

Jeg mangler Men jeg ord må designe

af Greg Costikyan

Oversat og bearbejdet
af Kasper Nørholm

Der findes mange forskellige slags spil derude. En hulens masse. Konsolspil, computer, CD-ROM, netværk, arkade, Play-By-Mail, Play-By-E-mail, voksenspil, krigsspil, kortspil, figurspil, live-rollespil, *freeforms*. Og, hey, glem ikke paintball, virtual reality, sport og spil på heste. Det er alt sammen spil.

Men har disse ting noget som helst til fælles? Hvad er et spil? Og hvordan skelner man mellem et godt spil og et dårligt spil?

Tjah ... vi kan alle sammen finde ud af det sidste: "*Godt spil, Joe*", siger du, idet du hopper af nettet. Eller pakker brikkerne væk. Eller modstræbende afleverer dit *Earth Elemental*-kort. Eller fordeler skatten. Men, det er ikke mere brugbart end at sige: "*God bog*", idet du vender den sidste side. Det kan godt være, at det passer, men det hjælper dig ikke til at skrive en, der er bedre.

Som spildesignere bliver vi nødt til at analysere spil; prøve på at forstå dem og forstå, hvad der fungerer og gør dem spændende.

Vi har brug for et kritisk sprog. Og siden det her grundlæggende er noget nyt – til trods for den voldsomme vækst og forbløffende variation – bliver vi nødt til at opfinde et.

Hvad er et spil egentlig?

Det er ikke problemløsning

I *The Art of Computer Game Design* fremlægger Chris Crawford en kontrast mellem, hvad han kalder 'spil' og 'problemløsning'. Problemløsning er statisk; problemløsning udstyrer 'spilleren' med en logisk struktur, der skal

løses ved hjælp af ledetråde. I kontrast hertil er 'spil' derimod ikke statiske, men forandrer sig via spillerens handlinger.

Noget problemløsning fungerer tydeligvis på denne måde; ingen ville kalde en krydsogtvær for et spil. Men ifølge Crawford, er nogle spil i virkeligheden bare problemløsning – *Zork* af Lebling & Blank for eksempel. Zorks eneste formål består i løsningen af problemer. Man skal finde forskellige genstande og anvende dem på bestemte måder, for at tilvejebringe ønskede forandringer i spil-tilstanden.

For at gøre det klart, så er *Zork* ikke fuldstændig statisk; karakteren bevæger sig fra setting til setting, mulige handlinger varierer i de forskellige settings og opgørelsen forandres ved handling. Vi må forestille os et kontinuum fremfor et modsætningsforhold. Hvis en krydsogtvær er 100% problemløsning, så er *Zork* 90% problemløsning og 10% spil.

Næsten alle spil lægger op til en vis grad af problemløsning. Selv et rendyrket militærstrategispil kræver af spillerne, at de fx. løser det problem, det er at foretage et optimalt angreb på et givent tidspunkt med nogle givne enheder. At eliminere problemløsning fuldstændigt kræver et spil, der næsten udelukkende består af udforskning. *Just Grandma and Me*, en interaktiv CD-ROM-eventyrbog med spillignende elementer som f.eks. beslutningstagen og udforskning, er et godt eksempel. Når du klikker på ting på skærmen, kommer der sjove lyde og animationer, men der er ikke noget at 'løse'. Faktisk er der ingen strategi overhovedet.

Problemløsning er statisk. Et spil er interaktivt.

Det er ikke legetøj

Ifølge Will Wright, er hans *Sim City* slet ikke et spil, men et legetøj. Wright bringer en tankevækkende parallel til en bold: En bold har mange forskellige anvendelsesmuligheder, man kan udforske. Du kan få den til at hoppe, få den til at snurre, du kan kaste med den eller dribble den. Og hvis du har lyst kan du bruge den i et spil: Fodbold eller basketball eller hvad som helst. Men spillet ligger ikke i legetøjet; det er en række spillerdefinerede mål, der er lagt ned over legetøjet.

Ligesådan med *Sim City*. Ligesom mange andre computerspil, skaber det en verden, som spilleren kan manipulere, men til forskel fra et rigtigt spil, har det ikke nogle mål. Jo, du kan vælge et: Prøve at bygge en by uden slumkvarterer, måske. Men *Sim City* har i sig selv ikke nogle sejrsvilkår, ingen mål; det er et software-legetøj.

Et legetøj er interaktivt. Men et spil har mål.

Det er ikke fortælling

Gang på gang hører vi om fortælling. Interaktiv litteratur. At skabe en fortælling igennem rollespil. Tanken om, at spil har noget at gøre med fortælling, har et sådant tag i spildesigneres fantasi, at det ikke kan udslettes. Men det bør i det mindste anfægtes.

Fortællinger er dybest set lineære. Uanset hvor meget karakterer smertes over de beslutninger, de træffer, træffer de dem på samme måde, hver gang vi genoplever fortællingen og udfaldet er altid det samme. Dette er afgjort en styrke; forfatteren har valgt præcis de karakterer, de begivenheder, de beslutninger og det udfald, fordi det skaber den stærkeste fortælling. Hvis karaktererne gjorde noget andet ville fortællingen ikke være ligeså spændende.

Spil er dybest set non-lineære. De afhænger af beslutningstagen. Be-

slutninger skal træffes ud fra ægte, troværdige alternativer, ellers er de ikke rigtige beslutninger. Det skal være fuldstændigt rimeligt, at en spiller kan træffe en beslutning på én måde i ét spil og på en anden måde i det næste. I den grad, du skaber et spil mere som en fortælling – mere lineær, færre egentlige valg – bliver det mindre et spil.

Ansku det således: Du køber en bog eller ser en film, fordi de fortæller en god historie, men hvordan ville du reagere, hvis din spilleleder fortalte dig, at *”jeg vil ikke have jer spillere til at gøre sådan, for det vil ødelægge fortællingen”*? Han har muligvis ret, men det er ikke relevant. Spil handler **ikke** om at fortælle historier.

Når det er sagt, låner spil ofte elementer fra fiktion. Og med rigt udbytte. Rollespil afhænger af karakterer; computeradventurespil og live-rollespil er ofte plotdrevne. Tanken om en tiltagende fortællermæssig spændingskurve er brugbar for ethvert spil, der arbejder hen imod en bestemt afslutning. Men at prøve at holde sig for tæt op af et egentligt plot, er en begrænsning af spillernes handlefrihed og deres evne til at træffe meningsfulde beslutninger.

Bevægelsen omkring interaktiv litteratur er interessant i den sammenhæng. Interaktiv litteratur er dybest set non-lineær således, at den traditionelle fortælling bliver fuldstændig upassende for arbejdet hermed. Forfattere af interaktiv litteratur prøver at udforske den menneskelige natur ganske som den traditionelle fortælling, men på en måde, der tillader forskellige synsvinkler, hop i tiden og en læseropbygning af oplevelsen. Her er noget – mere end forfattere af interaktiv litteratur aner – til fælles med spildesign og noget til fælles med den traditionelle fortælling. Men hvis interaktiv litteratur nogensinde opnår kunstnerisk succes (intet jeg har læst har), bliver det igennem skabelsen af en ny fortælleform; noget vi hårdt presset bliver nødt til at kalde 'fortælling'.

Fortællinger er lineære. Det er spil ikke.

Det kræver deltagelse

Indenfor de traditionelle kunstformer er publikum passivt. Når du kigger på et billede, kan du måske forestille dig ting i det; du kan måske se noget andet end det kunstneren havde forestillet sig, men din rolle i opbygningen af oplevelsen er ringe. Kunstneren maleder. Du ser. Du er passiv.

Når du går i biografen eller ser TV eller går i teateret, sidder du og ser og lytter. Du fortolker igen til en hvis grad, men du er tilskuer. Du er passiv. Kunsten skabes af andre.

Når du læser en bog, foregår det meste i dit hoved snarere end på papiret, men du *modtager* stadig forfatterens ord. Du er passiv.

Det er alt, alt for enevældigt. Den store kunstner nedlader sig til at dele sit geni med almindelige dødelige. Hvordan kan det være, at vi 200 år efter den amerikanske revolution, stadigvæk har sådanne aristokratiske kunstarter? Vi har utvivlsomt brug for kunstarter i tidens ånd. Kunstarter, der tillader den almindelige mand at skabe sin egen kunstneriske oplevelse.

Ind på scenen træder spillet. Spil leverer et sæt regler, men spillerne bruger dem til at skabe deres egne konsekvenser. Det minder lidt om musik af John Cage. Han skrev temaer, som musikerne forventedes at improvisere over. Spil fungerer på den måde; designeren leverer temaet, spillerne musikken.

En demokratisk kunstart til en demokratisk tidsalder.

Traditionelle kunstarter spiller for et passivt publikum. Spil kræver aktiv deltagelse.

Så hvad er et spil?

Et spil er en kunstart i hvilken deltagerne, kaldet spillere, træffer beslutninger for at formidle ressourcer via spilsymboler i bestræbelsen efter at nå et mål.

Beslutningstagen

Jeg bruger dette ord i et forsøg på at aflive det intetsigende og overhypeede ord 'interaktiv'. Fremtiden, får vi at vide, vil blive 'interaktiv'. Man kunne lige så godt sige: ”Fremtiden vil blive *fnurglewitz*”. Det ville være omtrent ligeså oplysende.

En lyskontakt er interaktiv. Du trykker på den, lyset tænder. Du trykker på den igen, lyset slukker. Det er interaktion. Men det er ikke særligt morsomt.

Alle spil er interaktive. Spiltilstanden forandres via spillernes handlinger. Hvis den ikke gjorde, ville det ikke være et spil. Det ville være problemløsning.

„For at det kan gøre en forskel, for at spillet kan blive meningsfuldt, skal du have noget at stræbe efter. Du skal have nogle mål.“

Men interaktion har ingen værdi i sig selv. Interaktionen skal have et formål.

Forestil dig, at vi har et interaktivt produkt. På et tidspunkt bliver du stillet overfor et valg. Du kan vælge A eller du kan vælge B.

Men hvad gør A bedre end B? Eller er B bedre end A på nogle tidspunkter, men ikke på andre? Hvilke faktorer spiller ind, når der skal træffes en beslutning? Hvilke ressourcer skal formidles? Hvad er det endelige mål?

Aha! Nu snakker vi ikke om 'interaktion'. Nu snakker vi om beslutningstagen. Det, der gør et spil til et spil, er behovet for at træffe beslutninger. Tag fx. Skak. Det besidder meget få af de aspekter, der gør spil interessante – ingen simulationselementer, intet rollespil og meget lidt farve. Hvad det derimod har, er behovet for at træffe beslutninger. Reglerne er meget stramme, målsætningen er tydelig og sejren kræver, at du er i stand til at tænke adskillige træk frem. Succesen tilvejebringes af fortræffelig beslutningstagen.

Hvad er en spillers rolle i ethvert spil? Nogle ting afhænger af mediet. I nogle spil kaster han med terninger. I nogle spil chatter han med sine venner. I nogle spil hamrer han på et keyboard. Men i samtlige spil træffer han beslutninger.

På ethvert tidspunkt reflekterer han over spiltilstanden. Det kan være, hvad han ser på skærmen eller det kan være, hvad hans spilleleder lige har fortalt ham. Eller det kan være spillebrikkernes placering på brættet. Så tænker han over sit mål og de spilsymboler og ressourcer, der står til hans rådighed. Og han tænker over modstanden; de kræfter han skal kæmpe imod. Han prøver at beslutte sig for det bedste træk.

Og så træffer han en beslutning.

Hvad er væsentligt her? Mål. Modstand. Ressourceformidling. Spilsymboler. Information. Det vender vi tilbage til om et lille øjeblik.

Hvilke beslutninger træffer spillere i det her spil?

Mål

Sim City har ingen mål. Er det så ikke et spil?

Nej, som dets egen designer viligt fastholder. Det er et legetøj.

Og den eneste måde at forblive interesseret i det gennem længere tid på, er at gøre det til et spil – ved at sætte nogle mål, ved at definere nogle succeskriterier for sig selv. Byg den størst mulige megalopolis. Optimer dit folks kærlighed til dig. Byg en by, der udelukkende sætter sin lid til offentlig transport. Uanset hvilket mål du har valgt, har du lavet det om til et spil.

Men alligevel understøtter softwaren ikke dine mål. Den var ikke designet med dit mål for øje. Og at prøve at udføre noget med soft-

ware, det ikke har haft til hensigt at udføre, kan være vanvittigt frustrerende.

Siden, der ikke er nogle mål, bliver Sim City hurtigt kedeligt. I kontrast hertil har *Civilization*, af Sid Meier & Bruce Shelley, et klart afledt produkt, nogle helt klare mål – og er langt mere engagerende og vanedannende.

”Men hvad så med rollespil?”, siger du måske. ”Det har ingen sejrsvilkår”.

Ingen sejrsvilkår, ganske vist. Men det har afgjort mål. Masser af dem; du kan vælge. Skrab de gode gamle XP sammen. Eller tag ud på den *quest* din venlige spilleleder lige har pålagt dig. Eller genopbyg Imperiet og afværg civilisationens sidste endeligt. Eller stræb efter åndelig fuldkommenhed. Hvad som helst.

Hvis dine karakterer af en eller anden grund ikke har nogle mål, finder de dem i en fart. Ellers ville de ikke have bedre ting at tage sig til end at hænge ud på kroen og brokke sig over, hvor kedeligt spillet er. Indtil du bliver pissesur og sender en flok orker ind for at smadre deres kranier.

Hey, nu har de et mål. Personlig overlevelse er et godt mål. Et af de bedste.

Hvis du ikke har nogle mål, er dine beslutninger meningsløse. Valg A er ligeså godt som valg B; vælg et kort, hvilket som helst kort. Hvem interesserer sig for det? Hvilken forskel gør det?

For at det kan gøre en forskel, for at spillet kan blive meningsfuldt, skal du have noget at stræbe efter. Du skal have nogle mål.

Hvad er spillernes mål? Kan spillet understøtte en mangfoldighed af forskellige mål? Hvilke midler findes der, som kan give spillerne mulighed for at stræbe efter deres forskellige mål?

Modstand

"Uha", siger de politisk korrekte.
"De slemme, ækle spil. De er så konkurrenceskabende. Hvorfor kan vi ikke have samarbejdsfremmende spil?"

'Samarbejdsfremmende spil' ser generelt ud til at være varianter over "lad os kaste rundt med en bold". Hurra! Hvor fascinerende. Jeg holder helt sikkert op med at spille *Mortal Kombat* til fordel for det!

Men snakker vi virkelig om konkurrence?

Ja og nej; mange spillere får rent faktisk et kick ud af at overvinde andre alene ved hjælp af deres bare sind – hvilket i det mindste er bedre end bare næver. Skakspillere er særligt afskyelige i den henseende. Men den egentlige interesse ligger i kampen for at nå et mål.

Det vigtigste ord i den sætning er: Kampen.

Her er et spil. Det hedder *Tapre Lille England*. Det simulerer den situation, England befandt sig i, da Frankrig var faldet under Anden Verdenskrig. Dit mål: Bevar friheden og demokratiet og overvind mørkets og undertrykkelsens kræfter. Du har et valg: A. Overgiv dig. B. Giv Hitler fingeren. *Rule Britannia! England never never never shall be slaves!*

Du valgte B? Tillykke! Du har vundet!

Se, var det ikke tilfredsstillende? Ah, sejrusrusen!

Der er selvfølgelig ingen sejrusrus. Det var alt for nemt, ikke sandt? Der var ingen kamp.

I et topersoners mand-mod-mand spil, leverer din modspiller modstanden; din kamp er imod ham. Spillet består i direkte konkurrence. Og det er en førsteklases måde at levere modstanden på. Intet er så svært og kompliceret at overvinde som en målrettet, menneskelig modspiller. Men den di-

rette konkurrence er ikke den eneste måde at gøre det på.

Tænk på fiktion. Ur-historien, den klassiske Berettermodel. Den fungerer således: Karakter A har et mål. Han står over for forhindringerne B, C, D og E. Han kæmper med dem alle efter tur, og vokser som menneske, mens han gør det. Til sidst overvinder han den sidste og største af forhindringerne.

Behøver forhindringerne alle sammen at være Hovedskurken, Modstanderen, Fjenden? Nej, selvom en god skurk er en førsteklases forhindring. Naturens kræfter, kværlantiske svigermødre, harddiske, der bryder sammen og heltens egen følelse af utilstrækkelighed kan også være glimrende forhindringer.

Ligesådan i spil.

I de fleste rollespil består 'modstanden' af NPC'ere, og du forventes at samarbejde med dine medspillere. I mange computerspil består 'modstanden' af problemer, du skal løse. I live-rollespil er 'modstanden' ofte den konkrete besværlighed i at finde den spiller, der har den ledetråd eller dims eller specielle evne, du mangler. I de fleste enmandsspil er 'modstanden' faktisk et tilfældigt element eller et sæt semitilfældige algoritmer, du bliver sat overfor.

Uanset hvilke mål du giver dine spillere, skal du have dem til at opfylde dem. At sætte dem overfor hinanden er én måde at gøre det på, men ikke den eneste. Og selv når en spiller har en modspiller, kan yderligere forhindringer forøge spillets rigdom og følelsesmæssige appel.

Ønsket om 'samarbejdsfremmende spil' er ønsket om en ende på stridigheder. Men der kan ikke være nogen. Livet er en kamp for overlevelse og vækst. Der er ingen ende på stridighederne. Ikke på den her side af graven. Et spil uden kamp er et dødt spil.

Hvad leverer modstanden? Hvad

gør spillet til en kamp?

Administration af ressourcer

Trivielle beslutninger er ikke spændende. Husker du Tapre Lille England?

Der var ikke nogen reel beslutning, var der?

Tag fx. *Talisman* af Robert Harris. Hver tur ruller du en terning. Resultatet er det antal felter, du kan rykke. Du kan rykke til venstre eller til højre rundt på brættet.

Se, det er en lille smule bedre end et traditionelt spil; jeg har et valg. Men 99 gange ud af 100 er der enten ingen forskel mellem de to felter, eller det ene er klart bedre end det andet. Valget er fup.

Måden at gøre valg betydningsfulde for spillerne på, er at tildele dem ressourcer at administrere. 'Ressourcer' kan være, hvad som helst: Panserdivisioner. Kort. Forsyningsstationer. XP. Kendskab til formularer. Lensherredømmer. Kærligheden fra en god kvinde. Chefens velvilje. En NPC's goodwill. Penge. Mad. Sex. Berømmelse. Information.

Hvis spillet har mere end én 'resource', bliver beslutninger lige pludselig mere komplekse. Hvis jeg gør sådan, får jeg penge og erfaring, men vil Lisa stadig elske mig? Hvis jeg stjæler maden, kommer jeg til at spise, men jeg risikerer at blive fanget og få hugget min hånd af. Hvis jeg erklærer mig selv imod Valois, vil Edward Plantagenet tildele mig Hertugdømmet af Gascoigne, men Paven vil måske ekskommunikere mig og bringe min udødelige sjæl i fare.

Disse er ikke bare komplekse beslutninger; de er interessante beslutninger. Interessante beslutninger skaber interessante spil.

Alle ressourcer skal alle have en rolle i spillet. Hvis 'din udødelige sjæl' ikke har nogen betydning, så har ekskommunikation heller ikke (medmindre det reducerer dine bønders loyalitet eller gør det mere besværligt at rekruttere hære eller

... men disse er roller i spillet, *n'est-ce pas?*). I sidste ende betyder 'administration af ressourcer' at administrere spilelementer i kampen for at nå dit mål. En 'ressource', der ikke har nogen rolle i spillet, har ikke noget at tilføje hverken succes eller fiasko og er i sidste ende meningsløs.

Hvilke ressourcer har spillerne at administrere? Er der tilstrækkelig forskellighed i dem til at påkræve byttehandler i beslutningstagningen? Gør de disse beslutninger interessante?

Spilsymboler

Du iværksætter handlinger i spillet gennem dine spilsymboler. Et spilsymbol er en hvilken som helst størrelse, du kan håndtere direkte.

I et brætspil er det dine brikker. I et kortspil er det dine kort. I et rollespil er det din karakter. I et sportspil er det dig selv.

Hvad er forskellen på 'ressourcer' og 'symboler'? Ressourcer er ting, du skal administrere effektivt for at nå dine mål; symboler er de midler, du har til at administrere dem med. I et krigsbrætspil er kampstyrke en ressource, dine brikker er symboler. I et rollespil er penge en ressource; du bruger dem gennem din karakter.

Hvorfor er dette vigtigt? Fordi du, hvis du ikke har spilsymboler, ender med et system, der fungerer uden væsentlig spillerindflydelse. *Sim Earth* af Will Wright & Fred Haslam er et godt eksempel. I *Sim Earth* opsætter du nogle parametre og læner dig tilbage for at se spillet udspille sig selv. Du har meget lidt at foretage dig, ingen symboler at håndtere, ingen ressourcer at administrere. Kun nogle få parametre at lege med. Det er en smule interessant, men ikke meget.

For at give en spiller fornemmelsen af, at han kontrollerer sin egen skæbne; at han spiller et spil, skal du bruge spilsymboler. Jo færre symboler du har, desto mere detaljerede skal de være. Det er ikke

en tilfældighed, at rollespil, der kun giver spilleren et enkelt symbol, har meget detaljerede regler for, hvad det symbol kan bruges til.

Hvad er spillernes symboler? Hvad er disse symbolers evner? Hvilke ressourcer har de? Hvad gør dem interessante?

Information

Jeg har ført mere end én samtale med computerspil-designere, der fortæller mig om alle de fascinerende ting, deres spil simulerer – mens jeg sidder og siger: *"Virkelig? Der kan man bare se. Det vidste jeg ikke."*

Forestil dig et computerkrigsspil, hvor vejret påvirker bevægelse og forsvar. Hvis du ikke fortæller dine spillere, at vejret har en effekt, hvilken nytte gør det så? Det kommer ikke til at påvirke spillerens opførsel; det kommer ikke til at påvirke hans beslutninger.

Eller måske fortæller du ham, at vejret har en effekt, men giver ham ingen mulighed for at afgøre, om det regner eller sner eller hvad på et givent tidspunkt. Igen: Hvilken nytte gør det?

Eller også kan han afgøre det og ved det også, men har ingen idé om, hvilken effekt vejret har – måske halverer det alles bevægelseshastighed eller også reducerer det måske bevægelse henover marker til kravlestadiet, men gør intet ved enheder, der bevæger sig langs veje. Dette er bedre, men ikke meget.

Grænsefladen skal udstyre spilleren med relevant information. Og han skal have information nok til at være i stand til, at træffe en fornuftig beslutning.

Det betyder ikke, at en spiller skal vide alt. Det kan være meget nyttigt at holde information skjult. Det er rimeligt nok at sige, *"du ved ikke helt præcis, hvor stærke dine enheder er, før de kommer i kamp"*, men i dette tilfælde skal spilleren have en idé om, hvor langt hans

muligheder rækker. Det er rimeligt at sige, *"du ved ikke, hvilket kort du får, hvis du går efter en straight"*, men kun hvis spilleren har en idé om, hvordan oddsene ser ud. Hvis jeg måske kunne trække Hjerter Dame og måske kunne trække Døden og måske kunne trække Slagskibet Potemkin, så har jeg absolut intet grundlag for at træffe en beslutning.

Yderligere må grænsefladen ikke afgive for meget information, specielt ikke i et tidsafhængigt spil. Hvis vejret, forsyningstilstanden, mine kommandørers humør og mine troppers udmattelse samt, hvad Tokyo Rose sagde i radioen forleden nat, alt sammen kan påvirke udfaldet af min næste beslutning, og jeg har 5 sekunder at træffe den i, men skal bruge 5 minutter på at skaffe mig adgang til alle de relevante informationer ved at hive menuer ned og kigge på skærme, så er informationen alligevel irrelevant. Jeg har måske adgang til den, men jeg kan ikke reagere på den.

Eller lad os snakke om computer-adventure-spil; de udviser ofte fejl i deres informationer. *"Åh, for at komme igennem Thanatos' Portal, skal du bruge en hattenål til at dirke låsen. Du kan finde hattenålen på gulvet i biblioteket. Den er omtrent tre gange to pixels, og du kan se den, hvis dit syn er skarpt, mellem den 12. og 13. gulvplanke, ca. tre tommer fra toppen af skærmen. Hvad? Så du den ikke?"*

Nej! Jeg så den ikke. I et adventure-spil burde det ikke være latterligt besværligt at finde, hvad du skal bruge, ej heller burde sejr være umuligt blot fordi, du traf en forkert beslutning tre timer og 38 beslutningspunkter tidligere. Ligeledes burde løsninger på problemer ikke være arbitrære eller absurde.

Eller tænk på freeforms. I freeforms får spilleren ofte et mål og får at opnå det, kræves det af ham, at han finder ud af adskillige ting – kald dem fakta A, B og C. Designeren af dette freeform gør klogt i at vide sig selv allerhelve-

des sikker på, at A, B og C er derude et sted – kendt af andre karakterer eller på et kort, der cirkulerer i spillet – under alle omstændigheder, skal de være der. Ellers har spilleren ikke mulighed for at opnå sit mål, og det er ikke morsomt.

Ud fra de beslutninger spillerne skal træffe, hvilke informationer er det så nødvendigt at give dem? Giver spillet de informationer, der er nødvendige, når de er nødvendige? Vil rimelige spillere være i stand til at finde ud af, hvilke informationer, de behøver og, hvordan de kan skaffe dem?

Andre ting, der styrker spil

Diplomati

At opnå et mål er meningsløst, hvis man ikke skal arbejde for det; hvis der ikke er nogen modstand. Men det betyder ikke, at alle beslutninger skal resultere i enten tab eller fortjeneste. Når der er flere spillere involveret, styrkes spillet, hvis det tillader og tilskynder diplomati.

Spil tillader diplomati, hvis spillerne kan hjælpe hinanden – måske direkte, måske ved at stå sammen mod en fælles fjende. Ikke alle spil med flere spillere gør det. I Matador er der f.eks. ingen effektiv måde, hverken at hjælpe eller hindre de andre spillere på. Det giver ikke mening at sige, ”*Lad os alle nakke Joe*” eller ”*Her, du er begynder. Jeg skal nok hjælpe dig. Du kan gengælde tjenesten senere*”, for der er ingen måde at gøre det på.

Nogle spil tillader diplomati, men ikke meget. I *Axis & Allies* af Lawrence Harris kan spillerne hjælpe hinanden til en hvis grad, men alle er permanent enten del af aksemagterne eller af de allierede. Derfor er diplomati aldrig et nøgleelement i spillet.

En måde at fremme diplomati på, er ved at levere forskellige mål. Hvis du leder efter Pagtens Ark, og jeg vil dræbe nazister, og nazisterne er i besiddelse af Arken, så

kan vi finde ud af noget. Måske slutter vores alliance, når den franske modstandsbevægelse får fat i Arken, og vi ender på, hver sin side, men den slags twists er faktisk, hvad der gør spil sjove.

Men spil kan fremme diplomati, selv når spillerne er direkte modstandere. Det diplomatiske spil par excellence er selvfølgelig, Calhammers *Diplomacy* i hvilket sejren oftere går til den dygtigste diplomat end til den dygtigste strateg. Nøglen til spillet er *Support*-ordren, der tillader en spillers hære at hjælpe en anden i et angreb og således fremme en alliance.

Alliancer varer dog aldrig evigt; Rusland og Østrig allierer sig måske for at udslette Tyrkiet, men kun en af dem kan vinde. Til sidst vil den ene dolke den anden i ryggen.

Glimrende. Det er behovet for at skaffe allierede, bibeholde dem og overtale fjender til at skifte side, der sikrer, at du bliver ved med at snakke. Hvis alliancer bliver mejsløst i sten, stopper diplomatiet.

„Men farvelægningen! Millioner af små plastikfly og slagskibe og kampvogne. Tordnende terninger! Verden i krig! Spillet virker næsten udelukkende takket være dets farvelægning.“

Computerspil er næsten altid enmandsspil og i den grad, de tillader diplomati med computerens NPC-modstandere, gør de det generelt ikke særligt spændende. Netværksspil er, eller burde være, grundlæggende diplomatiske; og som netværksspil bliver mere udbredte, kan vi forvente, at de fleste spiludviklere fra computerdesignmiljøet fuldstændigt overser denne pointe. Når planlæggere af interaktive TV-netværk fx. taler om spil, taler de næsten udelukkende om muligheden for at downloade konsolspil (Nintendo, Sega) via kabelnettet. Det gør de af forretningsmæssige årsager. Der bruges årligt milliarder på konsolspil, og de vil gerne have en del af kagen. De ser ikke ud til at forstå, at netværk giver mulighed for en helt anden type spil, der selv har

potentialt for at skaffe milliarder hjem – og at dette er den egentlige forretningsmulighed.

Hvordan kan spillere hjælpe eller hindre hinanden? Hvilke motivationer har de for at gøre det? Hvilke ressourcer kan de handle med?

Farvelægning

Matador er et spil om ejendomsmarkedet. Ikke sandt?

Øh nej, tydeligvis ikke. En ejendomshandler ville grine af den tanke. Et spil om ejendomsmarkedet kræver regler for lån til byggerier og dannelsen af konsortier og regler vedrørende fagforeningsarbejde og, hvordan man bestikker kommunale inspektorer. Matador har intet at gøre med ejendomsmarkedet. Du kunne bruge de samme regler og lave om på brættet og brikkerne og kortene og lave det om til et spil om fx. rumforskning. Bortset fra, at dit spil ville have ligeså meget at gøre med rumforskning, som Matador har at gøre med ejendomsmarkedet.

Matador handler faktisk ikke rigtigt om noget. Men det har farvelægningen, der passer til et spil om ejendomsmarkedet: Navngivne ejendomme, små plastikhuse og -hoteller, spillepenge. Og det er en stor del af dets appel.

Farvelægning betyder en masse: Som en simulation af Anden Verdenskrig er *Axis & Allies* et patetisk forsøg. Men farvelægningen! Millioner af små plastikfly og slagskibe og kampvogne. Tordnende terninger! Verden i krig! Spillet virker næsten udelukkende takket være dets farvelægning.

Eller tænk på *Space 1889* af Frank Chadwick. Reglerne gør intet for at fremmane de burroughsianske vidundere, den spændende pulp action, den Kipling-agtige, victo-

rianske charme, der er at vinde ved spillets setting. På trods af et næsten fejlfrit system og en detaljeret verden, er det påfaldende farveløst og lider under det.

Pomp og pragt og detaljer og en fornemmelse af miljø kan fremme et spils følelsesmæssige appel en hel del.

Dette har næsten intet at gøre med spillet som spil; den oprindelige Nova-udgave af Axis & Allies var næsten identisk med Milton Bradley-udgaven. Bortset fra, at det havde et rædselsfuldt, grelt papirkort, nogle af de grimme spillebrikker, jeg nogensinde har set og en amatøragtig kasse. Jeg kiggede på det en enkelt gang, lagde det væk og kiggede aldrig på det igen.

Men Milton Bradley-udgaven med alle de små plastikbrikker bliver stadig fundet frem fra tid til anden ... Samme spil. Meget bedre farvelægning.

Hvordan fremmaner spillet sin settings etos og atmosfære og pomp og pragt? Hvad kan du gøre for at gøre det mere farverigt?

Simulation

Mange spil simulerer ingenting. Det orientalske folkespil *Go*, for eksempel; små sten på en rist. Det er abstrakt på grænsen til det perfekte. Eller *Life* af John Horton Conway; til trods for sit kraftfulde navn, er det faktisk kun en udforskning af et matematisk rum.

Det er der ikke noget galt i. Men.

Men farvelægning øger spillets appel. Og simulation er en måde at farvelægge på.

Hvis jeg nu af en eller anden grund fik den tanke, at et spil om Waterloo ville have stor kommerciel appel, så kunne jeg, hvis jeg ville, tage Matador, lave 'Rådhuspladsen' om til 'Quatre Bras' og hotellerne om til plastiksoldater og kalde det for 'Waterloo'. Det ville virke.

Men ville det ikke være bedre at

simulere slaget? At have små bataljoner til at manøvrere henover marken? At høre kanonerne torden?

Eller tag *Star Wars: The Role-playing Game*, som jeg har designet. Jeg kunne have taget *Dungeons & Dragons* af Gyax & Arneson og lavet det om; have kaldt sværd for blaster og den slags. Men i stedet satte jeg mig for at simulere filmene. At opmuntre spillerne til at forsøge usandsynlige, cinematiske stunts. At bruge selve systemet til at genspejle noget omkring filmenes atmosfære og etos.

Simulation har også en anden værdi. Til at begynde med forbedrer det karakterindlevelsen. Et Waterloo baseret på Matador, ville ikke gøre noget for at få spillerne til at tænke som Wellington og Napoleon. *Napoleon's Last Battles* af Kevin Zucker klarer det meget bedre og tvinger spillerne til at tænke over de strategiske problemer, de herrer stod overfor.

Og det kan give en indsigt i en givne situation som rendyrket fortælling ikke tillader. Det giver spillerne mulighed for at udforske forskellige udfald – på samme måde som et softwarelegetøj – og derved opnå en intuitiv forståelse af det, simulationen behandler. Idet, jeg har spillet en pæn stak forskellige spil om Waterloo, forstår jeg slaget og hvorfor ting skete, som de skete og den napoleonske krigsførelses natur meget bedre, end jeg ville have gjort, hvis jeg bare havde læst en stak bøger om emnet.

At simulere noget er næsten altid mere kompliceret end simpelthen at udnytte et emne for farvelægning. Og det er derfor ikke velegnet til alle spil. Men når teknikken anvendes, kan det være meget kraftfuldt.

Hvordan kan simulationselementer styrke spillet?

Variert udfordring

"Du var bare heldig."

Ord sagt i foragt; du vandt spillet takket være skæbnens luner. Et spil, der tillader dette er tydeligvis ringere end spil, hvor sejren går til de dygtige og smarte og stærke. Ikke?

Ikke nødvendigvis.

'Tilfældige elementer' i et spil er aldrig helt tilfældige. De er tilfældige indenfor en række muligheder. Når jeg, i et krigsbrætspil, foretager et angreb, kan jeg konsultere spillets *Combat Results Table*. Jeg ved, hvilke mulige udfald, der er, og jeg kender mine chancer for at opnå det, jeg vil opnå. Jeg tager en bevidst chance. Og i løbet af hele spillet foretager jeg utallige terningslag. Når et spil afhænger så meget af tilfældigheder, bliver det 'tilfældige element' reduceret til gennemsnittet. Bortset fra i sjældne tilfælde, vil min sejr være funderet i min dygtighed som strateg, ikke i mit held med terningerne.

Tilfældighed kan være brugbart. Det er en måde at variere udfordringerne på.

Og hvad betyder så det?

Det betyder, at det samme gang på gang er pissekedeligt. Det betyder, at spillere holder af at møde det uventede. Det betyder, at spillet skal kunne lade en masse forskellige ting ske, så der altid er en lille smule variation i spillernes udfordringer.

I et spil som Skak består den 'lille smule variation' i de evigt skiftende implikationer, der ligger i brikernes placeringer. I *Magic: The Gathering* er det den rene og skære variation i kortene og den tilfældige rækkefølge, de kommer i spil i samt de spændende måder, de kan kombineres på. I *Dungeons & Dragons* er det den svimlende variation af uhyrer, formularer, osv, osv, kombineret med spillederens sindrighed, når det kommer til at udsætte spillerne for nye situationer.

Hvis et spils variation er utilstrækkelig, bliver det hurtigt kedeligt. Det er derfor, der aldrig er nogen, der spiller *graphic adventures* mere end en gang; der er nok variation til et enkelt spil, men det er det samme igen, næste gang du spiller det. Det er derfor kabalen, *Patience* bliver så hurtigt kedelig. Du gør de samme ting igen og igen, og det at blande kortene er bare ikke nok til at fastholde din interesse i længden.

Hvilke udfordringer bliver spillerne sat overfor i det her spil? Er der nok for dem at udforske og opdage? Hvad skaber variation?

„Rollepil er en form for optræden. I et rollespil optræder spillerne for at underholde deres venner. Hvis der ikke er nogle venner, er der ingen mening i det.“

Hvordan kan vi forøge variationen af udfordringerne?

Positionsideficering

'Karakteridentificering' er et almindeligt element i fiktion. Forfattere vil have læserne til at holde af deres protagonister. Identificere sig med dem. Interessere sig for, hvad der sker med dem. Karakteridentificering giver en fortælling emotionel styrke.

Det samme er tilfældet med spil. I den grad, du tilskynder spillere at interessere sig for 'deres side'; identificere sig med deres position i spillet, forøger du spillets emotionelle slagkraft.

De ekstreme tilfælde er sport. I sport er du selv din 'position'. Du er ude på banen, og det betyder noget, om du vinder eller taber. Og du føler det stærkt, når du rammer ved siden af eller sparker bolden i kassen. Det er vigtigt for dig.

Så vigtigt, at slåskampe og bitre ord ikke er atypiske indenfor en hvilken som helst sport. Så vigtigt, at vi har udviklet en hel kulturel tradition omkring 'sportsånd' for at søge at forhindre disse ubehagelige følelser i at komme frem til overfladen.

Rollepil er en tand mere abstrakt; din spilperson er ikke dig, men du investerer en masse tid og energi i den. Det er dit eneste symbol og udgør i sig selv din position i spillet. Bitre ord og endda slåskampe er ikke ukendte blandt rollespillere, selvom de dog er noget sjældnere end i sport.

At få spillere til at identificere sig med deres position i spillet er ligetil, når en spiller har ét symbol; det er sværere, når han har flere. Kun få mennesker føler specielt meget, når de mister en springer i et spil Skak eller en infanteri-division i et krigsspil. Men selv her

kan et spils emotionelle styrke forøges, hvis man kan få spilleren til at identificere sig med 'siden'.

En måde at gøre det på er at tydeliggøre spillerens synspunkt. Forvirring omkring spillerens synspunkt er en hyppig fejl hos brætspildesignere. *Campaigns of North Africa* af Richard Berg påberåber sig fx. at være en særdeles realistisk simulation af aksemagternes felttog i Afrika. Alligevel bruger du, som spiller, en stor del tid på at bekymre sig om individuelle piloters placeringer og, hvor meget vand, der er til rådighed for de enkelte bataljoner. Rommels stab ville måske nok bekymre sig om den slags ting, men Rommel selv ville helt sikkert ikke. Hvem skal du forestille at være? Simulationens nøjagtighed bliver på en måde undermineret, ikke understøttet, af detaljerigdommen.

Hvad kan du gøre for at få spilleren til at interessere sig for sin position? Er der et bestemt spilsymbol, der er vigtigere for spilleren end andre og, hvad kan der gøres for at styrke identificeringen med dette? Hvis ikke, hvad er så den overordnede følelsesmæssige appel ved positionen og, hvad kan der gøres for at styrke denne appel?

Hvem 'er' spilleren i spillet? Hvad er hans synspunkt?

Rollepil

HeroQuest er blevet kaldt et 'rollespil på bræt'. Og som i ethvert rollespil, kontrollerer hver spiller en enkelt karakter, som i det her tilfælde er en enkelt plastikfigur på brættet. Hvis du er en enkelt karakter, påtager du dig så ikke 'en rolle'? Og er betegnelsen af det her spil som værende et 'rollespil' derfor ikke berettiget?

Nej til begge spørgsmål.

Rollespillet opstår, når du i en eller anden forstand påtager dig din positions persona. Forskellige spillere og forskellige spil gør måske dette på forskellige måder. Måske prøver du at tale på din karakters sprog og med din karakters rytme. Måske snakker du, som følte du selv din karakters følelser. Måske snakker du som dig selv, men overvejer nøje "hvad ville min karakter gøre i den her situation" i modsætning til "hvad vil jeg gøre nu".

Rollepil er mest almindeligt i – selvsagt – rollespil. Men det kan også opstå i andre spil. Jeg kan fx. ikke spille *Junta* af Vincent Tsao uden på et eller andet tidspunkt at snakke med en falsk, spansk accent. Spillet får mig i tilstrækkelig grad til at tænke som en stor mand i en korrump bananrepublik til, at jeg begynder at spille rollen.

Rollepil er en kraftfuld teknik af mange årsager. Det forbedrer positionsideficeringen; hvis du tænker som din karakter, identificerer du dig meget med ham. Det forbedrer spillets farvelægning, fordi spillerne bliver delvist ansvarlige for at opretholde en bevidst illusion; følelsen af, at spil-verdenen er levende og farverig og sammenhængende. Og det er en fremragende måde at være social på.

Faktisk er det at være social ret væsentligt: Rollepil er en form for optræden. I et rollespil optræder spillerne for at underholde deres venner. Hvis der ikke er nogle venner, er der ingen mening i det.

Hvilket er årsagen til, at de såkaldte 'computerrollespil' ikke har noget som helst med rollespil at gøre. De har ikke mere med rollespil at gøre end HeroQuest. Eller rettere: Så har de bestanddele til fælles med rollespil; karakterer, udstyr, fortællinger. Men, der er ingen mekanismer, der giver spillerne mulighed for at udfolde sig, for at karakterisere sig selv gennem deres handlinger, for at rollespille i nogen meningsfuld forstand.

Dette hænger nøje sammen med teknologien. Computerspil er enmandsspil; enlige spillere har i sagens natur ikke noget publikum. Derfor kan computerspil ikke indeholde rollespil.

Tilføj et netværk. Så kan du få et rollespil. Således opstår de populære MUD-spil.

Hvordan kan man få spillerne til at rollespille? Hvilke slags roller tillader eller fremmer systemet?

At være social

Historisk set, er spil hovedsageligt blevet brugt som en måde at socialisere på. For folk, der spiller Bridge, Poker og *Charades* er selve spillet sekundært i forhold til den sociale aktivitet, der opstår rundt om bordet.

En besynderlighed ved spil i dag er, at de mest kommercielt succesrige spil alle er enmandsspil: konsolspil, diskbaserede computerspil, CD-ROM-spil. Der var engang, hvor vores billede af spillere var en gruppe mennesker, der sad rundt om et bord og spillede kort. Nu forestiller billedet en enlig ungdomling, der sidder og rykker i et joystick foran en flimrende skærm.

Dog ser vi samtidig udviklingen af rollespil, både som figurspil og live, der i bund og grund er afhængig af det at være social. Og vi ser, at de mest succesrige voksenspil, som fx. *Trivial Pursuit* og *Pictionary* næsten udelukkende spilles i sociale sammenhænge.

Jeg bliver nødt til at tro, at de fle-

ste computerspils enlige natur er en midlertidig afvigelse, en konsekvens af teknologien, og at den historiske norm atter vil gøre sig gældende efterhånden som netværk udbredes og deres båndbredder forøges.

Når man designer et hvilket som helst spil, er det umagen værd at tænke over spillets sociale anvendelser, og hvordan systemet fremskynder eller afskrækker det at være social. For eksempel har næsten alle netværk online-udgaver af klassiske kortspil som Poker og Bridge. Og i næsten alle tilfælde er det ikke lykkedes disse spil at tiltrække sig megen opmærksomhed.

Undtagelsen er *America Online*, der giver spillerne mulighed for at chatte sammen. Deres netværksudgave af Bridge giver mulighed for at tale ved bordet. Og det har været ret populært.

Eller som et andet eksempel, bruges der i mange figurspil alt for meget energi på at spekulere over 'realisme' og alt for lidt på at spekulere over den måde, spillene bliver brugt på. Til hvad nytte er et usædvanligt realistisk kampsystem, hvis det tager et kvarter at spille en enkelt kamprunde og fire timer at udkæmpe et helt slag? Spillerne bruger ikke deres tid på at være sociale og på at snakke og folde sig ud; de bruger tiden på at slå med terninger og slå ting op i tabeller. Hvad er meningen med det?

Hvordan fremmer spillet bedre det sociale?

Fortælle-mæssig spændingskurve

Den *Nebula*-prisvindende forfatter, Pat Murphy siger, at 'nøgleglementet i et plot er 'tiltagende spænding'. Dvs. en historie skal blive mere og mere spændende, som den udvikler sig, indtil den når sin endelige klimatiske forløsning.

Forestil dig, at du er *Yankees*-fan. Selvfølgelig vil du gerne se *Yan-*

kees vinde. Men hvis du tager ind på stadion for at se dem spille, vil du så virkelig se dem oparbejde et forspring på 7 point i begyndelsen af kampen for at ende med at vinde 21-2? Ja, du vil have dem til at vinde, men på den måde bliver det ikke en særlig spændende kamp. Det, der får dig til at rejse dig fra dit sæde i spænding og glæde er, når du ser dem kæmpe sig tilbage fra at være bagude i kampens sidste sekunder med et solidt *home-run*. Spænding er det, der gør spil sjove.

Ideelt set burde spil være spændende hele vejen igennem, men specielt hen imod slutningen. De sværeste problemer, de største forhindringer bør gemmes til sidst. Det kan du ikke altid sikre dig. Specielt ikke i spil, der baserer sig på direkte konkurrence. Et spil Skak mellem en stormester og en begynder kommer ikke til at byde på megen spænding. Men det burde, særligt i enmandscomputerspil, være muligt at sikre sig, at ethvert trin i spillet indeholder et sæt udfordringer og, at spillerens opgave ikke er slut før til sidst.

Faktisk er antiklimaks en af de hyppigste fejl i spil. Det tidspunkt, der er mest spændende er ikke slutningen, men et eller andet sted halvvejs igennem spillet. Efter et stykke tid er modstanden på flugt eller også er spillerens position urørlig. I de fleste tilfælde skyldes dette, at designeren aldrig har tænkt over behovet for en fortælle-mæssig spændingskurve.

Hvad kan der gøres for at gøre spillet spændende?

De er alle sammen ens, hvadenten der kastes terninger, trækkes lod eller noget andet

Nu er vi i stand til at besvare de spørgsmål, jeg stillede i begyndelsen af denne artikel.

Har alle de utallige former for spil noget til fælles? Ganske afgjort. De involverer alle beslutningstagen, formidlen af ressourcer i bestræbelsen efter at nå et mål. Det er

tilfældet, hvadenten vi snakker om Skak eller *Seventh Guest*, *Mario Brothers* eller *Vampire*, *Roulette* eller *Magic: The Gathering*. Det er universelt. Det er, hvad der definerer et spil.

Hvordan kan man skelne mellem et godt spil og et dårligt spil? Dette må stadig stå sin prøve, men vi har nu nogle termer, vi kan bruge til at analysere et spils appel. Skak indebærer komplekse og svære beslutninger. Magic har en enorm variation af sine udfordringer. Roulette har et ekstremt tillok-kende mål (penge – den ægte vare). Det er ganske givet muligt at komme med en mere detaljeret analyse og foreslås som en øvelse for læseren.

Er den analytiske teori, der er blevet præsenteret her, hermetisk og komplet? Givetvis ikke; der er spil, der trodser mange, men ikke alle, af dens konklusioner (som fx. *Candyland*, der ikke involverer nogen form for beslutningstagen overhovedet). Og der er uden tvivl aspekter ved et spils appel, den overser.

Det skal ses som et arbejde under udvikling, et første forsøg på kodificere den intellektuelle analyse af spillets kunstart. Andre er velkomne, ligefrem opfordrede, til at bygge på dens struktur – eller udfordre den ved at fremlægge alternative teorier.

Hvis vi skal skabe værker, der er værdige nok til at blive kaldt 'kunst', er vi nødt til at begynde at tænke over, hvad der skal til for at gøre det. At sætte os selv mål, der rækker ud over de rent kommer-cielle. For vi er draget ud på en færd af revolutionerende væsentlighed: Den demokratiske transformation af kunsten. Hvis den gribes an på den rette måde, vil den færd kaste glans over vores civilisation. Gribes den an på den forkerte måde, vil den blot skabe endnu en middelmådig affære fra TV-alderen; endnu en art fuldstændig tom for intellektuel værdi.

Forfatteren ønsker at anerkende bidrag fra Chris Crawford, Will Wright, Eric Goldberg, Ken Rolston, Doug Kaufman, Jim Dunnigan, Tappan King, Sandy Petersen & Walt Freitag, hvis ideer, han frit har stjålet.

Ortografisk note: Normalt skrives navne på traditionelle spil som fx. skak, go og poker med lille begyndelsesbogstav, som er sædvane med almindelige navneord. Navne

på spil, der er ophavsretligt beskyttede skrives med stort begyndelsesbogstav. Denne praksis er inkonsistent med tesen om, at spil er en kunstart, og at alle spil uanset ophav bør ansues som et værk. Jeg skriver konsekvent alle spilnavne med stort gennem hele artiklen.

Vi skriver *Beowulf* med stort, selvom det er et produkt af en folkloristisk tradition snarere end en bestemt forfatter, ligesom vi skriver *One Hundred Years of Solitude* med stort. På samme måde skriver jeg Skak med stort, selvom det er et produkt af tradition snarere end en bestemt designer, ligesom jeg skriver *Dungeons & Dragons* med stort. Det virker måske underligt i begyndelsen at se Skak behandlet som en titel, men jeg har gjort sådan af specifikke årsager.

Jeg har også, når det var muligt, navngivet et spils designer, når jeg nævner det første gang. Når jeg har udeladt et navn, er det fordi, jeg ikke kender det.