillet er designet til at give spilleren en engagerende oplevelse. Det kan handle om alt fra, hvordan man styrer karaktererne og deres våben, til sociale aspekter som chat eller hold, grafik og æstetik og spændende historier.

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.

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.¹ At spøgelserne har forskellige bevægelsesmønstre, er med til at gøre oplevelsen stærkere for spilleren, fordi spillet bliver 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", som spillets mechanics skal gøre, er, at:

- Bevæge prikken op, ned, højre, venstre
- Gøre slangen længere ved hver prik
- Sørge 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.²

¹ "[Five Things You Never Knew About Pac-Man](#)": Chris Morris. Udgivet 3. marts 2011 og opdateret 26. marts 2012.

² Zoom ind i koden ved at klikke på 'ctrl og +' og zoom ud ved at klikke på 'ctrl og -'. På Mac-computere er det tilsvarende 'cmd og +' og 'cmd og -' som eleverne kan bygge via [ultra:bit værktøjskassen](#).





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.

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 spøgelse](#) jager hinanden. I dag er cut scenes fra eksempelvis [Fortnite meget store produktioner](#).

Læs mere

Du kan læse mere om de fire begreber 'game world', 'game play', 'game rules' og 'game mechanics' i 'Computerspillet fortællinger' af Trine May eller i 'Computerspil i dansk' af Julie Baden Korch-Frandsen og Pernille Cecilie Koksang.

