

Analyse af Operation Flashpoint, Cold War Crisis



Christian Güttler E2000, 110773-1969

Eksamensopgave i kurset Computerspil ved IT-Højskolen i
København
Efterårssemestret 2001

Vejleder: Jesper Juul

Analyse af computerspillet <i>Operation Flashpoint / Cold war crisis</i>	3
Indledning	3
Problemformulering.....	3
Metode.....	3
Om Gameplay	3
Beskrivelse af Operation Flashpoint Cold War Crisis.	7
Indledning	7
Om spillet	8
Analysemodel.....	9
Analyse af Operation Flashpoint Cold War Crisis.	12
Narrativt plot.....	12
Geometri	13
Visuelle og auditive hjælpemidler	14
Navigation	15
Interaktionsmuligheder.....	15
Operation Flashpoint og Gameplay	17
Konklusion	18
Litteratur	20

Analyse af computerspillet *Operation Flashpoint / Cold war crisis*

Indledning

Computerspillet *Operation Flashpoint / Cold war crisis*¹ udkom for lidt over et halvt år siden, i maj 2001. Spillet blev øjeblikkeligt godt modtaget af publikum, hvorfor det vil være værd at undersøge, hvorfor netop dette spil, skulle være godt. Når man undertiden læser anmeldelser af computerspil, støder man tit på begrebet *gameplay*. Denne størrelse indgår i anmeldelsen som et udtryk for spillets "konsistens" eller "fedhed". I andre, mere teoretisk orienterede tekster, indeholder begrebet *gameplay* en definition af selve spillet som spil. Kort sagt er begrebet *gameplay* en underlig diffus størrelse, som dog med sikkerhed har noget med computerspil, og vurderingen af dem, at gøre.

Denne opgave forsøger at sige noget om begge emner. Hvorfor er dette spil bedre end andre? Hvordan kan man analysere et spil som dette, og kan *gameplay*-begrebet indgå som en del af denne analyse ?

Problemformulering

Udfra en analyse af computerspillet *Operation Flashpoint* vil jeg diskutere definitionen og betydningen af begrebet *gameplay* i computerspil. I opgaven vil indgå teoretiske overvejelser af relevante teoretikere, om computerspil generelt, men især om begrebet *gameplay*,. Hvad er *gameplay*? Og hvordan defineres et godt spil? Disse er spørgsmål jeg vil prøve at finde svar på i denne opgave.

Metode

I opgaven vil indgå diskussion af betragtninger om begrebet *gameplay* og andre relevante overvejelser af *Sid Meier*, *Richard Rouse III*, *Rolling & Morris* . Desuden vil jeg søge at udvikle en selvstændig analyse-metode til analyse af computerspil, der gør brug af 1st person/3rd person synsvinkel i et tredimensionelt rum.

Om Gameplay

Gameplay er sandsynligvis et af de mest diskuterende begreber i computerspillets nu 40-årige historie².

De fleste der interesserer sig for og har spillet computerspil, har hørt eller brugt betegnelsen *gameplay*, men det virker som om der næsten er lige så mange meninger om hvad det står for, som der er computerspil.

¹ Bohemia Interactive Studios / Codemasters

² *Den digitale leg*, s. 33

Eksempelvis bliver betegnelsen brugt indenfor computerspils-anmeldelser. Ordet kommer her i samme familie som: 'Graphics', 'Sound', 'Value' og 'Reviewer's Tilt' Her er begrebet blevet en målbar enhed ligesom 'Celsius'. *Gameplay* bliver på Internetstedet *Gamespot* defineret som:

*"This category encompasses everything from a game's interface, to its control, to its play balance, all to suggest how enjoyable the game is to play."*³

Et andet sted kan man læse:

*"...Gameplayet i Lego Bionicle er en blanding mellem et adventure-spil, hvor man går rundt og snakker med forskellige folk, og finder spor til hvor man derefter skal hen. Og dernæst rent faktisk kommer derhen. Der er selvfølgelig masser af dumme monstre, som man slår ihjel ved at kaste sten på dem...."*⁴

I den mere teoretiske lejr defineres det blandt andet på denne måde:

*"Gameplay is..." "...a quite ephemeral and at moments incoherent concept that is used to describe the experience of a player's visceral immersion in and interactive engagement with a particular game's environment. It is an aspect of computer gaming that resists or at least would seem to be excessive to representation or symbolising"*⁵

Og:

*"A game's gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game-world and how that game-world reacts to the choices the player makes"*⁶

Og:

*"Sid Meier said, "A game is a series of interesting choices." To be worthwhile, gameplay choices must be nontrivial. Each strategy that the player considers must have an upside and a downside"*⁷

Af disse korte citater kan man opsummere at *gameplay* handler om:

1. Hvor godt et spil er at spille. I vurderingen indgår alle spillets elementer, grafik, lyd og interaktion, samt samspillet mellem disse.

Eller

2. En overordnet beskrivelse af spillet. Heri ligger en art genrebeskrivelse, der på samme tid giver et meget overordnet billede af spillets muligheder.

Eller

³ *Gamespot*

⁴ *Gamereactor*

⁵ *Controlling gameplay*

⁶ *Gamedesign: Theory & Practice*, s. 13

⁷ *Game Architecture and Design*, s. 38

3. Et udtryk for spillerens muligheder for indlevelse i spillets miljø.

Eller

4. Graden af interaktivitet (valgmuligheder) i spillet, herunder hvordan spilleren har mulighed for at interagere med valgmulighederne i spilmiljøet, og hvordan spilmiljøet reagerer på spillerens valg.

Eller

5. At spillet tilbyder spilleren den rette mængde af interessante valgmuligheder.

Rolling & Morris antyder her et meget centralt element i computerspillet: Valget. Spillet skal indeholde *interessante* valg for at være et godt spil. Hvad der gør dette valg til et *interessant* valg, har i høj grad at gøre med kvaliteten af valgmulighederne. Ifølge Rolling & Morris kan et spil indeholde følgende forskellige strukturer: A kan besejre B der kan besejre C (A, B og C er eksempelvis krigere i et adventure-spil) Det vil give et meget trivielt computerspil, da spilleren bare vil vælge at spille kriger A, besejre alle B og C krigere, hvorefter spillet ville være vundet.

Hvad der ville gøre spillet mere interessant er følgende struktur: A kan besejre B der kan besejre C der kan besejre A. Dette er dog (desværre) ikke en entydig opskrift på et godt spil, ifølge Rolling & Morris, der mener:

*"There's no method for finding the best and most-intriguing choices. That's where the creative process comes in!"*⁸

At alle valgmuligheder har hver deres kvaliteter, uden at en af dem er dominerende, er ikke nødvendigvis ensbetydende med, at det gør spillet sjovt. Rolling & Morris peger på nogle forskellige valgmulighedstyper, der kan indgå sammen i et spil, hvilket vil øge spillet strukturelle kompleksitet:

Strategic choices: Giver spilleren mulighed for at foretage valg, der vil have konsekvenser for spillet over tid. Det betyder at effekten af valget først vil kunne ses efter et vist antal andre valg er foretaget; valget har ikke nogen umiddelbar effekt for spilleren lige nu, men må anses for en slags "investering"

Versatility:: Giver spilleren flere valgmuligheder end der reelt er brug for. Alsidighed i udvalget af muligheder.

Compensating Factors: Balancerer spillerens valgmuligheder i forhold til hinanden og hvad der er logisk for spillet. En kanon er dyrere og tungere, men også mere slagkraftig end en pistol.

Impermanence: Giver spilleren valgmuligheder, hvis effekt er begrænset af tid eller størrelse. F.eks. et nyt ammunitionsmagasin, en ilt-beholder etc.

⁸ *Game Architecture and Design*, s. 45

Shadow costs: Et udtryk for hvad det "koster" spilleren at løse opgaver i spillet, det kan være mål eller delmål. Det kan være at spilleren først skal skaffe noget træ, for at bygge et hus, for at give beboere ly, disse vil så begynde at arbejde og tjene penge, der så betyder at spilleren får flere penge til at købe træ for. Spilleren vil til sidst kunne danne en hær, som modstanderen kan besejres med etc.

Synergies: Et udtryk for interaktionen mellem de elementer spilleren har valgt. Eksempelvis hvordan valget af regnvejrs-dæk, turbo og dårlige bremses i et bilspil tager sig ud i spillet.⁹

Rolling & Morris mener altså i det store hele, at *gameplay* har at gøre med spillets valgmuligheder og kvaliteterne af disse. Dog kan man, som Rouse, påpege, at spillet i første omgang skal have et indre mål. Det er ikke nok, at spilleren gives mange gode valgmuligheder, hvis disse valg, ikke har nogen egentlig overordnet konsekvens eller relation til et højere mål. *"Of course, without an idea of what their goal is, players are left to just wander aimlessly, perhaps enjoying the scenery, marveling at the immersive game-world. Yet without something to do in this game-world, it is pointless as a game."*¹⁰

Det betyder at der, groft sagt, er tale om to overordnede opfattelser af begrebet *gameplay*. Den ene opfattelse (A) har en stærk relation til det fysiske spilmiljø. Det er de visuelle/auditive elementer, og spillerens interaktion med disse, der tales om. En slags menneske-maskine relation. Her lægges der vægt på grafik, lyd og hvordan spilleren interagerer med dette miljø, men også hvor vidt spilleren kan lade sig indfange af dette miljø. At spilleren får en oplevelse ud af det, og føler en slags sammenhørighed med spillet. Begrebet kan ud fra denne definition så bruges som en målestok for spillets underholdningsværdi. Definitionen må dog betegnes som vag og næsten ubrugelig som generel målestok. Definitionen er ikke genrebestemt, men skulle kunne måle alle typer spils "fedheds"-kvalitet eller underholdningsværdi. Spilleren der bedst kan lide at spille bilspil, kan måske ikke forstå at et adventurespil skal have topkarakteren i *gameplay*-kategorien, hvis denne spiller slet ikke bryder sig om denne type spil. Begrebet må defineres indenfor hver genre, for at det bliver mere præcist. Definitionen kan så udlægges til et udtryk for, om spillet lever op til spillerens forventninger om et sådant type spil. *Gameplay*-begrebet siger således dels noget om, hvor godt spillet lever op til de traditioner der eksisterer inden for denne spil-genre, dels om spillerens forventninger, til spilgenrer og erfaringer med lignende spil, indfries.

⁹ *Game Architecture and Design*, s. 45-53

¹⁰ *Game Design: Theory and Practice*, s. 11

Den anden opfattelse (B) ligger i højere grad vægten på selve spillets iboende kvaliteter. Hvilke kvaliteter spillet kan tilbyde spilleren som spil. Fungerer spillet overhovedet som et spil ud fra definitionen om hvad et spil er? Både Sid Meier, Rolling & Morris og Rouse, er enige om, at et spils kvalitet handler om hvilke valgmuligheder spillet indeholder for spilleren. Og i endnu højere grad at spillet *skal* indeholde valgmuligheder for spilleren, for at kunne kalde det et spil. Parterne er ikke direkte uenige i deres definition af begrebet *gameplay*, men ligger vægten forskelligt. Rolling & Morris ligger vægten på selve *valget* i spillet, hvor Rouse i højere grad ligger vægten på *valgets relation* til spillets mål. Begge foki er lige centrale for forståelsen af, hvad der gør et spil til et spil og dernæst hvad der gør et spil spændende at spille.

Som man ser af citaterne, bærer forskellen på opfattelserne A og B tydeligt præg af, hvem der ser på begrebet, brugeren eller producenten. Producenternes eller spildesignernes definition, bærer præg af, at de har en klar idé, om hvordan et spil designes. De har derfor en anden opfattelse af hvad et godt spil skal indeholde. Eller sagt på en anden måde: De har en mere nuanceret opfattelse af det.

Brugeren derimod er den der faktisk spiller spillet. Dette lyder meget logisk, men er en meget vigtig ting at understrege. De producenter der har designet et givent spil, vil nok ikke være dem, der vil have mulighed for at vurdere, mest objektivt, om spillet er godt at spille.

Vi har altså her at gøre med to forskellige, men dog på mange måder sammenfaldende definitioner af begrebet *gameplay*. Om den ene er mere rigtig en den anden, er ikke det der skal afgøres her. Dog vil det være nyttigt at holde sig for øje, at forskellige personer har forskellige meninger, om hvad begrebet står for.

Beskrivelse af Operation Flashpoint Cold War Crisis.

Indledning

I 1997 blev firmaet *Bohemia Interactive Studios* (herefter *BIS*) startet af en lille gruppe mennesker. Hermed blev begyndelsen taget til spillet *Operation Flashpoint, Cold War Crisis* (herefter *OPF*). Spillet var mere end 4 år undervejs og udkom i Europa i maj 2001.

BIS' intention, var at producere et realtime-krigsspil til pc. Derudover havde de tre overordnede mål: A) Spillet skulle være et overvejende strategisk spil, dog med en høj grad af realisme og mulighed for indlevelse. B) Der skulle være flot og imponerende 3D-grafik. C) Spillet skulle være et multiplayer-spil, med mulighed for at mange brugere kunne spille sammen ad gangen.

I dag, efter at spillet har været på gaden i Europa i et halvt år, er det tydeligt, at ikke alle intentionerne blev indfriet. Som spillet tager sig ud i dag, er der stadig tale om et krigs-spil med høj grad af realisme, indlevelse og strategi.

3D-grafikken er flot, men også meget tung og selv store hjemmecomputere har svært ved at køre spillet optimalt. BIS har dog ikke kunnet leve op til deres egne ønsker om en meget stor multiplayer-facilitet. Spillet fungerer i dag stort set ikke som multiplayer-spil af mange tekniske årsager. Spil-teknisk er rammerne i orden for en multi-player version, men den bagved liggende teknik, der skal forbinde de mange spillere med spillet samtidig, fungerer ikke som det er i dag. OPF er i øjeblikket hovedsageligt et singleplayer-spil, men også et meget populært et af slagsen. Mange fans havde talt ned til dagen hvor den første 'demo' udkom på Internettet til download. I dag er 'demo'en download'et mere end 3 millioner gange og selve spillet er solgt i mere end ½ million eksemplarer på bare tre måneder.¹¹

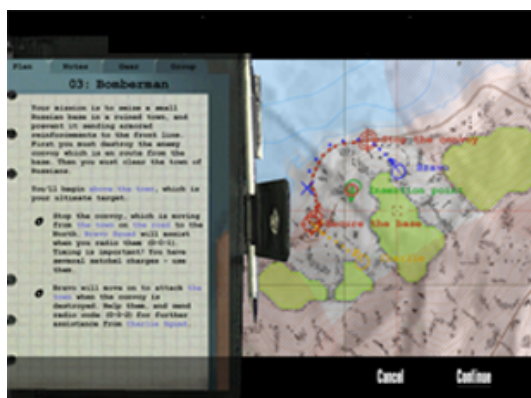
Om spillet

OPF er bygget over et fiktivt tema. Man forestiller sig her en kold-krigssituation hvor situationen er tilspidset i en sådan grad, at en konventionel krig er ved at bryde ud i 1984 mellem Rusland og USA. Som det står i introduktionen til spillet i den indlagte pjece:

"WWIII is on the horizon. Dawn and dusk collide over the Malden Islands and you're caught in between. Use all the resources at your disposal to hold back the coming night. Infantry, armor division and air arm – all at your command to beat back the forces of world oppression. But first you have to make thee climb through the ranks.....
Welcome to the Army, Soldier!

Hope you survive the experience."

Her er altså tale om et spil som indeholder flere historier og mål. Den overordnede historie og målet med spillet, er at besejre fjenden. Derudover et delmål, om at skulle indgå i et samarbejde og på den måde avancere, til en sådan plads i den militære rangorden, at det reelt vil være muligt at indfri det overordnede mål.



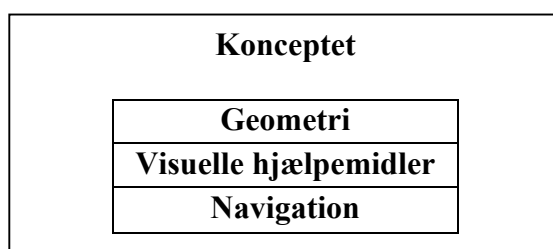
¹¹ Gamasutra

Analysemodel

Der eksisterer ikke en egentlig samlet teoridannelse indenfor computerspil.¹² Dette har bevirket, at man ved analyse af computerspil, har anvendt teori fra andre fagområder.¹³ Dette er selvfølgelig forbundet med problemer, fordi teorierne ofte ikke er i stand til at indfange de træk, som netop gør computerspillet til et spil og ikke en tekst eller andet. Det skal nævnes, at der arbejdes ivrigt på at udarbejde en teori til at analysere computerspil udfra - i stedet for fortsat at prøve at forstå dem igennem teorier tilhørende andre og ganske givet anderledes genrer (Frasca 1999 s. 2).¹⁴

I forbindelse med en designopgave af et virtuelt 3D-galleri til IT-Højskolen, udviklede Lea Senderovitz, Claus Silberbauer og jeg, følgende metode til brug for generel analyse af 3D-gallerier.¹⁵ Denne analysemetode, mener jeg med fordel, man kan overføre principperne fra til visse computerspil. I de computerspil, der benytter 1.person eller tæt 3. persons synsvinkler i et 3D-rum, vil perceptionen af det tredimensionelle rum tilnærmelsesvis være den samme, som i et interaktivt virtuelt galleri.

Analysemodellen er her skitseret:



Konceptet omhandler den overordnede ide om projektet og rummet. Hvilken metafor der anvendes (om nogen) og hvorfor? Konceptet beskrives bedst i løse termer, som f.eks.: "Et mystisk og kompliceret univers", "et meget realistisk rum" eller "et abstrakt univers, hvor der brydes mest muligt med virkelighedens love". I konceptet ligger også generelle overvejelser om navigationen - f.eks. i forhold til det valgte 3D-univers.

Geometri er første skridt imod at konkretisere konceptet. Hvilke rum skal der til og hvorfor? Det handler om de overordnede arkitektoniske valg, som størrelser og rum-forløb. Hvordan vil de mål, konceptet beskriver, udmønte sig i egentlig geometri? Behandle geometri som et autonomt begreb på denne

¹² *En Kamp mellem Spil og Fortælling*, s. 15.

¹³ *Computer games and play culture- an outline of an interpretative framework*, s. 1

¹⁴ *Ludologi meets narratology; Similitude and differences between (video)games and narrative*, s.3

¹⁵ 3D-galleri til "Månedens Stjerne", 4-ugers-projekt, efterårssemestret 2001

måde, kan ikke lade sig gøre i virkelig arkitektur, hvor geometri, materialer og lys udgør et hele. Men i 3D-grafik er geometrien en isoleret størrelse, der - i hvert fald i første omgang - kan behandles uafhængigt af andre faktorer.

Visuelle hjælpemidler handler om materiale og lys. Desuden omhandler det retninger, afstande og om at gøre rummene genkendelige som det ønskede sted, med den ønskede stemning. De visuelle hjælpemidler er til for at give brugeren nogle holdepunkter hvad angår skala og orientering.

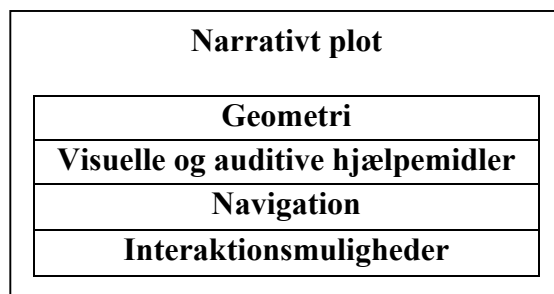
Navigation handler om den direkte interaktion mellem rum og bruger. Hvordan og hvor frit denne kan bevæge sig rundt. Det kommer uundgåeligt til at handle om teknik. Dvs. det valgte software og dets indflydelse på navigationen. Men det handler også om mere abstrakte spørgsmål om forholdet til de fra "den virkelige verden" kendte love og regler. Og endeligt helt konkret, hvad man skal foretage sig, for at bevæge sig rundt i 3D.

Analysemodellen er som sagt lavet specifikt til analyse af 3D-modeller, hvorfor den ikke er entydig god til at beskrive og analysere et 3D-computerspil. Problemet med modellen er at selve interaktionselementet ikke er med. Som S. Egenfeldt-Nielsen/J. Smith skriver:¹⁶

"Et spil er en aktivitet der udføres på baggrund af formelle regler og med henblik på en evaluering af deltagernes præstationer. (Et computerspil er blot et spil, der afvikles på en computer). Denne særdeles brede definition er valgt af flere grunde. Ordet aktivitet betegner nødvendigheden af at et spil kræver tilstedeværelse af en eller flere spillere. Endvidere må disse spillere have en vis indflydelse på hændelsesforløbet for at der kan tales om et spil. En film er derfor ikke et spil. Et spil er noget interaktivt*. Det må være muligt for en spiller at have indflydelse på historiens hændelsesforløb (ikke blot dens fremtræden) før vi kan tale om et spil. Endvidere må vi insistere på at denne indflydelse er "meningsfuld". At spole frem og tilbage på en videofilm gør ikke denne til et spil. "

* Her brugs begrebet som et løst mål for brugerindflydelse. Jo højere interaktivitetsgraden er jo mere indflydelse har brugeren på et medieprodukts fremtræden og forløb.

En omskrivning af modellen kunne herefter se således ud:



¹⁶ Den digital leg, s. 25

Hvor de enkelte punkter vil have følgende betydninger:

Narrativt plot omhandler den overordnede ide om spillet. Hvilken metafor der anvendes., herunder hvilken genre spillet ligger sig i. Det narrative plot beskrives bedst som f.eks.: "Et 3D-krigsspil der foregår under 2. Verdenskrig i Tyskland", "et 3D ørken-Rally-bilspil " eller "et 3D U-båds-krigsspil der foregår i fremtiden". I det narrative plot ligger også generelle overvejelser om navigationen i forhold til det valgte 3D-univers og dets interaktive elementer. Her er det vigtigt at påpege, at plottet skal indeholde en konflikt, der er "tellable".¹⁷

Geometri er første skridt imod at konkretisere konceptet. Hvilke rum skal der til og hvorfor? Det handler om de overordnede arkitektoniske valg, som størrelser og rum-forløb. Hvordan vil de mål, det narrative plot beskriver, udmønte sig i egentlig geometri ? At behandle geometri som et autonomt begreb på denne måde kan ikke lade sig gøre i virkelig arkitektur, hvor geometri, materialer og lys udgør et hele. Men i 3D-grafik er geometrien en isoleret størrelse, der - i hvert fald i første omgang - kan behandles uafhængigt af andre faktorer.

Visuelle og auditive hjælpemidler handler om materiale, lys og lyd. Desuden omhandler det retninger, afstande og om at gøre rummene genkendelige som det ønskede sted, med den ønskede stemning. De visuelle og auditive hjælpemidler er til for at give brugeren nogle holdepunkter hvad angår skala, orientering, materialer og objekters funktioner. Lyder og ligner geværet et gevær? Lyder og ligner den marmor-beklædte gang en marmor-beklædt gang?

Navigation er et udtryk for den direkte interaktion mellem rum og bruger. Hvordan og hvor frit denne kan bevæge sig rundt. Det kommer uundgåeligt til at handle om teknik. Dvs. det valgte software og dets indflydelse på navigationen. Men det handler også om mere abstrakte spørgsmål omkring forholdet til de fra "den virkelige verden" kendte love og regler. Og endeligt helt konkret, hvad man skal foretage sig for at bevæge sig rundt i 3D.

Interaktionsmuligheder beskriver hvilke muligheder brugeren har for at samarbejde og interagere med det regelsæt og valgmuligheder der er defineret i overensstemmelse med det narrative plot. Er det overhovedet et spil? Kan brugeren foretage nogle logiske, konsistente og kvalificerede valg i overensstemmelse med plottet og hvad 3-D miljøet lægger op til? Er spillet lineært uden reelle valgmuligheder?

¹⁷ *Beyond Myth and Metaphor: The case Narrative in Digital Media*, s. 1

Om denne model må siges, at det langt fra vil være rimeligt eller brugbart at presse alle spilgenrer ind i den og at den kun forsøgsvis vil kunne bruges til computerspil der har omdrejningspunkt om et 3D-spilmiljø hvori brugeren interagerer med en 1. persons / tæt 3. persons synsvinkel. Meningen med at benytte netop denne modeltype på dette spil hænger sammen med at *OPF* gør brug af et 3D-miljø.

Analyse af Operation Flashpoint Cold War Crisis.

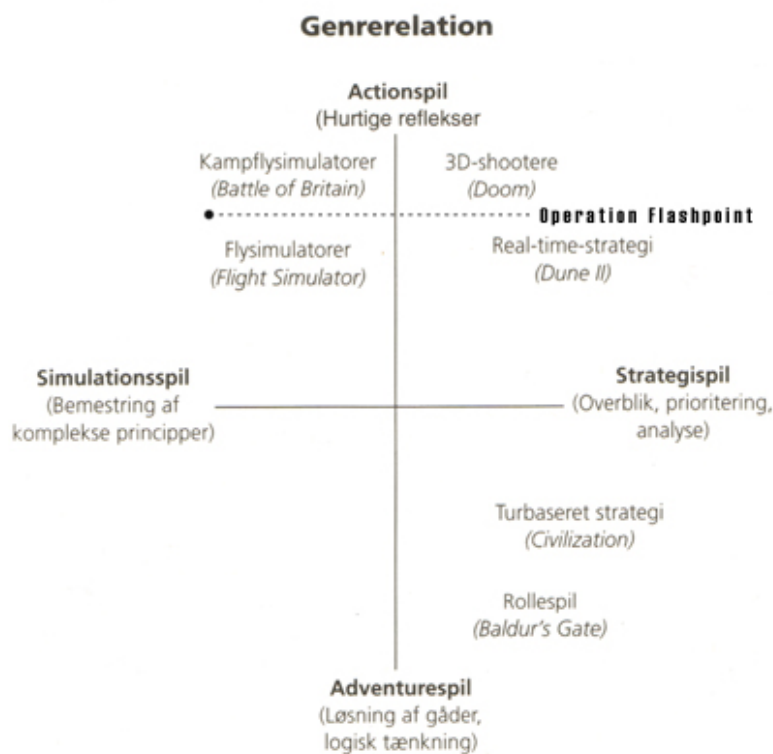
I det følgende afsnit, vil jeg udfra en analyse, hvor ovenstående analysemodel benyttes, karakterisere OPFs som spil, herunder hvilken betydning spillets 3D-miljø har for spillets koncept.

Narrativt plot

Operation Flashpoint Cold War Crisis tager udgangspunkt i et fiktivt hændelsesforløb. Rusland og USA er ved at indlede en konventionel krig, hvor spilleren i single-player versionen spiller på amerikanernes side. Spilleren skal gennem forskellige missioner besejre en fjende, der her er symboliseret ved russerne.

Spillet hører til imellem genrerne Strategispil og Actionspil (se skemaet: "genrerelationer" herunder). Denne undergenre bliver populært betegnet som Real-time Strategi. I dette spil gøres, som noget specielt for denne genre, brug af 1.person / tæt 3.persons synsvinkel. Strategispils-genren har traditionelt opereret med en aksonometrisk synsvinkel, der fordrer overblik. Dog låner *OPF* elementer og udtryk fra andre genre, blandt andet Simulation-genren, idet spilleren har mulighed for, og skal gøre brug af, forskellige objekter, såsom fly, tanks, biler, både m.m.

Interaktionen sker i et tredimensionelt miljø, som spilleren frit kan bevæge sig rundt i. Spillets miljø tæller fire forskellige øer, der alle er forskellige. Spilleren skal ved hjælp af sine egne strategiske evner, finde frem til løsninger på problemstillingerne, i de enkelte missioner. De forskellige delmål i de enkelte missioner, skal ikke løses i en bestemt orden.



(Egenfelt-Nielsen, S & Smith, H, J 2000, s.31)

Geometri

Vi har her at gøre med meget store områder, som er med til at give spilleren en næsten skræmmende fornemmelse af frihed. Størrelsen er selvfølgelig relativ betragtet, der skal ses i forhold til spillerens figurs egen størrelse. Missionerne er lokaliseret, som nævnt i pjecen, på *Malden Islands*. Denne øgruppe består af fire mindre øer, der hver har en relativ størrelse, der svarer til ca. 10 km² i gennemsnit.

Miljøerne udgør forskelligartede strukturer. Øerne rummer skovområder, småby-strukturer, åbent land, søer, mindre bjergformationer, strande og enkel infrastruktur, såsom vejnet med tilhørende skiltning. På ingen af øerne eksisterer der dog større byer. Bystrukturen er begrænset til landsbyer der tæller ca. 20-30 huse.

Stemningen på øerne kan bedst betegnes som øde, da tætheden af de ovennævnte elementer er meget lille. Spilleren har en ret lang "View-distance"¹⁸, hvilket er med til at forstærke følelsen af, at man befinder sig på et stort område. Det betyder også, at spilleren vil få en oplevelse af ikke at kunne overskue området. At geometrien/miljøet har disse egenskaber, harmonerer umiddelbart godt med intensjonen om, at skabe en realistisk stemning af en krigssituation, set fra en soldats synspunkt. En følelse af agorafobi, og manglende overblik over situationens alvor og størrelse.

¹⁸ View-distance angiver hvor langt spilleren kan se. I dette spil er afgrænsningen markeret som en tåge-effekt.

Miljøets karakter byder i kraft af sin forskellighed, på mange valgmuligheder for spilleren. Disse valgmuligheder kommer spilleren til gode i den taktiske og strategiske planlægning. Det er muligt for spilleren i dette miljø at vælge, i visse missioner, om der eksempelvis skal angribes fra oven på en bakketop, skjult fra et skovområde, fra samme niveau som fjenden eller, hvis muligheden er der, fra alle lokaliteter samtidig¹⁹.

Visuelle og auditive hjælpemidler

Miljøets tekstur er meget detaljeret i forhold til andre spil i samme genre. Eksempelvis har spilleren mulighed for at identificere og genkende sine egne folk (soldater) alene ved hjælp af disses ansigter. Dette giver spilleren mulighed for at danne et mere personligt forhold til disse.



Tekstureringen på statiske objekter (træer, huse, terræn m.m.) giver et meget samlet og helstøbt udtryk der har samme detaljeringsgrad som de mobile elementer.

Lyset i *OPF* er meget varieret, idet lyset i miljøet skifter over tid. Det betyder, at hvis spilleren spiller en mission tilstrækkelig længe, vil denne opleve at lysintensiteten i miljøet skifter gradvist. Eftersom *OPF* placerer sig i Realtime-genren, er dette en nødvendighed, men også en kvalitet for spillet. Det ville ikke være optimalt, at kun noget af spillet, ville være realtids-baseret.

Inden spillets start er det muligt at konfigurere forskellige grafiske indstillinger for spillet. F.eks. kan nævnes at skygger i miljøet kan slås til eller fra. Disse skygger optræder som slag-skygger, idet egen-skygger er "renderet" ind i selve teksturen på de enkelte objekter. Spillerens karakter kaster, hvad der ikke er en selvfølge for Action-genren, også selv en slagskygge. De enkelte karakterer flyder derfor mere harmonisk sammen med resten af det eksisterende spilmiljø.

¹⁹ I visse missioner og som spilleren avancerer, kan denne få kommandoen over en deling soldater.

Miljøet er modelleret til at skulle fungere primært som et eksteriør. De huse, spilleren kan gå ind i, er meget små, og har samme belysningsgrad, som det omkringliggende eksteriør. Interiør-miljøerne kommer derfor ikke til deres ret, og fremstår ikke med den ønskede kontrast til eksteriørmiljøet. Spilleren vil derfor opleve stemningen i disse huse som at opholde sig udendørs. Af den grund vil spilleren ikke have en klar følelse af at være beskyttet i, og af, dette interiør.

Lyden i *OPF* er med til at tilføje det grafiske miljø en ekstra dimension. Som før omtalt virker miljøet visuelt meget øde og tomt, til tider stillestående. På lydsiden er dette understreget ved en svag vind-susen, der får miljøet til at virke næsten endnu mere stille. Da spilleren ved, at der kommer til at foregå forskellige aktiviteter på et tidspunkt, er denne stemning med til at danne en form for suspense i spilforløbet.

Lyden, der er tilknyttet de enkelte handlinger, skud, kørsel, løb, eksplosioner etc., er afdæmpet og stemmer godt overens med at handlingerne udføres i et eksteriør, hvor der er ringe mulighed for at lyden kan blive tilbagekastet. Lydene, isoleret set, er sandsynligvis optaget fra rigtige våben etc.(sampling) hvad der er naturligt for Actionspil-genren.

Navigation

Spilleren navigerer sin karakter ved hjælp af mus og tastatur samtidig. Musen bruges til at retningsorientere karakteren, hvor tastaturet bruges til at bevæge karakteren. Musens knapper kan bruges til handlinger, så som affyring af skud, zoom og menuvalg undervejs i spillet.

Herudover navigerer spilleren sin karakter ved hjælp af kort, der kan hentes frem, og kompas. Undervejs i missionerne kan der forekomme en form for hjælp i navigationen, hvis en specifik delopgave mangles udført. I sådanne tilfælde vises en rød kasse, hvor objektet er placeret, som spilleren skal følge. Denne kasse kan ses, selvom denne i princippet er skjult bag eksempelvis en bakketop eller andet. Dette er ikke hvad man vil betegne som en realistisk egenskab, men har den funktion at den nedsætter tidsforbruget og sværhedsgraden inden for selve spillet.

Interaktionsmuligheder

I spillet kan der vælges at benytte enten 1. persons eller 3. persons synsvinkel. Spilleren kan bevæge sin karakter i løb, gående eller kravlede indenfor begge synsvinkler. Herudover kan spilleren, som før nævnt, benytte alle mobile objekter samt våben, der findes i spillet. Hvis spilleren bliver ramt af en kugle, eller bliver ramt på anden måde der ikke er dødelig, vil det have indvirkning på interaktionen. Hvis karakteren bliver ramt i skulderen, vil denne ikke længere kunne sigte så præcist med sit våben. Ligeledes hvis karakteren bliver ramt i benet, vil denne ikke kunne gå, men kun kunne kravle. Herudover

kan spillerens karakter ikke løbe i fuldt tempo over længere tid, men vil blive "træt" og sætte tempoet ned.

Karakterens bevægelseshastighed er afstemt så den harmonerer med omgivelserne, hvad der svarer til de naturlove vi lever med i den virkelige verden. Det betyder således, at afstandene i spillet kan virke meget store, da det jo også i den virkelige verden vil tage et godt stykke tid at gå f.eks. 10 km. At bevæge sin karakter i spillet må siges at være en enkel opgave. At gå, løbe, kravle og skyde, skaber i sig selv ikke de store problemer. I situationer hvor spilleren har brug for at skyde, er der tre forskellige muligheder for synsvinkler, 3. person, 1. person og synsvinkel igennem sigtekorn. De forskellige muligheder har hver deres fordele og svagheder. Her kan nævnes, at det er relativt svært at løbe, samtidig med at synsvinklen igennem sigtekornet benyttes, hvad der vel er meget naturligt. Der er på den måde også sværere for spilleren at orientere sig hurtigt, når denne synsvinkel benyttes.

Missionerne i OPF er karakteriseret ved, at spilleren får udstukket nogle korte, præcise retningslinier for, hvad der skal opfyldes, for at missionen kan betegnes som udført. I disse retningslinier indgår ikke beskrivelser af hvilken fremgangsmåde spilleren skal benytte, men en opsummering af delmål, der indgår i missionen. Først når alle delmål er opfyldt, er missionen fuldført.

For at illustrere spillets opbygning, er her et eksempel på en af missionerne:

"Your mission is to seize a small Russian base in a ruined town, and prevent it sending armored reinforcements to the front line. First you must destroy the enemy convoy, which is in route from the base. Then you must clear the town of Russians.

Spillet er tidsbaseret, hvilket i denne mission betyder, at spilleren eksempelvis skal nå at placere nogle miner på en nært liggende vej, før den russiske konvoj passerer. Dette skal gøres for at et af delmålene i denne mission kan nås. Det gælder derfor først og fremmest, i denne mission om, ikke at fare vild i dette terræn, hvilket kan resultere i at missionen slutter som ikke-fuldført. Når missionen påbegyndes, har spilleren forskellige valgmuligheder:

- A) at prøve at stoppe konvojen med sine miner, for derefter at benytte en af konvojens køretøjer, eksempelvis en tank, til at nå ind til byen, der skulle ryddes for russere.
- B) at prøve at nå ind til byen før konvojen, dræbe russerne i byen, bruge nogle af deres kraftigere våben til at stoppe konvojen.
- C) Stoppe konvojen med sit håndvåben, hvorefter minerne evt. kan benyttes i byen

etc.

Spillets struktur er ikke-lineær hvilket kræver at spilleren selv planlægger sine fremtidige handlinger. Både på kort og lang sigt. De fleste missioner tager tid at spille igennem, op til timer, hvorfor spillerens valg har en anden vægt, end i eksempelvis spil som *Doom* og andre "hurtige" spil. Valget har derfor også

mere fatale konsekvenser i *OPF*, da de enkelte beslutninger kan have stor betydning langt senere i missionen. Brugen af en håndgranat, på et forkert tidspunkt, kan have stor betydning for missionens udfald. Spillerens modspiller (AI) reagerer på næsten hver bevægelse spilleren foretager. Lyden af en håndgranat, eller et skud, kan betyde, at 50 russiske soldater inden for få minutter, ved hvor spilleren omtrent er lokaliseret. Så her skal, modsat *Doom*, tænkes før der handles.

Kompleksiteten i *OPF* er, med hensyn til spillerens valgmuligheder, meget høj. Spilleren har næsten ingen fysiske begrænsninger og kan gøre stort set hvad man ville kunne i virkeligheden. Dog er der for hvert mission, et klart overordnet mål og del mål, der er med til at fastholde spilleren i spillets regelsæt. Spillet fungerer ikke, hvis spilleren bare vælger at bevæge sig rundt i terrænet, uden hensyntagen til om mål og del mål skal opfyldes. Hvis spilleren alligevel vælger at gøre dette, vil han undervejs blive spurgt om hvad han foretager sig. Spillet er i den forstand hele tiden med til at gøre spilleren opmærksom på, at der er mål, der skal opfyldes, og på den måde fastholde spilleren i spillet.

Spillet er baseret på krigssituationerne. De valg, spilleren skal foretage i missionerne, har alle relation til en sådan situation. Der forekommer ingen situationer hvor spilleren skal foretage valg omkring detaljer, som i forhold til missionens indhold, vil være irrelevant. Delmålene i spillet har altså en direkte logisk relation til det overordnede mål med missionerne. Eksempelvis skal spilleren ikke først samle penge, for at få råd til våben etc.

Operation Flashpoint og Gameplay

I afsnittet om *gameplay* blev to overordnede definitioner af begrebet *gameplay* klarlagt. De to definitioner var:

1. Et spil indeholder et godt *gameplay* hvis spillets visuelle, auditive og interaktive elementer fungerer sammen på en sådan måde at spilleren føler sig, indfanget i og en del af, summen af dette samspil.
2. Et spil indeholder et godt *gameplay* hvis spillet indeholder den rette mængde kvalificerede valgmuligheder i relation til spillets overordnede mål.

Udfra den benyttede analysemodel til analyse af 3D-miljø-orienterede computerspil, er det ikke muligt at se entydigt direkte om *OPF* skulle indeholde et godt *gameplay*. Det er først i det sidste punkt af analysen, under punktet "Interaktionsmuligheder", at spillerens rolle og hvilken betydning denne har og kan få for spillet, bliver bragt på bane. Analysemodellen er god til at beskrive hvilket miljø spilleren færdes i og om dette forenes godt med det overordnede plot for spillet. Analysemodellen siger ikke direkte noget om spillet er underholdende, eller er "fedt" at spille, og hvorfor. I den første definition af *gameplay*-begrebet, er det essentielle, at den samlede oplevelse af spillet er

god. At spillet opleves som harmonisk. Problemet med denne opfattelse af begrebet er, at den er fokuseret på meget subjektive vurderinger. At lave en generel analysemodel, der skulle kunne indeholde svaret på om et spil vil være underholdende for alle typer mennesker, er i sig selv utopisk.

Med udgangspunkt i den anden definition kommer analysemodellen tættere på. Her kan spillets indeholdte valgmuligheder vurderes og analyseres ud fra om de virker logiske i forhold til resten af spillets elementer og især i forhold til spillets plot. Ifølge den anden definition af begrebet *gameplay*, er dette netop hvad der fokuseres på. Analysemodellen kan altså, i et vist omfang, indfange, om de valgmuligheder spilleren stilles overfor i spillet, har en vis kvalitet og en logisk relation til resten af spillet. Jo grundigere man dykker ned i en sådan undersøgelse, jo tættere vil man sandsynligvis komme en undersøgelse af, hvad et kvalificeret valg vil sige. Hvor langt man vil gå i den sag, er op til den enkeltes eget valg. Dette sidste afsnit af analysemodellen kan sige noget om, hvilken type valgmuligheder spillet indeholder og om de harmonerer med resten af spillet. Kort sagt, om spillet overordnet set fungerer som spil. Det siger dog stadig ikke noget om underholdningsværdien, eller om det er et "universelt" sjovt spil. Dette er op til den enkelte at vurdere.

Konklusion

Ved hjælp af fremstillingen af egen analysemodel har det været muligt at belyse nogle af spillet *Operation Flashpoints* single-player sides mange facetter. Specielt har analysen været brugbar i relation til at karakterisere hvilket 3D-miljø og, i nogen omfang, hvilken type valgmuligheder (*gameplay*) spillet indeholder.

Gennemgangen af forskellige teoretikeres og spilanmelderes synspunkter i relation til begrebet *gameplay* fik belyst, at begrebet ikke bruges entydigt, men overordnet set kan defineres på to forskellige måder.

At begrebet, enten er relateret til spillerens oplevelse af spillet, eller har at gøre med en objektiv vurdering af spillets kvalitet som spil.

I opgaven er det ikke blevet besvaret hvad opskriften på et godt spil indeholder. Dog er det blevet afgrænset hvilke centrale elementer, forskellige teoretikere, mener skal indgå for at et spil fungerer som spil, herunder hvilke overvejelser man skal gøre sig for at lave et spil som fremstår konsistent.

Hvad *OPF* angår, kan det konkluderes, på baggrund af analysen, sammenholdt med de to definitioner af begrebet *gameplay*, at spillet nok har opnået sin grad af popularitet af flere årsager. Dels byder spillet på et relativt realistisk spilmiljø, både hvad angår de visuelle og auditive elementer, men også hvad angår interaktionen, spillerens rolle i forhold til målet og missionerne, deres mål og udformning. Derudover tilbydes spilleren, stort set, ubegrænsede muligheder, for at fuldføre missionerne og dermed opfylde spillets mål. Spillet indeholder altså mange udfordringer for spilleren, som denne har mulighed for

at imødegå kreativt. Spilleren kan frit vælge sin helt egen løsningsmodel, og dermed skabe sin egen historie for spillet, hvilket ifølge Rouse.R. er det spilleren er interesseret i.²⁰

²⁰ *Game Design: Theory and Practice*, s. 10

Litteratur

Banks, J. 1998.

Controlling gameplay. M/C: A journal of Media and Culture 1(5)

<http://english.uq.edu.au/mc/9812/game> (6/2/2002)

Crawford, C. 1982

The art of computer game design, elektronisk version 1997

<http://vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html> (6/2/2002)

Egenfelt-Nielsen, S & Smith, H, J 2000

Den digitale leg, om børn og computerspil.

Hans Reitzels Forlag

ISBN 87-412-2631-3

Finn, M. 2000. Computer Games and Narrative Progression. M/C: A journal of Media and Culture 3(5)

<http://www.api-network.com/mc/0010/narrative.html> (6/2/2002)

Frasca 1999

Ludologi meets narratology; Similitude and differences between (video)games and narrative.

<http://www.jacaranda.org/frasca/ludology.htm> (6/2/2002)

Frasca, G. 1998

Don't play it again, Sam: One session and serial games of narration

<http://www.jacaranda.org/frasca/osgon.htm> (6/2/2002)

Gamereactor (6/2/02)

<http://www.gamereactor.net/anmeld/SWAnmeld.asp?SWAnmeldID=1160>

(6/2/2002)

Gamespot (6/2/02)

<http://gamespot.com/gamespot/misc/userreview/explained.html> (6/2/2002)

Jessen, C. 2000

Computer games and play culture- an outline of an interpretative framework

<http://www.carsten-jessen.dk/compgames.html> (6/2/2002)

Juul, J. 1998

En Kamp mellem Spil og Fortælling. Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion.

Dansk, Institut for Nordisk Filologi. Københavns Universitet, februar 1999

Murray, J 2000

On my screen

www.eastgate.com/picks/Murray.html (6/2/2002)

Rollings, A, Morris, D 2000
Game Architecture and Design S.3-57. Fra kompendiet "Computerspil" IT-Højskolen 2001

Rouse, R. 2001
Gamedesign: Theory & Practice. S.1-19. Fra kompendiet "Computerspil" IT-Højskolen 2001

Ryan, M-L, 2001
Beyond Myth and Metaphor: The case of narrative in digital media". Paper til Computer Games & Digital Textualities
Fra kompendiet "Computerspil" IT-Højskolen 2001

Sandberg & Söderberg
Computer Generation: Visions and Demands.
<http://www.nada.kth.se/~asa/Masevr/index2.html>

Ondrej Spanel and Marek Spanel 2001
Gamasutra
http://www.gamasutra.com/features/20011219/spanel_01.htm

Walther, B.K. 2000
Computerspil som råstof
<http://www.informationsbasen.dk/design/artik/00/44-computerspil.htm>
(6/2/2002)

Walther, B.K. 1999
Næste level. Struktur, fortælling og interaction i nye CD-rom spil. Syddansk Universitet, Odense
http://www.sdu.dk/hum/bkw/cdromartikel_kort.html (6/2/2002)

Wibroe, M, Mygaard, K.K. & P.Bøgh Andersen 1999
Games and stories
Fra kompendiet "Computerspil" IT-Højskolen 2001