

## **Forord**

Å skrive en masteroppgave har vært utfordrende, spennende, og lærerikt. Jeg anser meg selv som utrolig heldig som har fått muligheten til å utforske et tema som inneholder to av mine største interesser – musikk og videospill.

Så lenge jeg kan huske har min interesse for musikk og lyd i videospill alltid vært til stede, og etter dette arbeidet har jeg fått en ny forståelse for denne interessen.

Jeg vil rette en takk til min veileder Magnar Breivik for gode innspill, og interessante samtaler rundt temaet.

Andreas Sørnes Viken,  
Trondheim, mai 2018



# Innholdsfortegnelse

<b>Forord .....</b>	<b>I</b>
<b>Innholdsfortegnelse.....</b>	<b>III</b>
<b>Figurer .....</b>	<b>IV</b>
<b>Tabeller .....</b>	<b>V</b>
<b>1. Teori om lyd i videospill .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Introduksjon.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Transdiegetisk lyd.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Spillsjangere og kameraperspektiv .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Videospill i 2018 .....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Musikk og lyders rolle i forskjellige videospillsjangre.....</b>	<b>10</b>
<b>1.6 Dynamisk og ikke-dynamisk lyd .....</b>	<b>20</b>
1.6.1 Ikke-dynamisk lyd.....	21
1.6.2 Dynamisk lyd .....	24
<b>1.7 Funksjoner .....</b>	<b>32</b>
1.7.1 Signallyd.....	34
1.7.2 Responsive lyder .....	35
1.7.3 Atmosfæriske lyder .....	37
1.7.4 Orienterende lyder.....	38
1.7.5 Identifiserende lyder.....	39
1.7.6 Kontrollrelaterte lyder.....	40
<b>1.8 Metode .....</b>	<b>41</b>
<b>2. <i>Wolfenstein: The New Order</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>2.1 Spillets ikke-diegetiske musikk, og dens karakteristiske trekk.....</b>	<b>44</b>
2.1.1 Metalinspirert musikk .....	44
2.1.2 Ambient- og støymusikk .....	46
<b>2.2 Spillerens første møte med musikk fra <i>The New Order</i> .....</b>	<b>46</b>
<b>2.3 Det første møte med spillverden.....</b>	<b>51</b>
2.3.1 Første filmsekvens.....	52
2.3.2 Første spillsekvens .....	53
<b>2.4 Klang og rytmikk som ledemotiv .....</b>	<b>62</b>
<b>2.5 Forskjeller i lydbildet basert på spillestil .....</b>	<b>68</b>
2.5.1 Aggressiv spillestil .....	68
2.5.2 Snikende spillestil .....	71
<b>2.6 Populærmusikk i spillverden .....</b>	<b>72</b>
<b>2.7 Når ikke-diegetisk musikk bruker lyder fra spillverden .....</b>	<b>79</b>
<b>2.8 Lyden av motstandsgruppens base .....</b>	<b>86</b>
<b>3. Oppsummering.....</b>	<b>89</b>
<b>Litteraturliste .....</b>	<b>93</b>
<b>Videospill .....</b>	<b>95</b>
<b>Musikk .....</b>	<b>97</b>
<b>Film .....</b>	<b>97</b>

## Figurer

Figur 1: <i>Rome: Total War</i> .....	5
Figur 2: <i>Grand Theft Auto V</i> .....	6
Figur 3: <i>Wolfenstein: The New Order</i> .....	6
Figur 4: <i>FIFA 2016</i> .....	7
Figur 5: Skjerm bilde tatt i Steam.....	8
Figur 6: <i>Destiny</i> .....	14
Figur 7: <i>Counter Strike: Global Offensive</i> .....	18
Figur 8: <i>Skyrim</i> .....	26
Figur 9: <i>Assassins Creed Origins</i> .....	27
Figur 10: <i>Skyrim (2)</i> .....	28
Figur 11: <i>Assassins Creed Origins (2)</i> .....	30
Figur 12: <i>World of Warcraft</i> .....	38
Figur 13: <i>Wolfenstein: The New Order</i> , cover bilde.....	44
Figur 14: Menyskjerm.....	47
Figur 15: Trommerytmikken i <i>Wolfenstein: The New Orders</i> musikalske hovedtema.....	48
Figur 16: The New Order, dynamisk nedgang.....	49
Figur 17: Krigsmaskin.....	50
Figur 18: Første filmsekvens.....	52
Figur 19: Første spillsekvens.....	53
Figur 20: «New objective:».....	54
Figur 21: Første oppdrag.....	58
Figur 22: Anya Oliwa.....	63
Figur 23: Mentalsykehuset.....	64
Figur 24: Aggressiv spillestil.....	69
Figur 25: Passiv spillestil.....	71
Figur 26: Die Käfer.....	73
Figur 27: Die Käfer (2).....	74
Figur 28: Abby Road.....	74
Figur 29: Karl & Klara.....	76
Figur 30: Diegetisk populærmusikk.....	77
Figur 31: Krigsmaskin (2).....	80
Figur 32: Krigsmaskin (3).....	81
Figur 33: Det rytmiske motivet fra Herr Faust.....	82
Figur 34: Motstandsgruppens base.....	86
Figur 35: J.....	87

## **Tabeller**

Tabell 1: Karen Collins' kategorier for dynamisk og ikke-dynamisk lyd.....	21
Tabell 2: Multidynamisk lyd.....	31
Tabell 3: Funksjoner (Jørgensen).....	33
Tabell 4: Actionorienterte lyder (Jørgensen).....	33



# 1. Teori om lyd i videospill

## 1.1 Introduksjon

Ifølge det amerikanske konsulentselskapet Gartner omsatte videospillindustrien for 93 milliarder dollar i 2013 (Gartner 2013). Med en slik omsetning er det tydelig at interessen for videospill er stor. I tiden vi nå lever i har teknologien åpnet en rekke muligheter i hvordan spill kan se ut og oppleves. Videospill vil ofte oppleves på en dedikerte spillkonsoll eller PC, men også telefonspill har blitt stadig mer populære. Når jeg i denne oppgaven bruker betegnelsen videospill viser jeg til både spillkonsoller og PC-spill. Dette fordi betegnelsen videospill nøytralt viser til spill som eksisterer både for PC og konsoll. Ved å bruke videospill som en felles betegnelse vil det være mulig å bruke betegnelse *dataspill* og *konsollspill* for å vise til eventuelle forskjeller. Forskjellen mellom et dataspill og konsollspill ligger hovedsakelig i utstyret som brukes for å drive og ta del i spillet. Et dataspill spilles på en datamaskin som vil være koblet opp til en ekstern skjerm, og et konsollspill vil spilles på en spillkonsoll som oftest er koblet opp til en TV. En person som spiller på sin datamaskin vil normalt bruke tastatur og mus for å ta del i spillverden, mens en person som spiller på konsoll vil bruke en *spillkontroller*. Dette fører til tekniske forskjeller i måten spillere tar del i en spillverden, men om begge spiller samme spill vil det være mulig å oppnå en lignende spill-opplevelse.

Et videospill kan med dagens muligheter innen grafisk design ha et stort spekter av visuelle uttrykk. Om en spillutvikler har som mål å gjengi en realistisk spillverden kan spilletts visuelle uttrykk ligne veldig på verden vi selv lever i. Vil spillutvikleren derimot at spillet skal ha et mer tegneserielignende uttrykk er også dette mulig. Dette gir en spillutvikler mulighet til å fortelle en historie i en spillverden som kan se ut akkurat slik spillutvikleren ønsker. Muligheten for å skape et hvilket som helst visuelt uttrykk fører til at historiefortelling i moderne videospill sjeldent er begrenset av det visuelle.

Musikk og lyd spiller en sentral rolle i videospill, og i nyere tid har forskere med bakgrunn fra fagfelt som medievitenskap, musikkvitenskap og musikkteknologi tatt interesse for forskning på lyd i videospill. Forskning på lyd i videospill er fortsatt et ganske ungt felt, og har foreløpig ingen fast etablert terminologi. At forskere fra flere fagfelt har utforsket lyd i videospill har ført til mye variert fokus i forskningen som finnes. Et mulig fokus er hvordan

lyd og musikk i videospill kan oppfattes, kategoriseres og analyseres. Et annet fokus vil sette musikkens plass i spillets helhet, og opplevelsen av denne helheten mer sentralt. Det er også gjort forskning som har fokusert på brukeropplevelsen med bruk av psykofysiologiske og psykometriske metoder. En slik studie ble gjort av Lennart E. Nacke, Mark N. Grimshaw og Craig A. Lindley i 2010 hvor de fokuserte på sonisk stimuli i skytespill sjangeren (Nacke, Grimshaw og Lindley 2010, s. 336). Denne oppgaven vil fokusere på teorier om kategorisering og analyse av lyd, men også teorier om musikkens plass i videospills helhet.

I tidlig spillmusikkforskning ble videospill sett på som en avart av filmmusikkforskning, men forskning på videospill har etter hvert blitt et eget fagfelt. Det er klare paralleller mellom filmmusikk og spillmusikk, da både film og videospill er former for audiovisuelle medier. Det er uansett viktige forskjeller som gjør det vanskelig å se på videospill som en avart av film, og en av disse forskjellen er videospills interaktive element. Denne interaktiviteten gjør det nødvendig med nye teorier og metoder for å kunne analysere spillets lyd. I analyser av lyd i audiovisuelt materiale er det normalt å dele inn lyd og musikk som høres i kategoriene *diegetisk* og *ikke-diegetisk*. Det som kategoriseres som diegetisk lyd kommer fra lydtkilder som befinner seg i handlingens univers. Det skilles også mellom *on-screen* og *off-screen* lyd, som beskriver om lydens kilde er synlig eller ikke. Dette skille mellom on-screen og off-screen lyd kan til tider være vanskelig å definere, da grensen mellom off-screen lyd og ikke-diegetisk lyd kan bli uklar. Ikke-diegetisk lyd kommer fra lydtkilder som ikke er en del av handlingens univers. I denne kategorien finner man for eksempel musikk som ledsager filmers handling. Tilskueren hører denne musikken, men kilden for musikken befinner seg utenfor filmens handlingsunivers. I analyse av lyd i videospill blir skille mellom diegetisk og ikke-diegetisk lyd vanskeligere å definere på grunn av spillerens posisjon som både i og utenfor spillverdenen.

## **1.2 Transdiegetisk lyd**

Flere forskere har tatt for seg problematikken som oppstår med bruk av diegese begrepene i videospillanalyse. En av disse forskerne er Kristine Jørgensen, som har skrevet flere artikler hvor hun presenterer nye begreper for å bedre kategorisere lyder i videospill. Ett av disse begrepene kom i hennes artikkel «On transdiegetic sounds in computer games» (Jørgensen 2007), hvor begrepet *transdiegetisk* presenteres. Begrepet transdiegetisk blir presentert som



en utvidelse til begrepene diegetisk og ikke-diegetisk. Som tidligere nevnt blir skille mellom diegetisk og ikke-diegetisk til tider uklart som følge av spillerens aktive deltagelse i spillverden. Spilleren befinner seg både på innsiden og utsiden av spillverden samtidig. Begrepet transdiegetisk har som mål å ta høyde for nettopp dette, og dermed kunne beskrive og kategorisere lyder som kommuniserer på tvers av diegesen. Lyd i videospill kan formidle viktig informasjon som spilleren kan oppfatte, og siden spilleren befinner seg både i og utenfor spillverden kan informasjon gis på flere diegetiske plan. På den måten kan både diegetisk og ikke-diegetisk lyd gi informasjon til spilleren, som deretter kan bruke denne informasjonen til å planlegge sine handlinger i spillverden. Avataren spilleren styrer vil være i spillverden, og det vil være naturlig å tenke at avataren ikke hører den ikke-diegetiske musikken som spilles. Men spilleren som styrer avataren vil kunne bruke den ikke-diegetiske musikkens informasjon. Med koblingen mellom spilleren og avataren skapes det en særegen dynamikk i spillverden, hvor avataren kan reagere på lyder han/hun egentlig ikke hører. Denne kommunikasjon på tvers av diegesen kommer tydelig fram i hendelser hvor ikke-diegetisk musikk kommuniserer advarsler til spilleren. Som delaktig både i og utenfor spillverden kan spilleren utføre handlinger i spillverden på bakgrunn av informasjonen den ikke-diegetiske musikken gir.

When the avatar is riding in the forest in the computer game *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda, 2006), the player suddenly hears the background music changing into a more aggressive melody. Although the music is not connected to any sources in the game world, the player knows that a hostile creature is on its way to attack, and may either try to evade the creature or stop to kill it (Jørgensen 2007, s. 1).

Det er denne kommunikasjonen på tvers av diegesen som gjør lyder transdiegetiske. I eksemplet fra Jørgensens artikkel «On transdiegetic sounds in computer games» (Jørgensen 2007) er det tydelig at ikke-diegetisk lyd kan ha direkte påvirkning på spillverden. Det er videospilletts interaktive element, med spillerens plassering som både i og utenfor spillets verden som gjør at transdiegetiske lyder kan oppstå. Informasjon om situasjoner som har oppstått trenger ikke å gis på det diegetiske plan for å kunne ha innvirkning i spillverden. Lyd i videospill krysser grensene mellom diegetisk og ikke-diegetisk lyd, noe som gjør at lyder uten en lydkilde i handlingsuniverset kan få direkte innvirkning på spillets verden gjennom spillerens handlinger.

Det er med denne informasjonen tydelig ikke tilstrekkelig å bruke kun de velkjente begrepene diegetisk og ikke-diegetisk når lyd og musikk i videospill skal analyseres. Etter å ha utvidet diegese begrepene argumenterer Jørgensens i sin artikkel «Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited» (Jørgensen 2010) for å gå bort fra å bruke diegetisk og ikke-diegetisk som beskrivelse av lyd i videospill. Bakgrunn for dette er at begrep som diegetisk og ikke-diegetisk ikke har mulighet til å beskrive lyder som gir spilleren relevant informasjon. For å beskrive lyd i videospill mer presist foreslår Jørgensen og heller bruke betegnelser som *gameworld* (spillverdenen) og *gamespace* (spilletts rom). Videospill fungerer annerledes enn normal funksjonell historiefortelling på grunn av spillerens posisjon i spillverdenen, og det er spillerens aktive deltagelse i spillverden disse nye betegnelse skal ta høyde for. Jørgensen påpeker også i sin artikkel at det uansett finnes visse aspekter ved analyse av videospill hvor bruk av kategoriseringer som diegetisk og ikke-diegetisk vil fungere godt. Et av disse aspektene av videospillanalyse vil være *filmsekvenser* som oppstår. Med filmsekvens refererer jeg til det som på engelsk kalles *cutscenes*, som brukes for å bryte opp spillbare sekvenser, og som et element i spillenes historiefortelling. Disse filmsekvensene er normalt ikke interaktive, og blir på en måte et motstykke til de spillbare sekvensene av spillet. Disse filmsekvensene vil ofte oppstå i begynnelsen eller slutten av oppdrag spilleren utfører, og er ferdig innspilte filmer som vil gi spilleren en ny bit av spillhistorien. Filmsekvenser vil alltid være like siden det er ferdig innspilte filmsnutter, noe som vil gjøre det mulig å analysere dem på lik linje med annet ikke-interaktivt audiovisuelt materiale. I videospill har disse filmsekvenser en viktig rolle i historiefortellingen. De kan brukes til å vise viktigste hendelser i spillhistorien, eller for å vise lengre samtaler mellom de forskjellige karakterene som tar del i fortellingen. Spilleren vil kunne lære mye av historien fra en filmsekvens, og den kan ha stor effekt for å gi spilleren en dypere forståelse av spillverden. Siden disse delene ikke er interaktive vil spilllets utvikler ha kontroll over hva spilleren ser og hører, og kan dermed gi spilleren nøyaktig den informasjonen som trengs for å forstå historien. Under *spillsekvenser* er det derimot spilleren som bestemmer hva som vises på skjermen. Med spillsekvens viser jeg til det engelske ordet *gameplay*, som brukes om de delene av spillet hvor spilleren har kontroll over avatarens handlinger. Når en spiller har kontroll over avataren og kamera er det umulig å garantere at all informasjon om historien vil bli oppfattet. Dette fører til at filmsekvenser er spesielt viktige for å fortelle en omfattende historie som spilleren lett skal kunne følge og få en emosjonell kobling til.

### 1.3 Spillsjangere og kameraperspektiv

Det finnes et stort spekter av spillsjangere i dagens videospillverden. Det er store forskjeller mellom mange av disse sjangrene, noe som også medfører at lyd ikke fungerer likt i hver sjanger. Det er derfor viktig å se på hvordan spill i forskjellige sjangere kommuniserer med spilleren. Et grunnleggende element i videospill er interaktiviteten, men denne kan behandles på flere måter. En viktig start i diskusjon om interaktiviteten er å se på hvilket kameraperspektiv spilleren er gitt for å ta del i verden. Hvilket kameraperspektiv spilleren ser verden fra vil variere fra sjanger til sjanger. Tre av disse spillsjangerene er *strategispill*, *skytespill* og *sportspill*.

I et *strategispill* styrer spilleren en landsby med en gitt mengde NPCer<sup>1</sup> fra et fugleperspektiv. I denne typen spill må spilleren fokusere på *planlegging* for å oppnå seier. Det finnes mange suksessfulle strategispill, hvor flere av dem er plassert i historiske settinger. To eksempler er *Rome: Total War* (Creative Assembly, 2004) som er historisk plassert i antikkens Roma, og *Age of Empires III* (Ensemble Studios, 2005) som bruker kolonialiseringen av Amerika fra det 16. århundre til rundt 1850 som historisk bakteppe (Summers 2016, s. 110). Begge disse spillene bruker filmmusikk idiomer for å vise til spillernes respektive tidsperioder (Summers 2016, s.110). Musikk brukes altså her som tidsmarkør, og er med på å plassere spillet inn i en tidsepoke. Denne typen bruk av musikk kalles *musical texturing*, som jeg vil gå mer inn på senere.



**Figur 1:** *Rome: Total War*.  
Eksempel på fugleperspektiv.

*Skytespill* er en sjanger med mye variasjon. At et spill kategoriseres som et skytespill sier ingenting om hvilket kameraperspektiv spilleren ser verden fra. Moderne skytespill kan bruke førsteperson eller tredjepersons kameraperspektiv, men kan også åpne for begge muligheter,

---

<sup>1</sup> NPC: står for *non-player character*. Dette er en karakter i et spill som styres av spillmaskinen, og ikke av en spiller.

slik at spilleren kan velge mellom de to. De to perspektivene gir stor innvirkning på hvordan spilleren ser spillverden. Tredjepersonsperspektiv kan oppleves som mer oversiktlig, men også mer distanserende fra spillverden og avataren. Førsteperson kan derimot oppleves som mindre oversiktlig, men samtidig mer intenst.

*Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) (heretter kalt *GTA V*) er et eksempel på et skytespill som ofte spilles i tredjepersonsperspektiv (førsteperson er mulig). *GTA V* er et *åpen verden-spill*, som betyr at spilleren blir gitt adgang til en stor sammenhengende spillverden med mulighet for å bevege seg fritt. En åpen verden løsning gir spilleren mulighet til å bestemme hvilke av spillets oppdrag/mål som utføres først, og gir spilleren kontroll over spillets progresjon.



**Figur 2:** *Grand Theft Auto V*.  
Eksempel på tredjepersonsperspektiv.

Et skytespill med førstepersonsperspektiv er *Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014), som også er det spillet jeg analyserer i andre del av denne oppgaven. *Wolfenstein: The New Order* baseres på en alternativ historie hvor nazistene vant andre verdenskrig fordi de fikk tak i teknologi som lot dem bygge kraftige våpen og roboter. Spilleren ser verden gjennom avataren kaptein William Joseph Blazkowicz sine øyne i et førstepersonsperspektiv.

Spillet er sterkt historiedrevet, og har en fast historiefortelling som spilleren ikke kan vike fra. *GTA V* og *Wolfenstein: The New Order* er vanskelige å sammenligne fordi det er så store forskjeller mellom et åpen verden-spill og et lineært historiedrevet spill. Forskjellen i kameraperspektiv kan derimot sammenlignes, og har en innvirkning på en spillers relasjon til



**Figur 3:** *Wolfenstein: The New Order*.  
Eksempel på førstepersonsperspektiv.

spillverden, og ikke minst avataren spilleren styrer. Et førstepersonsperspektiv vil kunne gi en sterkere følelse av identifikasjon mellom spilleren og avataren. Dette fordi spilleren opplever spillverden fra et likt perspektiv som man daglig opplever i sitt eget liv.

In an FPS, the player can fully identify with the game character represented only by weapons and/or hands seen as virtual prostheses that reach into the game environment. This means that

in an FPS a player virtually turns into the game character as they feel like they are acting directly in the virtual game world (Nacke og Lindley 2008, s. 82).

På den måten kan koblingen mellom spiller og avatar oppleves som sterkere, å gi en mer følelsesladd kobling til avatarens historie. Med denne tankegangen vil tredjepersonsperspektivet åpenbart være mer distanserende for spilleren, da man i dette kamraperspektivet ser avataren fra utsiden. Alt styres fra en bestemt avstand bak avataren, noe som også distanserer spilleren fra alt avataren foretar seg. Selvsagt vil personlig preferanse innen videospill også ha noe å si i slike opplevelser, men på en mer generell basis vil denne type opplevelse av perspektivene være sann. Det er også klare forskjeller mellom spillene da *GTA V* har en åpen verden, og *Wolfenstein: The New Order* har en fast historie med en forhåndsbestemt progresjon. Den ene er på ingen måte bedre enn den andre, og det er personlige preferanser som avgjør hvilken form for skytespill man ønsker å spille. At begge disse spillene plasseres i samme hovedkategori viser uansett bredden innenfor skytespillsjangeren.

*Sportspill* er simulasjoner av sport, hvor sporten kan være eksisterende i den virkelige verden, eller en ny oppfunnet sport som kun eksisterer i spillets verden. Spill som baseres på sport kommer ofte ut med nye versjoner av spillet hvert år. Eksempel på slike spill er for eksempel spillserien *FIFA* (Electronic Arts). *FIFA* er en serie med spill som baseres på fotball, og det gis ut en ny versjon av spillet hvert år for å holde lagene oppdatert. Sportspill har blitt en svært populær videospillsjanger, og *FIFA* serien hadde allerede i 2010 solgt over 100 millioner kopier ifølge Business Wire, som er et selskap som distribuerer pressemeldinger fra et mangfold av selskaper (Business Wire 2010). Når det kommer til perspektivet som spilleren ser spillverden fra er *FIFA* serien bygd opp med TV-sendinger av fotball som mal. Spilleren ser fotballkampen fra et perspektiv som er tydelig inspirert av perspektivet fotballkamper normalt vises i.



Figur 4: *FIFA 2016*.  
Eksempel på et TV-inspirert kamraperspektiv.

Dette er kun tre av mange sjangre, og de viser noe av det som eksisterer for å gi et innblikk i bredden videospillsjangre dekker. I senere delkapittel vil jeg gå nærmere inn på hvordan

musikk og lyd brukes i disse nevnte spillsjangrene. Å ha en tanke om spillerens kamera-perspektiv i forskjellige spillsjangre vil være relevant for videre diskusjon om musikk og lyd, da musikk ikke vil ha samme rolle for alle kameraperspektiver.

## 1.4 Videospill i 2018

Som det nettopp ble vist er det blitt utviklet en stor mengde spillsjangere som dekker et stort spekter av interesseområder. Det kan også være spennende å se på hvilke type spill som har størst suksess i dagens samfunn. Det vil være flere faktorer som har innvirkning på spillindustrien, men det som trolig har skapt mest endringer er utviklingen av internett. Den stadig økende muligheten til å få tak i en god og stabil internettilkobling har gitt videospill muligheter som ikke var til stede tidligere. Videospill var i begynnelsen utviklet som en enspilleropplevelse, som vil si at kun en person kan spille om gangen. I enspillerspill vil spillmaskinen ha kontroll over alle andre karakterer i spillverden. Det lages fortsatt enspillerspill i dag, og spillet jeg analyserer i denne oppgaven er en slik enspilleropplevelse.

En annen type videospill som er blitt stadig mer populære sammen med internetts vekst er flerspillerspill. Flerspiller har også tidligere vært mulig med spillkonsoller hvor skjermen kan deles i to. Denne nyere formen for flerspiller kobler sammen flere spillere over internett, og gir dermed spillerne mulighet til å spille sammen uten å være i samme rom. Enspiller og flerspillerspill er tydelig forskjellige, og det vil ikke være de samme elementene som trekker spillere til de to spilltypene. Det er ingen tvil om at flerspillerspill har tatt over store deler av markedet, og er blitt den mest populære formen for videospill. Dette kan tydelig sees i skjermbildet som er hentet fra Steam, som er en digital distribusjons- og kommunikasjons-plattform for spill. I dette skjermbildet kan man se en oversikt over de ti mest spilte spill, hvor den første kolonnen viser hvor mange som spiller akkurat nå, og den andre viser det største antallet spillere som var tilkoblet samtidig i løpet av de siste 24 timene. Det er viktig å påpeke at disse tallene kun er regnet ut fra PC-spill som bruker Steam for å



CURRENT PLAYERS	PEAK TODAY	GAME
2,446,007	3,037,072	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
668,597	687,953	Dota 2
505,861	685,724	Counter-Strike: Global Offensive
92,260	120,495	Grand Theft Auto V
73,915	88,693	Tom Clancy's Rainbow Six Siege
54,875	68,570	Team Fortress 2
52,796	79,820	ARK: Survival Evolved
51,569	61,135	Warframe
46,247	50,350	PAYDAY 2
43,893	69,873	Football Manager 2018

Figur 5: Skjerm bilde tatt i Steam.  
De 10 mest spilte spill i spilltjenesten Steam.

distribuere spillet, og er dermed ikke en perfekt representasjon over det totale spillmarkedet. Informasjonen i skjermbildet er uansett svært interessant i en diskusjon rundt enspiller og flerspillerspill. Av de ti spillene som står på listen er det kun *Football Manager 2018* (Sports Interactive, 2017) som ikke har flerspiller som et hovedpunkt i spillet. Det tidligere nevnte *GTA V* står også på listen, og dette spillet har en enspiller historie, men den senere introduserte flerspiller-versjonen av *GTA V* er blitt det som trekker spillere tilbake til spillet. Denne informasjonen viser tydelig at flerspillerspill er blitt dominerende i spillmarkedet.

Flerspillerspill bruker ikke historiefortelling som sitt viktigste punkt. Det som heller er viktig med denne typen spill er nettopp muligheten til å spille sammen med andre. Det er det sosiale aspektet med en flerspilleropplevelse som får spillere til å komme tilbake til den samme spillverden. Det er mulig å spille med venner man kjenner godt fra før, eller man kan møte nye personer gjennom spillet, og spille med dem. Det finnes flerspillerspill i mange forskjellige spillsjangre, hvor det vil være forskjeller i *spillmekanismer*. Felles for alle disse vil uansett være at det sosiale aspektet er det som trekker spillere tilbake til spillverden. Flerspiller-elementet bringer flere aspekter som gjør spillene mer interessante for spillere. Det som kanskje er det mest interessante aspektet er at andre spillere nå styrer flere av karakterene som omgir spilleren, noe som medfører et nytt aspekt av uforutsigbarhet. En NPC vil ha en viss mengde forutsigbarhet, men en spillerstyrt karakter vil kunne oppføre seg helt annerledes. Uforutsigbarheten gir derfor flerspillerspill et ekstra spenningsmoment. Denne ekstra uforutsigbarheten og det sosiale aspektet i flerspilleropplevelsen kan være grunnen til at flerspiller blir stadig mer populært.

Enpillerspill vil basere seg på en annen type spillopplevelse fordi det sosiale aspektet ikke vil være til stede. Spillets historie vil ta mye plass, og det vil være denne historien som driver spilleren dypere inn i spillverden. Samtidig settes alle oppdrag spilleren utfører inn i det historiske perspektivet. Spillopplevelsen i slike spill vil knyttes tett opp mot historien som fortelles, og hvordan spilleren opplever spillverden historien er plassert i. Særegenheten med slike spill ligger i den omfattende historien spillutviklere kan skape, som deretter kan gi spillere en god historiebasert spillopplevelse.

Når det gjelder musikk og lyd i enspiller og flerspillerspill vil det være klare forskjeller mellom spilltypene. Som det vil vises mer senere vil et historiedrevet enpillerspill bruke musikk og lyd til å bygge opp rundt historien og spillverden med målet å gi spillet en opp-

slukende effekt på spilleren. I slike spill er det kun en spiller som kan utføre handlinger i spillverden som endrer lydene som høres. I flerspillerspill blir det derimot mer komplekst. Det vil være flere spillere som spiller sammen, og om spillerne står i nærheten av hverandre vil alle kunne høre de samme lydene. Alle spillerne kan også påvirke hva de andre hører, og det er dette elementet som gjør lyd i flerspillerspill mer komplisert å analysere. I denne oppgaven er et enspillerspill fokus i selve analysen, og teoriene som diskuteres vil være mer tilpasset denne typen spill. På grunn av at andre spillere kan påvirke lydene som høres i flerspillerspill vil de teoriene som brukes i den kommende analysen måtte modifiseres eller utvides for å passe en analyse av et flerspillerspill. Spesielt teoriene som omhandler kategorisering av dynamisk og ikke-dynamisk lyd vil trenge utvidelser, da det må tas hensyn til andre spillere. Jeg vil ikke gå i dybden på analyse av flerspillerspill i denne oppgaven. Det finnes generelt lite forskning som har fokusert på flerspillerspill, men det er noen forskere har tatt for seg noe om flerspilleropplevelsen. En av disse er Mark Grimshaw som i sin doktoravhandling undersøker lyd i FPS sjangeren, og tar ved flere kapitler høyde for flerspiller (Grimshaw 2007). Det ville vært spennende å se mer forskning på lyd i videospill som rettet fokuset mot flerspilleropplevelsen. Det ser iallfall ut til at industrien og markedets fokus er rettet mot flerspiller.

## **1.5 Musikk og lyders rolle i forskjellige videospillsjangre**

Musikk og lyd er en viktig del av et videospill, men hvilken rolle musikken og lyden spiller varierer. Moderne spill bruker ofte musikk som et av elementene i konstruksjonen av en omfattende spillverden. Videospillentusiaster er alltid på utkikk etter det neste spillet som gjør at man mister følelsen av tid og blir totalt oppslukt av spillets verden. Som Tim Summers skriver: «As players, we want games to be more than simply interactive. We long for those times when a game is so utterly absorbing, we lose track of time and our surroundings» (Summers 2016, s. 58). En slik spillopplevelse kommer fra den totale opplevelsen et spill har skapt, som innebærer både spillmekanismer, historie, musikk, og mer. Både spillere og videospillforskere er generelt enige i at musikk forsterker denne følelsen av å bli oppslukt under en spilløkt (Nacke og Grimshaw 2011, s. 265). Hvordan musikk forsterker følelsen av å bli oppslukt i et spill er et mye diskutert tema blant forskere på musikk i videospill. Tim Summers diskuterer dette temaet i boken *Understanding Video game Music* når han tar for seg et fenomen han kaller *musical texturing* (Summers 2016, s.



59). Jeg velger å bruke begrepet *musical texturing* på engelsk i oppgaven, siden det ikke finnes en fullgod betegnelse på norsk. Med begrepet *musical texturing* snakker Summers om hvordan musikk i spill kan sende ut klare musikalske referanser for å bygge videre på et spillers fiksjonelle univers.

This is a very powerful way of employing music in games: even where graphics and gameplay are technologically limited, music can use general musical signs and/or references to other media and cultural touchstones that are already well-established to enhance the game experience (Summers 2016, s. 60).

På denne måten utvider musikken det fiksjonelle universet hvor det gitte spillet er plassert. Musikken skaper ekstra dybde, og gir ved hjelp av assosiasjoner flere detaljer om konteksten hvor spillet er plassert. Spilleren kan ved å lytte til musikken bevist eller ubevist oppnå en dypere forståelse av helheten i spillers verden. Denne forståelsen av spillers verdens helhet gjennom å høre musikk spiller så klart mye på spillerens fantasi. Når spillers musikk spiller på kjente referanser kan spilleren med spillers visuelle uttrykk i tankene se for seg hvordan spillers verden kanskje ser ut på utsiden av spillers begrensede kart. Tim Summers gir et eksempel på *musical texturing* med spillet *Elite* (David Braben og Ian Bell, 1984) (Summers 2016, s. 60). Det er brukt veldig lite musikk i spillet, men i de fleste versjoner vil et musikalsk tema utløses da spilleren setter på autopilot og romskipet skal legge til ved romstasjonen. Musikken som blir spilt av er en 8-bit versjon av Johann Strauss II's *The Blue Danube waltz*. 8-bit musikk er bygd opp av datagenererte lyder, og er den musikken som i dag assosieres mest med eldre videospill og arkadespill. Denne musikken er den samme som brukes til filmen *2001: A Space Odyssey* (dir. Kubrick, 1968). For spillere som oppfatter denne referansen kan spillers univers nå bli oppfattet som en del av, eller lignende som universet fra filmen (Summers 2016, s. 60). På den måten utvides spillers verden ved hjelp av en referanse, og spilleren kan se for seg et mye større univers enn spillet kan vise visuelt.

At musikk som allerede er kjent for publikum brukes i videospill for å utvide spillers verden er blitt et av virkemidlene spillprodusenter bruker. Som vi så tidligere med *strategispill* kan musikk også brukes som tidsmarkør for å utvide spillers verden gjennom bruk av assosiasjoner. I moderne spill vil det kanskje være enda enklere å spille på slike assosiasjoner, siden musikken ikke lenger må gjøres om til 8-bit musikk, men kan avspilles som originalen. Det er stor variasjon i hvordan *musical texturing* implementeres. Alle spill vil ikke ha samme

strategi for å oppnå ett oppslukende resultat, og hvordan spillet forholder seg til musikk vil variere. Det er flere forskere som har tatt for seg hva som gjør et spill oppslukende. Denne oppslukende effekten omtales i artikler og bøker som *immersion*, og det beskrives flere variasjoner av effekten. En av disse variantene er for eksempel *fantasioppslukende* effekt som ofte finnes i rollespill (Nacke og Lindley 2008, s. 82). Denne formen for oppslukende effekt er koblet opp mot en spillers interesse i spillhistorien, eller identifisering med spillets avatar. På den måten spiller denne effekten på følelser av empati og atmosfære (Nacke og Lindley 2008, s. 81). *Musical texturing* vil passe inn i denne kategorien for oppslukende effekt, fordi musikk som er koblet opp mot historiefortellingen vil kunne skape denne effekten. Men det vil ikke kun være musikalske virkemidler som gjør spill oppslukende. Spillmekanismer, grafikk, og hvor utfordrende et spill er kan også skape en oppslukende spillopplevelse. Et spill som inneholder utfordrende hindringer vil kunne gjøre spillere oppslukt av spillet fordi spillerne ønsker å overkomme utfordringen.

Challenge-based immersion describes the emergent gameplay experience of a player balancing his abilities against the challenges of the game in so far as gameplay is related to motor and mental skills. Challenges in this definition can include different mixtures of physical and mental performance requirements (Nacke og Lindley 2008, s. 82).

Analysen av *Wolfenstein: The New Order* vil diskutere den fantasioppslukende effekten, fordi *musical texturing*, fantasi og assosiasjoner er en viktig del av spillets musikkbruk. En populær spillsjanger som tar i bruk *musical texturing* er sportspill. I sportspillsjangeren finnes det som tidligere nevnt spill som baseres på sport som eksisterer i vår verden, eller det kan være en ny oppfunnet sport som kun eksisterer i spillets verden. Disse to typene sportspill vil ha svært forskjellig forhold til musikk, selv om spillene hører til samme sjanger. Spill som er basert på en virkelig sport er for eksempel den tidligere nevnte *FIFA* serien, som er en rekke fotballspill. Den tidligere nevnte koblingen til hvordan fotball ser ut på TV viser seg å være et svært viktig element også for andre deler en det visuelle perspektivet. Spillets meny vil ha et utvalg av diverse populærmusikk, hvor spilleren vil ha mulighet til å hoppe over sanger, eller høre sanger om igjen etter ønske. Når selve fotballkampen starter vil musikken stoppe, og lydbildet blir likt det man kjenner fra en TV sending. Kommentatorer presenterer seg, og spilleren kan høre et publikum som er klare for kamp. Musikk har ingen plass under selve fotballkampen, og spillere flest ville nok funnet musikk som ble spilt under kampen som svært distraherende. *FIFA* spill blir sett på som en digital konstruksjon av virkelighetens

fotball, og spillene lever opp til dette gjennom å gi spilleren en mest mulig autentisk fotballopplevelse. Det samme konseptet kan også sees i bilspill. Som i *FIFA* serien baserer også bilspillet *F-1 World Grand Prix* (Paradigm Entertainment og Video System, Lankhor, 1998) seg på en illusjon av virkeligheten. I dette bilspillet vil spillerens kameraperspektiv vike fra det som vises på TV-sendinger, fordi spilleren styrer bilen fra et tredjepersonsperspektiv som følger bilen. Bortsett fra dette kameraperspektivet er det også her tydelig at virkelighetens TV-sendinger av sporten er utgangspunktet for hvordan spilleren ser og hører verden. Spillets hovedmeny akkompagneres av populærmusikk fra tiden spillet ble utgitt, og det brukes musikk i korte filmsekvenser som minner om montasjer som kunne blitt vist før en TV-sending for å bygge spenning (Summers 2016 s. 89). Begge disse virkelighetsbaserte spillene har en svært sparsom bruk av musikk, men musikken som brukes spiller en rolle som tidsmarkør. Som tidligere nevnt kommer denne type spill ut med nye utgaver hvert år, og musikken som spilles i menyskjermen vil også skiftes. Samtidig som for eksempel fotballspillere som i løpet av sesongen har byttet lag blir oppdatert blir også musikken oppdatert slik at den passer den nye tiden spillet nå viser til. Når et nytt spill i for eksempel *FIFA* kommer ut vil spillets årstall alltid ligge et år foran det året det faktisk utgis. For eksempel ble *FIFA 2016* (EA Canada, 2015) utgitt i 2015. Dette har ført til at spillutvikleren Electronic Arts har brukt musikk som ikke nødvendigvis er populær når spillet utgis, men som heller kan bli populær neste år. Mindre kjente artister har også fått låter utvalgt til å bli med i spillet, og har oppnådd stor suksess i etterkant. Dette skjedde for eksempel med den ghanesiske reggaeartisten Selasee når Electronic Arts kjøpte rettighetene til hans låt *Run* og brukte den i *FIFA 2006* (Collins 2008, s. 42). Som en spillserie som baseres på populærkultur gir det mening å bruke musikk som tidsmarkør for å henvise til tidens kultur og den konstante forandringen som skjer. At *F-1 World Grand Prix* bruker filmsekvenser på en lignende måte som montasjer i en TV sending gir klare assosiasjoner hos en spiller som er tidligere kjent med sporten. Slike assosiasjoner vil trolig være med å bygge opp rundt spenningen i bilkjøringen eller fotballkampen gjennom å spille på en følelse av realisme som spilleren vanligvis får ved å følge sportens TV-sendinger i virkeligheten.

I Sportspill som ikke baseres på sport fra populærkulturen vil musikk brukes på en annen måte for å oppnå en kobling mellom spiller og spillverden. En spillserie som baserer seg på et eksisterende undergrunnsmiljø er spillserien *Need For Speed* (EA Games, 1994-). Denne spillserien bruker illegal *street racing* som sitt utgangspunkt for spilling. Det er nettopp denne undergrunnskulturen som blir utgangspunktet for musikken i spillene. Musikkens mål i

disse spillene vil være å skape assosiasjoner til undergrunnsmiljøet, noe som gjøres gjennom å bruke allerede eksisterende musikk. Det vil for de fleste spillere ikke være direkte assosiasjoner, da spillets spillerbase strekker seg langt utenfor de som tar del i det faktiske miljøet. Spillets musikk spiller heller på eksisterende assosiasjoner til det urbane, som spillere vil kjenne til gjennom for eksempel filmer og annen populærkultur. Dette kan ses i *Need for Speed: Most Wanted* (EA Black Box, 2005), hvor spillet bruker 26 hip-hop og danseklubblåter (Summers 2016, s. 93). Spillet bruker disse låtene for å skape assosiasjoner til det urbane miljøet, og for å sette spillet inn i en kultur. Ved å bruke musikken på denne måten skapes ekstra dybde i spillverden fordi musikken kobler spillet til det urbane miljøet hvor spillsekvensene finner sted.

En spillsjanger som ofte bruker mye akkompagnerende musikk er enspiller *førstepersonsskytespill* (heretter kalt FPS-spill). Dette er en sjanger med mye variasjon, både i grunnlag for spillsekvenser, spillverden, og historien spillet forteller. Et FPS-spill som baserer seg på en mer realistisk verden vil ha annen type musikk enn et spill som baseres på sci-fi, men det vil finnes likheter i bruken av musikk mellom spillene.



**Figur 6:** *Destiny.*  
Et sci-fi basert FPS-spill.

There are two basic functions that sound provides in the FPS game: feedback to the player and, related to this, an awareness of operating within, and being a constructive component of, a space or spaces within the game (Grimshaw 2007, s. 24).

At spill er satt i førstepersonsperspektiv vil legge klare begrensninger på en spillers mulighet til å se spillverden. Alt spilleren ser og foretar seg går gjennom avatarens øyne, som tilsier at spilleren ikke kan gjøre noe avataren ikke får til. Spilleren kan ikke se over vegger avataren ikke er høy nok til å se over. Spilleren kan ikke hoppe høyere, eller løpe raskere enn avataren tillater. Med andre ord må spilleren ta del i spillverden med de begrensninger som er satt ut fra avatarens evner. Disse begrensningene er ikke negative, bare en av mange mulige måter en spiller kan oppleve å ta del i et spillers verden. Med en slik visuell begrensning vil spill i FPS sjangeren bruke lyd til å informere spilleren om hendelser i spillverden som ikke vises

på spillerens skjerm. For eksempel vil et FPS-spill ofte utløse et lydsignal når en annen spiller fanger flagget i flerspillermodus kalt *capture the flag* (Grimshaw 2007, s. 23). På denne måten kan lyd brukes for å gi spilleren informasjon om viktige hendelser som i førstepersonsperspektivet ellers ville vært umulig å få tak i.

Førstepersonsperspektivet kan ha sine fordeler når det kommer til spillopplevelsen. En av disse er intensiteten en spiller kan føle, fordi man aldri vet hva som venter bak det neste hjørnet. Bak hvilket som helst hjørne kan det være en ny fiende som ligger i skjul, og er klar til å angripe avataren. Denne typen intensitet vil man miste i tredjepersonsskytespill, fordi spilleren med hjelp av kameraets vinkel kan se rundt hjørnet uten å vise avataren til fienden.

Historiefortelling kan også oppleves som mer intens i FPS sjangeren på grunn av ekstra virkemidler som på en naturlig måte kan tas i bruk. Historiefortelling i FPS-spill har muligheten til å koble spilleren til spillverden på en annen måte enn spill med andre perspektiver. Gjennom førstepersonsperspektivet har spillprodusenter mulighet til å bruke spillerens perspektiv til å forsterke koblingen mellom spiller og avatar. Dette er en prosess som kan skje for eksempel gjennom bruk av lyd og musikk. En mulighet er å bruke avatarens indre tanker, og spille av disse ved bestemte punkter av spillet. Spilleren ser allerede verden gjennom avatarens øyne, så det vil oppleves som naturlig å høre avatarens tanker. Dette kan ha en god effekt for å gi en sterkere kobling mellom spilleren og avataren, noe som også kan gjøre spilleren mer interessert i spillverden og avatarens historie. Gjennom å høre avatarens tanker om situasjonen i spillverden får spilleren en dypere forståelse for avataren, og samtidig kan spillprodusenter bruke dette som et ekstra virkemiddel for å skape dybde i historiefortellingen. At FPS sjangeren kanskje bruker flere virkemidler enn andre i historiefortelling gir mening, fordi historien er svært viktig for å holde en spillers interesse. Begrensningen førstepersonsperspektivet har fører til at mange av spillsekvensene går ut på å starte et oppdrag og deretter skyte fiender for å nå målet for oppdraget. Dette fører til mange repeterende spillsekvenser og spillmekanismer, noe som gjør det nødvendig å finne måter å holde en spillers interesse. Derfor blir historien spesielt viktig, og hvert oppdrag bør føles som et nytt steg mot å oppnå det endelige målet i spillhistorien. Av samme grunn blir *musical texturing* spesielt viktig i FPS sjangeren, siden den repeterende opplevelsen av å skyte fiender må føles viktig for å holde spillerens interesse.

Et konsept som forekommer i FPS-spill er det som kalles *epic texturing* (Summers 2016, s. 63). Jeg velger også å bruke det engelske begrepet *epic texturing* i denne oppgaven, da det ikke finnes noen fullgod norsk betegnelse. Tim Summers diskuterer dette begrepet i sin bok *Understanding Video Game Music* (Summers 2016), og i sin artikkel «Epic texturing in the first-person shooter: The aesthetics of video game music» (Summers 2012). Ordet *epic* er noe man ser og hører ofte i uformelle samtaler om videospill. Ordet er mye brukt både i forum om videospill på nett, og i samtaler mellom venner. I denne sammenhengen fungerer ordet ofte som et synonym til noe bra eller fantastisk. For eksempel kan et spill med en god historiefortelling bli snakket om som å ha en episk historie, uten at historien nødvendigvis har trekk som bygger på tradisjonell episk fortellerstrategi. Med *epic texturing* i videospill-sammenheng refereres det til en artistisk stil. Dette er en stil som stammer fra både klassisk episk litteratur, moderne episke noveller og episk film. Stilen legger vekt på en sammenheng mellom en større historiefortelling og en mer intim personlig historie.

Epic functioning comes into play as part of the narrative vertigo between an intimate personal level of narrative (a love story, a hero, a group of friends) and a very broad ‘backdrop’ (an historical event, a disaster, interaction with a notable historical figure, macro plot structures), which acts as a motivation or plot device for the manipulation of the personal story (Summers 2012, s. 134).

Avataren i et historiedrevet FPS-spill framstilles som helten, og denne helten vil ofte ha en personlig historie i spillet, som for eksempel en kjærlighetshistorie. Samtidig vil det også være et større historisk bakteppe, som for eksempel en stor krig mot en mektig fiende. Det store historiske bakteppe trenger ikke å beskrives i detalj for spilleren, men heller henvises til som grunnlaget for at avataren må utføre sine oppdrag. Altså bygges det en fortelling både på et mikro og makronivå. Dette er et konsept som eksisterer i mangfold i både noveller, filmer og TV-serier. Denne måten å bygge opp en historie på fungerer også godt som et virkemiddel for å få en spiller dedikert til spillverden og historien. Dette gjør repeterende spillsekvenser og spillmekanismer mindre problematisk, siden spilleren ser spillets oppdrag i en større kontekst. Helten i spillene vil også minne om helter fra klassisk episk diktning, hvor helten oppnår suksess mot alle odds. Denne type spill med historiefortelling på både mikro og makro nivå gir musikken i spillet en mulighet til å forsterke denne følelsen av et episk spillunivers. Musikken kan brukes til å beskrive situasjonen i den større historien i spillverden, og den kan brukes til å framheve følelser i den personlige historien avataren

befinner seg i. På den måten kan musikken i FPS sjangeren relatere spillerens handlinger til en større historiefortelling, som fører til at spillerens oppdrag vil føles som en viktig del av en større kamp. Dette er et nyttig virkemiddel i FPS sjangeren, fordi spillerens begrensede kameraperspektiv ikke gjør det mulig å ta personlig del i alle deler av en større kamp eller hendelse. Det vil ofte være den ikke-diegetiske musikken i spillet som brukes for å oppnå dette målet, men *epic texturing* er ikke begrenset til kun musikk uten en lydkilde i spillverden (Summers 2012, s. 141). Som vi vil se i analysen av *Wolfenstein: The New Order* kan diegetisk musikk også brukes for å oppnå effekten av *epic texturing*. I *Wolfenstein: The New Order* vil dette være diegetisk musikk i form av populærmusikk som eksisterer i spillverden. Siden dette spillet baserer seg på en alternativ versjon av virkelighetens historie er denne musikken parodier på kjente artister for å passe inn i spillverden den eksisterer i. I andre FPS-spill vil det finnes eksempler på eksisterende populærmusikk som avspilles diegetisk i spillverden. Et eksempel på dette kan finnes i spillet *Bioshock* (2K Games, 2007).

The player finds images of phonographs scattered throughout *Bioshock's* environment, which emit popular music recordings from the 1930s to 1950s. These songs are selected for their nostalgic capital, featuring artists such as Mario Lanza, Bing Crosby, Perry Como and The Andrews Sisters (Summers 2012, s. 141).

Den type historieoppbygging som *epic texturing* brukes for er ikke eksklusiv til FPS sjangeren, og forekommer også i spill med andre kameraperspektiver, men det er i FPS-spill denne måten å fortelle en historie på er mest brukt. En god historieoppbygging blir viktig for å holde spillerinteressen høy under repeterende spillsekvenser, men det finnes spill i FPS sjangeren som oppnår stor suksess uten å legge noe vekt på historiefortelling. Denne type spill legger fokuset på spillmekanismer, og det er ingen historisk progresjon i spillene. Det vil være bygd opp en setting for spillsekvensene, men denne trenger ikke å bli forklart da den vil være basert på enkle konsepter. I denne typen FPS-spill vil ikke musikk ha noen historie å bygge på, noe som endrer musikkens rolle i spillet drastisk. Musikk vil ta veldig lite plass i slike spill, og vil ofte ha svært spesifikke roller ved flere punkter av spillet. Grunnen til at musikken vil ta lite plass ligger i selve grunnelementet spillene bygger på. Historiefortelling byttes ut for konkurransespill. Her er det *PvP* (*player vs player*) eller spiller mot spiller, som er grunnen til at spillere fortsetter å spille. Et slikt spill som har oppnådd stor suksess er *Counter Strike: Global Offensive* (Valve Corporation og Hidden Path Entertainment, 2012) (heretter kalt *CS:GO*).

I *CS:GO* er lyd svært viktig for spillsekvenser, og det vil være store fordeler å hente for spillere som hører nøyte på lydene som kan høres. Det er ingen ikke-diegetisk atmosfærisk lyd i bruk, da det her er konkurransen mellom lagene og lydene motstanderne lager som er viktige. Konkurransespillmodusen fungerer slik at det er to lag bestående av fem spillere på hvert lag. Det ene laget spiller som terrorister, og det andre som kontraterrorister. Lagene begynner hver runde på sin egen side av et valgt kart, og målet er enten å eliminere alle på motstanderlaget, eller fullføre rundens mål. For laget som spiller som terrorister vil målet være å aktivere en bombe på ett av to mulige bombeplasser. Kontraterroristenes mål er å desarmere denne bomben om den blir aktivert. Om en spiller blir eliminert i løpet av runden, er denne spilleren død helt fram til den runden er over. Det spilles totalt 30 runder, hvor lagene bytter side (terrorister blir kontraterrorister og motsatt) etter 15 runder. Det laget som vinner 16 av disse 30 rundene vinner kampen. Det er elementer som økonomi og taktikker som styrer hvordan rundene spilles ut, men det å gå inn på slike detaljer vil ta for mye plass og ikke være nødvendig. De grunnleggende prinsippene er uansett å kjøpe våpen og vinne 16 runder for å vinne kampen. At målet er å vinne 16 av 30 runder fører til at hver runde betyr mye for å vinne kampen, og hver minste fordel en spiller får kan være forskjellen på seier eller tap i runden. Med fordel i denne sammenhengen er det informasjon om motstanderlagets posisjon jeg viser til. Om en av spillerne på et av lagene får tak i informasjon om hvor en eller flere av motstanderne befinner seg vil dette gi laget en stor fordel i runden. Det som er den beste måten å skaffe slik informasjon på er ved å ha en god oversikt over spilllets lyd.



**Figur 7:** *Counter Strike: Global Offensive.*  
*Spillerens perspektiv i CS:GO*

*CS:GO* sitt lydbilde har et grunnlag som er splittet mellom en delvis etterligning av realistisk lyd, og lyder som er laget for å hjelpe spillerne. Spillere som er i rask bevegelse vil skape lyd av fotskritt, og disse skrittene vil kunne høres av både lagkamerater og fiender som befinner seg nære nok. Når et våpen skytes vil også dette høres av alle innen en viss radius. Lyden av et skudd vil kunne høres på lengre avstand enn fotskritt. For at en spiller skal kunne skaffe riktig informasjon av å høre disse lydene blir spilllets evne til å gjengi plasseringen av lydkilden på en korrekt måte viktig. Hodetelefoner er den mest brukte lydgjengiveren i sammenheng med videospill, spesielt for PC. For å gjengi plassering av lydkilder i



spillverden vil det derfor være nødvendig å finne løsninger for å plassere lyder 360 grader rundt spilleren, kun med å bruke to høyttalere som ligger plassert inntil hvert sitt øre. Det å skape gode muligheter for å oppfatte retning og avstand til lydkilder er viktig for alle FPS-spill. Om det ikke ble tatt hensyn til dette ville det vært svært vanskelig å navigere avataren i et landskap hvor all lyd tilsynelatende kommer fra samme lydkilde. I et spill som *CS:GO* blir dette et spesielt viktig moment, siden feil informasjon kan få store konsekvenser for kampen. En av de nyere teknologiene som er brukt i videospill for å oppnå et godt resultat for plassering av lydkilder kalles *Head-related transfer function (HRTF)*. Det er teknologi som forsøker å gjengi lyder på samme måte som menneskers øre normalt ville oppfattet lyden. Visse frekvenser blir skrudd opp eller ned ut i fra hvor lyden befinner seg i forhold til avaterens ører. HRTF ble introdusert til *CS:GO* den 7. desember 2016, nettopp på grunnlag av et ønske om å forbedre spillers mulighet til å oppfatte lydkilders plassering i forhold til seg selv. Det er ikke mange spill som tilbyr spillere muligheten til å skru på HRTF lyd. Standarden for videospill lyd er normal stereo, med muligheter for å bytte til *7.1 dolby surround*. At et spill som *CS:GO* blir ett av de første til å prøve å utnytte fordelene som kommer med HRTF gir mening. Det blir ekstra viktig med god representasjon av lydkilders posisjon i et spill hvor spillere spiller mot hverandre. I sammenligninger mellom HRTF og stereolyds mulighet til å gjengi lydkilders posisjon blir det raskt tydelig at HRTF har tydelige fordeler. Det er spesielt forskjell når lydkilden befinner seg enten over eller under spillerens posisjon. I et stereolydbilde vil det være mye vanskeligere å tyde om lyden er på samme høydenivå, over eller under, mens HRTF representerer en slik høydeforskjell tydelig. Det er derfor tydelige fordeler med HRTF når det kommer til spillers mulighet til å oppfatte hvor en lydkilde befinner seg i forhold til sin egen posisjon.

I et enspillerspill vil ikke en så nøye representasjon av lydkilders posisjon være like viktig. Dette fordi det ikke vil være like viktig å få informasjon om lydkilders nøyaktige posisjon. At HRTF mer nøyaktig gjengir lydkilders plassering er det uansett ingen tvil om, og det er tydelige fordeler med HRTF om en spillprodusent ønsker å gjengi et mer nøyaktig lydbilde fra spillets verden. Det kan godt være at vi i framtiden vil se HRTF også i enspillerspill. Da vil det ikke nødvendigvis bli implementert fordi det er viktig informasjon å hente i lydbildet, men heller for å mer nøyaktig gjengi hvordan det høres ut når man befinner seg i spillets verden.

All lyd som jeg foreløpig har snakket om i *CS:GO* er lyder som har lydkilder i spillets verden, og kan dermed kategoriseres som diegetiske lyder. Spillet har heller ikke noe musikk som er skapt for å forsterke spillopplevelsen, slik man finner i enspillerepill. Dette betyr ikke at det ikke finnes ikke-diegetisk musikk i *CS:GO*, for spillere har flere valg for musikk inne i spillets menyskjerm. Musikk spiller en mye mer funksjonell rolle i *CS:GO*, og musikkens oppgave er å fungere som et hjelpemiddel for spilleren i bestemte situasjoner. Et eksempel er musikken som er knyttet opp mot de forskjellige målene lagene har, og spiller på den måten en veldig funksjonsrelatert rolle i spillet. Denne musikken vil spilles av når det er 10 sekunder igjen av den gitte runden, og det finnes musikk som starter når det er 10 sekunder igjen før bomben detoneres. Disse lydene er gode eksempler på det Kristine Jørgensen beskriver som transdiegetisk lyd i videospill. Dette fordi lydene kommuniserer klar informasjon til spilleren, som deretter tar denne informasjonen i betraktning for sine videre handlinger i runden. Jeg vil gå nærmere inn på flere slike lyder når jeg i et senere delkapittel tar for meg lyders funksjoner i videospill.

## 1.6 Dynamisk og ikke-dynamisk lyd

At videospill er interaktive slik at spillere kan ta del i og sette sitt preg på spillverden er det som gjør videospill annerledes fra andre former for audiovisuell underholdning. I hvor stor grad en spiller kan påvirke spillverden vil variere, men en spiller vil alltid ha mulighet til å utføre oppdrag på sin egen måte, da det ikke vil være kun en måte å fullføre målet. I spillverdener hvor spillere kan skape endringer gjennom å utføre handlinger blir det viktig at musikken også holder følge med endringene. I eldre spill består den musikalske delen av videospill av musikalske sløyfer som blir gjentatt over lengre tid. Et helt nivå av spillet kunne ha samme musikalske sløyfe, noe som blir svært repetitivt. I et slikt tilfelle tar spilleren del i en spillverden hvor mulighetene for å skape endring på et visuelt nivå er til stede, men endringer i spillets lydspor er utenfor rekkevidde. Nettopp dette elementet med spills lydspor har sett en drastisk forbedring i samsvar med teknologiske framskritt. Moderne videospill består både av lyd på et diegetisk og ikke-diegetisk nivå, og musikken i spill er ikke lenger repetitiv på samme nivå som tidligere. To personer som spiller samme spill vil ikke ha en nøyaktig lik opplevelse av lydbildet i et moderne spill, fordi det brukes *dynamisk lyd*.

En spillers handlinger i spillverden vil påvirke lyden som skapes på flere nivåer. Spillerens avatar vil lage diegetisk lyd i spillverden gjennom så enkle handlinger som å bevege seg. Om spilleren beveger seg til et spesifikt sted i spillverden kan det utløse ny ikke-diegetisk musikk som var programmert til å starte ved en gitt posisjon. Dette vil si at spilleren setter et tydelig preg på hvordan spillet høres ut. *Dynamisk lyd* har vært et av aspektene med lyd i videospill som har fått en del fokus av forskere. En forsker som har tatt for seg dynamisk lyd i videospill er Karen Collins. I essaysamlingen *Essays on Sound and Vision* fra 2007 skrev Karen Collins sitt bidrag «An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio» (Collins 2007). Denne teksten vil være grunnlaget for videre diskusjon rundt dynamisk lyd i dette delkapittelet. I dette essaybidraget beskriver og diskuterer Collins forskjellige former for *dynamisk* og *ikke-dynamisk lyd*, og legger fram en mulig kategorisering. Denne kategoriseringen foregår gjennom en grunnleggende inndeling i diegetisk og ikke-diegetisk lyd, etterfulgt av videre inndelinger av underkategorier som skiller mellom *dynamisk* og *ikke-dynamisk lyd*.

<b>Dynamisk lyd</b>		<b>Ikke-dynamisk lyd</b>
<b>Interaktiv</b>	<b>Adaptiv</b>	
Diegetisk	Diegetisk	Diegetisk
Ikke-diegetisk	Ikke-diegetisk	Ikke-diegetisk

**Tabell 1:** Karen Collins' kategorier for dynamisk og ikke-dynamisk lyd.

### 1.6.1 Ikke-dynamisk lyd

*Ikke-dynamisk* lyd vil være musikk og lyd som spilles av i løpet av videospillet som spillerens handlinger ikke vil ha noen innvirkning på. Spilleren har ingen mulighet til å påvirke denne typen lyd, noe som gjør at lyden vil spilles av på en forhåndsbestemt måte. Ikke-dynamisk lyd kan for eksempel finnes i videospills filmsekvenser. Som tidligere nevnt er dette ferdig innspilte deler av spillet, hvor historiefortelling er filmsekvensers viktigste oppgave. I de fleste spill har spilleren ingen kontroll over forløpet av en filmsekvens, men det finnes eksempler på videospill som åpner for noe interaktivitet også i disse delene. En av måtene et spill kan åpne for interaktivitet vil være gjennom å gi spilleren mulighet til å ta del i historiefortellingen. For eksempel kan et spill ha flere mulige variasjoner av historien som fortelles, og hvilken variasjon spilleren får høre kan bestemmes gjennom valg spilleren må ta i filmsekvensene. Dette kan skje når spilleren får høre dialog eller ser en hendelse i en filmsekvens, og deretter får noen forhåndsbestemte valgmuligheter. Det kan være to eller flere valgmuligheter hvor spilleren får kontroll gjennom å trykke på en av knappene som vil

utløse en handling eller et svar på et spørsmål. Dette er en veldig enkel form for interaktiv historiefortelling, men det kan ha en effekt som gjør spilleren mer interessert i å følge med på filmsekvensen, da historien kan føles mer personlig. Spillere kan om ønskelig velge å hoppe over en filmsekvens og dermed ikke se den. Dette kan også sees på som en form for interaktivitet, da spilleren utfører en handling som endrer forløpet av lyd og bilder som spillet viser. Men er dette egentlig interaktivitet? Om en spiller velger å hoppe over en filmsekvens, eller ikke se den ferdig, har ikke dette noen faktisk innvirkning på spillverden. Det har en innvirkning på spillopplevelsen, og spilleren kan gå glipp av viktig informasjon i historien, men bortsett fra det har ikke handlingen noen innvirkning på selve spillet. På grunn av dette velger jeg ikke å ta høyde for muligheten til å hoppe over filmsekvenser i videre utforskning av ikke-dynamisk lyd.

Selv om et spill åpner for slik interaktivitet i sine filmsekvenser kan lyden og musikken uansett kategoriseres som ikke-dynamisk lyd. Samme hvilket valg spilleren måtte ta i en slik interaktiv historiefortelling vil dialog, lyder og musikk som spilles uansett avspilles som planlagt, uten mulighet for videre endring i forløpet fra spilleren. Med tanke på musikkopplevelsen vil en filmsekvens med mulighet for interaktivitet fungere noe annerledes. De forskjellige mulige valgene en spiller kan ta i en interaktiv filmsekvens kan ha forskjellig emosjonell karakter, og dermed kreve forskjellig musikalske stemninger. På den måten kan spillerens handling ha innvirkning på spillet, men måten musikken er lagt inn i spillet vil forbli lik som en ikke-interaktiv filmsekvens. Musikken, dialogen og lydene til disse filmsekvensene kan lages på en lignende måte som i film. Alt som skjer er allerede planlagt, og vil alltid se og høres lik ut. Hele filmsekvensens forløp kan planlegges nøye og finpusses, da spilleren ikke har kontroll over kameravinkel eller avatarens nøyaktige bevegelser.

Filmsekvenser inneholder altså ikke-dynamisk lyd, og den kan være både diegetisk og ikke-diegetisk. Dette fører til at en kategorisering av ikke-dynamisk lyd kan deles inn i to kategorier: *Ikke-dynamisk diegetisk*, og *ikke-dynamisk ikke-diegetisk*. Ikke-dynamisk ikke-diegetisk lyd vil kunne høres i filmsekvenser, og kan for eksempel være den akkompagnerende musikken som spilles uforstyrret fra begynnelse til slutt. For å passe inn i denne kategorien må lyden oppfylle to krav. Den kan ikke endre sitt forløp gjennom handlinger spilleren foretar seg, og lyden kan ikke ha en lydkilde i spillverden. Ikke-diegetisk lyd finnes både under spillsekvenser og filmsekvenser, men under spillsekvenser vil spilleren ofte ha

mulighet til å endre avspillingen gjennom nye handlinger. Dette fører til at ikke-dynamiske lyd sjeldent vil være til stede under spillesekvenser. Selv om det er sjeldent finnes allikevel eksempler hvor ikke-dynamisk lyd brukes i spillesekvenser. I enspillerspill kan det være sekvenser av spillet hvor den ikke-diegetiske musikken kan være ikke-dynamisk. Dette vil kunne oppstå i et historiedrevet spill hvor spillets historie tar spilleren gjennom historisekvenser hvor spilleren ikke har kontroll over sine omgivelser. Dette kan for eksempel forekomme i en sekvens hvor spilleren har fått et oppdrag som ikke vil avvike i tidsbruk mellom spillere. Et oppdrag som ikke skal variere i tidsbruk mellom spillere kan styres ved hjelp av for eksempel dører som spilleren må gjennom, som kun åpnes etter en gitt tid. Spillerens avatar kan være satt fast i et rom, og spillet har kontroll over når spilleren vil kunne gå videre. I et slikt tilfelle kan både musikk og dialog avspilles som ikke-dynamisk lyd, og ikke bli påvirket av spillerens handlinger. I en slik sekvens vil ikke-dynamisk lyd fungere, fordi spilleren ikke har noe annet valg enn å høre lyden i en fast sekvens fra start til slutt. En annen måte ikke-dynamisk ikke-diegetisk musikk kan oppstå er i sekvenser hvor et musikalsk ostinat eller en låt gjentas under hele oppdraget. Eldre spill hvor det ble brukt musikalske sløyfer under hele oppdrag vil falle inn under denne kategorien, men det finnes også eksempler fra moderne videospill. Det er et eksempel på denne typen ikke-dynamisk ikke-diegetisk musikk under en av sekvensene i *Wolfenstein: The New Order*, som jeg tar for meg i analysen av spillet.

Den ikke-dynamiske diegetiske lyden vil også finnes i filmsekvenser. Siden filmsekvenser er en viktig del i videospills historiefortelling blir dialog ofte en viktig del av lydbildet. Dialogen vil i de fleste tilfeller være diegetisk, hvor de forskjellige karakterenes stemmer vil være ferdig innspilt og plassert i en bestemt rekkefølge som spilles av uavbrutt fra start til slutt. Spilleren vil ikke kunne påvirke denne dialogen, fordi spilleren blir satt utenfor filmsekvensen og tar kun del som tilskuer. Dette gjør dialogen i filmsekvensene ikke-dynamisk ikke-diegetisk lyd.

Det finnes også dialog utenfor spills filmsekvenser. Det kan være naturlig å tenke at dialog under spillesekvenser er kontrollert av spilleren, men dette er ikke tilfelle. Spillerens avatar snakker svært sjeldent utenfor filmsekvensene, og dialogen spilleren hører kommer fra diverse NPCer. Det finnes også eksempler på spill hvor spillerens avatar ikke snakker på noe som helst tidspunkt i løpet av spillet. Et slikt spill er *Destiny* (Bungie, 2014). Hvordan dette eventuelt påvirker en spillers kobling til avataren kunne vært et interessant tema å diskutere,

men jeg vil ikke gå nærmere inn på dette i denne oppgaven. På samme måte som all annen lyd som avspilles under spillsekvenser blir grensene mellom ikke-dynamisk og dynamisk lyd raskt uklare. I åpen verden-spill vil det bli spesielt vanskelig å kalle lyd ikke-dynamisk, da spilleren selv valgte å bevege seg til det punktet av kartet som førte til at lyden ble utløst. I et historiebasert og mer lineært spill vil det være mulig å finne eksempler på diegetisk lyd som framstår som ikke-dynamisk. På samme måte som vi snakket om ikke-diegetisk musikk vil spilleren være nødt til å havne i en situasjon hvor spilleren ikke har mulighet til å komme seg ut av et begrenset område. Det er da mulig å avspille dialog ikke-dynamisk slik at dialogen alltid vil utløses på samme tidspunkt. Spilleren vil ikke ha noe mulighet til å påvirke dialogen i en slik situasjon, og er nødt til å høre dialogen siden den avspilles før spilleren får muligheten til å bevege seg videre. Et slikt scenario i et lineært historiedrevet spill vil fungere som et grep i historiefortellingen. For eksempel kan et slikt scenario være med å bygge suspens gjennom at avataren er fanget, og ingen handling fra spilleren vil frigjøre avataren. Et slikt scenario kan også brukes til å plassere det oppdraget spilleren skal eller har utført inn i konteksten av den større historien.

En annen form for dialog i videospill som også kan kategoriseres som ikke-dynamisk er NPCer som gir beskjed til spilleren om hva som er det neste spilleren må gjøre. Dette kan skje for eksempel rett etter en filmsekvens som markerer slutten av et delkapittel, og samtidig antyder hva som skjer videre. Når en filmsekvens er over vil spilleren ofte få det neste oppdrag med en gang, og en eller flere av NPCene som oppholder seg rundt avataren vil da snakke til spilleren og gi en beskjed om noe som skal gjøres. Dette vil være en kort monolog, og utløses for å gi spilleren en pekepinn om hva som må gjøres for å komme videre i spillet. Siden filmsekvensen nettopp er over vil spilleren ha fått tilbake kontroll over avatarens bevegelser når denne monologen utløses, og vil ha muligheten til å bevege seg bort fra NPCen som snakker. Fordi spilleren nettopp har blitt plassert tilbake i spillverden, og monologen er kort er det tvilsomt at spilleren kan komme seg unna før beskjeden er hørt. Spillerens eneste mulighet for ikke å høre beskjeden ville vært å ha kommet seg langt nok bort fra NPCen, og det er ingen andre måter lyden kan endres av spillerens handlinger. På grunn av dette vil en slik monolog være ikke-dynamisk, og avspilles likt for alle spillere.

### **1.6.2 Dynamisk lyd**

Jeg vil nå ta for meg dynamisk lyd i videospill med Karen Collins bidrag til *Essays on Sound and Vision* som utgangspunktet (Collins 2007). Dynamisk lyd deles også inn i kategorier av

diegetisk og ikke-diegetisk, for deretter og kategoriseres mer nøyaktig ut fra hva som påvirker lyden. Med Collins' kategorier deles dynamisk lyd inn i fire kategorier. Disse fire kategoriene består av: *interaktiv diegetisk*, *interaktiv ikke-diegetisk*, *adaptiv diegetisk*, og *adaptiv ikke-diegetisk*. Det er altså to hovedkategorier som kalles interaktiv og adaptiv. Det er disse som beskriver hva som påvirker eller utløser lydene. Å ha flere beskrivelser for hva som påvirker og utløser lyder er nødvendig siden det ikke er kun direkte handlinger av spilleren som påvirker lydene i videospill. Det er interessant å bemerke at de ikke-diegetiske kategoriene av adaptiv og interaktiv er de samme lydene som Kristine Jørgensen beskriver som transdiegetiske i sin artikkel «On transdiegetic sounds in computer games» (Jørgensen 2007). Som vi så tidligere kunne transdiegetiske lyder kommunisere viktig informasjon til spilleren, og dette vises også i undersøkelse av den dynamiske lyden. Forskjellen mellom beskrivelsen transdiegetisk og adaptiv/interaktiv lyd er at Karen Collins' kategorier også gir informasjon om hva som påvirker eller utløser lyden.

*Interaktiv ikke-diegetisk* lyd består av ikke-diegetiske lyder som utløses på grunn av spillerens handlinger. Denne formen for lyd vil både starte og slutte basert på hva spilleren foretar seg. Et godt eksempel på slik lyd er det tidligere eksemplet som Kristine Jørgensen bruker for å forklare transdiegetisk lyd i sin artikkel «On transdiegetic sounds in computer games» (Jørgensen 2007). Dette eksemplet er kammusikken fra spillet *Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006), og hvordan den musikken utløses når spilleren kommer for nære, eller går til angrep mot en fiende. Denne kammusikken har ingen lydkilde i spillverden, og er dermed ikke-diegetisk. Musikken er interaktiv fordi det er spillerens bevegelser mot fienden som utløser musikken. På den måten er det altså spillerens handlinger inne i spillverden som utløser musikk som blir avspilt på et ikke-diegetisk plan.

*Interaktiv diegetisk* lyd består av lyder som har en lydkilde i spillverden og utløses av spillerens handlinger. Dette kan være lyder som oppstår både gjennom spillerens interaksjon med NPCer, eller lyder som spillerens avatar lager basert på spillerens handlinger. Så lenge lydkilden befinner seg i spillverden, og spillerens handlinger er grunnlaget for at lyden blir utløst vil lyden passe inn i denne kategorien. Det finnes mange eksempler på interaktiv diegetisk lyd i moderne videospill. Spesielt siden det er mange enkle former for interaktiv lyd som går inn i denne kategorien. For eksempel kan vi se tilbake på et tidligere nevnt spill som *CS:GO*. I dette spillet lager alle spillere lyder av fotskritt når de beveger seg raskt rundt på kartet. Disse lydene av fotskritt er interaktiv diegetisk lyd fordi det er en diegetisk lyd, og det

er spillerens handling i spillverden som skaper lyden. Det samme gjelder lyden av våpenet, fordi spilleren kan velge å skyte på et hvilket som helst tidspunkt i den spillbare runden. Spilleren kan også utløse interaktiv diegetisk lyd ved interaksjon med vennlige eller fiendtlige NPCer. For eksempel kan spilleren tryk-



**Figur 8:** *Skyrim*.  
Patroljerende soldater spilleren kan møte i *Skyrim*.

ke på en NPCen, og i noen tilfeller vil dette kunne utløse en verbal respons fra NPCen. Dette kan for eksempel gjøres ved å trykke på en NPC i spill som *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) (heretter kalt *Skyrim*) når spilleren oppholder seg i byer med vennlige NPCer, eller møter vennlige patroljerende soldater ute i spillverden.

*Adaptiv* lyd er også dynamisk, men forholder seg til spilleren på en annen måte enn *interaktiv* lyd. Spilleren har mye kontroll over den interaktive lyden siden det er spilleren selv som står for de interaktive lydenes eksistens. Den adaptive lyden har spilleren derimot mindre kontroll over, fordi det ikke lenger er spillerens direkte handlinger som utløser lydene. Adaptiv lyd blir påvirket av omstendigheter i spillverden, men det er ikke spilleren som står bak denne påvirkningen. Det som påvirker adaptiv lyd er heller hendelser i spillverden, og omstendighetene en spiller befinner seg i, og er dermed ikke en respons på spillerens handlinger. Adaptiv lyd kan være både diegetisk og ikke-diegetisk, og det er flere variabler som kan være lydets utløser.

*Adaptiv ikke-diegetisk* lyd kan påvirkes av flere variabler i videospill. Denne formen for lyd er ofte brukt ved hendelser i spill hvor en lyd utløses for å utføre en spesiell funksjon. Disse funksjonene vil bli utforsket og utdypet i neste delkapittel, men en slik funksjon er allerede nevnt. Denne funksjon ble nevnt i forbindelse med spillet *CS:GO* og er musikken som blir avspilt når det er 10 sekunder igjen før runden er over, eller bomben detonerer. Det enkleste eksemplet av disse to er der hvor musikken starter fordi det er 10 sekunder igjen av runden. Dette fordi spørsmålet om hvor man skal sette grensen for å definere interaktivitet kommer inn i eksemplet med bomben. For at musikken skal kunne starte i det eksemplet må bomben først bli aktivert av en spiller, og dette er en interaktiv handling, selv om musikkens utløser er



at tiden på bombens detonasjon er i ferd med å nå 0. Musikken som starter når det er 10 sekunder igjen av rundens spilletid er et enklere eksempel, fordi den kun er basert på spillets interne klokke som teller ned tiden til runden er over. I dette eksemplet er det kun spillets tid som er utløser av musikken, og spillerne på kontraterroristlaget har ingen mulighet til å påvirke lydens avspilling. Spillere på terroristlaget kan derimot påvirke denne lyden. Dette kan gjøres gjennom at terroristlaget aktiverer bomben. Om bomben blir aktivert tar bombens nedtelling over for rundens totale tidsnedtelling. Siden det er mulig å avbryte lyden om bomben blir aktivert er det mulig å argumentere for at denne musikken ikke er adaptiv. Men musikken starter kun basert på en nedtelling av rundetid, og om bomben aktiveres vil det fortsatt avspilles musikk når det er 10 sekunder igjen før bomben går av. På den måten vil det alltid være musikk som varsler spilleren når det er 10 sekunder igjen av runden, samme om det går på rundens totale tid, eller bombens nedtelling. Siden 10 sekundsvarselet alltid vil utløses har ikke spilleren noen mulighet til å påvirke at musikken spilles av når det er 10 sekunder før runden er over, og derfor vil jeg påstå at denne lyden bør kategoriseres som adaptiv ikke-diegetisk lyd. Det blir tydelig i dette eksemplet at grensene rundt de eksisterende teoriene for lyd i videospill blir svært uklare i en flerspiller setting. I enspillerspill vil det være enklere å finne et eksempel som lettere kan defineres som adaptiv ikke-diegetisk lyd. Et slikt eksempel er et virkemiddel som brukes i *plattformspill*. Spilleren vil ha en tidsbegrensning på seg i sitt mål om å nå den andre enden av nivået, og når tiden er i ferd med å renne ut kan musikken endres. For eksempel kan musikken øke kraftig i tempo, noe som indikerer at det er lite tid igjen og spilleren må være rask for å slippe å gjenta nivået. I dette eksemplet er det ingen måte å endre lydens forløp, noe som gjør det enkelt å kategorisere slik lyd som adaptiv ikke-diegetisk.

*Adaptiv diegetisk* lyd fungerer i prinsippet på samme måte som den ikke-diegetiske versjonen, bortsett fra at lyd-kilden må befinne seg i spillverdenen. Denne typen lyd vil ofte kunne høres i åpen verden-spill hvor spillet veksler mellom dag og natt basert på en intern klokke. Spillerens handlinger i spillverdenen trenger ikke nødvendigvis å påvirkes av dette bytte mellom dag og natt, men spillets NPCer vil kunne ha spesielle oppgaver som utføres på bestemte tidspunkt basert på



**Figur 9:** *Assassins Creed Origins.*  
Et utsiktspunkt i *Assassins Creed Origins.*

denne interne klokken. To slike åpen verden-spill hvor denne typen lyd eksisterer er *Skyrim*, og spillet *Assassins Creed Origins* (Ubisoft Montreal, 2017). Begge disse spillene har en intern klokke som viser 24 timer i døgnet, hvor det veksles mellom dag og natt. Det er viktig å poengtere at spillenes 24 timers syklus er vesentlig kortere enn virkelighetens 24 timer, så et døgn går raskt i spillens verden. I begge disse spillene finnes det NPCer som påvirkes av spillens interne klokke. I *Skyrim* står selgere og smeder ved sine salgspunkter i de forskjellige byene spilleren kan bevege seg til, men de selger ikke varer 24 timer i døgnet. Disse selgerne vil stå ved sine salgssteder på dagtid, og de følger spillens interne klokke for å vite når de skal selge varer. Om spilleren kommer til byen på et spesifikt tidspunkt på kveldstid i spillet vil det være mulig å se en gitt selger bevege seg bort fra salgsstedet og til sitt hus for å sove. I løpet av sin arbeidstid vil flere av disse selgerne lage lyd. Dette vil være lyd som NPCene vil lage selv om spilleren ikke er i kontakt med dem. Spilleren kan altså høre lydene disse selgerne lager bare ved å bevege seg i området hvor deres salgssteder er, så lenge det er dagtid i spillverden. Dette gjør at lydene selgerne lager kan kalles adaptiv diegetisk lyd.



**Figur 10:** *Skyrim* (2).  
En smed i *Skyrim* som følger spillens interne klokke.

Et element som kan bli uklart er skillet mellom ikke-dynamisk og adaptiv lyd. Ikke-dynamisk lyd er alle lyder som uavbrutt avspilles som et ferdig innspilt produkt. Om spilleren ikke er i kontakt med de nevnte selgerne vil lydene de lager kunne oppfattes som ikke-dynamisk. Spilleren er ikke nødt til å være i direkte kontakt med disse selgerne for at de skal lage lyd, noe som gjør det mulig å oppfatte disse lydene som ikke-dynamiske. Men om en spiller beveger seg bort til en selger og deretter får avataren til å snakke med selgeren vil lydene selgeren lager stoppe. Dette fordi selgeren da går bort fra sin arbeidsmodus, og inn i en selgermodus. At lyden kan stoppes av spillerens handling vil alene gjøre det umulig å kalle lyden ikke-dynamisk, siden lyden ikke spilles uforstyrret fra start til slutt. Lyden er altså dynamisk, og den er adaptiv fordi lyden vil være hørbar basert på interne endringer i spillverden, noe spilleren selv ikke har direkte kontroll over. At spilleren har mulighet til å stoppe lyden over en viss tidsperiode gjennom sine handlinger i spillverden vil ikke gjøre lyden interaktiv. Dette fordi lyden av selgerens arbeid vil starte igjen så snart spilleren beveger seg bort fra NPCen. Adaptiv lyd kan enklest defineres slik det beskrives i

essaysamlingen *Essays on Sound and Vision*: «Adaptive audio, on the other hand, ”reacts appropriately to – and even anticipates – gameplay” rather than responding directly to the user» (Collins 2007, s. 265). Poenget ligger i at lydens originale utløser, og det som bestemmer om lyden eksisterer er ikke spilleren, men heller spillets kode. Lyden er uansett dynamisk fordi den ikke vil være konstant, men kun være til stede når de riktige omstendighetene er til stede i spillverden.

Moderne videospill har et vesentlig mer avansert lydbilde enn eldre spill. I analyse av eldre spill vil kategorier med tydelige grenser for hva lyder må oppfylle for å passe innen en gitt kategori være enklere å bruke. Som nettopp vist finnes det i moderne spill eksempler på lyd som aktiveres basert på spillets interne klokke, spillerens posisjon og omgivelsene. Dette er lydendringer kategorien adaptiv lyd er ment å dekke, men hva skjer om en lyd har både *adaptive* og *interaktive* egenskaper? Det finnes eksempler på slik lyd, og som vi skal se i analysen vil en slik lyd brukes allerede i første oppdrag av *Wolfenstein: The New Order*. Denne type lyd vil være vanskelig å plassere i de tidligere nevnte kategoriene som har tydelige grenser. I visse tilfeller er det problematisk å plassere lydene helt ned til en todelt diegetisk eller ikke-diegetisk kategorisering. Et slikt eksempel kan høres i spillet *Assassins Creed Origins*. Som tidligere nevnt er dette et åpen verden-spill, hvor spilleren har frihet til å bevege seg fritt på et stort kart. *Assassins Creed Origins* er det siste spillet i spillserien som baseres på historisk fiksjon, hvor spilleren styrer en snikmorder. Etter å ha fullført et av hovedoppdragene vil spilleren bli jaktet på av nye fiender som går under navnet *Phylakes*. Disse Phylakes er 10 hodejegere som alle har i oppdrag å bekjempe spillerens avatar, og de beveger seg selv rundt på kartet. De er sterke fiender, og spilleren bør ikke gå til angrep eller bli oppdaget uten å være klar for sterk motstand. Når spilleren er i nærheten av en av disse fiendene vil det utløses et lydsignal sammen med et varsel på skjermen. Dette lydsignalet viser seg å være vanskelig å plassere inn i de tidligere nevnte kategoriene for dynamisk og ikke-dynamisk lyd.

Når spilleren befinner seg 100 meter unna en av de 10 Phylakes vil en melding på skjermen og et lydvarsel utløses. Dette er tydelig en lyd som er ment å advare spilleren om faren som er like i nærheten. Lyden består av et ca. 2 sekunder langt lydklipp av en tåkelur. Lyden har en framtrædende rolle i lydbildet når den utløses, og får utvilsomt en spillers oppmerksomhet. Om lyden er diegetisk eller ikke-diegetisk er derimot vanskelig å si. Det kan tenkes at spilleren hører lyden fordi han nærmer seg fienden, og at lydkilden er et horn som tilfeldigvis

blåses av fienden selv, eller noen som følger han. På den måten er det en mulighet for at lyden er diegetisk. Problemet med dette er at lydkilden ikke høres ut til å komme fra noen spesifikk retning når den utløses. Hadde lydkilden vært fienden selv burde lyden kommet fra retningen fienden befinner seg. Uten at spil-



**Figur 11:** *Assassins Creed Origins* (2).  
Varslet som utløses når en Phylake er 100 meter unna.

leren har mulighet til å høre hvilken retning i spillverden lydkilden befinner seg er det også mulig at lyden er ikke-diegetisk. Det er altså mulig å argumentere for at lyden kan være både diegetisk og ikke-diegetisk. Siden vi dette eksemplet har en off-screen lydkilde som ikke høres ut til å komme fra noen spesifikk retning i spillverden er det trolig en ikke-diegetisk lyd. Men når det er tvil til stede blir det vanskelig å kategorisere lyden i en kategori som bør være fast. Om lyden er diegetisk eller ikke-diegetisk vil ikke ha noen innvirkning på en spillers handlinger i situasjonen, da lyden uansett utfører sin funksjon som en advarsel. For spillopplevelsens del er det ikke viktig å vite om lydkilden er i eller utenfor spillverden. Men det gjør det vanskelig å kategorisere lyden ved hjelp av de eksisterende kategorier, i alle fall om hver kategori skal ha klare grenser. Det er heller ikke kun vansker rundt diegetisk og ikke-diegetisk kategorisering.

Denne lyden er også vanskelig å plassere i kategoriene som eksisterer for dynamisk lyd av flere grunner. De 10 Phylakes beveger seg selv rundt i spillets åpne verden, så spillere vil kunne støte på dem over store deler av kartet. Hver Phylake vil bevege seg rundt over et begrenset område, men hver av dem vil fortsatt dekke flere kilometer av spillets verden. For at lyden skal utløses må derfor to faktorer være til stede. Spilleren og en av de 10 Phylakes må befinne seg innen en radius på 100 meter fra hverandre, på et stort kart hvor begge parter er i bevegelse. Lyden er dermed basert både på spillerens og Phylakens posisjon. Spilleren har mulig til å se hvor Phylankser befinner seg ved å trykke på knappen som bringer fram kartet, og kan dermed bevege seg mot Phylanksen med vilje. Om spilleren velger å gjøre dette kan det argumenters for at lyden er interaktiv. På den andre siden kan spilleren også være totalt uvitende om det faktumet at en Phylanks er like i nærheten. I et slikt tilfelle vil ikke spilleren ha noen kontroll over at lyden utløses, og lyden vil da kunne oppleves som

adaptiv. Opplevelsen av denne lyden som adaptiv vil da basere seg på det faktum at det var spillet som plasserte en Phylanks i nærheten av spilleren, og derfor var det interne faktorer i spillet som var grunnlaget for at lyden ble utløst. Det kommer et element av tilfeldighet inn i at denne lyden utløses, på grunn av at begge nødvendige faktorer for at lyden skal utløses kan være i konstant bevegelse. Dette gjør lyden vesentlig mindre forutsigbar enn lyden av selgere som kun baserer seg på en intern klokke i spillverden.

Å utvide Collins' eksisterende kategorier med en ny kategori er nyttig for analysen av *Wolfenstein: The New Order*. Denne kategorien vil dekke lyder som kan utløses og endres av både interaktive handlinger og adaptive omstendigheter. Et eksempel på slik lyd er NPCen Fergus sine radiomeldinger til avataren som vil bli analysert i det første oppdraget av *Wolfenstein: The New Order*. I dette oppdraget er det tydelig at radiomeldingene kan utløses basert på en intern klokke som setter en tidsbegrensning på spilleren. Om spilleren utfører oppdraget raskere enn tidsbegrensningen blir radiomeldingene derimot framskjøvet for å bedre følge spillerens progresjon i oppdraget. Lyden vil utløses på bestemte tidspunkt basert på den interne klokken og kan derfor kategoriseres som adaptiv diegetisk lyd. Samtidig vil handlinger fra spilleren føre til at lyden bli utløst tidligere, noe som fører til at den også kan kategoriseres som interaktiv diegetisk lyd. Å plassere denne lyden inn i en av de eksisterende kategoriene vil altså være umulig fordi lyden passer to kategorier på samme gang. Det vil derfor i analysen av *Wolfenstein: The New Order* være nyttig å legge til en kategori som beskriver lyder som er både interaktive og adaptive. Denne kategorien vil da fungere som et tillegg til de allerede eksisterende kategoriene, og jeg velger å kalle denne kategorien *multidynamisk lyd*. Jeg velger dette navnet da det enkelt får fram at lyder som plasseres i denne kategorien er både interaktive og adaptive. Som kategoriene interaktiv og adaptiv vil også denne type lyd kunne oppstå som både diegetisk og ikke-diegetisk, så den vil deles i to underkategorier. Med disse to ekstra kategorier vil listen med kategorier totalt bestå av to former for ikke-dynamisk lyd, og seks former for dynamisk lyd.

<b>Dynamisk lyd</b>		<b>Multidynamisk lyd</b>	<b>Ikke-dynamisk lyd</b>
<b>Interaktiv</b>	<b>Adaptiv</b>		
Diegetisk	Diegetisk	Diegetisk	Diegetisk
Ikke-diegetisk	Ikke-diegetisk	Ikke-diegetisk	Ikke-diegetisk

**Tabell 2:** Multidynamisk lyd.  
En utvidelse av Collins' begreper dynamisk og ikke-dynamisk lyd.

## 1.7 Funksjoner

Allerede før en spiller har fått kontroll over noen avatar har lyd en viktig funksjon. Innen konsollspilling finnes det konsoller som for eksempel *Xbox one* og *Playstation 4*. Når en av disse maskinene slås på vil de spille av en lyd som indikerer flere ting. Først og fremst indikerer lyden til spilleren at maskinen starter og fungerer som den skal. Om denne lyden ikke er deaktivert av spilleren vil den samme lyden avspilles hver gang maskinen startes, samme hvilket spill som står i maskinen. Denne lyden kan dermed ikke assosieres til noe spesifikt spill, men heller som en del av spillopplevelsens helhet som er ment å skape forventning. Tim Summers påpeker i sin bok *Understanding Video Game Music* (Summers 2016) dette elementet som en betydelig del av lyd i spillopplevelsen som kan være lett å overse. Hos for eksempel Playstation har hver nye utgave av deres spillmaskin fra *Playstation 1* til *Playstation 4* sin egen ikoniske startlyd. Når en *Playstation 3* startes hører spilleren et orkester som stemmes, som viser at maskinen er klar til å spille et hvilket som helst kunstverk eier måtte velge (Summers 2016, s. 16). At disse lydene spilles av så ofte har gitt dem en nærmest nostalgisk verdi, og spillere som har tilbrakt mye tid på en av disse konsollene vil gjenkjenne denne lyden på samme måte som de kjenner igjen et musikalsk tema fra en TV-serie de følger med på. At disse oppstartstemaene kan skape en slik nostalgisk følelse gjør det tydelig at de har mer nytte enn å kun melde at maskinen fungerer. De er en del av selve spillopplevelsen, og som første lyd som spilles i et hvert møte med konsollen vil den sette spilleren inn i en mental tilstand hvor man er klar for å slappe av og fokusere på spillet. Om dette er sant i alle tilfeller er vanskelig å si, men fokuset skifter gjerne raskt over til spillverden når konsollen ønsker velkommen.

At en spillkonsoll spiller av en lyd som ønsker spilleren velkommen, og samtidig gir andre mentale assosiasjoner er en av funksjonene lyd har i videospills verden. Denne typen lyd omtales på engelsk som et *cue*, og jeg vil i denne oppgaven velge å kalle denne type lyd for *lydsignaler*. Et lydsignal er en lyd som utløses av en handling spilleren utfører. At spilleren slår på en spillkonsoll er et godt eksempel, men slike lyder oppstår også ofte under spillsekvenser. At videospill er interaktive gir denne typen lyd en naturlig plass, siden spillet kan kommunisere med spilleren gjennom slike dynamiske lyder. En spillprodusent ønsker alltid å drive spilleren videre i spillverden, og slike lydsignaler kan være en god måte å formidle antydninger til spilleren. Spilleren kontrollerer hva som skjer i spillet, så spillet kan utløse

lydsignaler for å gi tilbakemeldinger til spillerens handlinger, og for å hjelpe spilleren i riktig retning for å komme videre i spillet. Et lydsignal i seg selv er ikke en funksjonskategori, da et lydsignal kan utløses på flere grunnlag.

Lyd og musikk i videospill virker normalt ut fra både et informativt og atmosfærisk perspektiv, hvor det ene utfyller det andre. Kristine Jørgensen skrev i 2006 artikkelen «Lyd som grensesnitt – Når dataspillets lyd blir funksjonell» (Jørgensen 2006a) hvor hun hovedsakelig tar for seg den informative delen av lyd i videospill. Denne artikkelen og et konferansepapir med tittel «On the Functional Aspects of Computer Game Audio» (Jørgensen 2006b) fra et foredrag Jørgensen holdt i 2006 vil være utgangspunkt for den kommende gjennomgangen av lyders funksjon i videospill. At lyd spiller en informativ rolle i videospill er et av redskapene spillutviklere bruker for å gi spilleren en så komfortabel inngang i spillverden og spillets *brukergrensesnitt* som mulig. Begrepet brukergrensesnitt viser til hvordan spillere interagerer med spillverdenen. Jørgensen deler inn de forskjellige formene for funksjonslyd i fem kategorier, hvor noen av kategoriene har flere underkategorier.

<b>Funksjoner:</b>
<b>Actionorienterte lyder</b>
<b>Atmosfæriske lyder</b>
<b>Orienterende lyder</b>
<b>Identifiserende lyder</b>
<b>Kontrollrelaterte lyder</b>

**Tabell 3:** Funksjoner (Jørgensen).  
Jørgensens fem hovedkategorier for lydets funksjoner.

Den første kategorien kaller Jørgensen *actionorienterte lyder*. Dette er en kategori som dekker en stor del av et videospills kommunikasjon til spilleren. Kategorien deles inn i to undergrupper, hvor den ene gruppen er *responsive lyder*, og den andre er *signallyder*. Begge disse deles deretter inn i flere underkategorier. Responsive lyder dekker: *bekreftelser*, *avslag*, *spørrende*, *instruksjonelle* og *nøytrale* lyder. Signallyder dekker: *advarsler* og *notiser*. Med alle underkategorier actionorienterte lyder deles inn i er det tydelig at den dekker et stort spekter av lyder som oppstår i videospill. Selv om denne kategorien blir veldig omfattende er det

<b>Actionorienterte lyder</b>	
<b>Responsive lyder</b>	<b>Signallyder</b>
Bekreftelser	Advarsler
Avslag	
Nøytrale	Notiser
Instruksjonelle	
Spørrende	

**Tabell 4:** Actionorienterte lyder (Jørgensen).  
Underkategorier av actionorienterte lyder.

logisk at disse lydene deler hovedkategori. Dette fordi alle funksjonene har et fellestrekk som er lydenes oppgave å kommunisere tydelige responser til spillerens handlinger og omgivelser. Alle disse underkategoriene er forskjellige mulige responser en spiller kan motta basert på sine valg og situasjonen i spillverden. Lydene vil ofte være konsise responser på hendelser i spillverden, hvor samme handling kan motta forskjellig respons basert på situasjonen.

### 1.7.1 Signallyd

*Advarsler* er den viktigste av de to formene for signallyd som en spiller må bli kjent med. Spill utløser advarsler for å gjøre spilleren oppmerksom på at det har oppstått en situasjon i spillverden som spilleren raskt må ta stilling til. Spillet *Skyrim* er et *action-rollespill*, som er satt i en åpen verden hvor spilleren er fri til å bevege seg hvor som helst på spillets kart. Spillet har en hovedhistorie med en rekke oppdrag spilleren kan gjennomføre, men det finnes også en stor mengde sidehistorier som spilleren også kan velge å gjennomføre. Friheten spilleren har i dette spillet fører til at *Skyrim* kan, og vil bli spilt på mange forskjellige måter. Dette gjør at spillopplevelsen vil bli en mer personlig opplevelse, da spillet blir skreddersydd til spillerens spillestil, men en ting alle spillere i *Skyrim* vil kjenne til er spillets måter å kommunisere advarsler på. Når en spiller vandrer rundt i landskapet på det store kartet vil man komme opp i mange forskjellige situasjoner, og møte forskjellige fiender. Når spilleren kommer i kontakt med fiender vil en advarsler avspilles, og hvordan advarselen høres ut avhenger av hvilken fiende det er. For eksempel om spilleren beveger seg inn mot en leir hvor det er fiendtlige menneske NPCer vil spilleren først høre en av disse NPCene rope en advarsel direkte til spilleren. To eksempler på hva en slik NPC kan si er: «Im warning you, you better back off!», eller «You picked a bad day to get lost!». Om spilleren etter å ha hørt et slikt utsagn uansett velger å bevege seg nærmere fienden vil spillets akkompagnerende musikk endres til en mer aggressiv tone (kampmusikk), og fienden vil gå til angrep mot spilleren. Selv om denne musikken starter har fortsatt spilleren flere valg. Spilleren kan velge å flykte fra disse fiendene, eller stoppe for å ta kampen. Om spilleren flykter vil kampmusikken fortsette fram NPCene ikke lenger jager spilleren. Tar spilleren derimot kampen vil kampmusikken spilles fram til enten spilleren, eller fiendene er bekjempet. Når man ser på en slik hendelse i sin helhet sender spillet ut to advarsler. Den første advarselen blir avspilt som diegetisk lyd, hvor en NPC snakker direkte til spillerens avatar. Kampmusikken som utløses når fienden går til angrep gir derimot spilleren informasjon på et ikke-diegetisk plan. For en erfaren spiller vil kampmusikken også gi spilleren mer informasjon enn at man er under angrep. Kampmusikken starter når spilleren blir angrepet, og den



vil stoppe når fienden er beseiret. For en spiller som er oppmerksom på dette vil kampmusikken gi informasjon om det fortsatt er fiender i live. Dette gjør at spilleren er klar for nye trusler i kampen, selv om spilleren ikke nødvendigvis ser hvor den neste fienden befinner seg.

*Notiser* er derimot et mindre viktig lydsignal, fordi dette er en type lydsignal som ikke krever rask respons fra spilleren. Notiser er lyder som gir spilleren informasjon om noe i spillverden som er klart til at spilleren kan interagere med det dersom det er ønskelig. Men det vil ikke være noe tidsbegrensning på når disse handlingene må skje da det spilleren har fått beskjed om vil være tilgjengelig helt fram til spilleren utfører en handling. Et enkelt eksempel på en slik notis er en NPC som skal gi spilleren et oppdrag og for eksempel sier: «talk to me when your ready». Dette gir spilleren informasjon om at denne NPCen er en oppdragsgiver, og spilleren får også vite at det ikke er noe som må skje momentant, men heller når spilleren selv er klar.

### **1.7.2 Responsive lyder**

*Responsive lyder* deles som tidligere nevnt inn i kategoriene bekreftelser, avslag, spørrende, instruksjonelle og nøytrale lyder. Disse formene for funksjonell lyd vil bestå av korte lydsignaler som vil gi spilleren enkle beskjeder basert på handlinger spilleren har utført. Lydene kan bestå av tale eller en annen type lydkilde, men om det ikke er tale vil det ofte være lyder som gir assosiasjoner til den informasjonen spilleren er ment å forstå ut fra lydsignaler.

*Bekreftelser* vil ofte høres i strategispill hvor spilleren styrer over flere grupper soldater. Spilleren vil kunne plassere disse gruppene ved forskjellige punkter på et kart ved først å markere gruppen som skal flyttes og deretter klikke på det ønskede stedet på kartet. Når en slik handling utføres av spilleren vil det spilles av et lydsignal som bekrefter at ordren spilleren har sendt er mottatt og blir utført.

*Avslag* vil også kunne oppstå i samme situasjon om det av en eller annen grunn ikke er mulig å flytte den markerte gruppen til den valgte posisjonen. Da vil i så fall et lydsignal som indikerer avslag avspilles. Disse formene for direkte bekreftelser og avslag er svært viktig i strategispill og andre pek og klikk baserte spill, og spilleren trenger denne informasjonen mer i strategispill enn i andre spillsjangere. En grunn til dette er at spilleren ikke står for selve

flyttingen av NPCer i et strategispill, men heller setter inn ønsker om hvor han ønsker at NPCene skal stå før de gitte NPCer selv flytter seg dit. På grunn av dette blir bekreftelser og avslag viktige lydvarsler for spilleren, og uten dem ville det ikke vært mulig å gi en beskjed uten å følge med på om den ble mottatt. Dette betyr ikke at bekreftelser og avslag ikke vil forekomme i andre spillsjangre. Også i FPS sjangeren vil lydsignaler som indikerer bekreftelser og avslag oppstå. Om en spiller trykker på en knapp og avfyre sitt våpen vil våpenet deretter lage lyd. Dette virker som en selvfølge, men det fungerer også som en bekreftelse på at spillerens ønske om å avfyre våpenet ble mottatt.

*Spørrende* responser forklarer Jørgensen med et eksempel om arbeidere som spilleren styrer i strategispill. Disse arbeiderne hører til en annen gruppe enn soldatene, og deres mulige arbeidsoppgaver vil bestå i for eksempel bygging eller andre arbeidsoppgaver i spillerens landsby. En arbeider kan si «more work?» når spilleren markerer arbeideren, noe som vil si at lyden avspilles før spilleren har gitt en oppgave. «Denne lyden understreker at spilleren har en bestemt enhet i fokus, men at denne ikke har blitt satt i videre arbeid. Lyden er dermed en nøyaktig informasjon til spilleren om hva som er eksakt status for den aktuelle enheten og at handlingsvalg fremdeles står åpne» (Jørgensen 2006a, s. 47).

*Instruksjonell* lyd gir informasjon som spilleren kan ta i betraktning for framtidige handlinger. I strategispill vil denne typen lyd kunne oppstå dersom spilleren ønsker å bygge noe men ikke har nok ressurser. Da vil en lyd utløses som forteller spilleren at før dette bygget kan settes opp må det skaffes mer ressurser. Dette gir en spiller tydelig instruksjon om hva som mangler for å oppnå det ønskelige resultatet, og spilleren vil da kunne bruke denne informasjonen for effektivt å få framgang i spillverden.

*Nøytrale* lyd er en respons fra spillverden på en handling spilleren har utført, men krever ikke noen reaksjon fra spilleren. Slik lyd «ser heller ut til nøytralt å informere spilleren om en endring i status» (Jørgensen 2006a, s. 48).

Responsiv lyd forekommer svært ofte i strategispill, og andre type spill hvor spilleren ser verden fra et fugleperspektiv og styrer store grupper NPCer samtidig. Det var i en analyse av strategispillet *Warcraft III* (Blizzard Entertainment, 2002) at Jørgensen skapte disse kategoriene. I for eksempel FPS-spill vil disse formene for responsiv lyd også brukes, men informasjonen de gir vil være mindre vesentlig for spillerens framgang. Det er uansett visse

punkter i FPS-spill hvor typer av responsiv lyd kan være viktige for noen spillere. Et eksempel vil være lyd som akkompagnerer oppstart av et nytt oppdrag. En spiller vil ved oppstart av et nytt oppdrag ha muligheten til å trykke på en knapp for å få opp ekstra informasjon om oppdragets mål. Når oppdraget er mottatt vil en lyd kunne utløses sammen med en rute på skjermen som forteller hvilken knapp som må trykkes på om mer informasjon er ønskelig. Dette vil kategoriseres som en instruksjonell lyd da den belyser en mulighet for mer informasjon spilleren har til rådighet under utførelsen av oppdraget.

### 1.7.3 Atmosfæriske lyder

*Atmosfæriske* lyder er den neste hovedkategorien av funksjoner i Jørgensens inndeling. Denne kategorien av lyd har som funksjon å skape og bygge opp rundt den ønskede stemningen på et gitt punkt i videospillet. Denne typen lyd spiller en viktig rolle i skapelsen av et videospill med en oppslukende effekt på spillerne. Med en god atmosfærisk lyd vil spillere bli dratt dypere inn i spillverden fordi lydene har mulighet til å skape et lydlandskap som skaper ekstra interesse for og utforske spillverden. Kategorien i seg selv omfavner et stort spekter av lyder, både på diegetisk og ikke-diegetisk plan. Den mest kjente formen for atmosfærisk lyd er ikke-diegetisk akkompagnerende musikk, men også diegetiske lyder av for eksempel naturen en spiller beveger seg i vil være atmosfæriske lyder. Både de diegetiske og ikke-diegetiske formene for atmosfærisk lyd bygger opp en musikalsk opplevelse som er passende til situasjonen og omgivelsene spilleren befinner seg i. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) som er et *MMORPG*<sup>2</sup> har for eksempel musikalske temaer som er skreddersydd de forskjellige sonene som eksisterer i spillet. Denne musikken er atmosfærisk og skaper en passende stemning for sonene en spiller beveger seg gjennom. Selv om atmosfærisk musikk har som sitt hovedpunkt å bygge opp en oppslukende spillverden kan den også bære informasjon til spilleren. For eksempel vil den tidligere nevnte kampmusikken også ha atmosfæriske kvaliteter, fordi den tydelig skaper et musikalsk bilde på situasjonen spilleren befinner seg i. Informasjonen en spiller kan hente fra denne kampmusikken er allerede diskutert, men også atmosfærisk lyd som avspilles når spilleren ikke er i kamp vil bære informasjon spilleren kan oppfatte. I *World of Warcraft* vil landsbyer rundt om i den store verden ha vertshus spilleren kan bevege seg inn i. Disse vertshusene har forskjellige musikalske temaer basert på hvor i spillverden vertshuset befinner seg, men som gjennomgående karakter er musikken lystig og livlig. Denne musikken forteller spilleren at

---

<sup>2</sup> MMORGP: står for *massively multiplayer online role-playing game*, eller massiv flerspiller online rollespill

det er et trygt sted å oppholde seg dersom man trenger en pause eller hva annet det måtte være. Disse vertshus er også bygd opp som puber, noe som fører med seg diegetisk lyd av prat og skåling med glass. Sammen med musikken bygger dette opp rundt en trygg stemning med fest og moro. På den måten kan atmosfærisk lyd gi en



**Figur 12:** *World of Warcraft.*  
Et av vertshusene i *World of Warcraft.*

spiller informasjon om hvor det er trygt å oppholde seg. Atmosfærisk lyd brukes altså ved mange omstendigheter, og det gjøres musikalske valg basert på hva som best beskriver både situasjon, omgivelser og følelser. Dette medfører at spilleren ut fra musikk eller andre lydkilder kan motta informasjon om sine omgivelser, og dermed vite om det for øyeblikket er trygt eller ikke.

#### **1.7.4 Orienterende lyder**

*Orienterende* lyd finnes i et stort spekter av spillsjangere, og kan for eksempel brukes til å skape assosiasjoner mellom en spesiell lyd og en bestemt gjenstand som finnes i et spill. I spill som er skapt med en åpen verden kan samleobjekter eller ressurser som er spredt rundt i spillverden kunne avgi et lydsignal når spilleren er i nærheten. Etter å ha opplevd et slikt lydsignal kan spillere få assosiasjoner mellom lyd og objekt, noe som gjør spillopplevelsen av å samle gjenstander i en stor verden vesentlig enklere. Et annet eksempel på orienterende lyd er lyden av fiendens fotskritt i *CS:GO*, da dette gir spilleren verdibar informasjon om hvor motstanderen befinner seg. I hvor stor grad orienterende lyd er viktig varierer kraftig mellom spillsjangere. Åpen verden-spill hvor en gjenstand avgir et lydsignal gir spilleren mulighet til å bevege seg mot lyden om gjenstanden er ønskelig, men om spilleren beveger seg videre medfører ikke dette noen konsekvenser. I *CS:GO* er derimot den orienterende lyden den viktigste å følge med på, da noe så enkelt som en mistolkning av lydsignalene kan medføre at runden går tapt. I historiebaserte skytespill som *Wolfenstein: The New Order* kan man også høre orienterende lyder i form av vakters fotskritt og prat som kan hjelpe spilleren å finne ut hvor fiendene befinner seg. Slike lyder kan hjelpe en spiller med å planlegge når det er best å bevege seg inn i neste rom ut fra informasjonen om hvor vaktene befinner seg. Det er interessant å bemerke at slik lyd også vil passe inn i kategorien atmosfærisk lyd. I et MMORGP som *World of Warcraft* kan orienterende lyd ha situasjoner hvor viktigheten av å få med seg lyden kan være ekstra viktig. Det er flere mulige karakterklasser i spillet, hvor

noen av de spillbare klassene har muligheten til å gjøre seg selv usynlige. Siden spillerbasen er delt inn i to fraksjoner kan en usynlig karakter gå til angrep på noen fra den motsatte fraksjon. Dette virker svært urettferdig ved første øyekast, men det er et lydsignal som forteller spilleren som står i fare at noen fra motsatt fraksjon beveger seg usynlig i nærheten. Dette lydsignalet kan redde en uvitende spiller gjennom å gi beskjed om faren som er like i nærheten slik at spilleren kan rette sin konsentrasjon mot den kommende kampen. Det er interessant å nevne at dette lydsignalet var originalt ikke ment å være med i spillet da det ble utgitt i 2004.

I et intervju med Chris Bratt fra nettstedet Eurogamer forteller Geoff Goodman, som er en spilldesigner for Blizzard om dette lydsignalet (Bratt 2017). Etter å ha oppdaget denne feilen valgte Blizzard å beholde lydsignalet i spillet fordi det fungerte som en god advarsel. Lydsignalet orienterer spilleren om en fare som ved det gitte tidspunkt ikke kan sees, og er samtidig første advarsel om kampen som nærmer seg. Lyden skulle originalt kun være et lydsignal som fortalte spilleren som gjorde seg selv usynlig at han nå hadde oppnådd å bli usynlig, noe som betyr at den originalt var en bekreftelse. For å unngå at spillere med hjelp fra juksemidler kunne se usynlige spillere ble denne usynligheten kodet på en spesiell måte. Om en usynlig spiller er i nærheten vil ikke andre spilleres kobling til serveren være klar over den usynlige spilleren før han står svært nære. Når en spillers kobling til spillet får informasjon om den usynlige spilleren vil lyden som originalt ble avspilt når den usynlige spilleren først ble usynlig, igjen bli avspilt for spilleren som nå står nære nok. Dette skjer fordi spillerens kobling til serveren først blir klar over den usynlige spillerens eksistens, noe som utløser lydsignalet som om spilleren nettopp har gjort seg usynlig. På den måten startet lydsignalet originalt med å være et bekreftende lydsignal ovenfor spilleren som har kontroll over usynligheten, men endte med et uhell opp som en *multifunksjonell* lyd.

### **1.7.5 Identifiserende lyder**

*Identifiserende* lyd hjelper spillere å indentifisere forskjellige objekter og NPCer med lydsignaler. For eksempel kan forskjellige samleobjekter eller ressurser i spillverden ha forskjellige lydsignal, noe som vil gjøre det mulig for en spiller å vite nøyaktig hvilken type ressurs som befinner seg i nærheten. Denne typen lyd passer også inn under orienterende lydsignaler, så her er det igjen en type lyd som har funksjoner som ligger i forskjellige kategorier. Et eksempel på hvordan identifiserende lyd kan brukes for NPC karakterer finnes i *World of Warcraft*. I dette spillet finnes det flere forskjellige selgere, og når spilleren

interagerer med en av disse selgerne vil et lydsignal utløses basert på hvilken type selger det er. Om spilleren snakker med en smed vil lyden av en hammer som treffer en ambolt utløses. Dette er en lydlig identifisering av smedens rolle i spillet som er å reparere spillerens utstyr.

### 1.7.6 Kontrollrelaterte lyder

*Kontrollrelaterte* lyder er tett knyttet opp mot den orienterende funksjonen. På samme måte som flere av de tidligere funksjonene er også dette en funksjon som ofte vil brukes i strategispill. Funksjonen viser til lyder som utvider spillerens kontroll over hva som foregår i spillverden. Jørgensen gir et eksempel som viser til hvordan strategispillet *Warcraft III* med lydsignaler gir spilleren informasjon om hva som foregår på andre steder av kartet. For eksempel vil spilleren få informasjon om hva som foregår i sin base selv om det visuelle fokuset ikke er rettet mot basen (Jørgensen 2006b, s. 4). I strategispill vil denne funksjonen være veldig hjelpsom, ettersom spillere kan få viktig informasjon som eller ville gått tapt. Det er uansett ikke bare i strategispill denne funksjonen vil være hjelpsom, og et eksempel på denne funksjonen er nevnt tidligere i oppgaven. I FPS-spill har spillere en svært begrenset visuell oversikt over sine omgivelser. Dette fører til at kontrollrelaterte lyder ofte vil være hjelpsomme. Det tidligere nevnte eksemplet på en kontrollrelatert funksjon i FPS sjangeren var en referanse fra Mark Grimshaw som viste til lydsignaler som utløses i flerspillermodusen *capture the flag* (Grimshaw 2007, s. 23). Dette lydsignalet har i aller høyeste grad en kontrollrelatert funksjon, fordi det gir spilleren informasjon om viktige hendelser på kartet som ville vært umulig å se visuelt.

Med denne kategoriseringen av funksjoner lyd har i videospill er det som vist flere eksempler som passer innenfor flere av kategoriene. At dette er et faktum skaper uansett ikke noe problem for bruk av disse kategoriene, og det ville vært unødvendig å skape nye kategorier for hver lyd som krysser mellom grensene. Disse kategoriene tar høyde for de fleste, om ikke alle funksjoner musikk og lyd har i videospill, hvor hver kategori kan nyanseres om ønskelig. Å bruke disse kategoriene som et grunnlag for analyse av lyders funksjon, og samtidig være bevist på at lyder kan være multifunksjonelle er et godt utgangspunkt for analyse av funksjonslyd i videospill.

## 1.8 Metode

Når jeg nå beveger meg inn i analysen av *Wolfenstein: The New Order* vil teoriene og kategoriene som er diskutert over bli relevante ved flere deler. Når en lyd beskrives har jeg i denne analysen valgt å plassere lyden inn i kategoriene for *dynamisk* og *ikke-dynamisk* lyd, og samtidig beskrive om lydene er diegetiske eller ikke-diegetiske. Sammen med denne beskrivelsen vil lydenes funksjon for spilleren beskrives. Jeg velger denne framgangsmåten istedenfor betegnelser som *gameworld* og *gamespace* hovedsakelig fordi *Wolfenstein: The New Order* er et lineært historiedrevet spill. Spillerens posisjon som både innenfor og utenfor spillverden vil alltid være konstant, så betegnelsene diegetisk og ikke-diegetisk er ikke ment å beskrive lydenes posisjon i forhold til spilleren. Dette vil heller være en ren beskrivelse av lydens posisjon som i eller utenfor spillverden. Når lydenes funksjon og dynamiske status beskrives vil dette være for å plassere lyden i forhold til spilleren. Med denne framgangsmåten i beskrivelse av lyd kan jeg beskrive både hvordan et lydbilde er bygd opp av diegetisk og ikke-diegetisk lyd, og hvilken rolle og funksjon den gitte lyden har for spilleren i spillopplevelsen.

Jeg har i denne analysen valgt å fokusere på noen utvalgte deler av spillet. Disse delene vil vise et spekter av interessante og karakteristiske elementer av lyden i spillet. Det er både spillsekvenser, filmsekvenser og andre deler av spillet blant de utvalgte delene. Før noen av disse delene vil det være en gjennomgang av karakteristiske trekk som finnes gjennomgående i spillets musikk. Etter denne gjennomgangen vil spillets menyskjerm og spillets musikalske hovedtema som akkompagnerer denne bli undersøkt. I denne delen vil det for eksempel bli diskutert hvordan spillets musikalske hovedtema kan skape assosiasjoner til spillverden.

Den neste utvalgte delen vil være spillerens første møte med spillverden. Denne delen vil undersøke spillets første filmsekvens, og de første oppdragene spilleren utfører i kapittel 1 av spillet. Ved denne delen vil flere av de tidligere diskuterte kategorier og teorier bli tatt i bruk. Det vil med disse kategorier og teorier bli undersøkt for eksempel hvordan musikk og lyd brukes for å skape en oppslukende spillopplevelse. Den neste utvalgte delen vil være den kapitellavsluttende filmsekvensen fra spillets første kapittel. Analysen av denne filmsekvensen fokuserer på hvordan rytmikk og klangfarger brukes ledemotivisk. Etter dette vil det bli undersøkt hvordan spillestil påvirker lyden som høres i spillsekvenser. Dette

delkapittelet vil ikke fokusere på en spesifikk spillsekvens, men heller hvordan spillestil påvirker lydbildet ved flere lignende deler av spillet. Det neste delkapittelet vil undersøke spillverdens populærmusikk. Det er et plateselskap i spillverden som publiserer LP-plater som spilleren kan finne i spillverden som samleobjekter. Musikken fra disse platene kan også høres diegetisk ved bestemte steder i spillets historie. Ved denne delen vil *epic texturing* bli spesielt relevant, fordi disse LP-platene og musikken på dem er klare parodier på eksisterende artister. Den neste utvalgte delen er en spillsekvens fra kapittel 8 i spillet. Ved denne spillsekvensen er det en form for *audio dissolve* som tas i bruk, hvor et rytmisk motiv fra spillverden plukkes opp i den ikke-diegetiske musikken. Musikken vil i denne sekvensen være ikke-dynamisk, og ett av fokusene i analysen vil være hvordan denne ikke-dynamiske musikken kan føles interaktiv. Den siste utvalgte delen vil være en analyse av lyden i motstandsgruppens base. Det vil ved denne delen bli undersøkt hvordan atmosfærisk lyd brukes for å skape en trygghetsfølelse inne i basen.

Det vil ved flere av de utvalgte delene være relevant å se musikken som brukes i et større historisk perspektiv. Spilleren er låst til førstepersonsperspektivet, noe som begrenser hvor mye av spillhistorien en spiller selv kan ta del i. Spillhistorien strekker seg langt utenfor det spilleren selv opplever. Musikk og lyd spiller en aktiv rolle i historiefortellingen i form av å sette spillerens oppdrag inn i en større historisk sammenheng. Denne måten å bruke musikk på er koblet opp mot *epic texturing*, som vil være relevant ved flere av de utvalgte delene. Som et lineært historiedrevet videospill i FPS sjangeren vil denne musikkbruken være spesielt viktig for spillopplevelsen. På grunn av dette vil lyd med en atmosfærisk funksjon spille en sentral rolle i spillets lydbilde, som medfører at mye av fokuset i analysen er rettet mot denne atmosfæriske lyden.

Videospill har et utenkelig antall muligheter når det kommer til lyddesign, og dette gjør det svært vanskelig å skape et teorigrunnlag som tar høyde for alle mulige forskjeller. Det vil derfor være viktig å gjøre analyser av et stort antall videospill innenfor flere sjangre for å avdekke slike variasjoner. Det vil med en bred nok kunnskap fra et høyt antall analyser være mulig å avdekke sjangerspesifikke teorier, eller å bygge opp et teorigrunnlag som lett lar seg adapteres for et bredt spekter av variasjon. Denne analysen bruker de tidligere diskuterte teorier som utgangspunkt for å undersøke hvilken rolle og funksjon lyd og musikk har i *Wolfenstein: The New Order*.



## 2. *Wolfenstein: The New Order*

*Wolfenstein: The New Order* (MachineGames, 2014) er et historiedrevet skytespill, hvor spilleren ser spillverden fra et førstepersonsperspektiv. Spillet er et enspillerspill, noe som betyr at spilleren kun vil møte NPCer i spillet, og ikke andre spillere. Spillet baserer seg på en alternativ virkelighet, hvor alt bortsett fra første del av handlingen finner sted rundt 1960. I spilllets alternative virkelighet vant nazistene andre verdenskrig. Dette skjedde fordi nazistene fikk tak i teknologi og våpen som var langt mer avansert enn noe de allierte hadde tilgang til. Spilleren blir plassert inn i denne vanskelige kampen med å styre avataren kaptein William Joseph Blazkowicz. Spilleren ser alt av spillsekvenser gjennom kaptein Blazkowicz sine øyne, og det er tydelig at historien blir fortalt fra Blazkowicz sin synsvinkel.

*Wolfenstein: The New Order* er ikke et spill som står alene, fordi *Wolfenstein* som spillserie har kommet ut med mange spill tidligere. Det første spillet som kom ut med *Wolfenstein* navnet var *Castle Wolfenstein* (Muse Software, 1981) som ble utgitt i 1981. Det nyeste spillet i serien heter *Wolfenstein: The New Colossus* (MachineGames, 2017), som ble utgitt i 2017. Mellom disse to spillene er det blitt utgitt åtte andre spill, som gjør at serien foreløpig består av totalt ti spill. Med 36 år mellom første og siste spill er dette en av de lengstlevende spillseriene som fortsatt kommer med nye spill, men alle disse spillene er ikke skapt av samme utvikler. Den originale utvikleren av *Wolfenstein* var Muse Software, og etter dette har serien vært inntatt av seks utviklere. De tre nyeste spillene har blitt utviklet av MachineGames, og *Wolfenstein: The New Order* var det første *Wolfenstein* spillet MachineGames produserte.

*Wolfenstein* serien har en lang historie, og konseptet for spillverdens har eksistert lenge. Serien spiller som nevnt på en alternativ historie om andre verdenskrig, og etterspillet av denne krigen. I den vestlige kulturen har andre verdenskrig blitt brukt som historisk setting i mange filmer, serier og spill. At andre verdenskrig brukes som tema i for eksempel skytespill er for å rettferdiggjøre vold og kamper som vises i spillet (Summers 2016, s. 67).

Komponisten av musikken i *Wolfenstein: The New Order* er Michael John «Mick» Gordon. Mick Gordon ble født 9. juli 1985. Han er en australsk komponist og lyddesigner som har spesialisert seg innen videospill. Han har skrevet musikken til flere FPS-spill, som for eksempel de tre nyeste *Wolfenstein* spillene og det nye spillet *DOOM* (id Software, 2016).

Han er en anerkjent spillmusikk komponist, og vant med sin musikk til *DOOM* flere priser, som for eksempel BAFTA Game Awards 2017: Best Music (Gordon, ABOUT).

*Wolfenstein: The New Order* har flere deler hvor musikk og lyd brukes på karakteristiske måter. Jeg vil i denne analysen ta for meg noen utvalgte deler hvor lyd og musikk spiller en sentral rolle. Jeg vil drøfte hvordan spillet varierer musikk-sjangre og lydtekstur for å beskrive forskjellige situasjoner, omgivelser og karakterer. Jeg vil undersøke hvordan spillets ikke-diegetiske lydspor er koblet opp mot spillets verden, og hvordan spillet bruker diegetisk musikk som et virkemiddel i konstruksjonen av en troverdig og komplett spillverden. Jeg vil også undersøke hvordan spillet bruker funksjonslyd for å kommuniserer med spilleren. I analysen av de forskjellige elementene med lyd og musikk vil jeg ta i bruk teorier og begreper introdusert i forrige kapittel for å beskrive og plassere lydenes rolle og funksjon.



Figur 13: *Wolfenstein: The New Order*, coverbilde.

## 2.1 Spillets ikke-diegetiske musikk, og dens karakteristiske trekk

### 2.1.1 Metalinspirert musikk

Det vil være fordelaktig å begynne denne analysen med en gjennomgang av de gjennomgående musikkstilene, og karaktertrekk som brukes i spillets ikke-diegetiske lydspor. Når det skulle velges en musikkstil som best kunne beskrive spillets historie falt valget på *metalinspirert* musikk. Det er dypt nedstemte gitarer, med *vreng* som dominerende gitar-effekt. Denne effekten skaper en forvrenging i lyden, og effekten kan kort beskrives som rockegitar. Effekten oppstår med en alterasjon av lydsignalet, hvor en forsterkers inngangssignal økes så mye at lyden forvrenges. Det finnes flere varianter av *vreng*, men den som brukes i dette lydsporet har en svært mørk og tung karakter. Det er heller ikke kun i gitarstemmene at *vreng* brukes. Store deler av lydsporet er generelt inspirert av effekten *vreng gir*. Som lyddesigner har Mick Gordon trolig utforsket forskjellige muligheter i utviklingen av lydsporet. I et intervju med medieselskapet Capsule Computers forteller Mick Gordon at det endelige resultatet bruker analoge *vrengpedaler*, hvor det er en stor variasjon av pedaler og rør som skaper forvrengning (Capsule Computers 2013). Det er flere deler hvor

elektroniske synther og keyboard også kjøres gjennom vrengpedaler og post-produsering, som sammen med gitarene skaper et svært karakteristisk lydbilde. At spillet er satt til en tidsperiode rundt 1960 er også en grunn til at analog forvrengning brukes. Tidsperioden spillet er satt til ble til inspirasjon for musikken, og denne inspirasjonen kommer fram i musikken gjennom utstyret som ble brukt under produksjonen. Det ble brukt flere typer analogt utstyr, som for eksempel båndopptakere eller andre analoge magnetbånd opptakere. Musikkstilene som brukes er ikke direkte inspirert av 60-tallets musikk, men studieteknikker som blir brukt er tydelig inspirert av 60-tallet. Bruken av analoge opptaksmaskiner, satt sammen med moderne metal og elektroniske instrumenter gir musikken en industriell karakter. At musikken har en industriell karakter er viktig for musikalsk å beskrive spillets verden. Musikkens karakter og uttrykk gir et musikalsk bilde av spillverden, og Mick Gordon skriver selv på sin nettside at han alltid forsøker å overskride grensen mellom musikken og verden den eksisterer for. Han beskrives som en komponist som tenker på spillmusikken som en musikalsk oversettelse av den verden den eksisterer for og i, framfor som et enkelt akkompagnement (Gordon, ABOUT).

Det er gjort mye produsering på lydsporet i spillet, og det finnes elementer i musikken som er tydelig inspirert av elektronisk musikk. Denne miksen mellom det analoge, moderne og elektroniske gir lydsporet en særegen industriell karakter. De elektroniske elementene kommer fram på flere måter i lydsporet, både i bakgrunn og forgrunn av musikken. For eksempel ligger det både lyse og mørke liggetoner på flere av de musikalske innslagene, og det brukes flere ostinater som er spilt på synther. På den måten spiller de elektroniske elementene en viktig rolle i det totale lydbildet. Flere av disse elektroniske lydene bruker også den tidligere nevnte vrengen som effekt. Når disse elektroniske lydene har blitt kjørt gjennom analoge vrengpedaler forsterkes også den industrielle karakteren i musikken. Musikken bruker også skjeve taktarter og synkoperte rytmer med jevne mellomrom, og bruken av skjeve taktarter blir en viktig del av musikkens karakteristikk. Musikken er tydelig rytmisk og klanglig fokusert, og det melodiske har lite plass i musikken. Som vi vil se senere i analysen av utvalgte musikkinnslag er det mye avansert rytmikk, og det blir tydelig at de rytmiske ideene er det viktigste elementet i musikken. De musikalske trekk jeg nå har diskutert beskriver den metalinspirerte, industrielle og eksperimentelle ikke-diegetiske musikken i spillet. Men den ikke-diegetiske musikken har også motstykker til denne karakteristikken.

### 2.1.2 Ambient- og støymusikk

Det brukes mye *ambient-* og *støymusikk* i spillet, og disse to formene for musikk brukes som en klar kontrast til hverandre. Ambientmusikken og støymusikken brukes både sammen med den metalinspirerte musikken, og for seg selv i egne stykker. Ambientmusikken bruker hovedsakelig lyse toner, og framstår som svært skjør i sin karakter. Musikken er svært klangfokusert, og det tonale består av gjentagende ostinater og liggetoner som sjeldent endres. Støymusikken har en vesentlig mer dramatisk karakteristikk. Det er ikke et stort spekter av toner som brukes i denne støymusikken, men isteden en sammensetning av elektronisk støy, dissonanser og liggetoner.

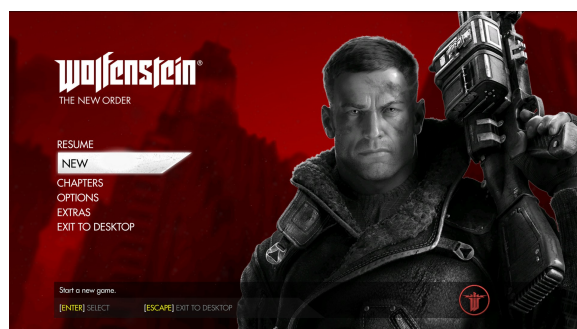
De tre forskjellige formene for musikk er tydelig kontrasterende, og som vi skal se virker de tiltenkt å representere forskjellige deler av spillverdenen. Selv om disse er de mest karakteristiske musikalske trekkene som brukes i spillets musikk, finnes det også musikalske innslag som ligger utenfor, eller et sted i mellom disse musikalske trekkene. Siden *Wolfenstein: The New Order* er et lineært historiedrevet spill vil all musikk som brukes i spillet være skapt for å passe til en spesifikk situasjon. På grunn av dette vil det alltid være hensiktsmessig å foreta en rask beskrivelse av musikkens karakteristikk ved de utvalgte delene av spillet. Formålet med denne delen er kun å gi en oversikt over musikalske trekk som brukes gjennomgående i spillet. Hvordan disse forskjellige musikktypene kobles opp mot spillets verden, og karakterene i spillet vil bli satt fokus på senere i oppgaven. En spillers spillestil vil også ha stor innvirkning på hvordan spillets musikk oppleves, da musikken vil skifte stil ut fra spillerens handlinger. På grunn av dette vil jeg i analysen ta stilling til spillestil, og ta for meg hvordan spillets spillsekvenser høres ut med utgangspunkt i varierende spillestil.

## 2.2 Spillerens første møte med musikk fra *The New Order*

En spillers første møte med musikken i *Wolfenstein: The New Order* skjer ved spillets meny. Spillets meny brukes til å starte ett nytt spill, eller fortsette på en tidligere startet lagring av spillet. Samtidig fungerer menyen i spillet som et førsteinntrykk, og hvordan spillets meny representerer den kommende spillopplevelsen er viktig. Med menyskjermen introduseres spilleren til sin avatar, som også er historiens helt. William Joseph Blazkowicz er karakteren som spillserien *Wolfenstein* baseres på. Han framstilles i spillene som en patriot for

kapitalisme, frihet, og den amerikanske drømmen. Han meldte seg inn i militærtjenesten så snart han ble gammel nok, og har siden den tid blitt en fryktet soldat. Hans hat mot det nazistiske regimet og deres måte å behandle befolkningen på går dypt, og hans mål i livet er å tilintetgjøre hele regimet. Spilleren blir også kjent med en annen side av Blazkowicz, som kommer fram når han er i kontakt med sine allierte. Han er svært lojal, og han viser mye medfølelse for alle mennesker som ikke støtter naziregimet. I naziregimet er Blazkowicz kjent som den farligste motstanderen som eksisterer, hvor han blir referert til som «Terror Billy». Han framstilles som en krigsmaskin, som kan utføre de vanskeligste oppdrag på egen hånd, og gir seg ikke før målet er oppnådd. Både for karakterer i spillverden og spilleren som sitter på utsiden vil Blazkowicz oppfattes som en nesten uvirkelig heltefigur som utfører det umulige.

På menyskjermen vises William Joseph Blazkowicz som et svart/hvit stillbilde. Bildet av han dekker så godt som halve menyskjermen. Bakgrunnen i bildet er farget med en mørk rødfarge, og man kan skimte høye bygninger bak det røde fargeteppe. Sammen med dette bildet blir spilleren også introdusert for spillets musikalske hovedtema. Denne musikken finnes på spillets utgitte album med musikk fra spillet under navnet *The New Order*. Som musikalsk hovedtema for spillet har denne musikken en noe annerledes karakter enn resten av musikken fra spillet.

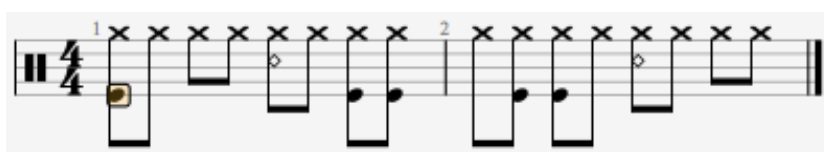


Figur 14: Menyskjerm.

Det musikalske innslaget *The New Order* har en todelt struktur, hvor første halvdel står i kontrast til den andre. Musikken begynner brått med et massivt lydbilde, hvor gitarer, trommer og liggetoner står for å skape lydveggen. Gitarerne spiller akkorder som byttes en gang hver takt, og markerer konstante åttendeler. Gitarlyden som brukes kan karakteriseres med sin bruk av vring, og denne gitarlyden er et grunnleggende element i første halvdel av musikkens lydbilde. De mest framtrødende liggetonene som brukes i musikken består av lyse toner, hvor tonen skifter sammen med akkordbyttene. Lydmessig virker det som disse liggetonene er tiltenkt å etterligne alarmer. En mulig assosiasjon til dette er en flyalarm som går av, noe som er en klar indikasjon på krig og fare. Den tredje lydkilden i dette musikkstykket jeg vil nevne er trommene. Trommene kjennetegnes av en meget mørk og bassfylt basstrommelyd. Denne trommelyden gir de

rytmiske elementene i musikken mye kraft i hvert slag. De kraftige rytmiske slagene blir svært framtreddende da det rytmiske elementet er svært viktig for musikkens uttrykk.

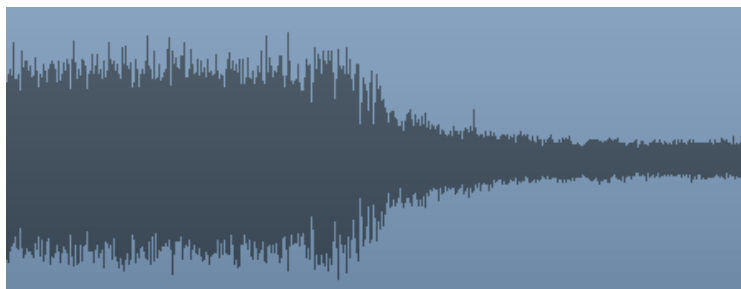
De rytmiske markeringer er et av de viktigste musikalske elementene i musikken. Gitarene markerer som sagt hver åttendel, og er det instrumentet som lager det konstante rytmiske drivet. Trommenes markeringer har derimot en noe mer avansert rytmikk. Basstrommens markeringer antyder bruk av skjeve taktarter, men musikken er skrevet i 4/4 takt. I første takt slår basstrommen på første, syvende og åttende åttendel, noe som antyder en 7/8 takt.



Figur 15: Trommerytmikken i *Wolfenstein: The New Orders* musikalske hovedtema.

Denne 7/8 følelsen forsterkes også av det faktumet at gitarene markerer hver åttendel uten noen stor variasjon i kraften av hvert anslag. I den andre takten markerer basstrommen den andre og tredje åttendelen om man ser på motivet som to 4/4 takter. Om motivet sies på som en 7/8 takt etterfulgt av en 3/8 og 6/8 takt markerer basstrommen det tredje slaget av 3/8 takten, og det første slaget i 6/8 takten. Med disse synkoperte basstrommeslagene virker det som Mick Gordon ønsker å gi musikken en følelse av å være i en skjev taktart, selv om det to takter lange motivet også kan oppleves som to 4/4 takter. Denne antydningen mot skjeve taktarter kan være en måte og musikalsk beskrive tilstanden i spillverden. En mulig assosiasjon til denne musikalske beskrivelsen er at den synkoperte rytmikken viser til ubalansen som eksisterer i spillverden etter at de nazistiske styrkene tok over store deler av verden. Musikken oppleves som et kort gjentagende motiv, hvor en rytmikk konstant drar motivet framover, og den rytmiske synkoperingen i basstrommen utfyller den enkle rytmikken i gitarmotivet. Om det hensiktsmessig brukes skjeve taktarter for å skape assosiasjoner til denne ubalansen kan ikke sies sikkert, men det er absolutt en mulig tolkning. Skulle en spiller få en assosiasjon til ubalanse av denne musikken ville det passet godt til historien i spillet. Det er en tydelig ubalanse i spillverden, hvor spillerens motstandsgruppe har klare ulemper i sin kamp for en fri verden.

Den andre halvdel av musikken er som tidligere nevnt en kontrast i lydbilde og generell karakteristikk. Det er også en dynamisk nedgang i overgangen mellom de to delene, noe som tydelig vises i figur 16. Men flere av de grunnleggende musikalske



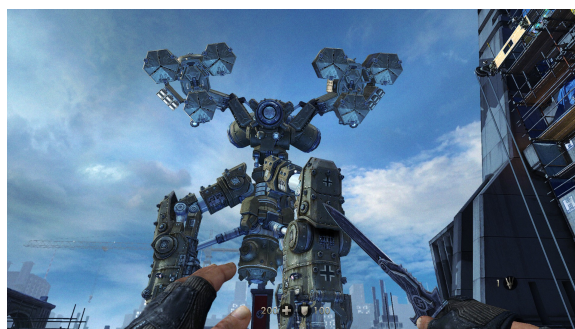
**Figur 16:** The New Order, dynamisk nedgang.  
*En visuell representasjon på den dynamiske nedgangen.*

motiver blir med videre også inn i denne delen. De musikalske elementene som gjenbrukes i den andre halvdel av musikken er akkordene, og de rytmiske markeringene, men de presenteres på en ny måte. Det er ikke lenger med trommer i denne delen av musikken, noe som selvsagt endrer intensitetsnivået, og lydbildet drastisk. At trommene forsvinner fører også til at det rytmiske elementet som skapte den skjeve taktartsfølelsen må flyttes over til et annet instrument. Dette rytmiske motivet plukkes opp i gitar og bassgitarstemmene, noe som fører til at de konstante åttendelene som tidligere lå i gitarstemmen forsvinner. At de konstante åttendelene forsvinner endrer lydbildet kraftig, og gir denne andre halvdel av musikken en mye åpnere tekstur. Gitarlyden endres også kraftig, fra den tunge vregglyden, til en renere gitarlyd. Det brukes en del effekter på gitarlyden, som for eksempel *reverb*, og det som høres ut som en *phaser*. En *phaser* skaper en rekke endringer i frekvensspektret lyden bruker over tid, noe som skaper en svaiende effekt.

*Phaseren* er ikke alltid like tydelig i lyden, og det høres ut som effekten blir fasett inn og ut. Den forsterkes ved visse deler, og forsvinner ved andre. Ved de delene effekten er mest forsterket gir det gitarstemmen en skjelvende følelse, da farten på frekvensendringen i effekten er relativt høy. Gitarstemmen som bruker denne effekten spiller kun enkelttoner, og markerer en melodi innad i akkordtonene. Det ligger også en annen gitarstemme i miksen, men denne ligger lengre bak, og fungerer som en komplementerende stemme. Denne stemmen fungerer som en slags pad, og legger akkordene i denne delen av musikken. Det rytmiske elementet er det samme som den forrige gitarstemmen, så stemmen introduserer ikke noe nytt rytmisk element. Denne stemmen har ikke en framtrædende rolle i lydbildet, da stemmen som ligger lengst frem er den melodiske gitarstemmen. Denne nye gitarstemmen har heller som rolle å bygge atmosfæren i musikken. At både bass og gitarstemmene ligger på samme rytmiske motiv gir denne halvdel av musikken mye rytmisk gjentakelse, noe som skaper et spesielt uttrykk i seg selv. Den konstante gjentakelsen av et rytmisk mønster gir en

nærmest hypnotiserende effekt, og setter samtidig ekstra fokus på det klanglige. For å legge til i musikkens atmosfæriske effekt er det også brukt mye bakgrunnslyd. Det høres ut som musikken er bygd opp av et mangfold av spor som utfyller hverandre. En av disse bakgrunnslydene er det som høres ut som mennesker som snakker. Når volumet skrues høyt nok er det relativt sikkert stemmer som kan høres, men det er ikke mulig å høre hva som blir sagt, eller hvem som snakker. Kanskje er det karakterer fra motstandsgruppen som planlegger sitt neste angrep. Å ha med disse stemmene så dypt i bakgrunn skaper uansett en spenningsgivende effekt.

Som spillets musikalsk hovedtema er det naturlig å tenke at et av målene med musikken er å beskrive spillets verden. En mulig tolkning av musikkens todelte struktur er at den beskriver de to sidene av kampen spilleren vil møte. Den første halvdelen av musikken har et mørkt uttrykk og stemning, med en konstant åttendelsunderdeling som driver musikken framover. At denne konstante åttendelrytmikken ligger i vrenggitaren er trolig ingen tilfeldighet. Denne gitarstemmen og de konstante åttendelene kan skape assosiasjoner til de store industri-fabrikkene spilleren kan se i horisonten av de større europeiske byene som besøkes i historien. Samtidig kan stemmen også skape assosiasjoner til måten det maskinelle nazistiske regimet styrer den alternative verden med en jernhånd. I hvert av de kraftige basstrommeslagene kan en spiller få assosiasjoner til gigantiske krigsmaskinenes føtter som treffer bakken.



**Figur 17:** Krigsmaskin  
*En av krigsmaskinene spilleren må bekjempe i spillets historie.*

Den andre halvdelen av musikken gjenbraker både akkorder og det rytmiske motivet fra den første delen, men den store forandringen i dynamikk, tekstur og lydbilde gir nye assosiasjoner. Det er mulig å tolke denne delen som en musikalsk beskrivelse av den personlige kampen til avataren, og tankene spillerens avatar og resten av motstandsgruppen har om spillverden. Musikken kan for eksempel være en musikalsk beskrivelse av avatarens syn på den mørke og dystre spillverden. Denne tolkningen er mulig fordi det rytmiske elementet gjenbrukes, som kan vise til at avataren er klar over hvordan spillverden er. At musikken skifter til en åpnere tekstur og lysere klangfarge kan vise at avataren ser på den nåværende spillverden med et håp om å skape endring. Den melodiske gitarstemmen kjemper seg stadig



videre, og gir ikke opp i sin kamp. Dette er også en holdning som er tydelig til stede i karakterene spilleren vil møte i motstandsbevegelsen.

Disse mer spesifikke assosiasjonene vil en spiller kunne få etter å ha opplevd spillhistorien og sett de delene av spillverden som er mulig å se. En spiller som aldri har sett spillverden *Wolfenstein: The New Order* bygger på vil ikke få slike assosiasjoner som er direkte knyttet til spillverden, men musikken vil fortsatt spille en viktig rolle. Som meny musikk vil musikken sette spilleren inn i en sinnsstemning som er ment å passe spillets handlingsforløp, og samtidig skaper musikken en forventning. Som spillerens første møte med spillets lydspor vil musikken også bli den første byggestein for spillerens senere assosiasjoner til spillet.

Som musikalsk hovedtema og akkompagnement til spillets meny fungerer musikken som en stemningsskaper og et musikalsk blikk inn i spillverden. Det er ingen interaktive elementer i menyen som vil endre musikken, noe som gjør at mange spillere vil ha en lik musikalsk opplevelse ved dette punktet. Den eneste faktoren som kan skape en forskjell i spillernes opplevelse er hvor raskt de begynner spillet og går bort fra spillets meny. Musikken avspilles fra start til slutt, og på grunn av den todelte struktur vil ikke spillere som går raskt videre fra menyen oppleve begge delene av musikken. Alle spillere vil høre den første, mer aggressive delen av musikken. Og det er denne delen av musikken som setter stemningen for første del av historien, hvor spilleren blir kastet inn i krig.

### **2.3 Det første møte med spillverden**

En spillers første møte med spillverden er viktig på flere måter. I et historiedrevet spill som *Wolfenstein: The New Order* bør spillet fange spillerens oppmerksomhet, og skape tidlig interesse for historien. Samtidig må spillet også introdusere spilleren for spillets grensesnitt, og generelt vise hvordan spillet vil kommunisere med spilleren. På grunn av dette fungerer første del av spillet som en læringsprosess, hvor spilleren på en interaktiv måte får lære hvilke knapper som brukes til hva. Denne læringsprosessen er også første gang spilleren får høre noen av spillets lydsignaler. For eksempel hver gang spilleren får et nytt deloppdrag vil den samme lyden utløses sammen med en beskjed om hva oppdraget er.

### 2.3.1 Første filmsekvens

I første scene av *Wolfenstein: The New Order* blir spilleren plassert som publikummer, og spillet starter med en filmsekvens. Spilleren vil i alle spillsekvenser se fra et førstepersonsperspektiv, men under filmsekvenser ser spilleren avataren utenfra. Spilleren ser avataren sovne, og blir deretter tatt med inn i hans drøm. Denne drømmen fungerer som en første inngang i spillets historie, men også som et første steg mot å bli kjent med avataren. Som tidligere nevnt vil lyd i filmsekvenser være ikke-dynamisk, og det stemmer også her. Spilleren har ingen mulighet til å påvirke lyden, og filmsekvensen spilles ut som planlagt av utvikleren. At filmsekvensen tar plass i avatarens drøm fører til at historien vi først blir fortalt er avatarens personlige historie, framfor spillets større historie. Scenen tar plass på et sted som er en sterk kontrast til resten av spillverden. Avataren ligger på en solseng utenfor et hus, en kvinne står ved en grill og lager mat, og i bakgrunn kan man se barn leke. Det brukes mye og kraftig lys i bildet. Denne lyssettingen er med å plassere filmsekvensen som en drøm, fordi det skaper en sterk kontrast til den ellers mørke spillverden.

I filmsekvensen hører spilleren både diegetisk og ikke-diegetisk lyd. I forgrunnen av lydbildet er avatarens stemme, som tar rollen som forteller. Det ser ikke ut som avataren faktisk snakker, så denne stemmen er avatarens tanker og spilles som ikke-diegetisk lyd. Avataren snakker til spilleren, og begynner med å fortelle om hva han hører i sin drøm. De diegetiske lydene i drømmen er knyttet tett opp mot avatarens ord, gjennom at lydene utløses ved punktet avataren forteller at han hører dem. Når spilleren først hører barn som leker i bakgrunn, og deretter en hund som bjeffer sier avataren: «I hear children. A dog». Avataren ser deretter bort mot kvinnen som står ved grillen, og sier: «And I see someone. I think I see someone. These things... None of it for me». Det er tydelig at spillet her setter opp et tablå som står i tydelig kontrast til det livet avataren faktisk lever i spillverden. I drømmen plasseres avataren i det som ser ut som den kjente kjernefamilien. Omgivelsene oppleves som trygge, og på måten avataren snakker i drømmen høres det ut som dette er et tapt ønske. Det er også ikke-diegetisk musikk som spilles i bakgrunn av filmsekvensen. Musikken har ingen fast rytmikk, men ligger heller som konstante liggetoner og skaper et klanglig lydteppe. Tonen G ligger konstant gjennom hele filmsekvensen, og er

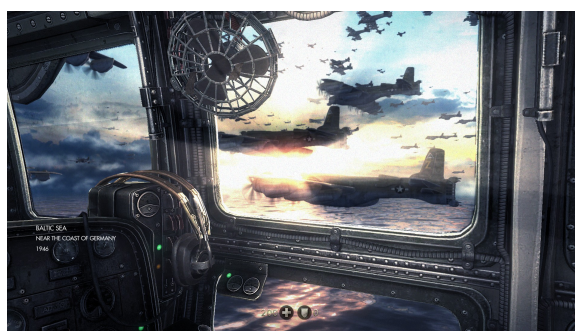


**Figur 18:** Første filmsekvens.  
*Spillerens perspektiv i første filmsekvens.*

trolig spilt inn på en synth. Selve karakteristikken av lyden er svært skimrende, noe som passer godt inn i en filmsekvens satt i en drøm. Med skimrende tenker jeg på en sammensetning av lydens lyse klangfarge og en skjørhet som ligger i lyden. Lengre i bakgrunn av musikken spilles bevegelsen: Bb-A-G. Disse tonene har samme karakteristikk som den tidligere lyden, men har et noe lavere volum. Det er ingen hørbare anslag på noen av tonene som blir spilt, noe som gjør det tydelig at det er klangen som er fokuset. At det ikke er noen anslag bygger også opp drømmeeffekten gjennom å gjøre hele segmentet mer flytende. Denne stilen av ambientmusikk kommer også tilbake senere i spillet, og klangen musikken bygger på er tett knyttet opp mot den personlige historien avataren befinner seg i. Denne typen musikk er en kraftig kontrast til den metalinspirerte musikken i spillet, og de to musikkstilene kan tolkes som en beskrivelse av kontrasten mellom krig og fred.

### 2.3.2 Første spillsekvens

Etter denne filmsekvensen møter spilleren den første interaktive delen av spillet. Årstallet er 1946, og spilleren befinner seg i et militærflys cockpit, sammen med en NPC som heter Fergus Reid. Flyet spilleren sitter på er på vei inn i kamp, og ut av flyets vindu kan man se et stort antall andre fly, både allierte og fiender. Denne delen av spillet er interaktiv, og spilleren har kontroll over avatarens bevegelser, men det er tydelig at denne delen av spillet brukes for opplæring. Måten den delen er lagt opp fungerer godt både som en historisk innledning i spillet, og til opplæring. Når det er snakk om opplæring er det i dette tilfellet hvilke knapper som utfører de forskjellige bevegelser og kommandoer spilleren må kunne. Grunnen til at denne delen så tydelig er brukt for opplæring er måten spillet har begrenset spillerens muligheter for bevegelse gjennom å plassere spilleren i et fly. Det fungerer svært godt i spillets sammenheng, siden plassbegrensningen også gir mening i spillets historiske setting, hvor avataren er på vei inn i krig. Det er også en svært filmatisk inngang i spillhistorien, på grunn av den storslagne kampfølelsen spilleren får oppleve fra sin posisjon i flyet.



**Figur 19:** Første spillsekvens.  
*Det første spilleren ser i spillverden.*

Når spilleren blir gitt sine oppdrag kommer disse fra NPCen Fergus. Han snakker direkte til avataren med navn, og forteller nøyaktig hva han ønsker at spilleren skal gjøre. Det første av

disse oppdragene er at spilleren må bevege seg bakover i flyet og sette en klemme på en drivstoffledning som lekker. Fergus gir først spilleren beskjed om oppdraget, etterfulgt av spilllets ikke-diegetiske lyd som utløses hver gang spilleren får et nytt oppdrag. Denne *oppdragslyden* har en tydelig funksjon som er å gjøre spilleren klar over at et nytt oppdrag er mottatt. Denne typen lyd kan kategoriseres som både *notis* og *instruksjonell* lyd i Kristine Jørgensens kategorier for funksjonslyd. Lyden er kortvarig, og består av to deler. Den startes av en slaglyd som ligger i et mørkt register, etterfulgt av en lysere lyd med bekreftende karakter. Den lysere lyden kan minne om fokuslyden man kan høre fra for eksempel et kamera når det har automatisk fokusert og er klart til å ta bildet. Måten disse to lydene avspilles gjør det mulig å tolke lydene som et oppdrag gitt, og et oppdrag mottatt/forstått signal. Samtidig med denne lyden kommer det også en tekstboks oppe i det venstre hjørnet av skjermen. I denne tekstboksen står det med



**Figur 20:** «New objective:». Tekstmeldingen som vises sammen med oppdragslyden.

liten skrift: «New objective:», etterfulgt av en enkel beskrivelse av oppdraget. Spilleren kan også gå inn i spilllets pausemeny, og finne en mer utdypet beskrivelse av oppdraget. Denne lyd og tekstbokskombinasjonen utløses ved begynnelsen av hvert oppdrag, og klargjør spilleren for det nye målet. Samtidig vil også lyden bli en startlyd for hvert nye delkapittel i spilllets historie.

I denne første delen av spillet får spilleren flere oppdrag som går ut på å holde flyet i lufta, noe som tilsier at spilleren får et stort ansvar tidlig i spillet. Spilleren kan høre eksplosjoner utenfor flyet, som er med å bygge opp en spenning rundt sjansen for at flyet kan styrte eller bli skutt ned når som helst. Når spilleren må bevege seg bakover i flyet for å fullføre sine oppdrag ser ikke spilleren lenger hva som skjer utenfor flyet. Spilleren starter uansett ved flyets dashboard, hvor den første kameravinkel ser ut en rute. Dette minnet om hva som er utenfor flyet sammen med at spilleren konstant hører eksplosjoner gir spilleren et tydelig bilde på hva som foregår i omgivelsene. Lyden av eksplosjonene har en tydelig *atmosfærisk* funksjon, gjennom å være en konstant faktor i det diegetiske lydbildet hvor avataren befinner

seg. Samtidig har det også en funksjon i å skape en følelse av at det spilleren deltar i er en stor krig, selv om det spilleren selv utfører er svært små oppgaver.

Det spilles også ikke-diegetisk musikk som bygger opp rundt denne spenningen. På samme måte som vi så i den første filmsekvensen er det også her det klanglige som står i fokus. Det er derimot langt fra samme type klang som brukes. I kontrast til den skimrende klangen fra den første filmsekvensen, er det her en mye krassere og støybasert klang. Lyden høres ut som fioliner som spiller en svært rask tremolo, slik som ofte høres i dramatiske filmscener. Dette gir lyden en rask pulserende følelse, som også er kontrasterende til den konstante lyden fra den første filmsekvensen. Det brukes også dissonans som et viktig element i denne musikken. Det er tette klanger, som sammen med den konstante tremoloen selvsagt bygger videre på spenningen som allerede er til stede. Denne musikken har en klar atmosfærisk funksjon, og er et passende supplement til de mange eksplosjonene som kan høres fra utsiden av flyet. Det bygges spenning med atmosfærisk lyd på både et diegetisk og ikke-diegetisk plan, som sammen skaper et fyldig lydbilde. Spillutvikleren bruker her alle muligheter til å bygge opp spenningen, trolig fordi det er en opplæringssekvens. Spilleren får enkle oppdrag som hovedsakelig går ut på å lære hvilke knapper som skal trykkes på for å påvirke spillverden. Gjennom bruken av musikk og lyd får spillet likevel til å skape en spennende opplæringsfase, og en actionfylt inngang til spillverden. Med en slik utforming av lydbildet vil en spiller kunne føle at man tar del i noe som er større enn avataren selv, noe som vil få selv de minste oppdrag til å føles viktige. Dette er en viktig del av musikkens oppgave i *Wolfenstein: The New Order* på grunn av at spilleren alltid ser i førstepersonsperspektiv.

Som det er forklart tidligere setter førstepersonsperspektivet klare begrensninger for hvordan spilleren kan påvirke og oppleve spillverden. Som vi senere vil se har *Wolfenstein: The New Order* er svært omfattende historie som strekker seg utenfor det spilleren har mulighet til å oppleve. Førstepersonsperspektivet fører til at spilleren ikke kan se mer av spillets verden enn det perspektivet gir mulighet for, og spilleren kan heller ikke påvirke verden på noen annen måte enn å være til stede i rommet hvor handlingen skjer. *Epic texturing* passer allerede tidlig i spillet meget godt inn i *Wolfenstein: The New Order* (Summers 2016, s. 63). *Epic texturing* handler som tidligere forklart om hvordan spillerens handlinger kobles opp med en større historie og en mer intim personlig historie, og hvordan musikk og lyd kan brukes til å forsterke disse. I FPS-spill kan man lett støte på problemer i den store historiefortellingen, nettopp fordi det ikke er mulig for spilleren og aktivt ta del i noe som er utenfor avatarens

begrensede omgivelser. Lyd og musikk brukes derfor til å gi spilleren en følelse av at de oppdrag som gjennomføres er en viktig del av et større mål. Hvordan lyd og musikk brukes i opplæringsfasen av *The New Order* er et godt eksempel på *epic texturing* i praksis. Spilleren utfører mindre oppdrag, som i seg selv kan oppfattes som unødvendige, men intensiteten i lydbildet, med alle fly og eksplosjoner på utsiden setter de små oppgavene inn i et større perspektiv. Når musikken og lyden brukes slik vil selv de minste oppdrag kunne føles viktige fordi oppdragene sees i lys av det større målet. På samme måte kan man gå tilbake til den første filmsekvensen, som var det første blikket inn i spillets intime historie. Filmsekvensen foregår i avatarens drøm, som gjør det som fortelles til en svært personlig del av avatarens historie. Filmsekvensens hovedelementer i lydbildet var avatarens stemme, og det synth-skapte lydteppet med en skimrende karakter i sin lyd. Den skimrende karakteristikken i synthen får den personlige historien som fortelles til å virke sårbar, og bygger dermed på skjørheten av avatarens drøm om kjærlighet i en spillverden som står i katastrofal krise. Musikk og lyd brukes på både i den store historien, og den personlige historien for å framheve følelser som er passende for situasjon avataren befinner seg i. Det er derfor tydelig at *epic texturing* spiller en sentral rolle i spillets oppbygging. Hvordan musikken kan brukes til å sette spillerens oppdrag inn i en større historisk handling er spesielt viktig, da spilleren ikke får opplevd hele historien, men musikken gir spillet muligheten til å vise viktigheten av oppgavene spilleren utfører. Den musikalske kontrasten spillet skaper ved å vise avatarens sårbarhet i den personlige historien er også med på å sette den helhetlige historien i perspektiv. Denne sårbarheten viser til en verden avataren drømmer om, men ikke har mulighet til å leve i, nettopp på grunn av det som foregår i den større historiefortellingen.

Spilleren er som tidligere nevnt svært begrenset i sin mulighet for bevegelse i denne første interaktive delen, fordi spilleren er plassert på et fly. Oppdragene spilleren får er de samme for alle spillere, og lyden fra omgivelser er også de samme. I hvor stor grad påvirker spilleren egentlig lydbildet i denne opplæringsfasen av spillet? Det er tydelig at opplæringsfasen fungerer som et scenario, hvor alle spillere vil få en relativt lik opplevelse. På grunn av den begrensede plassen i flyet er det ikke mer enn en måte å gjennomføre oppdragene på, noe som eliminerer endringer i lydbildet basert på spillestil. Lyden av fly og eksplosjoner som spilleren kan høre utenfor sitt eget fly bør kategoriseres som *ikke-dynamisk diegetisk lyd*. Lyden er alltid til stede i lydbildet, og spilleren kan ikke påvirke disse lydene. At spilleren ikke har mulighet til å påvirke disse lydene er logisk fordi avataren selv sitter i et fly, og vil ikke kunne kontrollere hva andre piloter gjør. På en måte fungerer denne ikke-dynamiske

lyden godt i oppbyggingen med *epic texturing*. Historien i spillet er ment å føles større enn noe spillerens avatar kan utføre alene, så spilleren vil ikke ha kontroll over alle detaljer til enhver tid.

Den ikke-diegetiske musikken som brukes er tett knyttet opp mot de forskjellige oppdragene spilleren utfører. I første oppdrag blir musikken gradvis mer intens i form av en volumøkning, og når målet blir fullført forsvinner musikken gradvis. Denne volumøkningen er knyttet opp mot en tidsbegrensning, som vil tilsi at musikken kan kategoriseres som *adaptiv ikke-diegetisk* lyd. Med denne gradvise intensivering oppmuntres spilleren til å fullføre oppdraget så raskt som mulig, fordi flyet styrter dersom oppdraget ikke utføres i tide. NPCen Fergus Reid snakker til avataren over en walkietalkie og understreker viktigheten av å fullføre oppdraget så raskt som mulig. Spilleren kan uansett velge å gå mot spillers ønske om progresjon, og ikke utføre oppdraget. Spilleren kan gjøre dette helt fra det første oppdraget, som var å sette en klemme på den lekkende drivstoffslangen. Om spilleren velger å stå igjen i flyets cockpit og ikke utføre oppdraget blir Fergus Reid sine radiomeldinger til avataren gradvis mer stressende, og han begynner å vise til flammene som kommer stigende fra rommet hvor drivstoffslangen befinner seg. Om oppdraget ikke utføres er det de samme 4 radiomeldinger Fergus gir avataren. Tiden mellom de 4 meldingene er lik hver gjennomspilling. De to første meldinger er forklarende for hva som må gjøres for å fullføre oppdraget. I den tredje meldingen har flammene brutt ut, og man kan høre på Fergus stemme at det nå haster. Den fjerde meldingen er mer sammenbundet, hvor oppdraget igjen forklares, men det er tidsaspektet og flammene som står i fokus. Med denne gradvise opptrappingen i intensitet i Fergus stemme og radiomeldinger, gir spillet uttrykk for at spilleren ikke har uendelig tid på å utføre oppdraget. Disse meldingene gir spilleren en følelse av at oppdraget må fullføres snarest for å unngå fatale konsekvenser.

Den ikke-diegetiske musikken og de diegetiske radiomeldingene blir gradvis mer intense når spilleren står rolig, noe som er et tydelig tegn på at spilleren jobber mot en tidsbegrensning. Når spilleren kan velge å stå i flyets cockpit, men lydene allikevel intensiveres, kan man med høy sikkerhet si at det ikke er spillerens handlinger som utgangspunkt for forandring. Det er altså her en intern klokke som spilleren jobber mot, og lydene er laget på en slik måte at de gradvis intensiveres sammen med at tiden renner ut. Om spilleren ikke utfører oppdraget vil tiden til slutt renne ut, noe som medfører at flyet eksploderer og spilleren må starte oppdraget på nytt. Dette vil selvsagt ikke være ønskelig fra spillerens side, og den intensiverende

musikken og radiomeldinger forteller spilleren at oppdraget må utføres raskt. Med denne informasjonen bør musikken kategoriseres som adaptiv ikke-diegetisk lyd, og Fergus sine radiomeldinger kategoriseres som adaptiv diegetisk lyd. Dette siden det ved første øyekast er tydelig at spilllets interne klokke bestemmer at lydene utløses og intensiveres. En slik kategorisering av radiomeldingene vil uansett ikke være korrekt.

Når spilleren utfører oppdraget og beveger seg raskt bort til den lekkende drivstoffledningen blir Fergus sine radiomeldinger utløst mye tidligere enn om spilleren står i ro. Spesielt godt merkers det at meldingen om at flammene har brutt ut utløses vesentlig tidligere enn når man sto i ro og ikke utførte oppdraget. At radiomeldingene utløses tidligere når spilleren utfører de forskjellige delmål i oppdraget, viser tydelig at spillerens handlinger kan påvirke lyden. På grunn av dette kan



**Figur 21:** Første oppdrag.  
*Målet i spilllets første oppdrag.*

ikke Fergus sine radiomeldinger til avataren kategoriseres som kun adaptiv diegetisk lyd. Men hva er det spilleren gjør som endrer tiden for når radiomeldingene utløses? Det er flere faktorer som kunne vært utløser, som for eksempel spillerens posisjon i flyet, og hvor langt unna spilleren er å fullføre oppdraget, eller spesifikke handlinger spilleren foretar seg. Det virker som delmålet i oppdraget spilleren skal utføre er tett sammenkoblet med lydenes endring. Oppdraget er todelt, i form av at spilleren må først finne verktøy i et verktøyskap, og deretter sette en klemme på den lekkende drivstoffledningen. De to forskjellige punktene spilleren må innom befinner seg på forskjellige steder i flyet. Hvilket av disse punktene spilleren beveger seg mot, og i hvilken rekkefølge har tydelige innvirkninger på radiomeldingene som utløses. For å kunne fullføre oppdraget må spilleren først hente verktøyet. Dersom spilleren ikke gjør dette, men løper direkte til drivstoffledningen vil en radiomelding utløses hvor spilleren blir fortalt at verktøyet må hentes først. Løper spilleren derimot direkte til verktøyskapet vil ikke denne meldingen utløses. Det er med dette klart at spillerens posisjon til de to målene, og variabelen om spilleren har plukket opp verktøyet vil påvirke hvilke lyder spilleren hører. Radiomeldingen om at flammene har brutt ut vil også utløses tidligere når spilleren utfører oppdraget. Etter at spilleren har plukket opp verktøyet og beveger seg mot drivstoffslangen vil alltid radiomeldingen om flammene utløses. Denne radiomeldingen kan altså utløses både på grunn av tidsbegrensningen, og av spillerens



handlinger i spillets verden. Dette gjør det umulig å plassere disse radiomeldingen inn i de tidligere kategoriene av dynamisk lyd, fordi lydene er både adaptive og interaktive. Denne lyden bør dermed kategoriseres *multidynamisk* lyd, som viser at lydene er både adaptiv og interaktiv.

Lydene er lagt inn i spillet på en slik måte at de kan være adaptive om spilleren ikke utfører oppdraget, men de er også interaktive og endres basert på spillerens handlinger. Effekten av å bruke lyden på denne måten er at spilleren vil få en god opplevelse av oppdragets intensitet, uansett hvilket tempo oppdraget utføres i. For eksempel om en spiller ikke greier å finne verktøyene som trengs i tide vil lydene utløses basert på den interne tidsbegrensningen, og hendelsene i forsøket på å stoppe flyet fra å eksplodere vil få en naturlig flyt. En annen spiller som utfører oppdraget vesentlig raskere vil også få en naturlig flyt i oppdraget, da lydene vil utløses basert på hva spilleren foretar seg. På den måten vil også denne spilleren få en følelse av at oppdraget bli utført akkurat i tide, selv om denne spilleren i teorien hadde god tid før tidsbegrensningen var over. Denne måten å bruke lyd på så tidlig i spillet vil gi alle spillere en intens start på spillhistorien samme hvor raskt spilleren gjennomfører oppdraget. En spillers lydopplevelse i oppdraget vil bli skreddersydd til den enkelte spiller. Dette kan være spesielt viktig i en opplæringsfase, fordi det kan være stor variasjon i spilleres effektivitet. Noen kan ha spilt lignende FPS-spill tidligere, og vil derfor ha en god forståelse for hvordan man kontrollerer avataren. En annen spiller kan være helt ny til sjangeren, og derfor bruke lengre tid for å forstå hvordan avataren skal kontrolleres. Det er interessant å se hvordan lyd i dette oppdraget bruker to forskjellige muligheter for lydutformingen på en og samme gang, og får dette til å fungere svært godt for å gi alle spillere en god opplevelse av oppdragets intensitet.

Med en gang det forrige oppdraget er fullført får spilleren et nytt oppdrag som også tar plass om bord på flyet. Det nye oppdraget går ut på at spilleren må bevege seg til flyets lasteplan og dumpe av unødvendig bagasje som gjør flyet for tungt. Dette oppdraget akkompagneres av ikke-diegetisk musikk som er lagt inn i spillet på en annen måte enn vi så tidligere. Oppdraget har ingen tidsbegrensning før spilleren faktisk har beveget seg til flyets lasteplan, men den ikke-diegetiske musikken utløses med en gang oppdraget blir gitt. Spillerens handlinger har i dette oppdraget ingen påvirkning på den ikke-diegetiske musikken. Musikken som spilles er en loop, med et punkt hvor det er tydelig at musikken starter forfra igjen. Denne musikken er dermed tydelig ikke-dynamisk. Musikken har en atmosfærisk funksjon, og er tydelig skapt for å passe oppdragets intensitet, men musikken er utenfor

spillerens rekkevidde av påvirkningskraft. Å bruke loops fører til at den ikke-diegetiske musikken akkompagnerer hele oppdraget, samme hvor lang tid en spiller bruker, men bruk av loops kan også føre til problemer i noen tilfeller. Det er ikke uvanlig å bruke loops for å akkompagnere oppdrag i videospill, men det vil ofte brukes musikk som ikke har et tydelig punkt hvor musikken starter forfra igjen. I dette oppdraget er det svært tydelig at musikken starter forfra igjen, fordi begynnelsen og slutten av loopen er så forskjellig. Loopen begynner på et lavt volum, med kun en tone som høres ut til å bli spilt på en fiolin med rask tremolo. Det legges deretter til flere instrumenter, som synther og bass, og intensiteten i musikken øker gradvis. På grunn av dette blir det et tydelig brudd i musikken når den går tilbake til kun en enkelttone på fiolinen. Dette plutselige skiftet vil kunne bryte ned intensiteten i oppdraget fordi musikken plutselig mister intensiteten som gradvis er bygd opp. Men hvor sannsynlig er det at en spiller vil høre denne loopen begynne forfra? Det tar ganske nøyaktig et og et halvt minutt før den ikke-diegetiske musikken stopper og gjentas fra begynnelsen. Oppdraget musikken akkompagnerer har relativt enkle mål, og avstanden spilleren må bevege seg er kort. Om oppdraget utføres raskt er det mulig å bruke mindre enn 20 sekunder på å fullføre oppdraget å gå videre. Dette vil si at musikken er lagt opp til å ha et slingringsmann på ca. 1 minutt og 10 sekunder, fra raskeste til seneste spiller. Dette er en relativt god margin, og det kan trygt sies at de fleste spillere vil ha utført oppdraget før musikken gjentas. Trolig var dette også planen for musikken her, da skiftet i intensitet som oppstår ved gjentagelsen bryter kraftig med den atmosfæriske effekten.

På samme måte som i det første oppdraget kan det også her høres radiomeldinger fra Fergus Reid. Disse radiomeldingene blir også her utløst ved bestemte tidsmarkører når spilleren står i ro, men utløses tidligere når spilleren beveger seg til flyets lasterom. Spilleren mottar oppdraget før det er mulig å nå lasterommet hvor oppdragets mål befinner seg. Før spilleren når dette lasterommet er det ingen tidsbegrensning på oppdraget, og spilleren kan i teorien stå rolig å høre musikken og radiomeldingene gjentas for alltid. Når spiller faktisk har beveget seg inn i lasterommet vil flyets bakluke åpne seg, noe som indikerer at tidsbegrensning er satt i gang. Spilleren har god tid på seg for å utføre oppdraget, da all bagasjen som må dumpes står tett. Handlingen spilleren må utføres er å trykke på en knapp som vil ta fram avatarens kniv og kutte tauet som holder bagasjen på plass. Det er altså en enkel oppgave, og er trolig ment for at spilleren skal få vite hvilken knapp som brukes for å angripe. På samme måte som radiomeldingene fungerte i forrige oppdrag kan de også her skifte utløsningstidspunkt basert på spillerens handlinger, og på hvor langt unna spilleren er fra å fullføre oppdraget. Derfor er

radiomeldingene også her multidynamiske. At radiomeldingene kan utløses på grunn av interaktive handlinger, men den ikke-diegetiske musikken er ikke-dynamisk kan føre til forskjeller i opplevelsen av lyden i oppdraget.

Den ikke-dynamiske musikken har en stødig økning i intensitet, og om oppdraget utføres raskt nok vil ikke spilleren oppleve lydbildet som like intenst som en spiller som nesten gikk tom for tid. På en måte vil det være ideelt å bruke 1 minutt og 30 sekunder på å fullføre dette oppdraget, fordi da vil spilleren få den mest intense opplevelsen av lydene som akkompagnerer oppdraget. Det er i slike tilfeller at svakheten med å bruke ikke-dynamisk musikk i spillsekvenser kommer tydelig fram. Varierende bruk av tid på å fullføre oppdraget som akkompagneres av ikke-dynamisk musikk vil medføre at deler av spillerbasen vil kunne miste noe av intensiteten som var ment å bygges opp over tid. Den ikke-diegetiske musikken har et relativt lavt volum i forhold til andre lyder som kan høres. Det er fortsatt høye diegetiske lyder av eksplosjoner og andre fly som befinner seg nære avataren. Når flyets bakluke åpner seg under oppdraget blir også disse lydkildene som befinner seg utenfor flyet betydelig høyere i volum, noe som allerede bygger opp intensiteten i situasjonen avataren befinner seg i. Som et helhetlig lydbilde med en blanding av diegetisk og ikke-diegetisk lyd vil det fortsatt skapes mye intensitet i oppdraget. Den ikke-dynamiske musikken medfører uansett klare begrensninger siden den ikke endres basert på den faktiske situasjonen i spillverden, men heller bygger på en forutsett progresjon. Selv med disse svakhetene har musikken uansett en atmosfærisk funksjon, og det er tydelig at et stort spekter av mulighetene for å bygge spenning i lydbildet er tatt i bruk.

Den diegetiske lyden av eksplosjoner og fly jobber sammen med den ikke-diegetiske musikken og skaper en atmosfære som dekker både et realistisk og ikke-realistisk plan. Sammen skaper disse to elementene et lydbilde som har mye intensitet og en oppslukende effekt. Lydbildet får oppdragene til å føles viktige, og omgivelsene til å føles både spennende og skumle på en og samme tid. På toppen av dette kommer også radiomeldingene spilleren hører, og det faktumet at disse vil utløses basert på spillerens handlinger gir også en oppslukende effekt på spilleren. At lydene er interaktive fører til at spillopplevelsen skreddersys til spilleres tempo. Dette gir spillere en følelse av at deres handlinger i spillverden blir lagt merke til, og skaper endringer i en levende spillverden. Disse radiomeldingene har også en tydelig funksjonell rolle i spillet. Radiomeldingenes innhold varierer mellom to forskjellige former basert på hva spilleren har gjort, eller mangler å gjøre i

oppdraget. Om spilleren ikke har utført et nødvendig delmål vil radiomeldingen som utløses ha en instruksjonell funksjon og fortelle spilleren hva som må hentes eller gjøres. Den andre funksjon radiomeldingene kan ha er atmosfærisk. Et eksempel på denne atmosfæriske funksjonen i det første oppdraget er når en radiomelding forteller spilleren at en brann har brutt ut. Ved punktet da denne meldingen utløses vil spilleren kun være sekunder unna å fullføre oppdraget, så det er ikke en melding som bærer viktig informasjon til spilleren. Den har derimot en klar effekt ved å skape en levende spillverden, hvor atmosfæren og omgivelsene skifter basert på spillerens handlinger og tempo.

## **2.4 Klang og rytmikk som ledemotiv**

Etter spillets første kapittel vises en filmsekvens som har flere spennende elementer. Som siste filmsekvens i kapittel 1 er den også spesielt viktig i historiefortellingen. Den fungerer som et punktum i krigen avataren kjempet når spilleren først fikk kontroll. Andre verdenskrig er over, og det endte i spillverden med et tap mot nazistene. Avataren får i siste scene av spillets første kapittel en kraftig hodeskade, som medfører at han ikke lenger kan gå eller snakke. Filmsekvensen begynner med at spilleren ser avataren flyte bevisstløs ute i et vann. Han blir til slutt funnet av en forbigående båt og tas til et sykehus. Dette er begynnelsen på en lang kapittelavsluttende filmsekvens som spenner over en stor tidsperiode i spillverden.

Spilleren er ikke plassert kun i et førstepersonsperspektiv, men ser heller avataren og spillverden fra flere forskjellige kameravinkler i løpet av filmsekvensen. Ved første del er avataren bevisstløs, og spilleren vil se avataren fra både tredjepersonsperspektiv og fugleperspektiv. Ved andre del ser spilleren avataren ligge i en sykeseng, og ser leger som jobber med avataren. I denne delen vises det et nærbilde av et røntgenbilde som viser avatarens hodeskade, før kameraet deretter zoomer sakte ut og legene som ser på bildet kan sees. Under hele denne sekvensen hvor kamera zoomer sakte ut kan spilleren høre legene diskutere avatarens medisinske situasjon. Etter dette oppholdet på sykehuset blir avataren fraktet til et mentalsykehus, og i denne delen ser spilleren i førstepersonsperspektiv. På dette mentalsykehuset når spilleren ser i førstepersonsperspektiv møter vi en karakter som er svært viktig i avatarens personlige spillhistorie. Denne karakteren heter Anya Oliwa, og jobber ved dette mentalsykehuset som drives av hennes mor og far. Anya ble født den 6. september i 1923, og begynte fra en alder av seksten år å studere for å oppnå en doktorgrad i arkeologi.

Men på grunn av Blitzten ble hun tvunget til å gi slipp på sin akademiske drøm og heller ta steget inn i familiebedriften ved mentalsykehuset. Anyas mor og far gjør så godt de kan for å hjelpe pasientene ved deres mentalsykehus, men nazisoldatene gjør jobben deres vanskelig. Nazisoldater dukker ofte opp uannonsert ved sykehuset



**Figur 22:** Anya Oliwa.  
*Det første møte med Anya Oliwa.*

og drar derfra med tilfeldige pasienter som blir lagt i lenker. Dette tærer på Anya og hennes foreldre som ønsker å hjelpe pasientene, og dette er et av hovedelementene som vises i filmsekvensen fra mentalsykehuset.

Anya framstilles fra første stund som en omsorgsfull person, hvor hun ser ut til å bry seg om Blazkowicz selv han enda ikke kan snakke og hun vet ikke hvem han egentlig er. Blazkowicz har gradvis kommet tilbake til bevissthet etter å ha ankommet mentalsykehuset, men han kan fortsatt ikke bevege seg eller snakke. Som spiller vil man uansett høre Blazkowicz' stemme under denne delen av filmsekvensen. Blazkowicz kan fortsatt tenke, og siden Blazkowicz er spillerens avatar vil disse tankene høres. Det faktum at spilleren opplever spillverden i førsteperson blir her et viktig element i historiefortellingen, fordi denne filmsekvensen har Blazkowicz sine tanker og opplevelser på mentalsykehuset som grunnlag. Det blir naturlig at spillet kan bruke Blazkowicz' tanker som grunnlag i en filmsekvens, fordi spillerens plass er allerede i Blazkowicz' hode, da de i spillverden fungerer som en og samme person.

Lydbildet i denne filmsekvensen er fylt med både diegetisk og ikke-diegetisk lyd. I sentrum av lydbildet står Blazkowicz' tanker, som har rollen som fortellerstemme. Under fortellerstemmen ligger det musikk som er spilt inn med klare ideer om hva som foregår på bildet til enhver tid. Både fortellerstemmen og musikken er ikke-dynamiske, og musikken som spilles har også blitt utgitt i en nøyaktig lik versjon på spillets lydspor-CD. Det er ingen form for interaktive elementer i denne filmsekvensen, så alle spillere vil ha en lik opplevelse av filmen. Som tidligere nevnt tok den første delen av spillet plass i år 1946, men i løpet av denne delen av filmsekvensen går tiden raskt, og man kan se årstidene skifte flere ganger. Disse skiftene i årstid oppleves fra samme punkt i rommet, da Blazkowicz ser alle disse årstider fra sin stol plassert i et av rommets hjørner. Dette viser tydelig at han brukte lang tid på å gjenopprette sin styrke. Fra denne stolen opplever Blazkowicz både de gode og vonde

delene av mentalsykehuset, og det er i utdrag av hendelser som skjedde i løpet av disse årene at vi hører hvordan klang og rytmikk skifter ut fra hva som vises på skjermen.

Blazkowicz' tanker fungerer som fortellerstemme i hele den siste delen av filmsekvensen, og hans tanker blir det ledende momentet for historiefortellingen. Den akkompagnerende ikke-dynamiske musikken kan finnes i sin nøyaktige form på CD-platen under navnet *14 Years*. Dette navnet er en henvisning til hvor lang tid



**Figur 23:** Mentalsykehuset.  
*Spillerens hovedperspektiv fra mentalsykehuset.*

Blazkowicz befinner seg på dette mentalsykehuset, og derfor også hvor stort spenn av tid denne filmsekvensen dekker. Musikken har en varighet på 1 minutt og 21 sekunder, og gjennomgår flere drastiske skifter på den tiden. Om musikken deles inn i deler ut fra disse skiftene består musikken av totalt fem deler. Disse fem delene er forskjellige fra hverandre både i rytmikk, klang, instrumentbruk og tonalitet. Med så kraftige skifter i musikken som det finnes her er det tydelig at noe som vises på skjermen ønskes gjengitt i musikken.

Ved første del er musikken bygd opp av flere lag med akustiske gitarer. Tempoet er relativt lavt, og de forskjellige gitarstemmene spiller hovedsakelig hver sin melodiske linje. De forskjellige stemmene kommer inn en etter en, noe som fører til et stadig utvidet lydbilde. Rytmikken i denne delen er tydelig fokusert på fjerdedelsmarkeringer, og de fleste gitarstemmene i musikken markerer hver fjerdedelsnote. Mens denne musikken spilles forteller Blazkowicz om hvordan han er fanget i sin egen kropp, og når han ser ut vinduet føles det som årstidene går forbi på et blunk. At det rytmiske elementet i denne musikken er så konsekvent kan tolkes til å henge sammen med nettopp tiden Blazkowicz sitter fanget i sin egen kropp. Hver fjerdedel de forskjellige gitarstemmene markerer kan tolkes som lyden av et klokkeslag. Slagene går stadig framover med et stødig tempo, og stopper ikke opp for noe. Det er store klanglige forskjeller mellom gitarstemmene og de er tydelig ment å utfylle hverandre. Noen av stemmene ligger i dypere register, og noen i høyere register, noe som i seg selv skaper klangforskjeller mellom stemmene. Dette fordi de mørkere strengene på gitaren vil også være tykkere, noe som vil skape en annen klang enn de lyse og tynnere strengene. De mørkeste gitarstemmene fungerer i tillegg som mørkeste stemme i store deler av dette partiet, da det totalt kun er to basstone slag i denne delen av musikken. At den

mørkeste lydkilden i musikken er så lys som den er skaper også en spesiell type stemning. Alle de forskjellige gitarstemmene som sammen spenner over et stort register kan gi assosiasjoner til harpe. Harpe er et instrument som i seg selv kan gi spillere flere assosiasjoner. Harpe har lenge blitt assosiert med englemusikk, og dette symbolet på noe himmelsk kan passe godt inn i denne scenen. Det kan være to måter å tolke dette på, hvor den første vil være at Blazkowicz overlevde sin skade og fikk hjelp av en høyere makt i form av Anya og hennes foreldre. Eller det kan tolkes som at all høyere makt har forlatt menneskeheten etter at krigen ble tapt. Det er med andre ord flere mulige tolkninger og assosiasjoner som skapes med denne musikken. Det er tydelig at denne musikken er koblet opp mot Blazkowicz' tap av kroppskontroll, og tiden han mister på grunn av dette. Helt ved slutten av denne delen sier Blazkowicz «Now here's what i know», og forteller deretter at han befinner seg på et mentalsykehus i Polen. Akkurat når han sier dette kommer det første skiftet i musikken.

Det første skifte skaper store musikalske endringer i musikken, og på samme måte som i forrige del av filmsekvensen er det også her klare sammenhenger mellom musikk og bilde. Fokuset i denne delen er Anya og hennes foreldre, og de snakkes om fra Blazkowicz sitt perspektiv som pasient på mentalsykehuset. Musikken som akkompagnerer denne delen bruker fremdeles akustisk gitar, men måten gitaren brukes på er annerledes. Forrige del av musikken var bygd opp av flere gitarstemmer som spilte melodier, men i denne nye delen er det kun en gitarstemme som spiller *riffbasert* musikk. Et riff er en melodisk frase som gjentas flere ganger i løpet av musikken. Riffet som brukes i denne musikken er to takter langt, og måten det spilles på gir musikken mye framdrift. Tempo forblir det samme som i den forrige delen, og alle fjerdedelnoter får fortsatt kraftige markeringer. Men på grunn av at riffet har flere markeringer blir den rytmiske følelsen svært annerledes fra den forrige delen. Måten riffet er bygd opp rytmisk fører til at sekstendelsunderdelingen blir svært tydelig. Riffet er sammensatt av flere korte fraser, hvor de fleste frasene startes på en fjerdedel, og den mest gjentakende frasen består av tre raske sekstendelsnoter. Dette gjentakende mønsteret er med på å skape denne ekstra framdriften i musikken. Denne framdriften i musikken kan være en ny måte å vise til at tiden beveger seg raskt, men det kan også tolkes som et musikalsk tema knyttet til Anya og hennes foreldre. Måten Blazkowicz forteller om dem i denne delen er svært forklarende og det fokuseres hovedsakelig på informasjon som familierelasjoner og det faktum at de driver mentalsykehuset. På grunn av dette blir ikke spilleren direkte kjent med karakteren Anya eller hennes foreldre i denne delen, men spilleren får se alle tre på skjermen

og får derfor et inntrykk av deres personlighet gjennom deres bevegelser og handlinger. Det musikalske temaet kan godt kobles opp mot måten Anya og foreldrene oppleves på skjermen. Alle tre blir framstilt som omsorgsfulle og har glede i å hjelpe sine pasienter. Tiden går fortsatt raskt framover, så spilleren får se Anya og foreldrene feire både jul og bursdager sammen med pasientene, noe som tydelig viser deres dedikasjon til sitt arbeid og omsorgen for pasientene. Denne musikkens stødige og drivende rytmikk kan tolkes som en musikalsk beskrivelse av dedikasjonen og omsorgen Anya og hennes foreldre viser.

Etter å ha sett Anya og foreldrene feire jul og bursdag med pasientene hopper tiden lengre fram og nazisoldater har dukket opp på mentalsykehuset. Ved dette punktet utløses en kraftig endring i musikken. Denne endringen er tydelig koblet opp mot soldatene, men trolig også selve regimet som soldatene tjener. Den største forskjellen i den musikalske forandringen ligger i rytmikkforandringen. I begge de forrige delene av filmsekvensen har det vært en stødig rytmikk med hovedfokus på markeringer på fjerdedelene, og begge delene brukte samme tempo. Denne nye musikken har verken samme tempo eller fokus på rytmikk, fordi det er klangen som her står i fokus. Det er den tidligere forklarte støymusikken som her brukes, og denne er bygd opp av to hovedelementer. Det første er elektronisk støy som utløses samtidig med at nazisoldatene vises på skjermen. Dette elektroniske støyet skaper et tydelig brudd fra forrige del av musikkstykket. Det andre elementet er gitarstemmer som med jevne slag spiller tonen D. Det ligger flere innspillinger av denne tonen, hvor noen høres ut til å være stemt lavere og høyere enn andre, noe som skaper dissonans. Denne sammensettingen av gitar og det elektroniske støyet skaper en musikalsk atmosfære som er svært dystert og dramatisk. Noe som passer svært godt som en musikalsk beskrivelse av både dramatikken av at soldatene dukker opp på mentalsykehuset, og som en beskrivelse av den dystre verden naziregimet har skapt. Fokuset på skjermen ligger på at nazisoldatene dukker opp på mentalsykehuset og drar derfra med pasientene. Anyas far protesterer mot dette, men som vi får se er det til ingen nytte. Soldatene drar med pasientene, og musikken og bildets fokus forandres nok en gang.

Når soldatene har dratt ser vi Anya og hennes far på skjermen, og dette klippet har ikke hoppet lengre fram i tid enn at soldatene nettopp har dratt med flere pasienter. Anyas far er tydelig nedbrutt, og sitter med hodet plantet i sine hender. Anya setter seg ved siden av sin far og forsøker å trøste han. Sammen med denne endringen på skjermen skifter også musikken stemning, og denne gangen skiftes også instrumentene som brukes. Det instrumentet som nå



ligger i forgrunn er et piano, og akkompagneres av ambientlyd i bakgrunnen. Tempoet er det samme som i de to første delene, men måten pianoet spilles på fører til at tempoet i grunnen ikke er viktig. Det spilles en melankolsk akkordsekvens, hvor hver akkord holdes lenge. Det er tydelig med de langvarige akkordene og ambientlydene i bakgrunn som heller ikke viser noe tydelig rytmisk tempo at det klanglige står i fokus. Det er en sterk kontrast fra tidligere musikk i denne filmsekvensen, hvor musikkens drivende rytmikk kunne tolkes som tiden som går i første del, og en beskrivelse av pågangsmotet i Anya og hennes foreldre i den andre. Denne nye musikken og dens ikke-eksisterende rytmiske driv er nok også en beskrivelse av følelsene som vises i Anyas far på skjermen. Han er hjelpeløs og har ingen mulighet til å forsvare sine pasienter fra naziregimet.

Etter dette er vi kommet til det siste skiftet som skjer i denne filmsekvensen. Her går fokuset bort fra Anyas far og skiftes over til Anya. Dette er det første punktet hvor en spiller vil få høre navnet til Anya, og Blazkowicz forteller her om hvordan han er i live på grunn av henne. Sammen med at fokuset her skiftes over på Anya kommer det neste skiftet i musikken. Det kommer inn en akustisk gitar, som her spiller hele akkorder med en åttendelsrytmikk. Det rytmiske skiftet fra det nesten frirytmske pianoet til åttendeler på gitar er relativt kraftig. Denne konstante åttendelsrytmikken er utvilsomt koblet til karakterbyggingen av Anya. Dette er tydelig fordi denne rytmikken kommer inn nøyaktig når Blazkowicz sier: «Her name is Anya». En mulig tolkning av denne musikken er at selv etter alt Anya har opplevd gjennom å jobbe på dette mentalsykehuset har hun fortsatt håp og pågangsmot til å skape en bedre verden. Siden det tidligere i filmsekvensens musikk var fjerdedeler som ble markert og det i denne delen er åttendeler kan det også vise til en endring. Det kan være en måte å vise at Anya har blitt enda mer motivert til å skape en endring i spillverden etter personlig å ha opplevd naziregimets brutale behandling.

Det er svært interessant å se hvor aktivt musikken brukes i denne filmsekvensens forløp. Det er raske skifter fordi det hoppes raskt framover i tid, og det fortelles 14 års historie på under et og et halvt minutt. Bruken av ledemotiv fungerer svært godt for å skifte så raskt mellom forskjellige stemninger, og samtidig bygge et grunnlag for videre bruk av ledemotiver i resten av historien. Siden dette er den første lange filmsekvensen som avslutning av første kapittel fungerer den som et innblikk i hvordan musikken vil kobles opp mot spillverden. Denne bruken av forskjellige rytmikker, klanger og teksturer ut fra hva eller hvem som vises på skjermen er tydelig ledemotivisk, og brukes som et virkemiddel gjentatte ganger i løpet av

spillet. Den ikke-diegetiske musikken i spillet kan generelt oppfattes som svært beskrivende for både karakterenes følelser og personlighet. Det er spesielt merkbart etter hvert som historien går framover og Blazkowicz' forhold til Anya utvikler seg. Det er deres kjærlighetsforhold som er fokus i den personlige historien i spillet, så deres forhold får mye oppmerksomhet. Siden spilleren ser verden fra Blazkowicz' øyne kan musikken som brukes tolkes som en musikalsk representasjon av hvordan Blazkowicz oppfatter Anya som person.

## **2.5 Forskjeller i lydbildet basert på spillestil**

Spillestil har mye å si for hvordan lydbildet i *Wolfenstein: The New Order* høres ut. Selv om spillet er lineært og alle spillere vil utføre de samme oppdrag og mål vil det være forskjeller i spilleres spillestil. At spillet har en lineær oppbygning vil føre til at det er mindre variasjon i spillestiler. Dette fordi spillere vil ha mindre valgmuligheter når det kommer til hva som skal gjøres. Men det vil fortsatt være forskjeller i hvordan en spiller velger å gå fram for å fullføre oppdragsmål. En slik forskjell som skaper endringer i spillets lyd er spillerens aggresjonsnivå. Spillere med en aggressiv spillestil kan løpe rett inn på fienden, og derfor bli oppdaget. Etter å ha blitt oppdaget vil spilleren måtte kjempe mot fiender som vet hvor han er og kjemper tilbake. En mer passiv spillestil vil bruke spillets innebygde snikemekanismer, og i hovedsak forsøke å unngå flest mulig fiender. Jeg vil først ta for meg hva som kjennetegner lydbildet i den aggressive spillestilen.

### **2.5.1 Aggressiv spillestil**

Et interessant aspekt med spillere som velger den aggressive spillestilen er at spillet ved flere anledninger oppfordrer til en mer passiv taktikk. Spilleren vil kunne velge å løpe rett inn å bli oppdaget, men dette vil medføre at en kommandør tilkaller forsterkninger. Disse forsterkningene vil føre til at oppdraget blir vanskeligere å fullføre for spilleren, og sjansen for å dø og måtte starte oppdraget på nytt blir vesentlig større. Denne økte vanskelighetsgraden vil samtidig kunne medføre ekstra intensitet, siden spilleren vil være nødt til å være ekstra oppmerksom på å maksimere sitt spill for å bekjempe en større mengde fiender. Når det kommer til hvordan dette påvirker lydbildet er det også intensiteten som øker, både på et diegetisk og ikke-diegetisk nivå.

En type ikke-diegetisk musikk som er diskutert i første del av oppgaven er kampmusikk, og denne typen musikk blir en viktig del av lydbildet som akkompagnerer en aggressiv spillestil. Det nøyaktige grunnlaget for at kampmusikk utløses er at en av fiendene oppdager spilleren, og deretter utløser en alarm som gjør alle fiendene oppmerksom på spilleren. Denne kampmusikken som spilles bruker trommer, bass og gitar som sine hovedinstrumenter, men det brukes også en del synthstemmer som er med på å skape fylde i den ikke-diegetiske musikken. Det er viktig å påpeke at gitarstemmen som her brukes er stemt vesentlig lavere enn en standard stemt gitar, og bruker vring som et hovedelement i lyden. Det



**Figur 24:** Aggressiv spillestil.  
*En åpenlys kamp mot fienden.*

er lite bruk av melodier i musikken, og det er tydelig det rytmiske som står i fokus. Denne type uttrykk med dypt stemte vring gitarer blir brukt mye i moderne metalmusikk. Metalsjangerens aggressive uttrykk er et kjennetegn for kampmusikken som brukes her. Denne musikken passer godt som kampmusikk i *Wolfenstein: The New Order*, og det er passende at en aggressiv spillestil vil akkompagneres av aggressiv musikk. Denne kampmusikken vil ha flere av de tidligere diskuterte funksjonene som kan hjelpe spilleren, og samtidig skape intensitet i kampen mot fienden.

Kampmusikkens start forteller spilleren at han nå er oppdaget av fienden, og må være klar over at fienden nå er på vakt. Sammen med at kampmusikken utløses får også spilleren et varsel på skjermen som forteller at forsterkninger er på vei, og kommandøren som sender ut alarmer må elimineres så raskt som mulig. Etter å ha lest denne meldingen de første gangene vil en oppmerksom spiller slippe å lese denne meldingen, siden informasjonen kan assosieres med at kampmusikken utløses. Spilleren får altså mye informasjon av at kampmusikken utløses, og når kampmusikken stopper vil også dette gi spilleren viktig informasjon. Kampmusikken vil spilles så lenge spilleren er i konflikt, så om spilleren eliminerer alle fiender, eller fienden ikke lenger vet hvor spilleren er vil kampmusikken stoppe. Dette gir spilleren informasjon om at fienden ikke lenger er aktivt på utkikk etter han, og det vil være mulig å endre spillestil til en snikende framgangsmåte om ønskelig. Samtidig får spilleren også informasjon om kampmusikken fortsetter og spilleren ikke ser noen fiender. At kampmusikken fortsetter forteller spilleren at det fortsatt er fiender som er på utkikk, og det

er ikke trygt å slappe av. På den måten kan det sies at avataren har superkrefter gjennom å vite at det er fiender i nærheten, selv uten å kunne se dem. I et førstepersonsperspektiv kan denne typen informasjon være spesielt viktig og hjelpsom siden perspektivet i seg selv setter grenser for hvor god oversikt spilleren egentlig har over situasjonen han befinner seg i.

Kampmusikken har også en atmosfærisk funksjon, og spiller en viktig del i lydopplevelsen som følger den aggressive spillestilen. Musikken er svært rytmisk intens med dypt stemte vreng gitarstemmer, noe som bygger opp spenningen i kampen mot fienden. Musikken kan sies å være en musikalsk beskrivelse av situasjon spilleren befinner seg i, fordi den bruker denne intensiteten som allerede er til stede i kampen og bygger videre på den. Denne intensiteten kommer fra både de tunge rytmiske frasene, og hvordan instrumenteringen er, med vreng gitaren i fokus. Det å bruke metalinspirert musikk i populærkultur som videospill er ikke spesielt vanlig, men *Wolfenstein: The New Order* er ikke det første spillet som bruker metalmusikk. FPS-spillet *Doom* (id Software, 1993) brukte metalinspirerte lydsignaler allerede i 1993. I *Doom* kjemper spilleren mot demoner, og den metalinspirerte musikken har en kobling til disse demonene.

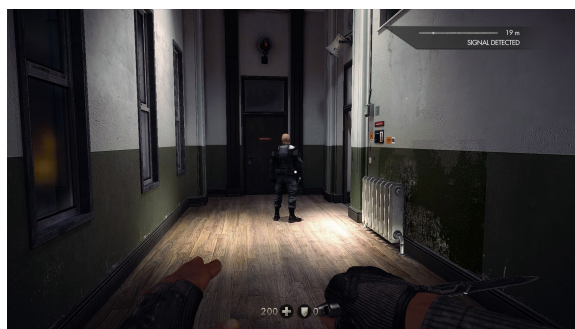
Heavy metal music has frequently made use (not always earnestly) of imagery and symbols associated with violence, hell, devils and Satanism, the very same elements that feature in the game (Summers 2012, s. 138).

Metalinspirert musikk vil samtidig ha et høyt tempo med en sterk puls som skyver spilleren videre i spillet. I *Wolfenstein: The New Order* kjemper ikke spilleren mot demoner, men heller et nazistisk regime. Det kan trekkes paralleller mellom disse i form av at begge er representasjoner på noe ondt, og metalmusikken i *Wolfenstein: The New Order* er et musikalsk bilde på denne ondskapen. Musikken har en klar atmosfærisk funksjon i spillet, og er en viktig del av spillets *epic texturing*. Dette fordi den rytmefokuserte metalmusikken kan skape assosiasjoner til den mørke og industrielle spillverdenen. En slik assosiasjon kan oppfattes fra musikkens blanding av metal og elektroniske elementer. Musikkens fokus på synkoperte rytmer kan tolkes på samme måte som i spillets musikalske hovedtema (fra menyskjermen), hvor synkopene kan skape assosiasjoner til ubalansen i spillverden. Spilleren er gjennom avataren ute og kjemper for å gjenopprette denne ubalansen, og at den ikke-diegetiske musikken viser til nettopp denne ubalansen i musikken som spilles under kampen vil være naturlig. På den måten skaper denne kampmusikken en atmosfære som strekker seg

utenfor selve kampen spilleren er i på et gitt tidspunkt. Den tar inn elementer som passer til spillverdens helhetlige realitet, og bruker dette for å gi den mindre kampen en intensitet som kun kan komme fra å se den fra et større perspektiv.

### 2.5.2 Snikende spillestil

Om spilleren velger en mer passiv spillestil, og ønsker å bruke spillets innebygde snikemekanismer vil lydopplevelsen være svært annerledes. Når en spiller kun eliminerer de fiender som står i veien og sniker seg forbi resten er det liten sjanse for at spilleren blir oppdaget. Dette medfører at kampmusikken aldri vil bli utløst, og musikken som akkompagnerer vil heller være basert på den snikende spillestilen. Med kampmusikken var det å skape en passende stemning et viktig poeng, og det gjelder også i denne snikemodusen. Når en spiller bruker spillets snikemekanisme vil også en intens stemning være ønskelig, men det er en annen form for intensitet enn vi så i kampmusikken. For en spiller i snikemodus vil intensiteten ligge i å planlegge en rute hvor sjansen for å bli oppdaget er lavest mulig, og deretter utføre denne planen. Det er akkompagnerende ikke-diegetisk musikk til denne snikemodusen, og denne musikken består av lav ambientlyd. Denne ambientlyden er en del av det atmosfæriske lydbildet, men den har et lavt volum og fungerer hovedsakelig som et lavt spenningskapende lydteppe. De diegetiske lydene er derimot mer framtrepende i lydbildet, og disse lydene har også en atmosfærisk funksjon. Disse lydene kommer fra diegetiske lyd-kilder som radiatorer, avatarens fotskritt, og ikke minst fienders fotskritt og prat. Fienders fotskritt og prat vil også ha en orienterende funksjon, da informasjonen om fiendenes posisjon er viktig for spillerens planlegging av best mulig framgangsmåte. Den atmosfæriske funksjon i lydene fiendene lager vil skape intensitet i en snikende



**Figur 25:** Passiv spillestil.  
*Et eksempel på en passiv spillestil.*

spillestil. Denne intensiteten skapes gjennom at spilleren kan høre sine fiender som foreløpig er ikke er klar over spillerens posisjon, men hvor lenge vil det vare?

Den trolig mest interessante lyden som brukes i snikesequenser er en interaktiv ikke-diegetisk ambientlyd. I motsetning til den akkompagnerende ambientmusikken er denne lyden vesentlig høyere i volum. Lyden er svært støybasert og har en svært dissonant karakter. Den interaktive handlingen som utløser denne lyden er at spilleren uten å bli oppdaget eliminerer

en fiende. Lyden vil da stige raskt i volum før den sakte går ned i volum. Denne lyden skaper en kraftig oppgang i intensitet for hver fiende spilleren eliminerer. Lyden bygger på risikoen for å bli oppdaget som er til stede hver gang spilleren går til angrep. Det er også et tydelig samspill mellom den konstante ambientmusikkens volum og denne interaktive lyden. At den konstante musikken har et lavt volum passer godt da snikemekanismen bygger på å lage minst mulig lyd for og ikke bli oppdaget. Samtidig gjør det lave volumet på musikken det enklere for spillere å plukke opp de orienterende signalene som ligger i den diegetiske lyden. Det gjør også den vesentlig høyere interaktive ambientlyden til en større kontrast i lydbildet. At denne kontrasten er stor fører til at hver fiende som elimineres føles som en stor risiko, noe som bygger intensiteten rundt snikemekanismen kraftig. Det er altså tre forskjellige former for lyd som alle har en atmosfærisk funksjon, og de er laget på en måte som gir hver av lydene sin egen rolle i lydbildet. Selv om det bygges kraftig opp rundt atmosfæren som ligger i å snike seg forbi fiender får også de orienterende lydene nok plass til å gi spilleren den informasjonen som trengs. På den måten er det et veldig godt sammensatt og balansert lydbilde som passer situasjonen og bygger spenning.

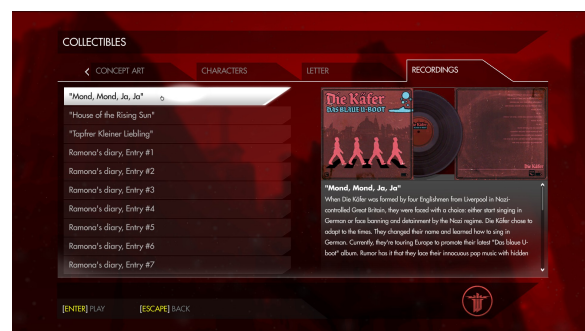
Det er tydelige forskjeller i hvordan lydbildet i spillet vil bli basert på en spillers spillestil. Den ikke diegetiske musikken i spillet er fleksibel, og det er komponert musikk for alle hendelser som kan oppstå i løpet av et oppdrag. Det kan være en spiller som i utgangspunktet forøkte å snike seg forbi flest mulig fiender, men på grunn av et feil steg ble oppdaget. På den måten vil en mer forsiktig spiller raskt få oppleve den vesentlig mer intense kampmusikken som utløses når man bli oppdaget. At denne kampmusikken utløses vil da gi spilleren all den informasjonen som er diskutert tidligere, og dermed endre en spillers framgangsmåte i kampen fram til alle fiendene er bekjempet.

## **2.6 Populærmusikk i spillverden**

Et karakteristisk element med musikken i *Wolfenstein: The New Order* er hvordan musikalske assosiasjoner brukes direkte i oppbyggingen av en omfattende spillverden. Dette gjøres gjennom plateselskapet Neumond Records som eksisterer i spillverden. Dette plateselskapet distribuerer musikk fra flere artister i spillverden, og spilleren kan finne LP-plater på bestemte steder i løpet av spesifikke oppdrag. Disse LP-platene er dermed lagt inn i spillet som samleobjekter, som spillere selv kan velge om de vil bruke tid på å finne eller ikke. Det

er bygd opp en omfattende historie rundt dette plateselskapet og musikken som distribueres. Et viktig poeng med denne musikken er de tydelige assosiasjonene som skapes til tiden spillhistorien tar plass i, men det er gjort modifiseringer til musikken slik at den passer inn i den alternative historien. Spilleren kan som nevnt finne LP-plater med denne musikken ute i spillverden. Etter å ha funnet en slik plate vil spilleren ha mulighet til å finne platen inne i menyskjermen, og derfra lese om platens artister og høre musikken som er spilt inn. Musikken som finnes på disse platene vil skape klare assosiasjoner for mange spillere da det er klare parodier på kjente popsanger og artister fra omkring 1960.

Når spilleren tar seg inn i menyskjermen for å høre på platene som er funnet vil det også vises et albumcover og en kort historie om artistens opphav. Disse historiene om artistenes opphav gir informasjon om en alternativ artisthistorie til de som parodieres. Det er totalt tre LP-plater en spiller har muligheten til å finne i løpet av spillhistorien, hvor noen av artistene som parodieres er enklere å kjenne igjen enn andre. Et eksempel på disse bandene som parodieres er The Beatles, og deres LP-plater kan finnes i løpet av kapittel 5 av spillet. Det fiktive bandet i spillverden heter Die Käfer, og dette er et morsomt navn på en The Beatles parodi. Dette fordi navnet oversatt fra tysk til engelsk blir: The Beetle. Når en spiller går inn i spillmenyen for å se på denne LP-platen vil det stå følgende om bandet:



**Figur 26:** Die Käfer.  
 Det spilleren kan se om LP-platene i menyskjermen.

When Die Käfer was formed by four Englishmen from Liverpool in Nazi-controlled Great Britain, they were faced with a choice: either start singing in German or face banning and detainment by the Nazi regime. Die Käfer chose to adapt to the times. They changed their name and learned how to sing in German. Currently, they're touring Europe to promote their latest "Das Blaue U-Boot" album. Rumor has it that they lace their innocuous pop music with hidden codes which subvert the original meanings of the lyrics (Skrevet av fra inne i spillmenyen om det fiktive bandet Die Käfer).

Ut fra teksten som følger med LP-platen kan det med sikkerhet antas at bandet som her parodieres er The Beatles. Men om noen spillere fortsatt ikke skulle være overbevist blir trolig LP-platens cover det siste sporet som trengs. Coverbildet er en tydelig parodi på det velkjente albumcoveret fra The Beatles platen *Abby Road*. Bildet har med det velkjente fortauet, og fire menn som beveger seg over veien med like bevegelser. Coverbildet fra spillet er derimot ikke et fotografi av personene, men heller en tegnet utgave med silhuetter. Bakgrunnen er også byttet ut, da det er en mørk rødfarge som dekker bakgrunnen som består av store bygninger. Dette er en klar kontrast til originalbildet hvor den endeløse veien og de grønne trærne skaper en fargerik og livlig bakgrunn. Versjonen fra *Wolfenstein: The New Order* framstår som svært dystert, og det er tydelig at bandet som kunne vært spillverdens The Beatles er blitt noe totalt annerledes på grunn av forholdene i den alternative verden.



**Figur 27:** Die Käfer (2).  
Die Käfer coverbilde.

Musikken som finnes på denne platen bærer klare særtrekk fra populærmusikken på 1960-tallet. Det er en litt forvrengt gitarlyd med relativt mye diskant, og det er denne gitaren som skaper drivet i låten. Tempoet på låten ligger på ca. 130bpm, noe som er et relativt høyt tempo, og skaper mye driv i låten. Musikken bærer kjennetegn som passer godt inn i The Beatles musikkstil. Det høres ut som en besetning av to gitarer, bass og trommer, og det er også innspill av vokalharmonier når låtens refreng kommer inn. Låten er svært riffbasert, med et riff som fungerer både som intro og etterspill fra refrengene. Riffet spilles både i gitarstemmen og bassgitarstemmen, noe som gjør at riffet er svært framtrødende og sentralt i låten. Riffet har en total varighet på en og en halv takt (4/4 taktart), hvor rytmikken består av en sammensetning av fjerdedeler og åttendeler.



**Figur 28:** Abby Road.  
The Beatles originale coverbilde.

Denne måten å bruke musikk på er svært interessant, spesielt siden det bygger opp en mer fullstendig spillverden. Musikken forteller en historie om spillverden som ligger utenfor det spilleren kan ta del i. Musikken og dens uttrykk forteller om hvordan hendelsene som fant sted i spillverden rundt 1946 påvirket kulturlivet, og gir spilleren et innblikk i hvordan



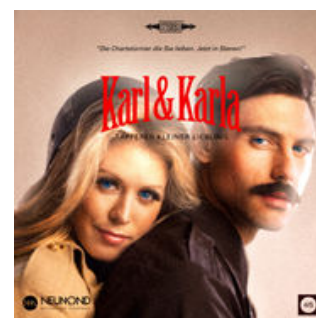
musikklivet til den sivile befolkningen i spillverden er. Spilleren vil ikke kunne bevege seg fritt i spillverden og oppleve dette direkte, men gjennom å finne plater med musikk fra spillverden får spilleren selv høre og sammenligne musikken med den som eksisterer i den virkelige verden.

Noe som kan distansere denne musikken fra spillverden er det faktum at spilleren må være i menyskjermen for å kunne høre og lese om artistene som er spilt inn. Dette er sannsynligvis gjort av praktiske årsaker, da det trolig vil være mye vanskeligere å skape en mulighet hvor spilleren bruker sin kontroll over avataren for å lese på coveret, eller høre på platen. I menyskjermen kan spilleren lett trykke seg inn på *extras*, også trykke på *collectibles*, hvor man derunder finner LP-platene etter å ha plukket de opp i spillverdenen. Etter å ha trykket seg inn her kan en spiller lese om artistene og høre musikken så mye som ønskelig, men kanskje distanserer LP-platene fra spillverden når spilleren må inn i menyskjermen for å høre på dem? Spilleren finner platene i spillverden, men må bevege seg ut fra spillverden for å kunne oppleve innholdet platen har å tilby. Kanskje vil ikke alle spillere bevege seg ut fra spillverden for å oppleve dette innholdet, noe som dermed kan føre til at en del av spillerbasen ikke vil oppleve denne kulturelle utvidelsen av spillverden. I seg selv er ikke disse LP-platenes musikk eller historie relevant for å følge historien spillet forteller, og det er derfor ikke nødvendig for spillere å oppleve LP-platenes innhold. Det blir heller et ekstra innblikk i spillets verden for de spillerne som skulle være ekstra interessert i den fiktive verden *Wolfenstein: The New Order* har å tilby. Det ville uansett vært spennende og sett hvordan det ville fungert om en spiller kunne sett og hørt disse LP-platen inne i spillverden. For eksempel om spilleren kunne beveget avataren bort til et sted i motstandsbevegelsens bunker hvor det hadde stått en LP-spiller som kunne spilt av platene. Kanskje kunne også avataren ha plukket opp platene slik at spilleren kunne lest på coveret. Selv om LP-platene hadde blitt introdusert til spilleren på denne måten er det uansett ikke sikkert at alle spillere ville tatt seg tid til å høre eller lese innholdet. Denne musikken er uansett ikke relevant for progresjon i spillet, men en slik introduksjon til dette samleobjektet ville gjort platene mindre distansert fra spillverden. Samtidig ville det gjort tilnærmingen til innholdet ekstra interessant for de spillere som tar seg tid til å lese historien og høre musikken.

Selv om ikke alle spillere nødvendigvis beveger seg ut fra spillverden for å lære om innholdet på LP-platene vil alle spillere høre noe av musikken ute i spillverden. At alle spillere vil kunne høre denne musikken i løpet av spillets historie betyr altså at musikken brukes som

mer enn kun samleobjekter. Spillere vil kunne høre musikk fra LP-platene ved bestemte tidspunkt i spillets historie, hvor det hver av disse gangene er en radio som spiller av musikken. Det er svært interessant for spillopplevelsen at denne musikken brukes under spillesekvenser, da denne musikken er tydelig kontrasterende til den ellers brukte kamp eller snikemusikken. Det er også viktig å påpeke at opplevelsen av denne musikken kan bli påvirket av spillestil, da det vil bestemme hvilken ikke-diegetisk musikk som spilles før musikken fra LP-platen kan høres. En spiller med en aggressiv spillestil vil høre kampmusikk i sine spilløkter, noe som vil sette den diegetiske LP-musikken i kontrast til kampmusikken. På samme måte vil en spiller med en mer snikende spillestil høre LP-musikken i kontrast til den mer tilbakeholde snikemusikken.

Det første punktet i spillet hvor spillere vil høre musikk som finnes på en av disse LP-platene er et slikt oppdrag hvor spilleren har mulighet til og enten velge en snikende eller aggressiv spillestil. Musikken som kan høres i dette oppdraget er en duett mellom en mann og kvinne som i spillverden går under navnene Karl & Karla, og de synger en sang som kalles *Tapferer kleiner Liebling* (Tapre, lille elskling). Denne sangen er basert på tysk populærmusikk med en parodisk tekst. Musikken har et rolig



**Figur 29:** Karl & Klara.  
Klara & Karl coverbilde.

tempo, og bruker en 4/4 taktart med triolunderdeling. Instrumentbesetningen i sangen er gitar, bassgitar, piano og trommer. Gitaren er instrumentet som har rollen å legge akkorden på taktslag 1 og 3, etterfulgt av et støt på samme akkord på slag 2 og 4. Pianoet spiller hovedsakelig brutte akkorder og legger akkordgrunnlaget. Uavhengig av hvilken spillestil en spiller måtte ha vil denne musikken skape en kraftig kontrast fra musikken spilleren har hørt tidligere i oppdraget. Spilleren er nødt til enten å snike seg forbi en stor mengde fiender, eller angripe fiendene med en mer aggressiv spillestil. Etter å ha kommet seg forbi disse fiendene vil man komme til kommandørens rom hvor det står en radio som spiller av *Tapferer kleiner Liebling*. Dette er det siste rommet spilleren vil komme til i dette deloppdraget, og når musikken kan høres gjennom radioen vil dette være den siste musikken som høres før neste delmål begynner og spilleren forlater kommandørrommet. Det er ingen tvil at denne musikken har en helt annen karakter enn den ikke-diegetiske musikken som akkompagnerer spillesekvensene.

Etter å ha gjennomført et voldelig oppdrag kan musikken gi en nesten komisk opplevelse fordi den skiller seg kraftig ut. Musikken virker malplassert i det actionfylte hendelsesforløpet som nettopp fant sted, men denne diegetiske musikken spiller en helt annen rolle enn den vanlige ikke-diegetiske musikken i spillopplevelsen. Hovedfunksjonen til denne diegetiske musikken som i dette eksemplet kan høres gjennom kommandørens radio er å gi spilleren en opplevelse av verden som ligger utenfor avatarens krigsmodus. Selv om det spilleren opplever er så godt som konstant action og kamper mot fienden ligger det en verden utenfor, og det at spilleren får oppleve deler av denne verdens kultur i spillet fører til en spillverden som framstår som mer troverdig. På den måten er musikken en svært effektiv måte å bygge opp en helhetlig spillverden, som strekker seg utenfor den boblen spilleren faktisk befinner seg i.



**Figur 30:** Diegetisk populærmusikk.  
*Kommandørens rom hvor Tapferer kleiner Liebling spilles fra en radio.*

Et annet punkt hvor denne populærmusikken fra spillverden kan høres uten å bevege seg ut fra spillverden er når spilleren i kapittel 13 av spillet må dra til nazistenes base på månen. Det er i siste del av dette kapittelet at sangen *Mond, Mond, Ja, Ja* av det fiktive bandet Die Käfer kan høres. Av spillverdens populærmusikk som er tilgjengelig for spilleren er det ikke rart at en låt som direkte kan oversettes til: Månen, Månen, Ja, Ja, skal akkompagnere en liten del av avatarens reise på månen. Spilleren har rett før denne låten høres kjempet seg gjennom de forskjellige seksjonene av basen på månen for å få tak i nazistenes nukleære nøkkelkoder. Etter å ha fått tak i disse nøkkelkodene er spilleren nødt til å komme seg av månen, og eneste vei tilbake til jorden er å komme seg tilbake til første seksjon av månebasen. Spilleren blir geleidet bort til en transportvogn som vil ta avataren til riktig base, og det er i denne transportvognen at låten *Mond, Mond, Ja, Ja* kan høres. I kontrast til den forrige nevnte delen hvor *Tapferer kleiner Liebling* kan høres diegetisk er det her mye vanskeligere å høre hvilken sang det er, fordi volumet på musikken er lavt og det er annen diegetisk lyd som tar mye plass i lydbildet. Men selv om volumet på låten er for lavt til at man lett kan kjenne igjen hvilken sang som spilles er det tydelig at det er musikk som blir spilt. Grunnen til at spilleren kan høre denne musikken er fordi det er et høyttalersystem om bord på transportvognen som musikken spilles gjennom. Denne transportvognen blir trolig brukt for transport av ansatte

mellom de forskjellige seksjonene på månebasen. Dette høyttalersystemet vil derfor brukes på samme måte som høyttalere som er plassert i heiser på kontorlokaler i virkeligheten. Med denne informasjonen gir det også mening at volumet på musikken er lavt, da heismusikk normalt aldri vil ha et volum som tilsier at musikken er noe annet enn bakgrunnslyd.

På samme måte som når *Tapferer kleiner Liebling* spilles fra radioen inne på kommandørrommet kan også musikken om bord på transportvognen gi en komisk effekt. Det er igjen diegetisk musikk som ikke er tilpasset situasjonen spilleren befinner seg i, men samtidig gir musikken også hendelsene en økt troverdighet. Om det skal kunne høres diegetisk musikk i spillverden vil ikke denne musikken tilpasse seg hendelsesforløpet. Musikken er bare til stede i bakgrunnen, og samme hva spilleren gjør vil musikken spilles av i sin faste form. I denne transportvognen har spilleren heller ingen mulighet til å bevege seg unna musikkens lydkilde, noe som gjør denne musikken til et godt eksempel på hvordan ikke-dynamisk diegetisk lyd kan brukes i spillsekvenser.

Denne musikken som er skapt for å være spillverdens populærmusikk spiller flere roller i spillerens opplevelse og forståelse av spillverden. Den har en fortellende rolle i form av å være en kilde med informasjon om spillverdens kulturliv for de spillere som skulle være interessert i å finne ut mer om spillets univers. Selv om det er blitt en voldelig verden etter nazistenes seier i andre verdenskrig vil det fortsatt være sivile mennesker, musikk og kultur. Det å gi spillere et innblikk i hvordan denne delen av spillverden høres ut gir spillere et vesentlig mer helhetlig bilde av spillverden. Det er en spillverden med mye vold og ondskap, men det lever fortsatt mennesker i denne verden som hører på musikk, og lever så normale liv som spillverden gir mulighet til. Dette er absolutt en form for *musical texturing*, da det brukes klare stilistiske assosiasjoner til musikalske trekk som eksisterte i den virkelige verdens 1960-talls musikk. I tillegg er det ikke bare stilistiske assosiasjoner, men svært klare parodier av populære artister, som har tilpasset seg til spillverdens omstendigheter og myndighetenes krav. I spillverden som kontrolleres av et nazistisk styre ville ikke kunst og musikk blitt skapt med frie tøyler. På grunn av dette ville ikke en mer direkte bruk av *musical texturing* med bruk av allerede kjente låter fra virkelighetens 60-tall fungert. Dette ville brutt med spillverdens troverdighet, og dermed skapt et brudd i spilleres opplevelse av spillverden. Det er nettopp derfor bruken av musikalske assosiasjoner her skapes gjennom en parodi av virkelighetens populærkultur, noe som utvider spillverdens omfang, og gir musikken fra spillverden troverdighet.

Musikken er også plassert i en diegetisk rolle inne i spillverden, hvor alle spillere vil høre musikken og få en opplevelse av den inne i spillverden. I de fleste situasjoner kan denne musikken ofte gi en komisk effekt, da den bærer karaktertrekk som er langt unna en musikalsk beskrivelse av situasjonen spillerens avatar befinner seg i. Samtidig gir denne diegetiske musikken spilleren informasjon om hvor mye det nazistiske regimet har påvirket spillverden, og fungerer på den måten som en del av spillets *epic texturing*.

## 2.7 Når ikke-diegetisk musikk bruker lyder fra spillverden

At ikke-diegetisk musikk i audiovisuelle medier henter inspirasjon fra handlingsuniverset er et vanlig virkemiddel for å skape musikk som passer til den emosjonelle stemningen som er i den gitte scenen. Dette er en måte å komponere musikk til både film og videospill som har vist seg å være svært effektivt for å skape ekstra dybde i det som vises på skjermen. Det er også mulig at den ikke-diegetiske musikken bruker en mer direkte form for inspirasjon fra handlingen som foregår. Det jeg her mener med mer direkte inspirasjon er at en lyd som først kan høres i en diegetisk setting blir grunnlaget for den ikke-diegetiske musikken. Det kan være både melodi, rytmikk, eller en hvilken som helst annen form for lyd. Å bruke denne teknikken i komposisjon av musikk til audiovisuelle medier vil gi en annen stemning og følelse enn å bruke en mer tradisjonell kobling mellom musikk og bilde. Elementer som tilhører i det diegetiske lydbildet blir plukket opp og avspilt på et ikke-diegetisk plan, noe som endrer koblingen mellom musikk og bilde. Musikken er ikke lenger noe som kun står utenfor og kommenterer handlingsforløpet som vises på skjermen. Den vil fortsatt kommentere på handlingen som vises, men koblingen til selve handlingen vil være mye tettere fordi det er en direkte kontakt, framfor en mer flytende emosjonell kobling. I *Wolfenstein: The New Order* er det spesielt ett punkt hvor denne formen for komposisjon blir svært framtrødende, og dette i siste del av kapittel 8 i spillet.

Ved denne delen av spillet hvor den ikke-diegetiske musikken bruker elementer fra spillverden er spillerens mål å rømme fra en nazistbase hvor spilleren i forrige segment ble fanget sammen med en annen vennlig NPC. NPCen som er fanget sammen med spilleren heter Set Roth. Roth har en interessant karakterhistorie, og som andre karakterer i spillet begynner denne historien før nazistene tok kontroll. Han er en tysk jødisk mann som ble født i 1881 og levde i Stuttgart, Tyskland. Han levde et liv som var delt i to deler, hvor den ene

delen av hans liv ble holdt hemmelig, og den andre ble brukt som front mot omverden. På overflaten var Roth en urmaker, men i all hemmelighet var han medlem av en gruppe som kalles Da'at Yichud. Denne gruppen var et hemmelig jødisk samfunn som jobbet med å utvikle teknologi som var milevis foran alt annet som eksisterte. Teknologien som ble skapt av denne gruppen var aldri ment å bli tatt i bruk. Gruppens syn var at teknologien ikke hadde noen betydning utenfor selve skapelsen, og de nye oppfinnelsene var heller en måte å kunne forstå gud gjennom naturens lover. Men i løpet av andre verdenskrig ble noen av stedene hvor Da'at Yichud lagret sine oppfinnelser oppdaget av nazistenes styrker. Dette førte til at nazistiske ingeniører stjal teknologien og brukte den til å skape kraftige krigsmaskiner. At de stjal denne teknologien var til slutt det som førte til at de nazistiske styrkene beseiret alliansen. Disse krigsmaskinene innebærer et stort spekter av forskjellige roboter og annen teknologi spilleren kan se og kjempe mot i spillhistorien.



**Figur 31:** Krigsmaskin (2).  
*Skjerm bilde tatt før Set Roth tar kontroll over maskinen.*

Avataren befinner seg altså sammen med Set Roth når spilllets ikke-diegetiske musikk henter inn et element fra spillverden. Det som til slutt blir det mest sentrale elementet i den ikke-diegetiske musikken kunne ikke eksistere uten Set Roth. Dette er fordi det er en av krigsmaskinene nazistene bygde ut fra teknologi de stjal fra han som skaper de lydene som til slutt blir plukket opp i musikken. Denne krigsmaskinen er en type robot som er skapt for å være en vakt i diverse fengsler og arbeidsleirer. I situasjonen spilleren befinner seg i har krigsmaskinen i utgangspunktet et mål som innebærer å henrette både spillerens avatar og Roth, men siden Roth kjenner igjen sin teknologi får han til å endre maskinens mål, og redder dermed seg selv og avataren.

Etter at kontrollen av denne krigsmaskinen er tatt over av Roth blir spillerens mål å bruke denne maskinen for å bryte seg gjennom den siste mengden av fiender for å komme ut av basen. Spillerens avatar klatrer automatisk opp på maskinen etter å blitt frigjort, og spilleren vil få full kontroll over maskinen som avataren nå styrer manuelt. Samtidig som avataren klatrer opp på denne krigsmaskinen vil den ikke-diegetiske musikken være klar til å starte. Det elementet i musikken som er hentet inn fra spillverden er et rytmisk motiv som blir svært dominerende i den ikke-diegetiske musikken. Dette rytmiske motivet blir hentet fra lyder

krigsmaskinen lager når den beveger seg. Denne krigsmaskinen spiller den viktigste rollen i flukten fra fengslet, og dens styrke er den eneste grunnen til at avateren og Roth kommer seg i sikkerhet. Det er derfor også passende at et element som kommer fra nettopp denne maskinen får en så viktig rolle i musikken som akkompagnerer spillsekvensen. Musikken som spilles finnes på CD-platen som ble utgitt med musikk fra spillet, og musikken kalles *Herr Faust*. Denne musikken er skrevet i samarbeid med gitarist og komponist Fredrik Thordendal, kjent fra det svenske metallbandet *Meshuggah*. Dette er et band som assosieres med en spesiell stil for progressiv metal som innebærer mye bruk av polimetrikk og rytmiske forskyvninger. Dette er også stilistiske trekk som kommer tydelig fram i *Herr Faust*. Musikken har ingen form for framtrødende melodi, men er heller kun basert på et rytmisk motiv som gjentas. Det er dette rytmiske motivet som er hentet fra krigsmaskinen, da rytmikken musikken baseres på er lik det rytmiske motivet krigsmaskinen



**Figur 32:** Krigsmaskin (3).  
Spillerens perspektiv etter å tatt kontroll over krigsmaskinen.

lager når den beveger seg. Det er altså et rytmisk motiv som er hentet fra noe mekanisk, og det mekaniske er også et sentralt punkt i en analyse av denne musikken.

Musikken består hovedsakelig av en konstant gjentakelse av det rytmiske motivet med kun korte avbrekk fra rytmen. Musikkens uttrykk bærer klare kjennetegn som også kan høres i Meshuggahs musikk, som ekstremt nedstemte gitarer, og et musikalsk valg om å sette rytmikk i fokus. Det brukes en del ambientlyd i musikken, men de framtrødende instrumentene som brukes er trommer, bassgitar og gitar, hvor bassgitaren og gitaren spiller noter i samme oktav på grunn av at gitaren er så dypt stemt. At gitaren og bassen spiller i samme register gir musikken en annerledes stemning enn mye annen musikk, fordi en så stor del av lydbildet er sentrert rundt et minimalt spekter av tonehøyder. Bass og gitar er ikke i dette tilfellet instrumenter som utfyller hverandre slik det normalt er, men de fyller heller samme rolle i musikken. På en måte er dette virkemidlet med på å sentrere musikkens fokus rundt rytmikken. Dette fordi alle instrumentene ligger i samme tonehøyde og unisont spiller et fast rytmisk mønster. Det skal sies at det er elementer i musikken som brukes for å skape dybde i lydbildet, som for eksempel ambientlyder og noen lysere gitarstemmer. Disse ligger mye lavere i miksen og tar ikke mye oppmerksomhet bort fra det rytmiske, men brukes heller til å skape et fyldigere lydbilde.

Det kan være mulig å få flere oppfatninger av hva som er den grunnleggende rytmiske underdelingen i denne musikken, fordi det er flere rytmiske mønstre som går samtidig. Om trommene brukes som et rytmisk utgangspunkt bør trolig musikken noteres i en 12/8 taktart, med et tempo på 89 bpm. Denne underdelingen blir konstant spilt i trommene på en hi-hat, samtidig som skarptrommen markerer hvert tredje slag i takten. Basstrommen spiller derimot ikke på denne rytmiske underdelingen, da den følger samme rytmikk som strengeinstrumentene. Rytmemønstrer som spilles av basstrommen og strengeinstrumentene er hovedtemaet i musikken, og det strider mot denne 12/8 underdelingen som ligger i hi-hatten. Denne rytmikken er basert på et svært kort rytmisk mønster som kan transkriberes som en punktert fjerdedel etterfulgt av en åttendelsnote.

Figur 33: Det rytmiske motivet fra Herr Faust.

Den punkterte fjerdedelen er en tung markering, og åttendelen er mye mindre markant, da den ikke har noen tonehøyde og kun er en rytmisk markering (*ghost-note*). Det rytmiske mønsteret som gjentas er altså et mønster som gjentas hver halvnote, noe som i en 12/8 taktart fører til en konstant forskyvning av rytmikken. Det rytmiske mønsteret gjentas totalt tre ganger i hver takt, hvor den tyngste første markeringen flyttes med en åttendel for hver gjentakelse. Siden det rytmiske mønsteret går opp på en slik måte at første slag i hver 12/8 takt også er stedet hvor det rytmiske mønsteret igjen starter på første slaget i takten kan det her oppfattes to forskjellige taktarter. Det kan argumenteres for at strengeinstrumentene og basstrommen markerer en 3/4 takt som går i et roligere tempo enn 12/8 underdelingen. På den måten vil en lytter få en polyrytmisk opplevelse av musikken, hvor det er en sammensetning av deler som kunne vært skrevet for to separate rytmiske partier. I løpet av musikken vil det også komme partier hvor rytmikken ikke lenger starter på samme sted, og vil dermed ikke alltid lande på det første slag av 12/8 takten etter tre gjentakelser. Dette skjer for eksempel etter flere av de nevnte pausene fra det rytmiske mønsteret hvor rytmikken forskyves til å starte på slag 3 istedenfor 1. Dette fører til at riffet etter tre gjentakelser fra sitt nye startpunkt igjen vil synkronisere med den rytmiske underdelingen, men hele mønsteret vil forskyves i forhold til det første slaget i takten. Siden denne musikken er så tydelig rytmisk fokusert er en slik endring svært viktig i opplevelsen av musikken, da endringen skaper en ny opplevelse av



det svært korte ostinatet. Det er tydelig at polyrytmikk står i fokus for denne musikken, og det er interessant hvordan en rytmikk som er hentet fra spillverden blir satt inn i musikken på denne måten. Men hvordan kan denne musikken tolkes i settingen spillet presenterer den i, og hvordan vil en spiller oppleve denne musikken?

I musikken som brukes ved spillets meny kunne antydningen til en skjev taktart i bass-trommerytmen tolkes som en henvisning til en ubalanse som eksisterer i spillverden. Den samme teorien kan også brukes i diskusjon om musikkinnslaget *Herr Faust*. Det polyrytmiske mønsteret som brukes i *Herr Faust* er hentet direkte fra spillverden, noe som også forsterker påstanden om betydningen av skjeve taktarter i resten av spillets musikk. Det polyrytmiske motivet er hentet fra roboten i spillverden, og dette antyder ubalanse fordi det er plassert i en taktart og et tempo som gradvis forskyver rytmikken. Dette kan tolkes som en musikalsk fortelling av oppdraget spilleren utfører, hvor to kontrasterende verdener møtes og samarbeider for å nå målet. De to verdener består da av Blazkowicz på den ene siden, og krigsmaskinen på den andre. Disse krigsmaskinene fungerer også som et symbol på det regimet Blazkowicz kjemper mot, men for å fullføre målet som er å rømme fra denne basen må han selv bruke denne krigsmaskinen. På den måten kan musikken tolkes som en sammenslåing av de to motstanderne. Denne tolkningen kan også støttes opp av navnet på musikken – *Herr Faust*. Dette fordi Faust er hovedpersonen i en tysk legende som forteller om hvordan han inngår en pakt med djevelen, og selger sin sjel. I spillets tilfelle vil dette vise til hvordan Blazkowicz inngår en pakt med krigsmaskinen for og nå sitt mål. Musikalsk vises dette med den normale 4/4 taktarten som en representasjon på Blazkowicz, og det nazistiske regimet representeres av det rytmiske motivet som er hentet fra krigsmaskinen. Selv om Blazkowicz i dette oppdraget bruker en krigsmaskin for å fullføre sitt mål er det fortsatt en ubalanse i spillverden, og hans endelige mål er fremdeles å tilintetgjøre alle slike krigsmaskiner.

Dette musikalske innslaget spiller også en atmosfærisk funksjon i oppdraget. Det er et oppdrag hvor spilleren får styre en kraftig maskin og bekjempe en stor mengde fiender, og energien musikken gir bygger opp ekstra spenning i situasjonen. Bruken av nedstemte gitarer og bassgitar i samme register gir hver rytmefigur en ekstrem mengde trykk, noe som gir musikken mye framdrift og et høyt energinivå. Dette energinivået overføres også inn i spillopplevelsen, og gir spillopplevelsen de samme effektene som den tidligere diskuterte kammusikken. Men musikken har ikke det samme grunnlaget for å utløses som tidligere

diskutert kampmusikk. *Herr Faust* avspilles som ikke-dynamisk lyd, som betyr at spilleren ikke har noen form for påvirkning på musikken. Musikken vil starte når spilleren tar første steg framover med krigsmaskinen, og slutter når oppdragets mål er fullført. Selv om musikken starter og slutter med spillerens interaktive handlinger må musikken kategoriseres som ikke-dynamisk, fordi spilleren har ingen annen kontroll over musikken da den avspilles som et ferdig innspilt produkt.

Det er spennende å se hvordan ikke-dynamisk musikk kan føles interaktiv, og brukes så effektivt i skapelsen av et intenst segment av spillhistorien. Grunnen til at dette er mulig ligger hovedsakelig i hvordan oppdraget er konstruert med en satt vei spilleren må følge, og faste barrierer med fiender som må bekjempes. Det er en konstant pågang med nye fiender og spilleren kommer aldri ut av kampmodus, noe som ikke gjør det nødvendig for musikken å stoppe. Dynamisk kampmusikk vil alltid stoppe når fienden er bekjempet, men siden spilleren alltid er i kamp i dette segmentet trenger ikke musikken denne dynamiske kvaliteten. Den konstante pågangen med nye fiender er en av grunnene til at den ikke-dynamiske musikken føles interaktiv. Dette fordi den aggressive energien i musikken aldri føles upassende, noe den ville gjort dersom det ikke var flere fiender å bekjempe. At spilleren kontrollerer krigsmaskinen som det rytmiske motivet er hentet fra er også en av grunnene til at den ikke-dynamiske musikken kan føles interaktiv. Når spilleren beveger krigsmaskinen vil dens bevegelser skape samme rytmikk som kan høres i musikken. På grunn av dette kan spillerens bevegelser oppleves som en del av den ikke-diegetiske musikken, og musikken kan derfor føles interaktiv. I de fleste spillsekvenser vil en implementering av ikke-dynamisk musikk føre til flere tilfeller hvor musikk og bilde ikke vil passe hverandre. Men i en slik lineær sekvens er det tydelig mulig å bruke ikke-dynamisk musikk i deler hvor spilleren har kontroll over alle handlinger avataren utfører. Om funksjonaliteten til musikken tas inn er det uansett klare forskjeller mellom denne ikke-dynamiske musikken og normal kampmusikk. Kampmusikken i for eksempel *Skyrim* har flere funksjoner, og kommuniserer viktig informasjon med spilleren i tillegg til å ha en atmosfærisk funksjon. Disse funksjonene som kommuniserer informasjon med spilleren er som tidligere diskutert mulig på grunn av at lyden er dynamisk. Siden *Herr Faust* er ikke-dynamisk skal ikke denne musikken kunne kommunisere slik informasjon med spilleren, men igjen blir grensene noe uklare. I dette eksemplet blir en definisjon av kommunikasjon gjennom musikken uklar på grunn av den lineære progresjonen i oppdraget. Musikken starter når avataren setter seg i roboten, noe som også starter angrep fra fiender. På den måten starter musikken når fiendene begynner å

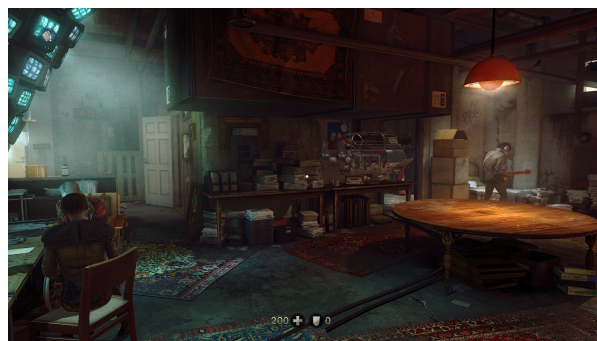
angripe spilleren. Musikken slutter også når fiendene slutter å angripe, fordi musikken stopper når oppdraget er fullført. Det er derfor mulig å argumentere for at Herr Faust gir spilleren informasjon om at kampen fortsatt pågår, selv om musikken er ikke-dynamisk. Jeg vil uansett argumentere for at musikken i denne sekvensen ikke har noe mål om å kommunisere slik informasjon til spilleren. Siden det er et lineært oppdrag vil ikke informasjon om kampen fortsatt pågår være relevant. Spilleren har fått et klart mål, og dette målet tilsier at kampen ikke vil være over før det endelige målet er nådd. På grunnlag av dette vil det være riktig å si at *Herr Faust* i hovedsak har en atmosfærisk funksjon i denne sekvensen.

Det er også en viktig detalj å fremheve at siden spilleren også ser verden fra et førstepersonsperspektiv i denne sekvensen kan musikken være ekstra viktig. Dette fordi spilleren faktisk ikke ser krigsmaskinen han kontrollerer, og får dermed ikke en visuell opplevelse av den ekstra styrken som nå er under spillerens disposisjon. Det spilleren mister visuelt har musikken en mulighet til å fremheve, og det er muligens derfor det er hentet inn en rytmikk som originalt ligger i krigsmaskinens bevegelseslyder. Med et rytmisk tema som opprinnelig kommer fra robotens bevegelser, som spilles med det kraftige uttrykket som ligger i musikken kan spillere få en følelse av den ekstra styrken de nå kontrollerer. Denne styrken får spilleren også oppleve gjennom muligheten til å bekjempe en større mengde kraftige fiender enn normalt, men under kampen vil ikke spilleren kunne se et helhetlig bilde av hvor kraften kommer fra. At musikken har et så kraftig uttrykk og samtidig bruker et rytmisk motiv som er hentet fra krigsmaskinen skaper utvilsomt en musikalsk opplevelse av de ekstra kreftene spilleren har. Dette gir spilleren en større opplevelse av oppdraget enn det førstepersonsperspektivet har mulighet til å vise visuelt. Det er i situasjoner som denne at førstepersonsperspektivet kan gi en svekket opplevelse av spillerens omgivelser og muligheter. Det ville selvsagt vært mulig for en spillutvikler å skifte kameraperspektiv for en slik sekvens, men i *Wolfenstein: The New Order* kunne dette ført til et brudd i historiefortellingen. Musikken fungerer som en musikalsk beskrivelse av den ekstra kraften spilleren har, men ikke kan se. Samtidig gir førstepersonsperspektivet en mer intens opplevelse av denne sekvensen. I førstepersonsperspektiv vil spilleren selv se at raketter og kuler fiender skyter kommer direkte mot seg selv. I et tredjepersonsperspektiv vil fiender fortsatt skyte mot avataren, men spilleren vil i dette perspektiv befinne seg bak avataren og dermed miste opplevelsen av selv å bli skutt mot. Dette er utvilsomt en detalj som vil gjøre opplevelsen av en actionfylt sekvens som denne mer intens i førstepersonsperspektiv.

## 2.8 Lyden av motstandsgruppens base

Som det ble forklart i første del av oppgaven kan atmosfærisk musikk bære informasjon om situasjonen en spiller befinner seg i. Når kampmusikk utløses vil det være tydelig at spilleren befinner seg i en farlig situasjon. Befinner spilleren seg derimot på et trygt sted kan musikken brukes til å informere spilleren om dette. Ved flere punkter i *Wolfenstein: The New Order* sin spillhistorie vil spilleren befinne seg i motstandsgruppens base som er en bunker plassert under Berlin.

Første gang spilleren ankommer denne basen er i kapittel 5 av spillet. I denne basen møter spilleren flere nye karakterer, men ut fra et tidligere valg spilleren måtte ta vil det være noe variasjon i karakterene spilleren møter. Valget jeg her viser til skjer ved enden av kapittel 1, hvor spilleren må velge om han vil redde Fergus



**Figur 34:** Motstandsgruppens base.  
*Innsiden av motstandsgruppens base.*

eller Wyatt. Når spilleren velger hvem av disse to som skal reddes vil en av to mulige tidslinjer starte. Den NPCen spilleren velger og redde vil være den som leder spilleren til denne basen. Basert på spillerens valg vil også en av de andre NPCene i basen variere. I tillegg til de konstante NPCer vil spilleren i den ene tidslinjen møte Fergus og Tekla. I den andre tidslinjen vil spilleren møte Wyatt og J. De ikke-diegetiske lydene i basen vil være like i begge tidslinjer, men lyder fra karakterene som befinner seg i basen vil være forskjellig. Den tidslinjen jeg tar for meg her vil være den hvor Wyatt blir reddet av spilleren.

Spilleren har nettopp kommet seg bort fra Eisenwald fengsel sammen med Anya og Wyatt. Wyatt har tidligere blitt en del av motstandsbevegelsen som har sin base under Berlin sentrum, og han tar med Anya og spilleren til denne basen. For å komme seg inn i basen må de hoppe fra en bro og ned i et vann hvor de derfra kan åpne en luke som fører dem under bakken. Det er ingen ikke-diegetisk musikk som akkompagnerer dette partiet, og det eneste som kan høres er lyden av sirener fra soldatene som jakter dem. Etter å ha kommet seg forbi luken som blokkerer deres vei til basen er de endelig trygge, og dette utløser ambientmusikk. Ambientmusikken som her spilles har den tidligere forklarte skimrende klangfargen. At denne musikken utløses nøyaktig når spilleren er kommet i trygghet er et tydelig tegn på at dens atmosfæriske funksjon er ment å gi en trygghetsfølelse. Etter å ha kommet opp fra

vannet på den andre siden av luken er spilleren så godt som ankommet motstandergruppens base.

Inne i basen møter spilleren flere nye karakterer, og disse introduseres i en filmsekvens som starter når døren til basen åpnes. De nye karakterene spilleren møter i basen er: Caroline Becker, Bobby Bram, Max Hass, Klaus Kreutz og J. J er en karakter som kun vil være til stede i tidslinjen hvor Wyatt ble reddet av spilleren. Det er ingen ikke-diegetisk musikk i filmsekvensen, men i denne tidslinjen vil man høre diegetisk musikk fra J. J spiller på sin elektriske gitar, og i bakgrunn av filmsekvensen kan hans gitarspill høres. Også etter filmsekvensen vil J fortsette å spille på sin gitar. J er spillverdens alternative versjon av Jimi Hendrix, noe som er tydelig både i hans gitarspill og hans bakgrunnshistorie. I motsetning til den tidligere diskuterte populærmusikken i spillverden er ikke J's gitarspill påvirket av regimets regler. På grunn av dette fungerer J som et symbol på hvordan musikalsk frihet ser ut i den alternative verden.



**Figur 35: J.**  
*Karakteren J som er en parodi på Jimi Hendrix.*

I motsetning til den tidligere diskuterte populærmusikken i spillverden er ikke J's gitarspill påvirket av regimets regler. På grunn av dette fungerer J som et symbol på hvordan musikalsk frihet ser ut i den alternative verden.

Etter filmsekvensen kommer det ikke inn noen ny ikke-diegetisk musikk, så det spilleren hører er støy fra basens elektroniske utstyr og J's gitarspill. Den diegetiske musikken fra J er tydelig annerledes fra all annen lyd spilleren har hørt tidligere i spillet. Den har en klar atmosfærisk funksjon, og kan skape klare assosiasjoner til frihet. Som et symbol på frihet kan dette gitarspillet gi spillere en trygghetsfølelse inn i basen. Når spilleren beveger seg bort fra J for å fullføre sitt nye oppdrag i basen vil lyden av gitarspillet bli lavere og annen musikk starte. Den nye musikken utløses når spilleren beveger seg til andre etasje av basen. Denne musikken består av en akustisk gitar og ambientlyd som spilles sammen. I andre etasje av basen er karakterens soverom, og siden denne basen nå er avatarens nye hjem er trolig denne musikken koblet opp mot dette. Musikken er rolig og konsonerende, og bygger videre på trygghetsfølelsen i basen. Denne musikken blir ikke en konstant del av basens lydbilde, og forsvinner relativt raskt. Når musikken forsvinner vil lydbildet i basen igjen gå tilbake til noe elektronisk støy og lyden av J's gitarspill.

Det er altså ingen konstant ikke-diegetisk musikk inne i basen, men den musikken som brukes har en tydelig atmosfærisk funksjon. Denne musikken bygger klart opp en trygghetsfølelse inne i basen, og som avatarens nye hjem er det viktig å skape slike assosiasjoner. Denne basen er det eneste stedet i spillhistorien hvor spilleren kan se andre karakterer som kjemper for frihet, og de har funnet et hjemmested hvor de trygt kan planlegge sine angrep. Men det er ikke kun denne trygghetsfølelsen som musikken skaper. Med J får spillet også fram et klart frihetssymbol, hvor spilleren kan høre et stykke av den verden som kunne eksistert. Gitarspillet til J skaper en trygghetsfølelse i basen fordi det viser at i denne basen kan man være fri fra regimet. Siden denne friheten kun er til stede i en bunker under bakken viser også gitarspillet at frihet ikke lenger eksisterer i den alternative spillverden. På den måten fungerer gitarspillet både som en atmosfærisk lyd som skaper en trygghetsfølelse, og som en lyd som forteller spilleren mer om spillverden.

### 3. Oppsummering

Som et historiedrevet FPS-spill er det tydelig at musikken spiller flere roller som er ment å forsterke spillerens opplevelse av spillverden og historien. *Wolfenstein: The New Order* er et spill med en lineær oppbygging, og historien i spillet står i sentrum. Alle oppdrag en spiller gjennomfører er koblet opp mot historien, hvor målet er å frigjøre spillverden fra nazistene. Med en slik lineær oppbygging er spillopplevelsen i *Wolfenstein: The New Order* annerledes enn for eksempel i et åpen verden-spill som *Assassins Creed Origins*. På grunn av denne forskjellen i spillopplevelsen er også musikkens rolle i *Wolfenstein: The New Order* karakteristisk for et historiedrevet FPS-spill. Flere av teoriene som ble diskutert i første del av denne oppgaven var ikke skapt for å brukes i analyse av et historiedrevet FPS-spill. Kristine Jørgensens kategorier for lyders funksjon i videospill ble utarbeidet i en analyse av spill fra andre sjangere enn FPS. Selv om disse ble utarbeidet i en analyse av spill fra andre spillsjangere fungerer disse kategoriene også i analyse av et historiedrevet FPS-spill. Felles for alle videospill er at lyd brukes for å kommunisere informasjon til spilleren. Siden kategoriene for lyders funksjon i videospill er relativt generelle vil de fungere for analyse av lyd i flere sjangere. Hvordan forskjellige spillsjangere bruker disse funksjonene vil derimot være forskjellig, og hvilket kameraperspektiv spilleren ser spillverden fra vil ha innvirkning på hvilke funksjoner som er mest brukt. Som det ble vist i analysen bruker *Wolfenstein: The New Order* flere av disse funksjonene, men mest brukt er den *atmosfæriske* funksjonen.

Den atmosfæriske lyden i *Wolfenstein: The New Order* er en viktig del av spillets intensitet og spenningsnivå. Som det ble vist i analysen av spillets første oppdrag var det atmosfærisk lyd både i form av ikke-diegetisk musikk og diegetiske lyder. Denne atmosfæriske lyden spiller en sentral rolle i hvordan spillet skaper spenning i dette oppdraget. Spilleren er allerede begrenset til et førstepersonsperspektiv, og er i tillegg begrenset i sin bevegelse fordi oppdraget tar plass om bord i et fly. En spillsekvens som denne hvor spilleren er så begrenset i sin bevegelse vil ikke eksistere i spill som ikke har en lineær oppbygging. Hvordan atmosfærisk lyd brukes i denne sekvensen er derfor karakteristisk for et lineært historiedrevet FPS-spill. Uten den atmosfæriske lyden ville denne spillsekvensen raskt blitt kjedelig fordi spilleren er så begrenset. Med slike begrensninger vil sekvensen oppleves som lite spenningsfylt, og den atmosfæriske lyden brukes derfor for å skape spenning. Måten denne spenningen bygges på er med spillets bruk av *epic texturing*.

Det er vist at *epic texturing* i *Wolfenstein: The New Order* ikke er begrenset til den ikke-diegetiske musikken. I den første spillsekvensen av spillet brukes den atmosfæriske lyden til å koble spillerens enkle oppdrag til et større mål. Dette gjøres både med den ikke-diegetiske musikken og de diegetiske lydene fra omgivelsene. Spilleren er omgitt av andre fly som også er på vei inn i kamp og hører lyden disse flyene lager. Dette skaper en følelse av at spillerens oppdrag er en del av et større mål. Denne måten å bruke atmosfærisk lyd på er viktig i FPS-spill, både fordi det øker spenningen, og fordi de enkle oppgavene vil føles viktige. I denne første spillsekvensen ble også Karen Collins' kategorier for dynamisk og ikke-dynamisk lyd relevant. Som det ble vist er radiomeldingene fra NPCen Fergus Reid lagt inn i spillet med både adaptive og interaktive kvaliteter. Det ble derfor nødvendig å bruke den nye kategorien *multidynamisk* lyd for å beskrive denne lyden. Når lyden fungerer på denne måten vil intensiteten i oppdraget være høy uansett hvor raskt spilleren utfører oppdragets mål. På den måten har den multidynamiske lyden en lignende effekt som de atmosfæriske lydene som brukes i spillsekvensen.

De tre mest brukte formene for musikk i spillet: *metalinspirert*, *ambient* og *støymusikk* er knyttet opp mot de forskjellige karakterer, scenarioer og omstendigheter som eksisterer i spillverden. Hvordan disse musikktypene brukes i spillet er en viktig del av spillets *epic texturing*, og en sentral del i den totale spilloplevelsen. Den metalinspirerte musikken brukes som kampmusikk i spillsekvenser hvor spilleren kjemper mot fiender, hvor musikkens puls gir spillsekvensene mye intensitet. Samtidig har denne musikken også en annen kobling til spillverden. Den metalinspirerte musikken kan gjennom sitt uttrykk skape assosiasjoner til den maskinelle og industrielle delen av spillverden. Ambientmusikken i spillet er koblet opp mot målet for historien, som er fred og en fri verden. I sammenheng med dette blir musikken også koblet opp mot karakteren Anya. Dette fordi kjærlighetsforholdet mellom Anya og Blazkowicz i spillhistorien fungerer som et bilde på livet de kunne fått i en fredelig verden. Støymusikken i spillet er koblet opp mot det nazistiske regimet. Denne koblingen blir svært tydelig i den avsluttende filmsekvensen i kapittel 1 av spillet når denne musikktypen skaper et brudd i musikken når nazistiske soldater vises på skjermen. Som det ble vist i analyse av den avsluttende filmsekvensen i kapittel 1 brukes de forskjellige musikkstilene ledemotivisk i spillhistorien, og spiller derfor en sentral rolle i spillets *epic texturing*.

*Wolfenstein: The New Order* har en lineær oppbygging, men som det ble vist vil spillestil uansett påvirke lydopplevelsen i spillet. Som et historiedrevet FPS-spill er det flere likheter



mellom spillsekvenser, hvor spilleren må komme seg forbi flere fiender for å nå målet. Spillets snikemekanisme oppfordrer spillere til å snike seg forbi flest mulig fiender, men spilleren kan ignorere dette å gå til angrep. Siden spillet er lineært vil det ikke være et stort spekter av spillestiler, men forskjell i aggresjon mot fienden skaper klare forskjeller i lydbildet.

Hvordan spillverdens plateselskap Neumond Records brukes for å skape en omfattende spillverden er spennende. Spilleren introduseres til musikk fra dette plateselskapet både i form av samleobjekter og som en del av spillverden. Det er banale parodier av kjente artister, og gir spilleren mye interessant informasjon om spillverden. Musikken har en plass i spillverden som populærmusikk, og viser derfor hvordan det nazistiske regimet har påvirket kulturlivet i spillverden. Med denne musikken får spillere et innblikk i spillverden som eksisterer utenfor sin boble i motstandsgruppen. Denne musikkbruken er en del av spillets *epic texturing*, og gir informasjon om kulturlivet i spillverden som spilleren ikke personlig kan oppleve. Dette er en spennende utvidelse av spillets univers, hvor spilleren får informasjon både gjennom musikken, og historiene som kan leses på LP-platene når de plukkes opp som samleobjekter.

Det ble også vist hvordan den ikke-diegetiske musikken ved siste del av kapittel 8 i spillet brukte et rytmisk element fra spillverden som hovedtema i musikken. Det er hovedsakelig to elementer som var spesielt spennende med denne musikken. Det første er hvordan musikken med polyrytmikk som virkemiddel beskriver Blazkowicz' samarbeid med krigsmaskinen. Det andre er hvordan denne ikke-dynamiske musikken kan føles interaktiv. Ikke-dynamisk lyd er sjeldent brukt i spillsekvenser, og i tilfeller hvor det brukes ikke-dynamisk lyd vil spilleren ofte være begrenset til et mye mindre areal. At spilleren kontrollerer krigsmaskinen som det rytmiske temaet er hentet fra er en av grunnene til at den ikke-dynamiske musikken kan føles interaktiv. Når spilleren beveger krigsmaskinen vil dens bevegelser skape samme rytmikk som kan høres i musikken. På grunn av dette kan spillerens bevegelser oppleves som en del av den ikke-diegetiske musikken, og musikken kan derfor føles interaktiv.

I analysen av lyden i motstandsgruppens base ble det vist hvordan musikk med en atmosfærisk funksjon ble brukt for å skape en trygghetsfølelse. Denne basen er det eneste stedet i spillhistorien hvor spilleren er trygg fra fiender, og musikken som brukes beskriver denne tryggheten. Jeg valgte å ta for meg en av to mulige tidslinjer av denne basen, hvor

spillere i Wyatt's tidslinje møter karakteren J. J's gitarspiller brukes i spillets *epic texturing* på samme måte som populærmusikken fra spillverden. Det er uansett forskjeller mellom disse to formene for musikk fra spillverden. J's gitarspill har en atmosfærisk funksjon i basen, og skaper sammen med den ikke-diegetiske musikken den tidligere nevnte trygghetsfølelsen. Samtidig får spilleren også informasjon om spillverdens kulturliv fra J. J's musikk er ikke påvirket av det nazistiske regimet, og på grunn av dette er hans eneste mulighet å oppholde seg under bakken i motstandsgruppens base. J viser på den måten hvordan et artistliv i spillverden kan være dersom man ikke følger regimets regler.

Analysen av *Wolfenstein: The New Order* viser flere interessante og karakteristiske måter musikk og lyd blir brukt på i et historiedrevet FPS-spill. Det er ikke en fullstendig analyse av spillet, men heller utvalgte deler som viser flere elementer av lydbruken som er gjennomgående i spillet. Analysen fokuserer i hovedsak på hvordan musikk og lyd brukes for å forsterke spillopplevelsen, og spillets bruk av *epic texturing* som en utvidelse av spillets univers. Et slikt fokus på spillopplevelsen kan være utfordrende, fordi det kan være vanskelig å sette ord på hva som påvirker denne opplevelsen. Måten jeg gikk fram for å analysere lyd og musikk i dette spillet ville ikke fungert i analyse av spill fra alle andre sjangere. Videospill i forskjellige sjangere vil kreve en variasjon av tilnærminger, og teorier må tilpasses for å passe spillsjangeren. Samtidig med at forskning på videospill gradvis har blitt et større forskningsfelt har det kommet mer sjangerspesifikk teori, og trolig vil det komme mer av dette. Videospill er i konstant utvikling, så teorier og analysemetoder vil trolig måtte justeres og oppdateres for å følge denne utviklingen. Å holde følge med den konstante utviklingen i videospill kan virke som en umulig utfordring, men denne utfordringen er også en av grunnene til at forskning på musikk og lyd i videospill er så spennende.

## Litteraturliste

- Bratt, Chris. 2017: «The mistake that made WOW's stealth work». <<https://www.eurogamer.net/articles/2017-01-02-the-mistake-that-made-wows-stealth-work>> [Lesedato 5.09.2017]
- Businesswire. 2010: «EA SPORTS FIFA Soccer Franchise Sales Top 100 Million Units Lifetime». <<https://www.businesswire.com/news/home/20101104006782/en>> [Lesedato 29.08.2017]
- Collins, Karen. 2007: «An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio», *Essays on Sound and Vision*, Richardson, J. og Hawkins, S. (red.), Helsinki: Helsinki University Press, s. 263–298.
- Collins, Karen. 2008: «Grand Theft Audio? Popular Music and Intellectual Property in Video Games», *Music and the Moving Image*, 1(1), s. 35–48.
- Capsule Computers. 2013: «Interview with Killer Instinct, Wolfenstein: The New Order Composer Mick Gordon». <<http://www.capsulecomputers.com.au/2013/11/interview-with-killer-instinct-wolfenstein-the-new-order-composer-mick-gordon/>> [Lesedato 18.10.2017]
- Collins, Karen., Bill Kapralos og Holly Tessler. 2014: *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, New York: Oxford University Press.
- Gartner. 2013: «Gartner Says Worldwide Video Game Market to Total \$93 Billion in 2013». <<https://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>> [Lesedato 16.08.2017]
- Gordon, Michael J. «Mick»: «ABOUT». <<http://mick-gordon.com/about/>> [Lesedato 14.10.2017]
- Grimshaw, Mark N. 2007: *The acoustic ecology of the first-person shooter*, doktoravhandling, The University of Waikato.
- Jørgensen, Kristine. 2006a: «Lyd som grensesnitt – Når dataspillet lyd blir funksjonell», *Mediekultur*, 22(40), s. 44–52.

- Jørgensen, Kristine. 2006b: «On the Functional Aspects of Computer Game Audio», *Proceedings of the Audio Mostly Conference 2006, Oct 11-12, Piteå, Sweden*: Interactive Institute, s. 48–52.
- Jørgensen, Kristine. 2007: «On Transdiegetic Sounds in Computer Games», *Northern Lights* 5, s. 105–117.
- Jørgensen, Kristine. 2010: «Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited», *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Grimshaw, M. (red.), Hershey, New York: Information Science Reference, s. 78–97.
- Nacke, Lennart E. og Craig A. Lindley. 2008: «Flow and immersion in first-person shooters: measuring the player's gameplay experience», *In Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share (Future Play '08)*, New York, USA: ACM, s. 81–88.
- Nacke, Lennart E., Mark N. Grimshaw og Craig A. Lindley. 2010: «More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game», *Interacting with Computers*, 22(5), s. 336–343.
- Nacke, Lennart E. og Mark N. Grimshaw. 2011: «Player-game interaction through affective sound...». *Games Computing and Creative Technologies*, Hershey, New York: Information Science Reference, s. 264–285.
- Summers, Tim. 2012: «Epic texturing in the first-person shooter: The aesthetics of video game music», *The Soundtrack*, 5(2), s. 131–151.
- Summers, Tim. 2016: *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press.

## Videospill

2K Games. 2007: *Bioshock*, 2K Games.

Bethesda Softworks. 2006: *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Softworks og 2K Games.

Bethesda Game Studios. 2011: *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks.

Blizzard Entertainment. 2004: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment.

Bungie. 2014: *Destiny*, Activision.

Creative Assembly. 2004: *Rome: Total War*, Activision.

David Braben og Ian Bell. 1984: *Elite*, Acornsoft.

EA Canada. 2015: *FIFA 2016*, Electronic Arts.

EA Black Box. 2005: *Need for Speed: Most Wanted*, Electronic Arts.

Ensemble Studios. 2005: *Age of Empires III*, Microsoft Game Studios (PC) MacSoft Games (Mac).

id Software. 2016: *DOOM*, Bethesda Softworks.

id Software. 1993: *Doom*, GT Interactive.

MachineGames. 2017: *Wolfenstein: The New Colossus*, Bethesda Softworks.

MachineGames. 2014: *Wolfenstein: The New Order*, Bethesda Softworks.

Muse Software. 1981: *Castle Wolfenstein*, Muse Software.

Paradigm Entertainment og Video System, Lankhor. 1998: *F-1 World Grand Prix*, Nintendo (JP/EU), Video System (NA).

Rockstar North. 2013: *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games.

Sports Interactive. 2017: *Football Manager 2018*, Sega.

Ubisoft Montreal. 2017: *Assassins Creed Origins*, Ubisoft.

Valve Corporation og Hidden Path Entertainment. 2012: *Counter Strike: Global Offensive*,  
Valve Corporation.

## **Musikk**

Gordon, Mick. 2014: *Wolfenstein: The New Order (Original Game Soundtrack)*, Bethesda Softworks.

## **Film**

Kubrick, Stanley. 1968: *2001: A Space Odyssey*.