



# Anvendt spilanalyse

Jonas Herløv Wæver

En praktisk anvendt analyse af Neverwinter Nights 2.

**Bachelor-opgave**

**Film- og medievidenskab**

**Københavns Universitet**

**Eks. Nr. 2928**

**5/1/2009**

## **Executive summary**

The aim of this project is to examine and test the practical application of game theory on actual game development. By using a combination of practical design theory and more academic literature, I have analyzed an existing game (Neverwinter Nights 2) and subsequently developed a custom story (a module) based on the conclusions from my analysis. In doing so, I wished to demonstrate how a game analysis can act as a foundation for an expansion of the object of analysis or the development of similar games.

My analysis is focused on the structure of Neverwinter Nights 2's gameplay and narrative. I've chosen to examine the core gameplay according to the MDA model of game analysis (LeBlanc, Hunicke & Zubek, 2004), identifying Challenge, Narrative, and Exploration as the game's three primary aesthetics and deconstructing them into their constituent dynamics and mechanics. Following this, I've moved on to the structure of the game's world and narrative, analyzing the implementation of its space, time, and characters with a special eye for the specific design decisions behind these aspects of the game.

Based on my findings, I've constructed a module for Neverwinter Nights 2 with the aim of recreating the gameplay and structure of the original game with a new story in a new setting. The module, which may be found on the attached DVD, takes approximately 45 minutes to play through and features 3 different endings. My production report summarizes the process of developing the module, describes the choices I've made, and explains the departures I've chosen to take from the original game.

It is my conclusion that many projects can greatly benefit from a thorough theoretical foundation, and that an analysis of existing games with similar aesthetics can streamline the prototyping process during the preproduction phase of a game project or even render prototyping unnecessary. Games that are explicitly based on existing products (such as expansion packs or sequels) will undoubtedly benefit more directly from applying the methods herein, but even the development of new intellectual properties can be focused more effectively by analyzing games based on similar concepts.

## Indhold

1. Indledning .....	2
1.1 Problemformulering .....	2
1.2 Metode .....	2
1.3 Neverwinter Nights 2 .....	2
1.4 Teori .....	3
2. Værkbeskrivelse .....	3
2.1 Genre .....	3
2.2 Dungeons & Dragons .....	4
3. Analyse .....	5
3.1 MDA .....	5
3.2 Core Gameplay .....	6
3.2.1 Udfordring .....	7
3.2.2 Narrativ .....	8
3.2.3 Opdagelse .....	9
3.3 Struktur .....	10
3.3.1 Rum .....	10
3.3.2 Tid .....	11
3.3.3 Karakterer .....	12
4. Produktionsrapport .....	13
4.1 NWN2 Toolset .....	13
4.2 Præproduktion .....	13
4.3 Udviklingsforløb .....	15
5. Konklusion .....	15
5.1 Produktet .....	15
5.2 Projektet .....	16
6. Referencer .....	17
6.1 Litteratur .....	17
6.1.1 Bøger .....	17
6.1.2 Artikler .....	17
6.2 Netkilder .....	18
6.3 Spil .....	18
6.4 Illustrationer .....	18

# 1. Indledning

## 1.1 Problemformulering

Denne opgave er delvist en spilanalyse af *Neverwinter Nights 2* (Obsidian Entertainment, 2006), som jeg vil basere mit projekt på, og delvist en produktionsrapport over det tilknyttede produkt. Da mit overordnede mål med min uddannelse er selv at ende som spildesigner, er det i min interesse at kunne operationalisere de teoretiske og analytiske aspekter af studiet, og med nærværende projekt ønsker jeg at demonstrere hvordan en spilanalyse kan ligge til grund for videre udvikling af analyseobjektet eller af lignende spil.

Selve produktet vil være et såkaldt modul til *Neverwinter Nights 2* (herefter NWN2). I hjælpefilen til *Neverwinter Nights 2 Toolset* defineres et modul således: "Modules (.mod files) contain all the elements of a complete *Neverwinter Nights 2* adventure. A module with one area is the most basic playable adventure, with a typical short adventure being a module of several areas and events." (Obsidian Entertainment, 2006). Et modul indeholder således de områder ("areas"), der udgør den fiktive verden, de karakterer, spilleren kan interagere med, de genstande, spilleren kan benytte, samt al den dialog og gameplay-kode, der skal til at føre spilleren gennem historien.

## 1.2 Metode

I denne opgave vil jeg lægge ud med at analysere NWN2's gameplay og narrativ fra et strukturelt perspektiv. Mit fokus er hvordan narrativet er implementeret og struktureret i forhold til spillets gameplay. Jeg vil prioritere design-orienterede tekster frem for primært teoretisk litteratur, og som begrebsapparat vil jeg bruge terminologien fra *Rules of Play* (Salen & Zimmerman, 2004), som jeg synes er et meget konkret og praktisk anvendeligt værk.

Efter spilanalysen gør jeg rede for, hvordan jeg har konstrueret mit eget modul, og hvilke tanker jeg har gjort mig om det på baggrund af min analyse af NWN2, og til slut vil jeg konkludere på baggrund af projektets forløb og vurdere fordele og ulemper ved at basere et spildesign på en analyse af et eksisterende spil. Jeg vil også kort diskutere hvor anvendelig en sådan metode er i forhold til et "rigtigt" spiludviklingsforløb (i modsætning til en modifikation af eller tilføjelse til et spil).

## 1.3 Neverwinter Nights 2

Jeg har valgt at benytte *Neverwinter Nights 2* på grund af de meget brugervenlige og fleksible værktøjer, der er inkluderet i spillet. På baggrund af mine personlige erfaringer med spilmodificering<sup>1</sup> ved jeg, at det er meget tidskrævende at fortælle historier gennem spil, og derfor er det vigtigt af hensyn til projektets omfang, at selve produktet ikke tager mere end 2-3 måneder at skabe, da der trods alt kun er et efterårssemester til rådighed.

Ydermere er NWN2 velegnet til et design-orienteret produkt, fordi kravet til tekniske forudsætninger for at arbejde med spillets værktøjer er beskedne. Spillet fungerer i 2 dimensioner på trods af at selve den grafiske motor benytter moderne 3D-grafik, og spilverdenen skabes vha. relativt enkel terrain-editing samt træk-og-slip-baserede kombinationer af eksisterende elementer, der er udviklet af Obsidian Entertain-

---

<sup>1</sup> Jeg har tidligere arbejdet med moduler til NWN1, ligesom jeg siden 2001 har arbejdet med modifikationer til 1. persons skydespillet *Deus Ex*, primært *The Nameless Mod*, der d. 6. januar 2009 har været under udvikling i 7 år (<http://thenamelessmod.com>).

ments grafikere. Sammenlignet med mere avancerede fuldt ud 3-dimensionelle spilmotorer såsom den populære *Unreal Engine*, hvor man som designer skal medtænke en tredje bevægelsesakse (op og ned) og hvor det som regel er en forudsætning at man kan arbejde i avancerede grafik-programmer såsom *3D Studio Max*, muliggør NWN2's editor i langt højere grad en designer-rolle, der ikke kræver grafisk talent.

Endelig har det også været en betydelig faktor i mit valg, at NWN2 har omfattende historie-fortællingsværktøjer implementeret i sit gameplay og bl.a. lægger stor vægt på dialog som formidlingsform for plot og historie. In-game dialog<sup>2</sup> er nemlig langt mindre ressource-krævende at implementere end eksempelvis mere filmiske cutscenes. En cutscene skal skrives, instrueres, animeres, og programmeres, hvorimod en samtale inde i selve spillet blot skal skrives og evt. indtales af skuespillere (jeg har dog valgt ikke at lægge stemmer på mit modul, idet det ville være uforholdsmæssigt ressourcekrævende).

Disse tre faktorer gør NWN2 til et særdeles gunstigt valg til et projekt med fokus på struktur og design af gameplay og historie.

## 1.4 Teori

Spilforsknings-feltet har i flere år været styret af et opgør mellem to teoretiske principper: Den narratologiske tilgang forsøger primært at anvende traditionelle analyseværktøjer fra kunsthistorie og litteratur og filmvidenskab til at analysere spil, hvorimod den ludologiske tilgang fokuserer på at udvikle nye redskaber til at analysere spil som spil, hvilket især har betydet et fokus på spil som regler (Juul 2005) og simulation (Frasca 2001). På det seneste synes der dog at være en tendens til forsoning mellem de to paradigmer, hvilket ses i Jesper Juul's *Half-Real* (2005) og Henry Jenkins' *Game Design as Narrative Architecture* (2004).

Det er især teori som Jenkins' tanker om "embedded narratives", der så at sige lægger sig i skæringspunktet mellem gameplay og narrativ, som jeg vil læne mig op ad i dette projekt. Jeg vil med andre ord tage det for givet at mange moderne computerspil (deriblandt NWN2) både består af elementer fra traditionel – lineær, ikke-interaktiv – historiefortælling og nye elementer, der definerer computermediet i forhold til f.eks. film eller bøger.

## 2. Værkbeskrivelse

### 2.1 Genre

Mark J. P. Wolf fremfører som indledning til sin artikel *Genre and the Video Game* med forlæg i Ed Buscombes filmteori, at genre inden for computerspil kan opdeles i tre aspekter: Ikonografi, tema, og interaktivitet. Ikonografi og tema findes også i film, hvor vi kan identificere genrer såsom western drama, kold-krigs thriller, teenage gyser, eller sci-fi action. Ikonografi dækker altså over hvor og hvornår narrativet foregår, mens tema groft sagt beskriver hvilket slags narrativ, der er tale om. Ikonografisk er *Neverwinter Nights 2* utvetydigt et fantasy-spil, med alt hvad det indebærer af elverfolk, troldmænd, dværge, drager,

---

<sup>2</sup> Altså dialog mellem spillets karakterer som foregår som del af det almindelige gameplay, uden at spilleren f.eks. fratages kontrollen til fordel for en cutscene.

djævle og dæmoner. Tematisk er spillet et eventyr<sup>3</sup> i stil med Tolkiens *Lord of the Rings*, hvor en udvalgt gruppe helte må forhindre et ældgammelt ondt væsen i at ødelægge deres verden.

Hertil kommer det, som Wolf kalder interaktivitet, men som jeg vil betegne som *gameplay* på baggrund af Salen & Zimmerman's diskussion af de to begreber (Salen & Zimmerman 2003: 56 og 303). Gameplay-genre kan stadig være svært at definere, hvilket ikke mindst skyldes at genrebegreber i spilmediet er blevet opfundet efterhånden som spiludviklere, -butikker, -anmeldere, og -fans har fået brug for dem.

Wolf har selv forsøgt at opstille mere systematiske genrebetegnelser. Selvom hans kategorier, baseret på de målstrukturer der findes i så godt som alle spil, er meget konsekvente, får man dog næppe meget ud af at spørge ekspedienten i en spilbutik om de fører nogen "catching"-spil. Flere af Wolf's genrer falder dog sammen med populært benyttede genrebetegnelser, heriblandt "Role-Playing Game"<sup>4</sup>, der af Wolf defineres således:

"Games in which players create or take on a character represented by various statistics, which may even include a developed persona. The character's description may include specifics such as species, race, gender, and occupation, and may also include various abilities, such as strength and dexterity, usually represented numerically." (Wolf 2001: 130).

Alt dette passer på NWN2, om end spillerens avatar ikke på forhånd har en fast defineret personlighed. Alt, hvad spilleren foretager sig, er i princippet baseret på statistik, inklusiv hovedpersonens moralske overbevisning (kaldet "alignment"), der påvirkes af hvilke valg, spilleren træffer, og til gengæld lægger begrænsninger på hvilke genstande og magiske formularer, spilleren kan bruge. NWN2 kan altså kategoriseres som et fantasy-eventyrs-rollespil, eller blot fantasy rollespil.

## 2.2 Dungeons & Dragons

NWN2 er baseret på *Dungeons & Dragons 3.5* (herefter D&D), et regelsæt udviklet til tabletop rollespil. D&D spiller en yderst central rolle i NWN2, idet selve intentionen med spillet har været at lave et Dungeons & Dragons computerspil<sup>5</sup>. Det har ikke blot haft betydning for spillets gameplay, men også den fiktive verden (spillet foregår i "Forgotten Realms", som er en verden skabt til D&D) og spillets plot og historie.

---

<sup>3</sup> Altså eventyr i betydningen "adventure" (f.eks. Indiana Jones) snarere end "fairy tale" (f.eks. Brdr. Grimm).

<sup>4</sup> Genrebetegnelsen Role-Playing Game (RPG) optræder mange steder uden for det akademiske miljø, bl.a. som en kategori på den populære online spilportal Steam (store.steampowered.com).

<sup>5</sup> Jf. f.eks. bagsiden af spillets æske: "Use new spells, feats, and prestige classes from the existing Dungeons and Dragons 3.5 Edition rules."



Fig. 1: Efterhånden som man bevæger sig gennem NWN2's plot, stiger man i graderne, indtil man til slut har ansvaret for en hel fæstning.

Således er NWN2's plot struktureret omkring hovedpersonens udvikling fra en ung mand eller kvinde i en lille sumpby til ridder af bystaten Neverwinter og kaptajn for et vigtigt fæstningsværk (fig. 1). Dette modsvarer den eksplicite karakter-progression, der er indbygget i D&D i form af "levels": Jo højere level hovedpersonen når (altså jo mægtigere kriger / magiker / præst / etc. han eller hun bliver), jo mere stiger vedkommende også i graderne og får mere socialt, politisk, og militært ansvar.

Ligeledes er det slående at antallet af "companions" (nære allierede blandt hvilke spilleren kan udvælge 3 til at følge sig ud på farlige opgaver) stort set modsvarer de 11 karakter-klasser i D&D-

systemet. Det er heller intet tilfælde, at spilleren lige netop kan medbringe 3 allierede ad gangen, idet en gruppe på 4 dækker de typiske hovedroller i en klassisk D&D-gruppe: Kriger, magiker, præst og tyv<sup>6</sup>.

Dungeons & Dragons er altså en meget central del af NWN2's design, og har haft stor betydning for både gameplay og fiktion. Det vil jeg se nærmere på i selve min analyse.

### 3. Analyse

I min analyse af NWN2 vil jeg som nævnt fokusere på gameplay og den specifikke implementering af spillets historie-formidlende systemer. Til det formål vil jeg starte med at identificere spillets æstetik ifølge MDA-modellen (LeBlanc, Hunicke & Zubek 2004) og dekonstruere hvordan, den er opbygget af dynamikker og i sidste ende konkrete mekanikker. Derefter vil jeg kaste et blik på spillets mere overordnede strukturerende elementer, så jeg ender med en solid forståelse af de aspekter, der samlet skaber spiloplevelsen i NWN2.

#### 3.1 MDA

MDA-modellen er nyttig til at identificere et spils centrale dynamikker ud fra de æstetikker som former spiloplevelsen, og derfra dekonstruere dynamikkerne til det sæt konkrete mekanikker, der skaber dem: "From the designer's perspective, the mechanics give rise to dynamic system behavior, which in turn leads to particular aesthetic experiences. From the player's perspective, aesthetics set the tone, which is born out in observable dynamics and eventually, operable mechanics." (ibid.: 2).

Hunicke et.al. opstiller selv 8 former for æstetisk oplevelse, man kan få ud af spil<sup>7</sup>. Selvom de pointerer, at disse ikke nødvendigvis er alt-omfattende, dækker de alligevel Neverwinter Nights 2 meget godt. Af deres 8 æstetikker er især Narrative, Challenge og Discovery relevante, om end Sensation, Fantasy, Expression og til

<sup>6</sup> Jf. spillets lead designer Ferret Baudoin: "You can bring up to three companions with you on your journeys - so welcome to a four-person party with all the main roles in a traditional party being represented - Fighter, Wizard, Cleric and Rogue." (<http://rpgvault.ign.com/articles/677/677736p1.html>)

<sup>7</sup> De 8 æstetikker er: Sensation (sansoplevelse), Fantasy (fantasi), Narrative (narrativ), Challenge (udfordring), Fellowship (fællesskab), Discovery (opdagelse), Expression (udtryk), Submission (indlevelse/overgivelse).

en hvis grad Fellowship også er at finde. Sensation er f.eks. til stede i form af flotte landskaber, stemningsfuld musik og imponerende magi-effekter. Fantasy er i høj grad en del af NWN2, idet spilleren får lov til at gennemleve en hel karriere fra ukendt landsbybo til sagnomspunden helt. Expression spiller ind i karakter-skabelse og -udviklingsdelen idet man designer sin egen avatar ud fra de muligheder, spillet giver én, med mange valgmuligheder for at skabe et personligt udtryk via udseende og evner.

Fellowship spiller ikke en stor rolle, hvis man spiller NWN2 alene, i hvilket tilfælde det tætteste er en vis følelse af fællesskab med ens computerstyrede allierede – men NWN2 kan også spilles kooperativt, hvorved to eller flere spillere samarbejder om at gennemføre spillet, i hvilket tilfælde spillet i langt højere grad vil få en social dimension. Submission, mener jeg ikke, spiller en vigtig rolle i NWN2, idet der kun er få ikke-interaktive sekvenser, hvor man som spiller kan læne sig tilbage og lade sig rive med – eksempelvis bruger LeBlanc *Final Fantasy* som eksempel på et spil, der indeholder et element af submission, idet Final Fantasy-serien er kendt for at fortælle sine historier med lange, flotte filmsekvenser (netkilde 1).

I det følgende afsnit 3.2 vil jeg se nærmere på, hvilke mekanikker og strukturer, der skaber fokus på Narrative (narrativ), Challenge (udfordring) og Discovery (opdagelse).

### 3.2 Core Gameplay

”Core gameplay” er et begreb, som jeg ikke er stødt meget på i akademiske sammenhænge, men som man ofte møder i spiludviklingskredse: ”Every game has its own unique gameplay, and most production phases start with a simplistic version of that gameplay to build upon. This simplistic version is sometimes called the *core gameplay*.” (Co 2006: 17, forfatterens fremhævning). Core gameplay er så at sige de mest centrale dele af den måde, hvorpå spilleren interagerer med spillet – det er de verber, der definerer spillets aktiviteter, og som al yderligere funktionalitet kan bygges oven på.

I NWN2 kan man identificere tre aspekter af det centrale gameplay: Udfordring, narrativ og opdagelse, primært repræsenteret via kamp, dialog og udforskning af spillets fiktive rum. Det er de tre aktiviteter, hele spillet er bygget op omkring. Oven på dette har udviklerne så konstrueret konkrete spilsystemer såsom genopbygningen af og den strategiske administration af ressourcer omkring spillerens fæstning, spillerens interaktion med og skiftende forhold til sine companions, eller retssagen i spillets anden akt. Alle disse opgaver og aktiviteter er opbygget af de tre aspekter af core gameplay: Retssags-sekvensen består f.eks. af udforskning, idet spilleren leder efter beviser på sin uskyld, dialog idet spilleren skal føre sin sag, og kamp idet spilleren gentagne gange angribes imens undersøgelsen står på og hele retssagen slutter med en duel.

Vigtigheden af netop disse tre elementer er tydeligvis et træk, NWN2 har fra D&D. Kamp af én eller anden art findes godt nok i langt de fleste computerspil, men vi skal om lidt se hvordan kampsystemet i NWN2 er næsten direkte oversat fra D&D. Dialog er et vigtigt grundelement i de fleste rollespil, idet det er selve kernen at kommunikere med hinanden, som om man er sin figur (Costikyan 1994), som en art improviseret teater. Slutteligt er udforskning af et fiktivt miljø det strukturerende element i D&D's mest basale form: Skattejagten i et af de dungeons, spillet har fået navn efter.

### 3.2.1 Udfordring

Selvom der i NWN2 er en vis udfordring i at navigere i såvel det virtuelle miljø som de ofte komplicerede dialog-træer, er det kamp, der udgør den primære udfordring i spillet. De fleste quests, man påtager sig, kræver, at man på ét eller andet tidspunkt besejrer nogle fjender vha. sværd eller ildkugler. Kamp i NWN2 foregår via et sæt nøjagtigt definerede regler og mekanikker, som jeg samlet vil betegne som spillets "kampsystem".

Kampsystemet i NWN2 er en slags hybrid mellem turbaseret og realtid tæt baseret på D&D. Under en kamp er tidsforløbet delt op i "ture" på 6 sekunder, hvor hver involverede figur kan udføre et vist antal handlinger afhængigt af vedkommendes evner. I starten af spillet kan spilleren f.eks. udføre ét angreb hvert sjette sekund, men i overensstemmelse med D&D-reglerne får man yderligere angreb pr. tur, efterhånden som man stiger i level, afhængigt af ens karakter-klasse (således at krigere får nye angreb betydeligt hurtigere end magikere).

Spilleren kan nårsomhelst sætte spillet på pause, hvorved man får ubegrænset tid til at styre sine companions, beslutte sig for hvem, man vil angribe, eller finde en helt bestemt formular eller genstand frem fra menuerne. Succesen af en given handling styres i de fleste tilfælde af virtuelle terningkast, som spillet selv udfører, modificeret i positiv eller negativ retning alt efter spillerfigurens statistik. Det er altså på ingen måde reflekser eller præcis musebetjening, der bestemmer udfaldet af et sværdhug, men derimod taktisk overblik, strategiske valg over en længere forudgående periode, samt en vis portion held. Salen & Zimmerman ville nok betegne NWN2's kampsystem som et "system of uncertainty". Om



Fig. 2: Kampen i NWN2 kan sættes på pause, for at give spilleren tid til at overveje taktik eller navigere spillets menuer.

spilssystemer med elementer af tilfældighed skriver de: "Even in a game of pure chance, a well-designed game continually offers players moments of choice. Meaningful play requires that at some level a player has an active and engaged relationship to the game and is making choices with meaningful outcomes." (Salen & Zimmerman 2003: 179). Det er altså vigtigt for spillerens engagement i gameplayet, at han eller hun trods de tilfældige elementer konstant må træffe valg af afgørende betydning for kampens udfald.

Betydningen for NWN2's indirekte interaktionsform anskueliggøres måske bedst i sammenligning med en mere hands-on tilgang som det eksempelvis ses i det meget lignende action-rollespil *Mass Effect*<sup>8</sup>. I *Mass Effect* er kameraet til enhver tid låst til den person, spilleren styrer, og ved at bevæge musen styrer man direkte sin avatars blik (repræsenteret ved et sigtekorn i midten af skærmen, når man har et våben parat). Hvorvidt et skud fra ens våben rammer det ønskede mål, kommer derfor primært an på, hvor god man selv er til at sigte med musen, og kun sekundært på hvor god ens figur er til at skyde, hvilket kommer til udtryk i en spredning af projektilerne omkring sigtekornet, der bliver mere nøjagtig, jo bedre ens figur er.

<sup>8</sup> Det første spil i *Neverwinter Nights*-serien blev udviklet af Bioware, som også står bag *Mass Effect*.

Der er altså i Mass Effect et element af, at spillerens reflekser og præcision har betydning, hvorimod NWN2 overlader udførelsen af alle handlinger til figurernes statistik og spillets simulerede terningkast, akkurat som når man spiller D&D med terninger og papir. Udfordringen i NWN2 som i D&D ligger altså i at træffe de rigtige strategiske og taktiske valg mht. udvikling af ens avatar, placering på slagmarken, rettidig brug af specielle evner og genstande, m.m.

### 3.2.2 Narrativ

Dialog spiller en central rolle i formidlingen af spillets narrativ og lader samtidig spilleren interagere med samme. NWN2 benytter et ikke-lineært dialogsystem baseret på forudbestemte valgmuligheder, hvilket f.eks. står i kontrast til spil med helt lineær dialog såsom *Grand Theft Auto 3*, spil hvor hovedpersonen aldrig taler såsom *Myst*, eller spil med frit tekst-input såsom *Façade*.

I NWN2 har spilleren altid to eller flere valgmuligheder til rådighed, hver gang avataren har en replik, og hver af disse muligheder er en hel replik i modsætning til enkle stikord som f.eks. i *The Elder Scrolls*-serien eller Mass Effect. At spilleren altid har flere replikker at vælge imellem giver spilleren betydeligt mere kontrol over sin figurs personlighed og attitude end f.eks. *Deus Ex*, hvor spilleren kun får et valg, når det har en betydning for spillets eller samtalens udvikling. Til gengæld er der en risiko for, at spilleren føler sig snydt, hvis det bliver tydeligt, at flere valgmuligheder fører til det samme svar. Det er desuden muligt for spilleren at opføre sig meget skizofrent, ved det ene øjeblik at være venlig og hjælpsom blot for det næste at bryde ud i raseri.

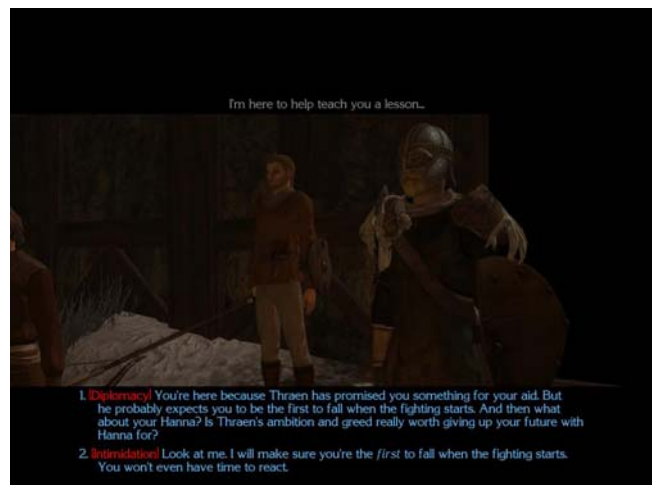
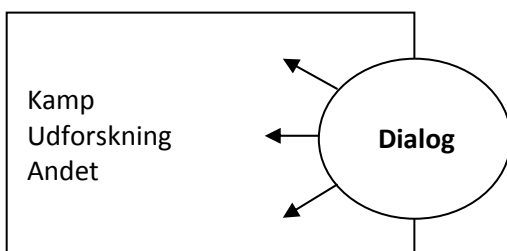


Fig. 3: Dialog i NWN2 giver spilleren valg mellem hele replikker, der ofte påvirkes af avatarens evner og til gengæld selv påvirker spillets videre udvikling.

En yderligere forskel mellem brugen af dialog i NWN2 og i Deus Ex er, at NWN2's dialog i høj grad påvirker resten af spillet, f.eks. idet man ved diplomati kan undgå en kamp eller ved uforskammede fremprovokere én, hvorimod Deus Ex's dialog i højere grad påvirkes af resten af spillet, idet hele samtaler ofte ændrer sig afhængigt af, hvilken rute man har valgt, eller hvor mange fjender man har slået ihjel:

#### Neverwinter Nights 2:



#### Deus Ex:

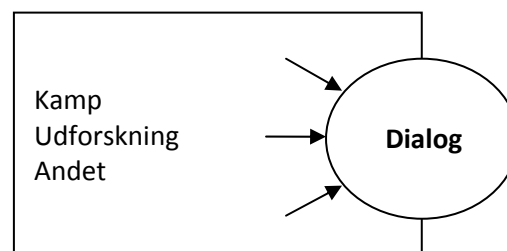


Fig. 4: Forholdet mellem dialog og det øvrige gameplay i hhv. NWN2 og Deus Ex.

Dette bevirker, at de valg, der former spillet, er lagt i samtalerne i NWN2, hvorved dialogen kommer til at spille en afgørende rolle for afviklingen af plottet. Som det vises i fig. 3 ovenfor, er der imidlertid én vigtig del af det øvrige gameplay, der har indflydelse på dialogen, nemlig spillerkarakterens statistik. Spilleren har især tre evner ("skills"), der betyder meget for, hvilke dialogmuligheder, man har til rådighed: Bluff, Diplomacy og Intimidate. Disse tre evner repræsenterer slet og ret forskellige måder at overtale andre personer, og kan ofte udgøre en genvej gennem dialogtræerne, en måde at undgå kamp eller få mere ud af en samtale på. Også andre evner kan spille ind (f.eks. Lore eller Spellcraft), men de tre førnævnte evner er decideret beregnet til at åbne nye dialogmuligheder. Sammenhængen mellem avatarens evner og spillerens dialogmuligheder går imidlertid begge veje, idet hovedpersonens alignment ofte justeres afhængigt af, hvilke dialogmuligheder, spilleren vælger.

Dialog er ikke den eneste dynamik (for at holde os til LeBlanc's terminologi), som NWN2 bruger til at formidle sit narrativ. Baggrundshistorie formidles også gennem de beskrivelser af genstande, som man kan kalde frem. Især magiske genstande og relikvier har beskrivelser af f.eks. hvem, der har skabt dem, og hvordan de er endt der, hvor de blev fundet. Ligeledes kan man finde mange bøger på reoler rundt omkring i spillet, hvis beskrivelser formidler små detaljer, der er relevante for spillets plot, f.eks. informationer om The King of Shadows eller den uddøde civilisation, der skabte ham. Endelig benytter spillet også lejlighedsvis en slags diasshow af malede billeder, over hvilke der berettes om dele af plottet el.lign.

De tre dynamikker, der udgør NWN2's narrativ, er altså primært dialog, hvis mekanikker også interagerer med andre dynamikker i spillet såsom karakterudviklingssystemet, tekstbeskrivelser af genstande i spillet, samt diasshows, der bruges til at udfylde huller i plottet mellem spilbare sekvenser.

### 3.2.3 Opdagelse

Ønsket om at lade spilleren udforske spillets verden har udmøntet sig i flere afspekter af spillets design. Det meste åbenlyse er nok det såkaldte "world map", der giver spilleren et overblik over hele den relevante del af spillets verden med ikoner, der viser de tilgængelige destinationer. Dette verdenskort bliver åbnet i spillets anden akt, og ved at klikke på en destination, kan spilleren øjeblikkeligt rejse dertil. Destinationer på verdenskortet er begrænsede og tilføjes kun efterhånden som hovedpersonen oplyses om deres eksistens, og derved motiveres spilleren til at indhente informationer om verden ved at tale med spillets mange bipersoner. Nye oplysninger kan åbne nye destinationer, hvor spillerens nysgerrighed belønnes med små sidehistorier, nye genstande, eller ganske enkelt mere spiltid.

Også i de enkelte områder af spillet er der givet plads til udforskning. Visse af spillets områder er overordnet set lineære men med valgfri forgreninger som spilleren kan vælge at undersøge eller ignorere. Mange af spillets områder er imidlertid mere åbent konstrueret, således at der er plads til at bevæge sig frit rundt og afsøge området for interessante ting såsom gemmesteder, unikke fjender, m.m. (Co 2006: 126). Spillets byområder er også alle åbent konstrueret, hvilket inspirerer til grundig udforskning efter de små mikro-narrativer, valgfri quests, eller karakterer med unik dialog.

De såkaldte side-quests er en af de vigtigste motiverende faktorer til udforskning. Side quests kan erhverves ved at tale med de bipersoner, der som regel findes i de mest befolkede dele af byerne, eller ved at vinde visse af sine companions' tillid, så de beder én om hjælp til at løse deres personlige problemer. De fleste side quests kræver, at man begiver sig til et område, man ellers ikke ville have besøgt, eksempelvis en hidtil aflåst krypt på en kirkegård eller en nyligt åbnet destination på ens world map.

Alt dette valgfri indhold i spillet bidrager til at skabe en følelse af valgfrihed samt et indtryk af, at verden er større end de områder, man selv kan besøge, og at der foregår ting, der ikke har noget at gøre med ens egen primære mission.

### 3.3 Struktur

Ud over det centrale gameplay er det også relevant at se på, hvordan spillet er struktureret. Hvis man skal skabe et værk på baggrund af et bestemt computerspil, må man i det mindste *forstå* værkets oprindelige struktur, således at man kan udvælge eller fravælge strukturelle elementer på en kvalificeret baggrund. Overordnet struktur er ligesom gameplay en vigtig del af, hvordan et spil opleves – er det f.eks. en række af helt lineære baner, er det en vidt åben verden, hvori spilleren frit kan bevæge sig uanset hvor i plottet, han eller hun er nået til, eller befinder det sig et sted midt imellem?

I Spillets verden (Walther og Jessen 2005) er en hel sektion dedikeret til rum og tid i computerspil. Juul argumenterer for, at tid er vigtigt, fordi forholdet mellem spilletid og fiktionstid er meget forskelligt fra spil til spil og genre til genre (ibid.: 79) og er en vigtig faktor for, hvordan et spil opleves. Walther mener, at rum er et vigtigt element i strukturen af et computerspil, men tilføjer at også tid, perspektiv og montage er vigtige (ibid.: 99). Jeg har her valgt at fokusere på rum og tid, da det er omdrejningspunkterne for de to artikler. Ydermere vil jeg analysere, hvordan spillets karakterer er brugt, idet jeg mener, at karakterer er centrale i forhold til både narrativ og gameplay. At karakterer er afgørende for historier, støttes jeg i af eksempelvis Torben Grodal, der skriver: "De afgørende karakteristika ved historier er, at *de præsenterer en serie begivenheder og oplevelser, der strækker sig over tid, og som er knyttet til nogle levende væseners interesser, sansninger, følelser, tænkning og handling.*" (Grodal 2003: 173, forfatterens kursivering). At karakterer ligeledes er af stor betydning for gameplayet i hvert fald i et spil som *Neverwinter Nights 2*, vil jeg bestræbe mig på at demonstrere i afsnit 3.3.3.

#### 3.3.1 Rum

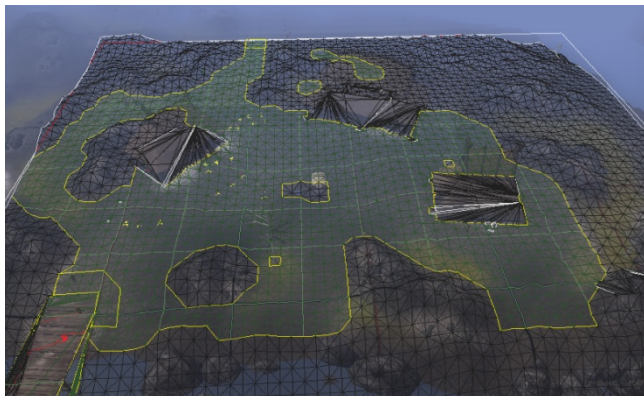


Fig. 5: Walkmesh for området Virthingholm anskueliggjort i NWN2 Toolset.

NWN2's fiktive verden er struktureret i såkaldte areas, eller områder. Et udendørs-område er opdelt i en tilgængelig del og en omkransende baggrund, der fungerer som en slags kulisse. Teknisk set er begge dele altid rektangulære, men den tilgængelige del (kaldet et "walkmesh", **fig. 5**) kan indskrænkes og ændres, så de usynlige vægge kommer til at passe med miljøet – f.eks. en klippevæg eller en bymur. Uden om denne kulisse er en yderligere kulisse, som blot består af nogle to-dimensionelle flader formet som bjerge, huse, eller træer. Formålet med disse kulisser er, at

spilleren aldrig skal kunne se et områdes yderkant, så der skabes en illusion af, at verden er betydeligt større, end den reelt er for spilleren (Co, 2006: 184).

Et indendørs-område har ingen kulisse, men blot et sort tomrum (et "void") som spilleren kun kan se, hvis kameraet er i Exploration-modus, så spilleren kan zoome ud gennem loftet. Selve den tilgængelige del af et indendørs-område er opbygget af kvadratiske felter, hvor vægge, gulve, og korridorer er sat sammen som

byggeklodser. Udendørs- og indendørs-områder er dekoreret med huse, træer og klipper eller møbler, vinduer og inventar. Disse dekorationer kan enten være statiske, så de kun fungerer som pynt, eller de kan være dynamiske, hvorved spilleren kan interagere med dem – f.eks. ødelægge dem, åbne dem, eller på anden vis aktivere dem.

Spilleren kan bevæge sig fra ét område til et andet enten vha. en direkte "area transition", altså en bestemt zone, som flytter spillerfiguren og spillerens companions til det næste område, eller via det førnævnte world map. Et skift mellem områder er ikke øjeblikkeligt, men kræver en kort tænkepause, mens spillet henter det næste område ind i arbejdshukommelsen. Fordelene ved at bruge adskilte områder på denne måde, frem for eksempelvis at lade computeren "streame", altså hente nye områder ind efterhånden som man bevæger sig gennem verden, er bl.a. at udviklerne kan koncentrere sig om at konstruere og uddybe interessante områder frem for at skulle fylde en hel ubrudt verden op med detaljer og interesse-punkter; at spillet har en del mindre "downtime" end spil som f.eks. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, hvor spilleren kommer til at bruge meget tid på simpelthen at bevæge sig fra ét punkt på kortet til et andet; samt at spillet skaber et bedre indtryk af stor afstand.

I *Oblivion* ligger der en utrolig mængde ruiner, borge, landsbyer, og grotter fyldt med skatte meget tæt på hinanden, for at vedligeholde spillerens interesse og give et indtryk af en verden rig på detaljer og eventyr. Ligeledes ligger spillets 9 byer alle inden for gå-afstand af hinanden, hvilket let kan få *Oblivions* verden til at fremstå meget komprimeret. Denne tilgang ville ikke stemme overens med *Forgotten Realms*-licensen, hvis licens-ejere *Wizards of the Coast* har en meget konkret idé om, hvor stort det såkaldte *Sword Coast*-område, hvor *NWN2* foregår, er<sup>9</sup>. Ved at placere interessepunkter på et malet kort og springe rejserne mellem områderne over, får spilleren et indtryk af, at der intet spændende befinder sig mellem de områder, hvilket i min mening får verden til at virke større og mere troværdig.

### 3.3.2 Tid

I *NWN2* er der ikke tilstræbt et ubrudt tids-flow. Ud over at der, som nævnt i sidste afsnit, automatisk springes betydelige tidsintervaller over, når spilleren rejser mellem to områder af spillets verden, klippes der ligeledes elliptisk mellem de tre akter af spillets historie, samt mellem visse vigtige sekvenser. F.eks. ser man en gang imellem via cutscenes, hvad ens fjender går og pønser på, hvilket er med til at optegne plottets konflikt og give ens modstandere motivation og dybde, samt ikke mindst at forklare hvorfor, man på visse tidspunkter angribes af bestemte fjender.

Disse påtvungne elliptiske klip er med til at gøre plottets udvikling mere plausibel, end den ellers ville være. I løbet af spillets fiktive tid udvikler hovedpersonen sig fra en tilfældig om end dygtig landsbyboer til en næsten overmenneskeligt mægtig ridder med ansvar for en hel hær. Denne udvikling ville ikke være troværdig, hvis *NWN2* foregik i realtid, idet spillet f.eks. tog mig ca. 50 timer at gennemføre.

En yderligere uoverensstemmelse mellem spillets tid og spillerens tid er døgnets udvikling. Hver time i *NWN2* tager 2 minutter i virkeligheden, hvilket betyder, at et døgn i spillet tager 48 minutters spil. Denne komprimerede tidsskala er sandsynligvis implementeret for at sikre, at spilleren med jævne mellemrum vil opleve, at dag bliver til nat, og nat bliver til dag, og derved få et indtryk af, at spillets verden er baseret på de samme principper som den virkelige verden.

---

<sup>9</sup> *Wizards of the Coast* har udgivet flere bøger om *Forgotten Realms*, som bl.a. indeholder kort med målestok.

### 3.3.3 Karakterer

Karaktererne i NWN2 kan inddeles i fire kategorier efter deres rolle i spillets gameplay: Første gruppe er de navnløse fjender, som udgør de fleste af spillets udfordringer. Disse kan enten være dyr, monstre, eller mennesker uden nogen synderlig identitet ud over deres rolle som "Bandit" eller "Nekromantiker" el.lign. Fjenderne skabes dynamisk af spillet idet man bevæger sig ind i bestemte områder, og vil altid være tilpasset ens level, så de udgør en udfordring på det niveau, designerne ønsker. Herved kan udviklerne sikre sig, at sværhedsgraden er nogenlunde tilpas, selv i slutningen af spillet, hvor spillerens level kan variere drastisk, afhængigt af hvor grundig man har været i sin udforskning af spillet.

Den anden gruppe er navnløse civile, hvis primære opgave er, at skabe en illusion af liv og aktivitet i de større byer, som spilleren besøger i løbet af spillet. Disse personer går ikke til angreb på spilleren, men har som regel en eller flere one-liners, der vises, når spilleren prøver at tale med dem. Den tredje gruppe er karakterer med en unik identitet. Disse kan enten være fredelige eller fjendtlige, ligesom de kan skifte fra det ene til det andet, hvis det bliver relevant. De har altid unik dialog og udfylder som regel en specifik rolle ift. gameplayet, f.eks. som forhandlere af våben eller ved at give spilleren en side quest eller hjælp til at løse en eksisterende quest. Det faktum, at karakterer af interesse for spilleren, har et unikt navn eller en position, der tydeligt identificerer dem, f.eks. Blacksmith eller Innkeeper, gør, at spilleren let og hurtigt kan se, hvem det er værd at tale med. Spilleren vænnes til at afsøge et område for unikke karakterer, og ignorerer de navnløse statister, hvis replikker ikke adskiller sig fra hinandens.

Den fjerde kategori af karakterer er de såkaldte "companions": Nære allierede, der som regel befinder sig i spillerens base (Duncans kro i Neverwinter eller Crossroads Keep senere), og af hvilke man udvælger 3 til at følge én, hver gang man forlader basen, og som man har fuld kontrol over i en kampsituation. Companions har den mest detaljeret dialog, og spillet holder styr på hvor meget "influence" (altså indflydelse), man har over hver companion. Høj indflydelse får man ved at tale sine companions efter munden, og det åbner efterhånden nye dialogmuligheder. I spillets afsluttende kamp risikerer man, at de karakterer, man ikke har høj indflydelse hos, forråder én og slutter sig til fjenden i den sidste, afgørende kamp; således bliver alle de små valg, man træffer undervejs, mere meningsfulde, idet de tilsammen har konsekvenser til slut.

De 11 companions udfylder en vigtig rolle i både plottet og gameplayet: Fordi de følger spilleren overalt, udgør de et fast sæt hovedpersoner til trods for, at spilleren tilbringer det meste af spillet væk fra sin bolig og rejser fra område til område. I stedet for at skifte hele persongalleriet ud, hver gang spilleren bevæger sig til et nyt område, vil gruppen af companions altid sikre et persongalleri, som spilleren kender godt, og som takket være influence-systemet også kender spillerens karakter. I gameplayet tilføjer de en vigtig taktisk dimension, idet man med fire karakterer har flere taktiske muligheder, end man ville have med kun én.

For at opsummere, er der altså stor forskel på, hvordan forskellige karakterer indgår i spillets plot og gameplay. Nogle eksisterer udelukkende for at udgøre en forhindning eller udfordring for spilleren, nogle eksisterer for at gøre verden mere troværdig, nogle eksisterer for at udfylde en funktionen ift. narrativet, og enkelte følger hovedpersonen gennem hele spillet for at udgøre et fast persongalleri og for at føje mere taktisk dybde til spillets kampsekvenser.

## 4. Produktionsrapport

I denne del af opgaven, vil jeg redegøre for de tanker, der ligger til grund for produktet, NWN2-modulet *Virdingholm Feud*. Jeg vil gennemgå de redskaber, jeg har brugt til at skabe det, beskrive udviklingsforløbet fra planlægningsfasen (i branchen kaldet præproduktion) til selve produktionen, og til sidst vurdere selve resultatet før jeg bevæger mig videre til den overordnede konklusion på projektet.

### 4.1 NWN2 Toolset

Ligesom NWN1 blev NWN2 udgivet med et sæt meget fleksible og anvendelige redigeringsværktøjer kaldet *The NWN2 Toolset*. Toolsettet er et separat program fra selve spillet og indeholder værktøjer til at skabe de områder, der udgør spillets rum, til at skrive interaktiv dialog, til at programmere gameplaykode, til at administrere spillerens quest-journal, og til at designe karakterer og udstyr.

Selvom NWN2 Toolsettet er utroligt fleksibelt, er der ikke desto mindre en del ting, det ikke tillader. Det er således ikke muligt at ændre spillets implementering af D&D regelsættet. Det er heller ikke muligt at ændre i den dybere programkode for f.eks. at implementere nye kameravinkler eller keyboard inputs, men langt det meste, man kan få brug for at programmere i forbindelse med sit eget modul, kan lade sig gøre via spillets scripting-sprog NWScript.

### 4.2 Præproduktion

På baggrund af min analyse ved jeg, at de tre fundamentale aspekter af NWN2 er kamp, dialog, og udforskning. Jeg skulle altså designe et modul, der skabte mulighed for nogle væbnede konfrontationer, hvis historie i høj grad var drevet af interaktiv dialog, og hvis verden gav spilleren nogle muligheder for at gå på opdagelse. Jeg ønskede ydermere at belønne spillere, som traf gode taktiske valg, udnyttede de dialogmuligheder jeg implementerede, eller brugte tid på at udforske mine områder.

Det var også tydeligt, at jeg blev nødt til at holde mig til et rimeligt beskedent design. I 2004 lavede jeg et modul til NWN1, *The Bitter Taste of Blood* (BToB, netkilde 2), som jeg dengang anså for at være et lille modul, idet det højst tog ca. 4-6 timer at gennemføre. BToB tog mig et halvt år af lave, og da jeg kun havde et par måneder til at konstruere modulet til dette projekt, vidste jeg, at jeg måtte nedjustere ambitionerne yderligere. Dertil kommer, at det tager betydeligt længere tid at lave et udendørs område i NWN2 end i NWN1, fordi terræn er mere krævende end tilesets, og at også indendørs-områder tager længere tid, idet alle dekorationer og lyskilder nu skal placeres manuelt. Jeg vurderede, at 3 udendørs-områder og 2-3 indendørs-områder ville være tilpas.

Da jeg ikke selv har kompetencerne til at producere nye 3D-objekter til spillet, var jeg også tvunget til at lade mit modul foregå i en periode, der mindede om den europæiske middelalder ligesom NWN2. Da jeg altid har interesseret mig for vikinger, som der desværre ikke er lavet mange computerspil om, besluttede jeg mig for at basere mit modul på de islandske sagaer. Heldigvis foregår den første udvidelsespakke til NWN2, *Mask of the Betrayer* (MotB), i et område af *Forgotten Realms*, som har en kultur inspireret af vikingerne, og derfor indeholder MotB en del bygninger og dekorationer, der ser tilpas vikingagtige ud.

De tre udendørs-områder kunne passende gøre det ud for akterne i modulet, som derfor blev struktureret således, at første område er eksposition, andet område er optrapning, og tredje område er konfrontation. Det ville i så fald blive den mindste saga nogensinde, så jeg besluttede at skrive det som et enkelt afsnit i en saga. Sagaerne har en forkærlighed for blodige fejder, hvilket er en god undskyldning for at have nogle gode kampe, så jeg valgte også at lade mit modul handle om en sådan. For at kunne give spillerens dialogvalg nogle konkrete konsekvenser, ønskede jeg at implementere mere end én mulig slutning. De tre slutninger jeg endte med, hæfter sig hver op på én af de tre grundaspekter, jeg har identificeret: Gennem dialog kan spilleren arrangere at betale sig ud af fejden, gennem kamp kan man afslutte fejden med en duel, og gennem udforskning kan man åbne en tredje slutning, hvor man tvinger sin fjende til at betale bod.

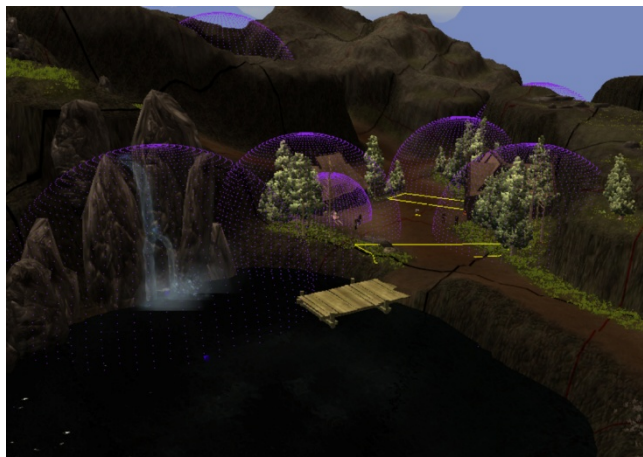


Fig. 6: Området "Velgengni" set i NWN2 Toolset. De lilla sfærer viser radius for de placerede lyd-effekter.

Eftersom det første område skulle dedikeres til at introducere konflikten og dens hovedpersoner samt spillerens rolle i historien, og tredje område primært skulle facilitere spillerens valg af slutning, var det eneste logiske sted at placere hovedparten af udforskningen i andet område, således at modulets struktur kom til at se ca. således ud:

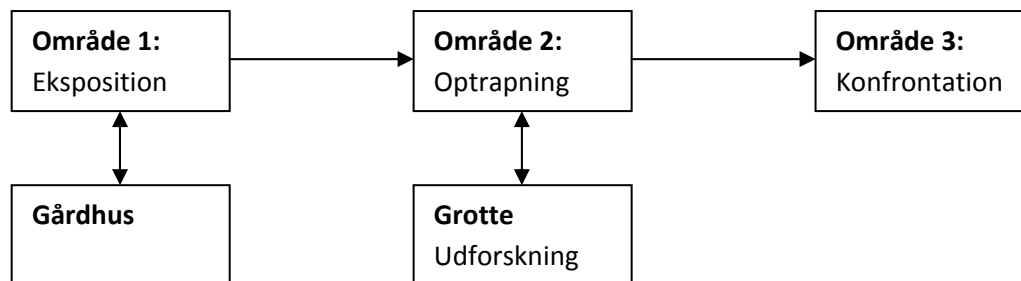


Fig. 7: Overordnet struktur af Virdingholm Feud.

At pilene mellem områderne kun peger den ene vej er signifikant, idet jeg ulig NWN2 ikke ønskede at lade spilleren bevæge sig frit mellem de overordnede områder. Derimod ønskede jeg ligesom i NWN2 stadig at give spilleren et indtryk af, at der passerede noget tid mellem hvert område, sådan at hver area transition altså blev et slags elliptisk klip, men da modulets verden ikke er stor nok til at rumme et kort, valgte jeg i stedet at udnytte spillets indbyggede dag/nat cyklus til at illustrere tidens gang. For at gøre dette mere tydeligt, valgte jeg at sætte spillets tid til at passere med et 1:1 forhold til den spillede tid, således at 60 minutter i spillet også tager 60 minutter i virkeligheden.

Jeg valgte også at afvige fra NWN2's design på flere andre punkter. For det første har mit modul et så begrænset omfang, at jeg godt mente, at jeg kunne befolke verden med navngivne personer med unik identitet – det ville også reflektere hvorledes alle islændinge i sagaerne synes at kende hinanden. Jeg vurderede desuden, at det ikke gav mening at lade spilleren være magiker eller præst i mit modul, ligesom

elvere og orker giver ringe mening, så jeg fjernede alle andre klasser end kriger, barbar, ranger, og rogue samt alle andre racer end mennesker. En stor fordel ved at arbejde med så lille et modul og så begrænsede karakterudviklingsmuligheder er, at jeg kunne kontrollere detaljerne i højere grad.

Således benytter NWN2 f.eks. scripts til at fylde kister, kasser, mv. med tilfældige genstande, idet spilleren åbner dem, hvorimod jeg manuelt har placeret våben og udstyr i de 5 beholdere, der findes i mit modul. Disse våben er tilpasset tiden, således at man eksempelvis ikke vil finde en japansk katana i en vikingehøvdingss gravkammer.

### 4.3 Udviklingsforløb

Selve udviklingen tog ca. 2 måneder. Første skridt var at skabe selve terrænet – det var også den mest tidskrævende del af udviklingen, idet terrænet først skal skulpteres, dernæst males med teksturer, farves (mørkt i tilfældet med den islandske klippejord), dekoreres med træer, klipper, bygninger m.m., og til sidst afgrænses v.h.a. walkmesh-værktøjerne (fig. 5). Dernæst skulle karaktererne skabes og placeres, hvorefter deres dialog skulle skrives og kodes, såkaldte "triggers" – zoner der starter bestemte scripts, når spilleren bevæger sig gennem dem – skulle placeres, og områderne skulle hægtes sammen. Til slut skulle der placeres lydeffekter i områderne, ligesom indendørs-områderne skulle oplyses af logiske lyskilder.

Når alle områderne var færdiggjort, alle dialoger skrevet, og alle sekvenser programmeret, skulle modulet kvalitetssikres. Det er normalt en lang og omstændig proces, især i spil med åben struktur, da det altid er sværere at forudse hvordan spilsystemerne interagerer, når der er flere måder at gennemføre spillet på. Af tidsmæssige årsager har jeg kun haft én tester, så selvom han fandt en del fejl, jeg straks fik rettet, har jeg næsten udelukkende måttet forlade mig på min egen afprøvning af modulet, hvilket er problematisk, idet en enkelt person aldrig vil kunne finde alle fejl i et nonlinearært spil.

Noget, jeg opdagede i løbet af udviklingsfasen, var, at kampene i spillet føltes flade og uinteressante, hvis de ikke var udfordrende. I bagklogskabens klare lys synes det at give sig selv, idet en let kamp ikke kræver nogen taktiske valg – og som jeg tidligere nåede frem til, er taktik selve omdregningspunktet for NWN2's kampsystem, da spilleren hverken sigter eller timer sine angreb selv. På den baggrund forsøgte jeg at balancere sværhedsgraden i spillets kampe således, at spilleren ville være tvunget til hele tiden at træffe valg på mikro-niveauet for at sejre (Salen & Zimmerman 2003: 61). Desuden opfordrer den høje sværhedsgrad spilleren til at bruge alle sine forhåndenværende ressourcer, hvilket ifølge Costikyan er nøglen til at skabe meningsfulde valg (Costikyan 1994). Ifølge mine begrænsede tests af modulet, er dette lykkedes – første kamp taber selv erfarne NWN2-spillere, hvis ikke de er meget påpasselige.

## 5. Konklusion

### 5.1 Produktet

Overordnet har det været en succes at analysere NWN2 før jeg gik i gang med modulet. Det er uvurderligt at have en eksisterende spilbar model for det gameplay, man arbejder med – en slags forvokset prototype for ens eget produkt. Ved at forstå spillets gameplay, har jeg været i stand til at skabe et modul, der understøtter de primære dynamikker, der gjorde sig gældende i NWN2 (f.eks. skill checks i løbet af dialogen), og meget bevidst fravælge bestemte mekanikker (f.eks. verdenskortet eller dynamisk genererede fjender) uden at ændre den grundlæggende spiloplevelse.

Samtidig er der gået en del galt undervejs. F.eks. er visse områder blevet langt større, end deres indhold retfærdiggør, idet det trods min påpasselighed alligevel lykkedes mig at skyde over målet mht. mine ambitioner for modulets omfang. Det udmønter sig især i sidste område, som er alt for stort og tomt, og som indeholder alt for mange karakterer uden dialog – desværre virker det endnu mere tomt, hvis jeg fjerner de irrelevante karakterer, men jeg har ikke tid og ressourcer til at skrive dialog til dem og implementere dem ordentligt i plottet, hvorfor de må få lov til at stå tomme, indtil jeg finder tid til at skrive deres replikker og evt. udgive modulet på internettet.

Det gjorde heller ikke min opgave lettere, at Obsidian Entertainment ifm. udgivelsen af spillets anden udvidelsespakke *Storm of Zehir* i starten af December udgav en opdatering til NWN2, som ødelagde adskillige sekvenser i modulet – f.eks. ændrede de den måde, spillerens companions opfører sig på, hvis de falder i kamp, og de ændrede nogle af de funktioner, jeg havde brugt til at starte visse samtaler, hvorved meget af min dialog ganske enkelt holdt op med at fungere. Det er den slags uforudsete ændringer, man ofte kommer ud for i et rigtigt udviklingsforløb, men som jeg havde troet at jeg ville slippe for, ved at arbejde med et eksisterende, fuldt udviklet produkt.

## 5.2 Projektet

En sådan analytisk funderet tilgang til spiludvikling, som jeg har benyttet i dette projekt, er mest direkte anvendeligt i forbindelse med udvidelsespakker eller professionelt udviklede moduler til eksisterende spil<sup>10</sup>. I disse tilfælde er det lige så nyttigt at sætte sig godt ind i det værk, man bygger oven på, som det har været for mig ifm. mit modul. Hvor meget der er at vinde ved at basere et helt nyt spildesign på en analyse af foregående spil, er mere uvist, men jeg nærer ingen tvivl om, at man vil kunne målrette et spil meget nøjagtigt efter en eksisterende fan-gruppe ved at analysere de værker, gruppen brænder for – f.eks. ved at udvikle "spirituelle efterfølgere" der udnytter mekanikker og dynamikker fra tidligere spil til at skabe samme fundamentale æstetik uden at bryde nogens copyright.

Jeg vil dog mene, at der er potentiale i at basere et nyt spil på grundige analyser af tidligere spil i samme eller lignende genrer. Det kunne f.eks. være en god idé at identificere de dynamikker i et bestemt spil, som man ønsker at efterligne, og så forsøge at skabe lignende dynamikker i sit eget produkt, uden nødvendigvis at kopiere præcis de samme mekanikker, der skabte dem i foregangsspillet. Slutteligt vil jeg fremsætte den påstand, at det altid er nyttigt at forstå sig eget spildesign så indgående som muligt, så selv hvis man ikke har baseret det på et foregående spil, kan det være en god idé at skabe en prototype, der fungerer, som man ønsker at hele ens spil skal være, og derpå analysere sin egen prototype for mere målrettet at kunne folde den ud til et helt spil.

Der er en del, jeg ønsker at forbedre ved mit modul Virdingholm Feud. Nu, hvor jeg har afprøvet det og kan se hvilke dynamikker, der fungerer, og hvilke der har plads til forbedring, vil det være lettere for mig at reparere de dele af modulet, der ikke lever op til forventningerne.

---

<sup>10</sup> Såkaldte Premium Modules, f.eks. *Pirates of the Sword Coast* til NWN1.

## 6. Referencer

### 6.1 Litteratur

#### 6.1.1 Bøger

- ❖ Co, Phil: *Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences*  
Californien: New Riders, 2006.
- ❖ Grodal, Torben: *Filmoplevelse*  
Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur, 2003.
- ❖ Juul, Jesper: *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*  
Massachusetts: The MIT Press, 2005.
- ❖ Salen, Katie & Zimmerman, Eric: *Rules of Play: Game Design Fundamentals*  
Massachusetts: The MIT Press, 2003.
- ❖ Wolf, Mark J. P.: *The Medium of the Video Game*  
Texas: University of Texas Press, 2001.

#### 6.1.2 Artikler

- ❖ Costykian, Greg: *I Have No Words and I Must Design*, i *Interactive Fantasy #2*  
[www.costik.com/nowords.html](http://www.costik.com/nowords.html), 1994.
- ❖ Frasca, Gonzalo: *Simulation 101: Simulation versus Representation*  
[www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html](http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html), 2001.
- ❖ Hunicke, Robin & LeBlanc, Marc & Zubek, Robert:  
*MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*  
Artikel skrevet til workshop på Game Developers Conference, San Jose 2001-2004.  
<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/>
- ❖ Jenkins, Henry: *Game Design as Narrative Architecture*  
*First Person*, ed. Wardrip-Fruin og Harrigan.  
Massachusetts: The MIT Press, 2004.
- ❖ Juul, Jesper: *Tid til at spille*  
*Spillets verden*. Ed. Walther og Jessen.  
København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005.
- ❖ Obsidian Entertainment: *Neverwinter Nights 2 Toolset*  
Hjælpefil inkluderet i NWN2's toolset, 2006.  
<http://nwwvault.ign.com/View.php?view=NWN2Articles.Detail&id=156>
- ❖ Sandvik, Kjetil: *Når fortællingen inviterer indenfor*  
*Rollespil i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv*, ed. Sandvik og Waade  
Århus: Aarhus Universitetsforlag.

- ❖ Walther, Bo Kampmann: *Computerspillets rum Spillets verden*. Ed. Walther og Jessen. København: Danmarks Pædagogiske Universitets Forlag, 2005.

## 6.2 Netkilder

Alle adresser er verificeret den 4. januar 2009.

1. [http://en.wikipedia.org/wiki/Final\\_fantasy](http://en.wikipedia.org/wiki/Final_fantasy)  
“The series has popularized many features that are now widely used in console RPGs, and it is well known for its visuals, music, and innovation, **such as the inclusion of full motion videos**, photo-realistic character models, and orchestrated music by Nobuo Uematsu.” (min fremhævelse)
2. <http://nwvault.ign.com/View.php?view=modules.Detail&id=3549>

## 6.3 Spil

- ❖ *Deus Ex* (PC 2000), Ion Storm, Eidos Interactive.
- ❖ *Dungeons & Dragons v. 3.5* (2003), Wizards of the Coast.
- ❖ *Façade* (PC 2005), Procedural Arts.
- ❖ *Final Fantasy* (NES 1987), Square, Nintendo.
- ❖ *Grand Theft Auto 3* (PS2 2001), DMA Design, Rockstar Games.
- ❖ *Mass Effect* (PC 2008), BioWare, Electronic Arts.
- ❖ *Myst* (PC 1993), Cyan Worlds, Brøderbund.
- ❖ *Neverwinter Nights* (PC 2002), BioWare, Infogrames/Atari.
- ❖ *Neverwinter Nights 2* (PC 2006), Obsidian Entertainment, Atari.
- ❖ *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (PC 2006), Bethesda Softworks, 2K Games.

## 6.4 Illustrationer

Alle screenshots er taget af undertegnede. Figur 1 er fra *Neverwinter Nights 2*, figur 2 er fra *Mask of the Betrayer*, figur 3 og 5 samt forsideillustrationen er fra *Virdingholm Feud*.

Begge diagrammer er tegnet af undertegnede i MS Word.