

ANALYSE



Opgave 1

SPILDESIGN-KLICHEER

Holdet splittes op i 6 grupper, der hver skal brainstorme på et af nedenstående leveledesigns. De er alle klicheer – dvs. de er brugt mange gange i adskillige videospil – men indbyder også til forskelligt design, forskelligt gameplay og forskellig styring. Skriv jeres idéer ind i et skema som det nedenstående på f.eks. Google Docs, så alle kan se, hvad hinanden laver.

	LEVELDESIGN (LYS, FARVER, LYDE, MUSIK)	FYSISKE UD- FORDRINGER OG PUZZLES	MODSTAN- DERE, VÅBEN OG POWER- UPS	YDRE SPIL- MEKANISMER	QUICK TIME EVENTS
DET YDRE RUM					
DEN UNDER- JORDISKE GROTTE/ FANGEKÆLDER					
JUNGLEN					
DET HJEM- SØGTE HUS					
VULKANØEN					
SNELAND- SKABET					

Efter brainstorm og notedeling gennemgår I skemaet sammen i klassen.

Efterfølgende skal I prøve at forklare baggrunden for de anvendte klicheer ved at diskutere:

- ▶ Hvorfor vender mange **spiludviklere** tilbage til disse klicheer igen og igen?
- ▶ Hvorfor accepterer mange **spillere** disse klicheer igen og igen?

▼ Det ydre rum



▼ Den underjordiske grotte/fangekælder



▼ Junglen



▼ Det besøgte hus



▼ Vulkanøen



▼ Snelandskabet





Opgave 2

SPILDESIGN-KLICHEER I MONUMENT VALLEY

Inddel jer i par, og spil de første 20 minutter af *Monument Valley*, som er tilgængeligt til smartphone og tablets. Den ene styrer spillet – den anden skriver noter. Byt, når ca. halvdelen af tiden er gået, så I begge får mulighed for at spille. Undervejs beskriver og analyserer I følgende aspekter ved spilverdenen:

- ▶ **Spilverdenens overordnede stil:** Realisme, karikatur eller abstrakt
- ▶ **Kamerabrug og synsvinkel**
- ▶ **Virkemidler:** Lys, farver, lydeffekter, musik
- ▶ **Udfordringer:** Fysiske udfordringer, modstandere og puzzles
- ▶ **Styring:** Indirekte eller direkte styring

Bagefter er der opsamling i klassen, hvor I analyserer jeres spiloplevelse ud fra følgende to spørgsmål:

- ▶ Hvilken følelse vil *Monument Valley* gerne skabe hos spilleren via sin spilverden? Og hvordan skabes følelsen?
- ▶ Hvordan er spillerens forhold til hovedpersonen? Identificerer vi os med hovedpersonen, eller er der en distance? Uddyb og forklar.

Opgave 3

SPILLERSTYRET VS. SPILSTYRET FORTÆLLING

Nedenstående spil fordeles på holdet, så hver elev koncentrerer sig om ét spil. Nu skal der researches: Find information og Let's Play-videoer fra spillet og vurder, hvor det placerer sig på den spillerstyrede/spilstyrede skala (se s. 28-31). Hvilke elementer peger på, at spillet er meget regelstyret? Har spillet også elementer, der indbyder til fri leg – og hvilke? Hvordan skaber spillet mulighed for, at spilleren sætter sig egne mål eller gør spillet til en leg?

I klassen skriver I jeres kommentarer ind i et fælles skema som dette:

SPIL	SPILLERSTYRET FORTÆLLING	SPILSTYRET FORTÆLLING
ANGRY BIRDS (2009)		
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE (2017)		
FORTNITE (2018)		
THE ROOM (2012)		
SKAK		

- Rangér spillene i forhold til hinanden på den spillerstyrede/spilstyrede skala, og husk at argumentere for jeres placering.



- Diskutér: Hvad giver den bedste spiloplevelse – spillerstyret, fri leg eller en stram, spilstyret fortælling?

Opgave 4

DESIGN DIT EGET SPIL

I skal sammen i hele klassen lave et såkaldt 'level chart' – en oversigt over alle levels i et videospil, som I selv finder på. Spillet skal foregå på jeres skole i løbet af en hel skoledag. Hovedpersonen er en elev.

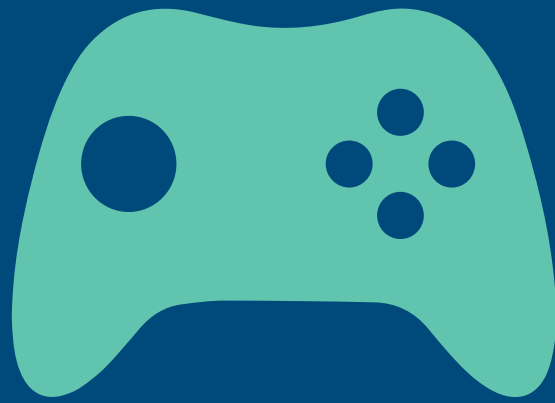
Klassen deles ind i grupper på 4 personer. Hver gruppe skal nu designe et level, der foregår i et specifikt tidsrum i løbet af skoledagen.

- ▶ Gruppe 1 designer level 1, der foregår i tidsrummet 8:00-9:00
- ▶ Gruppe 2 designer level 2, der foregår i tidsrummet 9:00-10:00
- ▶ Gruppe 3 designer level 3, der foregår i tidsrummet 10:00-11:00
- ▶ Gruppe 4 designer level 4, der foregår i tidsrummet 11:00-12:00
- ▶ Gruppe 5 designer level 5, der foregår i tidsrummet 12:00-13:00
- ▶ Gruppe 6 designer level 6, der foregår i tidsrummet 13:00-14:00
- ▶ Gruppe 7 designer level 7, der foregår i tidsrummet 14:00-15:00

Før I splittes op i grupper, er det en rigtig god idé i fællesskab at blive enige om en titel for hvert level, så I undgår gentagelser. Hver gruppe skal fokusere på fortællemetoden og gameplayet i jeres level. Det vil sige, at I skal konkretisere følgende:

- ▶ Hvilken spilgenre tilhører jeres level, og hvilke STIK-kategorier vil I gerne ramme hos spilleren? (Se side 18-19.)
- ▶ Hvad er fortællingen i jeres level, og hvilke quests skal indgå, som bringer hovedpersonen hen til målet? (Se side 23-27.)
- ▶ Hvilke fysiske udfordringer, puzzles, modstandere og power-ups møder hovedpersonen? (Se side 44-47.)
- ▶ Er der en boss-kamp, og hvad går den ud på i forhold til den overordnede fortælling? (Se side 44.)
- ▶ Hvilken styring byder spillet på? Lav en liste over de bevægelser og handlinger, som hovedpersonen kan udføre. Husk også at konkretisere evt. våben og andet udstyr. (Se side 64-67.)

I skal præsentere jeres level med f.eks. fotos, grafik, oversigtstegninger, skitser af modstandere og våben m.m., så jeres tilhørere får en klar fornemmelse af, at netop jeres level er dødspændende!



HISTORIE & GENRER



Opgave 1

VIDEOSPILLETS HISTORIE

Hele mediefagsholdet udarbejder sammen en tidslinje online, der viser videospillets historie fra 1940'erne og frem til i dag. Målet er at få et overblik over videospillets udvikling, og hvordan denne relaterer sig til den teknologiske og samfundsmæssige udvikling.

Brug websites som **My Abandonware** (myabandonware.com) og **Games Nostalgia** (gamesnostalgia.com) til at finde og afprøve ældre videospil gratis. På **Pica Pic** (pica-pic.com) kan du se og afprøve de gamle bip-bip-spil. Brug YouTube til at finde klip af folk, der spiller både ældre og nyere spil.

Del holdet ind i følgende grupper, baseret på hver deres tidsperiode:

- ▶ Gruppe 1: Før 1970'erne
- ▶ Gruppe 2: 1970'erne
- ▶ Gruppe 3: 1980'erne
- ▶ Gruppe 4: 1990'erne
- ▶ Gruppe 5: 2000'erne
- ▶ Gruppe 6: 2010'erne

Hver gruppe laver nu sin egen tidslinje over den periode, som de er blevet tildelt. I tager udgangspunkt i kapitlet »Videospillets historie – ultrakort fortalt« (side 72-87), men skal fortsætte researchen online. Tidslinjen skal indeholde følgende:

- ▶ Hovedtendenser i videospillets historie.
- ▶ De vigtigste videospil i perioden, inkl. spillenes indhold (altså fortælling, spilverden og styring) og temaer.
- ▶ Relevante tendenser i periodens teknologiske udvikling og teknologiens indflydelse på spillenes æstetik, altså billed- og lydsiden.
- ▶ Tendenser i samfundet, inkl. relevante realhistoriske begivenheder.
- ▶ Relevante og illustrerende billeder og filmklip, som I enten selv optager eller finder på f.eks. YouTube.

Til sidst præsenterer I de forskellige perioder for hinanden på holdet. Giv hinanden feedback, og sæt jeres tidslinjer sammen til et langt stykke, hvis muligt. Ellers deler I tidslinjerne med hinanden i en fælles mappe online.

Spilanalyse

BIOSHOCK

SPILODVIKLER: 2K Games, 2007

PLATFORME: Pc, Mac, Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, iOS

Skydespillet – og i særdeleshed first-person shooter'en – er ikke bare den mest populære spilgenre. Den er også den spilgenre, der er omgivet af de fleste fordomme, og anklages ofte for at være en fordummende og elektronisk udgave af børnelegen 'politi og røver'. I den sammenhæng står *Bioshock* som et unikt skydespil. Ikke blot er actionscenerne bygget op om en tankevækkende fortælling om menneskets mørke sider – spillet kommer også med en kras forudsigtelse om, hvor det vestlige samfund vil ende, hvis vi giver os hen til egoismen og selvtilfredsheden.

Bioshock starter med en symbolsk nedstigning til den utopiske undervandsby Rapture, som blev bygget af den driftige amerikanske forretningsmand Andrew Ryan efter 2. verdenskrig. Her kan rige bedsteborgere søge tilflugt fra Den kolde krig. Rapture er bygget på en ekstrem udgave af den amerikanske drøm, hvor der ikke er nogle regler, ingen moraliseren og ingen samfundsinstanser, der kan forhindre dig i at nå dine personlige mål. Men når spillet starter, er det tydeligt, at utopien er blevet erstattet af en mareridtsagtig dystopi. Det bliver hovedpersonen Jacks opgave at redde sig selv og andre overlevende ud af Rapture og undervejs finde ud af, hvordan det kunne gå så galt.

Spillet blander effektivt gys og science fiction med sort humor og kontrafaktisk historieskrivning. Herigennem opstår *Bioshocks* egen mytologi, der bl.a. tæller de deforme, psykopatiske 'splicers', der er blevet afhængige af det genmanipulerende stof, ADAM. Små uhyggelige piger med kæmpestore kanyler lusker rundt og udvinder ADAM fra afdøde splicer-kroppe. Disse såkaldte 'little sisters' beskyttes af 'big daddies' – store robotlignende væsner i dykkerdragter med et potent og drabeligt bor monteret på den ene arm. Også Jack indtager ADAM – dog i mere sikre doser, der kontrolleres af en substans kendt som EVE. Den religiøse symbolik, der ligger i kombinationen af ADAM og EVE og det storslåede undervandsparadis, er typisk for *Bioshock*. Her åbner spillet sig for fortolkning, men uden at diktere sit budskab.



LIGNENDE SPIL

- ▶ *Bioshock 2* (2K Games, 2010)
- ▶ *The Darkness II* (2K Games, 2012)
- ▶ *Bioshock Infinite* (2K Games, 2013)
- ▶ *Metro: Redux* (4A Games, 2014)

Opgave 1

GAMEPLAY-PRÆSENTATION: RAPTURE OG JACK

Find sammen i 3-personers-grupper, og spil de første tre levels af *Bioshock*: 'Welcome to Rapture', 'Medical Pavilion' og 'Neptune's Bounty' – eller så langt I kan nå på 120 minutter. Hele gruppen skal prøve at styre – I kan f.eks. skiftes hvert 20. minut.

- ▶ Gruppemedlemmerne, som ikke styrer spillet, skriver noter til nedenstående spørgsmål.
- ▶ Efterfølgende forbereder I som gruppe en præsentation af enten Rapture eller Jack baseret på jeres noter. Find screenshots fra spillet online, og brug dem som illustrationer til jeres præsentation.

FORTÆLLINGEN OM RAPTURE (SPILVERDEN)	FORTÆLLINGEN OM JACK (HOVEDPERSON)
Hvad er Rapture, og hvad er der sket? Hvad har vi fundet ud af efter de første tre levels?	Hvem er Jack? Hvad ved vi om ham efter de første tre levels?
Hvordan formidles fortællingen om Rapture og indbyggerne? Giv eksempler på spillets brug af visuelle detaljer og lyd, og forklar effekten.	Hvordan kommer vi til at identificere os med Jack via cutscenes, suspense og kamerabrug? Giv eksempler, og forklar effekten af dem.
Hvilken stemning hviler over Rapture, og hvordan skabes den via leveldesign og gameplay-elementer?	Lav en lille liste over de ting, som Jack kan gøre. Hvilken type spilmechanik er der primært tale om – ydre eller indre?

Opgave 2

GENREANALYSE: FRA FIRST-PERSON SHOOTER TIL ACTION-ADVENTURE

Bioshock er først og fremmest en first-person shooter, men spillet byder også på action-adventure-elementer. Hvilken effekt ville det have, hvis disse action-adventure-elementer blev fjernet? Forestil dig, at *Bioshock* skulle genudgives i en ny og mere moderne action-adventure-udgave med bl.a. flere adventure-agtige udfordringer:

- ▶ Udtænk tre puzzles, der kan indgå i de tre første levels, og som vil passe perfekt til spilverden og stemning.
- ▶ Del dine puzzles med resten af holdet i en fælles opsamling.
- ▶ Diskutér, om flere puzzles ville ændre eller ligefrem skade *Bioshock*.

Opgave 3

DISKUSSION: ET SPØRGSMÅL OM IDEOLOGI

- ▶ Hvilken ideologi hersker i Rapture, og hvordan kommer den til udtryk?
- ▶ Hvilken ideologi præger *Bioshock* som spil, og hvordan kommer den til udtryk i fortællemetoden og styringen af Jack?
- ▶ Hvilken af de to ideologier foretrækker du?

Spilanalyse

INSIDE

SPILODVIKLER: Playdead, 2016

PLATFORME: Pc, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch, iOS

Den danske spildesigner Arnt Jensen er ikke uden grund blevet sammenlignet med filminstruktøren Lars von Trier. Begge har evnen til at udfordre deres respektive medier og afsøge grænserne for, hvor langt man kan gå. Og begge opstiller foruroligende og uforsonlige visioner med skæbnetunge fortællinger og lige så tungt symbolsprog.

Platformspillet *Inside* er ingen undtagelse. Mens andre og mere kendte videospil i denne genre, som f.eks. Nintendos Super Mario Bros., bruger den meget simple løbe og hoppe-spilme-kanik til at fortælle lige så simple historier, så gør *Inside* det modsatte. Mekanikken er enkel, men spillets fortælling er en kompleks størrelse, der helt fra starten kalder på spillerens egen fortolkning. Her er ingen introducerende cutscene – faktisk er der slet ingen cutscenes overhovedet. I stedet starter spillet in

medias res med en ukendt dreng iført en rød bluse, der tumler ind på skærmen. Baggrunden er en mørk og dyster skov holdt i matte, kølige farver og skabt i et klassisk og simpelt 2D-look, så hovedpersonen kun kan bevæge sig fra venstre mod højre eller omvendt. Men hurtigt viser det sig, at baggrunden har dybde – skumle biler, silhuetter af mænd med lommelygter og glubske hunde færdes her og er på udkig efter vores hovedperson. Man kan sige, at baggrundens dybde afspejler spillets dybde.

Mest radikalt anderledes er *Inside*, når det kommer til hovedpersonen, den lille dreng, hvis baggrunds-historie og mål i spillet ender med at blive dets største mysterium. Spillet giver det indtryk, at han er en traditionel og simpel helt på flugt fra det undergangstruede og mennesketomme samfund. Men igen vender *Inside* tingene på hovedet, og man bliver løbende inviteret til at tage den lille drengs rolle op til revision.

Arnt Jensens kompromisløshed demonstreres særligt i spillets poetisk-drømmende anden halvdel, der slutter i et surrealistisk klimaks. *Inside* ender ned at være et spil, der ikke blot inviterer til fortolkning, men ligefrem kræver det.



LIGNENDE SPIL

- ▶ *Braid* (Number None, 2008)
- ▶ *Limbo* (Playdead, 2010)
- ▶ *Nibilumbra* (BeautiFun Games, 2012)
- ▶ *Never Alone* (Upper One Games, 2014)
- ▶ *Little Nightmares* (Tarsier Studios, 2017)

Opgave 1

GAMEPLAY-ANALYSE: FOKUS PÅ STARTEN

Find sammen i 3-personers-grupper, og spil det første område af *Inside*. I skal stoppe, når I kommer til majsmarken efter skoven. Start nu forfra på spillet, mens I diskuterer følgende spørgsmål:

- ▶ Hvordan bygges fortællingen op? Giv eksempler på de hints, som spillet lægger ud i baggrunden og i puzzles.
- ▶ Hvad er det for en verden, spillet foregår i? Hvordan føles den?
- ▶ Hvem er drengen? Hvad kan han? Hvad skal han i spillet?

Opgave 2

ANALYSE AF SPILVERDENEN: DEN SIDSTE REJSE

I spiller videre – alle skal have mulighed for at styre controlleren, så skift gerne hvert 20. minut – og holder undervejs øje med punkterne i nedenstående skema. Skriv uddybende noter med eksempler og kommentarer.

	SPILVERDENEN I <i>INSIDE</i>
STIL: REALISTISK, KARIKERET ELLER ABSTRAKT	
2D- ELLER 3D-KAMERA	
SYNSVINKEL OG BESKÆRING: GUD, 3. PERSON ELLER 1. PERSON	
LYS OG FARVER	
LYDEFFEKTER, MUSIK OG STILHED	

Bagefter bruger I jeres noter til at skrive et afsnit om enten hovedpersonen eller modstanderne. I skal beskrive, hvordan de iscenesættes i spilverdenen og også effekten af denne iscenesættelse. Inddrag så mange af jeres noter som muligt. For nemheds skyld skal I ikke inddrage slutningen – den kommer vi ind på nedenfor.

Opgave 3

DISKUSSION: MIND CONTROL

- ▶ Start med at finde sammen i par, og brainstorm på de forskellige typer puzzles, man finder i *Inside*. Hvilke slags puzzles er der tale om? Beskriv også udviklingen i sværhedsgraden i løbet af spillet, og svar på, hvorfor de sidste puzzles er sværere end de første. Bagefter gennemgår I brainstormen i klassen og deler jeres pointer med hinanden.
- ▶ Herefter handler det om at finde frem til spillets pointe og budskab. Igen starter vi med at brainstorme og diskutere i par: Hvilke puzzles rokker ved vores opfattelse af hovedpersonen som en lille uskyldig dreng? Hvad går de ud på? Hvorfor kommer hovedpersonen til at fremstå mere kynisk og beregnende?
- ▶ Herefter svares på, hvordan spillets puzzles hænger sammen med det surrealistiske eksperiment, som går galt til sidst. Hvilken rolle spiller den lille 'uskyldige' dreng i dette eksperiment? Og hvad med os spillere, der kontrollerer drengen? Hvilken rolle spiller vi tilsyneladende i eksperimentet? Hvad er mon Arnt Jensens budskab med *Inside*?

Afslutningsvis deler I jeres erfaringer med resten af holdet. Der vil muligvis være forskellige udlægninger af, hvad den dybere mening med *Inside* er. Og det er helt okay, så længe I kan argumentere for jeres tolkning.

Spilanalyse

RISE OF THE TOMB RAIDER

SPILUDVIKLER: Crystal Dynamics, 2015

PLATFORME: Pc, Mac, Xbox360, Xbox One, PlayStation 4

Spilserien om den kvindelige actionhelt Lara Croft går helt tilbage til 1996. Her blev hun med sine stramme hotpants, sin store barm og hvepsetalje en ganske succesrig maskot for Sonys første PlayStation. I 2015 så verden anderledes ud, og det samme gjorde Lara Croft. Ikke nok med at hendes ydre har fået en overhaling – hun har også fået en reel personlighed med både dybde og psykiske problemer. I *Rise of the Tomb Raider* hjemses Lara af drømme om sin afdøde far og føler sig kaldet til at færdiggøre hans arkæologiske forskningsprojekt for derigennem genetablere hans omdømme. Hun virker manisk, og i flere scener får man fornemmelsen af, at hun er på sammenbruddets rand.

Men *Rise of the Tomb Raider* er stadig et action-adventurespil i bedste Indiana Jones-stil. Farens – og nu også Laras – projekt handler om at finde frem til Kitezh, en sagnomspunden by, hvor opskriften på evigt liv tilsyneladende befinder sig. Problemet er bare, at en religiøs, paramilitær kult kaldet Trinity også er på jagt efter Kitezh. Kombinationen af voldelige modstandere, personlige problemer og en arkæologisk skattejagt skaber grundlaget for et varieret gameplay. *Rise of the Tomb Raider* blander ikke blot forskellige action-undergenerer, men også forskellige adventure- og RPG-elementer. Spillet starter godt nok som en snorlige filmisk fortælling, hvor actionscenerne kædes umærkeligt sammen af cutscenes. Men efter denne indledning åbnes der op for en mere fri spiloplevelse, hvor spilleren også skal sørge for, at Lara Croft kan overleve i den sibiriske vildmark. Man skal slå lejr og indsamle fornødenheder fra naturen, så man kan opgradere både Laras våben og garderobe. Og når fjenderne og modstanderne melder sig på banen, er fremgangsmåden tilsvarende også fri.

Mens de indledende scener i *Rise of the Tomb Raider* nøjes med at imitere en actionfilm, så skaber det fuldt udfoldede gameplay en fortælle-mæssig dybde samt en forståelse og samhørighed med hovedpersonen Lara Croft, som kun de færreste actionfilm kan hamle op med.



LIGNENDE SPIL

- ▶ *Batman: Arkham City* (Rocksteady Studios, 2011)
- ▶ *Darksiders II* (Vigil Games, 2012)
- ▶ *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)
- ▶ *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013)
- ▶ *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016)

Opgave 1

GENREANALYSE: ACTION VS. ADVENTURE

Inden I begynder at spille *Rise of the Tomb Raider*, skal I inddele jer i grupper på 2-3 personer. I skal som det første beslutte jer for, om I vil fokusere på spillets **action-** eller **adventure-**elementer. I skal spille de første 90-120 minutter, eller til I har dræbt spillets første store boss – en gal, sibirisk bjørn. I skal skiftes til at styre controlleren og notere i ét af de to nedenstående skemaer. Bemærk, at det ikke er sikkert, I kan udfylde alle boksene i skemaet.

ACTIONSPIL

SPILGENRE	HVORDAN KOMMER DEN TIL UDTRYK I GAMEPLAY OG STYRING?	HVILKEN EFFEKT HAR DEN PÅ SPILLEREN OG HVORFOR? TAG UDGANGSPUNKT I STIK-KATEGORIERNE (SIDE 18 I BOGEN).
SKYDESPIL		
TAKTISKE SKYDESPIL		
SLÅSSPIL		
PLATFORMSPIL		
RACERSPIL		

ADVENTURESPILE

SPILGENRE	HVORDAN KOMMER DEN TIL UDTRYK I GAMEPLAY OG STYRING?	HVILKEN EFFEKT HAR DEN PÅ SPILLEREN OG HVORFOR? TAG UDGANGSPUNKT I STIK-KATEGORIERNE.
TEKST-ADVENTURE		
POINT-AND-CLICK ADVENTURE		
STEALTH-SPIL		
SURVIVAL HORROR		
WALKING SIMULATOR		

Nu skal I sammen forberede, optage og redigere et lille videoessay, hvor I fortæller om enten **action-** eller **adventure**genren i *Rise of the Tomb Raider*. Essayet skal vare ca. 5 minutter, og følgende elementer skal inddrages:

- ▶ Illustrerende screenshots eller videoklip fra spillet
- ▶ Tekster, der understreger jeres pointer
- ▶ Alle gruppemedlemmers stemmer

Det færdige essay uploader I til en fælles holdmappe. Essayet screenes på holdet, og I får feedback fra jeres lærer.

Opgave 2

SPILANALYSE: FRA FILMISK CUTSCENE TIL INTERAKTIVT SPIL

Gense den 4 minutter lange cutscene fra Croft Manor på YouTube, og overvej herefter mulighederne for at lave så meget af cutscenen som muligt om til et spil.

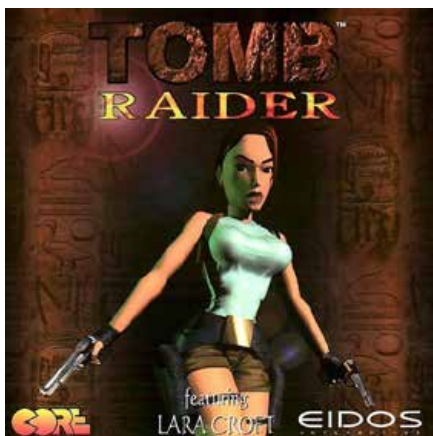
- ▶ Hvilke spilbare elementer kan du komme på? Skriv dem ned i en kronologisk liste, hvor du samtidig uddyber, hvilken spillemekanik de skal gøre brug af. Brug også gerne spillemekanikker, som ikke optræder i *Rise of the Tomb Raider*.
- ▶ Lav en fælles gennemgang af de mange muligheder på holdet.
- ▶ Til sidst brainstormer I over, hvorfor *Rise of the Tomb Raider* gør brug af så mange og lange cutscenes. Hvorfor ikke gøre dem spilbare? Hvilke fordele og ulemper er der?

Opgave 3

HISTORISK PERSPEKTIVERING: LARA CROFT FØR OG NU

Kig på nedenstående billeder af Lara Croft – gå evt. på YouTube, og se den officielle trailer til det første *Tomb Raider* (1996). Hun har tydeligvis ændret karakter, både på det indre og ydre plan.

- ▶ Hvad er grunden til denne ændring?
- ▶ Hvordan afspejler Lara Croft i *Rise of the Tomb Raider* bedre vor tid og vor tids kvindebillede?



- ▲ *Tomb Raider* (1996, tv.) og *Rise of the Tomb Raider* (2015, th.).

Opgave 4

DISKUSSION: KØN OG VIDEOSPIL

Rise of the Tomb Raider placerer en kvinde i hovedrollen i en ellers maskulin genre. Spillet har solgt over 7 mio. eksemplarer, og spørgsmålet er, hvem der spiller spillet – kvinder eller mænd? Først laver I en brainstorm på Lara Croft-figuren baseret på hele jeres spiloplevelse. Hvori består hendes feminine og maskuline træk? Overvej både indre og ydre træk.

LARA CROFTS FEMININE TRÆK	LARA CROFTS MASKULINE TRÆK

Ud fra denne brainstorm diskuterer I nu følgende spørgsmål om spillets målgrupper:

- ▶ **Mandlig målgruppe:** Hvorfor ønsker mænd at spille en kvindelig hovedperson? Får de noget andet ud af det end i spil med en mandlig hovedperson?
- ▶ **Kvindelig målgruppe:** Hvis man havde mulighed for at spille som Lara Crofts mandlige modstykke, ville kvindelige spillere så spille som manden eller som Lara? Hvorfor?

Spilanalyse

RED DEAD REDEMPTION

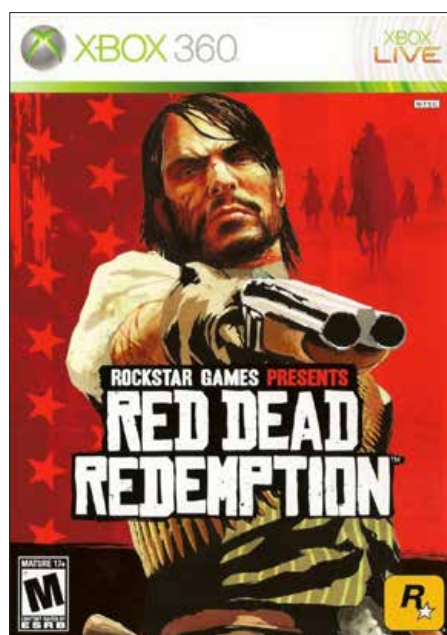
SPILUDVIKLER: Rockstar, 2010

PLATFORME: Playstation 3, Xbox 360, Xbox One

Spilfirmaet Rockstar er mest berømt for at have skabt den åbne spilverden i den moderne storbygangsterserie *Grand Theft Auto*. I disse sandbox-spil har spilleren udstrakt mulighed for at bestemme selv – ligesom i sandkassen på legepladsen. Man bestemmer selv, om man vil være kreativ eller destruktiv, hjælpsom eller ondsindet, aktiv eller passiv osv. Samtidig er Rockstars GTA-serie også berømt for at gå forskellige typer actionfilm i bedene med filmiske cutscenes og en quest-baseret fortælling. Rockstars spilformel fungerede dog allerbedst i westernspillet *Red Dead Redemption*. Her møder vi den gådefulde revolvermand John Marston, der i spillets start forlader det civiliserede og industrialiserede Amerika for at drage mod vest til landsbyen Armadillo, hvor han har et regnskab, der skal gøres op.

Der hviler et skæbnebestemt vemod og en menneskelighed over *Red Dead Redemption*, som ikke findes i de mere spraglede og kyniske GTA-spil. Spiloplevelsen er først og fremmest forankret i cowboyen John Marston og hans fortælling og historie, som langsomt bliver afsløret. Men menneskeligheden og vemodet dukker også op i form af de personer, man møder i spillets quests og cutscenes – f.eks. den ugifte Bonnie MacFarlane, som redder Marston til at begynde med, og de nødstedte mennesker man møder på rideturene over prærien. Også den indbyggede moral menneskeliggør Marston. Selvom spillets primære spilmekanik godt nok er at skyde modstanderne, har man også mulighed for at slå dem ud eller indfange dem med lasso og fragte dem til nærmeste sheriff. De storslåede billeder af øde landskaber, forrevne klippeformationer i horisonten og ikke mindst af himlen, når Marston rider fra quest til quest, giver nok en følelse af ro, men også ensomhed.

Denne menneskelige faktor kombineret med en filmisk fortælling og en åben verden, hvor spilleren til dels har medbestemmelse over Marstons skæbne, skaber en helt unik spiloplevelse.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Max Payne 3* (Rockstar, 2012)
- ▶ *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013)
- ▶ *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013)
- ▶ *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015)
- ▶ *Watch Dogs 2* (Ubisoft, 2016)

Opgave 1

SPILANALYSE: MISSIONER MED ET MÅL

Fordel jer i 3-personers-grupper og spil 10 missioner i *Red Dead Redemption* – eller ca. 120 minutter. Undervejs skal I holde øje med to ting:

- ▶ Spillets fortælling og hvordan denne skabes.
- ▶ Spillets styring og hvordan spilleren oplæres i denne.

Bemærk, at kun spillets første quests er fastlagt på forhånd. De efterfølgende vælger man selv – de er markeret med **B** (Bonnie) og **M** (Marshall) på kortet. Siden kommer der også flere ? og et **W** til.

Udfyld nedenstående skema, mens I spiller. Husk at bytte roller undervejs, så alle får mulighed for at styre controlleren.

QUEST-TITEL		INDLEDENDE CUTSCENE: HVLKE FUNKTIONER HAR SCENEN?	INDLEDENDE CUTSCENE: HVAD LÆRER SPILLEREN OM JOHN MARSTON?	STYRING: HVAD BLIVER SPILLEREN OPLÆRT I – OG HVORDAN?
1	EXODUS IN AMERICA			
2	NEW FRIENDS OLD PROBLEMS			
3	...			
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

Bagefter skriver I sammen en analyse af spillet i to afsnit:

- ▶ Det første afsnit skal fokusere på den suspense, som opbygges omkring den mystiske John Marston.
- ▶ Det andet afsnit skal fokusere på, hvordan spillet alligevel giver mulighed for, at vi spillere kan identificere os med ham. Inddrag både cutscenes og styring i din analyse.

Analysen uploades til en fælles mappe online. Find sammen med en anden gruppe, og giv hinanden feedback på jeres analyser.

Opgave 2

SPILANALYSE: WESTERN-TEMATIK

Gense spillets første lange cutscene på YouTube – gerne med engelske undertekster på.

- ▶ Hvilke store temaer bliver slået an allerede her? Inddrag både spilverdenen, personerne og deres samtaler.
- ▶ Hvornår og hvordan optræder disse temaer i John Marstons møde med spilverdenen omkring MacFarlane's Ranch og Armadillo? Giv eksempler.
- ▶ Hvilken ideologi finder man i gameplayet i *Red Dead Redemption*? Er der forskel på modstanderne og andre personer?
- ▶ Er John Marston en del af denne ideologi? Forsøger spillet at få spilleren til at styre John Marston på en særlig måde – i så fald hvordan? Hvad kan man (ikke) gøre? Hvad bliver man (ikke) belønnet for?

Opgave 3

NÆRANALYSE: KAMERAARBEJDE I 'JUSTICE IN PIKE'S BASIN'

Gense en spilvideo af missionen 'Justice in Pike's Basin' på YouTube, og beskriv kameraarbejdet (beskæring, perspektiv, bevægelser) i følgende segmenter:

- ▶ Indledende og afsluttende cutscene
- ▶ Ridescene
- ▶ Skydescene

Forklar, hvorfor kamerabruget ændrer sig markant fra segment til segment. Hvilket formål tjener kameraarbejdet i hvert segment?

Opgave 4

DISKUSSION: DEN ÅBNE SPILVERDEN

Udover spillets hovedquests, markeret med bogstaver på kortet, kan man også støde på forskellige former for sidequests. Der findes dem, som er markeret med spørgsmålstegn, men også mindre opgaver, der viser sig, når John Marston færdes rundt på prærien og i Armadillo. Del nu hele holdet op i to halvdele, giv eksempler på de to typer sidequests, og brainstorm på enten det ene eller det andet af følgende spørgsmål:

- ▶ Hvordan påvirker den løse og åbne quest-struktur spiloplevelsen positivt? Find eksempler, og argumenter ud fra jeres egen spiloplevelse. Hvad gør den åbne struktur ved spillerens forhold til John Marston?
- ▶ Hvilke ulemper er der ved den løse og åbne quest-struktur? Oplevede I problemer eller irritationsmomenter, mens I spillede? Hvad gør den åbne struktur ved spillets stramme, filmiske fortælling?

Spilanalyse

LIFE IS STRANGE: EP. 1 – CHRYSALIS

SPILUDEVIKLER: Dontnod Entertainment, 2015

PLATFORME: Pc, Mac, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS og Android

Livet på en amerikansk highschool med mobning, vold, stoffer, forældreoprør og den dér bittersøde teenagefølelse af at være på vej hen imod sit voksne selv, samtidig med at man tvinges til at sige farvel til sit barnlige 'jeg' for evigt. Det er ikke småting, der bringes i spil i adventurespillet *Life Is Strange*. Tilsat tydelige referencer til David Lynchs tv-serie *Twin Peaks* (1991-92) med lige dele surrealisme og uforklarlige, overnaturlige begivenheder.

Life Is Strange er struktureret som en episodisk tv-serie og har den tænksomme teenagepige Max Caulfield i hovedrollen. I episode 1 finder hun ud af, at der foregår mærkelige ting i den lille by Arcadia Bay og på den lokale highschool. Ikke nok med at en pige på mystisk vis er forsvundet, og at en anden er på randen af selvmord – Max hjemsesøges også af mareridt om naturkatastrofer, der rammer Arcadia Bay.

Helt centralt i spillet står dog Max' nyopdagede evne til at styre tiden. Hun og spilleren kan spole de sidste minutter baglæns og f.eks. tage en ny vigtig beslutning eller lade en samtale tage en helt anden drejning. Mange af adventurespillets puzzles og dilemmaer er direkte bygget op om denne spilmekanisme, og undervejs begynder man også at overveje konsekvenserne af den. Hvad sker der med Max selv, når hun spoler tiden baglæns og får muligheden for at gøre ting om? Bliver hun et nyt og bedre menneske, eller mister hun sig selv, når hun efterkommer sine opgivers ønsker og krav? Det er et spørgsmål, der tematisk understreges igen og igen – fra Max' interesse for at tage polaroidfotos og skrive dagbog, i et forsøg på at bevare det unikke i nuet, til hendes genforening med barndomsveninden Chloe og deres ambivalente fortid sammen.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Gone Home* (2013)
- ▶ *Beyond: Two Souls* (2013)
- ▶ *Broken Age* (2015)
- ▶ *Oxenfree* (2016)
- ▶ *Life Is Strange: Before the Storm* (2017)

Opgave 1

SPILANALYSE: MAX SOM HOVEDPERSON

Inddel jer i grupper på 3-4 personer, og spil hele første episode igennem (120-140 min.). På skift tager I noter til følgende overskrifter og spørgsmål.

Fortællemetode

- ▶ Hvilken rolle spiller cutscenes? Og hvordan kan I kende forskel på cutscenes og de interaktive sektioner? Giv eksempler.
- ▶ Hvilke quests møder I? Og hvordan guides I fra quest til quest af spillet?
- ▶ Hvordan skaber spillets cutscenes og quests en fortælling og identifikation med Max?

Spilverden

- ▶ Karakterisér spillets stil: Realisme, karikatur, abstrakt? Hvordan kan man se det, og hvilken rolle spiller stilen i forhold til fortællingen?
- ▶ Er områderne designet som åbne øer eller gangstier? Ødelægger eller fremmer det fortællingens drive?
- ▶ Giv eksempler på gameplayets opbygning: Udfordringer, modstandere, puzzles. Hvordan hjælper de os med at identificere os med Max?

Styring

- ▶ Giv eksempler på ydre og indre spillemekanismer. Hvilke er de vigtigste, og hvilke bærer fortællingen fremad?
- ▶ I hvor høj grad matcher styringen og spillemekanismerne adventuregenren? Giv eksempler.
- ▶ Hvordan får spillemekanismerne og styringen os til at identificere os med Max?

Ud fra jeres observationer og notater skal I finde frem til spillets hovedtema. Lav en stor Padlet med temaet som overskrift. Her samler I alle jeres pointer og eksempler, der vinkles, så de understøtter temaet. Sørg for at gøre Padlet'en overskuelig, og indsæt passende screenshots fra spillet.

Opgave 2

ADVENTURESPILE: UDFORSKNING AF PIGERNES VÆRELSER

Et vigtigt element i de fleste adventurespil er at udforske spilverdenen. I episode 1 af *Life Is Strange* kommer vi rundt på flere pigeværelser, jf. spillets quests og puzzles.

- ▶ Hvad lærer vi om Max, Victoria og Chloe ud fra deres værelses fysiske indretning, møblement/ejendele og visuelle detaljer? Hvilke typer er pigerne?
- ▶ Hvordan positionerer hovedpersonen Max sig i forhold til Chloe og Victoria? Hvad drager hende? Hvorfor?
- ▶ Læg også mærke til Max' tanker og reaktioner undervejs. Hvad lærer vi om hende som person?

Forestil dig nu, at de eneste objekter, som vi kunne interagere med, var dem, der skulle bruges til at løse puzzles og quests. Og forestil dig også, at Max' tanker og følelser var reduceret til nøgterne beskrivelser og praktiske kommentarer à la »det fungerer ikke«.

- ▶ Hvor vigtige er Max' tanker og følelser egentlig for spiloplevelsen? Hvad ville man miste, hvis man skar dem væk?
- ▶ Hvad er det rent faktisk adventurespillet sætter sig for at afdække igennem vores udforskning?
- ▶ Hvad ville gå tabt (eller i det mindste vanskeliggøres) i en filmatisering af *Life Is Strange*?

Spilanalyse

THE WALKING DEAD: SEASON 1 EP.1 – A NEW DAY

SPILUDVIKLER: Telltale Games, 2012

PLATFORME: Pc, Mac, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS og Android

Robert Kirkmans apokalyptiske zombie-tegneserie, *The Walking Dead* (2003-), blev først genskabt som tv-serie (2010-) og siden hen fulgte en stribe episodiske videospil, der foregår i samme univers som Kirkmans tegneserie, men som fortæller deres egne historier. Der er således ikke tale om en egentlig spilmativering, men mere om nye og flere brikker til et stort franchise-puslespil.

Den første episode af *The Walking Dead* handler om Lee Everetts møde med den lille pige Clementine. Spillets fortælling fokuserer på de to personers møde med zombier og overlevende. Langsomt går det op for både Lee og Clementine, at deres hverdag aldrig bliver den samme igen, og sideløbende med denne indsigt skal spilleren så afdække Lees fortid. Spillet begynder in medias res og giver os ikke noget fortællermæssigt overblik. Vi er hele tiden på bagkant med begivenhederne og skal ligesom Lee og Clementine prøve at finde os til rette i spilverdenen.

Som mange andre adventurespil er *The Walking Dead* forsynet med puzzles – her bl.a. i form af døre der skal åbnes, så man kan komme videre i spillet. For at løse disse puzzles må man nøje undersøge spilverdenens forskellige områder og indgå i dialog med det øvrige persongalleri. Og det er her, Telltale Games' særlige formel kommer på banen: De vigtige replikmuligheder er forsynet med en tidsbegrænsning, så man ofte skal tænke og handle hurtigt. Det gør automatisk spiloplevelsen mere stressende, hvilket blot understreges af den quicktime-styring, som overtager i visse møder med zombierne. Ikke mindst fordi visse valg har afgørende betydning for den videre fortælling og visse personers ve og vel. Alt sammen er det med til at bringe os tættere på både Lee Everett som hovedperson og Robert Kirkmans zombievision.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013)
- ▶ *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013)
- ▶ *Murdered: Soul Suspect* (Airtight Games, 2014)
- ▶ *D4: Dark Dreams Don't Die* (Access Games, 2014)
- ▶ *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015)

Opgave 1

SPILANALYSE: ZOMBIEFORTÆLLINGEN TAGER FORM

Gå sammen i par, og spil hele episoden 'A New Day' igennem (120-140 min.). Læs fokusspørgsmålene igennem, inden I starter på en scene, så I ved, hvad I skal lægge mærke til. Mens den ene styrer controlleren, skriver den anden noter til spørgsmålene. Sæt evt. spillet på pause, hvis I har brug for lidt ekstra skrivetid eller brug for at diskutere jeres svar.

1	POLITIBILEN – INDE OG UDE	<ul style="list-style-type: none">▶ Hvad lærer vi om Lee Everett?▶ Hvordan søger spillet at få os til at identificere os med ham via kamerabrug og styring? Giv eksempler og forklar.▶ Hjælper in medias res-grebet med til, at vi kan identificere os med ham? Uddyb og forklar.
2	CLEMENTINES HUS	<ul style="list-style-type: none">▶ Beskriv de forskellige styringsmetoder og spillemekanismer, som er i brug her.▶ Hvordan er de hver især med til at tilføre spænding og uhygge?
3	HERSHEL'S GÅRD	<ul style="list-style-type: none">▶ Beskriv og forklar spillets visuelle stil: Realistisk, karikeret eller abstrakt? Passer den til fortællingen, til konflikten, til persongalleriet?▶ I flere samtaler med de andre personer giver spillet Lee mulighed for at lyve, undlade at svare eller træffe moralsk forkerte valg – bringer det spilleren tættere på ham, eller skaber det en distance?
4	BUTIKKEN	<ul style="list-style-type: none">▶ Beskriv spillets første reelle puzzles i og omkring butikken. Hvilken type er der tale om? Hvordan skubber de spillets fortælling fremad?▶ Beskriv de handlinger, som Lee skal foretage sig for at kunne løse hvert puzzle.
5	MOTELLET	<ul style="list-style-type: none">▶ Her tager adventurespillet en drejning mod en mere specifik undergenre, men hvilken? Beskriv, hvordan styringen også ændrer sig og afspejler undergenren.▶ Der er også puzzles i scenen her: Hvilken type og hvilken rolle spiller de i forhold til at skabe suspense?

Efter spillet udvælger I én af de ovenstående scener og forbereder en videopræsentation på 5-10-minutter med screenshots, videoklip, valgte stikord og stikordssætninger. I skal inddrage så mange af jeres noter og observationer som muligt, der er relevante for den scene, I har udvalgt jer (hvis I har valgt en scene uden puzzles, kan I søge inspiration i opgaven nedenfor). Når I har indspillet og redigeret jeres videopræsentation, uploader I den til en fælles mappe for hele holdet på nettet og får feedback af jeres lærer.

Opgave 2

GAMEPLAY-DESIGN: FLERE PUZZLES

Det er så som så med puzzles i de tre første scener i episode 1 af *The Walking Dead*. Forestil dig, at du er spildesigneren: Find på ét puzzle til hver af de tre scener – altså tre i alt. De skal passe til den fortælling, der i forvejen er indlagt i scenen. Præsenter dem på holdet.

Opgave 3

TEMATIK: DØD OVER DEN AMERIKANSKE HELT!

Man siger normalt, at zombien er det eneste filmmonster, som kommer fra USA. Det ligger indgroet i zombiens natur, at den ikke blot æder os fysisk, men også fortærer vores indre medmenneskelighed. På den måde bliver den amerikanske helt – ham, der gerne skal redde os alle sammen – reduceret til en skræmt (og til tider voldelig) egoist, der kun tænker på sig selv. Dette tema er også allerede på plads i episode 1 af *The Walking Dead*. Svar på, hvordan det kommer det til udtryk i:

- ▶ Persongalleriet og forælder-barn relationerne
- ▶ Udvalgte områder i spilverdenen
- ▶ Spillets visuelle stil
- ▶ Spilmekanismerne og styringen

Spilanalyse

RESIDENT EVIL 7

SPILUDVIKLER: Capcom, 2017

PLATFORME: Pc, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One

Tilbage i slut-1990'erne var *Resident Evil*-serien med til at sætte survival horror på landkortet som en af de mere voksne spilgenrer. Denne stolte tradition holder *Resident Evil 7* fast i med masser af suspense og chok i en uhyggelig og forfalden sydstatsvilla beboet af den morderiske og kannibalistiske familien Baker.

Fortællingen i *Resident Evil 7* er bygget op om en redningsaktion. Spillet begynder, da hovedpersonen Ethan kører op foran en stor plantageejendom uden for lands lov og ret et sted i Louisiana. Han er her for at redde sin kone, Mia, som angiveligt opholder sig et eller andet sted inde i det store hus. Men hvad der helt præcist foregår af makabre ting bag facaden og under overfladen, det skal man selv afdække undervejs. Det starter slemt, men tingene eskalerer hurtigt i en sådan grad, at det alene handler om at overleve og flygte med livet og forstanden i behold.

Resident Evil 7 giver klare associationer til splatter- og gyserfilm som f.eks. *The Texas Chainsaw Massacre* (da. *Motor-savsmassakren*, 1974) og found footage gyserfilm som *The Blair Witch Project* (1999). Men i endnu højere grad bliver den monstrøse familien Baker et billede på den fattigdom, som mange amerikanere befandt sig i efter virkelighedens finanskrisen i 2009. Deres plantageejendom emmer af forfalden storhed, og det er tydeligt, at både økonomien og samfundet har vendt dem ryggen. Når alt kommer til alt, er det måske her uhyggen har sit udspring – i realismen. Modsat andre *Resident Evil*-spil tager 7'eren nemlig udgangspunkt i almindelige mennesker. Ethan er ikke en soldat eller en kampklædt politimand, men en helt almindelig fyr i skjorteærmer. Denne sårbarhed understreges af POV-perspektivet, der på én og samme gang skaber suspense på grund af det konstant manglende overblik – og når chokscenerne melder sig (og det gør de!), er de så tæt på, at man ikke kan slippe væk. *Det* er survival horror.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Annesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010)
- ▶ *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010)
- ▶ *Outlast* (Red Barrels, 2013)
- ▶ *Alien: Isolation* (Creative Assembly, 2014)
- ▶ *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014)

Opgave 1

SPILANALYSE: GYS OG GRU!

Fordel jer i grupper på 3-4 elever, og spil nu de første ca. 120 minutter af spillet – frem til, hvor Ethan går ned til kælderen under huset ('B1' på kortet). Undervejs skiftes i til at styre controlleren og skrive noter til nedenstående tre emneområder. Begrund, hvordan de tre områder er med til at bygge gys op. Husk at bruge konkrete eksempler – dem skal I bruge til det videre arbejde.

Spillets fortælling

- ▶ Cutscenes
- ▶ Quests, puzzles
- ▶ Efterladte noter og optagelser
- ▶ Brug af suspense og mystik

Spillets verden

- ▶ Husets udseende, rumlige indretning, møblement, nipsting
- ▶ Kamerabeskæring, synsvinkel, perspektiv
- ▶ Farver, lys/skygger
- ▶ Lyde, musik
- ▶ Fordelingen af fysiske udfordringer, modstandere, puzzles og power ups

Spillets styring

- ▶ Hovedpersonens bevægelsesmuligheder (gå, løbe, snige, klatre, hoppe osv.)
- ▶ Hovedpersonens handlemuligheder (slå, sparke, skyde, angribe, åbne ting, aktivere ting osv.)
- ▶ Hovedpersonens indre (valg af våben og udstyr, valg af replikker i samtaler, løsning af puzzles osv.)

Bagefter besvarer I følgende spørgsmål om survival horror-genren ud fra jeres noter:

- ▶ Hvordan etablerer *Resident Evil 7* gys med spilfortællingen, spilverdenen og spilstyringen? Hvordan kan man mærke, at spillet tilhører survival horror-genren?
- ▶ *Resident Evil 7* er ret lineært tilrettelagt med stramme spilleregler for, hvad man kan og ikke kan gøre. Hvorfor bruger de færreste survival horror-spil en helt åben spilverden og en mere legende tilgang?
- ▶ Hvis man sammenligner *Resident Evil 7* med en standard gysfilm, hvordan fungerer spillets interaktive element så? Gør det spiloplevelsen mere eller mindre uhyggelig og intens end en gysfilm? Forklar og uddyb.

Opgave 2

NÆRANALYSE OG DISKUSSION: EKSPRESSIONISME VS. REALISME

Find en god definition på 'tysk ekspressionisme' i f.eks. din grundbog eller online. Undersøg hvilke virkemidler i spillet, der kan kaldes ekspressionistiske, og undersøg også symbolikken i dem: Hvad er pointen bag de ekspressionistiske træk?

- ▶ Gense VHS-båndet 'Derelict House, June 1' som Let's Play-video på YouTube, og udpeg alle de ekspressionistiske træk i klippet.
- ▶ Se 'Derelict House, June 1' én gang til, men denne gang skal du udpege autenticitetsmarkører – altså virkemidler, der får klippet til at fremstå virkelighedsnært.
- ▶ Diskutér virkemidler, der fungerer stærkest i forhold til at skabe gys. Hvad ville der ske med uhyggen, hvis man fjernede enten de ekspressionistiske træk eller autenticitetsmarkørene? Bringer de noget forskelligt til spiloplevelsen?

Opgave 3

KREATIVT SPILDESIGN: *RESIDENT EVIL 8?*

Vælg en tilfældig af de andre spilgenrerers undergenrer, og læs om den. Planlæg nu en præsentation af jeres unikke udgave af et nyt *Resident Evil*-spil. I skal beholde så mange af ingredienserne fra *Resident Evil 7* som muligt og bygge dem ind i en helt ny genre, som ikke er survival horror eller stealth. I jeres præsentation skal I forklare, hvad spiloplevelsen går ud på, og hvordan denne skabes via gameplayet. Forsyn gerne præsentationen med stemningskabende billeder og musik, filmklip og en hjemmelavet plakat.

Spilanalyse

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

SPILODVIKLER: Giant Sparrow, 2012

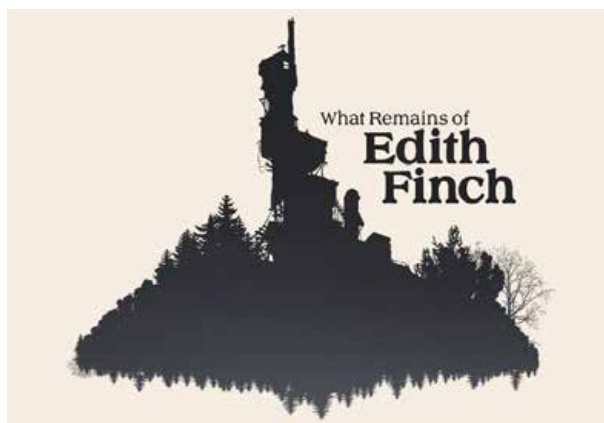
PLATFORME: Pc, Playstation 4 og Xbox One

Når man fortæller historier, er man med til at skabe billeder på nethinden og ideer hos sine tilhører. Gør man med både fantasi og stor indlevelse, kan man få folk til at glemme sig selv og hoppe med på hvad som helst. I *What Remains of Edith Finch* bliver man fanget ind i en serie fortryllende, men også skæbnetunge fortællinger om den forbandelse, der hviler over familien Finch. Som spiller bliver man faktisk fanget ind i en sådan grad, at man ikke kun tager del i fortællingerne – man tager også del i forbandelsen.

Edith Finch er navnet på det sidste medlem af Finch-familien. Når spillet begynder, følger man

hendes tur tilbage til barndomshjemmet, som hun forlod i al hast og under mystiske omstændigheder for flere år siden. Nu er hun en ung kvinde med en form for mission: Hun vil udforske huset og dets mange hemmeligheder og forseglede rum – og herigennem lære sin egen families historie at kende. Tilsyneladende hviler der nemlig en forbandelse over familien Finch, for familiemedlemmerne er alle afgået ved døden under meget mærkelige omstændigheder, hvis man skal tro overleveringerne. Ediths oldemor har i tidens løb bygget andre, hvor hun kan minde de afdøde familiemedlemmer (eller måske i virkeligheden skabe minder om de afdøde familiemedlemmer).

Det er disse minder, spilleren og Edith genoplever og bliver en del af – minder spundet ind smertelig melankoli og den livsbekræftende fantasi, der kendetegner magisk realisme. Højdepunktet i hvert eneste minde er, at et familiemedlem dør, men modsat andre videospil bliver døden her portrætteret som noget positivt, noget der bringer spilleren videre. Måske derfor melder spørgsmålet sig hurtigt om, hvilket formålet der knyttes til »at fortælle en god historie«. *What Remains of Edith Finch* indbyder i hvert fald til, at vi bliver ved med at udforske, analysere og fortolke vores egen spiloplevelse.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Unfinished Swan* (Giant Sparrow, 2012)
- ▶ *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013)
- ▶ *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014)
- ▶ *Everybody's Gone to the Rapture* (The Chinese Room, 2015)
- ▶ *Firewatch* (Campo Santo, 2016)

Opgave 1

SPILANALYSE: MINDERNES MAGT

Gå sammen parvis, og spil hele *What Remains of Edith Finch* igennem (ca. 120-140 min.). Undervejs skal I skiftes til at styre controlleren og udfylde nedenstående skema om de minder, som I bliver en del af undervejs.

FAMILIEMEDLEM	HVILKEN STYRING OG SPILMEKANISMER BRUGES?	HVORDAN GØR MINDET BRUG AF MAGISK REALISME?	HVAD ER MON DEN REELLE DØDSÅRS DAG?
MOLLY			
CALVIN			
BARBARA			
WALTER			
SAM			
GREGORY			
GUS			
MILTON			
LEWIS			
EDIE/DAWN/ EDITH			

Ud fra disse observationer besvarer I følgende analyse- og fortolkningspørgsmål:

- ▶ Hvorfor har oldemor Edie lavet andre og skabt de magiske minder?
- ▶ Hvordan har mor Dawn det med disse 'minder'?
- ▶ Hovedpersonen Edith vil gerne genopleve disse minder – men med hvilket formål?
- ▶ Hvilken rolle har vi som spillere i den forbindelse? Hvordan sørger styringen for, at vi kommer så tæt på mindet som muligt?
- ▶ Hvordan skal man tolke spillets slutning? Oldemoren hedder Edie – hovedpersonen hedder Edith. Er der andre ligheder mellem de to, udover navnet?

Opgave 2

SPILANALYSE: MINDERNES MAGT

Inddel jer i 10 grupper, og fordel de 10 minder mellem jer. I skal nu genspille jeres specifikke minde og gå i dybden med det. Det hele skal munde ud i en præsentation, hvor I inddrager jeres første noter og samtidig fokuserer på følgende forhold:

- ▶ Lav en karakteristik af beboeren ud fra rummets indretning, f.eks. møbler, nipsting, bøger samt visuelle virkemidler som f.eks. lys, farver, kamerabrug, perspektiv. Hvad er effekten? Hvordan skabes der identifikation med både Edith og det andet familiemedlem?
- ▶ Hvilke(n) stemning(er) skabes der op til og i selve mindet gennem lydsiden, inkl. musik, lydeffekter, dialog osv. Og hvordan?
- ▶ Hvordan bliver fortællekunsten en konkret del af mindet og optakten til mindet?
- ▶ Hvad skal man, når det kommer til styring og gameplay i mindet? Hvilken rolle har spilleren i forhold til dødsårsag? Hvad er pointen mon?

Opgave 3

KREATIVT SPILDESIGN OG DISKUSSION: WALKING SIMULATOR +

What Remains of Edith Finch er en walking simulator med fokus på at formidle en ret kompleks idé og ambivalent stemning. Forestil dig, at du er spiludvikleren bag videospillet og bliver bedt om at spiffe det lidt op, så gameplayet bliver »mere spændende« – mest fordi udvikleren ikke har forstået, hvad Edith Finch går ud på ...

- ▶ Udtænk nogle helt konkrete ændringsforslag med udgangspunkt i **adventuregenren**: Hvilke elementer vil du sætte ind og hvor henne? Hvordan vil de gøre gameplayet »mere spændende«?
- ▶ Udvalg også én af de øvrige genrer – **action**, **RPG**, **strategi** eller **simulation** – og indsæt 1-2 elementer fra denne genre. Vær konkret, og forklar, hvordan de vil gøre gameplayet mere spændende.

Gå sammen i 4-personers-grupper, og præsentér jeres ideer for de andre gruppemedlemmer.

- ▶ Spørg ind til de andres ideer, hvis de ikke er 100 % klare, og hjælp hinanden. Find frem til den bedste og mest gennemtænkte idé, og præsentér den i plenum for resten af holdet.
- ▶ Diskutér afslutningsvis, hvorvidt spiloplevelsen ville ændre sig, og om noget ville gå tabt? Uddyb, forklar og konkretiser. Ville man sidde tilbage med samme følelse og indtryk som efter at have spillet den oprindelige udgave af *What Remains of Edith Finch*? Er det vigtigt eller ligegyldigt i forhold til salg og målgruppe?

Spilanalyse

LEGEND OF GRIMROCK

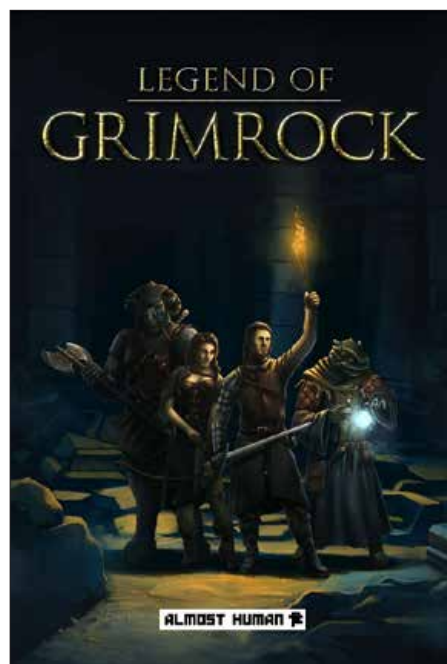
SPILODVIKLER: Almost Human, 2012

PLATFORME: Pc, Mac, iOS

Rejsen igennem fangekældre, fjende- og fældefyldte huler er omdrejningspunktet for mange dungeon crawlers. »Find skatten – slip ud i live« kunne være genrens simple tagline. Sådan er det også i *Legend of Grimrock*. Her er fortællingen mindre vigtig, mens gameplayet – rejsen igennem de skumle dungeons – står som det centrale.

Baggrundshistorien til *Legend of Grimrock* er såre simpel. En gruppe forbrydere bliver spærret inde i et gravkammer på toppen af Grimrock-bjerget. Hvis de kan overleve strabadserne og finde vej igennem bjerget og ud igen, vil deres synder blive vasket bort. Man leder altså en gruppe på fire hovedpersoner med det primære formål at finde en vej ud igennem de labyrintiske gange. Gameplayet byder også på fjender, der skal slås ihjel, puzzles, der skal løses, og power-ups, der skal indsamles, så man kan opgradere de fire hovedpersoner. Men dybere lag i de fire hovedpersoners fortid og fællesskab skal man ikke forvente at finde.

Legend of Grimrock er det delt ind i 13 levels, og via oversigtskortet over hvert level får man en klar visuel opmåling af spillerens formåen og fremskrift – kortet afdækkes langsomt, efterhånden som spilleren bevæger sig dybere ind i hvert level. Den snorlige vej igennem de mange dungeons samt de tilhørende puzzles og fjender føles også regelbundne, fordi spilverden er delt ind i felter, man navigerer efter ét skridt ad gangen – ligesom i et brætspil. Det tilfører spillet et strategisk element, når man står ansigt til ansigt med fjenderne. Nærkampene kan nok give et adrenalinsus, men kommer også til at minde om et puzzle, der skal løses: Hvilke våben eller hvilken magi er bedst at bruge mod monstret? Hvordan bevæger man sig smartest for at tage mindst skade? Det samme strategiske element er også en del af organiseringen af firmandsgruppen og opgraderingssystemet. På den måde bliver *Legend of Grimrock* en sammensmeltning af adventurespil og strategispil, hvilket lige præcis er grundkernen i mange RPG-spil.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Diablo III* (2012)
- ▶ *Legend of Grimrock 2* (2014)
- ▶ *Pixel Dungeon* (2015)
- ▶ *Darkest Dungeon* (2016)
- ▶ *Vaporum* (2017)

Opgave 1

SPILANALYSE: STRUKTUR PÅ EVENTYRET

Gå sammen i par og spil de to første levels i *Legend of Grimrock* (ca. 100-120 min.). Undervejs skal I skiftes til at styre og til at notere og give eksempler til følgende punkter:

Spilverden

- ▶ Hvilken stil er der tale om – fotorealistisk, karikatur eller abstrakt?
- ▶ Hvordan ser de to første levels ud – farver, lys, lyd, musik?
- ▶ Hvordan er hvert level designet – gangsti eller åben ø?
- ▶ Lav en liste over modstandere, puzzles og power-ups, som I møder på jeres vej.

Styring

- ▶ Skriv undervejs en liste med verber, der beskriver ydre og indre spilmekanismer.
- ▶ Er der tale om direkte eller indirekte styring?

Bagefter går I sammen med et andet par og laver i fællesskab to lister ud fra jeres noter og eksempler:

- ▶ Overskriften for den første liste er: »*Legend of Grimrock* er et meget spilstyret eventyr, fordi ... «
- ▶ Overskriften for den anden liste er: »*Legend of Grimrock* er et spændende og lidt uhyggeligt eventyr, fordi ... «

Afslutningsvis diskuterer I fordele og ulemper ved, at eventyret er meget spilstyret. Gør det noget for spiloplevelsen, at spilleren ikke er så frit stillet i *Legend of Grimrock* som i andre spil, inkl. andre RPG-spil?

Opgave 2

DISKUSSION: VÆRDIER OG IDEOLOGI PÅ GRIMROCK-BJERGET

- ▶ Beskriv den overordnede spiloplevelse i *Legend of Grimrock* ud fra de fire STIK-kategorier: svimmelhed, tilfældighed, imitation og konkurrence. Hvilken af de fire kategorier er den vigtigste og hvorfor?

- ▶ Selvom spillets fortælling er lige ud ad landevejen, så berører det stadig en særlig tematik, og man kan også argumentere for, at spillet har et ret bastant budskab, men hvilket? Og hvilke værdisæt og hvilken ideologi udspringer af gameplayet og spiloplevelsen? Vurdér mulighederne for at tilføje et andet værdisæt og en anden ideologi til *Legend of Grimrock* og samtidig beholde (så meget af) fortællingen.
- ▶ Diskutér afslutningsvis, om videospil bør være særligt påpasselige i forhold til at udtrykke bestemte værdisæt og ideologier.

Opgave 3

KREATIVT SPILDESIGN: MERE RPG

Forestil dig at du og dit lille team af spildesignere får til opgave at tilføje flere RPG- ingredienser til *Legend of Grimrock* – og at det skal være så billigt som muligt. Teamets to forslag går ud på at tilføje:

- ▶ Samtaler med de personer, som firmandsgruppen møder på deres vej – det kan være både hjælpere og modstandere. Samtalernes udfald får afgørende indflydelse på gameplayet.
- ▶ Håndskrevne noter eller lydoptagelser, som firmandsgruppen finder på deres vej – de kan være både hjælpsomme eller ildevarslede. Disse effekter skal også flettes ind i gameplayet.

Det kan producenten lide at høre! Han beder jer om at skrive enten 1) to samtaletræer med to andre personer, eller 2) fire dokumenter, der danner en minifortælling sideløbende med det store eventyr. Teamet vælger selv og fremlægger efterfølgende deres ideer.

Opgave 4

KREATIVT SPILDESIGN: LAV DIN EGEN DUNGEON

Der er også mulighed for at lave sine egne dungeons i *Legend of Grimrock*.

- ▶ Gå sammen i par, og lav jeres egen mini-dungeon på 60 minutter. Husk at overveje placeringen af power-ups, fjender og evt. puzzles.
- ▶ Bagefter bytter I dungeons med et andet par. Spil på skift hinandens dungeons igennem, mens I kommenterer på jeres opbygning af gameplay.
- ▶ Afslutningsvis laver I en opsamling på holdet ud fra jeres erfaringer: Hvordan laver man det bedst mulige gameplay i sin dungeon? Hvad skal man huske? Hvad skal man undgå?

Spilanalyse

CHILD OF LIGHT

SPILUDVIKLER: Ubisoft, 2014

PLATFORME: Pc, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo Wii U

Eventyr bliver tit set som en let og ubesværet måde, hvorpå man kan behandle mere alvorlige emner. Man kalder dem også for allegorier. Tænk bare på Grimms folkeeventyr om Den lille Rødhætte (1812) og Hollywood-musicalen *The Wizard of Oz* (1939), der begge kan tolkes som dannelsesrejser, hvor en lille pige drager ud i den farefulde verden og herigennem bliver klogere på dens farer. I folkeeventyret må hun reddes af en heltmodig jæger, og i Hollywood-filmen står hun på egne ben og lykkes ved at hjælpe andre. I RPG-eventyret *Child of Light* er hun blevet til en krigerprinsesse, der både må skabe nye venskaber og slås mod verdens farer.

Child of Light handler om den rødhårede prinsesse Aurora, som en dag på uforklarlig vis vågner op i eventyrlandet Lemuria. Nattens dronning, Umbra, har taget kontrollen med landet og indhyllet det i mørke og ondskab. Det bliver nu Auroras opgave at gå ud og finde lyset igen og sætte Umbra ud af spillet, og herigennem opstår også Auroras mulighed for at vende tilbage til sin egen verden. Undervejs slår hun følge med skæve og eksotiske hjælpere, som har deres egne problemer, der kan løses i fællesskab. På den måde kommer *Child of Light* til at minde om andre eventyrlige dannelsesrejser med en kvindelig hovedperson, der besidder både maskuline og feminine træk.

Spillets akvarelagtige udtryk gør det til gengæld ret unikt. Spillets figurer ligner håndtegnede illustrationer fra en gammel eventyrbog, vakt til live med hjælp fra spilleren. Gameplayet har også en lethed og en enkelhed over sig, der understreges af den flade 2D-spilverden. Bevægelsesmulighederne er som udgangspunkt begrænsede, men efter en halv times spilletid får Aurora evnen til at flyve, og så åbner hele verden sig op for eventyrlig udforskning. Ikke mindst når Auroras trofaste makker, ildfluen Igniculus, gør sin entré i spillet. Den åbner op for en række spillemekanismer, som fordrer den legende og spillerstyrede udforskning af eventyrverdenen og dens muligheder.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Trine 2* (2011)
- ▶ *Bastion* (2011)
- ▶ *Final Fantasy XIII-2* (2012)
- ▶ *Driftmoon* (2013)
- ▶ *Transistor* (2014)

Opgave 1

SPILANALYSE: EVENTYRET SOM FORTÆLLING

Gå sammen i grupper af 3-4 elever, og spil de fire første kapitler af *Child of Light* – eller så langt, som I kan komme på 120 minutter. I skiftes til at styre controlleren og skrive noter til følgende overskrifter:

- ▶ **Spillets fortælling:** Hvordan skabes opdelingen i levels, quests, side-quests og udfordringer? Hvordan ser cutscenes ud, og hvilken funktion har de?
- ▶ **Gameplay:** Giv eksempler på fysiske udfordringer, modstandere og power-ups. Beskriv samtlige puzzles, som I møder. Hvad går de ud på, og hvordan løses de?
- ▶ **Spillets styring:** Lav løbende en liste med de indre og ydre spillemekanismer, som spillet byder på – dvs. alle Aurora og Igniculus' bevægelses- og handlemuligheder samt de indre spillemekanismer, som man også har adgang til.

Bagefter besvarer I følgende analysespørgsmål ud fra jeres noter:

- ▶ Giv eksempler på, at *Child of Light* er en spiludgave af et eventyr. Hvor og hvordan laver spillet referencer til andre eventyr, litteratur og det skrevne ord?
- ▶ Hvilken tematik og budskab ligger der bag den dannelsesrejse, som Aurora er ude på?
- ▶ Hvordan skabes der en fortællermæssig fremdrift, når eventyret mangler en alvidende fortæller til at skubbe på og skabe flow? Hvad ville der ske med spiloplevelsen, hvis man gjorde gameplayet mere håndfast og stramt styret?

Opgave 2

SPILANALYSE: KAMPSYSTEMET

Spil lidt videre i *Child of Light*, og læg særligt mærke til kampsystemet og dets mekanismer. Beskriv de forskellige lag i kampsystemet ud fra spillerens erfaring. Ideen er at vise, at vores brug af kampsystemet vokser, efterhånden som vi bliver mere fortrolige med det og opdager alle mekanismerne.

	HVAD GØR AURORA OG HENDES HJÆLPERE?	SPILLERENS STRATEGISKE OVERVEJELSER?
MEGET LIDT ERFARING		
LIDT ERFARING		
MERE ERFARING		
MESTERLIG ERFARING		

Sammenlign de uerfarne spilleres styring med mesterspillernes. Hvilke skift sker der undervejs?

Opgave 3

SAMMENLIGNING OG DISKUSSION: KØNSKAMP

Child of Light er skabt af det samme team hos Ubisoft, som også har lavet *Far Cry 3* (2012) – men det kan man ikke lige se og mærke ... Find og se gameplay-trailerne til *Far Cry 3* og *Child of Light*, og hold øje med indholdet, stilen og tonen undervejs. Skriv noter ned i et skema som dette:

	MASKULINE TRÆK	FEMININE TRÆK
CHILD OF LIGHT		
FAR CRY 3		

Del nu holdet op i to halvdele, og find argumenter til en fælles diskussion. Gå gerne på nettet, og lån andres holdninger, eksempler og retorik, men overvej også, hvad den anden gruppe har tænkt over, og find på modargumenter:

- ▶ Den første halvdel af holdet skal finde argumenter for, hvorfor den tydelige målgruppeopdeling i drenge- og pigespil *er et stort problem*. Hvorfor er den et problem, og hvem er den et problem for? Spilfirmaerne? Brugere? Samfundet?
- ▶ Den anden halvdel af holdet skal finde argumenter for, hvorfor den tydelige målgruppeopdeling i drenge- og pigespil *ikke er et stort problem*. Hvordan kan den skarpe målgruppemarkering være en fordel for spilfirmaer, brugere og samfundet?

Til sidst afholder I en fælles debat i klassen med jeres lærer som ordstyrer. Slut gerne af med at samle op på de tre væsentligste argumenter fra begge lejre.

Spilanalyse

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

SPILUDEVIKLER: Obsidian Entertainment, 2014

PLATFORME: Pc, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One

Den satiriske tegnefilmsserie *South Park* begyndte i 1997 og var på alle planer et opgør med pænheten. Fra den grimme og simple stop motion-animation og de chokerende mange bandeord til den grovkornede satire over til virkelighedens USA. Hvert *South Park*-afsnit skrives og produceres på ugentlig basis, hvilket giver seriens satire ekstra bid.

Selvom der har været andre *South Park*-spil, tilføjer *The Stick of Truth* en helt ny genre til *South Park*-franchisen. Spillet er nemlig et RPG-spil – og oven i købet en parodi på kendte RPG-titler som det storslåede *Skyrim* (2011) og Final Fantasy-serien. *South Park*-børnene har klædt sig ud i deres bedste fantasy-kostumer og fordelt sig i to klaner – elverfolk og mennesker. Man er den nye dreng i nabolaget og finder hurtigt over til Cartman, der introducerer fantasy-fortællingen og hjælper én i gang med kampsystemet. Den sagnomspundne Sandhedens kæp, som det hele handler om, forsvinder ved en fejl under den første kamp mellem elverfolket og menneskene, og så går jagten ellers på at få kæppen bragt tilbage.

Dette mash-up mellem den bogstaveligt talt flade og uskønne *South Park*-spilverden og så RPG-genrens episke fortælling og avancerede styring er først og fremmest drilagtigt sjov. Men efterhånden som man bevæger sig rundt i *South Park*, bliver man som spiller også klogere på netop RPG-spilletts sammensætning, ingredienser og ikke mindst begrænsninger. Det skal persongalleriet fra *South Park*-universet nok sørge for via de ironiske og sarkastiske kommentarer.

En stor del af humoren i spillet er forankret i, at *The Stick of Truth* er noget, som børnene leger – en slags kikset liverollespil, hvor de højtravende fantasy-klicher støder frontalt sammen med børnenes dagligdag. På den måde ender spillet faktisk med både at være en satirisk behandling af RPG-genren og en hyldest til børns fantasi.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Final Fantasy IX* (2000)
- ▶ *Costume Quest* (2010)
- ▶ *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)
- ▶ *Citizens of Earth* (2015)
- ▶ *South Park: The Fractured but Whole* (2017)

Opgave 1

SPILANALYSE: ROLE-PARODY GAME

Find sammen i 4-personers-grupper, og spil de første 120 minutter af *The Stick of Truth*. Undervejs skiftes i til at styre controlleren og til at skrive noter til følgende punkter. Husk at skrive tydelige eksempler ned, som I kan huske, forklare og uddybe, når I skal bruge jeres observationer til den efterfølgende analyse:

SPILLET'S FORTÆLLING	SPILVERDENEN	SPILLET'S STYRING
Lav en liste over de quests og side-quests, som I sendes på.	Hvordan ser spilverdenen ud? Beskriv den overordnede stil og det konkrete design.	Lav en liste med ydre spilmekanismer. Hvilke bevægelsesmuligheder og handlemuligheder har hovedpersonen?
Hvilke cutscenes ser man, og hvilken funktion har de?	Beskriv og forklar kamera-brugen, synsvinklen og de forskellige beskæringer undervejs.	Find eksempler på spillets brug af indre spilmekanismer.
Giv eksempler på, at spillet laver sjov med RPG-genren.	Giv eksempler på, at spillets gameplay laver sjov med RPG-genren.	Giv eksempler på, at styringen også laver sjov med RPG-genren.

Bagefter besvarer I følgende analysespørgsmål i fællesskab på holdet:

- ▶ Hvor og hvordan laver *The Stick of Truth* sjov med RPG-genren? Og hvad er effekten på spilleren? Husk at komme rundt om både spillets fortælling, spilverdenen og spillets styring.

Opgave 2

SPILANALYSE: ROLE-PARODY GAME

Find sammen i 4-personers-grupper, og spil de første 120 minutter af *The Stick of Truth*. Undervejs skiftes i til at styre controlleren og til at skrive noter til følgende punkter:

Spillets fortælling

- ▶ Lav en liste over de quests og side-quests, som I sendes på.
- ▶ Hvilke cutscenes ser man, og hvilken funktion har de?
- ▶ Giv eksempler på, at spillet laver sjov med RPG-genren.

Spilverdenen

- ▶ Hvordan ser spilverdenen ud? Beskriv den overordnede stil og det konkrete design.
- ▶ Beskriv og forklar kamerabruget, synsvinklen og de forskellige beskæringer undervejs.
- ▶ Giv eksempler på at spillets gameplay laver sjov med RPG-genren.

Spillets styring

- ▶ Lav en liste med ydre spilmekanismer. Hvilke bevægelsesmuligheder og handlemuligheder har hovedpersonen?
- ▶ Find eksempler på spillets brug af indre spilmekanismer.
- ▶ Giv eksempler på, at styringen også laver sjov med RPG-genren.

Bagefter splitter I gruppen op i to par, som hver især laver en kort videopræsentation om spillets parodi på RPG-genren. I har i alt 2 timer til at producere og give feedback til hinanden. Brug dem på denne måde:

1. time:

- ▶ Udvalg jer et startfokus – dér hvor I føler, der er flest eksempler og mest at sige – spillets fortælling, spilverdenen eller spillets styring?
- ▶ Lav en PowerPoint-præsentation ud fra jeres noter og eksempler. I skal svare på, hvor og hvordan *The Stick of Truth* laver sjov med RPG-genren. Forsyn præsentationen med passende billeder fra

spillet og nøgleord eller sætninger, der støtter op om det, I fremlægger. I skal tage udgangspunkt i jeres startfokus, men også inddrage de andre områder.

- ▶ Indspil nu videopræsentationen ved at optage computerens skærbillede og jeres stemmer. Brug f.eks. **ScreenCast-O-Matic** eller en lignende app.

2. time:

- ▶ Gå sammen i grupper bestående af 4 par, og giv hinanden feedback på præsentationernes udformning og indhold. Udvælg i fællesskab den bedste videopræsentation.
- ▶ De 3-4 bedste præsentationer uploades til en fælles mappe på nettet og vises for hele holdet. De danner grundlag for en fælles opsamling og generel feedback.

Opgave 3

SAMMENLIGNING OG DISKUSSION: SPILMATISERINGEN VENDER TILBAGE

Se *South Park*-afsnittet 'The Return of the Fellowship of the Ring to the Two Towers' (sæson 6, episode 13). Overvej forskellene mellem tv-serie og spil, og notér dine eksempler i et skema som dette:

	SPILLET GENBRUGER DISSE ELEMENTER	SPILLET HAR OPFUNDET DISSE ELEMENTER
PERSONGALLERI		
DESIGN OG TEGNEFILMSSTIL		
FILMISKE VIRKEMIDLER (BILLEDE, LYD OG KLIPNING)		
FORTÆLLEMETODE OG PLOT		
HUMOR		

Læs afsnittet »Indholdskonvergens I: Spilmatiseringer og filmatiseringer« og de tilhørende tekstbokse på side 200-205 i bogen. Diskutér på holdet:

- ▶ Hvad er fastholdt i remedieringen fra *South Park* som tv-serie til *South Park: The Stick of Truth*, og hvad er udeladt?
- ▶ Hvad er hele pointen med at omsætte *South Park* til et RPG-spil? Kunne de kreative hjerner bag tv-serien ikke bare have fortalt historien i et par afsnit af tv-serien?
- ▶ Hvad er statusforholdet mellem *South Park* som tv-serie og videospil? Er RPG-spillet et sekundært produkt? Er det et nyt hovedværk? Hvorfor?

Spilanalyse

PLAGUE INC.

SPILUDVIKLER: Ndemic Creations, 2012

PLATFORME: Android, iOS, pc, Mac, PlayStation 4, Xbox One

I langt de fleste videospil handler det i en eller anden udstrækning om at genetablere ro og orden i spilverdenen og at genskabe normaliteten, efter en eller anden modstander har truet verdensfreden. *Plague Inc.* og den nyeste version, *Plague Inc.: Evolved*, vil noget andet. Her gælder det om at udrydde alle mennesker i verden med en virus eller anden dødelig sygdom. Det er præcis lige så sort og barskt, som det lyder. Men også lærerigt.

Plague Inc. er dybest set en blanding af simulationsspil og strategispil – en syret form for livssimulator og et real-time strategispil med menneskeheden som den argeste modstander. Spilverdenen er en forsimplet udgave af et verdenskort, hvor man visuelt kan følge med i, hvordan sygdommen spredte sig til hele verden via skibe og flytrafik. Undervejs får man tildelt DNA-points, som skal bruges på at udvikle og mutere sygdommens spredningseffekt, aggressivitet og modstandsdygtighed.

Plague Inc. er i høj grad et spil, hvis bagvedliggende ideologi kan diskuteres. For hvad skal man som spiller have ud af at sidde og heppe på jordens undergang? Hvilke værdier bliver man påduttet undervejs? I den sammenhæng er det værd at bemærke, at spillet bliver mærkbart sværere at vinde, når man går op i sværhedsgrad. Spillet gør endda selv opmærksom på, hvilke parametre der gør det sværere, f.eks. at 67,3 % af verdens befolkning vasker hænder, og at læger arbejder tre dage om ugen for at finde en kur. Derudover har man mulighed for at gennemspille en række virkelighedsnære scenarier, f.eks. 'Science denial', hvor borgere over hele verden har vendt videnskaben ryggen i en tro på alternative nyheder og alternativ fakta. Der er også scenarier, som tager udgangspunkt i både middelalderens sorte død og frygten for kogalskab i 1990'erne. De grundlæggende spillemekanismer er godt nok de samme, men scenarierne byder på et ændret gameplay med nye strategiske udfordringer og ikke mindst muligheden for at blive klogere på både historien og nutidens samfund.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Defcon* (2006)
- ▶ *Zombie Outbreak Simulator* (2010)
- ▶ *Infectonator* (2012)
- ▶ *Pandemic: The Board Game* (2013)
- ▶ *Bio Inc.* (2014)

Opgave 1

SPILANALYSE: AUTENTICITETSMARKØRER

Spil tutorial-delen af *Plague Inc.* igennem, og dernæst et af de mere virkelighedsnære scenarier igennem 3 gange på normal sværhedsgrad – svarende til ca. 45-50 minutters spilletid. Afprøv forskellige strategier for at vinde spillet på normal sværhedsgrad.

Efter hvert spil skriver du mindst 3 eksempler på spillets brug af autenticitetsmarkører – altså, hvordan spilverdenen fremstår autentisk for os spillere. På holdet diskuterer og besvarer I disse spørgsmål med udgangspunkt i jeres eksempler:

- ▶ Hvordan skaber spillets **fortællemetode** autenticitet?
- ▶ Hvordan skaber **spilverdenen** autenticitet?
- ▶ Hvordan skaber **styringen** af spillet autenticitet?

Opgave 2

GENREANALYSE: LIVSSIMULATOR VS. REAL-TIME STRATEGISPIL

Start med at læse afsnittene om livssimulator og realtime-strategispil, side 178-184 og 162-164. Gå dernæst sammen i grupper på 3 personer, og spil et nyt scenarie igennem i *Plague Inc.* En person styrer, mens de to andre skriver noter og eksempler ned, der dokumenterer, at spillet *både* er en livssimulator og et realtime-strategispil. Bagefter besvarer I følgende spørgsmål og skriver noter i fællesskab:

- ▶ Hvilke elementer er med fra livssimulatoren og hvilke mangler?
- ▶ Hvilke elementer er med fra realtime-strategispillet og hvilke mangler?
- ▶ Hvis man nu skulle lave *Plague Inc.* til en fuldbyrdet livssimulator, hvordan får man så de manglende elementer ind i spillet?
- ▶ Hvis man nu skulle lave *Plague Inc.* til et fuldbyrdet realtime-strategispil, hvordan får man så de manglende elementer ind i spillet?
- ▶ Hvad ville fungere bedst for *Plague Inc.*'s primære målgruppe – den fuldbyrdede livssimulator eller realtime-strategispil? Hvorfor?

Opgave 3

DISKUSSION: SAMMENBRUDDETS IDEOLOGI

Del holdet i to halvdele, som skal argumentere mod hinanden i en diskussion om de værdier og den ideologi, *Plague Inc.* pådutter spilleren, mens man prøver at udrydde verden. Den ene halvdel repræsenterer spillets kritikere – den anden halvdel spillets fortalere.

- ▶ Brug 20 minutter på at lave research, og finde eksempler og argumenter, som I kan bruge i debatten. Overvej også gerne modstandersidens retorik, og find modargumenter.
- ▶ Bagefter afholder I en fælles diskussion på holdet med læreren som ordstyrer. Hvilken side vinder debatten? Til sidst samler I op på arbejdet ved at notere de tre væsentligste argumenter ned fra henholdsvis kritikerne og fortalere.

Opgave 4

KREATIVT SPILDESIGN: EN SIMULATOR DER GØR OS KLOGERE

Forestil dig, at du er spildesigner og at firmaet bag *Plague Inc.*, Ndemic Creations, gerne vil samarbejde med dig og dit team om et spritnyt strategisk simulationsspil. Der er brug for nye ideer, men den skal passe med grundideen fra *Plague Inc.* Simulationsspillet skal gøre os klogere på en eller anden form for konflikt i virkelighedens verden – spilleren skal blive klogere via gameplayet.

Dan jeres eget spildesignteam på 4 personer. Fordi I skal udvikle og præsentere en idé til Ndemic Creations, går I ud fra følgende plan:

- ▶ Brainstorm først på, hvilket virkelighedsnært emne og hvilken konflikt I kan forestille jer som spil.
- ▶ Tydeliggør, hvordan spilleren bliver klogere på konflikten og virkeligheden.
- ▶ Omsæt ideen til et gameplay i simulations- eller strategigenren – måske endda en kombination af de to. Genbrug gerne spilmekanismerne fra *Plague Inc.*, eller find på jeres egne.
- ▶ Del nu firmandsgruppe op i to halvdele, der arbejder på henholdsvis spillets billedside og spillets lydside. I skal give Ndemic Creations en fornemmelse af, hvordan spillet skal se ud, og hvordan det skal lyde. Tegn selv, eller find illustrerende og stemningsfulde billeder fra nettet – og lige sådan med lydside.
- ▶ Saml jeres materiale i en fælles præsentation (PowerPoint eller lignende), der skal struktureres, så den virkelig fejer benene væk under Ndemic Creations.
- ▶ Præsenter jeres ideer for resten af holdet og repræsentanten fra Ndemic Creations (jeres lærer), der giver feedback.

NB: Udvalg evt. den bedste af jeres ideer, og send den til virkelighedens Ndemis Creations og udvikleren af spillet, James Vaughan: info@ndemiccreations.com. Husk også at skrive en email på engelsk om jeres arbejde med spillet.

Spilanalyse

PLANTS VS. ZOMBIES

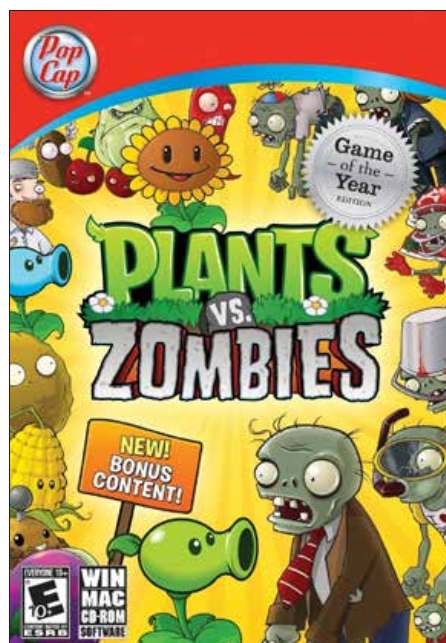
SPILUDVIKLER: PopCap Games, 2009

PLATFORME: Android, iOS, pc, Mac, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One

Titlen siger det hele: Det er planterne mod zombierne i dette gakkede tower defense-spil, hvor man ikke skal lede efter nogen dybere fortælling. Men det er netop grunden til at *Plants vs. Zombies* stadig er på listen over de mest downloadede og bedst sælgende mobil- og tabletspil nogensinde. Alt ved det er indbydende og sjovt!

Gameplayet er intuitivt og lige ud ad landevejen. Man skal forsvare sit hus mod invaderende zombiemodstandere ved at placere planter og blomster i forhaven. Zombierne har forskellige evner, styrker og svagheder, som til dels matches af planternes forskellige forsvarsmekanismer. Det er her spillets strategiske element gemmer sig. Anlæg din forhave, så den bliver så modstandsdygtig som muligt. Heldigvis slæber hovedparten af zombierne sig af sted over græsplænen, hvilket giver mulighed for, at man kan nå at tænke sig om – til gengæld skal man bruge solenergi for at placere blomsterne, hvilket gør, at man også bliver tvunget til at tænke sig om. Man kan ikke bare placere forsvarsrækkerne af planter og blomster fra start af – de skal langsomt bygges op.

Det mest appellerende ved *Plants vs. Zombies* er måske den ekspressive tegnefilmsstil, der tager gas på både de kendte og populære høstespil, hvor man skal anlægge en smuk have, men også på zombiegyser-genren. Koblingen af planter og våben på den ene side og zombier med bl.a. fjollede hatte på den anden side skaber en gakket og surrealistisk humor. Denne stil skaber en lyst til at spille næste level, for at se hvad PopCap Games nu har fundet på. For det andet er figurerne tydeligt forskellige, så man kan bevare en form for overblik og kontrol med gameplayet, selv når spilverdenen myldrer med planter og zombier. Og så er tegnefilmsstilen i sig selv spillets brand – den måde, det skiller sig ud fra de utallige gratis spil på bl.a. Apples AppStore.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Royal Revolt!* (2012)
- ▶ *Kingdom Rush Origins* (2014)
- ▶ *Plants vs Zombies: Garden Warfare* (2014)
- ▶ *Zombie Defense* (2015)
- ▶ *PixelJunk Monsters 2* (2018)

Opgave 1

SPILANALYSE DEL 1: BEROLIGENDE ELLER STRESSENDE HAVEARBEJDE?

Spil den første del af spillet – level 1-1 til 1-10 (svarende til ca. 50-60 minutter). Du har mulighed for at holde pause mellem hvert level og skrive notater til følgende punkter i et skema som dette:

	ELEMENTER, DER GØR SPILLET SJOVT OG INDBYDENDE	ELEMENTER, DER GØR SPILLET STRESSENDE OG UDFORDRENDE
SPILLETS FORTÆLLING: LEVEL-OPDELING SPILSTYRET VS. SPILLERSTYRET BRUG AF SUSPENSE		
SPILVERDEN: 2D ELLER 3D-KAMERA SYNSVINKEL OG BESKÆRING LEVELDESIGN MODSTANDERE OG POWER-UPS		
SPILLETS STYRING: DIREKTE VS. INDIREKTE STYRING YDRE VS. INDRE SPILMEKANIS- MER		

Skriv efterfølgende en spilanalyse bestående af 3 afsnit. Husk at give eksempler, og forklar uddybende, hvordan spillets elementer fungerer i forhold til gameplayet.

- ▶ Første afsnit skal fokusere på 1-2 vigtige elementer, som gør spillet sjovt og indbydende – og derfor henvender sig til den casual spiller.
- ▶ Andet afsnit skal fokusere på 1-2 vigtige elementer, som gør spillet stressende og udfordrende – og derfor henvender sig til den mere øvede spiller.
- ▶ Tredje afsnit skal fokusere på 1-2 elementer, som fungerer på begge måder – eller som udvikler sig fra at være indbydende til at være udfordrende.

Opgave 2

SPILANALYSE DEL 2: VIDEOESSAY

Nu skal du lave din opgave om til et videoessay sammen med en anden elev:

- ▶ Gå sammen i par, og læs jeres opgaver højt for hinanden. Læg mærke til, om der er overlap mellem de elementer, som I har udvalgt jer.
- ▶ I skal nu skiftes til at indtale hvert afsnit i jeres opgave, således at vi først hører dit første afsnit, og dernæst din makkers. Det skaber en god dynamik, at der er to stemmer, der skiftes til at snakke.
- ▶ Husk at skabe et godt tempo og flow i jeres oplæsning ved at undgå gentagelser og overlap samt ved at bruge forbinderudtryk (f.eks. »for det første«, »på den anden side«, »endvidere« og »derudover«).
- ▶ Når I har lavet en fin speak, forsyner I den med passende tekster, illustrerende screenshots eller videosekvenser fra f.eks. YouTube.
- ▶ Det endelige videoessay uploader I til en fælles holdmappe på nettet, og I får herefter feedback fra jeres lærer.

Opgave 3

DISKUSSION: SPILMEKANISMER

Gå sammen i 4-personers-grupper. Brainstorm sammen på de spillemekanismer, som *Plants vs. Zombies* gør brug af. List alle de strategiske principper op, som I har anvendt i løbet af spillet.

- ▶ Bliv enige om de 5 vigtigste og ranger dem efter, hvor vigtige de er.
- ▶ Bagefter deler I jeres strategier med resten af holdet.
- ▶ Diskutér med udgangspunkt i spillemekanismerne og de strategiske principper, hvilke værdier og hvilken ideologi *Plants vs. Zombies* prøver at pådutte spilleren. Hvad belønner sig – aggressivitet eller forsvar?

Opgave 4

KREATIVT SPILDESIGN

Forestil dig, at du er spildesigner på *Plants vs. Zombies* og skal udtænke et nyt level til spillets spritnye DLC-pakke, der skal udkomme om tre måneder. Tower defense-gameplayet er på plads og kan ikke ændres.

Gå sammen i grupper på 3-4 personer, og læg hovedet i blød. I skal komme op med en ny, spændende og sjov spilverden, der hænger sammen med huset og haven fra første level. Dvs. spillet må ikke pludselig foregå i det ydre rum eller på et slot fyldt med vampyrer. I må til gengæld gerne finde på en lille forhistorie, der introducerer jeres level, hvis det ikke er 100 % klart, hvordan den hænger sammen med huset og haven. Find dernæst på 3 nye zombier og 3 nye planter, som alle passer naturligt sammen med jeres spilverden – beskriv eller tegn dem. Til sidst introducerer I jeres ideer for hinanden på holdet. Hvem har fundet på den bedste idé og hvorfor?

Spilanalyse

PAPERS, PLEASE

SPILUDVIKLER: Lucas Pope, 2013

PLATFORME: Pc, Mac, iOS, PlayStation Vita

Selvom *Papers, Please* er ren fiktion, trænger virkeligheden sig på i mere end én forstand. Vi befinder os i den fjendtlige, kommunistiske øststat Arstotzka i november 1982. Landet er på randen af kollaps, og det fascistiske styre gør alt for at opretholde lov og orden. Ved et lykketræf bliver du forfremmet til at være grænsevagt i byen Grestin, der er blevet delt i en øst- og vestdel. Her skal du tjekke immigranternes pas og papirer for at sikre landet mod bl.a. terrorisme og illegale arbejdere. Det giver mulighed for at give din familie tag over hovedet og for at få lidt mad på bordet.



Det lyder jo alt sammen meget nemt – og også relativt kedeligt. Men simulationsspillet handler om andet end at tjekke folks pas. Sideløbende følger man både de politiske spændinger i Arstotzka og bliver dagligt stillet over for moralske dilemmaer: Skal man blot parere ordre og adlyde de umenneskelige ordrer, man får, og derigennem sikre sin egen families overlevelse? Eller lytter man med empati til de nødlidende immigranternes råb om hjælp til bl.a. familiesammenføring og til at komme ud af prostitution? Alt imens presses man til at arbejde så hurtigt og effektivt som muligt. Begår man fejl, venter der en klækkelig bøde og ultimativt en fængselsstraf på ubestemt tid.

Fortællingen i *Papers, Please* hænger uløseligt sammen med både spilverdenen og dens design, spilmekanik og den tilhørende styring. Derved skabes et ret unikt gameplay, hvor man langsomt kommer til at identificere sig med den anonyme og delvist usympatiske hovedperson. På den måde søger spillet at gøre os klogere på de moralske dilemmaer, som grænsevagterne i Østberlin dagligt har stået med, og man får en forståelse, som kun vanskeligt kan formidles via en historiebog. Siden udgivelsen i 2013 har spillet fundet ekstra genklang og relevans som følge af flygtningestrømmene til Europa og USA's trusler om at bygge en mur på grænsen til Mexico.

LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *The Stanley Parable* (2013)
- ▶ *St. Orchint's Orphanage* (2015)
- ▶ *Human Resource Machine* (2015)
- ▶ *Please, Don't Touch Anything* (2015)
- ▶ *The Westport Independent* (2016)

Opgave 1

SPILANALYSE: SYSTEMETS MAND

Gå sammen i par, og spil de første 10 dage af *Papers, Please*, dvs. frem til og med 1. december 1982 – svarende til ca. 80-100 minutters spilletid. I skiftes til at styre spillet og skrive noter, mens I fokuserer på, hvordan spillet skaber identifikation med hovedpersonen ud fra følgende punkter:

Spillets fortælling

- ▶ Struktur: Levels, quests, udfordringer
- ▶ Spilstyret eller spillerstyret
- ▶ Cutscenes
- ▶ Suspense

Spilverdenen

- ▶ Stil: Fotorealisme, karikatur eller abstrakt
- ▶ Kamerabrug, synsvinkel og beskæring
- ▶ Visuelt design og lyd
- ▶ Gameplay: Modstandere, puzzles, power-ups

Spillets styring

- ▶ Ydre og indre spillemekanismer
- ▶ Direkte og indirekte styring
- ▶ Imitationsstyring

Forbered minioplæg

I skal forberede et minioplæg, hvor I går i dybden med én af overskrifterne ovenfor – jeres lærer fordeleler de tre overskrifter ligeligt mellem alle parrene på holdet. Alle oplæggene skal tage udgangspunkt i samme spørgsmål, nemlig hvordan *Papers, Please* skaber identifikation med hovedpersonen. Lav en visuel præsentation, som I kan støtte jer til under jeres oplæg, og som illustrerer og tydeliggør jeres pointer.

Matrixgrupper

Når alle oplæg er klar, fordeler jeres lærer jer i matrixgrupper bestående af tre par, der har arbejdet med hver deres overskrift. Hold oplæg for hinanden i matrixgruppen, og bidrag gerne med egne eksempler og ideer, når de andre par holder oplæg.

Fælles opsamling

Til sidst samler I op på gruppefremlæggelserne ved at besvare følgende spørgsmål på holdet:

- ▶ Hvem er vores hovedperson egentlig? Hvad ved vi om hans baggrund, udseende, opførsel og tanker? Hvilken rejse (indre som ydre) er han mon ude på? Hvor meget af denne karakteristik skabes af spillet – og af spilleren?
- ▶ *Papers, Please* er holdt i et retro-pixeleret udtryk – hvilken effekt giver det?
- ▶ Hvilke værdier og hvilken ideologi er de gennemgående i spilverdenen, og hvordan kommer det til udtryk i spilmekanismerne og styringen?
- ▶ Hvad er spillets hovedtema og budskab? Er *Papers, Please* et politisk videospil, et propagandistisk videospil eller noget helt tredje?

Opgave 2

SPILANALYSE: FIND 5 FEJL

Gå sammen i par igen, og spil den 11. dag i *Papers, Please*. Hold øje med spillets gameplay, mens I besvarer følgende spørgsmål:

- ▶ Hvilken type puzzle er der tale om?
- ▶ Hvilke muligheder har man helt konkret for at løse disse puzzles?
- ▶ Hvilke elementer vanskeliggør løsningen af spillets puzzles? Er der en reel modstander?
- ▶ Når hovedpersonen arbejder med puzzles, er der så tale om en ydre eller indre spillemekanisme? Hvad er effekten af dette på spilleren?

Opgave 3

SAMMENLIGNING: *PAPERS, PLEASE:* THE SHORT FILM

Se filmen *Papers, Please: The Short Film* (2018) på YouTube. Besvar dernæst følgende spørgsmål om filmatiseringen, og husk at inddrage både spillets fortælling, spilverdenen og spillets styring.

- ▶ Hvilke elementer fra videospillet er overført direkte fra kortfilmen?
- ▶ Hvilke elementer er med i kortfilmen, men i ændret form? Hvordan er de blevet ændret?
- ▶ Hvilke elementer er udeladt i filmudgaven? Og hvorfor mon?
- ▶ Diskutér om filmen rammer ned i de samme temaer og værdisæt som spillet. Har den samme effekt på publikum som spillet? Hvorfor eller hvorfor ikke?
- ▶ Vurdér om filmen fungerer bedre end spillet – eller omvendt. Hvorfor?

Spilanalyse

STARDEW VALLEY

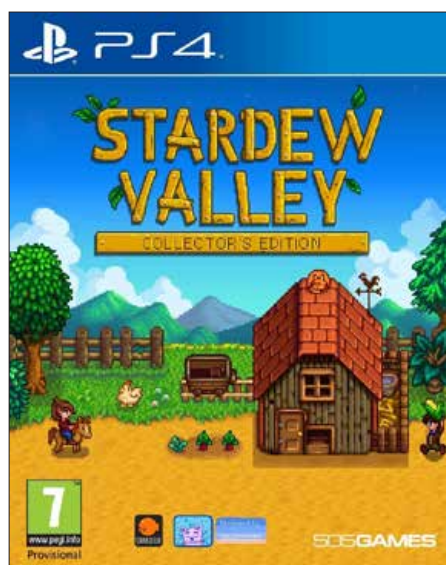
SPILUDEVIKLER: ConcernedApe, 2016

PLATFORME: Pc, Mac, PlayStation 4, PlayStation Vita, Xbox One, Nintendo Switch

Nogle livssimulatorer handler om at leve livet fuldt ud og få det optimale ud af det for hovedpersonen – om denne så er en encellet organisme, en gud, der savner tilbedere, eller en ung kvinde, der ønsker at realisere sig selv. Alt sammen med et tydeligt amerikansk værdisæt. Du er din egen lykkes smed og skal selv skabe det gode liv. Andre livssimulatorer vender blikket den modsatte vej og undersøger i stedet, hvordan hovedpersonen kan bidrage til fællesskabet, eller den spilverden, som han eller hun befinder sig i. Her skabes livet med fokus på dagligdagens rutiner og ved at lytte til og hjælpe andre personer. Det er herigennem man finder sig selv.

Stardew Valley tilhører den sidste kategori af livssimulatorer. Spillet begynder med, at hovedpersonen får overdraget sin døende bedstefars gamle gård og må flytte ud på landet for at sætte den i stand. Og det er stort set det eneste spilstyrede plot, der er i *Stardew Valley*. Hovedpersonen må skabe sin egen tilværelse fra bunden ved at dyrke jorden, skaffe mad, sætte gården i stand, gå på opdagelse og interagere med de løjerlige beboere i den lille landsby Pelican Town. Det er i dette fællesskab – ikke ved at køre sololøb – at den sparsomme fortælling videreføres.

Åbenheden i *Stardew Valley* afspejles også i de mange spilmekanismer, der åbnes for hen ad vejen. Det giver rig mulighed for at tilrettelægge spillet i det tempo, man ønsker, og ud fra det, man synes er spændende ved spilverdenen. Her er ikke noget man skal nå, spillet kan i princippet fortsætte i det uendelige, og selvom visse begivenheder er bundet op på en særlig årstid i spilverdenen, så vender årstiden og begivenheden tilbage. Man skal bare have tålmodighed. Og det er her, *Stardew Valley* bliver til en nærmest meditativ oplevelse, hvor det ikke kun er hovedpersonen, der inviteres til at lægge det hektiske, moderne arbejdsliv bag sig.



LIGNENDE SPILTITLER

- ▶ *Minecraft* (2011)
- ▶ *Slime Rancher* (2017)
- ▶ *Yonder: The Cloudcatcher Chronicles* (2017)
- ▶ *Harvest Moon: Light of Hope* (2017)
- ▶ *Moonlighter* (2018)

Opgave 1

SPILANALYSE: FARVEL TIL STRESS ...

Find på YouTube minidokumentaren *Stardew Valley Will Make You a Happier Person* fra Gamespot. Den giver et kort overblik over den åbne spilverden og gameplay-mulighederne i *Stardew Valley* – og det har vi brug for, når vi har begrænset spilletid til rådighed.

Dernæst finder I sammen i 3-personers-grupper og spiller de ni første dage af spillet, svarende til ca. 120 minutter. I bestemmer selv, hvordan I vil spille, og hvad I vil fokusere på. Netop derfor er det også vigtigt, at I fører en logbog over, hvad I laver, hvor I går hen, og hvem I møder i løbet af de ni første dage. I skal samtidig fokusere på spillets tema og budskab om at søge ro og fred ude på landet og i naturen, og svare på hvordan spillet formidler dette ud fra:

- ▶ Spillets fortællemetode
- ▶ Designet af spilverdenen og gameplayet
- ▶ Spillets styring

I gennemgår herefter følgende spørgsmål i fællesskab på holdet. Husk at bruge jeres noter, og del jeres spiloplevelser med hinanden – der er næppe to, der er helt ens:

- ▶ Hvordan fremstilles *Stardew Valley* som spilverden?
- ▶ Karakterisér indbyggerne i *Stardew Valley*? Er der forskellige typer? Er der noget, der binder dem sammen?
- ▶ Hvad kan hovedpersonen foretage sig i *Stardew Valley*? Lav en liste med alle de spillemekanismer, I har benyttet jer af.
- ▶ Er der overhovedet et traditionelt plot i *Stardew Valley*? Er der en spilfortælling?

Opgave 2

DISKUSSION: FRIHED FREMFOR ALT?

Stardew Valley ser ud til at give spilleren en åben verden at interagere i – alt kan tilsyneladende lade sig gøre. Men i virkeligheden er mulighederne ret begrænsede. Det skal vi undersøge lidt nærmere:

- ▶ Gå sammen i 3-personers-grupper, og brug 10 minutter på at brainstorme på alle de ting, som man ikke kan gøre i *Stardew Valley*.
- ▶ Bagefter grupperer I jeres bud under nogle passende overskrifter, der samler og sorterer forslagene. De handlinger, som ikke passer ind under en overskrift, ser I bort fra.

- ▶ Dernæst laver I en fælles opsamling på holdet og får jeres overskrifter og bud op på tavlen.
- ▶ Diskutér nu, om der gemmer sig nogle værdier i jeres bud, som ikke passer ind i *Stardew Valley*'s værdisæt. Og hvad der kan siges at være spillets bagvedliggende ideologi – frihed, eller noget helt andet?

Opgave 3

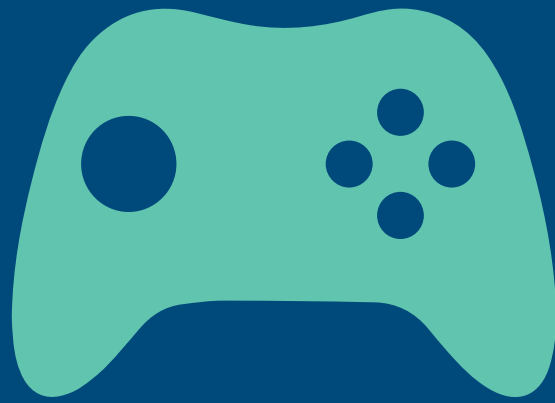
KREATIVT SPILDESIGN: *STARDEW VALLEY – THE MOVIE!*

Forestil dig, at du er filmproducer i Hollywood. Du har lige fået den geniale idé at købe rettighederne til videospillet *Stardew Valley*, som du har forelsket dig hovedkulds i. Men du skal også lige have studiebosserne med på ideen, og skal derfor overbevise dem om, at det er værd at investere \$20 mio. i *Stardew Valley – the movie!*

Du samler dit trofaste team omkring dig. I er 3-4 stykker til at hjælpes ad om opgaven med at fremstille en præsentation, der skal feje benene væk under budgetkontoret. Målgruppen er givet på forhånd: I vil have fat i alle de trofaste *Stardew Valley*-fans, der elsker spillet for dets manglende plot – men også åbne spillets univers op for et mainstreampublikum, der jo elsker, at der er et håndfast plot. Det burde være en nem opgave! Præsentationen skal indeholde:

- ▶ En klar **synopsis** for filmens plot.
- ▶ Et **persongalleri** over de vigtigste roller i filmen inkl. en kort karakteristik af dem.
- ▶ **Rollelisten** for de vigtigste roller i filmen: Hvem skal I caste?
- ▶ En **genredefinition**.
- ▶ Filmens **plakat** med en tagline, der fanger!
- ▶ Noget **underlægningsmusik**, der tydeligt kommunikerer filmens stemning.

Efter at have nørket med opgaven, bestiller I tid til besøg hos den øverste ledelse, fremlægger stolt jeres idé og håber det bedste. Afvent en byge af opklarende spørgsmål fra regnedrengene – \$20 mio. er mange penge! Mødet afsluttes med en klar udmelding fra den øverste studio-boss: Thumbs up eller thumbs down?



PERSPEKTIVER



Opgave 1

EN VERDEN AF APPS OG APPARATER

Gå sammen i grupper af 3 personer, og åbn jeres smartphones. Hvilke medier har I adgang til fra jeres telefoner – gamle, nye, traditionelle og sociale? Lav en samlet liste over alle medierne inkl. smartphones øvrige apps og funktioner. Gruppér dem under passende overskrifter.

Forestil jer nu en verden uden internet og smartphones. Hvilke medier, apparater og vaner skulle I have fat i for at få dækket det medieudbud, som er samlet i jeres smartphones?

Til sidst skal I have samlet op på de forskellige lister i fællesskab på holdet. Diskutér afslutningsvis om der er nogen hager ved denne apparatkonvergens – fordelene er jo ganske åbenlyse.

Opgave 2

LEGOMATISERING SOM BRAND

Undersøg på nettet eller i en butik, hvilke byggesæt, film og videospil LEGO har i handlen lige nu. Lav en liste over de forskellige franchises, og beskriv, hvordan den enkelte franchise optræder på forskellige LEGO-platforme. Besvar følgende spørgsmål:

- ▶ Vurdér, hvorfor netop disse franchises er blevet 'LEGOmatiseret'. Inddrag den potentielle målgruppe.
- ▶ Hvad får de pågældende franchises ud af det? Har de brug for LEGO?
- ▶ Hvad får LEGO ud af det? Har LEGO brug for franchisen?

Opgave 3

KREATIVT SPILDESIGN: DEN SIDSTE FILM DU HAR SET – NU SOM SPIL!

Gå sammen i grupper på 4 personer, og læg kortene på bordet: Hvad er den sidste film, som I hver især har set? I skal udvælge én af disse 4 film og omsætte plottet i den til en spilmativering. Overvej følgende:

- ▶ Hvilke 5 nøglescener er de vigtigste i filmen? Hvordan kan man gøre dem spilbare?
- ▶ Beskriv både spillets overordnede genre, spilverden og spilmekanismerne i de 5 scener/levels.
- ▶ Hvordan kæder I scener/levels sammen, så man får samme fortælling som i filmen?
- ▶ Hvordan sikrer I jer, at hovedpersonens indre og ydre udvikling også bliver en del af spillet?

- ▶ Lav gerne stemningsfulde illustrationer, eller find passende billedmateriale på nettet.
- ▶ Læg alle delene ind i f.eks. en PowerPoint, men udelad filmens/spillets titel.
- ▶ Præsenter spilideen og jeres designforslag for resten af holdet. Kan de gætte, hvilken film I vil spillematisere?

Opgave 4

DISKUSSION: MERE ELLER MINDRE MEDIKONVERGENS?

I skal starte med at dele holdet ind i 2 lige store dele. Hver halvdel brainstormer i par eller 3-personers-grupper på ét af følgende statements:

- ▶ Der er mange **positive aspekter** ved mediekonvergens – bare vi kunne have endnu mere af det.
- ▶ Der er mange **negative aspekter** ved mediekonvergens – det bedste ville være, hvis vi kunne rulle denne tendens tilbage.

Tag udgangspunkt i tekstboksen, der definerer mediekonvergens (side 196), og find på argumenter og eksempler, der støtter op om jeres udsagn.

Bagefter holder I en fælles diskussion for hele holdet. Udpeg en person fra hver side af diskussionen som ordstyrere og indpiskere – de skal sørge for at hele holdet så vidt muligt bidrager. Undervejs skriver læreren de vigtigste pointer og noter op på tavlen eller i et dokument på smartboardet.

Opgave 5

LAV ET SPILKONCEPT

Holdet deles ind i 8 grupper i alt. Hver gruppe skal nu lave deres eget koncept til et videospil. Konceptet bygges op som en præsentation i enten PowerPoint, Prezi eller lignende. Her er der mulighed for at indsætte billeder, lyd, tekster og filmklip, så tilhørerne får mulighed for at se, mærke og føle så meget af jeres spil som muligt.

Følgende elementer skal indgå i præsentationen af spilkonceptet:

- ▶ **Introduktion.** Her skal videospillet sælges! Beskriv kort og slagkraftigt spillet, så det bliver så spændende som muligt. I kan f.eks. nævne titlen, genren, platform, noget om spilverdenen eller også bare den ene detalje, der gør jeres spil anderledes i forhold til andre spil i samme stil. Lange introduktioner bliver kedelige, så hold det kort og spændende.

- ▶ **Genre.** Anfør kort spillets genre ud fra gængse genretermer som I finder dem i GAMEPLAY. I må gerne udvide genrebetegnelsen med f.eks. målgruppen («Det er et børnespil ...»), tiden for spilverdenen («... der foregår i fremtiden ...») og stedet («... i en kæmpe stor slikfabrik styret af robotter«).
- ▶ **Beskrivelse.** Her beskriver I spiloplevelsen, som jeres tilhørere ville opleve den, hvis de sad med spillet foran sig. Dvs. I skal bruge »du« eller »I« som grundled i sætningerne for at gøre det ekstra inddragende. Husk at komme godt rundt om så meget af spiloplevelsen som muligt – forklar f.eks. hvad spillerne kan se og høre, og giv dem et indtryk af, hvad de kan gøre. Spillet skal fremstå så underholdende som muligt.
- ▶ **De vigtigste ingredienser.** Her præsenterer I nøgleingredienserne i spillet, så I tydeligt viser, hvordan spillet adskiller sig fra andre. Igen skal I forestille jer, at I skal sælge spillet til forbrugerne, så det må gerne være konkret og spændende. Undgå floskler som »lækker grafik« eller »hæsblæsende action« eller lignende – medmindre det selvfølgelig er fuldstændig unikt for lige præcis jeres spilkoncept.
- ▶ **Platforme.** Hvilket system skal videospillet udgives til? Hvis det skal udkomme over en bred række af platforme, skal I indikere hvilken én, som er den vigtigste. Anfør også, om der skal være en online-multiplayerdel, og hvad den går ud på.
- ▶ **Concept art.** Billeder skaber stemning og idéer i hovedet på tilhørerne, så find nogle billeder, der viser og understreger jeres vision for videospillet. Indsæt dem igennem hele præsentationen.

Når alle grupper har forberedt deres oplæg, så skal der fremlægges og battles: To grupper duellerer mod hinanden, og tilhørerne stemmer om, hvilket spilkoncept der er bedst (dvs. mest underholdende, mest sammenhængende, mest realisérbart). Efter tre runder har I fundet en vinder af bedste spilkoncept.

- ▶ **Runde 1:** Grupperne præsenterer og vurderes på deres **introduktion** og **genre**. Alle otte grupper er i spil: Gruppe 1 vs. 2. Gruppe 3 vs. 4. Gruppe 5 vs. 6. Gruppe 7 vs. 8. Der skal findes 4 vindere, der går videre til runde 2.
- ▶ **Runde 2:** Antallet af grupper er nu halveret. Denne gang præsenterer grupperne deres **beskrivelse** af videospillet. Der er nu to dueller, og der skal findes to vindere, der går videre til runde 3.
- ▶ **Runde 3:** Finalen. I denne gruppe fremlægger de to grupper deres **vigtigste ingredienser** og **platformen(e)** for deres videospil. Der er plads til at vise lidt ekstra **concept art**. Desuden har tilhørerne her mulighed for at stille spørgsmål til begge spilkoncepter, før der stemmes om den endelige vinder.

Der klappes selvfølgelig af vinderen!

Opgave 6

DEMOKRATISERING AF MEDIERNE — DEL 1: HVEM, HVAD, HVOR?

Som det fremgår af kapitlet »Udvikling og distribution af videospil«, har videospilsbranchen i det sidste årti gennemgået en demokratiseringsproces, dvs. at det er blevet lettere for små udviklere at skabe og udgive deres egne spil. Positivt set åbner det spilmarkedet for flere kreative ildsjæle, og mængden af spil vokser. Negativt set drukner spilmarkedet i håbløse, amatøragtige titler, hvilket desuden gør det svært for de kreative ildsjæle at skille sig ud fra mængden.

Denne demokratiseringstendens går igen i flere medier. Del holdet op i 4 store grupper med hver deres medie: Film, tv-nyheder, musik og 'den offentlige debat': Eleverne i hver gruppe går sammen i par og udfylder kasserne i nedenstående skema for at få et overblik over tendensen. Den første kolonne er allerede udfyldt for videospil.

Bagefter samler I jeres noter og pointer i et fælles dokument, så alle får overblik over medietendensen.

	VIDEOSPIL	FILM	TV-NYHEDER	MUSIK	DEN OFFENTLIGE DEBAT
HVILKE AKTØRER HAR TRADITIONELT SET DOMINERET MEDIET?	Store spilfirmaer f.eks. Activision, EA, Square Enix, Sony, Microsoft osv.				
HVILKE MEDIEPLATFORME HAR DE TRADITIONELLE AKTØRER BRUGT TIL AT UDGIVE OG SÆLGE DERES PRODUKTER?	Fysiske medier som købes i en butik. Også i deres egne online-butikker eller en online-butik, som er bundet til en specifik spilkonsole.				
HVILKE NYE PLATFORME ER OPSTÅET INDEN FOR DE SIDSTE 10 ÅR SOM ERSTATNING FOR DE GAMLE?	Smartphones og tablets med dertilhørende store online-butikker, som f.eks. Apples App Store. På pc spiller Steam og Facebook en stor rolle.				
HVILKE NYE AKTØRER ER SLÅET IGENNEM PÅ DE NYE PLATFORME?	F.eks. den svenske udvikler King (<i>Candy Crush Saga</i>) er blevet en kæmpe succes. Den danske spilmotor Unity, er med til at skubbe små spiludviklere i gang.				
HVAD SKAL DE NYE AKTØRER GØRE FOR IKKE AT DRUKNE I MÆNGDEN?	Være innovative, dvs. de skal tænke i nye koncepter og anderledes gameplay. De skal også indtænke en specifik målgruppe og spilsituation.				
HVEM DOMINERER NU MARKEDET OG HVORFOR?	De gamle spilfirmaer dominerer fortsat, men de nye vokser sig stadig større. Casual gaming tiltrækker en anden og bredere målgruppe ved at tilbyde en anden og mere uforpligtende form for video-spil.				

Opgave 7

DEMOKRATISERING – DEL 2: DISKUSSION, FOR ELLER IMOD?

Holdet deles nu ind 2 lejre: Dem der er for demokratiseringsprocessen, og som skal finde argumenter for at det er en god tendens, som gavner forbrugerne. Og på den anden side, dem som er *imod* demokratiseringsprocessen, og som skal finde argumenter for at det er en dårlig tendens, som ikke gavner forbrugerne.

Begge lejre skal huske:

- ▶ at finde konkrete eksempler, som de kan bruge som belæg for at stå stærkere i diskussionen – brug skemaet fra den forudgående opgave som springbræt.
- ▶ at overveje, hvad modstanderen vil bruge af argumentation og eksempler og finde modargumenter til disse.

Begge lejre får 20 minutter til at forberede sig på diskussionen.

- ▶ Læreren er ordstyrer og indpisker i diskussionen, der varer ca. 20 minutter.
- ▶ Herefter samles der op på hele arbejdet ved, at de 5 bedste argumenter fra de 2 lejre skrives op på tavlen.

Opgave 8

DANSKE VIDEOSPIL – DANSK KULTUR?

Når Det Danske Filminstitut (DFI) støtter et dansk videospil, er 3 af kravene, at spillet skal være originalt, det skal indeholde dansk kultur, og det skal kunne bruges i skolen til at støtte elevernes læring.

Del holdet op i 6 grupper, der undersøger hver deres danske videospil, som alle har fået støtte af DFI. Find f.eks. spillets website, og se trailers til spillet – eller se Let's Play-videoer på YouTube, hvis I ikke har mulighed for selv at downloade og afprøve spillet. Diskutér om DFI's tre krav indfries – og hvordan:

- ▶ *Stikbold!* (Game Swing, 2016)
- ▶ *Expeditions: Viking* (Logic Artists, 2017)
- ▶ *Echo* (ULTRA ULTRA, 2017)
- ▶ *Figment* (Bedtime Digital Games, 2017)
- ▶ *Deep Rock Galactic* (Ghost Ship Games, 2018)
- ▶ *Forgotten Anne* (Throughline Games, 2018)

Fremlæg jeres research og diskussion for resten af holdet. Indled jeres fremlæggelse ved at vise spillets trailer