

Abstract

Video games are all the rage at the moment. In 2018 the US video game industry sold games for over 43.4 billion dollars domestically and more than 164 million grown adults play video games (Entertainment Software Association, 2019). It's safe to say that video games are here to stay and that their popularity doesn't show signs of stopping.

In this thesis I'll be taking a closer look at the medium of games, represented by God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) from Sonys PlayStation 4 (Sony Computer Entertainment, 2013) and its adaptation, or rather transformation, from video game to novel (Barlog, 2018). The video game God of War was released in 2018 and was well received by critics and public alike. The games' protagonist is the greek demigod Kratos who for the first time in the series history has brought someone along for the ride. The character he has brought along is his son Atreus, our second protagonist and son of aforementioned Kratos and his mother Faye. The game starts right after Faye's death and Kratos and Atreus are left standing alone. Faye's dying wish was for her ashes to be spread from the highest mountain top in all of the nine realms (being that the games' story takes place in Midgard and therefore is heavily based on Norse mythology). This is their main motivation for embarking on their quest which we as players also get to experience.

The book version of God of War was released about four months after the game and tells the same story as the game. The book is also written by James M. Barlog, the game director Cory Barlog's father which fits nicely with the games narrative of it being a story about father and son.

The reason as to why I want to write about this subject in particular is because I'm very fond of these two forms of media. While one of the media has a long history which can be traced all the way back to the year 5500 B.C. (Haarmann, 2002) the other one is a relatively new and exciting media which is at the peak of its popularity. That's why I think it could be interesting to see how these two media relate to one another by putting them against each other by using some newer theories.

I want to take a closer look at what characterises the gaming experience one would get from playing God of War and what constitutes this experience. I'll do this by employing the theories of both Kjetil Sandvik (Sandvik, 2015) and Jørgen Bruhn (Bruhn, 2012). How can we, as players, affect God of War's game world through our interaction? For this part I'll mostly base my findings using Kjetil Sandvik's analytical model Analysis of computer games as participant oriented action-based structures. I will also be examining the transformation of the gaming experience to the textual based media of a novel. What kind of differences will we find when we compare the two media? Is it possible that we might lose something in such a transformation or will the transformation lead to a text that might give us a similar experience as the video game?

All of these questions have led me to using this as my final query: The transformation of God of War: A narrative and structural comparison.

Innholdsliste

| | |
|---|----|
| Liste over figurar | 4 |
| 1. Innleiing | 5 |
| 1.1 Spel og sjanger | 6 |
| 1.2 Spel i ny innpakning | 7 |
| 1.3 Omgrepsbruk | 8 |
| 2. Analyse God of War – Playstation 4 | 8 |
| 2.1 Metode | 9 |
| 2.2 Analyse - Sandvik | 10 |
| 2.2.1 Appellstruktur | 16 |
| 1.2.2 Handlingsstruktur og forteljarformar | 25 |
| 1.2.3 Visuelle og spatiale verkemiddel | 30 |
| 2.3 Analyse – Bruhn | 37 |
| 3. Analyse og samanlikning God of War – bokadapsjon | 41 |
| 4. Avslutning | 45 |
| 5. Takk | 46 |
| 6. Vedlegg | 47 |
| 6.1 Segmenteringsliste – God of War (PS4) | 47 |
| 6.2 Segmenteringsliste – God of War (bok) | 47 |
| 7. Referanser | 52 |

Liste over figurar

| | |
|--|----|
| Figur 1 - Kart over Midgard..... | 7 |
| Figur 2 - Basisen for Sandviks analysemodell (Sandvik, 2015)..... | 10 |
| Figur 3 - Virtuelle kontrollere i PUBG Mobile (Tencent Games, 2018). | 11 |
| Figur 4 - Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014) med sitt berøringsbaserte grensesnitt. | 12 |
| Figur 5 - Bilete tatt frå Final Fantasy VII sin opningssekvens. Kjelde: (Final Fantasy Shrine)..... | 13 |
| Figur 6 - Skjermdump frå Crime Patrol (UVL, 2019)..... | 14 |
| Figur 7 - Skjermdump frå Corpse Killer (Replayers.org, 2019). | 15 |
| Figur 8 - Nintendo Seal of Quality slik det såg ut i 1985 for land innan NTSC-regionen (Sør-Korea, Japan, USA og Canada). | 20 |
| Figur 9 - Skjermbilete frå kampscene i Wizardry (OrionBlastar). | 21 |
| Figur 10 - Skjermbilete frå Ultima I (RonBot)..... | 21 |
| Figur 11 - Skjermbilete frå Dragon Quest (Gamasutra)..... | 22 |
| Figur 12 - Skjermbilete frå ei kampscene i Final Fantasy (McLoaf). | 22 |
| Figur 13 - Skjermbilete av utstyrsmeny i God of War. | 23 |
| Figur 14 - Ein kvit DualShock 4 (Sony, 2019). | 24 |
| Figur 15 - Lineær form (Sandvik)..... | 26 |
| Figur 16 - Utvida lineær form med forgreiningar (Sandvik) | 28 |
| Figur 17 - Open form (Sandvik)..... | 29 |
| Figur 18 - Dobbelt aktantskjema for God of War (fritt etter Sandvik). | 32 |
| Figur 19 - Skjermbilete frå God of War (Sony/Santa Monica Studios)..... | 34 |
| Figur 20 - God of War Heads Up Display (HUD)..... | 37 |

1. Innleiing

Spel er eit medium i vinden som aldri før. I 2018 vart det seld spel for over 43.4 milliardar dollar i USA åleine og over 164 millionar vaksne spelar spel (Entertainment Software Association, 2019). Ein kan trygt seie at spel er komne for å bli og at utviklinga i popularitet ikkje viser teikn til å stoppe opp.

I denne oppgåva skal eg sjå nærare på media spel, representert ved God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) frå spelplattforma PlayStation 4 (Sony Computer Entertainment, 2013) og adaptasjonen, eller transformasjonen, frå spel til roman av det førre nemnde spelet (Barlog, 2018). Spelet God of War kom ut i 2018 og vart godt mottatt av både publikum og kritikarar. Protagonist i spelet er den greske halvguden Kratos som for første gong i spelseriens historie har nokon med seg på sitt eventyr. Karakteren han har med seg er sonen Atreus, vår andre protagonist og son av førre nemnde Kratos og mora Faye. Spelet byrjar rett etter at Faye har døydd og Kratos og Atreus står aleine tilbake. Faye sitt siste ønske var at oska hennar skulle bli spreidd frå den høgaste toppen i alle dei ni rika (spelet er satt til Midgard og norrøn mytologi) og det er dette som er motivasjonen for Kratos og Atreus si ferd som ein som spelar blir med på. Boka God of War kom ut cirka fire månader etter spelet og fortel den same historia som spelet. Boka er skriven av spelets skapar, Cory Barlogs far, James M. Barlog, noko som passar godt saman med spelets far-son historie.

Grunnen til at eg ønskjer å skrive om nettopp dette temaet er fordi dette er to medium eg er svært glad i. Mens det eine mediet har ei lang historie som kan førast heilt tilbake til 5500 år f.kr (Haarmann, 2002) så er det andre eit relativt nytt og spanande medium som aldri har vore meir populært enn det er no. Difor tykkjer eg det vil kunne være interessant å sjå på korleis desse media relaterer til kvarandre ved å teste dei mot kvarandre med litt nyare metodeteori.

Eg vil ved hjelp av metodeteorien frå Kjetil Sandvik (Sandvik, 2015) og Jørgen Bruhn (Bruhn, 2012) sjå nærare på kva som kjenneteiknar spelopplevinga ein får ved å spele God of War og kva element denne opplevinga består av. Korleis kan me som spelarar påverke spelverda i God of War gjennom vår interaksjon med den? Har spelets struktur noko å seie for opplevinga vår? Til denne delen av oppgåva vil eg i hovudsak basere meg på Kjetil Sandviks analysemodell *Analyse af computerspil som deltagelsesorienterede handlingsstrukturer*. Vidare vil eg undersøkje transformasjonen av spelopplevinga til det tekstlege formatet i mediet roman. Kva skilnader finn ein mellom dei to media? Går noko tapt i ein slik transformasjon eller vil transformasjonen føre til ein tekst som kan gjeve oss ei liknande oppleving som det spelet gjer?

Alle desse spørsmåla har ført meg til den endelege problemstillinga: Transformasjonen av God of War: Ei narrativ og strukturell samanlikning.

1.1 Spel og sjanger

Når ein skal skrive om eit medium som dataspel kan det være greitt å setje på plass nokon føringar frå starten av med tanke på kva slags omgrep som skal brukast i oppgåva. Til å starte med vil eg definere kva eit spel er. Her tar eg i bruk Jane McGonigal sin definisjon (McGonigal, 2011). McGonigal sin definisjon av spel er basert på fire karakteristikkar;

1. Eit mål
2. Reglar
3. Tilbakemeldingssystem
4. Frivillig deltaking

Målet er det spelarar jobbar mot. Det endelege utfallet av deira harde arbeid og det som gjev spelarar ei følelse av at det er ein mening med sjølve spelinga. Målet er med på å halde på merksemda til spelaren og orienterer spelaren mot seg heile vegen gjennom spelet. *Reglane* set grenser for korleis spelarane kan oppnå målet. Desse grensene kan hjelpe spelarane med å sleppe laus kreativiteten sin eller oppmuntre til kritisk tenking. *Tilbakemeldingssystemet* fortel spelarane kor nære dei er ved å oppnå målet sitt. Dette systemet kan være visuelle markørar som poeng, nivå eller ein framdriftsmålar men det kan også være så enkelt som at spelaren får vite forutsetningane for å vinne eller tape. Desse tilbakemeldingane verkar motiverande på spelaren og gjev dei eit løfte om at målet er oppnåeleg. *Frivillig deltaking* krev at dei som spelar samtykker i forutsetningane spelet set for å kunne gjennomførast. Dette fører McGonigal vidare til den endelege definisjonen hennar som ho har lånt frå filosof Bernard Suits; «Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.» (Suits, 1978)

No når me har fått definert kva eit spel er så passar det å sjå på kva slags sjanger God of War høyrer til i. Oppdeling av spel i sjanger er ikkje like enkelt då dette kan gjerast på fleire måtar. Ein kan dele spel opp etter kva spelverd spela er satt til (open world, dungeon crawler) eller ein kan sjå på spelets gameplay og kva speloppleving dette produserer. Der det tidlegare var enklare å dele inn spel i sjangrar på grunn av grensene teknologien satt (eit plattformspel var eit spel basert på hopping på plattformer og eit bilspel var eit spel der ein køyrde bil på ei satt strekning) så ser ein no at fleire spel hentar inspirasjon frå andre sjangrar og blir ein slags hybrid av fleire. Det finns til dømes bilspel som *The Crew 2* som er satt til ei open verden og låner element av progresjonssystemet ein tidlegare typisk fant i rollespel (*Ivory Tower*, 2018). God of War er også ein eksempel på sjangerblanding då det kan beskrivast som eit actioneventyr, open world, hack and slash og rollespel. Midgard, der størstedelen av handlinga i spelet utfoldar seg, er verda ein kjem til å bruke mest tid i. Kratos og Atreus står fritt til å bevege seg kor dei måtte ønskje men dei spelets narrative struktur set til tider grenser for kva område som er tilgjengelege. Sjøen i midten av kartet er utgangspunktet for reiser til andre riker (Alfheim etc.) og utforsking inn i fjordar og rundt i fjella som omringer sjøen. Denne relative store friheita til å bevege seg er typisk for open world-spel. Måten kampsystemet fungerer på forklarar *hack and slash-sjangeren*. Dette er spel som fokuserer på nærkamp med våpen, noko God of War i høgste grad gjer. Progresjonssystemet til God of War har fleire rollespelelement i seg der spelaren får erfaringspoeng som gjer at hen kan stige i nivå samt at spelet har eit stort fokus på utstyr som kan *craftes* (konstruerast) ved å bruke ressursar ein finn i spelverda.

Actioneventyr er sjølve ei blanding mellom actionspel og eventyrspel og dette er spel som krev dei same ferdighetane hos spelarar som actionspel samtidig som det tilbyr eit tydeleg narrativ, fleire karakterar, logiske utfordringar og dialogar med dei førre nemnde karakterane.



Figur 1 - Kart over Midgard.

1.2 Spel i ny innpakning

Ein annan ting God of War kan skryte på seg å være er ei revitalisering av ein eksisterande spelerie, ein sokalla *reboot*. Dette må ikkje forvekslast med andre omgrep som gjerne vert nytta om eldre spel som kjem tilbake i ny innpakning. Denne praksisen har vore ein tendens sidan førre generasjon med konsollar (PlayStation 3, Xbox 360). Når dette blir gjort kallar me spela for anten *remakes*, *remasters* eller *reboots*. Fleire av verdas mest kjende speleriar har vorte gitt denne behandlinga. Nylige eksempel inkluderer spel som Resident Evil 7 (Capcom, 2017), Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013), God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) med fleire. Av og til ser ein også at gamle spel blir gitt ut på nytt i nøyaktig same stand dei var i då dei først kom på marknaden. Det finns mange spelarar som er veldig glade i eldre spel, ofte frå då dei sjølve vaks opp, og denne gruppa spelarar vil ofte berre ha moglegheita til å spele sitt gamle favorittspel på eit nytt medium samtidig som dei vil ha den same gamle, autentiske opplevinga. Skilnaden mellom den første utgjevinga av spelet og den siste er då mediet det blir gitt ut på, noko som blir det største salsargumentet. Det kan være Super Mario Bros 3 på Nintendo DS der DS-en sin portabilitet då blir det største argumentet for å kjøpe spelet eller det kan være moglegheita til å spele Sonic 2 på den nye 55-tommeren via nedlasting på PlayStation 3. Denne praksisen kallast berre å gje ut spela på nytt, ein såkalla *re-release*.

Re-masters ligg ikkje så langt unna *re-release* men her har ein gått litt grundigare til verks på den tekniske sida og gjort forbetringar slik at spelet høyrer betre heime i

samtida. Eit minimum er å forbetre grafikken i spelet og gje det høgare oppløysing eller meir detaljar til figurar og spelverda. Ofte har utviklaren også forbetra utsjånaden og brukarvenlegheita i spelets menyar og inkludert andre ting som ikkje var teknisk mogleg tidlegare som fleirspelar over internett til eksempel.

God of War er ein reboot av serien der ein tar heile settinga frå tidlegare i serien og plasserer den i Noreg, side om side ved norrøn mytologi og dens gudar og skapningar. Denne heilt nye starten er typisk for såkalla reboots. Ofte ser ein tendensar til at historia i spelserien byrjar å verte litt oppbrukt, salet av spela går ned og kritikarane er meir lunkne i si omtale av spela. No skal det seiast at dette er eit område prega av ein del skjønn når det kjem til definisjonane av kva som er kva. Nokon av omgrepa kan flyte over i kvarandre når ein les om desse spela i media men denne gjennomgangen skal vere dekkande for å få eit bilete av kva som skil dei forskjellige typane utgjevingar.

1.3 Omgrepsbruk

Som ein allereie kan sjå så finns det mange engelske uttrykk som ikkje alltid har ei god norsk oversetning. Dette på grunn av at norsk omtale av desse uttrykka også nyttar seg av den engelske forma i staden for å forsøke å finne på eit særnorsk alternativ. I denne oppgåva vil eg difor i hovudsak ta i bruk det same vokabularet som ein finn i den daglege omtalen av spelmediet. Det vil seie at når eg nyttar meg av omgrepet *spel* så betyr det alle formar for videospel, konsollspel eller dataspel. Der det er naudsynt kjem eg til å referere til spelplattforma slik at det ikkje blir forvirring om kva type spel eg pratar om.

Eit anna omgrep som kjem til å dukke opp gjennom denne oppgåva er variasjonar av ordet «media». Dette ordet kan ha fleire tydingar alt etter kva teori ein nyttar seg av eller kva målform ein tar i bruk. Då ordet ikkje er like fleksibelt på nynorsk som på bokmål så kjem eg enkelt og greitt til å følgje dei grammatiske reglane for nynorsk. Eg vil difor ta utgangspunkt i ordet medium og bruke dei tilhøyrande bøyingane *mediet* – *medium* – *media*.

2. Analyse God of War – Playstation 4

I denne avhandlinga vil eg aller først ta for meg spelet *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) til Playstation 4. Spelet kom ut i april 2018 og er siste utgjeving i serien med same namn som hadde sin start med *God of War* i 2005. Totalt har det no vorte fem utgjevingar i hovudserien¹ og eit knippe med andre spel basert på desse spela, såkalla *spin-offs*². Kratos er hovudkarakter og der han i dei førre spela ofte drar på hemnmotiverte eventyr så har fokuset i *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018)

¹ *God of War* (2005 til PlayStation 2), *God of War II* (2007 til PlayStation 2), *God of War III* (2010 til PlayStation 3), *God of War: Ascension* (2013 til PlayStation 3) og *God of War* (2018 til PlayStation 4).

² *God of War: Betrayal* (2007 til mobil), *God of War: Chains of Olympus* (2008 til PlayStation Portable) og *God of War: Ghost of Sparta* (2010 til PlayStation Portable). I tillegg kom det ut eit kort tekstbasert spel, *God of War: A Call from the Wilds* (2018), til Facebook Messenger i forkant av *God of War* (2018) som forklarar litt av forhistoria til same spel.

snudd til å handle om meir menneskelege og familiære tema. Kratos er framleis den ein som spelar styrer gjennom spelets historie men settinga skil seg ut frå resten av serien. Det første og det siste spelet i serien deler namn då utviklarane ville at det nye spelet skulle signalisere ein ny start for serien. Der dei foregjengande spela alle har vore basert på gresk mytologi så er *God of War* (2018) sett til Noreg og norrøn mytologi. Serien har aldri vore redd for å vise vald og samlege utgåver i serien har også fått klassifiseringa M for Mature (17 års grense) av klassifiseringsbyrået ESRB i USA³. Valden har samanheng med korleis Kratos, i dei første spela, framstillast som ein antihelt som utfører mange svært grafiske valdshandlingar samtidig som han er ute i eit «godt» ærend. I det siste spelet er valdshandlingane framleis grafiske og brutale men Kratos har no ei farsrolle og ein ser at karakteren hans er tilpassa deretter. Der Kratos tidlegare var eit sint beist ute av kontroll så har han no lært seg å kontrollere sinnet sitt og nyttar det berre når nødvendig. Historia i spelet handlar om at Kratos og sonen *Atreus* skal ta med oska etter den avdøde mora og Kratos kone, *Faye*, til den høgaste fjelltoppen i Midgard og spreie den der. På vegen dit får ein sjå nye sider av Kratos som ikkje har vore utforska i same grad tidlegare. Hans rolle som far og ektemann blir utforska og dynamikken mellom han og *Atreus* er heilt sentral i fortellinga av historia.

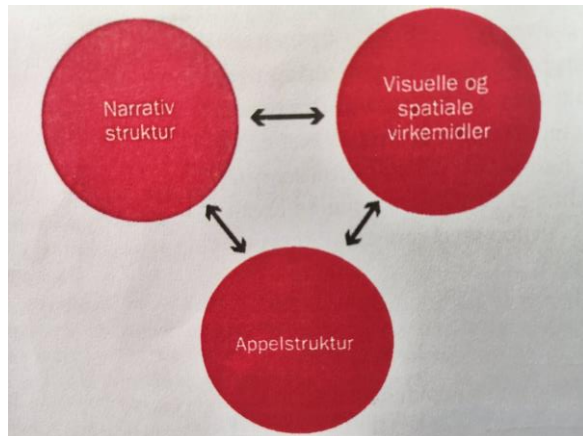
2.1 Metode

I denne analysen kjem eg til å bruke ein kombinasjon av Kjetil Sandviks modell og Jørgen Bruhns analysemetode for å sjå nærare på korleis spelet *God of War* er oppbygd. Sandviks modell er henta frå artikkelen hans *Spilkultur – analyse af computerspil som deltagelsesorienterede handlingsstrukturer* (Sandvik, 2015). Modellen hans baserer seg på tre analytiske nivå som ein kan ta i bruk når ein skal analysere spel.

Det første nivået omhandlar dataspels appellstruktur og det Sandvik kallar for (...) den deltakingsorienterte opplevingsmodusen (...) det å spela spela inneber. Andre nivå tar for seg nokon dramaturgiske formar som kan brukast i ei utvida analyse der fokuset ligg på forteljarmåte handlingsstrukturar som er særneigne for spel. Tredje nivå har fokus på dei forskjellige visuelle og spatiale verkemidlane som spel tar i bruk. På dette nivået vil ein søke å finne kva forskjellige lag av betydning desse verkemidlane skapar. Desse tre nivåa vil saman gje ei forståing av kva element som utgjer spelopplevinga i eit bestemt spel.

³ Lenke til ESRB:

<http://www.esrb.org/ratings/search.aspx?from=home&titleOrPublisher=God%20of%20War>



Figur 2 - Basisen for Sandviks analysemodell (Sandvik, 2015).

Jørgen Bruhn si tilnærming er knytt til tverrmediale tradisjonar og i artikkelen sin *Litterær medialitetsanalyse* (Bruhn, 2012) gjer han oss verktøy for å foreta nettopp dette, ei analyse av eit litterært verk eller eit verks medieblending. Utgangspunktet hans er at ein kan finne medieblending i alle verk og han presenterer oss også for omgrepet *heteromedialitet* som han ønskjer å bruke som samlebetegnelse for alle mediale forbindelsar. Gjennom å ta i bruk hans tretrinnsmodell vil eg foreta ein medialitetsanalyse av *God of War*. Denne modellen er bygga opp av tre trinn som Bruhn kallar for «...registrering av medieaspekt, korleis desse *relaterer* til kvarandre og til slutt *kontekstualisering* av desse relasjonane.» Ved å ta i bruk denne modellen vil eg få eit betre grunnlag for å sjå på dei intermediale relasjonane mellom spelet og boka om *God of War*.

2.2 Analyse - Sandvik

Det første eg vil gjere er å ta i bruk Kjetil Sandviks metode for å sjå på kva slags speloppleving *God of War* gjev oss. For å gjere dette er eg nøyd til å byrja med spelets *appellstruktur*, det første nivået i Sandviks metode. Med *appellstruktur* meinast «...opplevinga av å kunne handle og påverke...» (Sandvik). Eg har vald Sandviks analysemodell då den skal hjelpe meg å finne ut av kva som er med på å skape spelopplevinga i *God of War* og korleis handlingsstrukturen i spelet fungerer saman med det narrative og spelets audiovisuelle komponentar. Dette for å betre kunne samanlikne spelet med romanversjonen og verkemidla den tar i bruk.

I dette omgrepet ligger det ei forventning om at ein får moglegheit til å fysisk være med og påverke det som skal skje i spelet. Det er vanskeleg å få ei oppleving av å påverke viss ein berre sit og ser på handlinga utspela seg. Her skil spel seg frå andre medieformar som til eksempel bøker og filmar eller tv-seriar. Mens ein i kinosalen gjerne sit med ei eske popcorn i fanget før filmen har byrja så er det fyrste ein har i hendene når ein skal spele, ein eller annan fysisk gjenstand som er heilt nødvendig for å sette i gang og kontrollere handlinga. Det vere seg ein vanlig kontroll (gamepad), mus og tastatur eller bongotrommer (!) så er ein uansett avhengig av denne gjenstanden for å starte spelet og utføre handlingar i det. Somme gonger er kontrollen integrert i



Figur 3 - Virtuelle kontrollere i PUBG Mobile (Tencent Games, 2018).

spelplattforma. Dette kan til eksempel vere om ein spelar på mobil, nettbrett eller ein konsollhybrid som Nintendo Switch (Nintendo, 2017) der skjermen er sjølve maskinvara.

Ofte kan ein kontrollere spel på slike plattformer ved hjelp av virtuelle kontrollere. Virtuelle kontrollere etterliknar fysiske kontrollere ved å plassere funksjonane til førstnemnde i eit grafisk grensesnitt på skjermen. Eit knyttnevesymbol betyr «slå» til eksempel. Ein annan kontrollmoglegheit nokon spel nyttar seg av er gyroskop og akselerometer⁴ som er integrert i maskinvara ein spelar på eller i kontrollere. Dette kan anten brukast i kombinasjon med andre kontrollmetodar⁵ eller for seg sjølve. Vanlig berøringskontroll der ein brukar fingrane og trykker på skjermen for å interagere med spelet er også svært utbreitt og noko dei fleste vil være kjent med gjennom kjennskap til

⁴ Gyroskop og akselerometer nyttast saman i nyare elektronikk som mobiltelefonar for å registrere og reagere på endring i fart og retning (Lundheim, u.d.). Akselerometer registrerer og reagerer mens gyroskopet sørger for å registrere rørsle i eit tredimensjonalt rom.

⁵ Eksempel: *Splatoon 2* (Nintendo, 2017). Skytespel i tredjepersonsperspektiv der ein nyttar gyroskopet og akselerometer i den fysiske kontrollen for å sikte mens alle andre funksjoner i spelet styrast av kontrollerens fysiske knappar.

spel som *Candy Crush Saga* (King, 2012) eller *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014).



Figur 4 - Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014) med sitt berøringsbaserte grensesnitt.

I *God of War* kontrollerast alt med input til PS4-kontrollerens (*Dualshock 4/DS4*) fysiske knappar. DS4 har, i tillegg til fysiske knappar, berøringskontroll og gyroskop/akselerometer. Dette velde altså Santa Monica Studios å ikkje nytte seg av då dei laga spelet. Dette har åpenbart vore ei bevisst avgjerd frå utviklar si side så kvifor har dei ikkje nytta seg av dette? På eit generelt grunnlag vil eg påstå at berøringskontroll og gyrokontroll ikkje gjer den same umiddelbare responsen som ein får ved fysiske knappar på ein kontroller. Kva kontrollmetode som passar best for eit spel er også svært avhengig av spelets sjanger og kva spelplattform det er på. Eg vil komme nærare innpå dette når me kjem til Sandviks tredje analysenivå der me skal sjå på visuelle og spatiale verkemidlar i *God of War*.

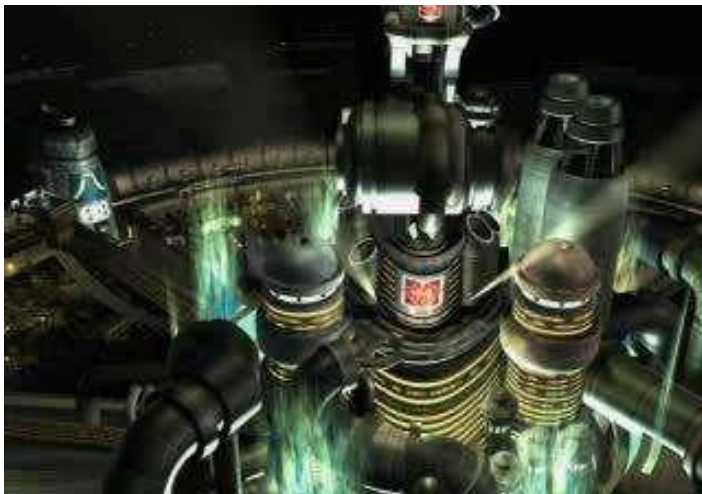
Kontrollmetodar er openbart ein viktig del av det å føle at ein er med på å påverke noko i spelets verd. Ein annan del av spelets appelstruktur er det narrative som byggjer opp om spelverda. For at me skal gidde å engasjere oss i ei slik spelverd må jo denne også være verdt å besøkje. Sandvik meiner spel ter seg som «...spelbare fiksjonsforteljingar, som deltakingsbaserte og spelsentrerte plot.» (Sandvik, 2015). Dei er også kjenneteikna ved at dei har ei historieark som er interaktiv og ei setting som ofte er fiktiv. Sandvik definerer her *plot* som eit handlings- og hendingsforløp som skaper både spenning og ei følelse av tilfredsheit i sin kulminasjon. Slike strukturar finn ein også i fleire andre formar for medium og utøvande kunststartar som bøker, film, teater eller profesjonell bryting for å nemne nokon. Spel skil seg frå desse media på nokon måtar men som me har sett så kan dei ha liknande narrativ struktur eller plot. Dette er interessant då det gjer oss ein konkret måte me kan samanlikne spel med andre medieformar på. Det mest nærliggande å dra parallellar til blir ofte filmmediet. Filmen har for nokon spelutviklarar vore ein slags heilag gral med tanke på korleis dei kan fortelje historier og korleis dei vil at spela skal sjå ut på skjermen. Der film, til tross for sin relativt unge alder, har rukke å utvikle og finjustere sitt narrative språk så har spelmediet framleis litt igjen før det når det same nivået av realisme som film. Spel har sjølv sagt eit stort mangfald av uttrykk og sjangrar innan mediet sitt så realisme er ikkje alltid eit mål i seg sjølve men etter kvart som

renderingsteknologien og maskinvara fortset å bli betre så vil det alltid komme forsøk frå utviklarar der dei forsøker å produsere spel som skal være så naturtru som mogleg.

Ser ein på utgjeingar frå dei siste tre tiåra så ein kan tydeleg sjå forsøk frå spelmediet på å nærme seg filmmediet i sitt uttrykk. På 90-talet opna det seg moglegheiter då det vart vanleg å nytte CD-plater som lagringsmedie. Dei fleste datamaskiner hadde CD-ROM spelarar og konsollar som PlayStation (Sony, 1994) hjelpte godt til med å popularisere formatet. CD-platene hadde mykje større lagringskapasitet enn kassetane og diskettane ein hadde hatt tidlegare og det gjorde at ein kunne lage spel som tidlegare ikkje hadde vore mogleg. Fleire produsentar tok i bruk såkalla *FMV*(Full Motion Video) der videofiler vart nytta for å fortelje historia i spelet. Dette hadde eksistert tidlegare også men CD-platene skulle gjere bruken av det meir utbrett. Nokon baserte heile spelet rundt desse og laga *interaktive filmar* eller *FMV-spel*, som til eksempel kultspelet *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), mens andre plasserte desse videofilene mellom seksjonar av gameplay som sokalla *cutscenes*.

Spela i *Final Fantasy*-serien som vart utgjeve på PlayStation vart lovprisa for grafikken sin og då spesielt *FMV*-seksjonane som vart nytta for å binde gameplay-seksjonane saman. Magasinet *Game Informer* omtalar til eksempel *Final Fantasy VII* (Square Soft, 1997) sin visuelle stil på følgjande måte i si omtale av spelet:

«*The beautifully crafted computer generated video clips, detailed backdrop paintings, and realistic animation and appearance for the characters and effects in the game are simply mind-blowing, and a serious tour de force.*» (Game Informer, 1997)



Figur 5 - Bilete tatt frå Final Fantasy VII sin opningssekvens. Kjelde: (Final Fantasy Shrine)

Final Fantasy VII tok hovudsakleg i bruk *real time cutscenes*⁶ men blanda også spelets *real time* grafikk med *FMV* til stor suksess. Denne måten å binde saman handling og

⁶ I denne forma for *cutscene* tar ein i bruk spelets eigen grafikkmotor i staden for ferdiginnspelte videoar eller CGI. Den visuelle kvaliteten blir difor den same som i resten

interaksjon på er eit tydeleg forsøk på å nærme seg eit filmatisk uttrykk og der andre kanskje tok imitasjonen litt vel langt så fant Final Fantasy-serien på PlayStation ein god mellomgrunn der gameplay og cutscenes fungerte saman. Når eg seier at nokon tok imitasjonen litt vel langt så tenkjer eg i hovudsak på dei spela som nytta seg av FMV basert på realfilm (eller *live action* som det oftast refererast til) både i sine cutscenes og til tider i sjølve gameplayet (tidlegare nemnde FMV-spel). I tillegg til at desse spela ofte stod for dårlege spelopplevingar så bar dei også preg av låg produksjonsverdi og dårlege skodespelsprestasjonar. Mens du i den eine enden av skalaen finn spel som *Crime Patrol* (American Laser Games, 1993) og *Corpse Killer* (Digital Pictures, 1994) der både spel fekk blanda omtale då dei kom ut⁷ og i dag i beste fall kan sjåast som «so bad, it's good»-tilfelle så finns det heldigvis lyspunkt å hente hos andre spel frå denne perioden.



Figur 6 - Skjermdump frå Crime Patrol (UVL, 2019).

av spelet og ein kan til og med få til saumlause overgangar mellom gameplay og cutscene om dette er ønskjeleg.

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Corpse_Killer#Reception
[https://en.wikipedia.org/wiki/Crime_Patrol_\(video_game\)#Reception](https://en.wikipedia.org/wiki/Crime_Patrol_(video_game)#Reception)



Figur 7 - Skjermdump frå Corpse Killer (Replayers.org, 2019).

Dei fyrste utgåvene av strategispelsierien *Command & Conquer* (Westwood Studios, 1995-2002) vart nemleg kjend for å ta i bruk slike cutscenes. Spela handlar om to fiktive stormakter (GDI og NOD) som er i global konflikt og det er opp til deg som spelar å føre ei av sidene til siger.

I eit intervju med det tidlegare magasinet *Computerandvideogames* sa Louis Castle, ein av spelets skaparar, følgjande om innspelinga av *Command & Conquer*'s FMV-er:

«We took ourselves very seriously (...) You have to when you try to make your own movies with the budget that we had! In spare rooms, in warehouses... with all of our staff doing the acting.

Compliments to Joe for making something reasonably good! (...) We had no illusions that we were as good as TV or film (...) we weren't professional at making videos.» (Porter, 2008)

FMV-sekvensane dukka opp mellom oppdraga ein utførte i spelet og for oss som spelar så kjennast dei som ei vel fortent påskjøning etter eit oppdrag vel utført. Slik det bør vere. For mens kvaliteten på desse sekvensane kunne være svært variabel så var det ikkje veldig vanleg at alle spel hadde slike og det var framleis moro å finne ut kva ein fekk sjå etter neste utførte oppdrag eller nivå.

Etter kvart som teknologien forbetra seg og DVD tok over for CD som standaren for lagringsmedium så vart bruken av FMV basert på realfilm sakte men sikkert mindre og mindre. Dette skjedde mest fordi teknologien no var på eit punkt der ein følte at grafikken ein var i stand til å få til i sjølve spelet (sokalla *in-game graphics*) faktisk kunne brukast til å skildre dei scenene som ein tidlegare hadde sett seg naudsynt til å bruke FMV til. Kostnadane for å produsere slike videoar kunne også bli høg viss ein var ute etter å halde eit visst kvalitetsnivå og då lønna det seg ikkje alltid i forhold til å heller lage cutscenes med spelets grafikkmotor.

Spol fram til 2018 og God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) og ein ser ein ny kvardag når det kjem til korleis ein kan fortelje historier i spel. Detaljnivået og kapasiteten for kva ein kan oppnå med spela sin eigen spelmotor saman med meir avansert maskinvare har gjort verkemiddel som FMV meir eller mindre overflødig. Med teknologien ein har tilgjengeleg no så handlar det meir om kva ein ønskjer at spelet skal vere og korleis ein har lyst at spelet ein lagar skal sjå ut og opplevast av dei som speler det. Gjennom åra som har leda opp til dette tidspunktet me er i no har ein stundom prata om fotorealisme i spel som eit endeleg mål for korleis eit spel til slutt skal sjå ut. For visse sjangrar har dette vore viktigare enn andre. Sportsspel som FIFA-serien (EA Sports, 1993 -) eller realistiske bilspel som *Gran Turismo* (Digital, 1997-2017) eller *Drive Club* (Evolution Studios, 2014-2016) vil naturleg nok legge større vekt på at spela deira ser mest mogleg realistiske ut og underforstått har ei høg grad av grafisk detaljrikdom enn spel frå sjangrar som er meir fantasibaserte.

I desse spela er ikkje ein realistisk utsjånad det prioriterte og utviklarane nyttar heller teknologien til å fremme det visuelle særpreget og den stilen dei ønskjer at spelet deira skal ha framfor å jage etter mest mogleg naturtru gjengjeving av røynda. Dette kan være spel der handlinga er satt til ei fantasiverd og det som er mogleg å gjere i denne spelverda ikkje nødvendigvis svarar til dei fysiske lovene ein er kjend med frå røynda me sjølve er ein del av.

Alexander R. Galloway meiner me kan plassere spel i ein av to båsar; på den eine sida har ein spel som i hovudsak er ute etter å mime etter eller rekonstruere den realistiske røynda mens ein på den andre sida finn spel som tar plass i ei fantasiverd av forskjellig slag (Galloway, 2004). God of War kan sjåast på som ei blanding av den realistiske tilnærminga til spelutvikling me finn i til eksempel sportsspel og den fantasifulle tilnærminga frå spel som *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Aonuma, 2017). Realismen kjem i hovudsak frå det visuelle der detaljnivået er høgt. Spelets dialog og handlinga ein ser i spelets cutscenes samt gameplay er produsert på profesjonelt vis med bruk av *motion capture* og erfarne skodespelarar. At Kratos og Atreus pratar som vanlege menneske og har realistiske rørsler er med på å gje spelet eit realistisk preg og det gjer det enklare for oss som spelarar å identifisere oss med dei. At dei i tillegg har ein naturtru utsjånad i form av høge grafiske detaljar underbyggjer den delen av spelet som kan seiast å bere eit realistisk preg.

2.2.1 Appellstruktur

Dette tar oss tilbake til det filmatiske uttrykket og korleis spel kan skiljast frå filmmediet. Sandvik kjem inn på dette temaet då han greier vidare ut om *appellstrukturen* i spel. Ifølgje Sandvik så er det grunnleggjande forskjellar på korleis den kommunikative strukturen i dei to media fungerer i praksis (Sandvik, 2015). Eit poeng han gjer er at plottet (eller handlingsstrukturen) i eit spel nødvendigvis må spelast av ein deltakande spelar for at det skal kunne bevega seg framover mens det i filmmediet vert utspelt førre sjåaren. Filmen består nemleg av bilete i *rørsle* (moving pictures) mens spel består av *rørlege* bilete (moveable pictures). Både medium er kjenneteikna av *levande* bilete men som me ser så er det ein viss skilnad i om ein som mottakar av mediet har nokon slags grad av påverknad. Sandvik meiner derfor at dei to media derfor ikkje står i fare for å kunne smelte saman med kvarandre. Dette er jo noko ein kunne ha spekulert i kunne ha blitt eit resultat av filmmediets hyppige bruk av CGI (Computer Generated Imagery) og

andre digitale verkemiddel i filmproduksjonen. Filmar som *Avatar* (Cameron, 2009) og *Thor: Ragnarok* (Waititi, 2017) kjem farleg nærme ein heildigitalisert utsjånad og settinga i både filmar kunne vore tatt rett ut frå ei moderne spelverd. Det er ikkje store tilpassingane som skulle ha vore utført før ein kunne ha sett for seg *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) som film eller motsett; *Thor: Ragnarok* som spel.

For at det skulle ha skjedd måtte det ha skjedd ei overføring av det narrative i dei to verka til eit nytt medium. Dette er sjølv sagt fullt mogleg å få til og innan læra om narratologi vert det snakka om at denne evna til å skifte medium skuldast at ei forteljing er ein struktur som i seg sjølv er uavhengig av medium (Chatman, 1978). Men det er ikkje så enkelt som at ein kan ta ein tilfeldig roman og overføre den til filmen utan at noko forandrar seg. I overføringa må det skje ei omsetjing frå medium til medium. Kvart enkelt medium har sine karakteristikkar som i ei omsetjing anten kjem til å forandrast eller forsvinna i det nye mediet. Ei vanleg omsetjing er når roman blir omsett til film. Då filmen ikkje har den same naturlege indre forteljarstemma så vil handlinga *eksternaliserast*. I overgangen til spelmediet vil det i dei fleste tilfella vere evna til å *interagere* som vil gå tapt. Filmene, i si naturlege form, gjev ikkje sjåarane noko måte å påverke det som skjer på skjermen. Dei gongane ein har forsøkt å omsetje spel til film så har det også ført til misfornøgde spelarar som ikkje føler at filmen lever opp til spelets kvalitet. Fleire spelentusiastar meiner degraderinga av spelaren til tilskodar er ei misforståing (Sandvik, 2015). Sandvik nyttar seg av filmatiseringa av spelet *Tomb Raider* (Core Design, 1996-2003) når han skal gjeve eit eksempel på korleis denne misforståinga kan utarte seg. Felles for alle filmar (ikkje berre *Tomb Raider*) er at så lenge filmen vert spelt av så har det ingenting å seie kva tilskodaren gjer på. Historia vert fullført uansett og filmen når omsider sin slutt.

I filmserien om *Tomb Raider* har både Angelina Jolie (2001-2003) og Alicia Vikander (2018) gestalta hovudkarakter Lara Croft. I dei fyrste spela som dannar utgangspunktet for dei to fyrste filmatiseringane så er ikkje Lara Croft så mykje anna enn ein avatar viss einaste funksjon er å bli styrt av spelaren. Behovet for ei utviding av hennar karakter er difor heilt naudsynt om ein skodespelar skal ha noko meir enn det fysiske aspektet å jobbe med. Det er også ein naturleg del av eksternaliseringa ein får som følgje av omsetjinga til filmmediet. Spelmediet er ikkje så avhengig av karakterbygging som det ei bok eller ein film er. Handlinga i eit spel krev nemleg at karakterane er uferdige for at spelaren skal få mest mogleg ut av si oppleving (Sandvik, 2015). Spelaren treng å føle at dei får ei oppleving av å kunne påverke utfallet i spelet og at det dei gjer fargar og utviklar karakterane etter kvart som dei kjem lenger i spelet handling. Ifølge Pearce (Sandvik, 2015) kan vellukka game design samanliknast med ein god samtale der det er naudsynt med hol som samtalepartnaren kan fylle ut.

I spel vil denne samtalen kome til syne som gjennom spelets *progresjonssystem*. Progresjonssystemet og spelets narrative ark jobbar som regel saman for å ta spelaren gjennom historia i riktig rekkefølge. Nært knytt til appellstrukturen då progresjonssystemet styrer kor kraftig avataren i spelet blir og når i spelet avataren får lov å bevege seg vidare i historia.

2.2.12 Handlingspotensiale i medier

Spel skil seg frå film og bøker ved at dei krev direkte og fysisk handling frå spelarar. Sandvik meiner dette gjev spelmediet ein imitasjonsverdi der fiksjonsverda me blir utsett for i spel, simulerer vår eiga åtfærd i den fysiske røynda. Dette betyr ikkje at

spelopplevinga er av utelukka aktiv karakter og at opplevinga ein får frå andre medium som film eller bøker (i God of Wars tilfelle) er passive. Hjernen vår er faktisk like aktiv på eit kognitivt nivå når me nyttar oss av andre medium. Sentralt i vår oppleving av alle medieopplevingar er vår evne til å akseptere det me opplever som sanning sjølv om me veit at det me blir utsett for er eit fiktivt narrativ. Dette kallast *suspension of disbelief* og grunnen til at me er i stand til å leve oss inn i desse fiktive scenarioa er hjernens spegelnevronar som aktiverast i vårt møte med desse opplevingane. Dette utløyser senso-motoriske reaksjonar i hjernen som speglar dei me ser utført på skjermen, lerretet eller scena (Grodahl, 2003).

Omgrepet *immersion* vert ofte nytta for å beskrive korleis me lever oss inn i desse medierete fiksjonsfortellingane. Ordboka (Cambridge University Press, 2019) beskriv immersion som «the act of putting something or someone completely under the surface of a liquid». Denne betydninga er henta frå fysikken og er omgrepets opphav. Innan medieforskning og speljournalistikk har derimot omgrepet fått ei ny betydning i form av denne som også står som ein definisjon i ordboka frå Cambridge: «the fact of becoming completely involved in something». Linda Hutcheon er ei av dei som nyttar omgrepet til å sette ord på det å være omslutta av eit medium (meir om det i bokanalysen av God of War) og andre som Jenkins (i Sandvik: s.291) brukar ordet om opplevinga av å være oppslukt av eller innlevd i eit fiksjonsunivers. Når det kjem til spel så er det eit av media som kan omhandle alle desse tre modiane (å vere omslutta, oppslukt av eller innlevd i).

I mitt analyseobjekt God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018), vil dette bety at me lar oss engasjere av Kratos og Atreus reise i spelet. Me lever oss inn i historia me får ta del i og den oppsluker oss som mottakarar gjennom sine audiovisuelle og narrative verkemiddel. Handlingane me er i stand til å utføre i spelet gjer oss ei følelse av å være omslutta av det norrøne handlingsuniverset me gradvis får sjå meir av. Torben Grodal skriv at denne form for *immersion* ein får av spel kjem som ei følgje av ein sansa «muskulær realitet». Spel kombinerer nemleg vår eigen persepsjon, tenking og følelsar med «førstepersons-handlingar». Aktivitet i vår motorcortex og påfølgande reaksjonar frå musklane gjer at merkemda vår fokuserast mot det audiovisuelle på skjermen. Forskinga Grodal nemner her har sitt utspring i arbeide som italienske forskarar utførte i 1996 der dei forska på korleis makakeapar kommuniserte (Ebdrup, 2011). Dei fant at når ein ape såg at ein annan ape rørde seg på ein spesiell måte så oppførte hjernen seg som om den rørde seg sjølve. Italianarane oppdaga dermed at det same skjedde hos oss menneske og at dette skuldast spegelnevroner som vart oppdaga for første gong gjennom desse eksperimenta (Gallese, 1996). Desse nevronene dannar sannsynlegvis grunnlaget for at me kan utvise empati for andre menneskje og leve oss inn i deira sinnstilstandar. Thomas Wiben Jensen (i Ebdrup, 2011) seier at dette tyder på at vår evne til å vise empati er noko medfødt og ikkje noko me har blitt oppdratt til å vise eller føle. Det same gjelder for vår forståing av filmar eller romanar (Ebdrup, 2011).

Me veit no kvifor me kan bli oppslukt av eit medium. Men kva skil spelopplevinga frå opplevinga me får av å sjå ein film eller lese ei bok? I følgje Sandvik er det i hovudsak spelmediets *handlingspotensiale* som skil desse media. Han nemner tre nivå dette kjem til synes på:

- Diskursivt nivå
- Narrativt nivå
- Kinestetisk nivå

På det diskursive nivået har spelaren moglegheit til å påverke sjølve forma på spelet og dets gameplay gjennom sine handlingar. Ved å ta i bruk verkty som spelet gjer tilgjengeleg til spelaren så kan ein påverke spelets narrative plot, måten dette er strukturert på og korleis plottet verkar som eit handlingsmodus. Sandvik nemner spelet *Far Cry* (Crytek, 2004) og trekker fram moglegheitene ein har til å redigere og designe egne plot oppå spelets eksisterande verden. Dette blir gjort ved å bruke redigeringsprogrammet Sandbox Editor som var inkludert i spelet. Ved hjelp av denne har spelarar laga fleire *mods*⁸ og nye kart som ein kan utfolde seg på eller i. Fleire spel har gjort det til ein del av sin USP (Unique Selling Point) å inkludere verktøy som oppmuntrar til modifisering då det kan skape eit samfunn av brukarar som aktivt modifiserer og vidareutviklar over lang tid, noko som igjen gjer at spelets livsløp blir forlenga i forhold til kva levetid det normalt ville hatt. Det diskursive nivået handlar altså om at ein kan lage sin eigen verkelegheit innanfor spelets eiga verd.

Korleis relaterer dette til God of War? Finnast det måtar ein kan modifisere spelverda og plottet i spelet på? Det fyrste me må sjå på for å finne ut av dette er kva plattform spelet er tilgjengeleg på og om dette er ein plattform som gjev oss som brukarar friheit til å modifisere. God of War er ein eksklusiv tittel for Sonys spelkonsoll PlayStation 4 (PS4). Slike spelkonsollar har tradisjonelt sett hatt eit ganske rigid økosystem der konsollens produsent ønskjer å ha mest mogleg kontroll over kva innhald ein slepp til på systemet sitt. I 1985 byrja Nintendo med merking av spela som vart utgjeve på konsollen deira *NES* (Nintendo Entertainment System) som kom ut det same året. Denne merkinga kom på bakgrunn av ein skepsis blant forbrukarar som hadde utløyyst eit krakk i spelmarknaden i 1983. Delvis forårsaka av ny teknologi som inntoget av dei første datamaskinene til heimebruk såg ein inntektene i spelindustrien bli redusert frå \$3.2 milliardar i 1982 til knappe \$100 millionar i 1984 (Boyd, 2016). Den største orsaka til dette krakket var likevel at marknaden hadde blitt overfylt av spel av dårleg kvalitet på grunn av manglande kontroll over speldistribusjonen til heimekonsollar som til dømes den svært populære Atari 2600 (Atari, 1977). Desse faktorane gjorde stor skade på spelselskap og omdømmet til spelindustrien og det var ikkje før Nintendo kom på bana i 1985 at ein byrja å sjå ein stigande konjunktur i bransjen igjen. Nintendo si merking av spel med sitt såkalla *Nintendo Seal of Quality* skulle signalisere ovanfor forbrukarane at produktet dei gjekk til innkjøp av var av god teknisk kvalitet samstundes som det bestod av innhald som var passande for heile familien. Spelprodusentar fekk heller ikkje lov til å gjeve ut meir enn fem spel i året til Nintendos konsoll og dette førte vidare til auka fokus på kvalitet og forbetra omdømme hos forbrukarar.

⁸ Ein «mod», eller modifikasjon, er ei forandring av korleis eit spel ser ut eller ter seg. Desse kan variere frå små forandringar som å gje spelets karakterar ein ny utsjånad til større prosjekt der ein tar utgangspunkt i eit spel sin spelmotor og gjer store forandringar som forandrar alt av spelets visuelle preg og gameplay. *Counter-Strike* (Minh "Gooseman" Le, 1999) og *DotA* (Kyle "Eul" Sommer, 2002) er eksempel på mods som var så altomfattande at dei kunne bli sett på som egne spel (og følgjeleg vart vidareutvikla til egne spelseriar i ettertid).



Figur 8 - Nintendo Seal of Quality slik det såg ut i 1985 for land innan NTSC-regionen (Sør-Korea, Japan, USA og Canada).

Spol fram til dagens situasjon der spelindustrien i grove trekk består av tre store produsentar i Nintendo, Sony og Microsoft samt mobil og PC-sektoren så kan ein framleis spore ein viss skepsis blant konsollprodusentane når det kjem til å sleppe til innhald i økosystema deira. For Nintendos merking av spel i 1985 fungerte. Forbrukarane omfamna den nye konsollen deira og den vart ein braksuksess som Nintendo fortset å nytte godt av i form av nytgjevingar av spel frå NES sitt spelbibliotek på deira moderne plattformar. Det er difor forståeleg at Sony, med si noverande maskin PS4, vel å trå forsiktig når dei blir utfordra på å løyse opp i det rammeverket dei har sett på plass for førre nemnde maskin. Nyleg har temaet *cross-play*⁹ skapt debatt og før dette var Sony seint ute med å godkjenne mods for det svært populære rollespelet *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015). I seinare tid har Sony godkjent mods for *Fallout 4* men med store restriksjonar samanlikna med til dømes PC-versjonen (Michael McWhertor, 2016). Dei har også byrja å mjuke opp i korleis dei stiller seg til *cross-play* etter stort press frå spelarar som ønskjer å sjå funksjonaliteten på plattformane deira (Fahey, 2019).

Tilbake til *God of War* så er ikkje desse problemstillingane gjeldande i stor grad. Spelet er produsert av eit Sony-eigd studio samstundes som det ikkje kan spelast med eller mot andre. Dette gjev Sony full kontroll over utgjevinga og saman med at spelet er eksklusivt til PS4 så har dei også fridd seg frå eventuelle krav om at spelet bør ha *cross-play*funksjonalitet. Er det likevel måtar me som spelarar kan påverke spelet på? Spelets sjanger tilseier at me i det minste er i stand til å forandre på visse aspekt med spelopplevinga. Sjangeren er som nemnd i innleiinga ei god blanding mellom tredjeperson actioneventyr og hack and slash med ein dose rollespelelement inkludert i miksen. Sjangeren actioneventyr er svært brei og det finns ikkje ein klår konsensus for nøyaktig kva denne sjangeren er. Nokre breie fellestrekk finn ein likevel i spela som vert gitt denne merkelappen. Spela består som regel av ein miks av actionspel og eventyrspel som namnet skulle tilsei. I actionspel ligg fokuset på å navigere seg gjennom eit nivå mens ein nedkjempar fiendar før ein ofte vert møtt av ein *boss* som er sterkare enn dei føregåande fiendane ein har møtt. Kjappe reaksjonar og god hand-augekoordinasjon er ofte nødvendig frå spelarens side for å komme langt i desse spela. Fokuset i eventyrspel ligg på utforsking og oppgåveløysing og spelaren er avhengig av å kunne vere i stand til å tenkje logisk (som regel) for å få progresjon i denne sjangeren.

⁹ Ein funksjon nokre spel nyttar seg av der spelarar kan spele fleirspelar eller samarbeidsmodus saman med andre spelarar på andre plattformar. Til dømes *Wargroove* (Chucklefish, 2019) der spelarar på Nintendo Switch, Xbox One og PC kan spele saman.

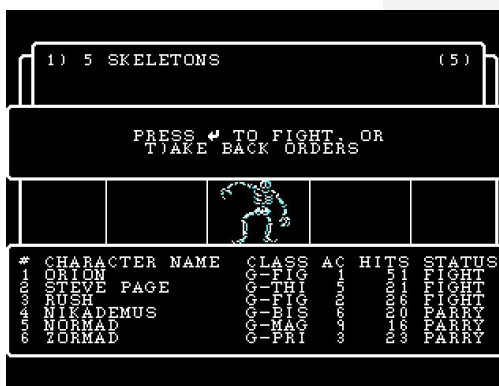
2.2.13 Det narrative nivå

Rollespelelementa i God of War er uansett nøkkelen her og det er her spelaren har dei største sjansane til å påverke spelverda. Sandvik sitt andre punkt, det *narrative*, handlar om korleis ein som spelar kan påverke spelverda og dens handlingsstruktur på eit detaljnivå. På dette nivået er spelaren til dømes i stand til å innføre egne handlingselement eller velje sin eigen veg gjennom å utføre handlingar i spelet som då har påverknad på spelets handlingsstruktur. Sandvik nyttar seg av *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-) som eksempel på dette då det til tider arrangerast spesielle hendingar i spelet basert på alt frå høgtider til jubileumsmarkeringar av andre spel frå utviklarane (Gamepedia, u.d.). Eg syns eit betre døme er korleis ein i spel som *Battlefield 4* (DICE, 2013) kan leige sin eigen server der ein står fritt til å bestemme kva reglar som gjeld på den spesifikke serveren. For mens ein i World of Warcraft må vente på at utviklarane arrangerer ei spesiell hending så kan ein i Battlefield 4 bestemme dette sjølve og til dømes arrangere alt frå tøysete forsøk på å leike med spelets fysikk til kampar der ein berre får lov til å nytte seg av enkelte våpen eller utstyr. Spelarane har difor større innverknad på det narrative handlingsforløpet i Battlefield enn ein får i World of Warcraft der utviklarane av spelet bestemmer spelereglane. Sandvik (Sandvik, 2015) siste punkt under det narrative nivået beskriv spel der ein har moglegheit til å sjølve bestemme korleis ein spillkarakter skal sjå ut (eller kva evner den skal ha). Mens ein i God of War ikkje kan arrangere spesielle hendingar så har ein i alle høgste grad sjanse til å gjere noko med Kratos og Atreus utsjånad i spelet og dette tar oss tilbake til rollespelelementa som spelet har bygga inn.

Rollespel som sjanger har sitt opphav frå 1970-talet der brettspel som *Dungeons & Dragons* (Gary Gygax, 1974) stod for mykje av inspirasjonen. Spela *Ultima* (Garriott, 1981) og *Wizardry* (Andrew Greenberg, 1981) la fundamenta for det som skulle komme seinare og spela *Final Fantasy* (Square, 1987) og *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986) baserte seg på rammeverket etablert av desse to.



Figur 10 - Skjermbilete frå Ultima I (RonBot)



Figur 9 - Skjermbilete frå kampscene i Wizardry (OrionBlastar).

Ultima hadde mange av dei kjenneteikna me kjenner frå moderne spel: Ei stor spelverd ein kunne bevege seg rundt i, erfaringspoeng som gjorde at ein steig i nivå etter å ha utført mange nok handlingar i speler, moglegheit til å sjølv bestemme kva evner spelarens spelkarakter skal ha, kva type denne karakteren skal være (tjuv, trollmann

etc.) samt velje kjønn. I tillegg har spelet kjøpmenn som ein kan kjøpe nyttige hjelpemiddel til karakteren sin av for å hjelpe den gjennom spelet.

Wizardry innoverte på si side med eit nytt turbasert kampsystem der ein som spelar kunne samle saman fleire spelkarakterar og saman kjempe mot fiendar. Wizardry var også det første spelet som introduserte *prestige* klassar som kort fortalt er ein type karakter i spelet ein må gjere seg fortent til å spele som gjennom å først gå opp i nivå før ein så kan bytte til denne klassen. Etter at Final Fantasy og Dragon Quest kom på marknaden så delte sjangeren seg i to retningar; vestlege rollespel og austlege rollespel, ei inndeling som framleis er gjeldande den dag i dag.



Figur 11 - Skjermbilete frå Dragon Quest (Gamasutra).

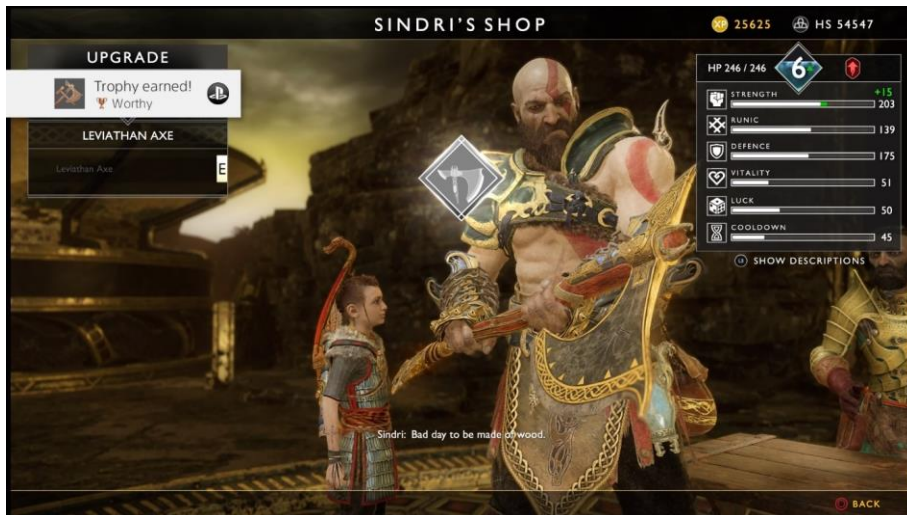


Figur 12 - Skjermbilete frå ei kampscene i Final Fantasy (McLoaf).

God of War nyttar seg av fleire av dei kjenneteikna eg har nemnd over. Spelets handling er satt til ei verd basert på norrøn mytologi og er ei blanding mellom ei open spelverd og ein meir lineær verden. Meir om dette når me kjem inn på Sandviks analyse av handlingsstrukturar og forteljarformer. Appellstruktur omhandlar korleis ein som spelar opplever å kunne handle og påverke det som skjer i spelet og det andre punktet Sandvik relaterer til appellstruktur handlar om det narrative nivået og korleis ein kan utforme sin eigen karakter. God of Wars progresjonssystem er delvis basert på rollespel der ein gjennom å avansere i spelets narrativ får sterkare evner eller utstyr. Mens ein ikkje kan gjere noko endring i karakterane Atreus og Kratos sin kroppslege utsjånad så får ein etter kvart fleire alternativ å velje mellom når det kjem til evner og utstyr (som igjen har eigne styrker og svakhetar). Dette kan delast opp i følgjande kategoriar:

- Klede eller rustning.
- Våpen.
- Spesielle angrep med kvart våpen.
- *Runic* evner og angrep (norrøn magi).
- Runesteinar med spesielle evner som kan festast på våpen og klede/rustning.

Både Kratos og Atreus har unike variantar av utstyret ein kan finne i desse kategoriane og desse kan utstyrt gjennom spelets menysystem etter at ein har samla saman nok ressursar til å kunne *craft* dei.



Figur 13 - Skjermbilete av utstyrsmeny i God of War.

Det punktet Sandvik nemner under spelarens handlingspotensiale er det *kinestetiske nivået*. Dette punktet beskriv kort sagt kva fysiske handlingar eller kva *kroppssleg investering* som er naudsynt i interaksjonsaugneblinken med spelet. Dette har naturleg nok stor samanheng med kva kontrollmetodar ein nyttar seg av og kva spelplattform ein speler spelet på. På ei datamaskin kan ein bruke det meste av utstyr då plattformen har ein open arkitektur som godtek bruk av alt som stemmer overeins med datamaskinas tilkoplingsgrensesnitt (blåtann eller USB på dei fleste moderne datamaskiner). I konsollverda er økosystemet meir kontrollert; noko som plar å føre til få uoffisielle kontrollalternativ i tida rett etter at konsollen har komme på marknaden. Etter ei stund vil utvalet vekse då produsentar har fått lært seg meir om maskinvara eller dei har fått i oppdrag av konsollprodusenten å produsere kontrollarar for maskina. Alle dei tre store aktørane på konsollmarknaden (Sony, Nintendo og Microsoft) har egne *offisielt lisensierte* kontrollarar som dei har gått god for og som dei gjerne reklamerer for. Eksempelvis Microsoft som på si eiga heimeside både promoterer sine egne offisielle kontrollarar samt tredjepartprodusent Hyperkin sin kontrollar som er meir spesialisert for og sikta inn mot spelarar som speler *retrospel*¹⁰ på Microsofts Xbox One (Microsoft , 2019).

¹⁰ Speling eller samling på eldre spel eller konsollar som ikkje lenger er på marknaden.

I God of War sitt tilfelle er kontrollvariasjonane ganske få mens talet på kontrollarar ein kan bruke i spelet er høgt. Ein kan anten nytte seg av ein av Sony sine offisielle kontrollarar (i hovudsak DualShock 4 som kjem inkludert når ein kjøper ein PlayStation 4) eller ein tredjepartskontroll som i varierende grad imiterer funksjonane og utsjånaden til denne. Kontrollen ein tar i bruk vil altså difor i alle høve vere basert på det same oppsettet. Det finnes også finurlege løysingar der ein ved litt triksing og til dømes bruk av ein adapter kan kople til kontrollarar frå andre produsentar men då dei fleste vil ha tatt i bruk ein DualShock 4 i sin interaksjon med spelet så vil denne kontrollaren vere mitt utgangspunkt for denne oppgåva.



Figur 14 - Ein kvit DualShock 4 (Sony, 2019).

DualShock 4 har totalt 19 knappar. Ved sidan av dei vanlege spakane, som kan klikkast ned for eit knappetrykk, dei tradisjonelle ▲, ○, ✕ og ◻ knappane og ein *D-pad*¹¹ så har også kontrollen andre knappar med funksjonar som kan være verdt å nemne. Fire av desse er bakpå kontrollen, lett tilgjengeleg for peike- eller mellomfinger. To av desse knappane er vanlege digitale knappar (R1/L1) der eit klikk er lik ei handling (skot, slag, hopp etc) mens dei andre to, R2/L2, er sokalla analoge «avtrekkarar» som reagerer på kor langt inne ein held dei. Dette er nyttig i til dømes bilspel der ein då kan justere kor mykje «gass» ein vil gje med kor langt inne ein held avtrekkarane. Kontrollen gjekk også vekk frå det som tidlegare hadde vore *Start* og *Select*-knappar og introduserte i staden knappane *Share* og *Options*. Share-knappen lar deg lagre og dele klipp eller bilete frå spelet ein spelar mens Options-knappen i alle høve fungerer som den tradisjonelle Start-knappen. Det vil seie at den anten blir brukt til å pause spelet, fungere som ein snarveg til spelets menysystem eller til å starte spelet. I God of War brukast Options-knappen som ein snarveg til menyen som lar deg velje våpen, rustningar og forskjellige angrep

¹¹ Fire knappar som korresponderer til kvar sin retning: opp, ned, venstre og høgre. Før styrespaken vart popularisert av Nintendo 64 (Nintendo, 1996) så var desse knappane det vanlege grensesnittet ein tok i bruk i dei fleste spel når ein ville styre korleis spelkarakterar rørde seg.

for Atreus og Kratos. Dei siste knappane er unike for DualShock 4 og dei kjem i form av den store, svarte berøringsplata ein ser midt på kontrollen. Dette svarte panelet reagerer på berøring og kan enten nyttast til berøringskontroll liknande det ein har på mobiltelefonar eller nettbrett med touchskjerm (sveiping etc.) eller det kan nyttast som vanlege knappar då det også er mogleg å klikke på venstre eller høgre sida av dette panelet akkurat som ein gjer med vanlege knappar. Kontrollen har også sokalla *rumble*- eller *force feedback*-funksjonalitet som gjev spelaren fysisk tilbakemelding ved å riste når bestemte hendingar skjer i spelet. Denne funksjonaliteten er basert på *haptisk* teknologi og læra om *haptikk* som omhandlar berøring og kommunikasjon via reiskapar som gir ein fysisk tilbakemelding (Mauricio Orozco, 2012). Før haptisk teknologi vart popularisert i spelkontrollarar til konsollar eller PC så var det vanleg å finne i arkadespel. *Moto-Cross* (SEGA-Gremlin, 1976) var det fyrste arkadespelet som nytta dette og her fekk spelaren fysisk tilbakemelding gjennom vibrasjon viss ein kolliderte med andre køyretøy. I moderne tid har teknologien blitt meir sofistikert og ein får meir nøyaktige tilbakemeldingar som spelar avhengig av kva som skjer på skjermen når ein spelar. God of War nyttar seg hyppig av denne funksjonaliteten. Viss Kratos utfører eit kraftig angrep vil kontrollen riste for å etterlikne krafta av angrepet og viss Kratos kastar øksa si vil vibrasjonane forsøke å etterlikne øksa si ferd gjennom lufta og tilbake til Kratos. Spelaren får også fysiske tilbakemeldingar når ein beveger seg rundt i verda. Hopp, klatring, opning av dører, sprinting og roing gjev alle spelaren tilbakemelding i større eller mindre grad. Dette hjelper på spelarens fysiske inntrykk av karakteren Kratos. Ein kan tydeleg sjå kor stor og sterk han er basert på den kraftige fysikken hans og ved å legge til vibrasjonar basert på handlingsmønsteret hans så vil spelaren få eit betre inntrykk av kva kraft Kratos rådar over. Dette byggjer igjen opp under spelets *appellstruktur* då spelaren får føle på kroppen kva kraft ein som spelar er i stand til å utøve i spelverda.

1.2.2 Handlingsstrukturar og forteljarformar

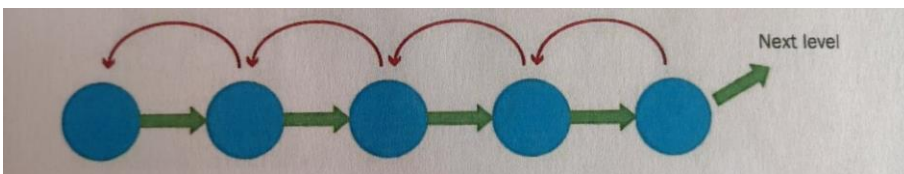
Sandviks analysemodellens andre nivå for korleis spel fungerer som handlingsstrukturar og korleis me kan ha innflytelse på dei gjennom å engasjere oss i dei handlar om handlingsstrukturen og forteljarformane dette mediet tar i bruk. Dette har Sandvik delt opp i tre forskjellige formar for spelfiksjonar som han baserer modellen sin på men det er naturleg å tenkje seg at dette på inga måte er ein endeleg fasit for kva som er mogleg i spelmediet. På same måte som andre medium tøyser grenser og eksperimenterer med sine metodar for å fortelje historier på så gjer også spel det. I denne oppgåva vil eg uansett ha fokus på Sandvik sine tre utvalde formar då dei dekkjer det eg er ute etter å beskrive og gjer eit godt innblikk i kva som er mogleg for spelmediet. Det endeleg målet for dette delkapittelet vert å undersøkje kva struktur God of War tar i bruk og ikkje minst kvifor.

2.2.21 Den enkle lineære strukturen

Den første forma er ein enkel lineær struktur. Denne forma er kjenneteikna ved at den består av ei satt rekkje med punkt i den narrative strukturen som spelaren må gjennom

for å komme til spelets slutt. Spelaren har berre moglegheit til å interage med det narrative handlingsforløpet innanfor denne rekkja med punkt og det er soleis sett ei grense på kor fritt ein kan bevege seg i spelverda og kva som er mogleg å gjere. At ein som spelar ikkje har friheit til å gjere kva ein vil betyr likevel ikkje at spelet treng å kjennast ut som at det «fangar» spelaren (Sandvik, 2015). Sandvik viser til spelet *Doom* (id Software, 1993-) som eit eksempel på dette og dette synes eg er eit interessant døme å komme med så eg brukar det difor sjølve også. I den originale versjonen av *Doom* som kom ut i 1993 spelte ein gjennom forskjellige nivå før ein nådde slutten. Kvart nivå var bygga opp slik at ein måtte finne fargekoda nøklar, og til slutt ein master key, for å låse opp dører som tok ein vidare til neste nivå. Nivåa var også fylt med forskjellige monstre ein kunne nedkjempe og fleire *bossar* det var naudsynt å drepe før ein kunne bevege seg vidare. I tillegg til denne fastlåste progresjonslinja så hadde utviklarane også gøymd fleire sokalla *secrets* rundt om i dei forskjellige nivåa. Dette var område som var i varierende grad var skjult og dei krevja at spelaren aktivt leita etter dei. Om ein skulle klare å finne eit slikt område vart ein som regel lønna med eit kraftig våpen eller gode *power-ups*¹² som kunne komme godt med. Spelverda var også ganske open til tross for at den var avgrensa til eit visst område, noko som gjorde at ein følte seg ganske fri til å utforske viss ein ville det.

Denne narrative strukturen der ein er avhengig av å forsere visse utfordringar for å komme seg vidare i spelet nyttar seg som oftast av ein logikk som gjer at ein anten vinner eller taper. I *Doom* finner du anten alle nøklane og dreper alle monstera eller så drep monstera deg og du taper. I *Temple Run* (Imangi Studios, 2011) klarer du anten å forsere hindringane førre deg eller så smadrar du inn i eit tre eller faller utfor og spelet er slutt. Spelet har berre ein mogleg slutt og det er opp til deg som spelar å bli kompetent nok til å klare å komme deg dit. Desse lineære spela er og kjenneteikna ved at dei baserer seg på attraksjonsverdien rundt det å bli betre eller å oppnå ein *high score*. Som me kan sjå av figuren til Sandvik så gjev denne lineære forma oss også ein sjanse til å installere forskjellige punkt i handlinga som ein kan gå tilbake til. Desse punkta er visualisert i modellen ved dei bua linjene og er ein viktig del av den narrative strukturen til spel som fokuserer på *replayability*; at spelaren skal ønskje å komme tilbake til spelet og spele seksjonar om igjen for å forbetre sin eigen *high score*. Det kan også være punkter der spelet blir lagra (av spelar eller spelet sjølve) og som ein då må byrje på nytt igjen om utfallet av handlinga (spelkarakterens død) ikkje blir slik at ein kan fortsette.



Figur 15 - Lineær form (Sandvik).

Dette moglegheita ein får til å gå tilbake og handle på ein annleis måte er eit formalisert trekk som gjeld for dei fleste spel. Dette brotet i den lineære strukturen kan være ein del av spelmekanikken eller den kan manifestere seg som ein del av den narrative fiksjonen.

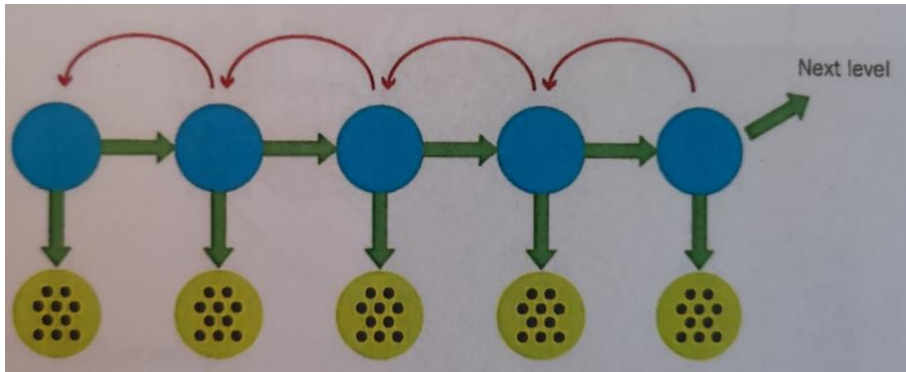
¹² Objekt som gjev spelkarakteren ekstra evner eller kjem den til gode. Dette kan til dømes være eit objekt som gjev spelkarakteren uovervinneleg over ein kort periode eller objekt som aukar helsa til spelkarakteren.

Spelet *Braid* (Number None/Jonathan Blow, 2008) tar i bruk både spelmekaniske verkemiddel og det narrative der det leiker seg med den lineære forma. Spelet er eit 2D plattformspel der ein kan manipulere tida på forskjellige måtar. Hovudmekanikken er at ein kan spole tilbake tida og dette vert brukt til å løyse forskjellige utfordringar eller traversere vanskelege seksjonar i spelverda. Ein kan heller ikkje døy i spelet då eit mislukka hopp eller liknande som vanlegvis ville tatt livet av spelkarakteren berre fører til at tida blir spola tilbake til siste sikre punkt i spelet. Ved spelets slutt vert også reverseringa av tida tatt i bruk for å forklara spelaren kva som eigentleg har skjedd mens spelaren har spelt seg gjennom spelet. Utan reverseringsmekanikken ville ikkje slutten av spelet hatt ein så effektfull slutt som det har; alt ein har trudd var tilfelle gjennom spelet blir snudd på hovudet. Spelaren blir sjølv avslørt som skurken prinsessa rømmer frå i staden for den som er på veg for å redde ho.

Korleis relaterer dette til God of War? Eg vil seie at denne forma har ein del til felles med korleis den narrative strukturen til God of War er strukturert på. Flint Dille og John Zuur Platten beskriv denne forma for handlingsstruktur på ein måte som eg tykkjer passar godt til spelet (John Zuur Platten, 2007). Dei kallar denne forma for handlingsstruktur for *funneling narrative* eller *chokepoints*. Hovudgrunnen til at ein som utviklar vil velje denne forma er todelt. For det første så vil denne forma gjeve deg som utviklar ein kontrollert og definerbar måte å setje spelaren tilbake igjen på rett spor mot spelets narrative ark. Den andre grunnen til at ein vil velje ei slik form er at den gjev deg kontroll over kor i spelet ein vil ha progresjon i den narrative historiearka. Ein kan til dømes la spelaren bevege seg fritt rundt i verda og utforske stader men for at spelaren skal komme vidare i historia så blir den til slutt tvungen til å interagere med ein spesiell karakter eller gå til ein bestemt stad. Denne karakteren eller staden blir då eit *chokepoint* (næraste oversetning=flaskehals) i spelets gameplay og historie. Til slutt vil spelaren gå tom for ting å gjere på og då er det berre ein måte å gå vidare i spelets narrative struktur og det er gjennom at spelaren blir *funneled* (norsk=trakta) mot flaskehalsen som vil ta den vidare. Dette gjeld som sagt delvis for God of War sin handlingsstruktur også. Ein blir aldri tvunge til å gå nokon plass men viss ein vil ha progresjon i form av betre utstyr og vidare historietutvikling så blir ein etter kvart naud til å utføre historiebaserte oppdrag.

2.2.22 Utviding av den lineære forma

Den andre forma Sandvik nemner er den *utvida lineære* forma som han har henta frå den sveitsiske teoretikaren Marie-Laure Ryan. Som namnet tilseier er dette ei utvida form av den lineære modellen frå førre delkapittel. På denne modellen finn me avstikkarar mellom dei forskjellige punkta langs den lineære historielinja.



Figur 16 - Utvida lineær form med forgreiningar (Sandvik)

Denne strukturen kan me finne i forskjellige sjangrar men me finn den i sin mest ekstreme versjon i spel som fell under *open world*-sjangeren. Spela som kan klassifiserast som dette tar plass i ei stor, open verd der ein som spelar har stor friheit til å gjere det ein måtte ønskje. Der lineære spel set grenser for kvar ein kan bevege seg så plar ikkje desse spela gjere det. Dei har heller varierende motstand på fiendane på forskjellige stader i spelverda. Dette forhindrar ikkje spelaren frå å reise dit men gjer livet dens svært vanskeleg om ein skulle finne på å bevege seg inn på eit område der fiendane er svært sterke. Døme på populære spel som har denne strukturen er *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2014) og *Just Cause 4* (Avalanche Studios, 2018). Felles for alle desse spela er at ein som spelar har ei fast narrativ lineær form som me kan velje å følge om ein skulle ønskje det. Der attraksjonsverdien ligger, og grunnen til at mange liker spel i denne sjangeren, er ved sjansen ein har til å improvisere og gå på eigenmotiverte utforskingsturar der ein kan bruke dei verktyøya ein har tilgjengeleg til å gjere kva ein måtte ønskje. I GTA V kan ein til dømes stele ein bil, hive litt sprengstoff på den for så å køyre den utfor ein fjellskrent og sprengje den mens den er i lufta. I Just Cause 4 kan ein kapre helikopter eller gli rundt i fallskjerm mens ein kaster granatar rundt seg. Ein får vite meir om historia om ein speler gjennom den narrative arka men det er ikkje naudsynt for å få ei god oppleving ut av spelet. Denne effekten kallar Michael Valeur for «LEGO-effekten»; det vil seie at barna kan leike med spelet på den måten dei sjølve skulle ønskje (Sandvik, 2015).

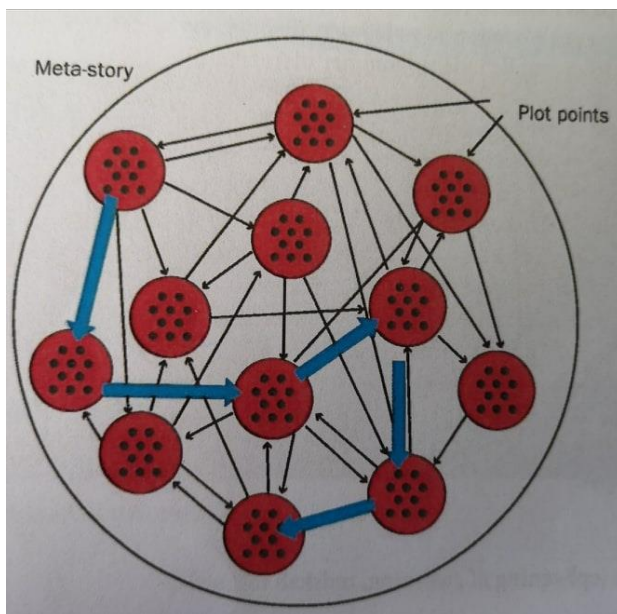
God of War tilretteleggjar for slik spelaraktivitet i form av å oppmuntre til utforsking av verda gjennom å tilby mange sidemissions frå karakterar ein møter i utkantane av spelverda. Ein kan også finne mykje informasjon om spelverda og karakterane i den ved å leite grundig på dei forskjellige lokasjonane. Spelaren føler sjeldan at hen ikkje blir lønna for strevet sitt heller då ein alltid blir gitt ressursar, interessant dialog eller overraskande spelscener etter å ha fullført slike aktivitetar.

2.2.23 Den opna forma

Den siste forma Sandvik tar med her er *den opne forma*. Spel som høyrer til her er ein del av eit meir komplekst fiksjonsunivers (Sandvik, 2015). Denne forma kan relaterast til

spel som *Cities: Skylines* (Colossal Order, 2015), *Civilization V* (Firaxis Games, 2011) eller *Microsoft Flight Simulator X* (Aces Game Studio, 2006) der ein ikkje har eit tradisjonelt narrativ men heller får i oppgåve å forme si eiga historie gjennom å anten konstruere ein by etter eigen fantasi, manøvrere seg gjennom verdshistorie og bygge eit imperium eller å styre eit fly der ein måtte ønskje. Det er likevel i ein annan type spel at me finn flest eksempel på denne forma. Desse spela er typiske MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games) som til dømes *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-) eller spel som *The Sims* (Maxis, 2000) der målet er å utvikle forskjellige spelkaraktarar som skal interagere med kvarandre over tid (Sandvik, 2015).

Denne modellen består av to delar der den eine er ei open, narrativ ramme ofte visualisert som sjølv speluniverset. Speluniverset fungerer her som ein overhengande historie (eller *metahistorie* om du vil) der alle hendingane i spelet skjer. Den andre delen er sjølv forteljarsystemet der ein finn mange forskjellige *plot fields*; det vil seie «...opne felt i den narrative struktur, som rommar moglegheiter for forskjellige interaksjonar mellom spelarens unike spelkarakter og spelets verden...». I desse *plot fields* kan ein som spelar konstruere sine egne forteljingar som til dømes organisering av kampar, bryllaup og gravferd eller oppsetting av ei teaterforestilling.



Figur 17 - Open form (Sandvik).

Inne i kvar enkelt *plot field* finn ein samtidig *plot lines* (visualisert med svarte strekar i modellen). Desse linjene bind dei forskjellige opne narrative felte saman og dei kan være med på å styre spelarens handlingar og handlinga i spelet i forskjellige retningar. Dette er måten slike opne spel skapar progresjon i den narrative strukturen sin. I eit spel som *World of Warcraft* ville ein slik progresjon vore basert på spelarens gjennomføring av *quests* der spelaren blir gjeve ei oppgåve som den er naud til å gjennomføre for å få tildelt poeng som ein igjen kan nytte seg av for å gjere karakteren sin betre og vidare auke sitt nivå i spelets nivåstruktur. Denne jakta på å komme høgt opp i nivå er noko

som kjenneteiknar rollespel og det har i moderne tid starta å påverke dei fleste andre sjangrar der spels progresjonssystem er bygga opp i ein slags nivåstruktur som gjer spelkarakterane i dei respektive spela sterkare og sterkare etter kvart som ein stig på denne strukturen. Dette er grunnen til at det ofte kan vere vanskeleg å setje eit spel i ein spesiell sjangerbås då ein ofte finn inspirasjon og kjenneteikn frå andre sjangrar i spelet.

Som delvis nemnd tidlegare er dette særst gjeldande i God of War der påverknaden frå rollespelsjangeren er tydeleg. Spelets progresjonssystem er delvis basert på ein nivåstruktur og delvis basert på eit lootsystem der ein blir oppmuntra til å sanke saman ressursar i spelet som igjen lar deg *craft*e (lage/konstruere) våpen og klede til Kratos og Atreus. Ein siste form for spel som tar i bruk denne forma er sokalla *sandbox* eller sandkassespel der spelaren sjøve står for konstruksjonen av spelets verden og på den måten også er ansvarleg for å skape strukturar som spelets karakterar og spelobjekt fungerer i. *Minecraft* er eit nærliggande døme å nytte seg av her då det gjev spelaren total friheit til å bygge seg ein verden frå ingenting og anten spele i den aleine med sine eigne konstruerte plotlinjer, eller å spele saman med andre der ein utviklar plottet saman.

1.2.3 Visuelle og spatiale verkemiddel

Sandviks tredje nivå for å undersøke handlingsstrukturar i spel omfattar dei visuelle og spatiale verkemidla ein finn i spel. Han nyttar seg av den franske teatersemiotikeren Patrice Pavis 11 punkter for teateranalyse då han søkjer å gjere det same for spel. Desse punkta er som følgjer (Pavis, 1985):

- Førestillinga sine komposisjonsprinsipp
- Scenografi
- Korleis dei tar i bruk lys
- Rekvisittar
- Kostyme
- Korleis skodespelarane vert framstilt
- Funksjonen til musikk og lydeffektar
- Rytmen i førestillinga
- Korleis førestillinga si historie er blitt fortolka
- Teksten si rolle
- Publikums rolle

I følgje Sandvik så er desse punkta mest anvendelige i spel som har ein tydeleg handlingsstruktur i eit eige fiksjonsunivers og som utspeler seg i ei tredimensjonal verden (Sandvik, 2015). Eg vil rette litt på Sandvik her og føye til i hans resonnement at dette teatersemiotiske skjema fint kan nyttast opp mot spel som er i 2D også. Meir om dette seinare. Sandvik kjem så med ei tilpassa utgåve av Pavis skjema som han har tilpassa spelmediet. Her har han tatt med spelarens rolle og fjerna publikum då dette er ein definerande forskjell på korleis me som brukarar møter dei to media. Spelaren har blitt posisjonert aller fyrst i Sandviks nye skjema for semiotisk analyse. Grunngevinga for dette er at spelets forhold til spelaren har ei heilt avgjerande rolle for korleis me lesar eit spel og kva rolle spelet tildeler oss i spelverda med store eller små handlingsmoglegheter. Sandviks semiotiske modell organiserer også spelets «...bærande

komposisjonsprinsipp...» under forskjellige punkt då dette er mest hensiktsmessig i møte med spelmediet. Desse prinsippa kan delast opp i anten ei horisontal eller ei vertikal montasje eller som ein er kjend med frå filmteorien; *montasje* og *mise-en-scene*. Sandviks semiotiske modell blir då sjåande slik ut:

- Spelarens rolle (handlings- og innlevingsmoglegheiter)
- Spelets komposisjonsprinsipp
 - Horisontal montasje:
 - Spelets rytme og plotoppbygging
 - Funksjonen til musikk og lydeffektar (oppbygging av stemning, reiskap for navigasjon)
 - Vertikal montasje
 - Scenografi (integrert i spelets fiksjon og/eller med grensesnittfunksjonalitet)
 - Lys
 - Rekvisittar
 - Kostyme
 - Funksjonen til musikk og lyd (i forhold til spelets fiksjon og/eller i forhold til grensesnitt)
- Framstilling av karakterar
 - Non-player characters (NPCs. Karakterar kontrollert av datamaskina)
 - Spelarens karakter (spelkarakter/avatar – skal sjåast i samanheng med spelarens rolle)
- Talking av spelets forteljing
 - Narrativ struktur i spelet:
 - Forholdet mellom *fabula* (rammeforteljinga) og plottet (den interaktive handlingsstrukturen)

Akkurat som Sandvik så har eg tidlegare gått gjennom spelarens rolle i God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) og me har også sett på korleis handlingsforløpet i spelet er strukturert. Eg vil difor fokusere på God of Wars komposisjonsprinsipp ved å ta i bruk Sandviks modell. Dette for å gjeve eit klårt bilete på korleis spelets forskjellige audiovisuelle element er satt saman for å skape den heilheita som er God of War. I tillegg tar me ein titt på spelets rytmiske oppbygging og korleis dette fungerer som ein betydingsskapar i spelet saman med dets scenografiske utforming.

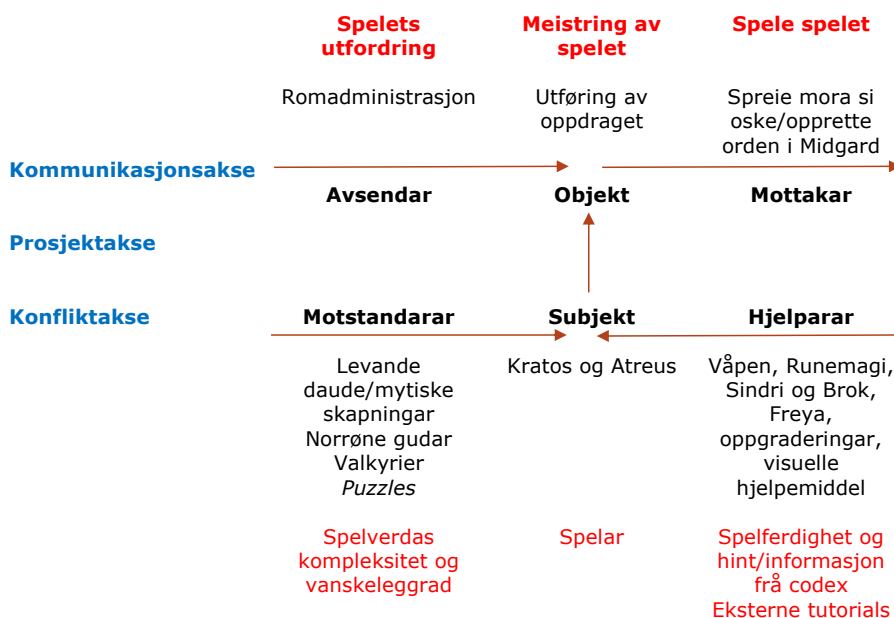
2.2.31 «Gonna need a montage»

I film og teater finnes det i hovudsak to formar for montasje som det gjer meining å leite etter i spel. Desse to formane er den *horisontale montasjen* og den *vertikale montasjen*. I den horisontale montasjen er narrative sekvensar festa etter kvarandre på ei tidsmessig akse. Det vil seie at under dette punktet så finn me mellom anna spelarens bevegelsar gjennom spelets fiktive rom saman med dei handlingane spelaren utfører eller blir utsett for. Dette betyr at spelaren sjølv konstruerer montasjen innafor spelets regelverk. Spelets posisjonering av spelaren i tillegg til dets interaktive struktur er det som mogleggjer denne konstruksjonen av montasjen langs den horisontale aksan. Reglane spelaren må følgje kallar Sandvik for fortellinga sin *fiksjonskontrakt*. I denne ligg ei forståing hos spelaren av kva som er spelets reglar. At spelaren forstår gameplay og

spelets grensesnitt er naudsynt for at hen skal få ei god oppleving. Fiksjonskontrakten gjeld altså for både spelarens interaksjon med spelet og den narrative strukturen samt sjølve opplevinga ein får i møte med mediet. Spelaren leser spelet som fiksjon og ikkje verkelegheit noko som er nøkkelen til å oppnå *suspension of disbelief* som me tidlegare har forklart skjer gjennom aktivering av hjernens spelnevrer.

Det at spelaren forstår reglane i spelet er ein integrert del av det å forstå spelets narrative struktur. For å nærare visualisere korleis dette fungerer i praksis i mitt analyseobjekt God of War, så kan me ta i bruk Greimas aktantmodell slik Sandvik har nytta den for sin analyse av *Doom 3* (id Software, 2004).

Modellen vil då bli sjåande slik ut:



Figur 18 - Dobbelt aktantskjema for God of War (fritt etter Sandvik).

I skjemaet ser me at me på konfliktaksen får objekt frå inni spelet. Dette kallar Sandvik for spelets *in-game-dimensjon* (Sandvik, 2015). Dette inkluderer spelets hovudkarakterar, Atreus og Kratos, som kjem i konflikt med motstandarar som vil hindre dei i nå målet sitt om å spreie oska til mora frå den høgaste toppen i dei ni rika. Me ser også hjelparane me møter på undervegs mot målet vårt. Nokon av desse er tett knytt til utsjånaden og evnene til våre protagonistar i form av våpen, magi og klede/rustning. Andre hjelparar som Freya, Sindri, Brok og dei visuelle hjelpemidlane er meir indirekte hjelpemiddel. Dei fører anten spelaren lenger fram i den narrative strukturen (Freya i V6.1, Kap 2) gjennom å opne opp tidlegare utilgjengelege plassar eller dei gjev spelaren moglegheit til å stige på spelets nivåstruktur gjennom å tilby oppgraderingar eller nye våpen (Brok og Sindri, V6.1, alle kapittel). Dei visuelle hjelpemidla er til dømes

markørane i spelets *heads up display* (HUD), ein viktig del av spelets visuelle grensesnitt, som guidar deg til valfrie oppdrag og oppdraga ein trenger å gjennomføre for å få progresjon i spelets narrative ark. Det kan også være visuelle markørar under kampar som signaliserer når ein fiende har tenkt å angripe og om det er mogleg for Kratos å blokkere angrepet eller om han burde forsøkje å unngå det (V6.1, alle kapittel).

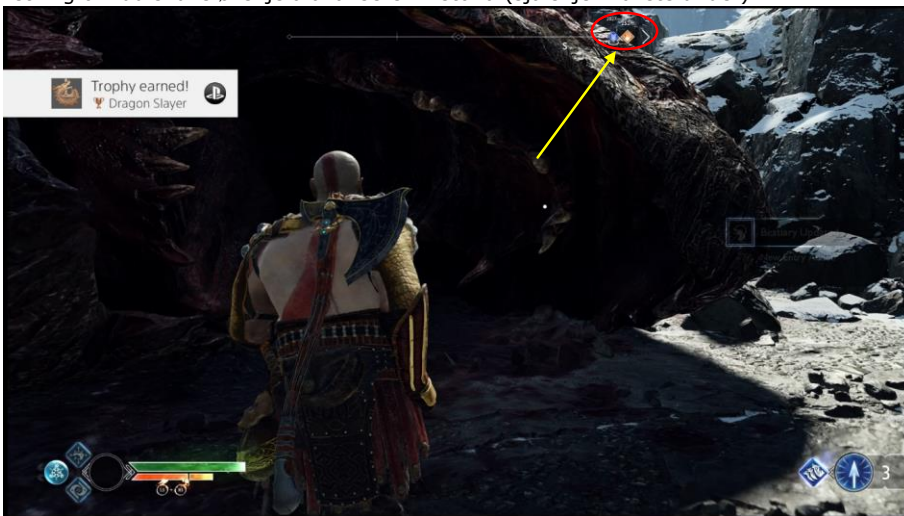
På motsett side har me spelets *out-of-game* dimensjon (visualisert med raud tekst i modellen). Her er me som spelarar representert saman med spelet i seg sjølve og den koplinga som er mellom spel og spelar på eit interaksjonsnivå. Motstandarane på dette nivået er ikkje fiendane men heller kor vanskeleg spelet er og spelarens forståing av spelverda. Hjelparane blir her spelarens eigne spelferdigheiter og vegleiing frå nedskrivne tips i spelet eller eksterne ressursar som til dømes guiden frå Polygon og sjølve har teken i bruk i arbeidet med denne oppgåva (Polygon, 2019). Som me kan sjå av modellen så vert då det endelege objektet for spelaren å meistre spelet mens det for Kratos og Atreus vert å fullføre oppdraget dei vart gitt av kona og mora deira. Det endelege målet for ein utviklar og det endelege målet for dei som spelaren går hand i hand då utviklaren ønskjer å gje spelaren ei god oppleving mens spelaren på si side vil ha ei oppleving som hen får lyst å komme tilbake til. Det blir eit endeleg mål for spelaren å oppnå ein *spelmessig flow* der ein balanserer mellom å føle seg utfordra av spelet og å klare å meistre det.

Spel med sine interaktive handlingsforløp har ein dynamisk struktur som utviklar seg etter kvart som me analyserer og fortolkar den. Me analyserer fleire ting i ein slik analyse. Det eine er våre eigne handlingar og korleis dette står i samsvar med spelets reglar, spelkarakteren me kontrollerer og den posisjonen me måtte ha i eit spelunivers. Slike analyser kan verte svært komplekse og det er i hovudsak fordi dei tolkingane me utfører heile tida vert ført tilbake til spelet som då nyttar seg av desse som eit utgangspunkt for vidare historieforteljning og nye dramatiske spelhandlingar (Sandvik, 2015). I *God of War* har me til dømes med ei tydeleg fiksjonsbasert verd og plot å gjere. Dette er altså eit bærande spelelement i spelet. Kva skjer då med forteljargrepa i spelet? Eit tradisjonelt forteljaromgrep der ein blir ført framover gjennom eit lineært narrativ motivert av kausallogikk stemmer ikkje naudsynt overeins med eit spel som *God of War*. Me har jo tidlegare sett korleis den narrative handlingsstrukturen i spelet kan forgreine seg ut i andre historier som ikkje trenger å ha noko med hovudnarrativ i spelet å gjere. Kva er det då som skjer når me utfører handlingar med våre spelkarakterar? Sandvik meiner me kan sjå på spelforteljningar som spatial reise der den viktigaste delen av gameplayet vil være navigasjon gjennom det tredimensjonale rommet. Denne rørsla, være det seg navigasjon gjennom det tredimensjonale rommet eller progresjon gjennom spelverda og ulike nivå, kan sjåast på som det same som forteljning og tid. Det vil altså vere meir logisk å tenkje på spel i samanheng med narrativ handling og oppdaging enn narrasjon og beskriving som er det vanlege i til dømes bokadapsjonen av *God of War* (Barlog, 2018). Det er heilt naudsynt for handlinga i spelet at spelaren utfører handlingar slik at historia har progresjon og spelaren får sjå slutten. I bøker og filmar har ein ikkje noko påverknad på kva som skjer i handlinga og så lenge ein fortset å lese eller sjå filmen så vil handlinga fortsetje. I bok- og filmmediet vil utfallet også bli det same kvar gong ein lesar teksten eller ser filmen kontra spelet der ein ikkje naudsynt utfører dei same handlingane kvar gong.

Handlingsstrukturen i *God of War* er prega av det som Dille og Platten (John Zuur Platten, 2007) kallar for *nodebasert* historieforteljning. Dette er typisk tatt i bruk av open-world spel fordi nodebaserte historier anten er avhengig av at spelaren går til ein spesiell

lokasjon eller at spelaren blir gjeve eit oppdrag (typisk for *side missions*), igjen ofte av ein karakter som står på ein spesiell lokasjon. Kvar enkelt node er ei isolert historie med ei etablering av problemet, midtpunkt der spelaren utfører handlingar for å gjennomføre oppdraget og ein slutt. Desse nodene, eller *side missions* som dei vanlegvis er kalla, kan samla føre til ei større hending eller avsløring seinare i spelet eller dei kan berre være ein morosam kuriositet som du snublar innom på veg gjennom spelet. Eit døme på dette er oppdraget Gullveigs Bones i God of War der Kratos og Atreus vert sendt på ei klassisk *fetch quest* (V 6.1, Kap 6). Oppdraget vert gjeve av ei ånd som vil at du skal finne kona hans sine knoklar. Han lovar deg kontakt med dei daude og Atreus, med håp om å få sjå mora igjen, insisterer på at han og Kratos skal hjelpe denne ånda. Etter at knoklane er funne og returnert til ånda så viser det seg at han laug og Gullveig blir brakt til live igjen. Etter å ha tatt livet av Gullveig (igjen...) så blir me servert litt stoisk humor i form av dialog mellom Atreus og Kratos i tillegg til eit par objekt som kan komme oss til nytte seinare.

Denne handlingsstrukturen ville Sandvik ha kalla for *utvida lineær* og akkurat som at den er typisk for eit open world-spel som GTA V så er den på same måten til stades i God of War som på si side også kan kallast open world. God of War sine narrative strukturar er basert på ein *win/loss logikk* der spelaren enten klarer eller ikkje klarer oppdraget hen heldt på med. Å døy i God of War er uansett ikkje krise og det fører berre til at ein blir plassert ved siste lagringspunkt som ofte er rett i nærleiken av der ein døyde. Dette gjer at ein kjapt kan forsøke å komme seg forbi utfordringane som er satt førre ein, eller ein kan snu og finne noko anna å gjere i spelverda. I sentrum for den narrative strukturen er uansett ei lineær form som spelaren alltid står fritt til å følge. Denne er visualisert gjennom ein markør på spelets HUD som alltid er der for å peike deg i riktig retning om du skulle ønskje å avansere i historia (sjå skjermbilete under).



Figur 19 - Skjermbilete frå God of War (Sony/Santa Monica Studios)

Dette gjer at historieforteljinga i God of War kan bli fragmentert, avhengig av korleis ein vel å spele gjennom spelet, men den horisontale montasjen som spelet skapar vil uansett følast som at det har ein samanheng. Som spelarar er me med Kratos og Atreus heile vegen og bildeflyten blir aldri brote, i motsetning til dei fleste andre spel som nyttar seg

av lasteskjermer for å laste inn nye område eller det blir eit brot i gameplayet der spelkarakteren går opp eit nivå. I God of War er det ingen lasteskjermer som bryt opp handlinga og dette var eit bevisst val frå spelskapar Cory Barlog. Han ønskja å skape ei eige uttrykk, ein nærheit til karakterane og eit nådelaut inntrykk av handlingane i spelet,¹³ og heile spelet er difor presentert som eit enkelt *single shot* der kameraet til alle tider er plassert i ein tredjepersons synsvinkel bak Kratos slik at me som spelar ser alt frå hans synsvinkel, heile tida. No skal det seiast at det skjer brot i God of War også men desse er relatert til spelets menyar som spelaren kan velje å få opp når dei måtte ønskje og ikkje sjølve gameplayet som er uavbrote.

Eit brot i denne horisontale montasjen som skapast er heller ikkje alltid ønskeleg i spel. Dette står i kontrast til film og bokformatet der ein i filmen kan hoppe fram og tilbake i tid mellom kvar sekvens mens ein i bøker gjerne dedikerer eit heilt kapittel der ein gjer det same. Det finns eksempel på denne dissplasseringa i spelmediet også¹⁴ men då spelaren ikkje berre betraktar det som skjer på skjermen men faktisk er aktivt deltakande gjennom kontroll av sin spelkarakter så er ikkje dette ønskeleg i dei fleste spel.

2.2.32 Spelets rytme

Døma på kontinuerleg handling og eventuelle brot i spelets gameplay gjev oss ein god indikasjon på kva spelsjanger me står ovanfor. Typiske actionspel som Doom 3 (id Software, 2004) har eit høgt tempo og ein pågåande rytme (Sandvik, 2015) mens andre spel som det turbaserte strategispelet Civilization V (Firaxis Games, 2011) lar spelaren sjølv velje når hen vil at datamaskina skal gjennomføre sine mottrekk til spelarens handlingar. Actionspel er som Sandvik nemner prega av ei aukande rytme etter kvart som ein kjem lenger i spelets nivåstruktur og talet på fiendar gjerne blir større samtidig som dei blir vanskelegare å slå. Dette gjer at spelaren må agere i forhold til det som skjer på skjermen og vil skape ei meir hektisk oppleving for spelaren dess lenger ut i historia hen kjem. Samtidig er det i mange spel mogleg å velje kor vanskeleg ein ønskjer at spelet skal være. God of War lar deg også gjere dette og det har ein stor innverknad på korleis kampar mot fiendar artar seg. På det enklaste nivået byr dei fleste fiendane på ei viss utfordring men ein føler at ein er i stand til å slå dei fleste fiendane ein møter på. På det vanskelegaste nivået er derimot kvar einaste kamp ei utfordring og spelet krev fullt fokus frå spelaren for at ein skal kunne klare å komme seg vidare i spelet.

¹³ Cory Barlog til Polygon.com om bruken av *single shot* i God of War: «They had to take it on faith that when I was saying like, 'Look, you're gonna get a sense of immediacy and connection to these characters, an unrelenting feel, to the adventure that you can't get in any other way, and I can't cite something else»
<https://www.polygon.com/2018/4/23/17263016/god-of-war-playstation-4-camera-single-shot>

¹⁴ Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) tar i bruk fleire skifte i tid og stad for å etablere bakgrunnshistoriene til spelkarakterane. Spelets regissør David Cage har tidlegare nemnd korleis han ønskjer å nærme seg eit filmatisk uttrykk i sine spel og forklarar kvifor han i Heavy Rain nytta seg av tilbakeblikk som ein narrativ mekanikk.

Uavhengig av kva vanskelegheitsgrad ein har vald så spelar også musikk og lyd ei rolle i spelets rytme.

God of War nyttar seg av musikk og lydeffektar på mykje same måten som ein film gjer det. Eit døme er spelets opningssekvens (V6.1, Kap 1) der ein kan sjå Kratos ståande med foran eit tre med ei øks. Han omfamnar treet og lukker auga mens me blir gjort merksam på eit handtrykk som er brukt til å merke treet. Ikkje-diegetisk lyd i form av Bear McCrearys «Ashes» byrjar å spele (McCreary, 2018). Dette rolege musikkstykket underbyggjer den triste framtoningen til Kratos som etter å ha venta litt høgg ned treet. Atreus kjem til syne. «I found some» seier han med melankolsk stemme til Kratos som står vendt frå han med ryggen til. «Get in the boat, boy». Nokre mørke mannstemmar frå det som kan minne om eit kor hummar litt mellom den lyse, engleaktige vokalen og dei lyse tonane frå strykarane. Gjer assosiasjonar til noko utrygt og mørkt. Kratos løfter opp trestammen og ber den ned til elva der båten deira ligg. Musikken forsvinn og diegetisk lyd av Kratos steg samt nokre kråkelydar og sildrelydar frå elva i nærleiken er alt me høyrer. «Still want me to tie it to the boat?».

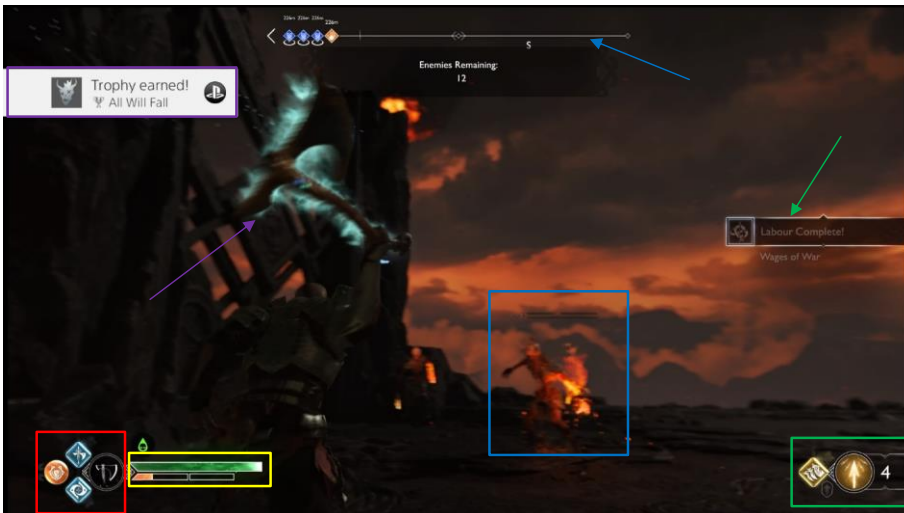
Dette er altså slik me blir introdusert til våre to hovudkaraktarar i spelet God of War. Spelets musikk og lydeffektar tilpassar seg situasjonen ein er i og sjølv om det er eit action adventure spel så er det også eit spel der historia er viktig. Musikken brukast difor ofte til å bygge opp under det visuelle me ser på skjermen og triste augneblink som det eg nemnde over her vil bli skildra auditivt på ein måte mens i ei viktig kampscene vil tempoet auke og musikken bli meir bombastisk og dramatisk då handlinga me ser på skjermen fortel oss at dette er ein kamp på liv og død (eksempelvis V6.1, Kap 5 der Kratos og Atreus kjempar mot dragen Hraezlyr).

2.2.33 Vertikal montasje

Den andre forma for montasje som kan finnast i spel er ifølgje Sandvik den *vertikale montasjen*. Dette er ein montasje av forskjellige element innafor den enkelte handlingssekvensen på ei romleg akse. Desse elementa er som regel den scenografiske utforminga av eit rom, lys, rekvisittar, kostymer, lys osv., samt korleis spelkarakterane og dei ikkje-spelbare karakterane er utforma og står fram i spelet. Sandvik trekker fram Doom 3 som eit godt døme på korleis scenografien i eit rom kan gjeve spelaren mykje informasjon om kva som har hendt der. Blod på veggar og dataterminalar ein kan lese historier om eit mislukka vitskapsforsøk på vitnar om at ting har gått skeis før me som spelarar vart ein del av historia.

Den vertikale montasjen består også av grafiske element som definerer spelarens handlingsmoglegheiter. Denne informasjonen får ein som regel gjennom spelets HUD og det kan være alt frå ein visuell indikator på spelkarakterens helsetilstand eller ein liknande indikator som viser kor mykje ammunisjon ein har igjen i magasinet. I God of War kan en lese mykje informasjon frå spelarens visuelle grensesnitt eller *Heads Up Display* (Figur 18). Den blå pila på skjermbilete viser kompasset som spelaren kan nytte seg av for å orientere seg i spelverda utan å gå inn i menyen for å sjå på kartet. Langs kompasslinja får ein informasjon om himmelretningar samtidig som det viser veg til valfrie *side-missions*, markert ved tre blå symbol, og hovudoppdraget på den narrative arka markert ved eit oransje symbol. Den lilla firkanten viser eit døme på korleis det ser

ut når ein får utdelt eit virtuelt trofé frå PlayStations *trophy system*¹⁵ mens den grønne pila viser korleis ein får beskjed om at ein har fullført ei utfordring bygga inn i spelets progresjonssystem, sokalla *labours*. Desse gjev spelaren premier i form av erfaringspoeng og spelets valuta for handel (hacksilver). Den lilla pila viser effekten av det *frostbaserte* våpenet *Leviathan Axe* som Kratos har overtatt etter kona si. Den blå firkanten viser effekten av *burn damage* på fiendar. Kratos sitt våpen *Blades of Chaos* er flammebasert og gjev denne form for skade til fiendar. Den raude firkanten viser kva våpen Kratos har aktiv og kva spesielle angrep han kan bruke, visualisert ved dei lyseblå firkantane. Det oransje symbolet til venstre for disse viser kva *talisman* Kratos har aktivert. Talismanar har spesielle eigenskapar som kan hjelpe Kratos i kamp eller i spesielle lokasjonar og desse aktiverast når ein måtte ønskje. Etter aktivering eller bruk av talisman og spesielle angrep må spelaren vente ei satt tid før ein kan ta desse i bruk igjen. Den grønne firkanten viser kva piler Atreus har utstyrt (kan velje mellom *light-* eller *shock-piler*) og kva *runic summon* han har utstyrt. Runic summons er magiske angrep som fungerer på same måte som Kratos sin talisman, berre med forskjellig effekt.



Figur 20 - God of War Heads Up Display (HUD)

2.3 Analyse – Bruhn

Jørgen Bruhn skriv om korleis forskjellige verk kan ha forskjellige medialitetar. Hans artikkel *Litterær medialitetsanalyse* (Bruhn, 2012) gjev oss fleire nyttige reiskapar i arbeide med litteraturanalyse og litteraturfortolking. Modellen hans er basert på tre forskjellige trinn og består av det han kallar for registrering, relativering og

¹⁵ Alle spel som blir utgitt på PlayStation 4 er naud til å ha eit visst tal trofe som spelaren kan låse opp viss hen klarer å utføre oppgåva knytt til det spesifikke trofeet. Desse oppgåvene kan variere frå å simpelten starte spelet til å krevje at spelaren dreper eit satt nummer av fiendar på ein spesiell måte. Eit tilsvarande system finns også på Xbox der spelarar kan låse opp *achievements* for å få ein høg Gamerscore.

kontekstualisering av medieblendinga til eit spesifikt verk (det han kallar *artefakt*). Begrepet *artefakt* er noko ein ser fleire nordiske teoretikarar ta i bruk i sitt studie av medialitet og dets tilhøyrande omgrep. For Bruhn sin del handlar det i hovudsak om at han ønskjer å bruke eit ord for fleire forskjellige analyseobjekt. Han meiner artefakt drar fordel av at ordet (...) på en gang signalerer noget kunstig, skabt og konstrueret (...) og at det praktiske ved å berre måtte forholde seg til eit omgrep veg opp for alternativet. Bruhn tar utgangspunkt i ein gamal tradisjon når han skal forsøke å definere sin egen analysemodell. Denne tradisjonen omhandlar tverrestetiske fenomen og metodar for analyse som kan famne svært breitt og gå frå:

«den kvantitative medieanalyse på kommunikasjonsinstitutter over en interesse for Friedrich Kittlers mediehistorie eller -arkæologi hos filosofer og litterater og til en almen forminteressert undersøgelse af æstetiske fænomener». (Bruhn, 2012. s.51)

Her vil eg også ta med ein omskrive variant av Bruhns modell som gjer oss ei fin oversikt over korleis ein kan dele inn omgrepa *intermedialitet*, *intramedialitet*, og *transmedialitet*. Eg har omskrive den til norsk og forsøkt å gje nokon andre eksempel enn Bruhn brukar for å gjere den litt meir relaterbar for eit yngre publikum samtidig som den også vil passe betre til tematikken i mi eiga oppgåve.

Kommentert [OD1]: fint, og fint at du utvikler modellen videre.

| | Medial relasjon | Sentrale litterære formar | Eksempel |
|------------------------|---|--|--|
| Intramedialitet | Relasjonen mellom to medier av same type. | Litterær intertekstualitet. Forholdet mellom tekster og meningsproduksjonen som oppstår i dette møtet. | Denne oppgåva som er påverka av mange andre tekstar og nyttar sitat frå andre forfattarar. |
| Intermedialitet | Relasjonen mellom media som anten kan eller ikkje kan skiljast. | Poesi eller ikonisk litteratur (papir kan ikkje skiljast frå teksten) Eller Musikalar (mange medieuttrykk som arbeider saman for å skape ei heilheit). | A.A. Milnes barnebøker om <i>Winnie the Pooh</i> . Eller Andrew Lloyd Webbers musikal <i>Les Miserables</i> . |
| Transmedialitet | Transformasjon av form eller innhald frå eit medium til eit anna. | Adapsjon av ei teikneserie eller ei bok til film- eller spelmediet. | Bret Easton Ellis roman <i>American Psycho</i> transformert til Mary Harrons film med same namn. Stan Lees teikneseriar transformert til filmar, spel og tv-seriar. |

Tabell 1 - Jörg Helbig's modell for mediale forbindelsar (Bruhn).

Omgrepet *intermedialitet*, som me ser nemnd over, er mangelfullt i følgje Bruhn. Han meiner blant anna at termens verknad er for snever i si bruk og at ein ofte blir sittande igjen med ei lita gruppe objekt som ein hentar dei intermediale fenomena frå. Desse blir då brukt for å eksemplifisere kontrasten med andre objekt der intermedialitet ikkje skjer, såkalla reine, *monomediale* fenomen. I tillegg er Bruhn kritisk til korleis omgrepet står for det som skjer *mellom* medier eller artefakter. Han meiner omgrepet og bruken av det burde vore meir opptatt av at medieblending kan skje i kvar enkelt medium samt kvar enkelt artefakt. Med bakgrunn i desse manglane så lanserer då Bruhn eit nytt omgrep han vel å kalla for *heteromedialitet* (Bruhn, 2012). Dette omgrepet vil han nytta om *alle* mediale forbindelsar og målet hans er å nytta omgrepet til å vise korleis blanding av medier finns i alle artefakter og litterære tekstar. At «...*blandingen er et apriorisk vilkår ved alle tekster...*» og korleis desse blandingsaspekta ikkje er ei obskur hending men noko som er til stades i alle tekstar.

Som vist over i tabell 1, så kan det være lurt å få delt opp dette feltet for å få litt betre oversikt. Tabell 1 viser dei forskjellige mediale forbindelsar som er mogleg og det er desse Bruhn tar utgangspunkt i når han kjem opp med overomgrepet *heteromedialitet*. Dette omgrepet står sentralt i hans analysemetode der han søker å utføre ei medialitetsanalyse i staden for ei *intermedial* analyse. Den overnevnte tabellen blir ytterlegare utvikla gjennom Hans Lunds modell (Lund, 2002) (tabell 2) frå 2002 der han har samla fleire omgrep og mediale forbindelsar i samarbeide med framtredeande ekspertar på feltet.

| Heteromedialitet (Bruhn) | | | |
|---------------------------------|------------------|------------------------|------------------------|
| Kombinasjon | | Integrasjon | Transformasjon |
| Interreferens | Sameksistens | Konkret poesi | Verbal ekfras |
| Illustrasjon | Reklamebilete | Lydpoesi | Musikalsk ekfras |
| Emblematikk | Frimerke | Typografi | Programmusikk |
| Bilde og tittel | Songar og viser | Skriftbilete | Roman tolkar film |
| Musikk og tittel | Video | Biletetekst | Ikonisk projisering |
| Fotojournalistikk | Teikneseriar | Sprechgesang/rap | Ord tolkar musikk |
| Bildebøker | Opera | Konseptkunst | Film tolkar roman |
| | Liturgi | Biletealfabet | Teatralisering av text |
| | Affisch (plakat) | Ikonisitet | Roman tolkar spel |
| | | Verbale teikn i bilete | Spel tolkar litteratur |

Tabell 2 – Heteromedialitet (Bruhn)

Som me kan sjå over så fungerer Bruhns heteromedialitet som eit overhengande omgrep for dei andre prinsippa *kombinasjon*, *integrasjon* og *transformasjon*. Medieformane under *integrasjon* består av konsept som ikkje kan skiljast utan at dei forandrar natur. I *kombinasjonen* av medier er det mogleg å skilje dei media som skapar eit medieuttrykk. Eit eksempel er musikken og teksten i ein song eller skrift og bilete på ein reklameplakat. *Transformasjonen* viser korleis eit medium transformerast når innhaldet blir flytta frå eit medium til eit anna. Transformasjonen omfattar også eit tidsperspektiv som dei andre omgrepa ikkje har. Det er alltid noko som kjem først. Om det er boka, musikken eller spelet så vil alltid det transformerte medieuttrykket være basert på det første, og opprinnelige, mediet og dets eigenskapar.

Då oppgåva mi tar for seg transformasjonen av spel til roman så har eg tatt meg den friheit å fylle inn to ekstra linjer i skjemaet under «transformasjon»-kolonnen. «Roman tolkar spel» gir seg sjølve då bokversjonen av God of War er basert på spelets historie og verden. Eg førte også opp «spel tolkar litteratur» då spelet er satt til Midgard, eit av rika i norrøn mytologi. I tillegg er Kratos opprinnelig frå Sparta i Hellas og dei tidlegare spela har fortalt hans historie som har tatt han gjennom mesteparten av gresk mytologi sine gudar og stader.

Kommentert [OD2]: fint

Bruhn tar vidare i bruk Morten Kyndrups analysemodell (Kyndrup, 2010) som eit slags støttehjul for seg sjølve i sin eigen analysemodell. Han meiner at Kyndrup sin modell kan plasserast mellom den formelle verkanalysen som omhandlar *posisjonar i verket* (Bruhn, 2012) og forståinga av verkets betyding som skapt utanfor verket. Kyndrup sin analysemodell kombinerer medialitetstilgang med ein utsegnsteori: «At bedrive udsigelsesanalyse vil altså sige at opfatte betydningsdannelse som handlinger, og i disse handlinger at afdække alle sporbare differentieringer af indfældede afsender- og modtagerinstanser. Hvem siger hvad til hvem? Hvem kan vide hvad, og hvornår, også i relation til et eventuelt fiktions rum, den pågældende betydningshandling måtte udspænde og henvise til?»

Bruhn problematiserer vidare registreringa av mediale fenomen. Det er saktens mogleg å sette i gang med å registrere og telle opp talet på mediale fenomen i eit gitt analyseobjekt men Bruhn meiner ting kompliserast når me går litt djupare inn i materien. Han nemner plakaten for Hitchcocks film *Spellbound* og korleis det med det samme kan plasserast inn i Lunds skjema under kombinerte media og *plakat*. På den andre sida kan denne plakaten få plass i ein anna kategori som ikkje er til stades i Lunds tabell; nemleg reklamefilmen (eller berre filmen). Den dukkar nemleg opp i Martin Scorceses reklamefilm for vinmerket Freixenet og plakaten vil difor kunne analyserast frå denne vinkelen også. Det Bruhn er ute etter å oppnå med å påpeike dette er at alle formar for tekstar inngår i ein *diakron* samanheng. Det vil seie at dei må sjåast i samanheng over tid. Alle tekstar er gjenskrivingar av allereie eksisterande form- eller innhaldsmessige utkast. I følgje Bruhn er dette noko intertekstualitetsteorien viser oss er sanning.

Med dette som utgangspunkt omskriv Bruhn den førre tabellen og kjem opp med ein ny ramme for Hans Lunds skjema basert på sin tidlegare problematisering. I denne nye ramma har han forenkla typologien til Hans Lund og gjort tre hovudaksar om til to; ei transformasjonsakse og ei kombinasjonsakse. Deretter gjev han eit nytt namn til transformasjonsaksa og kallar den for *diakrone mediale prosessar* før han utfører same operasjon med kombinasjonsaksa og omdøypar den til *synkron mediale relasjonar* (Bruhn, 2012). Med dette ønskjer han å tydeleggjere at Lund sine kategoriar i realiteten typologiserer mediale relasjonar som er svært forskjellige. Det andre han ønskjer å få presisert med denne endringa er at den diakrone relasjonen er ein prosess som går over tid mens den synkron er ein relasjon basert på to nære artefaktar. Ein kan sjølve velje om ein vil sjå på eit medialt fenomen som ein kombinasjonsrelasjon eller ein transformasjonsprosess. Dette avhenger av lesarens eigen interesse for å forstå det mediale fenomenet.

Det reviderte skjemaet til Hans Lund vil då altså sjå slik ut:

| Heteromedialitet (Bruhn) | | | |
|--|------------------|--|------------------------|
| Synkron relasjonar prega av synkron nærvær/nærvær relasjon av to eller fleire medieaspekt. | | Diakrone prosessar prega av fråvær/nærvær relasjonar. Oftast av to medier. | |
| Kombinasjon | | Integrasjon | Transformasjon |
| Interreferens | Sameksistens | Konkret poesi | Verbal ekfras |
| Illustrasjon | Reklamebilete | Lydpoesi | Musikalsk ekfras |
| Emblematikk | Frimerke | Typografi | Programmusikk |
| Bilde og tittel | Songar og viser | Skriftbilete | Roman tolkar film |
| Musikk og tittel | Video | Bileteskrift | Ikonisk projisering |
| Fotojournalistikk | Teikneseriar | Sprechgesang/rap | Ord tolkar musikk |
| Bildebøker | Opera | Konseptkunst | Film tolkar roman |
| | Liturgi | Biletealfabet | Teatralisering av text |
| | Affisch (plakat) | Ikonisitet | Roman tolkar spel |
| | | Verbale teikn i bilete | Spel tolkar litteratur |

Tabell 3 - Bruhns revidering av Hans Lunds skjema.

Eit viktig skilje i medialitetsanalysen er skilnaden mellom transmediering og representasjon. Transmediering omhandlar overføringa av anten eit heilt medium eller delar av dette mens representasjon omhandlar framvisinga av eit medium i eit anna medium (anten den abstrakte ide om eit medium eller konkrete eksempel på medium) (Bruhn, 2012). Ein annan viktig distinksjon er forskjellen på den formelle imitasjonen av artefakter og den implisitt refererande bruken av artefakter i andre medium.

Bruhns medialitetsanalyse er delt opp i tre forskjellige trinn; registrering av medieaspekt, å relatere disse til kvarandre og til slutt å setje desse saman i ein kontekst.

3. Analyse og samanlikning God of War – bokadapsjon

For bokadapsjonen av God of War vil eg no bruke Bruhns medialitetsanalyse som eit bakteppe til min narratologiske og strukturelle analyse. Boka God of War vart skriva av J.M. Barlog og gjeve ut i august 2018. Den fortel den same historia som spelet men tar seg ikkje tid til å blande inn alle sidemissions som er i spelet. Boka held seg på den viktigaste narrative arka som er Kratos og Atreus si reise som til slutt endar opp på toppen av Jotunheim der dei spreier oska til mora og utfører hennar sist ønskje. Eit definerande medieaspekt ved romanen er at den er ein lengre tekst som skildrar menneske sitt liv eller skjebne. Den kan vektlegge forskjellige aspekt ved historia og kan skildre alt frå dei ytre omgjevnadane til indre tankar hos karakterane i boka. Det er også vanleg at handlinga i romanen skjer over lang tid og på mange forskjellige lokasjonar. For vårt analyseobjekt er dette i høgste grad gjeldande då boka følgjer den same strukturen som hovudhistoria i spelet. Kratos og Atreus er innom fire forskjellige riker på si reise og til tider reiser dei tilbake til stader dei har vore tidlegare. Ein vesentleg

forskjell på spelet og boka er korleis denne reisa vert skildra. I boka vert det av og til nemnd at hovudkarakterane våre tar seg ei pause eller eter litt mat (V6.2, Kap 13). Dette er mangelvare i spelet der ein heile tida har kontroll over Kratos som ikkje har ein kvilefunksjon ein kan aktivere.

Eit anna aspekt med roman som også gjeld for God of War er at handlinga er motivert av ei konflikt som må løysast. Denne konflikten er heile tida sentral i boka der den heile tida beveger seg framover mot målet. Boka unngår dermed det repeterande aspektet ein finn i spelet. Boka følger eit klårt narrativ mens i spelet står ein friare til å utforske og sjølv velje når ein har lyst å drive historia vidare. Historia forteljast i form av oppdrag i spelet, noko som igjen kan samanliknast med ei akt i eit teaterstykkje. Dette er avgrensa delar av hovudhistoria i spelet som kvar har ei byrjing og ein slutt. Fullfører ein alle hovudoppdraga så får ein oppleve hovudhistoria i spelet til sin slutt. I spelet finnast det også sideoppdrag der nye historier kan forteljast. Dette er oppdrag som er frivillige og som ikkje er nødvendige å gjennomføre for at ein skal bli ferdig med spelet, altså fullføre hovudhistoria. Dei har som funksjon å utvide spelverda og skaper eit rikare univers viss ein er innstilt på å lære mest mogleg om det men spelaren kan også velje å ignorere denne delen av spelet.

Eit siste medieaspekt ved romanen er at den følgjer ei spenningskurve. Der spelet God of War på si side har mest til felles med ein utvida lineær handlingsstruktur (Sandvik, 2015) så forsøker ein i boka å følgje ei spenningskurve liknande det me ser i filmmediet. Det var nok tanken til J.M. Barlog då han skreiv boka at den skulle ha ei liknande kurve men her kan me få ein indikasjon på kva som kan bli eit problem i transformasjonen av eit spel til ein roman. Boka bærer preg av å ha ein liknande handlingsstruktur som spelet. Dette hadde ikkje trengt å være eit problem men i romanen God of War så blir spenningskurva lidande av at nokon av spelets medieaspekt har blitt med over i transformasjonen. I spelet er ein stor del av attraksjonsverdien sjølv gameplayet og då spesielt Kratos og Atreus sine kampar mot forskjellige fiendar i spelverda. Der ein i spelet heile tida blir sterkare og får meir varierte angrep ein kan bruke på fiendar så nøyer boka seg med å skildre at Kratos får oppgradert øksa si fire gonger og at Atreus får oppgradert bogen sin ein gong. I spelet får ein også ta del i kampane mens desse kampane berre vert skildra i boka. Det byrjar bra. Det som i spelet er ein enkel seksjon der du må drepe eit visst tal fiendar, blir i boka skildra i større detalj og det kjennes ut som at tida går seinare i boka nettopp av denne grunn. Dette forandrar seg utover i boka då kampar etter kvart blir til standard prosedyre for dei to protagonistane våre som drep dei som står i vegen for dei utan problem. Desse skildringane vert då ganske repeterande og lesaren får lite ut av dei.

Dette går igjen utover spenningskurva då boka nesten er forplikta til å skildre heile reisa til Atreus og Kratos, kampar inkludert. Eg skulle gjerne sett at boka hadde tatt seg enda større friheit til å skildre meir av det me ikkje får sett i spelet og heller brukt meir tid på det den allereie gjer godt; nemleg å utvide den indre dialogen som me ikkje blir vitne til i spelet.

Kva manglar så spelet som boka har? I hovudsak manglar spelet den indre dialogen som romanar gjerne er kjenneteikna med. Kratos og særleg Atreus har mykje indre dialog som ein ikkje får høyre i spelet. Atreus kjem med eit frampeik på side 96 om mogleg Ragnarok og har ein lengre indre diskusjon med seg sjølv på side 98-99 der han kjem med tankar rundt sitt forhold til faren og kor lite han føler at han bryr seg om han. Reddar seg inn igjen ved å huske på korleis mora ville at han skulle oppføre seg: «*Then his mother's voice intervened inside his head. Running away was not what she would*

have wanted from her son. (...) selflessness was what his mother would expect from him. This was what would make her proud» (V6.2, Kap 14. s. 96-99).

Me ser fleire stader i boka at Faye blir brukt som ei rettesnor for både Atreus og Kratos. Minnet om mora og hennar utsegn er det som ofte hindrar dei i å bryte ut i raseri eller det som hjelper dei å halde fokus mot det som er deira felles mål. Atreus kjem til dømes med eit stikk mot faren etter å ha fått avslag på spørsmålet om han kan få lov til å bære oska etter mora det siste stykket opp på fjellet. Der Kratos på si side er redd for at han ved å gi frå seg levningane etter Faye vil gje sorga ein sjanse til å komme til overflata så lengtar Atreus etter å få være med mora før oska hennar spreiaast frå rikets høgaste fjelltopp. Som så mange ungdommar kanskje ville gjort i ein slik situasjon så fyrar derfor Atreus tilbake med ein syrleg kommentar då han ikkje får vilja si; «*She meant more to me than she did to you, anyway.*» Dette får Kratos til å eksplodere men i det han vender seg mot Atreus, med heile kroppen i heilspenn, så kjem han til å hugse på orda til Faye; «*He is just a boy. Above all else, you must remember that, Kratos.*» Her ser me igjen korleis Faye, mora til Atreus og kona til Kratos, sjølv etter sin bortgang er den som på mange måtar ber dei vidare på reisa si og den som framleis passar på at dei ikkje ryk i tattane på kvarandre.

Ein annan forskjell mellom boka og spelet er korleis ein får tilgang på karakterars dialog eller tankar. Eit eksempel er då Freya, Kratos og Atreus kjem til Alfheim (V6.2, Kap 19). I spelet er Freyas første ord då dei opnar døra frå kontrollrommet i Tyrs tempel:

Freya: Welcome to Alfheim, gentlemen.

Think you can spot...the light...

I can barely see it. Somethings wrong. See that column of light on the horizon? It's housed in the heart of a ringed temple. We'll find what we need there.

Freya merkar at noko er gale. Magien som hersker over ho er i ferd med å dra ho vekk frå Alfheim.

No, no, no, no, no. Damnit, not yet...

Atreus: What's happening!?

Atreus og Kratos prøver å ta tak i Freya og dra ho til seg men handa hennar oppløysast og forsvinn.

Freya: To restore the Bifröst's magic, you must step into the Light. But be very careful not to get caught up in the-

Freya forsvinn gjennom dørene og tilbake til Midgard.

Atreus: No!

Kratos: Hrrn.

Atreus: She's not dead, is she?

Kratos: Not likely. Come.

Dette handlingsforløpet står i ein viss kontrast til det som blir beskrive i boka. Her tar Barlog seg større tid til å beskrive omgjevnadane, som jo er naturleg å gjere i ein roman, samtidig som han også gjer ekstra dialog til Freya og Kratos. Mens me i spelet kan sjå at Freya ber på eit sverd så nemnast det aldri med ord og det vert noko ein ikkje nødvendigvis tenkjer så mykje over. I ei verd som er full av farlege skapningar så er det jo sjølvsagt at ein har eit sverd som ein kan forsvare seg med, ikkje sant? Det blir ein del

av kostymet hennar og vidare ein del av spelverda. Heller ikkje i spelets *codex*¹⁶ står det noko om Freyas sverd. I boka tar Barlog opp dette ubesvarte spørsmålet frå spelet:

Freya: Welcome to Alfheim, gentlemen.

Kratos: Witch, that sword you carry across your back, can you fight with it?

Freya: A spell from an angry God prevents me from wielding my blade against any living creature.

Atreus: If you cannot use it, then why do you carry it?

Skildring av korleis Freya og Atreus beveger seg forbi vegetasjonen på brua.

Freya: To remind me... Think you can... spot...

Her får me eit frampeik mot avsløringa som kjem seinare i spelet om kven hekka er. At det faktisk er guden Freya, mor til Balder, som er med dei på reisa. Dette frampeiket er unikt for romanen og inviterer oss til å spekulere i kva gud det kan være som har satt ho under ei forheksing og kvifor dei har gjort det?

Vidare har me to eksempel på korleis Kratos og Atreus indre tankar får meir plass i boka enn i spelet. I Kapittel 13 (V6.2, Kap 13) får me eit lite innblikk i korleis Kratos ikkje liker at han ikkje er i stand til å lese runeskrifta som Atreus heile tida må lese for han; «*Kratos hated that he was ignorant of the symbols these people used...*»

I neste kapittel får me servert ein kort observasjon av midgardsormen som igjen gjev oss eit lite drypp av informasjon om korleis Kratos tenkjer; «*More deity than beast.*» (V6.2, Kap 14, s.94) tenkjer han i det den massive ormen kjem opp av vatnet fyrste og møter han og Atreus for fyrste gong.

Atreus sine tankar vert også skildra i boka. Heile kapittel 23 er ei skildring av korleis Atreus opplever det å være forlatt av faren utanfor *the Light of Alfheim* (V6.2, Kap 23). Dette er noko som ikkje er med i spelet i det heile teke. I spelet hoppar me frå kapittel 22 til kapittel 24, det er ingenting imellom.

Kva finn me i spelet og ikkje i boka? Ein tydeleg forskjell på spelet og boka kjem til synes i kapittel 19 av Barlogs roman (V6.2, Kap 19). Dette er kapittelet der Kratos og Atreus kjem til Alfheim på jakt etter *the Light of Alfheim*. I spelet blir dei møtt av Sindri som helse dei velkomen med tilbod om oppgraderingar av våpen og elles vanleg kjøp og salsvirksomheit som ein finn hos sokalla *merchants*¹⁷ i spel. Ein kan også interagere med han og spørje han om spørsmål som vil framkalle ein liten dialog mellom han og protagonistane våre. I boka nemnast ikkje han ikkje det heile teke og Kratos og Atreus går rett i båten der dei ror vidare mot målet sitt. I spelet er riktignok interaksjonen med Sindri valfri men han er særst tydeleg til stades i spelverda og det oppmuntrast til kontakt med han via diegetisk lyd frå hammaren hans som slår mot metall.

¹⁶ Eit slags oppslagsverk over alt som er i spelet. Alle fiendar eller karakterar Kratos og Atreus har møtt blir skrivne ned i codexen av Atreus. Dette gjelder også historiar fortalt av Mimir, gjenstandar ein finn og elles alt ein kjem over. Ein kan lese i codexen når ein måtte ønskje ved å bruke menysystemet.

¹⁷ Handelsmenn i spel som kan dukke opp mellom levels eller rundt omkring i spelverda. Desse karakterane kan selje deg ting/evner, oppgradera våpena dine, kjøpe ting frå deg eller berre slå av ein prat. Kor utbroder karakteren er eller kva val ein har når ein møter karakteren varierer frå spel til spel.

I bokas epilog (V6.2, Epilog) hintar Kratos til at Valkyriene er vekke frå Midgard. Me får forklart i spelet at valkyriene er dei som held orden i dødsriket Helheim og sorterar dei daude til der dei komme. Når valkyriene er borte så fører det til at det blir fullt i Helheim og dei daude byrjar å vandre i Midgard, derav skapningar som til dømes *draugr*. I spelet er det også ei rekke med sideoppdrag der ein kan finne alle Valkyriene og befri dei noko som vil gjenopprette orden. Dette er tydelegvis ikkje tilfellet i boka noko som då vil bety at dei daude fortset å vandre rundt i Midgard sjølv etter at Kratos og Atreus har gjennomført sitt oppdrag.

Kapittel 13 (V6.2, Kap 13) i boka hoppar over heile grottesekvensen der ein i spelet må løyse fleire oppgåver og i staden plasserer romanen Kratos og Atreus rett i båten dei til slutt får tilgang til etter å ha løyst desse oppgåvene i spelet.

Viss me går tilbake til Sandvik og hans seksjon om vertikal montasje så er dette noko som er heilt unikt for spelet. I spelet får me sjå korleis spelverda ser ut og me har mange audiovisuelle hjelpemiddel som kan assistere oss gjennom spelet. Dette er fråverande i boka og ein er avhengig av at forfattaren fortel oss korleis det står til med Kratos eller Atreus for å vite kva form dei er i samtidig som forfattaren er naud til å skildre omgjevnadane til oss også.

4. Avslutning

I denne oppgåva har eg analysert spelet God of War og bokadapsjonen av det same spelet. Tanken med denne oppgåva var å gjennomføre ei strukturell og narrativ analyse av verka nemnd ovanfor ved å ta i bruk teori frå Kjetil Sandvik og Jørgen Bruhn. Som ei innleiing til analysen der eg nytta Sandviks teori om handlingsbaserte strukturmodellar så gav det også meining å gjeve spelmediet ein relevant introduksjon i oppgåva. Her presenterte eg nokon historiske moment som danna eit bakteppe for å kunne forstå spelet God of War slik det står fram i dag. I spelanalysen vart God of War sin handling satt under lupa og eg fekk gjort reie for kva som kjenneteikna spelet basert på dei tre punkta i Sandviks modell; *appellstruktur*, *handlingspotensiale* og *det narrative nivå*. Vidare viste analysen i kapittel 3 store skilnadar mellom roman og spel. Der romanen gjev mykje tilbake til spelaren i form av indre tankar og skildringar av karakterutvikling så har det også visse manglar. Spesifikt så manglar boka moglegheita til å kunne fortelje fleire historier på ein gong. Dette er ein ibuande del av God of Wars *utvida lineære form* der ein kan oppleve sideoppdrag parallellt med spelets hovudnarrativ. Dei to media har både sine styrker og svakheiter då det kjem til å fortelje historia til Kratos og Atreus. Romanen gjev eit betre innblikk i psyken til protagonistane våre mens spelet står for den mest adrenalinfylte opplevinga.

5. Takk

Ein stor takk til kona mi Ida som har vore pådrivar for at eg etter lang tid omsider skulle få gjort ferdig denne masteroppgåva. Utan deg hadde det etter alt sannsyn aldri skjedd! Ein like stor takk til dottera vår Hedvig som er min daglege dose med solskinn og den beste dottera eg kunne ha ønskt meg.

Takk til Anne Gjelsvik for at du tok dette på sparket og kunne hjelpe meg inn mot levering og takk til NTNU og Inger Malene på IKM for at de fekk ordna det slik at eg hadde moglegheit til å få levert denne oppgåva.

6. Vedlegg

6.1 Segmenteringsliste – God of War (PS4)

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| Kapittel 1. | The Marked Threes |
| Kapittel 2. | Path to the Mountain |
| Kapittel 3. | A Realm Beyond |
| Kapittel 4. | The Light of Alfheim |
| Kapittel 5. | Inside the Mountain |
| Kapittel 6. | A New Destination |
| Kapittel 7. | The Magic Chisel |
| Kapittel 8. | Behind the Lock |
| Kapittel 9. | The Sickness |
| Kapittel 10. | The Black Rune |
| Kapittel 11. | Return to the Summit |
| Kapittel 12. | Escape from Helheim |
| Kapittel 13. | A Pathway to Jotunheim |
| Kapittel 14. | Between the Realms |
| Kapittel 15. | Jotunheim in Reach |
| Kapittel 16. | Mother's Ashes and Journey Home |

Til denne delen av oppgåva har eg nytta meg av ein nedskriven gjennomgang av spelet (Polygon, 2019) og eit optak av ei gjennomspeling av spelet (Gamers Little Playground, 2018) i tillegg til mi eiga speling og notatar. Dei gongane eg har behøvd meir inngåande detaljar om spesielle karakterar eller hendingar i spelet så har eg nytta meg av God of Wars wikiside på internett (Fandom, 2019) samt spelets eigen codex (SIE Santa Monica Studio, 2018).

6.2 Segmenteringsliste – God of War (bok)

| | | | |
|--------------------|---|--------------------|---|
| ➤ Midgard | | Kapittel 6. | – Første møte med <i>draug</i> . Atreus byrjar å overbevise i kamp. Baldur, Odins son, er <i>the stranger</i> . Kratos reddar Atreus frå forfallen bru. Fleire <i>draug</i> . « <i>Accuracy over speed</i> ». |
| Kapittel 1. | – Hjortejakt. Introduksjon til forholdet mellom Atreus og Kratos. Møter troll. | | |
| Kapittel 2. | – Kamp mot troll. « <i>You are not ready</i> ». | | |
| Kapittel 3. | – Heime. Kratos drøymmer. Atreus sin sjukdom introduserast. Det banker på døra. | Kapittel 7. | – Møter bandittar då dei skal ta pause. Kratos drep dei kjapt. Den siste held Atreus som drep han med kniven sin. « <i>Close your heart to it</i> ». Atreus slit med å prosessere sitt første drap. Kratos debatterer kor lurt det er å ta Atreus med vidare. |
| Kapittel 4. | – Atreus gøymmer seg. Kratos kjempar mot <i>The Stranger</i> . « <i>I cannot feel any of this</i> ». | Kapittel 8. | – Møter dvergen Brok. Atreus viser teikn til å kunne prate med dyr. Kratos øks laga av Brok og broren Sindri. |
| Kapittel 5. | – Kratos hentar Atreus. Dei forlet heimen sin. « <i>Can I carry her?</i> ». <i>No!</i> » Beskyttelsen over skogen broten. | | |

Matpause mens Brok oppgraderer øksa.

Kapittel 9. – Fanga i ei felle. Minnes mora. Kratos veit ikkje korleis han skal være ein far for Atreus. Går vidare med fokus på målet.

Kapittel 10. – Villsvinjakt. Første skot spretter av villsvinet mens det andre treffer. Atreus mister kniven sin; forsvinner for Kratos. Møter *Hel-Walkers* for første gong.

Kapittel 11. – Kratos finn til slutt Atreus sittande ved villsvinet *Hildisvíni* og ein kvinnefigur som viser seg å være ei heks. Kratos ber Hildisvíni heim til heksa for å redde han.

Kapittel 12. – Heksa veit kven Kratos er. Atreus er uvitande. Atreus og Kratos hjelper med å finne medisn til Hildisvíni.

Kapittel 13. – Hildisvíni får medisn og Kratos og Atreus forlet huset til heksa gjennom ein tunnel som leder ut til *the Lake of Nine*. Kratos kaster øksa si i sjøen og noko byrjar å skje.

Kapittel 14. – Midgardsormen kjem opp av vatnet. Vatnet synk og Tyr's tempel saman med ni tårn (eit for kvar av rika Yggdrasil brer seg utover) kjem til synes. Kratos og Atreus fortset mot fjellet der dei møter ein ny dverg.

Kapittel 15. – Dvergen er Sindri, Broks bror som sit og reparerer ei gondolbane. Han kjende Faye og blir trist av hennar bortgang.

Oppgraderer øksa til Kratos. Kratos og Atreus går vidare og møter ein *Forað* (*ogre*).¹⁸

Kapittel 16. – «*You smell like a God*». Dreper *Forað* og flykter frå *Hel-walkers*. Kjem til fjelltoppen som er blokkert av svart, korrumpert røyk som kjem ut av eit steinansikt inngravert i fjellsida. Heksa dukkar opp igjen og byrjar å lede dei til Alfheim der dei vil finne hjelp.

Kapittel 17. – Atreus, Kratos og heksa tar seg ned frå fjellet til Tyr's tempel der veggen til Alfheim finns. Heksa brukar *the Light of Alfheim* til å lage bruer med bogen sin.

Kapittel 18. – Tilbake ved *the Lake of Nine* fiksar Kratos mekanismen i Tyr's tempel som gjer at ein kan reise mellom dei 9 rika forbunde med verdstreet Yggdrasil. Heksa gjer Kratos og Atreus *bifrostkrystallen* som hjelper dei å komme seg til Alfheim.¹⁹

➤ **Reiser til Alfheim**

Kapittel 19. – Heksa blir dratt tilbake frå Alfheim av magi. Kratos og Atreus fortset mot ei lyssøyle i horisonten (*Light of Alfheim*). Vitne til kampen mellom *Dark Elves* og *Light Elves*.

Kapittel 20. – Atreus høyrer stemmer. Kratos og Atreus finner lystempelet og kjemper seg inn.

Kapittel 21. – Navigerer gjennom lystempelet til dei kjem

¹⁸ Mens *ogre* og *troll* betyr det same på norsk så skil *ogre* seg frå *trolla* i *God of War* både i utsjånad og gjennom sin bakgrunns historie. Eg kjem difor til å bruke både namn der det skulle bli aktuelt.

¹⁹ Midt i *The Lake of Nine* ligg Tyr's tempel. Ut frå dette tempelet går det ei bru som kan flyttast på slik at den korresponderer med eit av ni tårn (eit for

kvar rike). Skal ein reise til Alfheim så må ein posisjonere brua mot Alfheimtårnet etc. Dette styrast frå «kontrollrommet» i Tyr's tempel der ein ved hjelp av ein bifrostkrystall kan velje kor ein vil reise og aktivere portalen som tar ein dit. Merk at norrøn mytologi har fungert som inspirasjon for *God of War* men at den ikkje dikterer hendingar, karakterar og spelverda.

til ein bikubeliknande konstruksjon.

Kapittel 22. – Kuben blir øydelagd og dei kjem til *the Light of Alfheim*. Kratos går inn i det og får sjå scener frå livet sitt.

Kapittel 23. – Atreus ventar på Kratos utanfor lyset i mange timar. Blir oppdaga av *dark elves*.

Kapittel 24. – Atreus drar Kratos ut av lyset mot hans vilje. Dei reiser tilbake til Midgard med bifrostkrystallen full av *the Light of Alfheim*.

➤ **Reiser til Midgard**

Kapittel 25. – Tilbake i Midgard møter dei Brok som oppgraderer øksa til Kratos. Dei reiser opp igjen til fjellet der bifrostkrystallen lar dei gå gjennom den svarte røyken og vidare gjennom fjellet, mot toppen. Møter *Wulvers* for første gong.

Kapittel 26. – Fikser ein heis dei kan bruke. Atreus lurar på korleis faren er blitt så sterk.

Kapittel 27. – Møter *Tatzelwurms*. Kjem seg nesten til toppen og reddar Sindri frå ein drage ved å drepe den. Sindri gir Atreus pilspissar av misteltein.

Kapittel 28. – Sindri oppgraderer bogen til Atreus. *The Stranger* og to andre avhøyrer ein person på fjelltoppen. Det er *Mimir*, den smartaste i heile Midgard som er satt fast i eit tre av Odin. Frå samtalen mellom dei finn me ut at *the Stranger* er Baldur og dei to andre er nevøane hans *Magni* og *Modi*. Høgaste fjell er i Jotunheim. Mimir vil bli med Kratos og Atreus dit då han er den einaste som kan hjelpe dei komme seg til Jotunheim.

Kapittel 29. – Kratos hogg hovudet av Mimir og dei tar han med seg tilbake til hekxa i skogen for å gjenopplive han.

Kapittel 30. – Heksa blir glad for å sjå Atreus men opprørt over pilspissane av misteltein og ber Atreus øydelegge alle han ser. Ho gjenoppliver Mimirs hovud og han avslører at ho er guden Freya.

Kapittel 31. – Mimir, Kratos og Atreus reiser til Tyr's tempel for å snakke med *Jörmungandr* (midgardsormen) som kan hjelpe dei vidare til Jotunheim. Møter Brok som oppgraderer øksa til Kratos.

Kapittel 32. – Snakkar med midgardsormen som hjelper dei vidare. Vatnet synk enda meir i sjøen. Reiser for å finne kjempen *Thamur* sin meisel.

Kapittel 33. – Finner Thamur og meiselen hans som ligger under isen. Knuser isen og høyrer ein stemme. Det er Magni.

Kapittel 34. – Kjemper mot Magni og Modi. Kratos dreper Magni og Modi rømmer. Atreus blir dårleg.

Kapittel 35. – Kratos, Atreus og Mimir reiser tilbake til Freya for å hjelpe Atreus som no er bevisstlaus.

Kapittel 36. – Freya sender Kratos vidare til dødsriket Helheim for å hente hjartet til Máttugr Helson. Reiser heim igjen for å hente eit anna våpen då frostøksa hans ikkje vil fungere like bra i iskalde Helheim.

Kapittel 37. – Kratos henter fram igjen *the Blades of Chaos* og starter reisa mot Helheim. Møter Brok som oppgraderer sverda hans.

➤ **Reiser til Helheim**

Kapittel 38. – Helheim er fylt til randen av daude sjeler. Valkyriene er ute av drift på grunn av Odin og det fører til at både Helheim og Midgard blir fylt av desse sjelene som ikkje blir

- sortert på vegen inn i dødsriket. Kratos dreper Máttugr Helson.
- **Reiser til Midgard**
- Kapittel 39.** – Freya gjer Atreus frisk igjen og Kratos og Atreus drar vidare mot Tyr's tempel. Atreus spør om *Blades of Chaos*. Kratos fortel han at han er ein gud, akkurat som han sjølv er.
- Kapittel 40.** – Inne i Tyr's tempel ser dei den svarte runesteinen dei treng for å dra til Jotunheim beskytta av eit kraftfelt og tre metallringar. Dei går vidare for å finne ein måte å få steinen laus på. Kratos finn greske artifaktar som viser gjerningane hans i Hellas.
- Kapittel 41.** – Kratos set seg fast i ei felle og Atreus redder han ut av den ved hjelp av kniven han fekk av mora. Får ny kniv av Kratos.
- Kapittel 42.** – Får tak i den svarte runesteinen. Steinen påverkar Atreus. Deler ein slurk med vin på veg ut av Tyr's tempel.
- Kapittel 43.** – Drar tilbake mot fjelltoppen dei fant Mimir på for å opne portalen til Jotunheim. Møter Modi som har fått juling av Thor. Atreus, framleis påverka av den svarte runesteinen, drep Modi og kranglar med Kratos.
- Kapittel 44.** – Opnar portalen til Jotunheim men blir avbrote av Baldur. Kamp mot Baldur der Atreus endar opp med å bli tatt til fange av han. Flyr av garde på ein drage. Kratos føl etter.
- Kapittel 45.** – Kratos og Baldur kjemper først på dragen og deretter i Tyr's tempel der Baldur aktiverer har aktivert reiserommet.
- **Reiser til Helheim**
- Kapittel 46.** – Kratos kjempar mot Baldur om Atreus mens dei fell ned mot Helheim. Atreus får sjå kva han har gjort mens han var påverka av den svarte runesteinen. Kjem til seg sjølv igjen.
- Kapittel 47.** – Kratos og Atreus finn Baldur som står og skriker til ein illusjon av han og mora, Freya.
- Kapittel 48.** – Kratos, Atreus og Mimir vitne til illusjon av Kratos i Hellas som skal til å kjempe mot Zevs til døden.
- Kapittel 49.** – Bruker eit skip til å fly ut av Helheim. Den same illusjonen av Kratos og Zevs dukkar opp fleire gongar. Finn eit spor, lagt igjen av Tyr, som kan lede dei til Jotunheim. Ei teikning av ein nøkkel.
- **Reiser til Midgard**
- Kapittel 50.** – Møter på Brok som har blitt venner med Sindri igjen. Dei lagar nøkkelen for Atreus og Kratos.
- Kapittel 51.** – Atreus og Kratos finn første del av vegen til Jotunheim ved å hoppe utfor verdstreets greiner. Må finne Mimirs andre auge for å kunne reise til Jotunheim. Det er inni Midgardsormen.
- Kapittel 52.** – Midgardsormen går med på å sleppe dei inn gjennom gapet hans. Dei ror inn og finn auget til Mimir. Midgardsormen blir uroleg.
- Kapittel 53.** – Ormen spyttar dei ut ved sidan av Thamur. Freya og Baldur er der.
- Kapittel 54.** – Kratos, Baldur og Atreus sloss. Baldur slår Atreus i mistelteinpilspissen han har hengande over brystet og er ikkje uskadeleg lenger.
- Kapittel 55.** – Kratos sparer livet til Baldur. Baldur skal til å drepe Freya men då ombestemmer Kratos seg og dreper Baldur allikevel. Freya forbanner dei og dei reiser tilbake til Tyr's tempel

og reiserommet. Brukar Mimirs auger til å opne portalen til Jotunheim.

➤ **Reiser til Jotunheim**

Kapittel 56. – Mimir blir igjen hos dvergane mens Atreus får bere mora si oske til toppen av fjellet. Sprer mora si oske. Atreus får vite at han er ein kjempe (*Jotnar*). Me får vite at mora

eigntleg ønskja å kalle han for *Loke*.

➤ **Reiser til Midgard**

Kapittel 57. – Epilog.

*Fimbulvinter*²⁰ igangsett av Baldurs død. Thor bankar på døra til Kratos og Atreus. Ragnarok begynner.

²⁰ *Den mektige vinteren*. Den harde vinteren som gjer ende på alt liv før

Ragnarok. Etymologi: av norrønt «frykteleg, stor vinter» (Næss, 2019)

7. Referanser

- Aces Game Studio. (2006). Microsoft Flight Simulator. Microsoft Game Studios.
- American Laser Games. (1993). *Crime Patrol*. American Laser Games.
- Andrew Greenberg, R. W. (1981). Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord. Sir-Tech.
- Aonuma, E. (Produsent), & Fujibayashi, H. (Regissør). (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Nintendo.
- Avalanche Studios. (2018). Just Cause 4. Square Enix.
- Barlog, J. (2018). *God of War*. London: Titan Books.
- Bethesda Game Studios. (2015). *Fallout 4*. Rockville, Maryland: Bethesda Softworks.
- Blizzard Entertainment. (2004-). World of Warcraft. Vivendi Universal.
- Boyd, A. (2016, Januar 07). *University of Houston*. Henta frå Engines of our Ingenuity - No. 3038: THE VIDEO GAME CRASH OF 1983: <https://www.uh.edu/engines/epi3038.htm>
- Bruhn, J. (2012). Litterær medialitetsanalyse. *Medialitet, intermedialitet og analyse*, ss. 50-68.
- Cambridge University Press. (2019, Mai 14). *Cambridge Dictionary*. Henta frå Meaning of Immersion: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/immersion>
- Cameron, J. (Regissør). (2009). *Avatar* [Film].
- Capcom. (2017). Resident Evil 7. Capcom.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Chucklefish. (2019). *Wargroove*. Chucklefish.
- Chunsoft. (1986). Dragon Quest. Enix.
- Colossal Order. (2015). Cities: Skylines. Paradox Interactive.
- Core Design. (1996-2003). *Tomb Raider*. Eidos Interactive.
- Crystal Dynamics. (2013). Tomb Raider. Square Enix.
- Crystal Dynamics. (2013-2018). *Tomb Raider*. Eidos Interactive.
- Crytek. (2004). *Far Cry*. Ubisoft.
- DICE. (2013). Battlefield 4. Electronic Arts.
- Digital Pictures (Regissør). (1992). *Night Trap*.
- Digital Pictures. (1994). *Corpse Killer*. Digital Pictures.

- Digital, P. (Regissør). (1997-2017). *Gran Turismo*.
- EA Sports (Regissør). (1993 -). *FIFA*.
- Ebdrup, N. (2011, November 23). *forskning.no/videnskab.dk*. Henta frå Bakgrunn: Hjernen som maskin: <https://forskning.no/bakgrunn-hjernen-psykologi/bakgrunn-hjernen-som-maskin/742933>
- Ellestrøm, L. (. (2010). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. I L. Ellestrøm, *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke.
- Entertainment Software Association. (2019, Mai). *The ESA* . Henta frå Essential Facts 2019: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/EssentialFacts.pdf>
- Evolution Studios (Regissør). (2014-2016). *Driveclub*.
- Fahey, R. (2019, Februar 15). *gamesindustry.biz*. Henta frå Stubbornness over cross-play reminds us of bad old Sony: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-02-15-stubbornness-over-cross-play-reminds-us-of-bad-old-sony>
- Fandom. (2019). *God of War Wiki*. Henta frå God of War 2018: [https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_\(2018\)](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_(2018))
- Final Fantasy Shrine. (u.d.). *Final Fantasy Shrine*. Henta frå FMV Screenshots Game Introduction Page 1: <http://www.ffshrine.org/ff7/fmvshots-d1/01-introduction/00021.jpg>
- Firaxis Games. (2011). *Civilization V*. 2K Games, Aspyr.
- Gallese, V. F. (1996). Action recognition in the premotor cortex. *Brain*, ss. 119, 593-609.
- Galloway, A. R. (2004). Social Realism in Gaming. *Game Studies - The International Journal of Computer Game Research*, 4(1), . Henta frå <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>
- Gamasutra. (u.d.). *Gamasutra*. Henta frå The History of Dragon Quest: https://www.gamasutra.com/view/feature/131926/the_history_of_dragon_quest.php?page=2
- Game Informer. (1997, September). *Game Informer*. Henta frå Final Fantasy VII Review: <https://web.archive.org/web/19990913143421/http://www.gameinformer.com/cgi-bin/review.cgi?sys=psx&path=sep97&doc=ff7>
- Gamepedia. (u.d.). *Gamepedia*. Henta frå Wowpedia - Event: <https://wow.gamepedia.com/Event>
- Gamers Little Playground. (2018). *GOD OF WAR 4 – Full Gameplay Walkthrough / No Commentary [FULL GAME]* . Youtube.
- Garriott, R. (1981). *Ultima I: The First Age of Darkness*. Origin Systems m.fl.
- Gary Gygax, D. A. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules Inc. .

Grodahl, T. K. (2003). Historier for øyne, ører og muskler. Computerspil set under en mediehistorisk og evolutionær synsvinkel. *MedieKultur*.

Haarmann, H. (2002). *Geschichte der Schrift*. C.H. Beck.

id Software. (1993-). Doom. GT Interactive, Activision, Bethesda Softworks.

id Software. (2004). Doom 3. Activision.

Imangi Studios. (2011). Temple Run. Imangi Studios.

Ivory Tower. (2018). The Crew 2. Ubisoft.

John Zuur Platten, F. D. (2007). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. New York: Lone Eagle Publishing Company.

Kyle "Eul" Sommer, S. F. (2002). *Defense of the Ancients*.

Kyndrup, M. (2010). Teatret: medialitet, udsigelse- og Hamlet. *Peripeti nr 14*, ss. 117-124.

Lund, H. (2002). *Intermedialitet. Ord, bild och ton i samspel*. Studentlitteratur.

Lundheim, L. (u.d.). SNL. Henta frå Akselerometer: <https://snl.no/akselerometer>

Mauricio Orozco, J. S. (2012). *The Role of Haptics in Games*. Ottawa: The University of Ottawa, Canada.

Maxis. (2000). The Sims. Electronic Arts.

McCreary, B. (2018). Ashes [Innspelt av Eivør].

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Game Make Us Better and How They Can Change The World*. Jonathan Cape.

McLoaf. (u.d.). *Wikipedia*. Henta frå Final Fantasy I - Lich Battle: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Final_Fantasy_I_Lich_Battle.png

Michael McWhertor. (2016, Oktober 5). *Polygon*. Henta frå Fallout 4, Skyrim Special Edition will get mod support on PS4 after all: <https://www.polygon.com/2016/10/5/13177296/fallout-4-ps4-mods-confirmed-skyrim-special-edition-ps4-pro-4k-support>

Microsoft . (2019, Mai). *Microsoft Store*. Henta frå Xbox Controllers: <https://www.microsoft.com/en-us/store/collections/xboxcontrollers>

Minh "Gooseman" Le, J. C. (1999). *Counter-Strike*. Valve Corporation/Sierra Studios.

Nintendo. (1996). Nintendo 64. Nintendo.

Number None/Jonathan Blow. (2008). Braid. Number None/Jonathan Blow.

Næss, E. M. (2019, Mai 05). *Store Norske Leksikon*. Henta frå snl.no: <https://snl.no/fimbulvinter>

- OrionBlastar. (u.d.). *Wikipedia*. Henta frå Proving Grounds of the Mad Overlord:
https://en.wikipedia.org/wiki/Wizardry:_Proving_Grounds_of_the_Mad_Overlord#/media/File:Wizardy1.jpg
- Pavis, P. (1985). Theatre Analysis: Some Questions and a Questionnaire. *New Theathre Quarterly Vol 1 (2)*.
- Polygon. (2019). *Polygon*. Henta frå God of War Guide & Walkthrough:
<https://www.polygon.com/guides/2018/4/19/17212904/god-of-war-guide-walkthrough>
- Porter, W. (2008, Februar 28). *Computerandvideogames.com*. Henta frå Command & Conquer: Origins:
<https://web.archive.org/web/20080329002219/http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=183584>
- Quantic Dream (Regissør). (2010). *Heavy Rain*.
- Replayers.org. (2019, Mai). *Replayers*. Henta frå <https://replayers.org/wp-content/uploads/2018/03/36207-corpse-killer-sega-32x-screenshot-oh-no-ambush.jpg>
- Rockstar North. (2014). Grand Theft Auto V. Rockstar Games.
- RonBot. (u.d.). *Wikipedia*. Henta frå Ultima 1-3:
<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ultima1-3.gif>
- Sandvik, K. (2015). Spilkultur - analyse af computerspil som deltagelsesorienterede handlingsstrukturer. I P. S. Svendsen, *Medieanalyse* (ss. 283-306). Frederiksberg.
- SEGA-Gremlin. (1976). Moto-Cross. SEGA.
- SIE Santa Monica Studio. (2018). God of War.
- Sony (Regissør). (1994). *PlayStation*.
- Sony. (2019, Mai). *Platekompaniet*. Henta frå Sony DualShock 4 Controller V2 - Hvit:
<https://www.platekompaniet.no/spill/playstation-4/sony-dualshock-4-controller-v2-hvit/>
- Sony Computer Entertainment. (2013, November 15). PlayStation 4. Sony Computer Entertainment.
- Square. (1987). Final Fantasy. Square.
- Square Soft. (1997). *Final Fantasy VII*. Sony Entertainment.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*.
- UVL. (2019, Mai). *UVL*. Henta frå <https://s.uvlist.net/n/y2008/03/48362.jpg>
- Waititi, T. (Regissør). (2017). *Thor Ragnarok* [Film].
- West, S. (Regissør). (2003). *Lara Croft: Tomb Raider* [Film].

Westwood Studios. (1995-2002). *Command and Conquer*. Virgin Interactive Entertainment/Electronic Arts.