

Kristin Johnsrud Burdal

Lyden av de mørke sjeler

Lyd og musikk i videospillet *Dark Souls*

Masteroppgave i musikkvitenskap

Trondheim, høsten 2014

SAMMENDRAG

Dark Souls er et videospill som skiller seg fra måten de fleste moderne videospill er bygget opp. Lyd og musikk er en viktig del av dette, og i denne oppgava har vi sett på hvordan lyd og musikk brukes i videospillet. Målet var å finne ut hva lyd og musikk har å si for spillopplevelsen. Dette har vi kommet fram til ved analyse av lyden, og analyse av et utvalg av musikkstykker. For å peke på hvordan lydbruken i *Dark Souls* skiller seg ut, har vi i tillegg sammenligna det med lydbruken andre videospill. Analysen er vi basert på Jørgensens analytiske modeller for lyd i videospill, samt Collins' forskning på dynamisk og ikke-dynamisk lyd. For den musikalske analysen ble et utvalg av musikkstykker transskribert. Disse ble gjennomgått i oppgava, og musikken ble relatert til situasjonen den oppsto i. Som et resultat av analysen ser vi at musikken og lyden spiller en stor rolle for spillopplevelsen. Vi ser at musikken i stor grad er med på å understreke det narrative utgangspunktet i videospillet. Det at det brukes lite musikk i spillet, bidrar også til en ekstra sterk effekt i de situasjonene det forekommer musikk. Lydene kan hjelpe spilleren med å mestre spillet, men det at musikk ikke brukes for å informere spilleren om hendelser i videospillet, gjør at spilleren må innta en veldig aktiv lytterrolle.

Forord

Å skrive masteroppgaven har vært en lang, spennende og krevende prosess. Det har vært en prosess som har lært meg veldig mye, og det er jeg takknemlig for. Det er ganske stas å få skrive en masteroppgave om to av de tingene jeg synes er mest spennende her i livet – musikk og videospill.

Jeg ønsker å rette en stor takk til min veileder, Magnar Breivik, for mange gode innspill, inspirasjon og råd. I tillegg ønsker jeg å takke Anna Johnsrud Burdal og Christer Sandum Thorsrud, som hjalp meg med korrekturlesing og kom med konstruktive tilbakemeldinger.

Kristin Johnsrud Burdal

Trondheim, November 2014

Innhold

Figurliste	ix
Tabelliste	ix
1. Innledning	1
1.1 Prolog	1
1.2 Problemstilling og formål.....	4
1.3 Teori og metode.....	10
2. Historisk gjennomgang av lyd i videospill	13
2.1 Første fase: Og ut av stillheten kom ett eneste «pong».....	15
2.2 Andre fase: Lyd blir funksjonell.....	16
2.3 Tredje fase: Fra programmert til komponert.....	18
2.4 Fjerde fase: Mot en mer symfonisk spillverden.....	21
2.5 Femte fase: Hvor spiller lyden videre.....	25
3. Lyd i spill	29
3.1 Diegesen.....	29
3.2 Kategoriseringmodell for integrering av lyd.....	36
4. Formell gjennomgang av <i>Dark Souls</i>	45
4.1 Sjanger.....	46
4.2 <i>Gameplay</i>	50
4.3 Brukergrensesnit.....	55
5. <i>Dark Souls</i> – lyd og musikk	61
5.1 Lyd.....	61
5.1.1 Lyd og stemning.....	64
5.1.2 Lyd og funksjon.....	71
5.2 Musikk.....	78
5.2.1 Generelt om musikken.....	81
5.2.2 <i>Firelink Shrine</i>	83
5.2.3 Gudene i <i>Anor Londo</i>	86
5.2.4 Tragedien i <i>Izalith</i>	99
5.3 Oppsummering.....	108
6. Konklusjon	109
7. Litteratur	111

Vedlegg 8.1: *Dark Souls* – en gjennomgang

Vedlegg 8.2: *Firelink Shrine*

Vedlegg 8.3: *Gwyn, Lord of Cinder*

Vedlegg 8.4: *Dark Sun Gwyndolin*

Vedlegg 8.5: *Gwynevere, Princess of Sunlight*

Figurliste

Figur 4.1 Karakertilpasning i <i>Dark Souls</i>	51
Figur 4.2 Overlappende brukergrensesnitt.....	56
Figur 5.1 Melodisk bevegelse i fløyte	66
Figur 5.2 <i>Great Grey Wolf Sif</i>	66
Figur 5.3 <i>Tomb of the Giants</i>	71
Figur 5.4 <i>Firelink Shrine</i>	83
Figur 5.5. <i>Anor Londo</i>	88
Figur 5.6 <i>Gwyn, Lord of Cinder</i>	92
Figur 5.7 Heltonemotiv.....	94
Figur 5.8 <i>Dark Sun Gwyndolin</i>	96
Figur 5.9 <i>Gwynevere, Princess of Sunlight</i>	99
Figur 5.10 Rytmask struktur.....	102
Figur 5.11 Intervallstruktur.....	102
Figur 5.12 <i>Bed of Chaos</i>	103
Figur 5.13 Rytmask motiv.....	105
Figur 5.14 <i>Chaos Witch Queelag</i>	106
Figur 5.15 Bevegelse i sopran og mezzosopran.....	106
Figur 5.16 <i>The Fair Lady</i>	107

TABELLISTE

Tabell 1 Oversikt over dynamisk og ikke-dynamisk lyd i spill.....	35
Tabell 2 Brukergrensesnittelementer.....	39
Tabell 3 Kategoriseringmodell for romlig integrering av lyd.....	43

1. Innledning

1.1 Prolog

Jeg befinner meg i en mørk fengselscelle. I hjørnet av fengselscella sitter en menneskelignende skikkelse. Skikkelsen sitter, iført en svart kjortel, med knærne trukket inntil kroppen. Hodet hviler ned i knærne. I det fjerne høres lyden av dryppende vann, en sterk vind, og lyden av fottrinn. Det er hit, til dette fangehullet, alle de vandøde fraktes, i vente på verdens undergang. Plutselig detter en livløs kropp med et hvitt lys over seg ned i fengselscella. Skikkelsen i hjørnet ser sakte opp. Ansiktet ser menneskelig ut, men det er noe illevarslende over det. Ansiktet er rødt og deformert, som om huden har råtnet bort. Det ligner et lik. Øynene er tomme og livløse. I taket på fengselscella er det ei luke. På andre siden av luka sitter en person kledd i heldekkende rustning. Han sier ingenting. Han sitter der i stillhet en liten stund, før han plutselig forsvinner. Personen i fengselscella reiser seg, jeg kan nå styre personen. Da jeg går bort til den livløse kroppen, viser det seg at den har en nøkkel på seg. I det jeg plukker opp nøkkelen, høres en karakteristisk lyd og det hvite lyset blir borte. Nøkkelen låser opp døra til fengselscella. Utenfor er det en lang, smal gang. Det er mørkt, og den eneste kilden til lys er noen fakler som er festet til veggen. Lyden fra faklene er sterk, nesten overdøvende. Til høyre i gangen er det enda ei fengselscelle, og på innsiden er det en menneskelignende skapning. Han er spinkel, nesten som et skjelett. Kroppen er rød, som om huden har råtnet bort – en vandød. Han sitter på kne midt inne i fengselscella, vendt bort fra åpningen, og det ser ut som han ber. Lenger ned i gangen er det flere vandøde. Den ene står med hodet i hendene; den andre står lent med ansiktet mot veggen, som om han skammer seg for sin egen tilværelse. Det eneste de lager av lyder er stønn og grynt, og det virker som om de mangler bevissthet. På gulvet er det flere oransje tegn. Disse forklarer hvordan jeg kan utføre forskjellige handlinger som å slå, løpe og rulle.

Lyden av fottrinn er fortsatt til stede, og da jeg går videre bortover i gangen blir lyden sterkere. Til høyre kommer en stor åpning, tildekket av gitre, til syne. På innsiden er kilden til fottrinnene: En stor, demonlignende skapning, som går fram og tilbake. Skapningen virker ikke bevisst på noe av det som er utenfor rommet – heldigvis. Jeg går opp en trapp, gjennom et rom, og omsider kommer jeg ut. Ut i en lukket gård, omringet av høye steinvegger. Midt ute i gården er det en bål plass. Jeg går bort til bålet, tenner det, og setter meg til å hvile ved det. På andre siden av gården, er det ei dør. Etter at jeg har hvilt litt, går jeg for å åpne døra. Den

er stor og tung, og det tar litt tid å åpne den. På andre siden av døra er det en stor, åpen hall. Lyden av fottrinn er igjen å høre. Jeg går inn i hallen, og med et dunk hopper en skapning ned i rommet. Det er en stor, demonlignende skapning, lik den fra tidligere. Jeg hører lyden av gitter som går igjen bak meg – det er umulig å løpe tilbake. Et musikkstykke setter i å spille. Musikken er kaotisk, og illustrerer godt den stressende situasjonen jeg befinner meg i. Det begynner med en rask, rytmisk bevegelse i fiolin og støt i blåsergruppen. Et kor synger en kromatisk bevegelse oppover, nesten med glissando mellom tonene, etterfulgt av en rytmisk bevegelse i kor og strykere. Musikken fortsetter i denne raske, rytmiske og kaotiske karakteren, som holder intensiteten i situasjonen oppe. De stadig fortsettende rytmiske motivene som er å høre i musikken, kan gi lette assosiasjoner til musikk fra barokken. Jeg prøver tappert å sloss, men uten våpen er det nytteløst. Det er en liten åpning i veggen på venstre side. Jeg spurter mot denne. Musikken stopper i det jeg løper gjennom åpningen, og et gitter går igjen bak meg. Trygghet.

Jeg beveger meg videre oppover i bygningen, som begynner å minne om en borg. Jeg finner et sverd og et skjold. Akkurat i tide, for nå begynner de vandøde å angripe. Ved en trapp, er det plutselig noen som dytter en stor kampestein ned. Heldigvis kommer jeg meg unna i tide, men kampesteinen lager et stort hull i veggen ved bunnen av trappa. På andre siden av hullet, er det et rom. På bakken der inne, ligger en skikkelse. Det er personen fra tidligere, han som kastet liket med nøkkelen ned i fengselscella. Jeg går bort til han, og han begynner å prate:

Oh, you... You're no Hollow, eh?
Thank goodness.
I'm done for, I'm afraid.
I'll die soon, then lose my sanity,
wish to ask something of you.
You and I, we're both Undead... Hear me out, will you?
Regretably, I have failed in my mission.
But perhaps you can keep the torch lit.
There is an old saying in my family...
Thou who art Undead, art chosen...
In thine exodus from the Undead Asylum, maketh pilgrimage to the land of Ancient Lords.
When thou ringeth the Bell of Awakening, the fate of the Undead thou shalt know.
Well, now you know... And I can die with hope in my heart.
Oh, one more thing... Here, take this.
An Estus Flask, an Undead favourite.
Oh and this.
Now I must bid farewell.
I would hate to harm you after death... So, go now.
And thank you.

Det siste jeg får er en nøkkel. Da jeg forlater rommet, hører jeg lyden av en kniv eller et sverd

som kjøres inn i noe, han er død. Jeg kommer til en dør som nøkkelen låser opp, og etter litt kommer jeg til en døråpning dekket av hvitt lys. Teksten «traverse the white light» dukker opp. Da jeg går gjennom det hvite lyset, kommer jeg inn i den store hallen fra tidligere. Denne gangen står jeg på et platå og ser ned i hallen. Musikkstykket fra tidligere starter igjen. Nede i hallen, står den store, demonlignende skapningen og venter. Den første, store prøvelsen i Dark Souls er i gang.

Før denne sekvensen av spillet, er det en prolog der bakgrunnshistorien for spillet blir fortalt. Det er en fortellerstemme som snakker, og en film som illustrerer fortellinga:

In the Age of the Ancients,
the world was unformed, shrouded by fog.
A land of grey crags, archtrees, and everlasting dragons.
But then there was Fire.

And with Fire came disparity,
heat and cold, life and death, and of course...
Light and Dark.

Then, from the Dark, They came,
and found the Souls of Lords within the flame.

Nito, the first of the dead,
The Witch of Izalith, and her Daughters of Chaos,
Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights,
and the furtive pygmy, so easily forgotten.

With the strength of Lords, they challenged the dragons.
Gwyn's mighty bolts peeled apart their stone scales.
The witches weaved great firestorms.
Nito unleashed a miasma of death and disease.
And Seath the Scaleless betrayed his own,
and the dragons were no more.

Thus began the Age of Fire.
But soon, the flames will fade, and only Dark will remain.
Even now, there are only embers,
and man sees not light, but only endless nights.
And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.

Under prologen, er det musikk som utvikler seg i takt med det som skjer. Det er et orkesterstykke, som begynner i det filmsekvensen setter i gang. Det åpner med et lite sukk i piano, en trestrøken eb og e, som forsvinner like plutselig som det startet. Under dette ligger fiolin, som spiller en enstrøken C. En harpe kommer med en liten bevegelse, nesten som en liten kommentar til de to tonene som først var å høre i piano: e-g-eb. Når fortellerstemmen begynner å snakke, fortsetter harpen med disse små bevegelsene. Tonene høres vilkårlige ut.

Etterhvert kommer det også inn en fiolinstemme, en stor septim over den enstrøkne C-en. I andre del kommer cellostemmen inn, som spiller en bevegelse oppover. Musikken øker i intensitet etter hvert som fortellinga utfolder seg, og det kommer stadig nye instrumentstemmer inn. En tekstorendring finner sted idet fortellerstemmen begynner å snakke om «Nito, the first of the dead». Musikkens høydepunkt begynner når det blir fortalt om kampen med dragene, før det tas helt ned igjen i neste del, «Thus began the age of fire». Musikken er hele tiden med på å understreke og illustrere det som vises og fortelles i filmsekvensen.

Etter prologen er det kort filmsekvens der man ser innover gangen i fangehullet, som til slutt leder til fengselscella der spillet begynner. Her blir det forklart hvem det er som befinner seg i dette fangehullet, og hvorfor. Her blir det også gjort rede for hvilken rolle spilleren har: «Yes, indeed. The Darksign brands the Undead. And in this land, the Undead are coralled and led to the north, where they are locked away, to await the end of the world. ...This is your fate».

1.2 Problemstilling og formål

Da *Dark Souls* (FromSoftware, Inc., 2011) ble gitt ut, var det et veldig enestående og nyskapende videospill, sett i forhold til andre moderne videospill. I motsetning til veldig mange moderne spill, er *Dark Souls* et spill det er veldig vanskelig å mestre, og dermed krever det mye mer av spilleren. Det er også enestående fordi det legger et større fokus på

Gameplay oppstår når spillsystemet møter spillerens handlinger, strategiske valg og prosesser for problemløsning (Jørgensen, 2009:54).

gameplay enn det som er vanlig i moderne videospill av denne typen, som gjerne legger vekt på enten historien eller det å utforske. *Dark Souls* har også disse aspektene ved seg, men det er likevel *gameplay* som blir i fokus. Bruken av lydeffekter og musikk, skiller seg også fra hva som er normalt i moderne videospill av denne typen.

Dark Souls kategoriseres som et *action-rollespill*. I rollespill vil det vanligvis være bruk av musikk for å skape stemning nesten hele tiden, mens i *Dark Souls* er det bare bruk av musikk ved *bosskamper* og ved trygge områder. I andre rollespill, vil musikken også ofte fungere som et advarselsystem, fordi musikken endrer karakter når en fiende nærmer seg. Mangelen på musikk i *Dark Souls*, gjør dermed at dette aspektet forsvinner, og spilleren er nødt til å lytte aktivt til de andre lydeffektene som befinner seg i spillverdenen.

Forgjengeren, *Demon's Souls*, har en mer eller mindre lik oppbygning som *Dark Souls*.

Det vil si at det bygger på de samme *spillmekanismene*, og har et mer eller mindre identisk *gameplay*. Likevel fikk aldri *Demon's Souls* den samme internasjonale anerkjennelsen som

Boss er betegnelsen på en ekstra sterk fiende i videospill.

Dark Souls, og det siste spillet er en stor forbedring fra der første. *Demon's Souls* var blant annet eksklusivt til *PlayStation 3*, og ble først utgitt bare i Japan. Som følge av interesse for spillet i vesten, ble det etter hvert også gitt ut i Europa og USA. *Dark Souls* er et *multiplattformspill*, som ble utgitt til *PlayStation 3*, *Xbox 360* og etter hvert også PC. Derfor kan en si at *Demon's Souls* tråkket opp en sti, mens *Dark Souls* virkelig har satt standarden for en mulig retning framtidig rollespill kan ta. Det er allerede tegn til innflytelsen disse spillene kan få: Spillselskapet Capcom har for eksempel tatt i bruk *Dark Souls* som referansepunkt for å forklare hvordan et av deres kommende spill, *Deep Down*, skal bli. Videospillet *Lords of the Fallen* (Deck 13; CI Games) som ble utgitt til *Playstation 4* og *Xbox One* i oktober 2014, har veldig mange spillmekaniskelighetstrekk med *Dark Souls*. Det er god grunn til å tro at flere spillutviklere vil følge etter her, etter hvert som *Souls*-serien får stadig mer oppmerksomhet. *Dark Souls II*, som kom ut i mars 2014, har fått enda bedre kritikker enn forgjengerne. Så langt har *Dark Souls II* fått en gjennomsnittvurdering på 90 ut av 100 mulige fra kritikere, og 8,9 av 10 mulige fra spillere. *Dark Souls* har en gjennomsnittvurdering på 89 fra kritikere og 8,6 fra spillere.¹ På spillmessa E3 i april i år, ble i tillegg en ny tittel fra From Software annonsert, det *PlayStation 4*-eksklusive *Bloodborne*, som har utgivelsesdato i 2015. Spillet har fått veldig god tilbakemelding fra tilgjengere verden over, og ut i fra trailerne til *Bloodborne*, ser det ut som en mørkere versjon av *Souls*-spillene, satt i en mer moderne setting. Dette viser at det er et marked for denne type spill, og derfor er det ikke usannsynlig at andre spillutviklere vil se potensialet i denne typen spill.

Det er bare en knippe av videospill som får en sånn innflytelse, og dermed vil *Dark Souls* antagelig kunne plasseres som et av de virkelig standardsettende spillene i moderne spillhistorie. Andre slike standardsettere har vært *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) i plattformspillsjangeren, *Resident Evil* (Capcom, 1996) og *Silent Hill* (Konami, 1999) i skrekksjangeren, og *Diablo* (Blizzard North, 1997), som er en gren av rollespillsjangeren som har blitt en sjanger i seg selv. Etter *Diablo* har det kommet en rekke såkalte *Diablo*-kloner, som er spill som bygger på akkurat det samme som *Diablo*. Det er ikke usannsynlig at vi med tiden også vil få spill som kan kalles *Souls*-kloner, siden disse spillene må kunne sies å

¹ <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls-ii>>, <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>> [lest 24.03.14].

være like nyskapende og standardsettende som de første spillene i *Diablo*-serien var. Det som er ekstraordinært med *Souls*-serien, sett i forhold til de andre spillene nevnt ovenfor, er at spillene er utviklet av et relativt lite spillselskap, From Software, med få store spillsuksesser under beltet før *Dark Souls*. De øvrige spillene er utviklet av spillselskaper som allerede hadde flere kommersielt anerkjente spilltitler å vise til. Det er i tillegg verdt å nevne er at spillene i *Souls*-serien er *budsjettspill*, mens flere av de øvrige spillene er såkalte *AAA-titler*, som har blitt den vanlige betegnelsen på *høybudsjettspill*.

Denne oppgava vil ta for seg bruken av lyd og musikk i *Dark Souls*. Målet med oppgava er å utforske hvordan bruken av lyd og musikk bidrar til å skape *spillopplevelsen*. I begrepet spillopplevelsen, ligger både prosessen med å mestre spillet, samt de emosjonelle opplevelsene lydene er med på å skape. For bedre å forstå hvordan lyd og musikk er brukt i *Dark Souls*, kan det være nødvendig med et historisk bakteppe som forklarer utviklinga i lyd og musikk til videospill fra de tidligste spillene og fram til i dag. I andre kapittel vil vi derfor bestå av en historiske gjennomgang av den tekniske, funksjonelle og estetiske utviklinga til lyd og musikk i videospill. I tredje kapittel vil det teoretiske grunnlaget for analysen av lyd i videospill gjennomgås. I fjerde kapittel og femte kapittel, skal vi gå nærmere inn på *Dark*

Brukergrensesnitt er den delen av spillsystemet som spilleren ser og samhandler med.

Souls. Først vil det bli gjort en gjennomgang av de tekniske aspektene ved videospillet, vi skal se på sjanger, *gameplay* og *brukergrensesnittet*. Etter dette skal vi se på lyden. Lydeffekter, dialog og musikk vil bli analysert ut i fra hvilken funksjon den har for spilleren. Vi skal også se på hvordan lyden er med på å sette

stemninga i spillet, samt hvordan lyden støtter opp under det narrative utgangspunktet for videospillet. Det er i hovedsak musikken som har en viktig rolle i det å illustrere fortellinga. Spillet har både et omfattende narrativ og et omfattende lydspor. Derfor vil et utvalg av musikkstykker bli vektlagt. Utvalget er basert på det som framstår som viktigst i spillets narrativ.

Lyden, og særlig lydeffektene som er brukt i *Dark Souls*, må sees på som en del av hele spillsystemet, og derfor blir det relevant å plassere lydene ut ifra funksjon i sammenheng med resten av spillsystemet. Nøkkelen til å mestre spillet, er å observere og koordinere seg i spillmiljøet, som vi vil komme nærmere inn på. Lydeffektene kan bidra til å gjøre disse prosessene enklere. Bruken av lyd i *Dark Souls* bryter på mange måter med de konvensjonene som er satt for moderne rollespill. Rollespill satt i åpne verdener, som *Dark Souls* er, vil ofte

bruke musikk for å framheve stemning, og for å øke følelsen av *tilstedeværelse* i spillverdenen. I *Dark Souls* er det derimot nesten ingen musikk i den åpne verdenen.

At et spill er satt i en åpen verden, vil si at spilleren står mer eller mindre fritt til å bevege seg rundt i en stor, sammenhengende verden, med få eller ingen begrensinger. Dette står i kontrast til spill med en mer lineær oppbygning, som er delt inn i lukkede rom eller områder. For å gjøre progresjon i disse spillene, er det ofte én, eller flere bestemte handlinger som må utføres. Det er i tillegg ofte bare én, eller noen få mulige måter å utføre disse handlingene på. Her er det nødvendig å påpeke at videospill er et interaktivt og ikke-lineært medium, så alle spill vil i bunn og grunn være ikke-lineære. Videospill kan likevel følge en mer lineær oppbygning. I spill satt i åpne verdener, står spilleren ofte fritt til å velge når, og gjerne hvordan, han ønsker å utføre forskjellige mål som oppdrag, og andre elementer som

Erfaringspoeng

(*experience points*) er noe avataren får som følge av utforsking eller å bekjempe fiender i spillverdenen.

har med spillets progresjon å gjøre. Mye av formålet med spill satt i åpne verdener, er å utforske områder framfor å følge en lineær historietvikling. Spillsystemet vil for eksempel kunne belønne spilleren for å oppdage steder eller bygninger i spillverdenen.

Dette kan skje i form av at spilleren får *erfaringspoeng*, eller at spilleren finner nyttige gjenstander på de forskjellige stedene. I tillegg vil det ofte være et belønningssystem gjennom lydene som

er å høre. Når spilleren oppdager et område av spesiell viktighet, vil for eksempel dette kunne bli belønnet med en lyd, en musikalsk bevegelse eller en fanfare. Dette er ofte en musikalsk bevegelse spilleren vil oppleve som oppløftende, ved at det for eksempel er vakkert og/eller engasjerende. Spillsystemet oppfordrer dermed spilleren til å utforske så mye som mulig.

Spill satt i åpne verdener er ofte store i areal, som vil resultere i at spilleren må bevege seg over lange distanser for å komme seg fra et sted til et annet. Store spillverdener er vanskelig å fylle, noe som resulterer i at det kan gå lange perioder i spilletiden uten at det egentlig skjer så mye. Bruken av musikk kan derfor bidra til at denne *dødtiden* ikke oppleves like langtekkelig, og at verdenen føles mer levende. Musikk blir også ofte benyttet som et *varselsystem*. Det vil si at musikken endrer karakter når fiender nærmer seg rollefiguren i spillverdenen. *Dark Souls* bryter derfor med det som er vanlig i denne typen spill. Mangelen på musikk, gjør skillet mellom spiller og avataren spilleren styrer mindre. Spilleren går ikke inn i spillet med større kunnskap om omgivelsene rundt seg enn rollefiguren, i tillegg er det ganske annerledes at utviklerne har latt lydene inne i spillverdenen snakke for seg selv, i

stedet for å benytte seg av musikk for å dra spilleren inn i miljøet. Dette er også spesielt med tanke på at det er ganske begrenset hvor mye lyd som finnes i spillverdenen. Likevel er det ikke sånn at spillerne begynner å kjede seg som følge av et begrenset lydlandskap og mangelen på musikk, noe som er interessant. I motsetning til veldig mange andre spill, ville bruk av musikk, og et større omfang av lydeffekter i den åpne verdenen antageligvis oppleves som et forstyrrende element heller enn stemningsettende i *Dark Souls*. For å mestre spillet, må spilleren observere og koordinere seg godt i spillmiljøet. En del av disse prosessene går på hva som er tilstede i lydbildet til en hver tid. I enkelte tilfeller, vil det være nødvendig å orientere seg ut ifra lyd, siden det er mulig å høre ting *før* det blir visuelt tilgjengelig. Dette kan for eksempel bety at spilleren kan høre fottrinnene til en fiende som nærmer seg, før fienden kommer til syne på skjermen. Bruk av musikk og unødvendige lydeffekter, ville tilslørt lydbildet og gjort orienteringsprosessen vanskeligere. Spilleren begynner heller ikke å kjede seg, fordi det er nødvendig å opprettholde en viss grad av konsentrasjon til en hver tid. I tillegg er nevneverdig at tre av de fire områdene i den åpne verdenen av *Dark Souls* som har musikk, er trygge områder. Det vil si at avataren som regel ikke kommer til å bli angrepet når spilleren hører musikk, noe spilleren, bevisst eller ubevisst, vil lære seg ganske tidlig i gjennomspillinga. Som følge av dette, vil spilleren bli ekstra konsentrert når musikken stopper, siden han da vet at det ikke lenger er trygt. I mange andre rollespill er det omgivelsene og følelsen av tilstedeværelse i spillverdenen som drar spilleren inn, mens i *Dark Souls* er det konsentrasjonen og ønsket om å mestre spillet som sørger for at spilleren blir dratt inn.

Dark Souls skiller seg fra moderne spill i det at det er ekstremt krevende. Det avhenger av spillernes evne til å observere og evne til å lære av egne feil. Selv om spillet er vanskelig, er det aldri vanskelig som følge av spillmekanismene eller dårlig gjennomført *gameplay*. For å bli bedre, må spilleren bruke tid på å forstå de forskjellige spillmekanismene. I møtet med en fiende, kan dette gå på evnen til å observere hvordan fienden beveger seg, og å handle passende i forhold til dette. Det kan være å lære seg å forstå når fienden vil angripe, så spilleren rekker å unnsnippe eller blokkere angrepet, eller å lære seg når det vil være passende å utføre et angrep på fienden. Dette gjøres ved nøye observasjon, og det vil nesten aldri lønne seg å anta eller prøve å forutse hva fienden kommet til å gjøre. Det er en viss grad av tilfeldighet i det fiendene gjør, så om spilleren prøver å forutse hva en fiende vil gjøre, kan dette lede til at fienden gjør noe annet enn spilleren antok. I forkant av et angrep, vil det alltid

være et tegn spilleren kan se etter. Dette kan være et visuelt tegn, som en bevegelse, eller et lydtegn, som at fienden gir fra seg et grynt eller brøl. Tegnene vil variere etter hvilken type fiende, og hva slags angrep det er snakk om. Den beste måten å overvinne en fiende på, er å lære seg hva de forskjellige visuelle tegnene og lydtegnene betyr. Her er det viktig å ha en viss grad av presisjon, for det vil kunne straffe seg like mye å handle for tidlig som for seint. Om spilleren for eksempel ruller unna et angrep for tidlig, vil dette kunne resultere i at fienden skjønner hvor spilleren ruller, så han kan endre retning på angrepet. Miljøet i spillverdenen kan være like straffende som dårlige kampstrategier, dersom spilleren ikke er observant. Rundt i spillverdenen vil det være mange muligheter for å trå feil. Som følge av et veldig dynamisk terreng, vil det for eksempel være mange høyder spillerens rollefigur kan dette ned fra. I mange tilfeller vil høye fall resultere i en sikker død. Andre ganger kan det resultere i at rollefiguren detter ned til et område fylt av fiender – som i sin tur også kan være en sikker død. Spilleren må derfor orientere seg godt rundt i spillverdenen, og vite hva som er rundt seg til en hver tid. Når spilleren feiler, er det derfor alltid spillerens selv som har skyld i dette.

Behovet for konsentrasjon og observasjon i *Dark Souls* er ekstremt etter alle standarder, men likevel er ikke ideene *Dark Souls* bygger på nye. Vi kan si at spillet er nyskapende sett med moderne øyne, men at det likevel bygger på ideer som var mer vanlig å finne i eldre spill. I tradisjonelle plattformspill som *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) Og *Castlevania* (Konami, 1986), går mye av *gameplay* ut på prøving og feiling, nøye planlegging og beregning for å mestre utfordringene, akkurat på samme måte som i *Dark Souls*. Dette er også tilfellet for forskjellige aktiviteter utenfor spillverdenen, som for eksempel det å lære seg et instrument, og, ikke minst, i tradisjonelle spill som sjakk. Mye av prosessen mot å bli god i noe, er det å tørre å feile, om og om igjen, og det å lære av egne feil. Mange moderne spill bygger ikke nødvendigvis på denne tankegangen. Ofte er det historien, eller den helhetlige opplevelsen av spillet som står sentralt, heller enn det å føle at man blir bedre i noe gjennom å spille. Noe av det som vektlegges når det er snakk om *Dark Souls* sett i forhold til andre moderne spill, er at mange av spillene har en tendens til å holde spilleren *i hånda*, mens i *Dark Souls* må spilleren klare alt selv. En tegneseriestripe av George Alexopoulos som er lagt ut på nettstedet *Ultimate Game Database* illustrerer denne tanken godt: Vanlige spill illustreres med at en baby blir matet av foreldrene sine, og deretter heiet på for at han klarte å bli matet. *Dark Souls* illustreres ved at en baby sitter i et mørkt rom, en mann i rustning spør

om han er sulten, gir han våpen og rustning og sier «come get it», klar til å sloss mot babyen². *Dark Souls* blir derfor spesielt fordi en helt sentral del av opplevelsen går på det å klare å mestre spillet. Dette er likevel på langt nær *hele* opplevelsen i *Dark Souls*. Det er i tillegg et stort spill med mange forskjellige miljøer, som byr på visuelle opplevelser. Selv om bruken av lydeffekter i hovedsak er funksjonell, byr den også på en emosjonell opplevelse, siden lydene forsterker følelsen av ensomhet og fortapthet i spillverdenen. Det er også en stor, underliggende historie til spillet. I mange moderne spill vil historien være en del av spillets overflate, noe som blir presentert for spilleren uansett. I *Dark Souls* er ikke historien på overflaten, og det er opp til spilleren selv om han ønsker å oppleve historien. Det vil si at det går an å komme seg gjennom spillet uten å få med seg noe av spillets historie. For å få med seg historien, er spilleren nødt til å utforske spillverdenen, snakke med forskjellige karakterer rundt om i verdenen og lese informasjonen som står om gjenstandene hun finner. Selv da vil ikke historien automatisk utfolde seg, og mye avhenger av spillerens evne til å tenke og gjøre koblinger selv. Som et resultat av dette, har *Dark Souls* blitt kritisert for mangelen på en historie. Historien er riktignok vag, og det er et stort rom for tolkning, men å påstå at spillet mangler historie, er bare et bevis på at spillere i dag er vant med å få historien gitt. *Dark Souls* har dermed et veldig bredt fokus, der spilleren selv kan velge hva han ønsker å fokusere på. Dette står i motsetning til de fleste moderne spill, som fokuserer på én eller noen få elementer. Dette fokuset ligger ofte enten på historien, som ofte er tilfellet i videospill med en mer lineær oppbygning, den helhetlige opplevelsen, noe som gjerne er tilfellet for rollespill satt i åpne verdener, eller fokus på *gameplay*. De *gameplay*-fokuserede videospillene er ofte de med en mer lineær oppbygning, men det finnes også tilfeller av mer åpne spill som er *gameplay*-drevne, som for eksempel *Dragon's Dogma* (Capcom 2012).

1.3 Teori og metode

Videospillforskning er et stadig voksende forskningsfelt. Det er likevel ikke til å komme bort i fra at det fortsatt er et veldig ungt forskningsfelt. Som et resultat av dette, er det begrenset hvor mye vitenskapelig litteratur som er tilgjengelig. Videospillforskning begynner å etablere seg som et respektert forskningsfelt, men fokusområdet i forskningen er som regel på det spilltekniske og det grafiske, ikke lyd og musikk. Mye av det som er tilgjengelig av litteratur om lyd og musikk til spill er ikke-vitenskapelige tekster. Gjennom de siste årene, har de imidlertid dukket opp noen forskere som utforsker lyd og musikk i videospill med en mer

2 <<http://ultimategamedb.com/Article/Article?id=398210c1-529e-4909-9793-a11b8a832dcc>> [Lest 24.03.14]

vitenskapelig vinkling. Disse legge det teoretiske grunnlaget for oppgava. To helt sentrale forskere når det kommer til lydens funksjonelle rolle i videospillet, er Karen Collins og Kristine Jørgensen. Collins forskning på *dynamisk* og *ikke-dynamisk* lyd, og Jørgensens omfattende modell for romlig integrering av lyd i spill vil legge et grunnlag for analysen av lyd i *Dark Souls*. I en oppgave om lyd og musikk i videospill, er også være relevant å dra inn videospillforskere som har forsket mer på hele spillet som system. Katie og Eric Zimmerman, Kevin D. Saunders og Jeannie Novak, og Jesper Juul vil være sentrale navn her.

Denne oppgava vil i hovedsak basere seg rundt analyse av *Dark Souls*: En analyse av lyden og av musikken. Studier gjort og metoder utviklet av forskerne nevnt over, vil fungere som et utgangspunkt for dette. Bruken av lyd i *Dark Souls* bryter på mange måter med de konvensjonene som finnes for moderne spill. For å peke på hvordan *Dark Souls* skiller seg, vil i tillegg lydbruken bli sammenlignet med lydbruken i andre moderne videospill. I musikkanalysen vil noen av musikkstykkene vi skal se på transkriberes. Formålet med musikkanalysen, er å koble musikken opp mot videospillets narrativ. I analysen vil vi derfor ikke gå så dypt inn i alt ved musikken. Tradisjonelle verktøy for analyse av musikk vil derfor være tilstrekkelig som et utgangspunkt for analysen. Det som blir presentert av det narrative aspektet ved spillet, vil være basert på egen analyse av informasjon som blir gitt til spilleren ved en gjennomspilling av spillet.

Et problem som oppstår når man skal snakke om et tema som originalt er på annet språk enn norsk, er hvordan man forholder seg til de fremmedspråkelige ordene i oppgava. I *Dark Souls* er det veldig mange personer, steder og gjenstander som ikke lar seg oversette til god norsk. Derfor vil alle karakterer, områder, hendelser og gjenstander i *Dark Souls* bli referert til ved de engelske navnene. I en tekst er det normalt å skrive engelske ord i kursiv, mens stedsnavn og navn på personer ikke blir skrevet i kursiv. Ved flere av navnene på områder og karakter i *Dark Souls*-verdenen, vil det se unaturlig og rart ut om man ikke skriver med kursiv. Navnene på mange områder, beskriver mer hva avataren vil møte her, heller enn å være et ordentlig stedsnavn. Dette gjelder for eksempel *Northern Undead Asylum* og *Tomb of the Giants*. Andre områder, framstår som klarere stedsnavn, som *Anor Londo* og *Izalith*. Veldig mange av karakterene i *Dark Souls*-verdenen har enten en tittel, som *Gwyn, Lord of Cinder*, beskrives ut fra utseende, som *Great Grey Wolf Sif*, eller hva de er, som *Witch of Izalith*. For å være konsekvent, vil alle navn som har tilknytning til *Dark Souls* skrives i kursiv i denne oppgava.

2. Historisk gjennomgang av lyd i videospill

Lyd har alltid vært viktig i videospill: Helt fra de tidligste spillene med noen få *bip*-lyder, fram til dagens avanserte og realistiske lydeffekter, og komplekse lydspor. I motsetning til stumfilmen, som gjerne var akkompagnert av musikere i kinosalene, har lyd i videospill alltid vært implementert som en del av maskinvaren. Derfor har lyden stadig utviklet seg, etter hvert som teknologien har utviklet seg. Som følge av teknologiske begrensninger, var de aller tidligste spillene uten lyd, men selv i veldig tidlige spill som *SpaceWar!* (1962), har det blitt rapportert om bruk av lyd i en testversjon av spillet (Jørgensen 2007b:15).

I en gjennomgang av videospillydens historie, kan det være passende å dele inn i forskjellige faser for den funksjonelle, estetiske og tekniske utviklinga. Kristine Jørgensen (2007b) deler inn i fire forskjellige faser for videospillyd generelt, mens Melanie Fitsch (2013) deler inn i fire forskjellige faser for utviklinga til videospillmusikken. De forskjellige fasene til Jørgensen og Fitsch dekker forskjellige tidsrammer. Jørgensens første fase dekker den tidligste utviklinga fra rundt 1960 og fram til rundt 1972, mens Fitschs første fase begynner i 1972, og går fram til midten av 1980-tallet. Dette er omtrent samme tidsrom som Jørgensens andre fase. Fitschs andre, og Jørgensens tredje fase, strekker seg fra midten av 1980-tallet og til rundt midten av 1990-tallet. Den fjerde fasen til Jørgensen går fra midten av 1990-tallet og fram til rundt 2007, mens Fitschs tredje og fjerde fase går fra midten av 1990-tallet og fram til i dag. Disse fasene vil bli brukt som referansepunkt i denne historiske gjennomgangen av lyden i videospill.

Denne gjennomgangen vil også deles inn i forskjellige faser, men jeg mener det kan være hensiktsmessig å dele inn i fem, heller enn fire, forskjellige faser. Grunnen til dette, kommer vi tilbake til under. I gjennomgangen vil vi se på utviklinga til spillyd generelt, både på et funksjonelt og teknisk plan, samt at vi skal gå nærmere inn på den estetiske utviklinga til videospillmusikken. Første fase vil omfatte de aller tidligste spillene, og strekker seg fra 1958 til cirka 1970. Andre fase omfatter de tidligste spillene med lyd, tidlig på 1970-tallet, og fram til krakket på konsollmarkedet i 1984. Tredje fase strekker seg fra midten av 1980-tallet, da Nintendo tok over det vestlige konsollmarkedet, og fram til midten av 1990-tallet. Den fjerde fasen strekker seg fra midten av 1990-tallet og fram til 2006–07. Femte fase er den vi nå er inne i, og strekker seg fra 2006–07 og fram til i dag.

Grunnen til at denne gjennomgangen snakker om fem faser heller enn fire, er fordi det har skjedd en god del tekniske utviklinger. Dette gjelder særlig på konsollfronten, med

implementeringen av *Blu-ray*. I tillegg er videospillmusikk et element av spill som får stadig mer oppmerksomhet. Som følge av dette, kommer det stadig utgivelser av videospill der musikk er hovedelementet, eller et av de viktigste elementene ved *gameplay*. I løpet av de siste årene, har det i tillegg oppstått en *indiebølge* på spillmarkedet, som en motreaksjon til de store spillsekskapene, og moderne spillutgivelser. At et videospill er et *indiespill*, vil si at selvstendige utviklere selv har lagt sin tid og sine penger i å utvikle og gi ut spillet, heller enn at det er etablerte spillsekskaper som står bak utviklinga. Dette har gitt såkalte *retrospill* en ny vår, samtidig som det har tvunget de store spillsekskapene til å tenke nytt. En trend som oppsto i videospill på 2000-tallet, er at det narrative aspektet ved videospill har tatt fokuset vekk fra *gameplay*-aspektet. I tillegg har spillindustrien nesten blitt en slags *masseproduksjonsindustri*. Det vil si at mange av de store sekskapene bruker svært kort tid på utviklinga av spill, for å kunne gi ut spill så hyppig som mulig. Enkelte spillserier får en ny utgivelse hvert eneste år, der det nye spillet har minimalt med nye trekk fra den forrige utgivelsen. Dette gjelder blant annet serier som *Call of Duty* (Activision) og *Assasin's Creed* (Ubisoft). *Call of Duty* er på den ellefte tittelen i hovedserien, mens *Assasin's Creed* er på det syvende tittelen i hovedserien. Begge seriene har i tillegg en rekke mindre utgivelser som ikke er relatert til hovedserien. Activision har til og med ansatt fire forskjellige utviklere til å jobbe på forskjellige *Call of Duty*-spill, for å sikre en ny utgivelse hvert eneste år. *Indie*-utviklerne har som sådan dratt fokuset tilbake på originale konsepter, og *gameplayet* i videospill. De har dratt fokuset tilbake på videospill for spillets skyld, heller enn for historiens skyld. Indieutviklerne henter ofte inspirasjon fra videospill som kom ut på 80- og 90-tallet, da *gameplay* fortsatt var i fokus. Dette er gjerne et estetisk valg utviklerne tar, men det har også med å gjøre at indieutviklere ikke har tilgjengelig alle de verktøyene, og pengene, som store spillutviklere har. Som et resultat av dette, er det begrensinger for hva som teknisk er mulig å utvikle. Det at indietitler er spill med lavere budsjett, vil også resultere i at lyddesignet og musikken til disse spillene blir mer primitiv enn lyd og musikk til større titler. Lyddesignet og musikken til indiespill, vil derfor ofte ha likheter til lyddesign og musikk fra videospill på 1980- og 1990-tallet.

Indiebølgen har tvunget de større spillsekskapene til å fokusere mer på *gameplay* i videospill. From Software har med *Demon's Souls*, *Dark Souls* og *Dark Souls II*, stått fram som et praktksempel på dette, og andre spillsekskaper ser ut til å følge etter.

2.1 Første fase: Ut av stillheten kom ett enkelt «pong»

Videospillhistorien begynte i stillhet, men det er likevel mye som tyder på at spill var tiltenkt lyd helt fra starten av: Spillet som blir sett på som det første autentiske dataspillet er *SpaceWar!* (Steve Russel et al., 1962), var uten lyd, men det har blitt rapportert om bruk av lyd i en tidligere testversjon av spillet. Dette viser at spillutviklere hele tiden har hatt intensjoner om å bruke lyd i videospill, men at det i starten ble ekskludert som følge av tekniske begrensninger. Heller ikke de tidligste hjemmekonsollene, som *Magnavox Odyssey* (Magnavox, 1972) hadde lyd. Det fantes ingen egen lydbrikke i de tidligste spillmaskinene, og som følge av dette måtte spillutviklerne lage en egen maskinvare for hver lyd som hørtes i spill. Derfor var det veldig komplisert å inkludere lyd i videospillspill, og det ville øke produksjonskostnadene betydelig, noe som kan forklare hvorfor de tidligste spillene, og konsollene, var uten lyd. Et annet aspekt som viser at lyd var tiltenkt spill helt fra starten av, er at myntopererte, analoge spill fra 1930-tallet av inkluderte kunstige lydeffekter for å gi respons til spillerens handlinger (Jørgensen 2007b:11). Tidlige dataspill tok gjerne den basiske ideen fra slike spill, og derfor er det naturlig at det også var et ønske om å bruke lyd som en responskilde.

Selv om *SpaceWar!* blir sett på som det første dataspillet, fantes det teknisk sett andre dataspill før dette, som for eksempel *Tennis for Two* (1958). Dette spillet blir sett på som en adaptasjon av et analogt spill, og regnes derfor ikke som det første spillet som ikke kunne eksistere utenfor datamaskinen på noen gjenkjennelig måte (Jørgensen 2007b:16). *SpaceWar!* har et relativt enkelt *gameplay*, som går ut på at to romskip, styrt av to forskjellige spillere, kjemper mot hverandre. I midten av skjermen er det en stjerne, som utgjør et gravitasjonsfelt. I tillegg til å kjempe mot hverandre, må de to romskipene navigere seg rundt gravitasjonsfeltet.

Lyd ble ikke et vanlig trekk i spill før på 1970-tallet, og det første spillet som inkluderte lyd var arkadeversjonen av *SpaceWar!*, som fikk navnet *Computer Space* (1971). Dette spillet ble ingen stor suksess, og det er vanskelig å si om lyden som fantes i spillet var der av funksjonelle grunner, eller om det bare var for å tiltrekke oppmerksomhet (Jørgensen 2007b:17). Det første spillet som ble en stor kommersiell suksess, bordtennissimulatoren *Pong* (Atari, 1972), var også det første til å bruke lyd funksjonelt. I *Pong* var det lyd når ballen traff et brett eller en vegg, noe som informerte spilleren om at ballen ville endre retning. Arkadespillet *Pong* ble utgitt som hjemmekonsoll, *Home Pong*, i 1975, og ble en stor

suksess. Som et resultat av dette ble en rekke *Pong*-kloner, og helt nye spillkonsepter utgitt som hjemmekonsoll, og spill i hjemmet ble mer populært.

2.2 Andre fase: Lyd blir funksjonell

I denne perioden begynte lyd i videospill å bli funksjonelt. Mot slutten av 1970-tallet, begynte spillutviklerne i tillegg å forstå viktigheten av å ha et sammenhengende lydspor i videospillene, noe som særlig *Space Invaders* (Taito, 1970) skal ha mye av æren for. Det var på 1970-tallet at videospill for alvor ble populært, og Melanie Fitsch mener at spillindustrien ble født mellom 1973 og 1977. Arkadespill var den klart dominerende plattformen, men hjemmekonsoller som *Channel F* (Fairchild, 1976), *Studio II* (RCA, 1977) og *Atari 2600* (Atari, 1977), gjorde det mer tilgjengelig og populært for folk å spille i sine egne hjem. *Studio II* inkluderte enkle *bip*-lyder som kunne variere i tonehøyde og lengde, mens *Channel F* hadde interne høyttalere for avspilling av lyd. I 1977–78 kom det første salgsslaget i spillindustrien. Dette gjaldt særlig for konsollmarkedet: Det ble produsert alt for mange konsoller i forhold til hvor mange videospill som ble produsert. Atari var det eneste store, vestlige gjenlevende selskapet etter krakket, delvis som følge av at de fortsatt ga ut innovative spill. På denne tiden fikk imidlertid Atari konkurranse fra Japanske selskaper, som kom inn på det vestlige markedet (Fitsch 2013:12).

Et av spillene som hjalp industrien tilbake på rett spor, var den andre store arkadesuksessen etter *Pong*, nemlig *Space Invaders* (Taito, 1978). *Space Invaders* har et *gameplay* som går ut på at spilleren styrer en kanon som kan bevege seg fra høyre til venstre nederst på skjermen. Ovenfra kommer det romvesen som flytter seg fra side til side, samtidig som de flytter seg nedover mot kanonen. Spilleren må skyte romvesenene før de kommer ned til bunnen av skjermen. Det er et sammenhengende lydspor som består av fire toner i forskjellig tonehøyde. Det holder en fast puls, som øker i tempo etter hvert som romvesenene nærmer seg kanonen. *Space Invaders* var avhengighetsskapende som følge av poengsystem. Det er ikke mulig å vinne selve spillet, siden det å fullføre et nivå bare leder videre til et nytt nivå med høyere hastighet. Poengsystemet ga likevel et konkurranseelement til spillet, som gjorde det mulig for spillere å konkurrere mot hverandre. I følge Jørgensen (2007b), var lyden i *Space Invaders* en av grunnene til spillets suksess: I bråkete arkadehaller, ville et distinkt lydspor tiltrekke oppmerksomhet til spillet. Lydsporet var i tillegg endel av hele spilleropplevelsen, og *Space Invaders* var et av de første spillene til å ta i bruk et ikke-

diegetisk, funksjonelt lydspor. Det vil si et ikke-diegetisk lydspor som hadde innvirkning på handlingene internt i spillet. Det at lydsporet øker i tempo etter hvert som romvesenene nærmer seg bunnen av skjermen, informerer spilleren om at han må handle raskere for ikke å tape. Lydsporet i *Space Invaders* gjorde spillutviklere oppmerksomme på nødvendigheten av et sammenhengende lydspor i videospill. Før *Space Invaders* var lyd bare et *bonustrekk* ved videospill, etter *Space Invaders* ble lyd en *nødvendighet* i videospill (Fitsch 2013:13).

Det første spillet som inkluderte sammenhengende bakgrunnsmusikk med en større estetisk verdi, var *Rally-X* (Namco, 1980). Dette spillet blir gjerne sett på som det første til å inkludere musikk i det hele tatt. Rent teoretisk, kan også lydsporet i *Space Invaders* kalles musikk: Det har en fast puls, og er basert på fire toner i forskjellig tonehøyde. Likevel var det liten grad av estetisk verdi på lydsporet i *Space Invaders*. *Rally-X* inkluderte en fengende melodi som loopet i bakgrunn. Melodien hadde ikke den samme funksjonelle rollen som lydsporet i *Space Invaders*, og ble dermed i større grad et estetisk trekk som satt stemning i spillet. Videre var *Pac-Man* (Namco, 1980) det første spillet til å inkludere *cutscenes*, akkompagnert av musikk. Dette ble mulig med de første dedikerte lydbrikkene, PSG-ene³, som ble installert i arkademaskinene, og gjorde det mulig med mer detaljert bakgrunnsmusikk og lydeffekter. I noen av disse lydbrikkene, som POKEY⁴, var det i tillegg mulig med polyfon musikk. Dette ble imidlertid brukt på mer avanserte lydeffekter, heller enn musikk (Fitsch 2013:13).

I 1983 kom det andre store krakket på konsollmarkedet. Denne gangen som følge av en overflod av programvare heller enn maskinvare, som ved krakket i 1977. Videospill ble stadig mer populært, og som følge av dette ville stadig flere selskaper utvikle spill. Den økende interessen for å utvikle videospill, resulterte i at mange spill av dårlig eller middelmådig kvalitet ble gitt ut, noe som videre resulterte i at forbrukerne mistet mye av tilliten de hadde til spillutviklerne. Etablerte selskaper gikk konkurs fordi de ikke hadde forutsett økt konkurranse fra nye selskaper, mens de nye selskapene ikke solgte nok spill og gikk tom for penger (Jørgensen 2007b:18). Det er i sær ett spill som ofte får skylda for krakket: *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982), utviklet til konsollen *Atari 2600*. Atari var overbevist om at spillet ville bli en suksess som følge av at det var basert på filmen, og de ønsket å gi ut spillet til julesesongen i 1982. Dette ga utvikleren Howard Scott Warshaw i

3 PSG står for *Programmable Sound Generator*

4 POKEY står for *POtentiometer and KEYboard Integrated Circuit*

overkant av fem uker til å gjøre ferdig spillet. *E.T.* Blir ofte kalt det verste videospillet i historien, og det blir sett på som spillet som ene og alene står for Ataris undergang.

I tillegg ble datamaskiner vanlig å ha hjemme, som ble en trussel for konsollmarkedet. PC-er var teknisk gode nok til å håndtere alt det spill krevde. En av disse PC-ene, *Commodore 64* (1982) inkluderte i tillegg en dedikert lydbrikke, SID581, som var designet for musikk. Det ble derfor mulig å komponere mer avansert musikk til *Commodore 64*, og musikk til denne PC-en fikk langt mer oppmerksomhet enn musikk til andre plattformer (Jørgensen 2007b:18). Selv om videospillmarkedet gjennomgikk en stor nedgang, vokste den estetiske verdien til videospillmusikken stort på denne tiden. Lyden til *Commodore 64* ble blant annet så populær at en ny musikkjanger tok form, *chiptunes*. Nye karakteristikktrekk ved videospillmusikken begynte å ta form, og det var starten på det Fitsch har valgt å kalle *8-bitæraen*, som må sees på som en gullalder i videospillmusikkens historie. Musikken med den karakteristiske 8-bitlyden er for mange fortsatt definisjonen på hva spillmusikk er, og de estetiske trekkene og strukturene som kom inn i spillmusikken på denne tida, er fortsatt å høre i spillmusikk den dag i dag.

2.3 Tredje fase: Fra programmert til komponert

Arkadespillindustrien fortsatte under og etter krakket på konsollmarkedet. Dette viste at folk fortsatt ville ha spill, noe det japanske spillskapet Nintendo tok nytte av. Etter krakket var det Nintendo som tok over det vestlige markedet, der de dominerte i flere år (Jørgensen 2007b:18). I 1985 lanserte de konsollen som i Japan hadde navnet *Nintendo Famicom* som *Nintendo Entertainment System* (heretter kalt *NES*) i Europa og USA. En av grunnene til Nintendos suksess, var at de hadde et system for kvalitetssikring av spill. Det vil si at spill ikke ble gitt ut på konsollen uten å godkjennes av Nintendo. I tillegg var den innovative og ikoniske spillyden en grunn til konsollens suksess. *NES* inkluderte et spesiallaget lydkort, utviklet av Yukio Kaneoka, med fem lydkanaler. Musikken på *NES* måtte fortsatt dele kanalene med andre lydeffekter, som gjorde at funksjonelle lyder ble prioritert (Fitsch 2013:18). Det var i tillegg en begrenset tonerekkevidde, som gjorde at musikken måtte komponeres over et visst antall toner. Den begrensede lagringskapasitetet på *NES*, gjorde at god grafikk og sammenhengende *gameplay* ble prioritert over lyd (Jørgensen 2007b:19). Dette var imidlertid problemer de japanske komponistene løste mesterlig, og det lot dem utvikle den unike *NES*-lyden. Koji Kondo var en av komponistene som mestret de tekniske

begrensningene ved å komponere musikk til *NES*. Han var den første som ble ansatt av Nintendo bare for å komponere musikk, og har blitt kjent for sine lydspor til spill som *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) og *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). *Super Mario Bros.* var dermed det første spillet med bakgrunnsmusikk skrevet av en profesjonell komponist. Å inkludere musikk i de tidligste videospillene var ingen enkel sak, siden musikken måtte transkriberes inn i datakode. Det å komponere til videospill krevde derfor en stor mengde teknisk kunnskap, og som følge av dette var det mer normalt at programmererne utviklet musikken, eller at det ble brukt forhåndsskrevet musikk.

Super Mario Bros. er inkluderte i tillegg til bakgrunnsmusikken en rekke funksjonelle, musikalske lydeffekter, som har satt en standard for bruk av lydeffekter i plattformspill. I følge Zack Whalen (2004) er det er blant annet på grunn av *Super Mario Bros.* at det nå er vanlig å inkludere enn «pling»-lyd når avataren plukker opp mynter i videospill. Lydene i spillet endrer i tillegg karakter etter avatarens status: Når Mario plukker opp en sopp, som gjør at han vokser, er hoppelyden en oktav lavere enn når Mario er liten. Bakgrunnsmusikken i *Super Mario Bros.* er også funksjonell i den forstand at musikken øker i tempo for å signalisere at spilleren har lite tid igjen på å fullføre et nivå. Det er også forskjellig musikk på de forskjellige nivåene, og i forskjellige områder på nivåene: Ett overgrunntema, et undergrunntema, et verdenkarttema osv. Bruken av lydeffekter og musikk i *Super Mario Bros.* skapte konvensjoner for bruk av lydeffekter og musikk som fortsatt er vanlige den dag i dag.

Det var på midten av 1980-tallet vi fikk de tidligste forsøkene på dynamisk musikk i spill, det vil si musikk som endrer seg etter handlinger utført av spilleren, eller spesielle hendelser i spillet. I eventyrspillet *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) og rollespillet *Final Fantasy* (Square Enix, 1987) var det bruk av situasjonsbetinget musikk, som spesielle musikkstykker i huler, og ved særlig sterke fiender. Dette har satt en viktig standard for hvordan musikken implementeres i alle eventyr- og rollespill siden. Komponisten av musikken i *Final Fantasy*, den selvlærte musikeren Nobuo Uematsu, var den første komponisten som ble populær blant det vestlige publikum. Melanie Fitsch mener at det er fordi Uematsu blandet østlig og vestlig stil for instrumentalmusikk, noe som gjorde musikken lettere tilgjengelig for et vestlig publikum.

På midten av 1980-tallet økte lydoppløsningen fra 8-bit til 16-bit, og det første digitale lydkortet, *Paula*, som først ble brukt i Commodores *Amiga 1000* kom ut i 1985. Paula kunne

produsere fire kanaler med stereolyd, og inkluderte digitale instrumenter for komponering. I tillegg hadde det muligheten til å sample naturlige lyder (Jørgensen 2007b:19). Dette åpnet for muligheten for lyd med høyere troverdighet (*fidelity*) eller presisjon, sammenlignet med naturlige lyder, og spillutviklere kunne jobbe mot å bruke lyd til å skape virtuelle spillmiljøer som lignet på virkelige miljøer. Det var likevel fortsatt enkelte tekniske begrensninger med tanke på prosessorkraften og lagringskapasiteten til PC-ene, som gjorde at det tok tid før det ble standardisert (Jørgensen 2007b:20). Det var ikke før i 1992 at lydkort på PC-er kunne produsere lyd med CD-kvalitet, da Creatives første 16-bitlydkort, *Soundblaster 16*, ble lansert. Det viktigste aspektet ved forbedret lyd i konsoller og PC-er på 1980-tallet var implementeringen av FM-kort⁵.

Den første konsollen til å bruke FM-kort var *Sega Mega Drive* (Sega, 1988). En konsoll som ga Nintendo konkurranse da den kom ut, og som resulterte i at Nintendo ikke lenger alene dominerte det vestlige markedet. FM-kortet resulterte i at musikken til *Mega Drive* hadde en rikere og bedre lyd enn til *NES*. Musikken i spill på *Mega Drive* hadde stort sett den samme strukturoppbygningen som musikken i *NES*-spillene, men den melodiske stilen ble endret: Lydkortet i *Mega Drive* kunne herme etter keyboardlyder som var kjente fra progressiv rock, noe som resulterte i at musikken til *Mega Drive* hentet stilistiske trekk fra denne sjangeren. Nintendos svar til *Sega Mega Drive* var *Super NES* (Nintendo, 1990. Heretter kalt *SNES*), som brakte et bredt utvalg av DSP-effekter⁶, digitalisert lyd og full stereolyd til konsollspill (Fitsch 2013:23). *SNES* kunne spille samlet lyd opp til 16-bitsoppløsning, men på samme måte som *Sega Mega Drive*, holdt *SNES* på de strukturkonvensjonene for musikk som ble utviklet i 8-bitæraen. Fitsch (2013:21) betrakter adaptasjonen av MIDI⁷ som den viktigste utviklinga for videospillmusikken på 1980-tallet. Komponister trengte ikke lenger å ha kunnskap om programmering for å komponere musikk til videospill, som gjorde det mye lettere å komponere til spill. Generell MIDI besto av 128 forskjellige instrumenter, eller lyder, men et problem var at det hørtes forskjellig ut på forskjellige PC-er, etter hvilket lydkort som ble brukt. Dette var ikke et problem på konsoller, som kom med innebygget lydkort. Et problem med videospillmusikk som imidlertid ikke ble løst verken med implementeringen av FM-kort eller adaptasjonen av MIDI var overgangen mellom forskjellige musikkstykker i spill. Det fantes ingen gode løsninger for hvordan

5 FM står for Frequency Modulation

6 DSP står for Digital Signal Processing

7 MIDI står for Musical Instrument Digital Interface

overganger mellom musikkstykker kunne gjøres i spill uten brå kutt eller hopp i musikken, og det vanligste var å bruke korte eller lengre musikkstykker som loopet endeløst på hvert nivå eller område i spill, som musikken til *Mega Drive* og *SNES* vitner om. Dette er et problem komponistene Michael Land og Peter McConnell langt på vei løste da de i 1991 utviklet komposisjonverktøyet *iMuse*⁸.

LucasArts, som Land og McConnell var ansatt hos, hadde allerede på midten av 1980-tallet utviklet en innovativ spillmotor til sine spill, SCUMM⁹, og *iMuse* ble implementert i den femte versjonen av denne motoren i 1991. SCUMM-motoren introduserte ett nytt pek-og-klikk-grensesnitt som gjorde *gameplayet* i LucasArts' videospill mye mer brukervennlig. *iMuse* var et viktig steg mot dynamisk lyd og musikk i spill, siden det løste problemet med overgangen mellom musikkstykker. Etter utgivelsen av *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990) ønsket Land et mer fleksibelt system for å implementere musikk i spill (Strank 2013:82). *The Secret of Monkey Island* brukte *kildemusikk*, det vil si musikkstykker som var relatert til en kilde. Det var noen få musikalske motiver, og alle forekomster av musikk var koblet til en karakter, et område eller en hendelse. Det var det en hel del stillhet i *The Secret of Monkey Island*, og det ble klart for komponisten at om det skulle være et sammenhengende, gjennomkomponert lydspor i det neste spillet, var hovedproblemet overgangen mellom stykkene (Strank 2013:82).

iMuse was designed to take care of that problem, and brought about two main innovations:

1. The transitions were based on a variety of cues, thus establishing a musical continuity system that created the impression of a flexible and dynamic soundtrack.
2. *iMuse* introduced minimal variations in the mix, which seemingly «reacted» to certain actions of the player, thus creating the impression of a change in orchestration. The two principles became known as horizontal re-sequencing and vertical re-orchestration, and have since had a great impact on the design of interactive video game music.

(Strank 2013:82)

2.4 Fjerde fase: Mot en mer symfonisk spillverden

Lydeffekter og musikk i videospill ble stadig mer realistiske utover på 1990-tallet. Dette har med å føre at PC-er stadig fikk større lagringskapasitet. Det ble det mulig å lage større, mer realistiske virtuelle spillmiljøer, som inkluderte et mer presist og realistisk lyddesign. Tidlig på 1990-tallet kom de første 3D-skytespillene ut til PC. *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992), som var det aller første *førstepersonsskytespillet* (heretter kalt FPS-spill¹⁰), *Doom* (Id

8 *iMuse* står for Interactive Music Streaming Engine

9 SCUMM står for Script Creation Unity for Maniac Mansion

10 FPS står for First Person Shooter

Software, 1993) og *Duke Nukem 3D* (GT Interactive Software, 1994) besto alle av tredimensjonale virtuelle verdener, og et lyddesign som forsterket følelsen av det tredimensjonale rommet. Disse spillene inkluderte lyd med stereopanering, som kunne indikere kildens bevegelse i forhold til spilleren. Lydens volum kunne indikere relativ distanse til kilden. Denne nye bruken av lyd i spill ga bedre muligheter for orientering, samt at det økte følelsen av tilstedeværelse i spillverdenen.

På 1990-tallet ble CD-ROM det vanlige formatet for videospill, noe som resulterte i større frihet for komponistene. Der det tidligere bare var mulig med samplede lyder, ble det nå mulig å ta i bruk liveinstrumenter og vokal, i tillegg var det bedre lyd kvalitet, samt at lyden ikke ville høres forskjellig ut på PC-er etter hva slags lyd kort man hadde (Fitsch 2013:24). Det første spillet til å ha et lydspor med fullt liveorkester var *The Lost World: Jurassic Park* (Dreamwork Interactive, 1997), med musikk av Michael Giacchino. Et problem med CD-ROM var imidlertid varighet, siden maksimal lengde på en CD er 79,8 minutter. MP3, som kom i 1993, gjorde dette problemet mindre. Et annet problem med CD-ROM var looping av musikkstykker. Når laseren kom til slutten av lydsporet, måtte den flytte seg tilbake til starten, noe som førte til et hopp i lyden (Fitsch 2013:24). Selv om CD-ROM ga mulighet for forbedret lyd kvalitet, ble det dermed et lite steg tilbake for spillmusikken på PC-er og konsoller som brukte dette formatet. I stedet for et sammenhengende lydspor med glatte overganger mellom stykkene, som ble mulig meg blant annet *iMuse*, gikk det tilbake til brå kutt og raske overganger (*fades*) mellom stykkene (Fitsch 2013:27).

I 1994 kom de første konsollene med CD-ROM ut, 32-bitskonsollen *Sega Saturn* (Sega). Den ble en suksess i Japan, men floppet på det europeiske og nord-amerikanske markedet. Konkurrenten Sony kom samme år ut med *PlayStation*, som også inkluderte CD-ROM. Den ble en langt større suksess i vesten. *PlayStation* var billigere og enklere å programmere for, som resulterte at flere spill ble produsert til konsollen, og det kan forklare hvorfor den ble en større suksess. I 1996 lanserte Nintendo sin konkurrent til *PlayStation*, *Nintendo 64*. En 64-bitskonsoll som teknisk sett var bedre enn *PlayStation*, men det var fortsatt bare mulig med generell MIDI på denne konsollen (Fitsch 2013:26).

I 1996 ble en ny viktig spillsjanger født, *survival horror*, med utgivelsen av *Resident Evil* (Capcom), til *PlayStation*. Spillet, som har navnet *Biohazard* i Japan, tar for seg historien om to medlemmer av spesialstyrken S.T.A.R.S., Chris Redfield og Jill Valentine, som leter

etter et felles teammedlem. *Gameplay* foregår i et herskapshus som viser seg å være infisert av zombier og andre monstre. Gjennom spillet løser spilleren en rekke gåter, og hun må klare seg med en begrenset mengde våpen og kuler. Lyddesignet til dette spillet tok mye av inspirasjonen fra horrorfilmer, med en skremmende atmosfærisk bakgrunnsmusikk som blander seg med andre bakgrunnslyder. Lyddesignet er en stor del av hele spillopplevelsen, men også måten kameravinklene er brukt. Kameravinklene gjør ofte at det er vanskelig å se hva som befinner seg i det området eller rommet avataren er i, noe som resulterer i at spilleren ofte må høre etter fiendenes bevegelser. Den andre spillet i *survival horror*-sjangeren, *Silent Hill* (Konami, 1999), har blitt velkjent for det innovative lyddesignet. Der *Resident Evil* er en mer action-rettet horror, er *Silent Hill* i større grad psykologisk horror, noe lyddesignet er med på å understreke. Bakgrunnsmusikken og lydeffektene glir inn i hverandre, og det er ofte vanskelig å skille de to. Lysporet fra *Silent Hill* er også kjent for bruken av støymusikk, som gir spillet et ekstra urovekkende preg og minsker skillet mellom musikk og lydeffekter.

Et av de viktigste aspektene for PC-spilling på 1990-tallet var muligheten for å spille på internett, som gjorde det mulig for flere å spille sammen over nett. Et av de første internettbaserte dataspillene med flerspillerfunksjon var *Neverwinter Nights* (Stormfront Studios, 1991). Dette spillet var et av de som banet vei for *MMORPG*¹¹-sjangeren som oppsto senere på 1990-tallet. Det som er spesielt med denne sjangeren, sett i forhold til andre internettbaserte flerspillere, er at veldig mange spillere kan befinne seg, og spille sammen på samme internettsjerver. Det første spillet av denne typen til å oppnå suksess, det vil si at det var mer enn 100 000 aktive spillere, var *Ultima Online* (EA, 1997). Denne sjangeren resulterte i at komponistene nå måtte produsere langt mer omfattende lydspor, siden *gameplay* i slike spill kan vare i et veldig mange timer. Rollespill uten flerspiller på nett, som ble stadig mer populært på 1990-tallet, kan ofte vare opp mot 40–50 timer, og de internettbaserte rollespillene med flerspiller varer gjerne enda lenger. Derfor ble det nødvendig med lydspor av lengre varighet, for at ikke musikken skulle bli kjedelig.

Spillindustrien vokste i en enorm fart på 1990-tallet, og ved tusenårsskiftet vokste den seg forbi filmindustrien (Fitsch 2013:24). I 2000 ble også den mestselgende konsollen noensinne lansert, Sonys *PlayStation 2*¹². Konsollen var den første til å ta i bruk DVD som avspillingsformat. DVD ga større lagringskapasitet, som ga muligheten for bedre grafikk,

11 Massively Multiplayer Online Role Playing Game

12 *PlayStation 2* var i produksjon helt fram til 2013, da hadde den solgt over 155 millioner ganger.

lengre *gameplay* og bedre lyd kvalitet. Implementeringen av DVD løste også problemene med overgangen mellom musikkstykker som fantes på konsollene med CD-ROM. Dette ga rom for mer eksperimentering med lyd og musikk i videospill, og en viktig tittel til *PlayStation 2*, som har formet en hel sjanger etter seg, var *Grand Theft Auto III* (Rockstar 2001. Heretter kalt *GTA III*). *GTA III* er et action-eventyrspill satt i en åpen verden. *Gameplay* foregår i byen *Liberty City*, som ligner i store trekk på New York. Det blir ofte referert til som et *sandkassespill*, som det er vanlig å kalle videospill satt i en stor åpen verden, og som gir spilleren stor frihet til å velge hvordan han ønsker å spille. I tillegg til en lineær historie som videospillet følger, er det en rekke andre ting spilleren kan ta seg til i *GTA III*, som å ta taxioppdrag, finne samleobjekter som er plassert rundt i verdenen, eller å kjøre rundt og utforske. Det unike med musikken i *GTA III*, er at spilleren kan velge mellom en rekke forskjellige radiokanaler når hun kjører bil. Dette gir spilleren mye frihet til å velge akkurat hva slags musikk hun ønsker at skal akkompagnere spillopplevelsen. *GTA III* har vært modell for en rekke lignende spill siden, som *Saints Row*-serien (THQ), og Rockstars egne *Red Dead Redemption* (2010), som er mer eller mindre helt likt *GTA*-spillene, men i *western*-setting.

Nintendo lanserte i 2001 sin konkurrent til *PlayStation 2*, *GameCube*. Konsollen brukte en spesiallaget optimaldisk, *Nintendo GameCube GameDisc*, som hadde lagringskapasitet på 1,4 GB . Den spesiallagede optimaldisken var vanskeligere å piratkopiere enn CD og DVD, og grunnen til at Nintendo valgte å bruke en slik disk, var antakeligvis på grunn av krisen Sega opplevde med sin siste konsoll, *DreamCast* (1999). Konsollen hadde ikke kopisperre, noe som resulterte i at hackere fant ut en måte å piratkopiere *DreamCast*-spillene (Fitsch 2013:30). I 2001 lanserte også Microsoft sin første konsoll, *Xbox*. Konsollen brukte, på samme måte som *PlayStation*, DVD som avspillingsformat. Med denne generasjonen av konsoller, var det ikke lenger noen begrensninger for komponistene som følge av maskinvare, og bruk av dynamisk musikk i videospill begynte å bli standarden.

Utover på 2000-tallet ble videospillmusikk stadig mer populært i vesten, og i august 2003 var den første live-opptredenen med spillmusikk utenfor Japan: Konserten «Symphonisches Spielemusikkonzert» ble satt opp i Leipziger Gewandhaus (Fitsch 2013:35). Siden den gang, har en rekke konserter med videospill blitt satt opp. En av de mest kjente er konsertserien *Play! A Videogame Symphony*, som siden 2006 har reist verden rundt. Den var blant annet i Norge i 2007 og 2009. En rekke andre konsertserier med videospillmusikk blir stadig satt opp rundt om i verden. I 2012 ble den svenske konsertserien *Score – Orchestral*

Game Music satt opp i Trondheim, med så stor suksess at de kommer tilbake i februar 2015. Spill som baserer seg rundt musikk, eller som bruker musikk som en mindre eller større del av *gameplay* begynte også å bli stadig mer populært utover på 2000-tallet. Allerede i spill som *Resident Evil* (Capcom, 1996) og *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), ble musikk brukt som endel av *gameplay*. I *Resident Evil* er det en gåte som løses ved å spille endel av *Måneskinns-sonaten* av Beethoven på et piano. I *Ocarina of Time* går en stor del av *gameplay* ut på at hovedkarakteren, Link, finner totalt tolv forskjellige melodier rundt om i spillverdenen som han lærer å spille på en okarina han har med seg. Å spille disse melodiene hjelper han med å løse gåter, og han kan bruke dem for å teleportere tilbake til tidligere besøkte områder. På 2000-tallet kom det en rekke musikkspill som *Singstar* (London Studios, 2004) og *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems, 2005), som lar spillerne synge eller spille med på velkjente sanger. Andre spill som baseres på musikk er for eksempel *Eternal Sonata* (Namco, 2007), som baserer seg rundt livet og musikken til Chopin. I tillegg til å bruke Chopins musikk, er det også originale stykker skrevet til spillet av Motoi Sakuraba, komponisten bak lydsporet i *Dark Souls*.

I 2005 kom Microsoft med sin andre konsoll *Xbox 360*, en konsoll som fortsatt brukte DVD som avspillingsformat. Nintendo og Sony lanserte i 2006 konkurrentene *Nintendo Wii* og *PlayStation 3*. Sony, som med *PlayStation 2* var de første til bruke DVD, var nok en gang pionerer, og *PlayStation 3* var den første konsollen til å bruke *Blu-ray* som avspillingsformat. Dette har vist seg som en stor suksess, siden videospill stadig blir større og mer krevende. Som følge av den store størrelsen på dagens videospill, har de titlene som har blitt gitt ut til både *Xbox 360* og *PlayStation 3* ofte blitt utgitt på to eller flere DVD-er til *Xbox 360*, mens alt innholdet får plass på bare én *Blu-ray*-disk til *PlayStation 3*. Implementeringen av *Blu-ray* på konsoller, betyr også at man får en multimediasstasjon, ikke bare en spillkonsoll, som sletter behovet for å ha DVD-, *Blu-ray*- og CD-spiller. Hva lyd i spill gjelder, gir den økte lagringskapasiteten på *Blu-ray* muligheten for enda bedre lyd kvalitet. Med *Blu-ray* er det muligheter for *7.1 surround sound*, og dermed et enda mer detaljert lyd design, særlig når det gjelder plassering av lydkilden i spillrommet.

2.5 Femte: Hvor spiller lyden videre?

Som nevnt innledningsvis kan det være passende å snakke om en femte fase i en gjennomgang av spillydens historie, og videospillhistorien generelt. Etter at Sony tok i bruk *Blu-ray* på

PlayStation 3, har dette nå blitt standard for denne generasjonens konsoller. Både Sonys *Playstation 4* (2013) og Microsofts *Xbox One* (2013) bruker Blu-ray. Blu-ray gir muligheten for langt bedre grafikk, lyd kvalitet og muligheten for at videospill kan bli stadig større i omfang. Mot slutten av den forrige generasjoner av konsoller, *PlayStation 3* og *Xbox 360*, begynte vi å se hva framtida i spill kan ha å by på, med titler som *Grand Theft Auto V* (Rockstar, 2013), som består av en veldig stor, åpen verden som spillere kan utforske. Hva grafikk gjelder, er det mot slutten av *PlayStation 3*-æraen at det virkelige potensialet til konsollen ble eksemplifisert, med spillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), et spill som har blitt hyllet for god grafikk, lydspor, narrativ og for å ha et intuitivt *gameplay*. På spillmessa E3 i april 2014 fikk vi se potensialet til de nye konsollene når det gjelder grafikk og størrelse på spill, og nevneverdige titler er blant andre bilspillet *The Crew* (Ubisoft), som har utgivelsesdato i desember 2014. Spillet vil gi spillerne sjansen til intet mindre enn å kjøre fra østkysten til vestkysten i USA.

Etter at konsollene begynte å bruke DVD som avspillingsformat, har ikke implementeringen av musikk i spill endret seg stort, men et nytt aspekt som resulterer i at musikken blir stadig mer dynamisk er såkalt *autogenerert* musikk. Det er et konsept som er relativt nytt, men det var snakk om å bruke dette i for eksempel *The Elder Scrolls Online* (Bethesda, 2013). Autogenerert musikk vil si at musikken på sett og vis lages i sanntid mens spillerne spiller. Måten dette gjøres på, er at en rekke forskjellige musikalske motiver skrives på forhånd, og at de blir satt sammen tilfeldig under *gameplay*. Dette er en krevende prosess for komponistene, siden de til en hver tid må ha i tankene at alle motiver skal passe med hverandre, men resultatet blir at musikken er i stadig forandring, og spillerne vil aldri, eller sjeldent høre akkurat den samme musikken flere ganger.

På den andre sida, har det siden 2010 oppstått en slags motreaksjon til de store, fantastiske spillene som gis ut av de store selskapene. En indiebølge, som drar inspirasjonen fra både *gameplay*, grafikk og lyd fra videospill fra 1980- og 90-tallet. *Braid* (Number One, Inc, 2008) blir ofte kreditert som det videospillet som startet indiebølgen. *Braid* er et todimensjonalt plattformspill som handler om at rollefiguren, Tim, skal redde en prinsesse fra et monster. Den enkle historien ligner i store trekk på de historiene som lå bak tidlige plattformspill som *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) og *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1995). I *Super Mario Bros.* blir Prinsesse Toadstool kidnappet av den onde Bowser, Super Mario og broren Luigi legger ut for å redde henne. I *Donkey Kong Country* stjeler King R.

Kool alle bananene til Donkey Kong. Han og nevøen, Diddy Kong, skal få tilbake bananene. *Gameplay* i *Braid* ligner også på disse tidlige plattformspillene, der spilleren styrer Tim gjennom en rekke nivåer med forskjellige utfordringer. Til forskjell fra de tidlige plattformspillene, har spilleren mulighet til å spole tilbake spilltiden. *Braid* er utviklet av én person, Jonathan Blow.

En annen indie-tittel som har fått mye oppmerksomhet for musikken så vel som *gameplay*, er *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010). *Super Meat Boy* er et plattformspill som går ut på at en rød kjøttbit, kalt Meat Boy, skal redde kjæresten sin, Bandage Girl. *Gameplay* går ut på at Meat Boy må komme seg gjennom et nivå som leder fram til kjæresten. Nivået består av en rekke hindringer, som sagblader, fallende blokker og mye mer. Når spilleren kommer seg til enden av nivået, leder det til et nytt og vanskeligere nivå. *Gameplay* og den enkle historien ligner dermed, på samme måte som *Braid*, veldig mye på tradisjonelle plattformspill. Musikken til *Super Meat Boy* har fått mye oppmerksomhet, og er komponert av Danny Baranowsky. Musikken har også likheter til musikken i videospill fra 1980- og 1990-tallet, kanskje særlig i struktur, og i det at det er et veldig fengende og engasjerende lydspor. Musikk til andre indietitler, som for eksempel *Rogue Legacy* (Cellar Door Games, 2013) tar det enda et steg videre, ved å ta i bruk 8- og 16-bitssamplere som elementer av musikken, som gir det et enda større *retro*preg.

Siden suksessene *Braid* og *Super Meat Boy*, er det mange som har kastet seg på indiebølgen, og det kommer stadig ut videospill av indieselskaper. Det er videospill i alle slags sjangere, men en ting som går igjen er at det som regel tar inspirasjon fra spillsjangere som oppsto på 80- og 90-tallet. Dette gjelder grafikk, såvel som *gameplay* og lyd. I tillegg til todimensjonale plattformspill, har *survival horror*-sjangeren fått en ny vår med spill som *Amnesia: The Dark Descent* (Fictional Games, 2010), *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012) og det norske videospillet *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014). Årsaken bak indiebølgen vil ikke diskuteres i detalj her, men antageligvis er det en motreaksjon til at de store spillsekskapene har begynt å fokusere mye mer på bra grafikk og gripende historier, heller enn et godt *gameplay*. Det kan virke som at de har glemt hva essensen i videospill er, nemlig at det er spill, ikke filmer. Grunnen til at indiebølgen derfor byr på spill som ligner på tidligere spill, både med tanke på grafikk, lyd og *gameplay*, kan være fordi dette er referansepunktet vi har for «den gangen videospill var spill». Dette kunne ha vært en masteroppgave i seg selv, og er dermed ikke en diskusjon det er rom for å ta her og

nå. De store spillselskapene har ikke ignorert denne utviklinga, og enkelte har allerede begynt å følge etter. Spillene i *Souls*-serien, er viktige eksempler for dette, der både *Demon's Souls*, *Dark Souls* og *Dark Souls II* (From Software, 2009; 2011; 2013) er videospill som lar *gameplay* være i fokus. Spillene vektlegger utfordringa i det å mestre noe, framfor at spilleren skal bli engasjert som følge av en gripende historie. Som nevnt i innledningen, og som vi vil komme tilbake til, er spillene i *Souls*-serien på ingen måte *uten* noen historie, men det er ikke denne som først og fremst møter spillerne som det viktigste aspektet ved spillet. Sony og Microsoft har valgt å omfavne indiebølgen, og de har gjort det svært lett tilgjengelig for indieselskaper å utvikle spill til deres konsoller. Sony brukte blant annet en hel del av sin konferanse på E3 til å promotere nye indie-titler, og fram til september 2014 var det langt flere indie-titler enn store titler som ble gitt ut til *PlayStation 4*. Dette viser at både de store spillutgivelsene og indietitlene har en plass i dagens marked.

Etter hvert som spillmusikk blir stadig mer populært, har det kommet ut noen spill som er mer eller mindre basert på musikk. I 2013 lanserte selskapet D-Pad Studio *Savant: Ascent*, et spill basert på musikken til den norske musikeren Savant. *Gameplay* går ut på at spilleren skal komme seg opp et tårn ved å bekjempe fiender. Etter hvert som spilleren gjør progresjon, låser hun opp CD-er som gir spilleren ny musikk å høre på, og avataren nye krefter. *Crypt of the Necrodancer* (Brace Yourself Games, 2014) er et spill basert på musikken til komponisten Danny Baranowsky, som ble kjent for lydsporet til *Super Meat Boy*. *Gameplay* går ut på at spilleren skal utforske huler og bekjempe fiender. For å gjøre progresjon, må alle spillerens handlinger skje i takt med musikken.

Det er vanskelig å si hva framtida har å by på for lyddesign og musikk i videospill. Det kan virke som at nå som vi etter hvert har muligheten for å skape mer eller mindre realistiske virtuelle spillmiljøer, både med tanke på grafikk og lyd, vil spillmusikk få en mindre rolle i videospill. Dette er *Dark Souls* et godt eksempel på, ettersom utviklerne av spillet bruker musikk så sparsommelig som de gjør. Før, da grafikken var mindre realistisk, var musikken en viktig del av det å realisere et videospill, og et viktig redskap for å dra spillerne inn i spillverdenen. I dag kan imidlertid god grafikk og et godt lyddesign stå for denne rollen. Ettersom videospillmusikk stadig blir mer populært, er det likevel lite som tyder på at musikken vil forsvinne helt fra spill, men det er ikke lenger det viktigste aspektet for å skape det estetiske uttrykket utviklerne ønsker å ha.

3. Lyd i spill

I dette kapitlet skal vi gå inn på lyd i videospill: Hvordan lyden plasseres i forhold til den fiksjonelle spillverdenen, både med tanke på funksjon og med tanke på hvordan lyden er med på å skape den opplevelsen spillutviklerne ønsker å formidle. Når det er snakk om lydets funksjon, skal vi se på hvordan lyd kan bli sett på som en del av brukergrensesnittet i videospill. Hvis lyden betraktes som en del av brukergrensesnittet, resulterer det i at nesten all lyd som finnes i videospill kan ha innvirkning på *gameplay*. Dette gjelder også den lyden som ikke produseres inne i den fiksjonelle spillverdenen. I kapitlet vil det bli gjort rede for hva som menes med lyd i og utenfor spillverdenen. Mange spillforskere har tatt i bruk konseptet *diegese*, hentet fra filmforskning, for å snakke om lyd i videospill. Ved å ta i bruk diegesen for å snakke om lyd i spill, vil lyder som produseres utenfor spillverdenen være *ikke-diegetiske*, mens lyder som produseres i spillverdenen er *diegetiske*. Det å bare bruke konseptet diegese er problematisk fordi det ikke omfatter den *interaktive* og *ikke-lineære* naturen i videospill. I dette kapitlet vil vi derfor se på fordeler og ulemper ved å ta i bruk terminologi tilknyttet diegesen for å snakke om spillyd. Videre vil det bli gjort rede for annen, mer spillspesifikk terminologi for den romlige plasseringen av lyd i spill. Vi skal gå inn på konsepter som tar i bruk og modifierer betydningen av begrepene tilknyttet diegesen, og konsepter der diegesen er fullstendig utelatt (Collins, 2007, 2008; Jørgensen, 2007a, 2011; Saunders & Novak, 2013). I kapitlet vil vi også se på hvordan det å identifisere hva som *produserer* en lyd, og forståelsen av lyd i kontekst, er med på å skape en oversikt over hele spillsituasjonen (Jørgensen, 2008; Roux-Girard, 2011). Én og samme lyd kan ha forskjellige funksjoner samtidig. For å oppfatte hvilken funksjon som er viktigst til et hvert tidspunkt, er det nødvendig å forstå sammenhengen lyden oppstår i. Det å identifisere hva som produserer en lyd, kan gi et bedre grunnlag for å forstå hva den enkelte lyden betyr i en gitt kontekst. Målet med dette kapitlet er å etablere et analyseverktøy som senere vil benyttes for å analysere bruken av lyd i *Dark Souls*. Vi skal se på hvordan analyseverktøyet kan brukes om spill generelt, men med en særlig vekt på spill av samme type som *Dark Souls*.

3.1 Diegesen

Et spill er, på samme måte som film, bygget opp av et fiksjonelt univers, der alle spilllets hendelsesforløp tar sted. I filmteorien er det vanlig å snakke om hendelser som foregår, og lydene som eksisterer i det fiksjonelle universet for diegetiske. Alt som foregår utenfor det

fiksjonelle universet – det som ikke har noen innvirkning på filmens forløp, men som likevel er en del av filmen, er ikke-diegetisk. Det vil si at lyder som har en synlig kilde, eller framstår som en naturlig del av filmverden, er diegetiske. De ikke-diegetiske lydene omfatter filmens lydspor, som bakgrunnsmusikken og musikk knyttet til rulleteksten, og eventuell kommentering til filmen. De ikke-diegetiske lydene i film bidrar til å sette stemning, og gi publikum en større innsikt i filmens handlingsforløp. Dette er en veldig forkortet beskrivelse av det diegetiske i film. Det vil ofte oppstå situasjoner der det ikke er et absolutt, men heller et flytende skille mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske, som vi vil komme tilbake til under. *Diegesis* er et begrep som først ble tatt i bruk av Platon i *Staten*, og står i kontrast til *mimesis*. *Diegesis* er det som berettes, det er poeten selv som forteller. *Mimesis*, eller imitasjon, er det som vises eller avbildes. I filmteori ble diegesebegrepet først tatt i bruk på 1950-tallet, og er i dag akseptert terminologi som beskriver fortellingens fiksjonelle verden (Jørgensen, 2010:80).

Diegetisk og ikke-diegetisk er begreper som ofte blir overført til videospill for å snakke om lyden i spillene. Dette kan i noen grad være hensiktsmessig, siden spilllyd, på samme måte som filmlyd, produseres av kilder som befinner seg enten i eller utenfor spillverdenen. Om man skal benytte seg av begrepene når det er snakk om lyd i videospill, er det likevel viktig å ta høyde for at det er en vesensforskjell mellom film og videospill. Denne forskjellen ligger i at videospill i bunn og grunn er aktiviteter. Spillverdenen, der aktiviteten finner sted, er ikke i hovedsak en representasjon av virkeligheten, men en audiovisuell representasjon av det spillsystemet, og de spillreglene utviklerne ønsker å formidle. Det at spillverdenen er skapt som en plattform der spillaktiviteten finner sted, vil lede til at spilleren i større eller mindre grad har kontroll over hendelsene som skjer i spillverdenen. Det vil si at spilleren også har en grad av kontroll over de lydene som produseres. Det at spilleren har kontroll over spilllets handlingsforløp, gjør at videospill er ikke-lineære. Her kan det nevnes at i en rekke videospill legges det ikke til rette for at spilleren får stor frihet til å velge hvordan hun ønsker å spille, og at disse videospillene derfor kan virke *lineære*. Dette gjelder gjerne videospill som er sterkt historiedrevne, men også andre videospill der det er én type spillestil som fungerer best: Noe som gjør det vanskelig for spilleren å gjennomføre spillet på andre måter. Den interaktive naturen i videospill, vil likevel lede til at et spill aldri vil være *helt* likt fra en gjennomspilling til den neste. Det er dette som ligger til grunn for at vi kan si at videospill er ikke-lineære. Diegesebegrepet omfatter ikke dette (Jørgensen 2010:82), og

derfor vil oppstå en rekke problemer om man ukritisk tar i bruk disse begrepene for å beskrive spillyd.

Som nevnt kan det trekkes fram at forklaringen av filmlyd over er svært forenklet, og begrepene tilknyttet diegesen er problematiske allerede når det er snakk om lyd i film. Bare å bruke begrepet ikke-diegetisk om all musikk som eksisterer utenfor filmverdenen, gjør for eksempel ikke rede for forskjellen mellom bakgrunnsmusikken knyttet til filmens handlingsforløp, og musikken som ikke er knyttet til handlingsforløpet, som musikken til rulleteksten. Edward Brannigan (sitert i Jørgensen, 2010:80) deler ikke-diegetiske trekk inn i to nivåer: Ikke-diegetisk og *ekstra-fiksjonelt*. Det ekstra-fiksjonelle er trekk som ikke er forankret i diegesen, men som er nødvendige for å snakke om diegesen som fiksjonell. Det vil omfatte filmens rulletekst, og andre trekk som rammer inn den fiksjonelle filmverdenen. Diegesebegrepet kan også være problematisk når det er snakk om lyd på det diegetiske planet. Et eksempel på dette er når karakterene i den fiksjonelle filmverdenen bryter *den fjerde veggen* og snakker ut til publikum. Å bryte den fjerde veggen vil si at karakterer inne i den fiksjonelle verdenen henviser seg direkte ut til personer som befinner seg utenfor, i den virkelige verden. Å bryte den fjerde veggen kan gjøres enten gjennom tale, eller ved at karakterene ser direkte i kamera. Dette er et grep som for eksempel brukes mye i TV-serien *House of Cards* (Netflix, 2013–), når rollefiguren Frank Underwood (Kevin Spacey) snakker ut til publikum. Det er vanskelig å definere disse sekvensene, fordi ingen av de andre rollefigurene virker bevisste på publikums tilstedeværelse. De virker heller ikke bevisste på at Underwood snakker ut til publikum. I det hele tatt virker det som at handlingsforløpet stopper opp under disse sekvensene, og en forklaring kan derfor være at vi i et lite øyeblikk dras inn i tankeverdenen til Underwood.

Hvis man ukritisk overfører begrepene diegetisk og ikke-diegetisk for å beskrive lyden i videospill, vil det oppstå problemer først og fremst fordi det ikke gjør rede for lydens *funksjonelle* rolle. Videospill er interaktive, og hver enkelt spillverden er designet med nettopp dette i tankene (Jørgensen 2010:79). Tilskuerne av en film har en passiv rolle i forhold til handlingsforløpet, mens brukerne av et spill aktivt er med på å bestemme hva som skjer i spillverdenen. Det vil si at selv om en filmtilskuer aktivt er med i fortolkningsprosessen av filmen, kan hun ikke nå inn i filmverdenen og forandre handlingsforløpet. Dermed er alt i en fiksjonell filmverden gitt: Det er uforanderlig, upåvirkelig og hver gang man ser en film, vil det samme skje. Det eneste som kan endres er

hvordan tilskueren opplever filmen. I et videospill er spilleren aktivt med på å bestemme hva som skal skje, og har derfor mer eller mindre kontroll over handlingsforløpet. Videospillenes ikke-lineære karakter gjør at spilleren kan ta med seg erfaringer fra en gjennomspilling til den neste, og spillet vil aldri bli helt likt. Denne aktive rollen spillerne har leder til at det meste av lyden som finnes i spill har en helt annen funksjon enn lyd i film. I en film gir lyden tilskueren informasjon om hvordan å tolke en u håndgripelig situasjon; i et videospill kan lyden gi anvendbar informasjon til spilleren, som kan påvirke de valgene hun tar inne i spillverdenen.

Vi kan derfor si at spillyd er av en tosidig karakter, der primærrollen er at den skal gi spilleren informasjon om hvordan videospillet fungerer (Jørgensen, 2010:81). Samtidig er lyden designet for å skape troverdige miljøer, og for å skape en følelse av tilstedeværelse i spillverdenen. Det er viktig for den helhetlige opplevelsen av spillet at lyden passer inn i den gitte spillverdenen, men det er ikke like viktig som informasjonen lyden kommuniserer. Hvor viktig det er at lyden passer inn, vil også variere etter hva slags type spill det er snakk om, og måten lyden er tilpasset spillverdenen vil variere deretter. I et *strategi-puslespill* som *Tetris* (Alexei Pajitnov, 1984), vil det for eksempel ikke oppleves som like forstyrrende om lyden ikke virker troverdig som det vil gjøre i et rollespill som *Dark Souls*. Dette er fordi rollespill gjerne er designet som en fiksjonell representasjon på den virkelige verden. *Tetris* kan, på den andre siden, umulig bli sett på som en representasjon av virkeligheten, utover at det ligner på fysiske spill som puslespill og Tre på rad. Dette er spill vi ikke forbinder med noen spesielle lyder, og derfor blir det ikke mulig å avgjøre om lydene som brukes i spillet framstår som realistiske. Musikken i spill som *Tetris* er der for å engasjere, mens andre lydeffekter er stiliserte responslyder. Det vil si lyder som gir spilleren respons til de handlingene hun gjør. I spill som er fiksjonelle representasjoner av virkeligheten må musikken og lydeffektene engasjere, gi respons til spillerhandlinger og gi spilleren informasjon om hvordan hun skal opptre i spillverdenen. Ettersom disse spillene er designet som miljøer vi kjenner til, vil vi automatisk gå inn med en forventning til hvordan miljøet skal høres ut. Derfor bør lydene samtidig framstå som realistiske i spillverdenen, for ikke å ødelegge den helhetlige opplevelsen av spillet. Dette gjelder særlig for de diegetiske lydene, som bør framstå som en naturlig del av spillverdenen. Det er også tilfellet for den ikke-diegetiske bakgrunnsmusikken, som skal sette atmosfæren. I et dynamisk og naturlig middelaldermiljø, som vi finner i for eksempel *TES V: Skyrim* (Bethesda, 2011), ville det oppleves som kunstig og ødeleggende for

opplevelsen om lydsporet var sterkt preget av elektronisk musikk. *TES V: Skyrim*, er satt i et middelaldermiljø, der mye av omgivelsene tar utgangspunkt i skandinavisk natur. Musikken til spillet er orkestral musikk med mye bruk av *modale skalaer* som *dorisk*, *miksolydisk* og *lydisk*. Med referanse til nordisk folkemusikk og nasjonalromantisk kunstmusikk, er dette skalaer som kan oppfattes som *typisk* nordiske. Dette gjør at musikken oppleves som passende til det visuelle miljøet som møter oss i spillverdenen. Mye av grunnen til at vi har klare ideer om hva slags musikk som oppleves som passende, er basert på konvensjoner vi har med oss fra film og filmmusikk. Den allmenne kunnskapen vi har om musikalske stiler i forskjellige deler av verden, vil også være med å påvirke slike tilfeller som *TES V: Skyrim*.

Det at spilleren befinner seg utenfor spillverdenen med evnen til å nå inn i den, gjør at lyd som eksisterer utenfor spillverdenen kan ha direkte innvirkning på spillets hendelsesforløp. Spillerens aktive rolle gjør det også mulig at lyder som har en naturlig kilde i spillverdenen kan kommunisere direkte til spilleren, som igjen kan påvirke valgene spilleren tar. Denne formen for kommunikasjon går på tvers av grensene av det diegetiske og ikke-diegetiske. Derfor blir den vanskelig å beskrive bare ved bruk av disse to begrepene. Om en

<p>Transdiegetisk er lyd som kommuniserer på tvers av grensene for det diegetiske og ikke-diegetiske</p>

likevel ønsker å bruke konseptet diegetisk for å beskrive spillyd kan det være hensiktsmessig å lage underkategorier for det diegetiske og det ikke-diegetiske, eller å forme nye begreper. Kristine Jørgensen (2007a) foreslo *neologismen transdiegetisk* for å beskrive lyder som kommuniserer på tvers av grensene. Videre

delte hun begrepet inn i *internt* og *eksternt* transdiegetisk. De interne transdiegetiske lydene framstår som diegetiske, men med en ikke-diegetisk referent. Det vil si lyder som bryter den fjerde veggen, og kommuniserer direkte ut til spilleren. Eksterne transdiegetiske framstår som ikke-diegetiske, men med en diegetisk referent. Det vil si lyder som ikke eksisterer i spillverdenen, men som likevel kan påvirke hendelser i spillverdenen. Ved å ta i bruk begrepet transdiegetisk, vil det være mulig å beskrive all spillyd med tanke på funksjonalitet og plassering i forhold til spillverdenen. Begrepene internt og eksternt transdiegetisk gir likevel et inntrykk av at de to formene for kommunikasjon er av lik verdi, noe det ikke er (Jørgensen 2010:85). Interne transdiegetiske lyder kommuniserer ut til en ekstern referent, i hovedsak for å gi informasjon til spilleren; eksterne transdiegetiske lyder kommuniserer inn i spillverdenen, gjennom spilleren. Dersom spilleren selv ikke reagerer på de eksterne transdiegetiske lydene, vil de heller ikke ha noen effekt på spillverdenen. De interne transdiegetiske lydene eksisterer

diegetisk i spillverdenen, og man må anta at karakterene i spillverdenen hører disse lydene, uavhengig av om spilleren reagerer på dem eller ikke. Dermed blir det en klar verdiforskjell mellom eksterne og interne transdiegetiske lyder, som begrepet ikke gjør rede for.

Karen Collins (2007) har en annen tilnærming til delingen mellom det diegetiske og det ikke-diegetiske. Hun mener at lyder bredt kan kategoriseres som diegetiske eller ikke-diegetiske, som videre kan deles inn i *ikke-dynamiske* og *dynamiske* lyder. Inn under dynamiske lyder finner vi kategoriene *interaktive* og *adaptive* lyder. De interaktive lydene er tilknyttet spilleren, mens de adaptive lydene er tilknyttet spillsystemet. Ikke-dynamiske lyder kan verken påvirkes av spiller eller spillersystem. Ikke-diegetiske og ikke-dynamiske lyder omfatter musikken knyttet til lineære filmsekvenser i videospill. Filmsekvenser i videospill må betraktes på samme måte som vanlige filmer, og er sekvenser som ikke er interaktive. Diegetiske og ikke-dynamiske lyder finner vi også i de lineære filmsekvensene i form av tale og andre lydeffekter. De diegetiske og ikke-dynamiske lydene kan også produseres i spillverdenen. Disse lydene er atmosfæriske lyder som ikke påvirkes av, eller påvirker, hendelser i spillverdenen, men som bidrar til å gjøre spillverdenen mer levende.

Interaktive lyder oppstår som en direkte respons til de handlingene spilleren gjør. De ikke-diegetiske og interaktive lydene er lyder knyttet til navigering i *sprettoppmenyene*, og

Sprettoppmenyer

er en meny som overlapper bildet på skjermen.

ikke-diegetisk musikk som endrer seg etter de handlingene spillerens avatar gjør inne i spillverdenen. Dette kan for eksempel være at musikken endrer karakter når avataren nærmer seg en fiende, eller at musikken endrer seg hvis avataren går inn i et nytt område. Disse

lydene omfatter dermed det Jørgensen (2007a) kaller eksterne transdiegetiske lyder. Diegetiske og interaktive lyder produseres i spillverdenen som en reaksjon til avatarens handlinger. Dette er for eksempel lyden av avatarens fottrinn, eller lyden en fiende lager når avataren nærmer seg. Om avataren i *Dark Souls* kommer innenfor en viss radius av en fiende, vil fienden begynne å bevege seg, og dette vil lage lyd. De diegetiske og interaktive lydene kan også være det Jørgensen kaller interne transdiegetiske lyder: I *Diablo 3* (Blizzard, 2012) har avatarene begrenset kapasitet for hvor mange gjenstander de kan plukke opp. Hvis spilleren kommanderer avataren til å plukke opp en gjenstand når han ikke har kapasitet til å bære mer, vil han si «I can't carry anymore». Her framstår det som at avataren snakker ut til spilleren som en respons til spillerens kommando, og derfor kan det tolkes som internt transdiegetisk.

Adaptive lyder reagerer passende til, eller forutser *gameplay*, heller enn å respondere direkte til spilleren (Collins, 2007). Ikke-diegetisk og adaptiv lyd skjer i reaksjon til hendelser i spillverdenen, som spilleren ikke har kontroll over. I noen videospill vil det for eksempel være forskjellig musikk etter hva slags tid på døgnet det er. I *TES V: Skyrim* er det forskjellig musikk på nattetid og dagtid og i *The Legend of Zelda: Occarina of Time* (Nintendo, 1998) er musikken helt borte på nattetid (Collins, 2007). Prinsippet for diegetisk og adaptiv lyd er det samme, bare at det gjelder lyder som produseres inne i spillverdenen. I noen spill kan det for eksempel være forskjellig i lydbildet etter hvilken tid på døgnet det er. Andre eksempler på diegetisk og adaptiv lyd kan være samtaler mellom ikke-spillbare karakterer i spillverdenen. I *TES V: Skyrim* vil dette ofte skje, og er en måte for spilleren å finne oppdrag på. De forskjellige formene for lyd kan illustreres som følger:

Tabell 1. Oversikt over dynamisk og ikke-dynamisk lyd i spill

	Ikke-dynamisk	Interaktiv	Adaptiv
Ikke-diegetisk	Musikken i filmsekvenser.	Musikk som reaksjon til handlinger gjort av spilleren; lyder knyttet til navigering i sprettoppmenyer	Musikk som reaksjon til hendelser i spillet, som ikke kan påvirkes av spilleren.
Diegetisk	Tale og lydeffekter i filmsekvenser; lyder i spillverdenen som ikke kan kontrolleres av spiller eller spillsystemet.	Lyder i spillverdenen som reaksjon til handlinger gjort av spilleren.	Lyder i spillverdenen som reaksjon til hendelser i spillet, som spilleren ikke har kontroll over.

I følge Jørgensen (2011) vil ikke det å bruke konseptet diegesis for å beskrive lyd i videospill gjøre rede for alle aspekter ved lyden på en ryddig og lett oversiktlig måte. For å unngå unødvendige forvirringer og lange forklaringer kan det derfor være en fordel å erstatte begrepene tilknyttet diegesis med en ny, spillspesifikk terminologi (Jørgensen, 2011:87). Jørgensen har forsøkt dette, ved å sette opp en *kategoriseringsmodell* for romlig plassering av lyd i videospill. Hun argumenterer for at all spillyd må sees på som en del av brukergrensesnittet, og at det derfor kan være relevant å se på til hvilken grad lyd som brukergrensesnitt er integrert i spillverdenen. Kategoriseringsmodellen tar for seg den romlige plasseringen av spillyd i spillverdenen og *spillrommet*. Ser man på et spillsystem, og hendelsene i et videospill som en del av spillrommet, vil de diegetiske lydene både være en del av spillverdenen og spillrommet, mens de ikke-diegetiske lydene bare er en del av spillrommet. Dette vil også forklare de lydene som kommuniserer på tvers av grensene for det

diegetiske og ikke-diegetiske som mer eller mindre integrert i spillverdenen.

3.2 Kategoriseringsmodell for integrering av lyd

For å se på lydens romlige plassering i videospill uten å bruke terminologi knyttet til diegesen, bør vi først etablere et annet rammeverk for hvordan man kan plassere lyd i videospill. Dette omfatter dermed hva videospill egentlig er, utover den fiksjonelle spillverdenen, og hvordan vi skal definere lyd som eksisterer utenfor spillverdenen. I *Homo Ludens* (1938) presenterte Johan Huizinga teorien om *den magiske sirkelen*, som handler om at når vi spiller eller leker, etableres en grense som skiller aktiviteten fra resten av verden. Salen og Zimmerman (2004) har senere tatt i bruk teorien for å snakke om digitale medier som videospill. De snakker om den magiske sirkelen som det stedet i tid og rom der spillet finner sted. Rommet, eller spillet, den magiske sirkelen omgir, er lukket og separat fra den virkelige verden (Salen og Zimmerman, 2004). Jørgensen kaller den magiske sirkelen som omgir spillet for *spillrommet* (2010:89). Spillrommet omfatter dermed alle aspekter som er nødvendige for å spille videospillet, og alle aspekter som må forstås som en del av spillet. Dette gjelder også de elementene som ikke er en del av den fiksjonelle spillverdenen. Spillverdenen eksisterer inne i spillrommet, og er bare ett av mange elementer. De andre elementene omfatter blant annet de delene av brukergrensesnittet som ikke er i spillverdenen, som sprettoppmenyer og lyd knyttet til disse, overlappende brukergrensesnittelementer som *helsemeter*, og bakgrunnsmusikken. Spilleren, spillkonsollen og kontrollen, eller PC-en og tastaturet spilleren bruker, blir også en del av spillrommet i den tidsperioden spillet finner sted. Lyd i videospill eksisterer dermed på forskjellige nivåer: Alle lyder er en del av spillrommet, men ikke alle er en del av spillverdenen.

Helsemeter er en målingsenhet som overlapper bilder og viser hvor mye liv avataren har igjen.

For å plassere lyd i forhold til spillverdenen og spillrommet, er det nyttig å se på all lyden som eksisterer i videospillet som en del av brukergrensesnittet: Dette kan være lyder som er tilknyttet synlige elementer av brukergrensesnittet, eller lyder som blir et element av brukergrensesnittet i seg selv. I videospill blir begrepet brukergrensesnitt ofte brukt for å referere til det *grafiske brukergrensesnittet* (*GUI*¹³. Saunders & Novak, 2013:78). Det grafiske brukergrensesnittet omfatter det synlige brukergrensesnittet, som sprettoppmenyer og overlappende elementer. Det overlappende brukergrensesnittet, er deler av brukergrensesnittet

13 *GUI* står for *Graphical User Interface*

som er synlig på skjermen, men som ikke er en del av den fiksjonelle spillverdenen. Dette inkluderer blant annet helse- og handlingsmetere som er å finne i mange videospill. De overlappende grensesnittelementene blir referert til som *Heads-Up Display (HUD)*, et begrep

HUD overlapper bildet, og viser spilleren hva slags tilstand avataren er i.

som originalt stammer fra flyging (Saunders & Novak, 2013:70). Siden videospill er interaktive, kan alle hendelser i videospillet gi informasjon til spilleren. Saunders og Novak argumenterer derfor for at vi i stedet for å bruke den snevre

definisjonen av brukergrensesnitt, som beskrevet over, heller burde se på «alt som kan gi noen form for informasjon til spilleren, eller lar spilleren sende kommandoer til spillet» som en del av brukergrensesnittet (2013:78).

Saunders og Novak deler inn i fire kategorier for forskjellige grensesnittelementer, der elementene defineres etter om de eksisterer i spillverdenen eller ikke, og om de er oppslukende (*immersive*) eller ikke. Disse fire kategoriene er:

1. *Diegetiske elementer av brukergrensesnittet*
2. *ikke-diegetiske elementer av brukergrensesnittet*
3. *romlige elementer av brukergrensesnittet*
4. *metaelementer av brukergrensesnittet.*

Diegetiske elementer av brukergrensesnittet er oppslukende og fullstendig integrert i spillverdenen. Dette omfatter hendelser i spillverdenen som gir informasjon til spilleren, og vil inkludere det Collins kaller diegetiske og dynamiske lyder. At fienden lager lyd når avataren nærmer seg i spillverdenen, blir derfor et diegetisk element. Ikke-diegetiske elementer av brukergrensesnittet eksisterer utenfor spillverdenen og er ikke oppslukende. Dette er elementer av brukergrensesnittet som sprettoppmenyer og det overlappende brukergrensesnittet. Saunders og Novak mener at ikke-diegetisk musikk som endrer seg etter hendelser i spillverdenen også er en del av de ikke-diegetiske elementene. Dette vil dermed inkludere det Collins kaller ikke-diegetiske og dynamiske lyder, og det Jørgensen kaller eksterne transdiegetiske lyder (2013:80). Dette kan imidlertid virke misvisende, siden de ikke-diegetiske elementene ikke er oppslukende. Bakgrunnsmusikken i videospill er med på å skape følelsen av rom og tilstedeværelse, og derfor kan vi argumentere for at musikken som endrer seg etter hendelser i spillet i aller høyeste grad er oppslukende. Musikken som akkompagnerer kampen mot en boss i *Dark Souls*, vil for eksempel bidra til at kampen oppleves som mer

intens. På samme måte vil det at musikken inne i vertshusene i *TES V: Skyrim* bidra til at vertshuset oppleves annerledes fra andre bygninger i *Skyrim*-universet. Med dette i tankene, kan det være mer passende å definere den dynamiske bakgrunnsmusikken som et metagrensesnittelement.

Romlige elementer av brukergrensesnittet eksisterer i spillverdenen, men er ikke oppslukende. Disse omfatter blant annet når det er utropstegn over hodene på ikke-fiendtlige karakterer som har tilgjengelige oppdrag i *MMO*-er som *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), og det hvite lyset over døde karakterer som har gjenstander på seg i *Dark Souls*. Designet på romlige elementer vil ikke oppleves som en naturlig del av den fiksjonelle spillverdenen, og de er mer nærliggende det ikke-diegetiske, overlappende grensesnittet. Det å si at de eksisterer i spillverdenen, kan derfor bli noe misvisende, noe Saunders og Novak selv påpeker med å si at de romlige grensesnittelementene er ikke-diegetiske i tradisjonell forstand (2013:80).

Metaelementene av brukergrensesnittet eksisterer ikke i spillverdenen, men er oppslukende. Dette gjelder for eksempel deler av det overlappende grensesnittet som har direkte innvirkning på hendelser i spillverdenen. I *GTA V* (Rockstar, 2013) kan spilleren ta opp en smarttelefon. Grafisk sett blir dette et overlappende grensesnittelement på skjermen, men de handlingene spilleren gjør på smarttelefonen har direkte innvirkning på hendelsene i spillverdenen. Om spilleren velger å ringe noen, vil dette for eksempel resultere i en dialog mellom avataren og personen som ringes i spillverdenen. Dette blir dermed til forskjell fra det ikke-diegetiske grensesnittet, som ikke har en direkte innvirkning på hendelsene i spillverdenen. Som nevnt, kan det også være mer passende å plassere den ikke-diegetiske musikken som endrer seg som følge av hendelser i spillverdenen her. Endringen i musikken er som en direkte følge av hendelser i spillverdenen, og kan samtidig ha direkte innvirkning på opplevelsen, og derfor hvordan spilleren opptrer i spillverdenen.

Terminologien knyttet til denne kategoriseringmodellen er problematisk fordi de romlige elementene og metaelementene av brukergrensesnittet også vil være ikke-diegetiske i tradisjonell forstand. Saunders og Novak argumenterer for dette med at delingen mellom diegetisk og ikke-diegetisk har blitt en så etablert terminologi i spillforskning at det likevel vil være mer hensiktsmessig å bruke den (2013:80). I første utgave av *Game Development Essentials: Game Interface Design* (2006), brukte de begrepene *statiske* og *dynamiske* grensesnittelementer for å beskrive de forskjellige grensesnittelementene som eksisterer i og utenfor spillverdenen. Dynamiske grensesnittelementer er fullstendig integrert i spillverdenen,

og blir derfor ekvivalent med det de har omformulert til diegetiske grensesnittelementer. Statistiske grensesnittelementer er ikke integrert i spillverdenen, og blir derfor ekvivalent med ikke-diegetiske grensesnittelementer. Problemet med en slik todelt kategorisering, er at skillet mellom statisk og dynamisk grensesnitt ikke er absolutt. Det er heller et flytende skille, der grensesnittet kan være mer eller mindre integrert i spillverdenen (Jørgensen, 2011:88). Romlige elementer og metaelementer gjør rede for de trekkene av brukergrensesnittet som er delvis integrert i spillverdenen, men når begrepene statisk og dynamisk erstattes med ikke-diegetisk og diegetisk, vil det kunne skape forvirrende konnotasjoner til tradisjonell media som film. Om vi ser helt bort i fra terminologi knyttet til diegesen, vil det være mye enklere å forstå at romlige grensesnittelementer er integrert i spillverdenen, fordi spillverdenen kan bestå av mer enn det vi i tradisjonell forstand vil definere som diegetisk. Heretter vil begrepene diegetisk og ikke-diegetisk derfor erstattes med dynamisk og statisk. Kategoriseringsmodellen kan settes opp som dette:

Tabell 2. Brukergrensesnittelementer (Saunders & Novak, 2013:80)

	Er grensesnittelementet i spillverdenen?		
		Nei	Ja
Er grensesnittelementet oppslukende?	Nei	Statisk (ikke-diegetisk)	Dynamisk (diegetisk)
	Ja	Meta	Diegetisk

I det neste skal vi se på Jørgensens kategoriseringmodell for romlig integrering av lyd i videospill. For å få en fullstendig oversikt over lyd i videospill, vektlegger Jørgensen at modellen bør kombineres med hennes oversikt over hva som produserer lyd (Jørgensen, 2008). Modellen omfatter den romlige plasseringen av spillyd i forhold til spillrommet og spillverdenen. Det blir i tillegg gjort rede for hvilke lydprodusenter som befinner seg innenfor hver kategori, men det blir ikke gjort rede for hva det enkelte lydsignalet betyr i en gitt kontekst. Ett enkelt lydsignal kan inneholde flere typer informasjon samtidig. For at spilleren skal forstå hvilken informasjon som er relevant, og dermed hvilken funksjon lyden har til et gitt tidspunkt, er det nødvendig å forstå situasjonen lyden oppstår i. For å fullstendig forstå situasjonen, vil det ofte være relevant å identifisere hva som produserer en lyd (Jørgensen, 2008). Det som produserer en lyd, er ikke nødvendigvis det samme som kilden til lyden: Når spilleren kommanderer avataren til å slå en fiende i *Dark Souls*, vil fienden lage en lyd i

respons til dette. I dette tilfellet er spilleren produsenten av, mens fienden er kilden til lyden. Jørgensen identifiserer fem mulige produsenter for lyd. Disse er spiller, motspiller, medspiller, spillsystem og spillverden. Denne inndelingen tar utgangspunkt i *PvP*¹⁴-kamparenaer i *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). Det er et spill med flerspillerfunksjon der det er både med- og motspillere. Hvor mange mulige lydprodusenter det er i et videospill vil variere etter hva slags type spill det er. I spill som bare har enkeltspillerfunksjon, vil for eksempel ikke medspiller- og motspillerproduserte lyder eksistere. Guillaume Roux-Girard foreslår at det er fire mulige lydprodusenter i spill med enkeltspillerfunksjon: Spiller, fiende, spillsystem og spillverden (2011:198). Denne inndelingen får det imidlertid til å virke som at fiendene i videospill har en egen, fri vilje på lik linje som spilleren. I realiteten er fiendene i videospill en del av spillsystemet. Selv om spillutviklerne kan gi fiendene kunstig intelligens så de tilsynelatende har fri vilje, vil de likevel aldri være på samme nivå som spilleren. Dette resulterer i at fiendeproduserte lyder må sees på som systemproduserte lyder. I videospill med enkeltspillerfunksjon er det derfor tre mulige lydprodusenter: Spiller, spillsystem og spillverden.

Ettersom at et lydsignal kan ha flere forskjellige funksjoner, er det nødvendig å forstå situasjonen i sin helhet for å forstå hva lyden indikerer. Det som produserer en lyd er ofte det som forårsaker situasjonen som oppstår. Derfor er det nødvendig å identifisere hva som produserer lyden. Lydens funksjon kan være å gi informasjon om tid og rom, den kan gi informasjon om endringer i spillets eller avatarens tilstand, og den kan gi spilleren respons til hennes handlinger. Jørgensen bruker begrepene *reaktiv* og *proaktiv* for å snakke om de forskjellige funksjonene lyd har (2008). Reaktive lyder er lyder som gir umiddelbar respons til spillerens handlinger, som når spilleren kommanderer avataren til å slå med et våpen. Reaktive lyder er derfor alltid spillerproduserte. Proaktive lyder produseres eksternt fra spillerens perspektiv, og krever at spilleren handler. Hvis avataren lager en lyd som følge av at han har blitt skadet, må spilleren handle for å unngå at avataren tar mer skade. Proaktive lyder er som regel spillsystemproduserte. I spill som har flerspillerfunksjon kan proaktive lyder i tillegg være medspiller- og motspillerproduserte. I relasjon til spiller- og spillsystemproduserte lyder, blir disse begrepene de samme som det Collins kaller interaktive og adaptive lyder. Interaktive lyder oppstår som en respons til spillerens handlinger, mens adaptive lyder oppstår som følge av endringer i spillsystemet. Siden adaptiv og interaktiv lyd

14 *PvP* står for *Player versus Player*

er begreper som allerede har blitt godt etablert i denne teksten, vil disse bli benyttet videre til fordel for reaktiv og proaktiv. Det er verdt å påpeke at ved å bruke begrepene interaktiv og adaptiv, vil medspiller- og motspillerproduserte lyder i videospill som har flerspillerfunksjon være interaktive, siden de oppstår som følge av en handling gjort av en spiller som befinner seg fysisk utenfor spillverdenen.

Spillerproduserte lyder er lyder som i hovedsak gir respons til spillerens handlinger. I spillverdenen vil kilden til de spillerproduserte lydene ofte være avataren, som lyden av fottrinn og når avataren slår med et våpen. Kilden til spillerproduserte lyder i spillverdenen kan også være fiender eller andre objekter. Hvis spilleren kommer innenfor en viss radius av en fiende, vil dette gjøre at fienden begynner å bevege seg, som vil lage lyd. Derfor kan vi si at bakgrunnsmusikk som endrer seg når avataren nærmer seg en fiende i *TES V: Skyrim* er spillerprodusert. Lyden som oppstår ved navigering i sprettoppmenyer, og andre trekk ved grensesnittet som befinner seg utenfor spillverdenen, vil også være spillerproduserte. Spillsystemproduserte lyder er adaptive lyder som gir informasjon om endringer i spillverdenen. Disse kan gi informasjon om hvordan spilleren kan gjøre progresjon i spillet, eller varsle om kommende farer. I *TES V: Skyrim* kan samtaler mellom ikke-spillbare karakterer i spillverdenen gi spilleren informasjon om at de har et oppdrag tilgjengelig. Fiendtlige karakterer kan også føre samtaler seg i mellom når de ikke er bevisste på avatarens tilstedeværelse, som varsler spilleren om at hun må gjøre seg klar til kamp. Avataren vil noen ganger være kilden til denne lyden, som når en fiende slår på avataren. Spillverdenproduserte lyder er typisk ikke-dynamiske lyder som ikke har noen relevans for *gameplay*. Spillverdenproduserte lyder er i hovedsak ment for å skape inntrykket av en levende spillverden. Det er likevel nødvendig å identifisere disse lydene som spillverdenproduserte, fordi det gir spilleren informasjon om at lydene ikke behøver spillerens oppmerksomhet. I videospill med flerspillerfunksjon vil det være essensielt å identifisere hvilke lyder som er medspiller- og motspillerproduserte. Disse lydene vil ofte være like, og derfor er det vitalt å forstå konteksten de oppstår i. Motspillerproduserte lyder vil typisk ha en negativ effekt på spilleren, mens medspillerproduserte lyder vil ha en nøytral eller positiv effekt på spilleren (Jørgensen, 2008). I *Dark Souls* er det for eksempel mulig å tilkalle medspillere inn i spillverdenen, og motspillere kan invadere spillverdenen. Lyden som oppstår når en medspiller kommer inn i spillverdenen er den samme som når en motspiller invaderer. Avatarer i andre spillverdener kan legge ut et tegn på bakken, som gjør det mulig for avataren

å tilkalle dem. Hvis lyden oppstår etter dette, kan spilleren være ganske sikker på at det er en medspiller. Oppstår lyden uten at avataren har tilkalt en annen avatar, vil det bety at det er en motspiller som invaderer.

Jørgensen sin kategoriseringsmodell er basert på Saunders og Novaks skille mellom dynamisk og statisk brukergrensesnitt (2011:92). Hun deler imidlertid inn i fem forskjellige kategorier. Disse er:

1. *metaforisk grensesnitt,*
2. *overlappende brukergrensesnitt,*
3. *integrert brukergrensesnitt,*
4. *framhevet brukergrensesnitt*
5. *ikonisk brukergrensesnitt.*

Med unntak av metaforisk brukergrensesnitt, er alle integrert i spillverdenen til forskjellige grader. Det metaforiske brukergrensesnittet er ikke integrert siden lydene ikke produseres i, og har et mer eksternt forhold til spillverdenen (Jørgensen, 2011:92). Lydene har likevel en direkte innvirkning på hendelser i spillverdenen. Et eksempel finner vi når avataren nærmer seg en fiende i *TES V: Skyrim*. Bakgrunnsmusikken endrer karakter, og varsler spilleren om at hun må forberede avataren til kamp. Overlappende brukergrensesnitt er lyder som har direkte sammenheng med overlappende elementer av brukergrensesnittet, som sprettoppmenyer, kart og helse- og handlingsmetere. Hvis man åpner menyen i *Dark Souls*, vil det være forskjellige lyder når spilleren navigerer i menyen, og når hun gjør handlinger i menyen. Metaforisk og overlappende brukergrensesnitt er spillerproduserte. Det blir det samme som Collins kaller ikke-diegetisk og interaktiv lyd, og det er lyder som er tilknyttet det statiske brukergrensesnittet.

Integrert brukergrensesnitt er elementer av brukergrensesnittet som har blitt plassert i spillverdenen. Dette samsvarer med det Saunders og Novak kaller romlige elementer av brukergrensesnittet, og lyder knyttet til dette. I *Dark Souls* er det for eksempel et hvitt lys over døde karakterer som har gjenstander på seg. Hvis avataren plukker opp gjenstanden, vil det være en lyd knyttet til dette. Integrert brukergrensesnitt er derfor spillerproduserte, interaktive lyder. Framhevet brukergrensesnitt framstår som diegetiske i tradisjonell forstand fordi det virker som noe karakterene i spillverdenen sier. Egentlig er det adaptive lyder som blir

produsert av spillsystemet, men som har blitt designet til å passe naturlig inn i spillverdenen (Jørgensen, 2011:93). Eksempler på dette er når en vakt i *TES IV: Skyrim* sier «hands to yourself, sneaky thief». Vaktene sier dette til avatarer som har gått opp mange nivåer i snikeegenskapen, og det viser at spillsystemet anerkjenner de egenskapene spilleren har valgt å fokusere på. Ikonisk brukergrensesnitt er fullstendig integrert i spillverdenen, og samsvarer med det Collins kaller diegetiske og dynamiske lyder, og dynamisk brukergrensesnitt. Ikoniske grensesnitt kan ha alle former for produsenter, og eksempler på dette er lydene som oppstår av at avataren, fiender eller andre karakterer i spillverdenen beveger seg. I *tabell 3* er en oversikt over de forskjellige kategoriseringsmodellene:

Tabell 3. Kategoriseringsmodell for romlig integrering av lyd

Kategori	Forklaring	Eksempel
Metaforisk brukergrensesnitt	Ikke integrert i spillverdenen. Metaforisk forhold til atmosfæren. System- eller spillerprodusert.	<i>TES V: Skyrim</i> – kampmusikk <i>Dark Souls</i> – musikken i <i>Firelink Shrine</i>
Overlappende brukergrensesnitt	Ikke integrert i spillverdenen. Spillerproduserte lyder. Lyder som er direkte knyttet til de overliggende sprettoppmenyene, helsemetere og handlingsmetere.	<i>TES V: Skyrim</i> – når spilleren velger at avataren skal drikke en mikstur fra menyen. <i>Dark Souls</i> – navigering inne i menyene.
Integrert brukergrensesnitt	Integrert i spillverdenen. Spillerproduserte lyder. Elementer av brukergrensesnittet som har blitt plassert i spillverdenen.	<i>TES V: Skyrim</i> – når avataren drikker mikstur. <i>Dark Souls</i> – lyd når avataren spiser ting for å øke staminanivå.
Framhevet brukergrensesnitt	Framstår som diegetisk i tradisjonell forstand, fordi det framstår som noe karakterene sier. Egentlig er det systemproduserte lyder, designet for å passe inn i verdenen.	<i>TES V: Skyrim</i> – når vaktene sier «hands to yourself, sneak thief». Systemet anerkjenner at avataren har høyt nivå i sniking. <i>Dark Souls</i> – lyd fiendene lager i spillverdenen før avataren har provosert dem.
Ikonisk brukergrensesnitt	Fullstendig integrert i spillverdenen. Alle former for produsering. Framstår som diegetiske i tradisjonell forstand. Alle former for anvendbarhet.	<i>TES V: Skyrim</i> og <i>Dark Souls</i> – når avataren, eller andre karakterer, tar skade. Bruk av våpen. Samtaler med ikke-fiendtlige karakterer. Lyder som gjør atmosfæren mer virkelig.

Dette kapittelet har gått inn på sentrale teorier rundt analyse av lyd i spill, med en særlig vekt på den funksjonelle rollen lyd har. Dette vil fungere som et utgangspunkt for analysen av lydens funksjonelle rolle i *Dark Souls*. Siden videospill er forskjellig fra tradisjonell media som film, vil begreper knyttet til diegesen bli utelatt til fordel for den mer

spillspesifikke terminologien som har blitt presentert over. Vi vil plassere lyden romlig i forhold til spillverden og spillrommet, og samtidig se på hva som produserer en lyd, om den er interaktiv, adaptiv eller ikke-dynamisk, og hvilken konsekvens lyden har for *gameplay*-situasjonen.

4. Formell gjennomgang av *Dark Souls*

I dette kapitlet skal vi se nærmere på *Dark Souls*. Det vil bli gjort en formell gjennomgang av spillet, der vi vil se på sjanger, *gameplay* og brukergrensesnitt. *Dark Souls* er et spill som på mange måter skiller seg fra andre moderne spill. For å peke på hvordan *Dark Souls* skiller seg ut, vil det være gunstig å definere en *normal* i moderne spill av samme sjanger. I første del vil vi derfor se på sjanger, og hvilke trekk som er vanlige i et spill i samme sjanger som *Dark Souls*. Spillet blir ofte bredt kategorisert som et *action-rollespill*. Vi skal se på hva dette innebærer, og hva som er de definerende trekkene ved spill i denne sjangeren. Vi vil også se på hvordan *Dark Souls* skiller seg ut fra de konvensjonene som finnes for sjangeren. Den neste delen tar for seg *gameplay* i spillet. *Gameplay* er et begrep som peker på mange forskjellige trekk ved et spill, men formålet med begrepet er å forklare det dynamiske forholdet som oppstår mellom spilleren og spillsystemet (Jørgensen, 2009:53). *Gameplay* betegnes som godt eller dårlig etter hvor tilgjengelig spillsystemet kan sies å være for spilleren. Et spill kan ha dårlig *gameplay* hvis enkelte spillmekanismer, som kontrollene, er dårlig optimalisert. Hvor aktivt spilleren er med på å gjøre i progresjon i spillet kan også si noe om det er godt eller dårlig *gameplay*. Hvis spilleren ofte blir fratatt kontrollen i spillet, vil dette for eksempel lede til et dårlig, eller lite flytende *gameplay*, som kan virke ødeleggende for hele spillopplevelsen. Kristine Jørgensen definerer *gameplay* som noe som «oppstår når spillsystemet møter spillerens handlinger, strategiske valg og prosesser for problemløsning» (2009:54). Hun deler i tillegg inn i tre lag som sammen utgjør *gameplay*, og dermed spillet (Jørgensen, 2009:25). Disse er:

1. *Spillsystemtrekk*
2. *Spillerhandlinger*
3. *Estetiske overflatetrekk*

Spillsystemtrekkene består av hensikten med og resultatet av spillet, handlingsreglene til spillet, og rollen spilleren inntar i spillet. Spillerhandlinger peker på spillerens handlingsprosedyre, og samspillmønster i spill med flerspillerfunksjon. Estetiske overflatetrekk er alt det den fiksjonelle verdenen består av. Definisjonen av *gameplay*, og de forskjellige trekkene *gameplay* består av, vil fungere som et utgangspunkt når vi snakker om *gameplay* i *Dark Souls*. Til sist vil det bli gjort en kort gjennomgang av det grafiske brukergrensesnittet. Brukergrensesnittet i *Dark Souls* består i stor grad både av musikk og grafikk, men det kan være hensiktsmessig å først gjennomgå det grafiske før lyden knyttes til

dette. Formålet med dette kapittelet er å legge et grunnlag for å kunne snakke om lyden i spillet. For at leseren skal få en bedre forståelse av det som blir tatt opp i kapittelet, henvises det til *Vedlegg 1*, som er en gjennomgang av handlingsforløpet i *Dark Souls*.

4.1 Sjanger

Når man snakker om videospill er det, på samme måte som i litteratur og film vanlig å snakke om forskjellige sjangere. En sjanger er en måte å kategorisere noe ut i fra stilistiske og estetiske trekk, tidsepoke, teknikk eller innhold. Sjanger er et svært omfattende begrep, som ofte kan være ganske diffus. I mange tilfeller kan for eksempel verk med flere forskjeller enn likheter havne inn under samme sjanger. I andre tilfeller, kan det være tvetydig hva som er det sjangersettende elementet. En sjanger oppstår ved at flere forskjellige verk har en rekke definerte likhetstrekk, som gjør at vi kan kategorisere dem sammen. En roman, film eller et videospill må imidlertid ikke inneholde *alle* disse trekkene for å kunne kategoriseres som en gitt sjanger (Jørgensen, 2009:25). I tillegg kan et verk låne trekk fra andre sjangre, eller ta i bruk nye trekk, som gjør at en krysning- eller undersjanger oppstår.

Mange av sjangerne som brukes om videospill er hentet fra filmverdenen. Dette gjelder blant annet *action-* og *eventyrspill*. Det eksisterer også sjangere som er videospillspesifikke, som *skytte-* og *plattformspill*, eller som er hentet fra tradisjonelle spill, som *strategi-* og *rollespill*. Disse sjangerdefinisjonene peker på hva slags type spill det er: De sier noe om de spillmekaniske trekkene, som hvilke utfordringer og aktiviteter spilleren kan forvente å møte. At noe kategoriseres som et rollespill, sier for eksempel noe om at spilleren vil styre en karakter som vil gå opp i nivåer ved å gjøre forskjellige oppdrag, og at utviklerne har et ønske om at spilleren skal bli emosjonelt knyttet til karakteren. Undersjanger i videospill vil ofte si noe om hva slags setting spilleren kan forvente å møte, som er tilfellet med for eksempel *skrekkspill* og *fantasi-rollespill* satt i åpne verdener. Et skrekkspill vil for eksempel ofte være et skytespill, mens stemningen skaper en følelse av skrekk og uro i spilleren. Skrekkspill bruker ofte elementer og trekk kjent fra skrekkfilmer, med mye bruk av plutselige, høye lyder, og at det kan være vanskelig å skille bakgrunnsmusikken fra bakgrunnslydene. Undersjanger kan også si noe om de tekniske aspektene ved spillet, som skytespill i førstepersonperspektiv og strategispill som kan være enten turbaserte eller i sanntid (Jørgensen, 2009:26).

Dark Souls blir betegnet som et action-rollespill. Om vi skal gå ut i fra beskrivelsen over, vil det si at spillet er en krysningssjanger mellom action- og rollespill. Denne betegnelsen

sier imidlertid ikke så mye om settingen spilleren vil møte i spillet. *Dark Souls* er et spill satt i en åpen verden, og omgivelsene lar seg best beskrive som et middelaldermiljø, lignende det man møter i filmer som *Lord of the Rings*. Karakterene i spillet bruker rustning, våpen som sverd og pil og bue, og magi eksisterer. Fiendene avataren møter er fantasiskapninger som demoner, vandøde og andre mytiske vesen. Et alternativ kan derfor være å si at *Dark Souls* er et fantasi-rollespill satt i en åpen verden. Dette vil imidlertid utelate action-aspektet ved spillet. For å kategorisere *Dark Souls* på best mulig måte, må vi derfor vurdere om det er action-aspektet eller fantasissetingen det er viktigst å si noe om.

Action er en sjanger hentet fra film, og det kan derfor tilsynelatende virke som at actionspill vil ha likheter med en actionfilm, noe som ikke alltid er tilfellet. Det vil ofte være en rekke likheter som at det er høyt tempo, raske bevegelser, mye lyd og bruk av vold. I videospill vil sjangerbegrepet action i tillegg si noe om trekk som har mer spesifikt med spilllets interaktive karakter å gjøre, og det er her forskjellene kommer inn: Actionspill vil gi utfordringer til spilleren som har med koordinasjon og reaksjonstid å gjøre. Dette gjøres som oftest ved å at spilleren styrer en avatar forbi en rekke hindringer og i kamper mot større og mindre fiender. *Dark Souls* er et spill uten et særlig høyt tempo, og uten særlig grad av raske bevegelser. Det vil i motsetning lønne seg å ta seg god tid, og gå sakte fram om man ønsker å mestre spillet. Som vi så over, må ikke et videospill inneholde alle de sjangerdefinerende trekkene for å kunne plasseres innenfor en sjanger, og grunnen til at *Dark Souls* kan kalles et actionspill har med de sistnevnte trekkene å gjøre. Utfordringene i spillet går på at spilleren må reagere raskt og ha en stor grad av presisjon mot fiender. Hva man skal definere *Dark Souls* som, blir derfor et spørsmål om hvilke trekk ved spillet man ønsker å vektlegge. Formålet med å kategorisere noe inn under en sjanger, er for at utviklerne på enklest mulig måte skal kunne formidle til spilleren hva det er videospillet inneholder. Selv om settingen i *Dark Souls* er relevant, vil det antageligvis framstå som viktigere for både utvikler og spiller at sjangeren sier mer om spillmekanismene. Dette er ikke tilfellet for alle typer videospill. I skrekkspill vil for eksempel settingen gå foran det spillmekaniske, fordi formålet med et skrekkspill gjerne er å skape en emosjonell reaksjon hos spilleren gjennom en skummel og urovekkende atmosfære. I et spill som *Dark Souls*, som i store trekk går ut på å mestre spillmekanismene, vil imidlertid dette være mer relevant. Derfor blir det mest passende å kategorisere spillet som et action-rollespill. Et minst like viktig aspekt ved *Dark Souls*, er de trekkene som gjør at vi kan kalle det et rollespill satt i en åpen verden.

Rollespill satt i en åpen verden sier noe om at spilleren kan forvente et *gameplay* som går ut på å utforske store områder, bekjempe fiender og gjøre oppdrag for å få *erfaringspoeng* og gå opp i nivåer. Betegnelsen rollespill vil også si noe om at spilleren kan få muligheten til å designe en egen avatar, eller at hun på noen annen måte vil kunne identifisere seg med avataren hun styrer i større grad enn i andre spill. Det er som oftest forskjellige typer karakterer å velge mellom: Dette blir gjerne delt inn som forskjellige *klasser*, og i mange tilfeller vil det også være mulig å velge mellom forskjellige *raser*. Sistnevnte er særlig typisk i fantasi-rollespill. Forskjellige klasser og raser vil ha spesifikke egenskaper, som gir spilleren rom til å spille et rollespill slik hun selv ønsker. De forskjellige klassene er navngitt etter hva slags kampstil og primærvåpen de bruker. Klassene det er mest vanlig å inkludere, som vi kan kalle primærklasser, er *kriger*, *trollmann*, *bueskytter*, og *snikmorder (rogue)*. Krigere sloss i nærkamp og bruker primært sverd og skjold; trollmenn holder gjerne litt avstand til fienden og bruker primært magi; bueskyttere holder avstand til fienden og bruker primært pil og bue; snikmorder er en klasse som gjerne sniker seg inn på fienden, og primært bruker kniv. Utover disse fire klassene, finnes det ofte underklasser, eller sekundærklasser. Disse klassene blander gjerne kampstiler og våpen fra de forskjellige klassene, og kan for eksempel være *magisk bueskytter*. Primærvåpenet til denne klassen er magisk bue. Klassen man velger bestemmer hva slags egenskaper spilleren bør fokusere på.

I de fleste rollespill vil avataren gå opp i nivåer basert på erfaringspoeng. Disse erfaringspoengene får avataren ved å bekjempe fiender, utforske og oppdage nye områder og gjenstander i spillverdenen. Når avataren har fått en viss mengde erfaringspoeng, går han opp ett nivå. Ved hvert nivå, vil spilleren få utdelt poeng som hun kan bruke for å gjøre karakteren

Liv, magipoeng og utholdenhet vises ofte som tre forskjellige metere på skjermen. Avataren mister liv av å ta skade, utholdenhet av å løpe, slå og blokkere, og magipoeng ved å kaste trylleformler.

sterkere i forskjellige egenskaper. De egenskapene som

oftest relateres til de forskjellige klassene er styrke

(*strength*) og liv til en kriger, magiske egenskaper som

flammemagi eller ismagi, og magipoeng (*mana*) til en

trollmann, behendighet (*dexterity*) og utholdenhet (*stamina*)

til en bueskytter, og snikepoeng og utholdenhet til en

snikmorder. Det finnes ofte flere egenskaper spilleren kan

velge å fokusere på, men dette er litt avhengig av hvor komplekst spillets nivåsystemet er. I

TES V: Skyrim (Bethesda, 2011), som har et veldig avansert nivåsystem, går det blant annet an å fokusere på å bli bedre i håndverk, som går på å lage rustninger og våpen, og matlaging. En

som er god i matlaging vil lage mat som gir avataren tilbake mer liv enn en som ikke er god i matlaging. De forskjellige rasene det går an å velge mellom i fantasi-rollespill, er ofte basert på de rasene som er å finne i fiksjonelle filmverdener som *Lord of the Rings*. Disse er mennesker, alver og dverger. I mange rollespill vil det være enda flere raser å velge i, litt avhengig av spillets omfang. I *TES V: Skyrim* er det for eksempel fire forskjellige menneskeraser, *Nord, Imperial, Breton* og *Redguard*; tre forskjellige alveraser, *Altmer, Bosmer* og *Dunmer*; én katterase, *Khajit*; én orkerase, *Orsimer*; og én øglerase, *Argonian*. I rollespill med forskjellige raser, vil som regel en rase være bedre i enkelte egenskaper enn en annen. En alv vil for eksempel ofte være en god bueskytter, mens et menneske gjerne er en god kriger.

Utover de undersjangerne i rollespill som sier noe om sjanger, finnes det også to typer undersjangere som sier noe om de tekniske aspektene: Turbaserte rollespill og rollespill i sanntid. Turbaserte rollespill er løst basert på brettrollespill som *Dungeons and Dragons* (TSR, 1974), der hendelsene og handlingsforløpet skjer etter terningskastprinsippet. I brettspillet *Dungeons and Dragons*, vil skaden en spiller gjør på et monster bli bestemt ut i fra hvor høyt tall hun slår på terningen, og hver av spillerne, og fiendene, gjør sine handlinger etter tur. Videospill som i større eller mindre grad bygger på denne modellen, er rollespillserier som *Baldur's Gate* (BioWare) og de tidligste spillene i *The Elder Scrolls*-serien. Rollespill i sanntid er mer basert på virkelige rollespill, der skuespillere eller vanlige folk, utspiller en gitt handling ute i naturen (eller andre steder), og inntar forskjellige roller. Rollespill som ligner på disse, inkluderer *Dark Souls*, de to siste spillene i *The Elder Scrolls*-serien og *Dragon's Dogma* (Capcom, 2012). *Dark Souls* har mange av de trekkene som er vanlige å finne i rollespill satt i åpne verdener: Det er forskjellige klasser, avataren går opp i nivåer, og spilleren kan velge mellom en rekke ferdigheter avataren blir bedre i. Mye av spillet går i tillegg ut på å utforske en stor verden. Likevel er det også ganske mange påfallende forskjeller fra tradisjonelle rollespill. Det er blant annet kun én rase, og avataren sanker ikke erfaringspoeng for å gå opp i nivåer. Disse forskjellene er imidlertid ikke trekk som gjør at spillet ikke kan kategoriseres som et rollespill. Som vi vil komme nærmere inn på under, kan vi heller si at de tradisjonelle rollespillelementene har blitt modifisert. Noe som bidrar til enkelte av utfordringene spilleren møter i *Dark Souls*.

4.2 Gameplay

Verdenen spillerne møter i *Dark Souls* består av kongedømmet *Lordran*, gudenes land, som er satt i et slags apokalyptisk middelaldermiljø. I prologen til spillet, får vi fortalt universets verdenshistorie fram til spillets nåtid, og et frampek til hva som venter (se *vedlegg 1*).

Historien består av to tidsepoker: *Age of the Ancients* var en tid der verden ikke hadde blitt formet enda, og *The Everlasting Dragons* styrte verden. Så ble flammen til, og med flammen ble alt til: Ulikhet; varme og kulde; liv og død; og lys og mørke. Fire karakterer, *Gwyn*, *Witch of Izalith*, *Nito* og *Pygmen*, kom fra mørket og fant fire *Gudesjeler* i flammen. Sjelene ga dem spesielle krefter, som gjorde at de bekjempet dragene. Dette resulterte i at *Age of Fire*, gudenes tidsalder, begynte. I spillets nåtid, er imidlertid flammen på vei til å dø ut. Dette vil resultere i at bare mørket er igjen, og *Age of Dark* vil begynne. *Dark Souls* er utviklet av *From Software* og utgitt av *Namco Bandai Games* til Playstation 3 og Xbox 360 i september 2011 i Japan, og oktober 2011 i resten av verden. Etter en underskriftskampanje satt i gang av dedikerte *Dark Souls*-tilgjengere, ble det også gitt ut til PC i august 2012. Denne oppgaven vil ta Playstation 3-versjonen som utgangspunkt.

Avataren er unik, som vil si at spillerne selv tilpasser sin egen avatar. Dette innebærer muligheten til å modifisere ansiktstrekk, øyefarge, hårfarge, hårsveis, kjønn og kroppsbygning. Denne detaljerte tilpassingen av avataren er bare begrenset av spillets grafikk. De grafiske begrensningene går på at det er vanskelig å få kvinnelige avatarer til å se veldig feminine ut. Dette er imidlertid oppdatert fra forgjengeren, *Demon's Souls*, der det var nesten umulig å se at avataren skulle være kvinne. Avatarens kjønn er i det hele tatt veldig lite fokusert på i *Dark Souls*, i motsetning til veldig mange andre rollespill, og spill generelt. I oppfølgeren, *Dark Souls II* (2014), har det blitt noen små forbedringer i tilpasningsmulighetene, men det er ikke påfallende store forskjeller. Hvor lite kjønn er fokusert på, kommer klart fram i det at spilleren ikke kan velge mellom han- og hunkjønn, men at karakteren har trekk som enten er *maskuline* eller *feminine* som vist i *figur 4.1* under.

Et av tegnene som vitner om hvor lite kjønn har å si i *Dark Souls*, er rustningene avataren bruker. Det er overhodet ingen forskjell mellom rustningene når de bæres av mann eller kvinne. Det er forskjell på mann- og kvinnerustning, men begge kjønn kan bruke de fleste typer rustninger. Det vil si at en mannlig karakter kan kle seg i skjørt og høye heler, på lik linje som kvinnelige karakterer kan kle seg i en mer maskulin drakt. Når avataren har på seg heldekkende rustning, blir det dermed umulig å avgjøre avatarens kjønn. I andre spill vil

ofte mannlige avatarer bruke heldekkende rustning som ser beskyttende og nyttig ut, mens kvinnen har på seg en rustning som er langt mer utfordrende, uten å se særlig beskyttende ut. Et lignende system som i *Dark Souls* er å finne i *TES V: Skyrim*, der rustningene til kvinner ikke er mer utfordrende enn menn sine. Det er forskjell på mann- og kvinnerustning, men dette går bare på rustningens snitt. Kvinners rustninger virker like beskyttende som menn sine.



Figur 4.1 Karakertilpasning i *Dark Souls*

Utover avatartilpasningen, velger spilleren hvilken klasse avataren skal være. Her er det ti forskjellige klasser å velge mellom, som alle har sine styrker og svakheter. Klassene er *kriger*, *ridder*, *vandrer*, *tyv*, *banditt*, *jeger*, *trollmann*, *pyromantiker* (*pyromancer*), *prest* og *underpriviligert*. De forskjellige klassene ligner på klasser som er å finne i andre rollespill, men hvilken klasse man velger kan ha mye å si for vanskelighetsgraden i starten av spillet. Hver klasse starter med forskjellige våpen, rustninger, gjenstander, trylleformler og ferdigheter. Kvaliteten på utstyret avgjør hvor vanskelig spillet vil være. Krieger, ridder og vandrer er de enkleste klassene å starte med, siden de har ganske bra startutstyr. Underpriviligert er den vanskeligste klassen å starte med, siden den nesten ikke har noe utstyr, ingen trylleformler og dårlige ferdigheter. Utover i spillet, får klassene mindre å si, siden spilleren kan velge å spesialisere avataren på den måten hun ønsker når avataren går opp i nivåer. Om avataren starter som krieger, kan spilleren likevel velge at avataren skal fokusere på magiferdigheter utover i spillet. Avataren blir kalt *the chosen Undead*. Helt i begynnelsen av *Dark Souls* møter avataren *Oscar of Astora*. Han redder først avataren ut av fengselscella i

Northern Undead Asylum. Avataren møter han igjen litt senere, da han er på vei til å dø. Oscar forteller om en spådom som sier at en utvalgt vandød skal ringe i *the Bells of Awakening*, og de vandødes skjebne vil åpenbare seg. Fiendene avataren møter rundt i Lordran er andre vandøde, *hollows*, rotter, drager, demoner, guder og andre mytiske vesen. De fleste ikke-spillbare karakterene avataren møter er vandøde mennesker, men han møter også guder, drager, en kjempe og andre vesen. *Hollow* er det siste stadiet av vandød: Alle er vandøde og på vei til å bli *hollow*. Når man er *hollow*, er hjernen fullstendig spist bort, og de som er i denne tilstanden har ingen kontroll over egne handlinger. *Hollow* blir dermed tilsvarende en slags *zombie*. Avataren ser stort sett *hollow* ut, men det at han er utvalgt resulterer i at han ikke like fort kommer til dette stadiet.

Avataren går opp i nivåer, men ikke på samme måte som i tradisjonelle rollespill. Vanligvis går karakterene i rollespill opp i nivå ved å sanke erfaringspoeng. Noe de får av å bekjempe fiender, trene på forskjellige ferdigheter og utforske områder. Karakterene går opp i nivåer automatisk etter at de har fått en viss mengde med erfaringspoeng. Når de har gått opp

Ferdighetspoeng (*skill points*) brukes for å bli bedre i forskjellige ferdigheter. En avatar får ofte ferdighetspoeng av å gå opp i nivå.

et nivå, får de ofte noe som kalles *ferdighetspoeng*, som de kan velge å bruke for å bli bedre i forskjellige ferdigheter. Dette kan være ferdigheter som går på våpenet de bruker, rustningen de bruker, eller andre ferdigheter som magi, sniking, stjeling og håndverk. I *Dark Souls* er det ikke erfaringspoeng eller ferdighetspoeng, og avataren går ikke

automatisk opp i nivåer. For å gå opp i nivåer, må spilleren bruke *sjeler*, som avataren samler ved å drepe fiender og utforske Lordran. Dette gjør spilleren ved å få avataren til å sette seg ved et bål. Ved bålet kommer det opp en meny, der spilleren kan velge *level up*. For å gå opp i nivå, bruker spilleren sjelene til å gå opp i en valgt ferdighet. For hvert nivå, blir det dyrere å gå opp til neste nivå.

Dette systemet har åpenbare likheter til systemer der avataren sanker erfaringspoeng. Forskjellen ligger i at spilleren selv velger når, og om hun ønsker at avataren skal gå opp i nivåer. Som følge av dette har *Dark Souls* en stor grad av frihet når det gjelder hva slags spillestil spilleren ønsker å bruke. For å gjøre spillet mer utfordrende, kan spilleren velge å gå sjeldent opp i nivåer, eller ikke gå opp i nivåer i det hele tatt. Sjelene er i tillegg valutaen i *Dark Souls*, der det i andre videospill som regel er andre former for valuta, som gull. Sjelene brukes dermed til å kjøpe og oppgradere utstyr og gjenstander, og spilleren blir derfor ofte

nødt til å prioritere om hun ønsker at avataren skal gå opp i nivåer eller om hun vil ha bedre utstyr. Dette er igjen et aspekt som gir større frihet når det gjelder spillestil, og noe som gjør spillet med utfordrende. Det å sanke sjeler, blir derfor et viktig del av spillet om man ønsker å gjøre det enklere å mestre. Når avataren dør, mister han sjelene han har samlet. Det er mulig å gå tilbake til dødsstedet og plukke opp sjelene, men om avataren dør en andre gang *før* han har plukket dem opp, er de borte for alltid. Når avataren dør, vil han i tillegg havne tilbake ved det forrige bålet han hvilte ved, og alle fiendene i området har kommet tilbake. I tillegg til å samle på sjeler, kan avataren samle opp *humanities*. *Humanity* er noe avataren kan finne på lik rundt i verden, og ved å bekjempe bossen og andre fiender. *Humanity* kan også kjøpes av enkelte kjøpsmenn. Å samle opp *humanities* gir avataren fordeler: Det kan gjøre så våpenet eller magien avataren bruker blir kraftigere, og det kan gjøre så avataren tåler mer. Avataren kan også bruke *humanities* som reverseres prosessen mot å bli *hollow*. Alle mennesker i Lordran er vandøde, og på vei til å bli *hollow*. *Hollow* er det stadiet som er nærmest død, og karakterer på dette stadiet vil se ut som lik. Ved å bruke *humanities* kommer man til et stadiet av vandød som er nærmest levende. På samme måte som med sjelene, vil avataren miste *humanity* om han dør, og da ser nesten *hollow* ut igjen. Som nevnt er avataren en utvalgt vandød, som gjør at hjernen degenererer saktere. han kan dermed se *hollow* ut, uten å være fullstendig *hollow*. Avataren må bruke en *humanity* for å kunne benytte flerspillerfunksjonen i *Dark Souls*. Det å bli *unhollow* vil gjøre så spilleren kan tilkalle andre spillere inn i spillverdenen. Dette er nyttig dersom spilleren trenger hjelp på vanskelige områder og med vanskelige bossen. Å være menneskelig åpner også for muligheten til å invadere andre spillverdener, eller at spillerens egen spillverden blir invadert. Dette er et aspekt ved *Dark Souls* som gjør det mulig for spillere å kjempe mot hverandre.

Spillverdenen i *Dark Souls* er åpen. Det vil si at avataren kan gå til nesten alle områder som er visuelt tilgjengelige. Avataren kan imidlertid ikke hoppe oppover, bare framover. For å komme seg oppover, må det være en vei, en stige eller en heis. I mange spill vil det være såkalte *usynlige vegger* som kan stoppe avataren fra å gå på visse områder, eller hjelpe avataren med ikke å dette utfor stup. Det finnes ikke usynlige vegger i *Dark Souls*, så om det er et høyt fall et sted, må spilleren være ekstra varsom. Det er enkelte handlinger som må utføres for at avataren skal komme seg til noen utvalgte områder. Dette er er områder avataren *må* innom for å fullføre spillet. Den åpne verdenen er delt inn i områder, men disse områdene er stort sett ikke avlukkede. Med noen få unntak, kan spilleren dermed gå gjennom hele spillet

uten skjermlastninger. Unntakene omfatter byen *Anor Londo*, og området der spillet starter, *Northern Undead Asylum*. Anor Londo er inngjerdet av en mur, mens Northern Undead Asylum befinner seg på en øy utenfor Lordran. For å komme seg til Anor Londo, må avataren fraktes av en flyvende demon, og av en gigantisk kråke for å komme seg til *Northern Undead Asylum*. Mens avataren fraktes, sittes spilleren gjennom en skjermlasting. I de aller fleste videospill vil det finnes noen form for avlukkede områder, uansett hvor åpen verdenen er. I rollespill omfatter det som regel bygninger og huler. I *TES V: Skyrim* er det meste av verdenen åpen, men bygninger og huler er avlukkede, og spilleren må sitte gjennom en skjermlasting for å komme til disse stedene. Det er derfor ganske unikt at det er så få tilfeller av obligatoriske skjermlastinger i *Dark Souls*. Avataren kan etter hvert teleportere mellom de forskjellige områdene i Lordran, og da vil spilleren måtte sitte gjennom en skjermlasting. Å teleportere er imidlertid ikke noe spilleren *må* gjøre, men det kan være nyttig for å reise hurtigere.

De forskjellige områdene i *Dark Souls* kan gi assosiasjoner til eldre plattformspill som *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) og *Donkey Kong Country* (Nintendo, 1994). Disse plattformspillene er ofte bygget opp av forskjellige verdener, og i hver verden er det en rekke forskjellige nivåer. Når spilleren har mestret alle nivåene i en verden, er det en bosskamp til slutt. Bossen må overvinnes for at spilleren skal komme seg videre til neste verden. For å komme seg gjennom et nivå, må spilleren ha kunnskap om spillmekanismene i det enkelte spillet. I noen spill vil man for eksempel kunne hoppe lenger ved å trykke hardere på den dedikerte hoppeknappen på kontrollen. Dette kan bli helt avgjørende, da plattformspill ofte krever en viss presisjon for å komme seg fra en plattform til en annen. Hopper man for kort, kan det være at man detter ned i et hull og dør, og det samme kan skje om man hopper for langt. Dette er spillmekanismer som også er å finne i *Dark Souls*. Selv om *Dark Souls* ikke er bygget opp av plattformer, så vil presisjon og nøye planlegging ofte være nødvendig for å mestre de enkelte områdene i spillet. De forskjellige områdene blir tilsvarende verdener i plattformspill. Selv om områdene ikke er delt inn i nivåer, kan et enkelt område ha flere forskjellige utfordringer. Noen ganger har ett område i tillegg forskjellige miljøer, som kan ligne nivåene i plattformspill. I et område av spillverdenen, *Blighttown*, er det for eksempel en del som består av stillaser, broer og veier som ligger høyt over bakkenivå. Dette gjør det utfordrende å bevege seg fort, rulle unna fiender og rygge, da et feilsteg vil kunne føre til at avataren detter ned i en sikker død. Når avataren har kommet seg sikkert ned fra disse

stillasene, venter et sumpmiljø. Å bevege seg i sumpen for lenge, vil resultere i at avataren blir forgiftet. Derfor blir det nødvendig for spilleren å planlegge hvordan hun vil gå fram. I likhet med de forskjellige verdenene i plattformspill, ender nesten hvert område i *Dark Souls* med en bosskamp. Mange av disse bossene må overvinnes for å gjøre progresjon i spillet.

Vanskelighetsgraden i *Dark Souls* minner også litt om den som er å finne i noen eldre plattformspill som de tidligste spillene i *Castlevania*-serien (Konami), og eldre spill generelt. Dette ligger i det at fiendene er vanskelige å overvinne, og at det ofte er vanskelig for spilleren å vite hva hun skal gjøre for å komme videre i spillet. På samme måte som eldre plattformspill, bygger *Dark Souls* på *prøve-og-feile*-prinsippet: For å mestre spillet, er det helt nødvendig at spilleren gjør seg opp erfaringer rundt hva som fungerer og ikke. Det er nesten umulig å løpe rett på en fiende i *Dark Souls*, og mye av kampsystemet bygger på at spilleren observerer fienden før hun kommanderer avataren til å angripe. Det er likevel ingenting som gjør det klart for spilleren at dette er den mest effektive måten å sloss på, så dette er noe spilleren selv må lære og erfare gjennom spillet. Ved observering og erfaring kan spilleren for eksempel finne ut at det enkelte ganger lønner seg å lokke fram et angrep fra fienden. Det vil si at avataren sirkler rundt fienden helt til fienden forsøker å få inn et angrep på avataren. Hvis spilleren har observert fienden godt nok, vil det være mulig å forutse når, og hvordan, fienden kommer til å angripe. Da kan spilleren kommandere avataren til å heve skjoldet sitt eller rulle unna akkurat når fienden skal til å angripe.

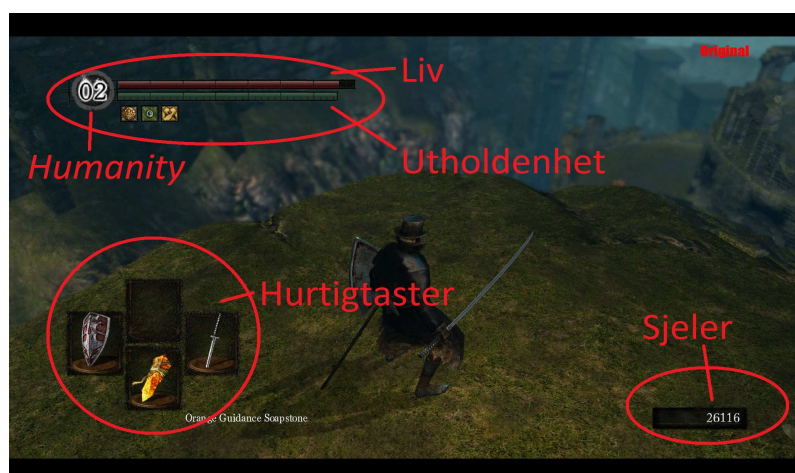
Etter et angrep, bruker fienden alltid litt tid på å komme seg tilbake i forsvarsposisjon, og spilleren kan kommandere avataren til å angripe i dette tidsrommet. I andre tilfeller, kan det være helt andre strategier som vil lønne seg. Dette er særlig tydelig ved bosskamper, der hver boss som regel har én bestemt strategi som fungerer godt. I den aller første bosskampen i spillet, mot *Asylum Demon*, er det best å holde seg bak ryggen på bossen til en hver tid. Det vil lønne seg å angripe rett etter at bossen har forsøkt å angripe. Ved den neste bossen, *Taurus Demon*, lønner det seg å klatre opp en stige for å hoppe ned på bossen og utføre et luftangrep, klatre opp igjen og repetere denne prosessen til bossen er bekjempet.

4.3 Brukergrensesnitt

Brukergrensesnittet i *Dark Souls* vil bli gått mer nøye inn på i kapittelet under, når vi skal analysere bruken av lyd i videospillet. Lyden er en stor og viktig del av brukergrensesnittet, og det vil derfor være hensiktsmessig å se på alle de forskjellige elementene i tilknytning til lyden. I det følgende vil det bli gjort en kortfatta gjennomgang, med vekt på de grafiske

brukergrensesnittelementene, hvor disse vil kobles til lyd i kapittelet under. Saunder og Novaks (2013) modell for forskjellige brukergrensesnittelementer vil fungere som et utgangspunkt for å snakke om det grafiske grensesnittet (se kapittel 3). Som vi gjorde klart i forrige kapittel, vil imidlertid begrepene diegetiske og ikke-diegetisk erstattes med begrepene statiske og dynamiske brukergrensesnittelementer.

De statiske (ikke-diegetiske) grensesnittelementene i *Dark Souls* omfatter overlappende grensesnittelementer (*HUD*) som er på skjermen til en hver tid og sprettoppmenyer. De overlappende grensesnittelementene er helsemeter, utholdenhetsmeter, antall oppsamlede sjeler, antall *humanities* avataren har på seg og hurtigtaster (*figur 4.2*). Avataren mister liv av å bli slått på av fiender, eller ved å dette ned fra høyder, og helsemeteret viser hvor mye liv avataren har igjen. I bosskamper vil det i tillegg komme opp et stort helsemeter nederst på skjermen, som indikerer hvor mye liv bossen har igjen. Selv om dette er et element som ikke er på skjermen til en hver tid, er det likevel statisk i den perioden bosskampen finner sted. Først når bossen er overvunnet eller avataren dør forsvinner helsemeteret. Avataren har begrenset med utholdenhet, og vil miste utholdenhet av å slå med våpen, blokkere angrep, ta skade og ved å løpe. Dersom avataren går tom for utholdenhet, må han hente seg inn igjen. Dette setter avataren midlertidig ut av spill, og det kan ha fatale følger om man går tom for utholdenhet midt i en kamp. Utholdenhetsmeteret viser hvor mye avataren har igjen. Hurtigtasten på *PlayStation 3* er firkant. Med piltastene kan spilleren bla gjennom en rekke forskjellige gjenstander som vises på skjermen til en hver tid, og brukes med firkant. Her kan spilleren for eksempel ha *Estus*-flaska, som avataren kan drikke av for å få tilbake til, eller trolldommer. Hurtigtasten gjør det raskere å utføre visse handlinger, siden spilleren ikke må åpne menyen for å utføre dem.



Figur 4.2. Overlappende brukergrensesnitt

Det finnes fire forskjellige sprettoppmenyer i *Dark Souls*: Når avataren sitter ved et bål vil det komme opp en meny der spilleren kan velge at avataren skal gå opp i nivåer. Ved kjøpsmenn kommer det opp en meny der spilleren får oversikt over hva kjøpsmennene kan selge til avataren. Den tredje menyen går spilleren inn på ved å trykke på *start* på kontrollen når avataren er i den åpne verdenen. Denne menyen er over de gjenstandene, våpnene og rustningene avataren har fått med seg gjennom spillet. Her kan spilleren velge å bruke gjenstander og skifte våpen eller rustning. Den fjerde menyen går spilleren inn på ved å trykke på *select*. Menyene som kommer opp består av et utvalg av forskjellige gester avataren kan utføre, som å vinke og bukke. Dette er i hovedsak ment for flerspillerfunksjonen: Siden spillere ikke kan kommunisere med hverandre gjennom ord eller tale, fungerer gestene som en form for kommunikasjon. Hvis en spiller har fått hjelp av en annen spiller, kan avataren bukke som takk. I de aller fleste spill vil det å gå inn på menyen gjøre at tiden i tiden inne i spillverdenen stopper. I *Dark Souls* skjer ikke dette, og derfor må spilleren planlegge når hun skal åpne menyen. Hvis menyen åpnes i nærheten av fiender, kan dette for eksempel resultere i at avataren dør.

De dynamiske (diegetiske) brukergrensesnittelementene i *Dark Souls* omfatter i hovedsak responsen spilleren får etter handlinger avataren gjør i spilluniverset. Dette gjelder at spilleren kan se og høre når avataren beveger seg, slår med våpen og tar skade. Spilleren kan både se og høre det tilsvarende ved fiendene. De dynamiske brukergrensesnittelementene i videospill kan også omfatte skilt i spillverdenen som viser hvor avataren skal gå, eller at en fiende begynner å halte når han har lite liv igjen (Saunders & Novak, 2013:79). Det er liten grad av dette i *Dark Souls*. Det er ingen skilt, og fiendene viser ingen tegn til å ha lite liv. Sistnevnte har ett unntak: Bossen *Great Grey Wolf Sif* begynner å halte når han har lite liv igjen. Dette blir imidlertid et trekk som antageligvis spiller en større emosjonell enn informativ rolle. Det kommer opp et helsemeter på skjermen for alle fiender avataren sloss mot, og dermed er det ikke nødvendig at fiendene viser tydelige tegn på å bli svakere. Det at *Great Grey Wolf Sif* halter, er derfor unødvendig fra et funksjonelt ståsted. Grunnen til at vi kan anta at dette har en større emosjonell rolle, kan ha med menneskets relasjon til dyr å gjøre. Det at ulven ligner et vesen vi kjenner fra virkeligheten, vil også kunne ha en innvirkning: De fleste andre fiendene avataren møter er stygge, groteske, skumle og i det hele tatt vesen det er vanskelig å føle noe særlig for. *Great Grey Wolf Sif* er derimot en stor ulv, som ligner på ulver vi kan se i den virkelige verden. Selv om en ulv er et dyr de færreste av

oss har lyst til å møte i virkeligheten, kan opplevelsen av å møte en skapning som virker kjent i spillverdenen være en ganske annen. Det at det er en kjent skapning, kan gjøre at det oppleves trygt, i motsetning til alle de andre, ukjente skapningene. I tilleggspakken til *Dark Souls*, «Artorias of the Abyss», kommer det også fram at den store ulven en gang var *Artorias'* følgesvenn. Avataren kan møte *Sif*, som ligger ved skjoldet til *Artorias*. *Artorias* har blitt gal, og *Sif* har mistet sin følgesvenn. Om avataren møter *Sif*, kan han tilkalle *Sif* til å sloss side om side med avataren mot den siste bossen i tilleggspakken. Dette blir ikke klart for spillere som ikke har spilt tilleggspakken, men vi kan likevel anta at denne hendelsen peker på dette.

De romlige brukergrensesnittelementene eksisterer i spillverdenen, men er en del av det grafiske brukergrensesnittet (Saunders & Novak). I *Dark Souls* er det rekke forskjellige romlige brukergrensesnittelementer. Det kommer det opp et helsemeter over hodene til mindre fiender som indikerer hvor mye liv de har igjen. Disse har samme funksjon som det store helsemeteret som dukker opp nederst på skjermen mot bossen. Siden de oppstår i spillverdenen, over hodet på fienden, kan vi kategorisere det som et romlig grensesnittelement. Det vil være et hvitt lys over enkelte døde karakterer i spillverdenen. Dette lyset indikerer at karakteren har gjenstander som avataren kan plukke opp. Hvis avataren plukker opp gjenstandene, er det en lyd knyttet til dette og lyset forsvinner. Enkelte døråpninger i *Dark Souls* vil være dekket av en hvit tåke. Disse blir kalt *fog gates* i spillet, og vil her bli kalt *tåkeporter*. Når avataren er nærme døra vil teksten *traverse the white light* komme opp på skjermen. Den hvite tåka er endel av det romlige brukergrensesnittet fordi den indikerer at avataren vil kunne møte en boss på andre siden. Dette er imidlertid et element som ofte brukes for å *lure* spilleren. Det vil ikke alltid være en boss på andre siden av døråpningen. Muligheten for at det er en boss er likevel der, så spilleren må alltid være forberedt på dette.

Hvis spillkonsollen er tilkoblet internett når man spiller *Dark Souls*, vil spilleren alltid være på en server med flere spillere. Det vil si at en rekke spillverdener eksisterer på én og samme server, og disse vil være koblet til hverandre. Det er noen romlige brukergrensesnittelementer knyttet til dette: Noen ganger oppstår en blodflekk på bakken i spillverdenen. Hvis avataren går nær den, kommer teksten *touch bloodstain* opp. Å ta på blodflekken vil vise spilleren en sekvens fra en annen spillverden. Sekvensen viser at en annen spillers avatar dør. Dette kan være nyttig fordi det kan gi spilleren tips om kommende farer, eller vise spilleren forskjellige spillestiler som *ikke* fungerer mot en viss fiende.

Avatarene kan kjøpe eller finne forskjellige *klebersteiner* rundt i Lordran. Klebersteinene vil ha forskjellig farge etter hva slags funksjon de har, og de fleste er knyttet til kommunikasjon mellom spillverdener. Å bruke en oransje kleberstein lar spilleren velge mellom et utvalg av beskjeder som hun kan skrive på bakken. Disse beskjedene vil dukke opp i en annen spillverden. Spilleren kan få slike beskjeder i sin egen spillverden, og de vil da vises i form av et lysende, oransje tegn på bakken. Med den oransje klebersteinen kan spillere hjelpe hverandre, ved for eksempel å si fra om bakholdsangrep. En hvit kleberstein brukes for å bli tilkalt en annen spillverden som en medspiller. Dette oppstår som ett hvitt tegn i spillverdenen. Med denne funksjonen kan spillere hjelpe hverandre gjennom vanskelige områder. En rød kleberstein brukes for å bli tilkalt en annen spillverden som en motspiller. Dette oppstår som et rødt tegn i spillverdenen. Den røde klebersteinen lar spillere kjempe mot hverandre. Om man vinner kampen, får man belønninger i form av nyttige gjenstander og sjeler.

5. *Dark Souls* – lyd og musikk

I dette kapittelet skal vi gå inn på lyden i *Dark Souls*. I første del vil det bli gjort en analyse av den funksjonelle rollen til lyden i spillet, og i andre del vil musikken analyseres. Når vi ser på den funksjonelle rollen lyden i *Dark Souls* har, vil det bli tatt utgangspunkt i lydens rolle som en del av brukergrensesnittet. De sentrale teoriene som ble gjennomgått i tredje kapittel vil fungere som et utgangspunkt for analysen: Lyden vil bli kategorisert romlig i spillrommet og spillverdenen. Vi skal også se på hva det å identifisere de forskjellige lydprodusentene har å si for spillerens handlinger. Det er lite bruk av bakgrunnsmusikk i *Dark Souls*, og mye av den bakgrunnsmusikken som finnes, er ikke funksjonell på samme måte som lydbildet for øvrig. Mangelen på musikk, kan imidlertid sies å ha en funksjonell årsak, og vi skal se på hvordan dette påvirker spillopplevelsen, og drøfte hvorfor utviklerne har valgt å gjøre det sånn. Mye av den bakgrunnsmusikken som finnes, kan sies å støtte opp under det narrative utgangspunktet i *Dark Souls*. I analysen av musikken, vil derfor de musikkstykkene som er av særlig stor relevans for det narrative bli dratt fram.

5.1 Lyd

Lyden er en stor og viktig del i prosessen mot å mestre *Dark Souls*. Som i veldig mange videospill, kan lyden hjelpe spilleren med å forutse og forberede seg på hendelser i spillverdenen. Det er mye bruk av både interaktive lyder, som respons til de handlingene spilleren gjør, og adaptive lyder, som kan hjelpe spilleren med å forutse hendelser. Det er to helt sentrale trekk ved lydbruken i *Dark Souls* som skiller seg fra de fleste andre videospill i samme sjanger. Disse er at det er veldig lite bruk av ikke-dynamiske, spillverdenproduserte bakgrunnslyder, og at det er veldig lite bruk av bakgrunnsmusikk i den åpne verdenen. Ikke-dynamisk musikk er fullstendig utelatt i *Dark Souls*, mens interaktiv, spillerprodusert musikk bare brukes ved bosskamper og ved fire enkelttilfeller i den åpne verdenen. Dette har konsekvenser både for stemninga i spillet og for det funksjonelle aspektet ved lyden. Det eneste som finnes av ikke-dynamiske, spillverdenproduserte lyder er atmosfærelyder som vind og lyden av rommet hvis avataren er innendørs. Å si at et rom har en lyd er litt abstrakt, men i rom som ikke er fullstendig isolert eller i vakuum vil det alltid være lyd. I *Dark Souls* er det sannsynlig at lyden av rommet for eksempel er lyden av vinden i det fjerne, som går gjennom vegger og tak. Lyden av rommet i *Dark Souls* ligner en svak *rosa brus*¹⁵. På noen få områder er det noen flere lyder: I *Anor Londo* høres lyden av fuglekvitter og i *Darkroot*

15 <<http://www.livescience.com/38464-what-is-pink-noise.html>> [Hentet: 31.10.2014]

Garden kan man høre lyden av gresshopper. Ellers har alle de fleste ikke-dynamiske lydene en synlig kilde i spillverdenen, som rennende vann og fakler eller åpen ild. I de fleste videospill med en åpen verden vil lyddesignerne legge til atmosfærelyder som bidrar til å gjøre spillverden mer levende. Dette omfatter naturlyder som man gjerne hører når man er utendørs i den virkelige verden. Det at mange områder i *Dark Souls* er fullstendig uten slike lyder, kan lett forklares med at store deler av verdenen er tom og død. Veldig mange områder består av død natur, og man kan forestille seg at det naturlivet som eventuelt fantes en gang har dødd ut sammen med den. Det som finnes av atmosfærelyder bidrar imidlertid til å gjøre verdenen mer *troverdig*. Det vil for eksempel være en sterkere lyd av vind når avataren befinner seg høyt oppe og på åpne plasser. Atmosfærelydene blir også mer troverdige ved å inkludere naturlyder der det faktisk er levende natur.

Det at det er lite bakgrunnslyder å forholde seg til gjør det lettere å identifisere de funksjonelle lydene. Samtidig kan mangelen på musikk bidra til at det blir *vanskeligere* å forutse hendelser. I rollespill benyttes ofte musikk som et advarselsystem. Det vil si at den ellers ikke-dynamiske bakgrunnsmusikken blir interaktiv og endrer karakter når visse hendelser finner sted. I *TES V: Skyrim* (Bethesda, 2011) vil for eksempel musikken endre karakter og bli mer intens når avataren er i nærheten av en fiende. Dette varslar spilleren om at hun enten må forberede avataren til kamp, eller styre avataren vekk fra faren. At det ikke finnes musikk som varslar spilleren om potensielle trusler i *Dark Souls*, resulterer i at spilleren må skaffe seg en ekstra god oversikt over lydene som finnes i omgivelsene. Ved å lytte til omgivelsene vil spilleren alltid kunne forutse potensielle farer. Fiender beveger seg, også utenfor kampsituasjoner, og spilleren kan høre fiendenes fottrinn. I enkelte tilfeller vil fiendene også gi fra seg andre lydsignaler, som grynt eller stønn.

Det at varselydene eksisterer inne i spillverdenen, og ikke i form av interaktiv bakgrunnsmusikk, leder til at spilleren må innta en mye mer *aktiv* lytterolle. For å forstå forskjellen mellom måten lyden fungerer som et varslingssystem i *Dark Souls*, sett i forhold til andre videospill, kan det være nyttig å se på forskjellen mellom *høring* og *lytting*. Kristine Jørgensen påpeker at forskjellen ligger i at høring er en utilsiktet aktivitet, mens lytting er tilsiktet og fokusert mot spesifikke lyder (2009:73). Vi kan ikke velge hva vi hører, men vi kan velge hva vi lytter til. I situasjoner der det er konstant bakgrunnsmusikk, vil spilleren ha et mye mer passivt forhold til lyden. Hvis musikken endrer karakter, vil dette være så framtrædende at spilleren ikke aktivt må rette fokuset mot musikken for å registrere endringen.

Siden varsellydene i *Dark Souls* er en del av lydbildet i spillverdenen, må spilleren søke ut og tolke lydene for å forstå hva de betyr. Denis Smalley peker på tre forskjellige grunnleggende forhold mellom lytter og lydkilde. Modellen er rettet mot musikalsk lytting, men kan være nyttig også når vi ser på forskjellene i forholdet mellom kilde og lytter i *Dark Souls* og andre videospill. De tre forholdene er 1) *indikativt forhold*, 2) *refleksivt forhold*, og 3) *interaktivt forhold* (gjengitt i Jørgensen 2009:75–76). Særlig det indikative forholdet blir relevant i denne situasjonen. I det indikative forholdet forstås lyden som en beskjed, eller som informasjon om hendelser eller handlinger i miljøet. Lytteren kan ha en aktiv eller passiv rolle, avhengig av om lytteren aktivt søker ut en lyd, eller om lyden støter sammen med bevisstheten til lytteren (Jørgensen, 2009:76). I tilfeller som *TES V: Skyrim*, vil spilleren høre passivt på musikken. Når musikken endrer karakter, støter dette sammen med bevisstheten til spilleren. I *Dark Souls* søker spilleren ut lyden, og kobler det sammen med spesifikke objekter og hendelser i spillverdenen.

Når spilleren har blitt kjent med det som finnes av ikke-dynamiske bakgrunnslyder, vil hun fort kunne identifisere at alle andre lyder har en informativ funksjon. Dette kan likevel bli en krevende oppgave, siden avataren også lager lyd når han beveger seg. Kilden til denne lyden er avataren, og det resulterer i at lyden mye sterkere enn andre lydkilder. Om avataren er i konstant bevegelse, vil dette overdøve andre lyder. For å få en bedre oversikt, lønner det seg derfor å gå sakte fram, og stoppe opp ofte for å lytte til omgivelsene. Dette er et veldig sentralt aspekt ved spillet, siden det potensielt kan lure farer bak hvert et hjørne. Spilleren vet aldri helt hva som venter, og derfor kan det være nødvendig å alltid være forberedt på det verste. Hva slags fiender som befinner seg på hvert område, er imidlertid ikke tilfeldig. Om spilleren har gått gjennom et område før, vil hun ha en oversikt over hva som befinner seg der. Lyden blir dermed ikke like sentral om avataren må gjennom et område på nytt. I denne oppgava ser vi på lydets funksjon ved *første* gjennomspilling, og i det første møtet med nye områder. Lydens funksjon ved neste gjennomspilling blir derfor ikke vektlagt. Fiendene kan være vanskelige nok å bekjempe i seg selv. Om spillet i tillegg hadde tilfeldige fiender, ville det kunne ødelagt opplevelsen for mange. Mye av mestringsprosessen i *Dark Souls* går nettopp på det å lære seg spillets oppbygning, som hvor de forskjellige fiendene befinner seg og angrepmønsteret til de forskjellige fiendene. I tillegg sier *Dark Souls'* velkjente motto, «prepare to die», noe om at spilleren vil komme til å måtte gå gjennom de samme områdene gjentatte ganger. Veien fra vanskelig til *for* vanskelig er ikke lang. En utfordring vil gjerne

motivere og skape ønsket om å overvinne utfordringen. Om den blir for vanskelig å overkomme, vil det fungere mot sin hensikt, og lede til at vi blir demotiverte. Hvis det var stor grad av tilfeldighet i *Dark Souls*, ville dette antageligvis resultert i at spillet ble så utfordrende at selv de mest dedikerte spillerne hadde gitt opp. Jesper Juul poengterer dette godt når han snakker om spill som regler: Spillreglene må være absolutte, enstydige og enkle å anvende. For at spillet skal være tilfredsstillende, må disse enkle reglene gi spilleren en utfordring hun ikke lett kan overkomme (Juul, 2005:6). I andre videospill, der kampen mot fiender ikke er like krevende, kan tilfeldighet være det som skaper utfordringa; i *Dark Souls* er kampen utfordrende nok i seg selv, og det ville antageligvis vært til stor frustrasjon om spillreglene i tillegg tilsa at det skulle være stor grad av tilfeldighet i spillverdenen.

5.1.1 Lyd og stemning

Det at det brukes lite musikk i den åpne verdenen i *Dark Souls* er interessant, og på mange måter kan vi si at dette er et virkemiddel med en funksjon i seg selv. I rollespill satt i åpne verdener, vil musikken gjerne bidra til å sette stemning, og gjøre opplevelsen av verdenen mer spennende. Det er bemerkelsesverdig at det er stor forskjell på den åpne verdenen i spill som *TES V: Skyrim* og den åpne verdenen i *Dark Souls*. Førstnevnte er langt større i omfang enn sistnevnte, og som et resultat av dette, er verdenen vanskelig å fylle med hendelser, karakterer og liv generelt. I verdenen spillere møter i videospill som *TES V: Skyrim* ville det også kunne oppleves som unaturlig og rart om det skjedde ting hele tiden: Mye av spillopplevelsen går på det å utforske og oppleve en stor og vakker verden. Hvis det hele tiden skjedde ting som tok fokuset vekk fra verdenen i seg selv, ville det i det store og det hele vært meningsløst at spillet finner sted i en sånn verden. Det at verdenen er så omfattende, har også konsekvenser for hvordan det passer å sette inn musikk. Musikken i *TES V: Skyrim* endrer karakter når avataren møter på fiender. Siden det ikke er en særlig stor tetthet av fiender i verdenen, fungerer balansen mellom stemningsettende bakgrunnsmusikk og det vi kan kalle interaktiv varselmusikk godt. Verdenen i *Dark Souls* er ikke på langt nær like stor i omfang, og det er en langt større tetthet av fiender. Å bruke musikk som varselsystem i *Dark Souls* hadde mest sannsynlig ført til en ubalanse mellom ikke-dynamisk bakgrunnsmusikk og interaktiv varselmusikk: Siden avataren vil møte på én eller flere fiender nesten overalt, hadde musikken stått i nesten konstant varselmodus. Som et resultat av dette, ville musikken lett kunne oppleves som mer slitsom enn funksjonell, og det er sannsynlig at mange spillere hadde

skrudd av musikken.

Et annet alternativ kunne vært bare å bruke ikke-dynamisk bakgrunnsmusikk for å sette stemning. Dette er noe som for eksempel er vanlig i gamle skrekkspill som *Resident Evil* (Capcom, 1996). Var det tilfellet, ville imidlertid musikken kunne oppleves som mer forstyrrende enn stemningsettende, siden det ville gjort det vanskeligere å høre lyden av bevegelse inne i spillverdenen. I tillegg er det nevneverdig at mangelen på musikk har en stemningsettende effekt i seg selv. *Dark Souls*-verdenen er en død verden: Alle vesen er vandøde, det meste av naturen er død, og flammen er på vei til å slukke. Med flammen forsvinner lyset, og bare mørket er igjen. Dette legger utgangspunktet for noe som er en ganske dystert og meningsløs tilværelse. Det at det er lite bruk av musikk, forsterker denne følelsen av tomhet og det meningsløse. Når musikken først er tilstede, får dette i tillegg en ekstra sterk effekt, som ikke hadde oppstått om det var musikk hele tiden. I bosskamper forsterker musikken opplevelsen av at dette er en helt spesiell fiende, unik fra alle andre fiender i verdenen. Musikken i disse situasjonene er ikke forstyrrende, siden den først starter når avataren har møtt bossen. Musikken kan likevel ha en ganske sterk effekt, i det at det kan gjøre kampsituasjonen mer stressende og intens, eller skape en helt annen emosjonell reaksjon hos spilleren. I mange av bosskampene er ikke musikken intens i det hele tatt, snarere tvert i mot. Dette kan ha en minst like treffende effekt som intens musikk. Kampen mot *Great Grey Wolf Sif*, som ble nevnt i forrige kapittel, er et godt eksempel på dette: *Sif* begynner å halte når avataren er på vei til å bekjempe den store ulven. Det er et helsemeter som viser hvor mye liv *Sif* har igjen, og fra et funksjonelt ståsted er det unødvendig at ulven begynner å halte. Derfor er dette antageligvis et grep utviklerne har gjort for at spillerne skal føle sympati med dyret. Musikken kan bidra til å forsterke dette. Musikken har en rolig og trist, men likevel majestetisk karakter. Det begynner med en veldig følelsesbetont melodisk bevegelse i mezzosopran, og en kromatisk, nedovergående bevegelse i klokker, basstemmer og stryk. Nedovergående bevegelser i musikk brukes gjerne for å symbolisere at noe er trist eller dystert, samtidig som besetningen som spiller bevegelsen skaper en veldig majestetisk effekt. Den kromatiske bevegelsen kommer tilbake og forlenges senere i stykket. Denne gangen spilles den av harpe. Dette skaper en ganske annen, mer ydmyk effekt. Å bruke musikken for å få *Sif* til å framstå som mer ydmyk, er et viktig grep for å få spilleren til å føle sympati med dyret. De følelsesbetonte melodiske bevegelsene fortsetter stadig utover i stykket, og spilles eller synges av forskjellige instrumenter eller stemmer. Det er hyppige tonale rykk som også

har en ganske sterk effekt: Bare innen de første 53 sekundene beveger stykket seg fra f#-moll, til a-moll, g-moll og deretter f-moll. Moduleringene er gjort på en sånn måte at det ikke oppleves brått. Stykket er i hovedsak bygget opp av fire og fire takter som hører sammen, der akkorden i den siste takten har en tonal tilknytning til tonearten det modulerer til i neste takt. Rundt 00:06 går det fra g#-moll til E-dur, til a-moll. Moduleringen fra a-moll til g-moll gjøres gjennom at det fra 00:30 er en G-dur-akkord med en melodisk bevegelse i fløyte som leder til g-moll rundt 00:35.



Figur 5.1 Melodisk bevegelse i fløyte

Moduleringen videre til f-moll skjer ved en *tredjegrads mediantforbindelse*, fra D-dur til f-moll rundt 00:43. Dette er en mediantforbindelse uten noen fellestoner. Selv om det hyppige moduleringer i stykket, oppleves det som å ha et grunnfeste i a-moll, som er den tonearten som oftest kommer tilbake. De hyppige moduleringene har en sterk, emosjonell effekt. Selv om stykket har grunnfeste i a-moll, rekker aldri en tonalitet helt å etablere seg før det beveger seg videre til den neste. Dette kan være med å forsterke tvilen i spilleren om det egentlig er rett å kjempe mot ulven.



Figur 5.2 Great Grey Wolf Sif

De hyppige moduleringene er i tillegg et veldig romantisk stilgrep. Vi forbinder gjerne romantisk musikk med store følelser, og de konnotasjonene vi har med oss fra denne musikken gjør at musikkstykket til *Sif* kan skape en stor, emosjonelle opplevelser. I musikken er det også mye bruk av kontrasterende teksturer, mellom en stor og majestetisk, og en mindre, mer ydmyk tekstur. Når det tas ned, er det gjerne bare harpe, cembalo og et annet

instrument, som solofiolin eller fløyte som spiller. Som vi var inne på i forrige kapittel, kan en lett føle en slags nærhet til *Great Grey Wolf Sif* fordi han ligner et vesen som vi kjenner fra den virkelige verden. Når dette kombineres med musikken, og det at han begynner å halte, vil ulven lett kunne oppleves som ydmyk, sin store størrelse til tross.

Det at det er lite bruk av musikk i den åpne verdenen, skaper også en ekstra sterk effekt når det først er musikk. Dette skjer ved fire enkelttilfeller: I *Firelink Shrine*, ved *the Fair Lady*, ved *Gwynevere, Princess of Sunlight* og i *Ash Lake*. *Firelink Shrine* er knutepunktet i *Lordran*, det består av gamle ruiner, et bål og en kirkegård. Musikken spilles bare innenfor et usynlig avgrenset område i nærheten av bålet. Dette er et område som er trygt, og det blir fort klart for spilleren at musikken symboliserer det trygge. Med én gang musikken stopper, er det ikke lenger trygt, noe spilleren vil erfare ved at avataren ganske raskt vil støte på fiender. Vi skal gå nærmere inn på musikken i *Firelink Shrine* i kapittelet under. *The Fair Lady* og *Gwynevere, Princess of Sunlight* vil vi også komme nærmere inn på under. *The Fair Lady* er én av kaossøstrene, døtrene til *Witch of Izalith*. *Gwynevere* befinner seg inne i et værelse i en av de store bygningene i *Anor Londo*. Musikken har en helt klar tilknytning til hennes person: Den begynner så fort avataren går gjennom dørene til værelset, men det er svakt volum på musikken. Når avataren går nærmere *Gwynevere*, blir musikken sterkere. Musikken ved *The Fair Lady* og *Gwynevere* symboliserer trygghet, men har en enda viktigere narrativ funksjon. I *Ash Lake* symboliserer ikke musikken trygghet og avataren vil møte på fiender her. *Ash Lake* er et valgfritt område, som vil si at spilleren ikke må gjennom dette området for å gjøre ferdig spillet. Å besøke området, kan likevel gi avataren fordeler. Ved å drepe en hydra som er der, får han for eksempel drageskjell som kan brukes for å oppgradere våpen. *Ash Lake* er det siste gjenværende sporet av *Dark Souls*-verdenen slik den var før *Age of Fire* begynte. Dette er antageligvis en viktig grunn til at utviklerne har valgt å ha musikk her. Det er et område som er helt annerledes fra alle andre områder, og musikken forsterker denne forskjellen. Området er stort og øde, og omgivelsene består av en innsjø, et askebelagt underlag og en skog av *archtrees*. Før *Age of Fire* besto verden bare av kampesteiner og disse trærne. I *Ash Lake* kan avataren møte på den eneste gjenlevende *Everlasting Dragon*, som er en ikke-fiendtlig karakter. Det er en gigantisk, mektig drage. Musikkstykket som spilles *Ash Lake* har navnet «The Ancient Dragon», og derfor er det naturlig å tenke at musikken har en tilknytning til dragen. Besetningen er firestemt mannskor, sopran, alt, rørklokker og basstromme. På samme måte som i musikkstykket til *Great Grey Wolf Sif* skaper perkusjonen

en majestetisk karakter. Kombinert med de dype mannstemmene blir det i det hele tatt en svært mektig stemning som illustrerer dragen godt.

Lydeffekter og tale i *Dark Souls* er i hovedsak ment for å hjelpe spilleren til å mestre spillet, som vi vil komme inn på under. Designet på lydeffektene, og hvordan samtalene er lagt opp har i tillegg en stemningssettende funksjon. Som vi har sett, bidrar de ikke-dynamisk bakgrunnslydene til å skape følelsen av ensomhet og tomhet i *Dark Souls*-verdenen. Lydeffektene og samtalene bidrar også til dette. Det som er framtrødende er at det er en karakteristisk likhet mellom de mange av lydeffektene, og nesten alle lydeffektene har en romlig klang. Det er i hovedsak denne romlige klangen som er stemningssettende, og det skaper en estetisk nærhet til bakgrunnslydene for øvrig. Det er mye romklang både på lydeffektene og tale, noe som kan symbolisere og forsterke følelsen av tomhet. Det vil automatisk være mer klang i et tomt rom enn i et som er fylt med objekter. Selv om verdenen i *Dark Souls* ikke er fysisk tom for objekter, kan romklangen på lydene forstås som en metafor for den ensomme tilværelsen. Omgivelsene i *Dark Souls* er også i stor grad preget av store, åpne områder, eller bygningstyper som gjerne leder mye klang, som steinbygg og store haller. Miljøet bestemmer likevel ikke hvor mye klang det er på lyden, og det er like mye klang uansett om man befinner seg ute på store områder, i en trang gang eller inne i en stor hall. Dette er noe som i utgangspunktet kan lede til at lyden blir mindre troverdig, siden det i virkeligheten vil være forskjellig klang etter hvilke omgivelser man befinner seg i. Samtidig er det viktig å tenke på at det ville gjort arbeidet langt mer omfattende om lyddesignerne skulle ta høyde for dette. *Dark Souls*-verdenen består av mange forskjellige miljøer, og det at det er lik klang på lyden i alle de forskjellige miljøene vil ikke oppleves som ødeleggende for spilleren. Det kan argumenteres for at likheten i lydene heller skaper en større sammenheng mellom alle de forskjellige miljøene, og gjør det enklere for spilleren å oppfatte hele verdenen som sammenhengende og helhetlig.

I videospill, og i annen programvare, er det vanlig å snakke om to forskjellige typer lyder: *auditory icon* og *earcon*. *Auditory icon* vil vil oversatt til *lydikon*. Det finnes ikke noe godt norsk ord for *earcon*, og derfor vil disse omtales som *kunstige lyder* heretter. Lydikoner korresponderer med lyder vi kjenner fra den virkelige verden, mens kunstige lyder er mer abstrakte, og korresponderer ikke med virkelige lyder (Jørgensen, 2009: 87). I rollespill er det ofte en rekke likhetstrekk med den virkelige verden, og disse likhetstrekkene kan lett illustreres lydlig ved bruk av lydikon. Når en karakter svinger et sverd, går det for eksempel

an å ta utgangspunkt i lyden av å svinge et sverd i den virkelige verden. Samtidig består en

Lydikon er lyder hentet fra den virkelige verden. De kobles opp mot hendelser og objekter som ligner virkelige hendelser og objekter.

Kunstige lyder er abstrakte lyder, musikalske motiver og lydutbrudd. De brukes når det ikke er mulig å bruke virkelige lyder.

Hybridsignaler blander lydikon med kunstige lyder

rekke rollespill også av hendelser og objekter som ikke eksisterer i virkeligheten, som magi. Siden dette ikke korresponder med virkeligheten, er det vanlig å ta i bruk kunstige eller abstrakte lyder som musikalske motiver eller lydutbrudd (Jørgensen, 2008). I tillegg vil det ofte være lyder som er mer direkte koblet opp til det grafiske brukergrensesnittet, eller hendelser som ikke lar seg illustrere med lydikon. Dette gjelder for eksempel lyder som oppstår ved navigering i sprettoppmenyer, og eventuelle lyder når avataren dør eller gjenoppstår. Dialog vil være en kategori for seg selv dersom det semantiske innholdet er relevant, ellers vil det være et lydikon

(Jørgensen, 2009:86). I enkelte videospill, som *The Sims*-serien (EA Maxis), bidrar dialogen til å skape en mer troverdig spillverden. Det er imidlertid synet og lyden av dialog som er det viktige her, og spillerne trenger ikke å forstå det semantiske innholdet. Dette forsterkes ved at språket i *The Sims*-verdenen er et *tullespråk* som ikke eksisterer i virkeligheten. I *The Sims*-serien er dialog derfor et lydikon. I andre videospill kan dialogen gi viktig informasjon til spilleren om hendelser i spillverdenen. Dette er tilfellet i videospill som *Dark Souls* og *TES V: Skyrim*, og dialog blir en kategori for seg selv. I enkelte videospill vil mange lyd signaler være en blanding mellom lydikon og kunstige lyder. Jørgensen kaller disse *hybridsignaler* (2008). Hybridsignaler kan være nyttige å bruke, siden det at de har en viss likhet til virkelighetsnære lyder gjør dem mindre abstrakte. Særlig i videospill med mange fantasielementer, kan hybridsignaler bidra til å gjøre skillet mellom spillverden og den virkelige verden mindre (Jørgensen, 2008).

I *Dark Souls* benyttes det lydikon, kunstige lyder, hybridsignaler og dialog. Lydikonene brukes i tilknytning til hendelser og objekter som ligner virkelige hendelser og objekter, som å slå med sverd, bruke skjold og fottrinn. Lyden av fottrinnene er i tillegg forskjellig etter hva slags underlag avataren går på, som er med på å øke troverdigheten. Kunstige lyder blir brukt for å illustrere fantasielementer som magi, og de er særlig mye brukt for som en ekstra respons til spilleren etter hendelser som ikke lar seg tydelig illustrere ved bruk av lydikon. Dette gjelder lydene som oppstår når avataren dør, gjenoppstår, setter seg

ved bål, sanker sjeler, plukker opp gjenstander, går gjennom tåkeporter og overvinner bosser. Disse lydsignalene har en karakteristiske likhetstrekk med hverandre, og er sammensatt av flere lyder. Det er en musikalsk lyd i form av en tone, og en slags romlig, *vindaktig* lyd. Dette er lyder med et indirekte forhold til referenten, som i dette tilfellet er de forskjellige hendelsene nevnt over. Lydsignaler med indirekte forhold til referenten benyttes ofte når referenten er vanskelig å skildre direkte (Jørgensen, 2009:86). I enkelte av disse tilfellene brukes i tillegg lyder med et mer direkte forhold til referenten: Når avataren dør, utbryter han et stønn. Å bare bruke disse lydene, ville imidlertid gjort det vanskeligere for spilleren å skille de fra resten av lydbildet, som kunne resultert i at den informative funksjonen gikk tapt. Fra et funksjonelt ståsted fungerer det derfor bedre å bruke en kunstig lyd som skiller seg mer ut fra bakgrunnslydene. Det at de forskjellige lydsignalene har store karakteristiske likheter med hverandre, gjør det enklere for spilleren å identifisere at alle lydene har en informativ funksjon.

Hybridsignalene som brukes i *Dark Souls* er knyttet til hendelser og objekter som korresponderer med virkelige hendelser og objekter, men som likevel har en grad av fantasielementer ved seg. Det beste eksempelet på dette er lyden av bålene rundt i Lordran. Lydsignalet til bålet er sammensatt av et lydikon og en kunstig lyd. Bålene i *Dark Souls* skiller seg fra virkelige bål ved at det ikke er ved, men de vanddødes bein som brenner. Lyden av brennende bein er vanskelig å illustrere med et lydikon. Derfor er det nødvendig å inkludere en kunstig lyd. Lydsignalet består av sprakende flammer og en kunstig lyd for å illustrere lyden av brennende bein. Den kunstige lyden er vanskelig å beskrive, men det kan høres ut som lyden av at noen slår lett på et glass gjentatte ganger. Det er i tillegg et fast lydmønster som loopes, som skaper en rytmisk effekt.

Dialog i *Dark Souls* har som funksjon å gi spilleren informasjon om hva hun kan gjøre i spillverdenen, og den kan gi informasjon om bakgrunnshistorien. Samtidig er dialogen gjort på en sånn måte at det har en ganske sterk stemningsettende effekt. Det som er gjennomgående, er at veldig mange av karakterene avataren kan snakke med framstår enten som gale eller ignorante til den håpløse situasjonen i Lordran. Dette blir ofte gjort ved at veldig mange av karakterene ler i slutten av setninger som ikke er humoristiske. Eventuelt kan man si at de har en veldig mørk humor. Det de snakker om, kan også ofte få det til å framstå som at ingenting er galt, eller at karakterene tar overdrevent lett på den tragiske tilværelsen de lever i. Et eksempel på den mørke humoren er en av dialogene med en kjøpmann, *Crestfallen*

Merchant. Han selger forskjellige våpen, rustninger og gjenstander til avataren. Det kommer fram i dialogen at han har funnet salgsvarene på lik rundt i *Lordran*: «Where do I get all my things? Stripped off the the corpses of fools like yourself. It isn't easy. I have to catch them just before they go Hollow. Don't worry. I'll be there to claim you trinkets. Gazing at your final twisted grimace! Ha, ha, ha!». Det at folk virker gale, kan forklares med at alle vandøde er på vei til å bli *hollow*. *Hollow* er en tilstand der hjernen er fullstendig råtnet bort, og det er ikke vanskelig å forestille seg at karakterene sakte men sikkert mister fornuften etter hvert som de degenererer. Et godt eksempel på dette er *Undead Merchant*, en vandød som ser *hollow* ut, men som likevel har endel av bevisstheten intakt. Det er likevel klart at han er gal, siden han til stadighet snakker om og til ei bømme som om det var partneren hans, «Ah, this one? Ain't she lovely? Her name is Yulia. She's plumb in love with me. You'd never leave my side, now would you, Yulia?».

5.1.2 Lyd og funksjon

Lyden i *Dark Souls* har flere funksjoner, men den aller viktigste funksjonen til all lyd, foruten de ikke-dynamiske bakgrunnslydene og den ikke-dynamiske musikken, er å informere spilleren om hendelser i spillverdenen. Lyden er en helt sentral del av det å orientere seg i spillverdenen, siden forskjellige lydeffekter kan informere om forskjellige hendelser. Å skaffe seg en oversikt over hva de forskjellige lydeffektene formidler, og hva som produserer lydene, er derfor et viktig aspekt ved det å mestre spillet. I det foregående har vi sett på lydens stemningsettende funksjon, og i de følgende skal vi bevege oss inn på lydens informative funksjon.



Figur 5.3 Tomb of the Giants

Jeg ser inn i et fullstendig mørke. Det eneste som finnes av lys er en gul aura rundt min egen person, og noen få, hvite lys i det fjerne. Jeg beveger meg noen steg inn i mørket. En musikalsk tone og en karakteristisk lyd oppstår. «Tomb of the Giants» kommer opp på skjermen. Jeg hører et brøl, og ut av mørket kommer et gigantisk skjelett, svingende med et langt sverd. Instinktivt ruller jeg unna akkurat i det jeg hører brølet, og jeg unnslipper såvidt sverdet. Jeg reiser meg, hever skjoldet mitt og går mot skjelettet. Det svinger mot meg med sverdet en gang til. Denne gangen beskytter skjoldet meg, men nesten halvparten av utholdenhetsmeteret mitt blir tappet. Jeg senker skjoldet, som gjør at jeg får tilbake utholdenhet litt fortere. Jeg slår etter skjelettet én gang, og hører lyden av at sverdet mitt treffer beinene. Skjelettet står der fortsatt. Jeg hever skjoldet mitt igjen, og lar det svinge sverdet sitt etter meg en gang til, før jeg senker skjoldet og svinger sverdet mitt. Lyden som kommer denne gangen er litt annerledes, som om dette angrepet hadde en litt større virkningkraft. Skjelettet oppløses i mange store bein som treffer bakken med et dunk. En karakteristisk lyd og en musikalsk tone, lignende den fra i stad, oppstår. Over den svarte firkanten nede i det høyre hjørnet står det «+1000». Å drepe skjelettet gav meg 1000 sjeler. Jeg går etter de hvite lysene inne i mørket, og det blir klart at disse viser meg veien. Jeg kommer til en slags sklie som leder nedover. Da jeg kommer til bunnen hører jeg en ukjent lyd. Lyden blir sterkere, og plutselig treffer ei pil meg. Den er så stor at jeg detter i bakken med et stønn. Det er et gigantisk skjelett med en bue der inne i mørket et sted. Lyden kommer igjen, men denne gangen rekker jeg å rulle unna før pila treffer meg. Jeg fortsetter å følge de hvite lysene. De fører meg videre nedover i mørket. Enda et skjelett kommer brølende, svingende med et sverd ut av mørket. Jeg følger samme prosedyre som tidligere. Akkurat på samme måte er lyden annerledes den siste gangen jeg slår på skjelettet før det dør. Lysene fører meg stadig nedover, helt til jeg kommer til et rom med mange blå lys som henger på veggene. Jeg hører lyden av sprakende flammer til høyre for meg. Jeg beveger meg mot lyden. Ned et stup ser jeg det. Bålet. Det er heldigvis en stige som leder meg ned. Jeg går bort til bålet, tenner det og setter meg til å hvile ved det. En musikalsk tone og en karakteristisk lyd oppstår i det jeg tenner bålet. Lyden kommer på nytt da jeg setter meg – et lite pusterom.

Over er beskrevet et scenario fra *Tomb of the Giants*. Dette er et område spilleren må gjennom for å komme til bossen *Gravelord Nito*. Eksempelet viser flere tilfeller der både lyd har en helt sentral informativ rolle. Det første er lyden som oppstår når avataren går inn i et nytt område. Samtidig med lyden, dukker en hvit tekst opp på skjermen. Der står det hva

området heter. Både teksten og lyden er interaktiv, og spillerprodusert siden det oppstår som følge av avatarens bevegelse. Både skriften og lyden har en klar forberedende funksjon, og det forteller spilleren at avataren nå går inn i et nytt og ukjent område. Det ville fungert å informere spilleren om dette bare ved bruk av teksten, men lyden er med på å vektlegge og fange oppmerksomheten til spilleren. I *Tomb of the Giants*, som er helt mørkt, er den hvite teksten enkel å se. På andre områder, der det ikke er fullstendig mørkt, kan det imidlertid være lett å overse teksten. Lyden som oppstår blir derfor et viktig virkemiddel, som formidler til spilleren at hun må være klar for nye, hittil ukjente utfordringer.

De neste lydene vi skal se på er brølet skjelettet gir fra seg rett før det angriper avataren, og lyden av pila bueskytteren sendte fra seg. I det fullstendige mørket som er i *Tomb of the Giants* er det helt nødvendig å være forberedt på at fiender vil komme plutselig som ut av intet. Brølet og lyden av pila gir informasjon til spilleren om hva som befinner seg ute av synet *før* slaget eller pila treffer, som kan gi spilleren muligheten til å reagere og rulle unna. Siden fiender ikke angriper før avataren er innenfor en viss radius av fienden, er dette er en interaktiv, spillerprodusert lyd. Når avataren slår på fienden, er det to forskjellige lyder. Den første er interaktiv og spillerprodusert. Den oppstår når avataren slår på fienden uten at fienden dør, og gir respons til spilleren om at spillsystemet har mottatt kommandoen om å slå. Den andre lyden er litt mer komplisert: Lyden vil være litt annerledes når avataren utfører et dødelig angrep. Den er ikke veldig forskjellig fra lyden av ikke-dødelige angrep, og forskjellen ligger i at det høres ut som at dette angrepet er hardere, med større innvirkning. Lyden er interaktiv, og skjer som følge av en handling gjort av spilleren. Lyden er likevel systemprodusert, ikke spillerprodusert, siden spilleren ikke kan velge når den dødelige skaden vil inntreffe. Dette kan sammenlignes med andre videospill der det er en tilfeldig sjanse for at avataren vil utføre et kritisk slag (*critical hit*). I *Diablo 3* (Blizzard, 2013) er det for eksempel en viss prosent sjanse for at avataren vil få inn et kritisk slag på fienden. Kritiske slag gjør mye mer skade enn vanlige slag. Siden det er en prosent sjanse for at avataren vil få inn et kritisk slag, oppstår de ikke som en direkte følge av spillerens kommando. Derfor er de kritiske slagene, og lyden som oppstår som følge av dem, systemproduserte. I *Dark Souls* gir lyden respons til spillerens kommando, men varsler i tillegg om en endring i spilltilstanden, som i dette tilfellet er at fienden dør.

Lyden som oppstår når fienden dør, skiller seg veldig lite fra den vanlige angreplyden. Dette resulterer i at det kan være enkelt å gå glipp av lyden. Som en ekstra bekreftelse på at

fienden dør, oppstår det en lyd av at avataren sanker sjeler. Avataren sanker sjeler automatisk ved å drepe fiender. Hvor mange sjeler avataren har, vises i en svart boks, nederst i høyre hjørne av skjermen. I tillegg til lyden, kommer det opp en hvit tekst rett over boksen, der det står hvor mange sjeler avataren fikk av å drepe fienden. På samme måte som når avataren går inn i nye områder, kan teksten være lett å overse. Lyden som oppstår vil derfor vektlegge det at avataren har sanket sjeler, samtidig som at det informerer om at fienden er død. Lyden av å sanke sjeler har en ekstra viktig funksjon på noen områder i *Dark Souls*-verdenen: I *Catacombs*, området avataren går gjennom for å komme til *Tomb of the Giants*, finnes det spesielle trollmenn, *nekromantikere (necromancer)*, som gjenoppliver de døde. Når det er nekromantikere i området, er det umulig å drepe fiendene permanent. Lyden som oppstår av å gjøre dødelig skade vil likevel komme, og fienden vil dette om som om han var død. Hvis avataren *ikke* får sjeler etter å ha drept fienden, informerer dette spilleren om at det er en nekromantiker i nærheten. Nekromantikeren vil gjenopplive fiendene avataren har drept. For å stoppe dette, må avataren overvinne nekromantikeren.

Lyden av bålet viser at lyd i *Dark Souls* i tillegg til å informere om kommende farer, kan informere om andre hendelser i spillverdenen *før* de er visuelt tilgjengelige. Lyden av bålet er adaptiv og systemprodusert. Selv om lyden framstår som fullstendig integrert i spillverdenen, er det spillsystemets måte å gi informasjon om at det befinner seg et bål i nærheten. Bålene er helt sentrale når avataren utforsker nye områder. Når avataren hviler ved et bål, vil han gjenoppstå ved dette bålet etter at han dør. Dersom avataren ikke finner bål på nye områder, vil dette potensielt lede til at han må gå gjennom hele området på nytt om han dør. Ved bålene kan avataren i tillegg fylle *Estus*-flaska og gå opp i nivåer. *Estus*-flaska gir avataren tilbake liv, men flaska går tom når avataren har tatt fem slurker. Hvis avataren har sanket nok sjeler, kan han gå opp i nivåer ved bålene. Avataren mister sjelene når han dør, så det er ofte klokt å bruke dem når han har sjansen.

Dette var noen få tilfeller der lyden kan hjelpe spilleren med å få en bedre oversikt over og mestre *Dark Souls*. Lyd er en gjennomgående viktig del av spillet på alle områder, og gjennom hele prosessen mot å gjennomføre spillet. For å se på hvordan lyd er helt sentralt i alle deler av spillet, skal vi videre bruke Jørgensens kategoriseringsmodell, for å se på hvordan lyden er en del av brukergrensesnitt, og hvordan den plasseres i spillverdenen og spillrommet. Modellen består av fem kategorier, som ble gjennomgått i detalj i tredje kapittel. Disse er: Metaforisk brukergrensesnitt, overlappende brukergrensesnitt, integrert

brukergrensesnitt, framhevet brukergrensesnitt og ikonisk brukergrensesnitt. Vi skal også se på hva som produserer en lyd, om den er interaktiv eller adaptiv, og hva dette har å si for spillsituasjonen.

Lydene som kan kategoriseres som metaforisk brukergrensesnitt omfatter den musikken som finnes i den åpne verdenen: I *Firelink Shrine*, ved *The Fair Lady* og ved Gwynevere. Denne er interaktiv og spillerprodusert, siden den stopper så fort avataren har beveget seg utenfor et visst område. Musikken i *Ash Lake* blir nærmere ikke-dynamisk bakgrunnmusikk enn de tre andre stykkene, fordi den spilles konstant når avataren er på dette området. Ved de tre andre tilfellene, spilles musikken bare i et lite område rundt personene, *The Fair Lady* og Gwynevere, eller bålet i *Firelink Shrine*. Musikken har en stemningsettende funksjon, men varsler i tillegg spilleren om at det er trygt. I *Ash Lake* symboliserer ikke musikken trygghet, som gjør at den i hovedsak bare har en stemningsettende funksjon. Siden musikken ikke gir noe informasjon til spilleren om hendelsene i spillverdenen, kan den ikke plasseres som metaforisk brukergrensesnitt.

Det overlappende brukergrensesnittet i *Dark Souls* omfatter lyder koblet til overlappende menyer. Dette er i hovedsak lyder knyttet til navigering i sprettoppmeny, og disse er interaktive og spillerproduserte. I tillegg kan lydene som er knyttet til å sanke sjeler, oppdage nye områder, hvile ved bålet og overvinne bosser plasseres som overlappende brukergrensesnitt. Disse tilfellene er noe mer problematiske, siden lydene oppstår som følge av en handling avataren gjør inne i spillverdenen. Sprettoppmenyene åpnes av spilleren ved å trykke enten på *start* eller *select*, som gjøres uavhengig spillverdenen. Avataren er dermed ikke klar over at menyene åpnes. Avataren er imidlertid klar over at han hviler ved et bål, sanker sjeler fra en fiende eller overvinner en boss. Lydene som oppstår er knyttet til tekst som overlapper bildet, eller en sprettoppmeny som kommer når avataren hviler ved bålet. Derfor blir det naturlig å tenke at lydene best kan kategoriseres som overlappende brukergrensesnitt. Det er likevel enkelte tilfeller som gjør det vanskelig å plassere lydene her: Når avataren oppdager et bål for første gang, vil han måtte tenne det. Menyene kommer ikke opp når avataren tenner bålet, men likevel oppstår den samme lyden som når avataren hviler ved bålet. Lyder som har karakteristiske likhetstrekk med denne lyden oppstår når avataren går gjennom en tåkeport, drikker av *Estus*-flaska eller plukker opp gjenstander. Siden lyden som oppstår i disse tilfellene skjer som en direkte følge av en handling gjort av avataren, kan det virke passende å kategorisere disse som integrert brukergrensesnitt. Lyder knyttet til denne

kategorien er elementer av brukergrensesnittet som er plassert inne i spillverdenen. Det er i hovedsak lyden ved bålet som gjør dette problematisk: Hadde det vært forskjellige lyder når avataren tente og hvilte ved bålet, kunne vi enkelt plassert lydene i en kategori for seg selv. Dette blir derfor et tilfelle der én og samme lyd har to forskjellige funksjoner. For å forstå hvilken funksjon lyden har, må spilleren identifisere i hvilken kontekst den oppstår. Dersom lyden oppstår etter at avataren tenner bålet, er det en interaktiv responslyd som forteller spilleren at spillsystemet har mottatt kommandoen. Denne blir en del av det integrerte brukergrensesnittet. Dersom avataren hviler ved bålet, er lyden knyttet til sprettoppmenyen. I dette tilfellet blir lyden en del av det overlappende brukergrensesnittet. Lyden av å sanke sjeler, oppdage nye områder og overvinne en boss er direkte knyttet til teksten som overlapper bildet, og er derfor en del av det overlappende brukergrensesnittet. Når avataren drikker av *Estus*-flaska, kommer lyden som respons til at avataren drikker av et fysisk objekt inne i spillverdenen; når avataren går gjennom en tåkeport, kommer lyden som en direkte respons til at avataren går gjennom porten; når avataren plukker opp gjenstander, er lyden knyttet til det hvite lyset som befinner seg over lik som har gjenstander på seg. Disse er derfor en del av det integrerte brukergrensesnittet. I *Dark Souls* er det én lyd til som kan kategoriseres som integrert brukergrensesnitt. Denne er knyttet til flerspillerfunksjonen, og er enda et eksempel på tilfeller der spilleren må forstå hvilken kontekst lyden oppstår i for å forstå hva den formidler. Det er mulig å tilkalle spillere både som med- og motspillere inn i spillverdenen. Hvis en avatar i en annen spillverden bruker en hvit kleberstein, vil dette dukke opp som ett hvitt tegn i spillerens spillverden. Ved at avataren tar på tegnet, tilkaller han en medspiller. Hvis det dukker opp et rødt tegn i spillverdenen, har en avatar i en annen verden brukt den røde klebersteinen. Å ta på dette vil tilkalle en motspiller. Dersom avataren har brukt en *humanity*, vil det også være mulig for motspillere å invadere spillverdenen. Alle disse tre situasjonene, har ett og samme lydsignal. Derfor er det essensielt å identifisere i hvilken kontekst lyden oppstår. Har avataren brukt den hvite klebersteinen, kan spilleren være ganske sikker på at det er en medspiller som blir tilkalt. I dette tilfellet, er også sjansen der for at en annen spiller invaderer, og spilleren må være forberedt på dette. Har avataren brukt den røde klebersteinen, eller hvis ingen av klebersteinene har blitt brukt før lyden oppstår, kan spilleren med sikkerhet si at det er en motspiller som kommer inn i spillverdenen.

Lyder som kan kategoriseres som framhevet brukergrensesnitt i *Dark Souls* omfatter blant annet det dødelige slaget avataren utførte på skjelettet i *Tomb of the Giants*. I det tilfellet

er det en interaktiv, men systemprodusert lyd, som informerer spilleren om en endring i spilltilstanden. I kampsituasjoner vil det i tillegg være forskjellige lyder når avataren dreper en vandød og når han dreper en *hollow*. Alle de menneskelige fiendene avataren møter rundt i verdenen er *hollow*. De er fiendtlige fordi hjernen deres har råtnet bort, som fører til at de mister all selvkontroll. De vandøde karakterene avataren møter i Lordran, vil fortsatt ha selvkontroll. Derfor er de som regel ikke-fiendtlige, med mindre avataren provoserer dem. Provokasjon skjer ved at avataren angriper karakterene. Selv om karakterene ikke opptrer fiendtlig mot avataren, har ikke alle like gode hensikter. Gjennom dialog med forskjellige karakterer, kan spilleren finne ut hvem som potensielt kan prøve å skade avataren, eller andre karakterer i Lordran senere. I slike tilfeller, kan spilleren velge å drepe karakterene, og forhindre dem i å utføre sine ondsinnete planer. Et eksempel er fortellinga rundt *Rhea of Thorolund*. *Thorolund* er et land som grenser til *Lordran*. I de tidlige årene av *Age of Fire* dro *Gwyns* onkel, *Allfather Lloyd*, dit, og startet trosretninga *Way of White*. Følgere av denne troen, har sterke bånd til gudene. De ønsker derfor å holde liv i flammen, og fortsette *Age of Fire*. *Rhea of Thorolund* er i *Lordran* for å lære seg *tenningritualet (Rite of Kindling)*. Antageligvis har hun tenkt til å lære dette for å holde liv i *The First Flame*. Ritualet kan hun finne i området *Catacombs*. Hun har med seg et følge på tre personer, *Vince*, *Nico* og *Petrus of Thorolund*. Etter hvert som tiden utspiller seg i *Lordran*, kan spilleren oppdage at *Petrus* har en skjult agenda. Avataren treffer følget i *Firelink Shrine*, før de setter ut på sin ferd til *Catacombs*. En stund etter at de har dratt, vil *Petrus* returnere til *Firelink Shrine* – aleine. Hvis avataren snakker med *Petrus* når han kommer tilbake, sier han at *Rhea* er forsvunnet. Dersom avataren redder en annen karakter, *Knight Lautrec of Carim*, fra en fengselscelle i *Undead Parish*, drar han til *Firelink Shrine*. Når *Petrus* har returnert fra *Catacombs* aleine, kan avataren kjøpe et tips av *Knight Lautrec*. Han vil fortelle at «[...]Maiden Thorolund and her followers recently arrived in this land, but she became stranded deep below the Catacombs. Her followers either fled, or where reduced to Hollows... Leaving Maiden Thorolund all alone». Etter dette, kan avataren redde *Rhea*, som har klart å ende opp i *Tomb of the Giants*. Hvis avataren redder *Rhea*, drar hun til kirka i *Undead Parish*, der hun vil sitte ved alteret og be. Hvis avataren drar tilbake til *Firelink Shrine* og snakker med *Petrus* etter dette, sier han: «[...] You rescued M'lady? Well, a pity that is, for it will amount to nothing. For the little madam is not worth her salt without her family name. Ha, ha, ha». Her blir *Petrus of Thorolunds* onde hensikter ganske klare. Om spilleren velger å drepe han etter denne

dialogen, vil det redde *Rhea* liv. Om spilleren velger ikke å drepe *Petrus*, vil hun etter hvert forsvinne fra kirka i *Undead Parish*, og det vil bare ligge igjen et smykke på alteret. Om spilleren velger å drepe *Petrus* etter at hun har forsvunnet, vil han ha en gjenstand på seg, *Ivory Talisman*. Spilleren kan lese på talismanen at dette er et smykke bare kvinner får. Det blir klart at han har drept *Rhea*.

De andre lydene som kan kategoriseres som framhevet brukergrensesnitt i *Dark Souls* omfatter i hovedsak adaptive, systemproduserte lyder som kan gi spilleren informasjon om hendelser i omgivelsene. Bålet avataren hørte i *Tomb of the Giants* er et eksempel på dette. Det er enkelte ikke-fiendtlige karakterer som vil henvende seg til avataren først. Dette er som oftest i situasjoner der de behøver avatarens hjelp: I *Depths* er det for eksempel en karakter, *Laurentius of the Great Swamp*, som sitter fast i ei tønne. Han vil rope etter hjelp fra avataren. Rundt i *Lordran* er det smeder. Hos smedene kan avataren oppgradere utstyret sitt. Det vil være mulig å høre smeden som sitter og jobber når avataren nærmer seg. Som nevnt tidligere, kan avataren i tillegg høre lyden av fiender som beveger seg før avataren går inn i kamp med dem.

Det ikoniske brukergrensesnittet i *Dark Souls* omfatter alle lyder som produseres inne i spillverdenen, som ikke er skjulte systembeskjeder. Dette omfatter lyden av avataren som beveger seg, lyden fiendene lager når de beveger seg etter å ha blitt provosert av avataren, og angreplyder. Dette blir derfor både interaktive lyder i respons til avatarens handlinger, og lyder som kan hjelpe spilleren å forutse hva fiendene kommer til å gjøre: Som vi så, vil skjelettene i *Tomb of the Giants* brøle før enkelte angrep. Det er flere av fiendene som gir fra seg et grynt eller brøl før de angriper. Trollmenn vil lade opp angrepet sitt før de sender ut en trylleformel. Spilleren kan lære seg hvilke lyder de forskjellige fiendene gir fra seg før et angrep, og dermed forutse hvilket angrep de kommer til å gjøre. I tillegg kan alle dialoger innledet av spilleren kategoriseres som ikonisk brukergrensesnitt.

5.2 Musikk

I det følgende vil et utvalg av musikkstykker fra *Dark Souls* gjennomgås og analyseres. De stykkene det fokuseres på, er de som kan sies å ha en særlig viktig narrativ funksjon. Bakgrunnshistorien for *Dark Souls* blir presentert i prologen til videospillet (se *vedlegg 1*). Verdenshistorien begynte med *Age of the Ancients*. En tid da verden ikke enda var ordentlig

formet, og det eneste som eksisterte var store kampesteiner og *archtrees*. Hva *archtrees* egentlig er, er litt vanskelig å si. Navnet indikerer at det kan være buede trær, men i videosekvensen i begynnelsen av videospillet, er trærne høye og rette. Området *Ash Lake* er det eneste gjenværende sporet av tidsalderen i *Dark Souls*-verdenen. Her er det en skog av disse trærne, og også her er de rette. En mulighet er at utviklerne egentlig har ment *archtrees* av *arketype*, men at dette har gått tapt i oversettingprosessen fra japansk til engelsk. Slike feil er langt fra uvanlige, og det er flere tilfeller på dårlige oversettinger bare i *Dark Souls* alene. Når avataren overvinner en boss, kommer for eksempel teksten «You Defeated» opp på skjermen. Hvis navnet kommer av arketype, kan en tenke seg at det er løst basert på Carl Gustavs Jungs teori om en arts fellesmenneskelige sjelelige *urbilder*¹⁶. I tillegg kommer ordet arke fra gresk, *arkhe*, som betyr opphav eller opprinnelse. I videospillet antydes det at alle de trærne man kan se i *Dark Souls*-verdenen er etterkommere av trærne i *Age of the Ancients*, som gjør det sannsynlig at disse trærne var de opprinnelige trærne. Dette blir også støttet av at det er andre gjenstander og karakterer som omtales som det opprinnelige i *Dark Souls*, som *The Primordial Crystal* og *The Primordial Serpents*. I *Age of the Ancients* var det *the Everlasting Dragons* som regjerte. Skjellene deres, samt gjenstanden kalt *the Primordial Crystal*, gjorde dem udødelige. Men så kom flammen, som skapte alt. Inne i flammen fant *Gwyn*, *Witch of Izalith*, *Nito* og *the furtive Pygmy* fire helt spesielle sjeler, som kalles *Lord Souls*. Da flammen oppsto, ble *Gwyn* herren over sollyset, *Witch of Izalith* og hennes døtre fikk kraften av *flammetrolldom*, mens *Nito* ble herren over de døde. Pygmen nevnes ikke igjen i prologen, men sjelen han fant hadde en veldig spesiell kraft. Den blir kalt *the Dark Soul*. Denne sjelen er *essensen* av menneskelighet. Den ble delt i mange fragmenter, og fordelt blant alle mennesker som finnes i *Dark Souls*-verdenen. *Humanity*, som avataren kan finne rundt i *Lordran*, er fragmenter av denne sjelen. Alle mennesker i *Dark Souls*-verdenen er vandøde. Alle vandøde vil etter hvert bli *hollow*. Dette er en tilstand tilnærmet det som ofte kalles *zombier* i mange skrekkspill og skrekkin filmer: Hjernen er fullstendig degenerert, huden har råtnet bort, øynene er tomme og døde. De ligner på lik. Å bruke *humanity* reverserer prosessen mot å bli *hollow*, og beskrives best som mer menneskelig. Man får tilbake vanlig hud, øynene blir livaktige igjen, og ser ut som et levende menneske. *Gwyn*, *Witch of Izalith* og *Nito* brukte sine krefter til å bekjempe *the Everlasting Dragons*. En av dragene, *Seath the Scaleless*, forrådte sine egne, og hjalp til med å bekjempe dem. Da dragene var utslettet,

16 <<https://snl.no/arketype>> [Lest 31.10.2014]

begynte en ny tidsalder, *Age of Fire*. I prologen heter det at flammen snart vil dø ut, og at bare mørket vil stå igjen. Dette henviser til *The First Flame*, som er et symbol på *Age of Fire*. Flammen er ikke bare et retorisk symbol, men en fysisk flamme som finnes i *Lordran*. Hvis flammen slukker, vil *Age of Dark* begynne.

På overflatenivået har det narrative utgangspunktet for *Dark Souls* en relativt enkel oppbygning. Hovedkonflikten er mellom mørket og lyset i en verden som er på vei til å bli mørk. I overført betydning kan vi si at det er en konflikt mellom det gode og det onde, som er et av de mest vanlige utgangspunktene i fortellinger. Det er imidlertid når spillere utforsker verdenen i *Dark Souls* at de kan oppdage hvor omfattende og komplekst spillets narrativ egentlig er. Blant annet ved at forholdet mellom det gode og det onde problematiseres, og det kan diskuteres om det egentlig er lyset eller mørket som representerer det gode. Historien blir imidlertid ikke automatisk gitt til spilleren. For å få oversikt over hele historien, må spilleren utforske hele verdenen nøye. I tillegg er det stort rom for tolkning, siden informasjonen spilleren kan finne ut gjennom utforsking ofte er tvetydig. Som et resultat av dette, blir *Dark Souls* ofte anklaget for å mangle et godt narrativt utgangspunkt. Det finnes timesvis med videomateriale på videostrømmingstjenester som *YouTube*, og tekstmateriale på de mange forskjellige informasjonssidene om *Dark Souls* som tar for seg og tolker det narrative innholdet i spillet. Dette viser til hvor stor og innholdsrik historien egentlig er. Å se på hele det narrative innholdet i *Dark Souls* ville blitt alt for omfattende for denne oppgava, og derfor skal vi fokusere på noen av karakterene som nevnes i prologen: *Gwyn* og *Witch of Izalith*. Det vil i tillegg bli fokusert på karakterer som har en sterk knytning til disse: *Witch of Izalith* sine døtre, *Quelaag* og *the Fair Lady*, og *Gwyns* barn *Gwynevere* og *Gwyndolin*. Vi skal se på hvordan musikken knyttet til disse karakterene fungerer som et narrativt virkemiddel som er med på å illustrere og understreke deres fortellinger. Ettersom at hovedformålet er å knytte musikken opp mot det narrative, vil ikke selve den musikalske analysen bli vektlagt. Det vil bli sett på elementer som tonaliteten i stykkene, samt at det vil bli gjort rede for motiver og temaer som kan ha en viktig, narrativ funksjon. De stedene der det går inn i detalj på musikken, vil tradisjonelle analyseverktøy fungere som et utgangspunkt.

Musikken knyttet til karakterer som er viktige for historien i spillet skiller seg fra musikken knyttet til karakterer som ikke er like relevante. Musikken til sistnevnte har gjerne stilistiske likhetstrekk med hverandre, og det som er gjennomgående er at musikken er kaotisk og intens. Dette er fordi musikken oppstår i en kampsituasjon, der avataren skal bekjempe en

boss. Hovedmotivet til musikken som spilles når avataren kjemper mot bossen som ikke har en viktig plass i historien, er å skape en stressende situasjon. Når avataren kjemper mot viktigere karakterer, bidrar musikken til å skape en annen emosjonell opplevelse knyttet til historien. Som resultat, er mange av musikkstykkene langt fra intense eller kaotiske. Det er verdt å nevne at det er flere karakterer enn de vi skal gå inn på som har enestående musikk knyttet til seg, blant andre *Great Grey Wolf Sif* som vi gikk inn på over. I tillegg til å se på musikken knyttet til disse tre karakterene, skal vi gå inn på musikken i *Firelink Shrine*. Dette er et helt sentralt område i *Lordran*. Hele spillet begynner her, og utover i spillforløpet vil avataren ofte returnere til området. *Firelink Shrine* fungerer som et knutepunkt mellom de forskjellige områdene i *Dark Souls*, og det fungerer som et tilfluktssted for avataren og mange andre av karakterene i spillverdenen.

5.2.1 Generelt om musikken

Komponisten til lydsporet i *Dark Souls*, Motoi Sakuraba (1965), har hatt et langt virke som komponist til videospill. Han begynte aktivt å komponere til videospill på slutten av 1980-tallet, og har siden den gang komponert og arrangert musikk til over 150 videospill. Veldig mange av lydsporene har imidlertid blitt gjort i samarbeid med én eller flere andre komponister, og det er varierende hvor mye han har bidratt til lydsporene. I tillegg til å komponere til videospill, har han komponert musikk til *anime*-serier, andre TV-serier og film. Han holder også aktivt på med musikkutøving. Foruten *Dark Souls* og *Dark Souls II*, er han mest kjent for lydsporet til videospillene i *Tales*-serien (Bandai Namco Games) og *Star Ocean*-serien (Square Enix). Musikalsk kjennetegnes Sakuraba med at han ofte blander mange forskjellige stilarter og sjangre. Det som er mest gjennomgående er innflytelsen fra barokkmusikk og progressiv rock. Han bruker gjerne veldig mye romklang på musikken sin, som også er å høre i lydsporene til *Dark Souls* og *Dark Souls II*. Musikken til disse videospillene skiller seg imidlertid ganske mye fra resten av hans virke. Som nevnt tidligere, er spillene i *Souls*-serien veldig enestående og skiller seg fra de fleste spill. Sånn sett er det ganske passende at musikken også skiller seg ut. Innflytelsen fra barokkmusikk er likevel framtreddende, og mye av musikken bærer preg av virkemidler som ble utviklet og benyttet i barokken. *Affekt læren* og *figurlæren* er sentrale begreper her. Da vi gjennomgikk musikkstykket til *Great Grey Wolf Sif* så vi for eksempel at han brukte en nedadgående kromatisk bevegelse for å illustrere det triste og dystre. Som vi skal se, er dette noe han gjør i

flere musikkstykker, blant annet musikken i *Firelink Shrine*. Sakuraba benytter seg også av andre stilistiske trekk kjent fra barokkmusikken i lydsporet til *Dark Souls*. Musikkstykket «Taurus Demon» kan trekkes fram som et eksempel der han bruker viderespinnings-teknikk og en rekke ornamentlignende passasjer. Dette er et av de intense og kaotiske musikkstykkene i videospillet. Mye av grunnen til at det oppleves så intenst og kaotisk er at de raske bevegelsene fortsetter inn i den neste raske bevegelsen uten at lytteren får noen hvilepunkt. Dette blir kombinert med forskjellige rytmiske motiver i kor, blåsere og perkusjon, som også bidrar til å skape den kaotiske opplevelsen.

Utover å bruke musikalske virkemidler kjent fra barokken, er lydsporet i *Dark Souls* preget av komplekse rytmiske motiver, noe som er gjennomgående for alle stykkene som er av en mer intens karakter. Tonalt sett beveger musikken i *Dark Souls* seg fra det veldig tonale til det atonale, som vi får eksempler på i musikken til *Firelink Shrine* og *Witch of Izalith*. I de tonale stykkene, er det imidlertid ofte forekomst av moduleringer, gjerne i form av mediantforbindelser eller trinnvise moduleringer. Sakuraba benytter seg av mange forskjellige og interessante teksturer, og teksturendringer i musikkstykkene. De mest spennende teksturene kan vi finne i musikkstykkene «Daughters of Chaos», som vi skal gå inn på under og «Gravelord Nito». Sakuraba benytter seg av mange forskjellige besetninger i musikken, men det som er gjennomgående for alle musikkstykkene, foruten musikken til *Gwyn* og musikken i *Firelink Shrine*, er bruken av kor eller solostemmer.

Musikken i *Dark Souls* bærer preg av å ha mange stilistiske likhetstrekk med musikken til forgjengeren, *Demon's Souls*. Noe som kan tyde på at Sakuraba enten på egen initiativ, eller etter utviklernes ønske har brukt musikken til videospillet som utgangspunkt. Dette kan forklare hvorfor musikken i *Dark Souls* skiller seg ut fra resten av Sakurabas virke. Likevel bør det påpekes at det er et tydelig kvalitetsløft på musikken fra *Demon's Souls* til *Dark Souls*. Mye av dette har å gjøre med lyd kvaliteten: Det at Sakuraba bruker så mye romklang, bidrar til at musikken får en større nærhet til resten av lydbildet. Dette får musikken til å oppleves som mer sammenhengende med lydbildet. I tillegg er lyd kvaliteten bedret som følge av at musikken til *Demon's Souls* bærer preg av at det høres ut som mange av instrumentlydene kommer fra et virtuelt samplebibliotek. Musikken i *Dark Souls* er innspilt av virkelige musikere og instrumenter. Det er også verdt å nevne at det er en høyere kompositorisk kvalitet på musikken til Sakuraba sett i forhold til Shunsuke Kida (1968), som komponerte musikken til *Demon's Souls*. Noe som er naturlig siden Sakuraba har langt mer

erfaring som komponist. Musikken i *Dark Souls* lider likevel noe av at det i enkelte av stykkene er noen overganger som kan oppleves som spesielt brå, og at de forskjellige delene i stykkene ikke alltid oppleves som å ha en særlig stor sammenheng med hverandre. Dette vil imidlertid ikke oppleves som forstyrrende i spillsituasjonen, der spilleren gjerne har så mye å konsentrere seg om at hun ikke aktivt vil lytte til musikken. De brå overgangene kan i tillegg bidra til å gjøre spillsituasjonen mer stressende, og dermed kan det være en hensikt bak det fra komponisten sin side. Sakuraba har også komponert musikken til *Dark Souls II*. Musikken til dette spillet oppleves som en videreutvikling og forbedring fra *Dark Souls*, med mindre grad av brå overganger, og alle musikkstykkene oppleves mer helhetlige og sammenhengende.

5.2.2 Firelink Shrine

Etter at avataren har kommet seg gjennom det første området av spillet, *Northern Undead Asylum*, og bekjempet området boss, *Asylum Demon*, blir han fraktet til *Firelink Shrine*. *Northern Undead Asylum* er et område ment for å gi spilleren opplæring i hvordan de forskjellige spillmekanismene fungerer, og det er i *Firelink Shrine* selve spillet begynner. *Firelink Shrine* er et område avataren ofte vil returnere til, og det er et knutepunkt mellom forskjellige områder i *Lordran*. Etter hvert som spilleren gjør progresjon i spillet, vil det vise seg at det går an å åpne snarveier i nesten hvert eneste område. Disse snarveiene leder alle tilbake til *Firelink Shrine*.



Figur 5.4 Firelink Shrine

Det mest sentrale i *Firelink Shrine* er et bål som er på en rund klippe, omgitt av ruiner.

Formen på klippen, og ruinene rundt, kan antyde at det en gang har vært en borg her. Selve navnet *Firelink Shrine* antyder at det i tillegg kan ha stått et hellig bygg her, og like ved siden av bålet er ruinene av et bygg som ligner en kirke. Ikke langt fra bålet, er det også en gravplass. I området rundt bålet er det en en brønn samt flere døde trær. Det er en rekke stier, trapper og veier i området, som etter hvert vil vise seg å lede til mange andre områder i *Lordran*. På figur 5.4 ser vi utsikten på den ene siden av *Firelink Shrine*. Hva det er utsikt over, er usikkert. Like ved treet, er det en trapp som leder ned til byen *New Londo Ruins*, så det er sannsynlig at det er denne vi ser.

Innenfor et usynlig avgrenset område rundt bålet spilles et musikkstykke (vedlegg 2). Musikken eksisterer ikke i spillverdenen, men er interaktiv og utløses som følge av at avataren beveger seg innenfor et område. Som nevnt over, vil det si at musikken er en del av det metaforiske brukergrensesnittet. Går avataren utenfor det usynlig avgrensede området, stilner musikken. Avataren møter på fiender i de områdene av *Firelink Shrine* som ikke har musikk. Spilleren vil dermed tidlig oppdage at musikken signaliserer trygghet. Musikk for å signalisere trygghet, er brukt i flere andre spill, og er mest kjent fra spillene i *Resident Evil*-serien (Capcom). I disse spillene, er det et spesielt musikkstykke i rom der spilleren kan lagre progresjonen hun har gjort i spillet. Musikk som signaliserer trygghet ble også brukt i det første spillet i *Souls*-serien, *Demon's Souls*, og i det siste spillet i serien, *Dark Souls II*. Rundt i *Lordran* vil avataren møte en rekke karakterer som har blitt stengt inne i fengselsceller, er omringet av fiender eller sitter fast på andre måter. Alle karakterene avataren redder, ender opp i *Firelink Shrine*. Der tilbyr de tjenester og gjenstander til avataren som takk for hjelpa. *Firelink Shrine* fungerer dermed som et tilfluktssted for veldig mange av karakterene i *Lordran*, og musikken er et symbol på dette. Musikkstykket starter fra begynnelsen av hver gang avataren går inn i området på nytt. Når musikkstykker begynner på nytt hver gang, vil det potensielt kunne lede til at det føles unaturlig og brått, og det kan gjøre spillopplevelsen mindre oppslukende (*immersive*). Måten Sakuraba har bygget opp stykket på, gjør likevel at det ikke oppleves som veldig unaturlig.

Besetninga til musikkstykket «Firelink Shrine» er strykerkvartett, harpe, celesta og rørklokker. Hele stykket begynner med at harpen spiller en e-moll-akkord arpeggio, mens strykerne ligger i to takter på den samme akkorden. Det begynner svakt, og øker i dynamikk fram mot andre takt, før det går tilbake i styrkegrad fram mot neste takt. Strykerne dør nesten helt ut før de kommer inn igjen i takt tre. Her spiller harpen en a-moll-akkord arpeggio med E

i bass. Stryk ligger på nesten samme akkord, med E i cello. Bratsj ligger på D, som gjør at vi får en kvartforholdning. Musikkstykket blir aldri veldig sterkt dynamisk, og den bølgende effekten gjør at det ikke oppleves som brått eller unaturlig om musikken stopper og starter på nytt. Musikkstykket består av i alt 32 takter som vil repeteres så lenge avataren er innenfor det usynlig avgrensede området. Det er bygget opp av to deler, der første del har tonearten e-moll, mens andre del er i f#-moll. Stykket har en rolig karakter, og er i hovedsak bygget opp av lange akkorder i stryk og arpeggio eller fjerdedelsbevegelse i harpe. I første del kommer celesta bare inn i sjette og tolvte takt. Begge gangene med to fjerdedelsnoter, H til F# i takt seks, og F# til D# i takt tolv. Den første delen er i hovedsak bygget rundt tre akkorder, tonika, subdominant, og dominant. Selv om dette er en veldig vanlig akkordprogresjon, oppleves ikke musikken banal. Dette kan ha med å gjøre at det stadig legges til dissonerende toner til akkordene, som når bratsj spiller kvartforholdningen i tredje takt. Dominanten kommer alltid i form av en H-dur-akkord med septim og none, der cello spiller enten D# eller F#. Når e-moll kommer inn igjen i takt sju, spiller andrefiolin nonen, F#, mens førstefiolin spiller tersen. Dette har en veldig sterk, følelsesladet effekt. Denne videreføres når førstefiolin går ned på grunntonen, E, i neste takt, mens andrefiolin ligger over på F#. Fra takt sju begynner en litt hyppigere bevegelse i førstefiolin, som leder fram mot skiftet i tonearten i takt 17. Skiftet til f#-moll oppleves som oppløftene: Selv om vi fortsatt befinner oss i en moll-tonalitet, er det hyppigere bevegelser og en mer oppløftende stemning. Andrefiolin, bratsj og cello ligger på en f#-moll-akkord i fire takter, mens førstefiolin spiller et motiv med to halvnoter, A og C#, før den ligger på A i to takter. Harpen spiller en oppadgående bevegelsen i fjerdedelsnoter. Oppadgående bevegelser i musikk forbindes gjerne med glede, opphøyelse og himmelriket. Denne bevegelsen bidrar antageligvis til at denne delen oppleves som mer oppløftende. På samme måte som i første del, ligger strykergruppen, foruten førstefiolin, på en akkord som først øker i dynamikk, før det går tilbake. I første del skjer dette over to takter, mens det skjer over fire takter i andre del. Her forsvinner i tillegg strykergruppen helt i den fjerde takten. Harpe, eller harpe og celesta spiller alene i disse taktene. Dette skjer for eksempel i takt 20 og takt 24.

Det at stykket har en så enkel harmonisk oppbygning, kan kobles opp mot at *Firelink Shrine* er et område det spilleren skal føle seg trygg. Vi forbinder gjerne trygghet med det vi kjenner til. Det å bruke musikk som lyder kjent, kan dermed bidra til en økt følelse av trygghet.

5.2.3 Gudene i *Anor Londo*

Gwyn, Lord of Cinder er den siste bossen i spillet. Det vil si den bossen spilleren må bekjempe for å gjennomføre spillet. *Gwyn* har tre barn, men avataren vil bare møte på to av dem i spillverdenen, *Gwynevere* og *Gwyndolin*. Sistnevnte er en valgfri boss. Det vil si at spilleren kan velge om hun ønsker å bekjempe han eller ikke. Å overvinne *Gwyndolin* har sine fordeler, ved at avataren vil få sjelen hans. Det kan også være flere grunner til at en spiller ønsker å bekjempe *Gwyndolin*, som vi kommer tilbake til. *Gwynevere* er en ikke-fiendtlig karakter avataren møter inne et av byggene i *Anor Londo*.

I begynnelsen var *Gwyn* en av de som fant en kraftig sjel i flammen som oppsto og skapte alt. Sjelen ga han helt spesielle krefter, og han ble herren over sollyset. I kampen mot *the Everlasting Dragons* hadde *Gwyn* med seg en hær av sølvriddere, som kjempet ved hans side. Blant ridderne var det fire av en spesiell høy rang, *Dragonslayer Ornstein*, som var riddernes kaptein, *Hawk Eye Gough*, *Artorias* og *Lord's Blade Ciaran*, som var den eneste kvinnelige ridderen. Avataren kan treffe alle ridderne, foruten *Artorias* i spillverdenen. *Artorias* er død, og *Great Grey Wolf Sif* vokter graven hans. *Dragonslayer Ornstein* er en boss avataren treffer, han kjemper side om side med *Execuitoner Smough*. Etter at dragene var bekjempet, og *Age of Fire* begynte, startet en gullalder for *Gwyn* og resten av gudene. De bygget byen *Anor Londo*, en praktfull, solfylt by, som antageligvis har fungert som en hovedstad i landet *Lordran*. Dette var gudenes by, og her regjerte og bodde *Gwyn* sammen med sine tre barn: Hans førstefødte sønn, dattera *Gwynevere* og den yngste sønnen, *Gwyndolin*. Navnet på den førstefødte vites ikke, og avataren møter han ikke i spillverdenen. Avataren kan likevel finne en ring, *Ring of the Sun's First Born*. Spilleren kan lese informasjon om ringen i sprettoppmenyen, og det står «Lord Gwyn's firstborn, who inherited the sunlight, once wore this ancient ring. [...] Lord Gwyn's firstborn was a god of war, but his foolishness led to a loss of the annals, and rescinding of his deific status». dattera *Gwyndolin* var en fruktbarhetsgudinne, men har i tillegg tittelen *Princess of Sunlight*. Dette viser til at hun er dattera til *Gwyn*, som hadde tittelen *Lord of Sunlight*. *Gwyndolin* har en veldig sterk tilknytning til månen. Ved å overvinne *Gwyndolin* får avataren *Moonlight Robe*, om den står det «the power of the moon was strong in Gwyndolin, and thus he was raised as a daughter». I tillegg til å bli oppdratt som en datter, antydes det at *Gwyndolin* ikke fikk farens anerkjennelse eller respekt. I *Anor Londo* står det en stor statue av *Gwyn*, til venstre for statuen er en tom pedestall. Her sto det antageligvis en statue av den førstefødte sønnen. Til høyre er en statue

av *Gwynevere*. Det finnes ingen statue, elle noe tegn på at det noen gang fantes en statue av *Gwyndolin*.

Den første tiden i *Age of Fire* var en av stor samfunnsvekst, og flere land ble formet rundt *Lordran*. Forskjellige religioner ble også formet, og det er gjerne én tro knyttet til hvert av landene. Som nevnt tidligere, formet blant andre *Gwyns* onkel, *Allfather Lloyd*, landet *Thorolund* og religionen *Way of the White*. Etter en viss tid, begynte flammen å slukke, og sjelene som ble funnet i flammen begynte å miste sin kraft. Dette resulterte i at *Witch of Izalith* forsøkte å gjenskape *The First Flame*, men hun feilet i forsøket. Derfor tok *Gwyn* det på seg å dra til *Kild of the First Flame*, der flammen befinner seg, for å linke flammen. At han linket flammen, vil si at han ofret seg selv som brennmateriale. Som følge av dette ble han degradert fra solgud til askegud, derav hans nåværende tittel, *Lord of Cinder*. Dette skjedde rundt 1000 år før nåtiden i spillverdenen. Før *Gwyn* dro for å linke flammen, ga han deler av sjelen han fant i flammen til *Seath the Scaleless* og *Four Kings*. Etter at *Seath* hjalp til å utslette dragene, ble han i tillegg utnevnt til hertug. Han fikk tildelt et eget bygg, *Duke's Archives*, som ligger i *Anor Londo*. Grunnen til at *Seath* valgte å forråde dragene, er antageligvis som følge av at han, som navnet tilsier, ikke har skjell. Skjellene var det som ga dragene evig liv. I *Duke's Archives* forsket *Seath* på kilden til evig liv, i et ønske om å oppnå udødelighet. Han ble etter hvert gal. *Four Kings* var en gang lederne over byen *New Londo*, som de ble utnevnt til av *Gwyn*. Kongene ble senere overbevist av *Darkstalker Kaathe*, en av *the Primordial Serpents*, om at det riktige å gjøre var å la flammen slukke, og la *Age of Dark* begynne. Han fristet dem med kraften til å suge livet, eller *humanity*, ut av folk. Det at kongene lot seg friste av *Kaathes* tilbud gjorde at de, og alle deres riddere, ble til mørke ånder som befant seg i *New Londo*. Det ledet også til at *The Abyss*, der avataren vil kjempe mot *Four Kings*, ble formet. Noen innbyggere i *New Londo* forsto hvor farlig åndene potensielt kunne være, og valgte derfor å oversvømme *New Londo*. Dette drepte alle innbyggerne, og etterlot det som i spillets nåtid er *New Londo Ruins*. Dersom avataren dreper en av de mørke åndene i *New Londo Ruins*, kan de slippe fra seg et magisk våpen kalt *Dark Hand*, som gir avataren muligheten til absorbere *humanity* fra enkelte karakterer i spillverdenen. Om spilleren går inn i menyen og leser beskrivelsen om våpenet står det «the Darkwraiths, incited by Kaathe, use the power of the dark soul to absorb humanity, an art shared by this weapon, which also acts as a special shield. The ancients, particularly, could sap the humanity of even a replete saint in the blink of an eye». Dette viser til at *Kaathe* fristet *Four Kings*. Det

beskriver i tillegg hvor farlig disse kreftene kan være, som forklarer hvorfor noen tok valget om å oversvømme byen.

Det finnes enda en *Primordial Serpent* i spillverdenen. Han har navnet *Kingseeker Frampt*, og i motsetning til *Kaathe* ønsker han å fortsette *Age of Fire*. Avataren vil møte på begge to i *Lordran*, og spilleren kan velge enten å linke flammen etter at avataren har bekjempet *Gwyn*, eller hun kan velge å la flammen slukke, og *Age of Dark* vil begynne. Valget om å fortsette *Age of Fire* blir presentert til spilleren gjennom *Gwynevere*. Etter at *Gwyn* dro fra *Anor Londo*, forsvant lyset fra byen. Alle de andre gudene, *Gwynevere* inkludert, valgte også å dra. *Gwyndolin* var den eneste som ble igjen. Han skapte en illusjon av *Gwynevere* og sollyset i byen. Formålet med illusjonen er å få spilleren til å gå i *Gwyn* sine fotspor og linke flammen. Dette kommer fram ved å snakke med *Gwynevere*, og hun vil si «since the day Father his form did obscureth, I have awaited thee. Once living, now Undead, and fitting heir to father Gwyn thou art, O chosen Undead. And beseech the. Succeed Lord Gwyn, and inheriteth the Fire of our world [...] Without Fire, all shall be a frigid and frightful Dark». Det blir klart at både hun og lyset er en illusjon dersom spilleren velger at avataren skal angripe henne: Hun dør av ett eneste slag, og sollyset forsvinner med henne. At hun er en illusjon, kommer også fram ved å lese på to ringer, *Ring of the Sun Princess* og *Darkmoon Blade Covenant Ring*. På førstnevnte står det «the Princess of Sunlight Gwynevere left Anor Londo along with many other deities», mens på sistnevnte står det «Gwyndolin, all too aware of his repulsive, frail appearance, created the illusion of a sister Gwynevere, who helps him guard over Anor Londo».



Figur 5.5 Anor Londo

Musikken knyttet til *Gwyn*, *Gwyndolin* og *Gwynevere* er tre stykker med mange forskjeller og noen likheter. *Gwyn* har et rolig stykke for to pianoer, eller eventuelt firehendig piano. I transkripsjonen (vedlegg 3) er det skrevet for to pianoer. *Gwyndolin* (vedlegg 4) har et stykke for to solister, sopran og mezzosopran, kor og harpe. Når koret synger, synger de alltid unisont med en av solistene. Derfor er ikke korstemmen transkribert for seg selv. Det er verdt å merke seg at selv om koret synger unisont med sopranen, synger de ofte andre vokaler. Musikken til *Gwynevere* (vedlegg 5) er for et større ensemble, basstromme, cymbaler, rørklokker, harpe, mezzosopransolist, damekor, orgel og stryk. På grunn av romklangen Sakuraba bruker, er det tidvis vanskelig å skille ut hva orgelet spiller, så det kan forekomme feil i transkripsjonen. Mellom takt 24 og 31 er det i tillegg vanskelig å avgjøre om sangstemmen i det dypeste registeret er alt eller tenor. I transkripsjonen er dette skrevet som en altstemme: Siden det ikke har vært noen forekomst av mannstemmer før dette, virker det mest logisk at det er alter.

Den mest innlysende forskjellen mellom stykkene er besetninga, men de har også tre veldig forskjellige karakterer: *Gwyn* sitt stykke er rolig og veldig vakkert. Det har en ensom og trist karakter. Taktarten, 3/4, gjør at det oppleves som dansbart; nesten som en vals, selv om tempoet er litt hurtig. Musikken til *Gwyndolin*, på den andre siden, er av en veldig sørgelig karakter. Melodiene i sopran og mezzosopran kan høres ut som en klagesang. Det har en veldig introvert karakter, som vektlegges i at harpespillet oppleves som veldig forsiktig og ved klangfargen til sangerne. Musikkstykket til *Gwynevere* er svært vakkert, majestetisk og pompøst. Illusjonen av *Gwynevere* er en gigantisk kvinne, mye større enn avataren, og musikkens pompøse karakter illustrerer dette godt. Det at sola forsvinner fra *Anor Londo* hvis avataren dreper henne, antyder at musikken, sammen med *Gwynevere*, har en tilhørighet til sola. Sola er i seg selv stor og mektig, akkurat som musikkstykket og illusjonen av henne er framstilt (se figur 5.9). Den største likheten mellom stykkene, er den rolige, vakre karakteren. Dette er noe som kan være med på å understreke at alle tre er guder.

Området der *Gwyn* befinner seg, *Kiln of the First Flame*, er et mørkt, øde, dødt og aksebelagt landskap. De eneste skapingene som er å finne her, foruten *Gwyn* selv, er hans sorte riddere, som ble med han fra *Anor Londo*. Da *Gwyn* hadde ofret seg selv til flammen, trodde alle at han var død. I *Anor Londo* ble det bygget en gravkammer i hans ære, som sønnen *Gwyndolin* nå vokter over. *Gwyn* døde imidlertid ikke – han ble *hollow*. Det er i denne tilstanden avataren møter han. Musikkens triste og ensomme karakter kan symbolisere at

avataren møter en gud som en gang var den mektigste av dem alle, men nå er dømt til et liv uten mening, uten familie, uten lyset og uten makten. Utsiktene for avataren etter å ha bekjempet *Gwyn*, er heller ikke særlig lyse: Spilleren står ovenfor to valg, men utfallet vil bli det samme uansett. Spilleren kan velge å la flammen slukke, og la *Age of Dark* begynne umiddelbart. Dette vil lede til en verden i mørke – noe som i seg selv ikke høres ut som et fristende valg. Det andre valget, er å gå i *Gwyns* fotspor og ofre avataren til flammen. Dette vil forlenge *Age of Fire*. Dette vil imidlertid bare være å utsette det uunngåelige. Selv om *Gwyn* ofret seg selv som brennmateriale, er flammen fortsatt på vei til å slukke. Derfor er det ingen grunn til å tro at denne situasjonen kommer til å endre seg om avataren følger samme skjebne. Framtida som møter en avatar som velger å linke flammen, er heller ikke særlig lys. *Gwyn* har levd sin ensomme tilværelse til i *Kiln of the First Flame* i rundt 1000 år før avataren kommer og utfordrer han. Det som er i vente for avataren om han linker flammen, er dermed en lang og ensom tilværelse som *hollow*.

Musikkstykket knyttet til *Gwyn* er det desidert lengste stykket i *Dark Souls*. Det strekker seg over 104 takter, før det repeteres. Likevel er det et av stykkene med minst grad av utvikling: Det er det eneste stykket som holder seg innenfor én toneart, a-moll uten bruk av noen løse fortegn, og de temaene som presenteres repeteres ofte. Dette betyr likevel ikke at musikken er kjedelig eller langtekkelig. Musikkstykket har ikke den samme tonale oppbygningen som for eksempel musikken i *Firelink Shrine*, eller til *Gwyndolin* og *Gwynevere*, som vi skal gå inn på under. Løse fortegn brukes ikke i dette stykket, og som et resultat mangler det en klar ledertone som fører tonaliteten. Stykket er heller ikke drevet av en akkordprogresjon, og det vil passe bedre å snakke om hvilken enkeltstående akkord som fungerer som grunnlag for de forskjellige delene. Denne er som oftest a-moll, men det er noen unntak: Fra takt 41 til og med 56 veksler det mellom e-moll og d-moll, før det går tilbake til a-moll i takt 57. Fra takt 73 går det trinnvis nedover fra G-dur til F-dur, videre tilbake til a-moll i takt 81. Som regel spilles grunntonen til akkorden i bass. I takt 81 blir imidlertid det første melodiske motivet repetert, men med E som basstone. Fra takt 89 til og med 97 er d-moll-akkorden grunnlaget, før det går tilbake til a-moll ut til takt 104.

I de første 40 taktene spiller det som er skrevet som piano 1 i transkripsjonen en oppadgående bevegelse i venstrehånd, to åttendeler, A og E, og en halvnote A. I høyre hånd spiller piano 1 et melodisk tema fra første til femte takt, etterfulgt av tre takter pause, før motivet repeteres fra takt ni. Fra takt 16 kommer et nytt tema inn, før det første temaet

repeteres én gang fra takt 33. Disse to temaene, legger store deler av det melodiske grunnlaget for stykket. De repeteres og varieres flere ganger utover i stykket. Fra begynnelsen av, spiller piano 2 åttendelsbevegelser i høyrehånd. Denne bevegelsen er viktig for stykkets framdrift. I takt 41 begynner en ny del, som har en litt annen karakter. Piano 2 fortsetter med åttendelsbevegelser, men spiller nå oppstykkede akkorder med sekst. Piano 1 ligger på toner gjennom hver takt, og spiller en bevegelse som går trinnvis opp fra H til D, før det går ned til en h-mollakkord med fominset kvint i takt 45. Dette motivet gjentas tre ganger, men utvides ved at det legges til flere toner som skaper en akkord. Den andre gangen det gjentas beveger det seg i enda et trinn opp, og går ned til en e-moll. Tredje gangen er identisk med første, men utvidet ved at det legges til flere toner i akkorden. Den fjerde gangen ender med to akkorder som spilles i åttendeler, d-moll og F-dur, som leder inn i neste del.

Fra takt 64 begynner et melodisk tema i piano 1 som er en videreføring av det andre melodiske temaet som ble presentert fra takt 16. I venstrehånd spilles en åttendelsbevegelse som ligner den i første del, bare at den er forlenget med to åttendeler, og ligger over to takter. Det er også to nye toner, H og C, i tillegg til de som var i den første delen av stykket. Piano 2 spiller de samme tonene som ved det andre melodiske temaet, D og E. I takt 68 spiller piano 2 et motiv som oppleves som en videreføring og et svar til melodien i piano 1. I takt 74 og 76 beveger de seg for eksempel trinnvis fra hverandre, og i takt 79 spiller piano 2 en trinnvis bevegelse nedover, som ligner det piano 1 spilte i takt 30, første gangen melodien ble presentert. I takt 80 begynner piano 1 på det første melodiske temaet igjen. Hele temaet spilles imidlertid ikke, og i takt 86 begynner det på en variant av det andre temaet. Etter dette kommer en hale, som runder av stykket og leder inn i repetisjonen.

Å bruke denne musikken til den siste bossen i *Dark Souls* er et interessant valg. Den siste bossen i et videospill, er gjerne den mektigste fienden, og den vanskeligste å overvinne. *Gwyn* er ikke et unntak fra det vanlige: Han beveger seg veldig hurtig, og når han får inn et angrep på avataren, vil dette gjøre veldig mye skade. Dersom avataren forsøker å drikke av *Estus*-flaska for å få tilbake liv, vil han hoppe raskt mot avataren. Noe som gjør det umulig å helbrede seg under kampen. Dette blir dermed en av de mest intense kampene spilleren vil måtte klare i *Dark Souls*. Musikken står i stor kontrast til dette. Dette bidrar til en slags fremmedgjøringsprosess, som kan sammenlignes med det man i filmteori omtaler som *kontrapunktisk* musikk. Dette er musikk som står i kontrast til hendelsene på skjermen, som kan skape en veldig gripende effekt. Den triste karakteren til stykket, kan også sees på som en

illustrasjon av *Gwyns* karakter. Det heltmodige offeret han gjorde ved å ofre seg selv til flammen, burde ledet til at han ble husket i historien som en martyr. I stedet viste det seg at offeret var fogjeves, og han står igjen som en *hollow*, ikke på langt når så mektig som han en gang var. Musikken kan også illustrere den mørke, håpløse tida avataren, og alle i *Lordran* har i vente. Mørket vil en gang ta over – det er bare et spørsmål om når.



Figur 5.6 *Gwyn, Lord of Cinder*

Gwyndolin framstår som en misforstått og bortglemt karakter. Som nevnt, ble han oppdratt som en datter, noe som tyder på at han helt fra starten av livet antageligvis har vært forvirret med tanke på eget kjønn og legning. Det at han ikke har en statue ved siden av farens statue i *Anor Londo* tyder på at han har blitt utstøtt av sin egen familie. At han har en sterk tilknytning til månen, og ikke sola, er antageligvis en grunn til dette. Det er mye ved *Gwyndolin* som får det til å framstå som at han stadig søker etter *Gwyns* anerkjennelse og respekt: I *Anor Londo* har han skapt illusjonen av at sola og lyset fortsatt er til stede, på tross av at lyset forsvant med *Gwyn*; han bærer en krone som har solas form, *Crown of the Dark Sun*. Om denne står det blant annet «the image of the sun manifests Gwyndolin's deep adoration of the sun»; han befinner seg i, og vokter over *Gwyns* gravkammer i *Anor Londo*; og han prøver å få avataren til å følge i *Gwyns* fotspor, og fortsette *Age of Fire*. Som vi har sett, kan spilleren lese på *Darkmoon Blade Covenant Ring* at *Gwyndolin* skapte en illusjon av søstera *Gwynevere*, fordi han var «all too aware of his repulsive, frail appearance». Dette kan tyde på at han enten har

et veldig stygt utseende, eller at han har blitt overbevist om dette av faren. Det kan også vise til det at han har et veldig feminint utseende. Hvis man ikke hadde vært klar over at han er en gutt, hadde antageligvis de alle fleste antatt han var en kvinne: Han har en feminin kroppsfasong og positur.

Musikkstykket til *Gwyndolin* har en veldig trist og ensom karakter. Dette illustrerer godt den ensomme og triste tilværelsen han lever i. Deler av stykket, har i tillegg en veldig mystisk eller drømmende karakter, som kan være for å illustrere månen. Stykket er bygget opp av to deler, der første del går i f#-moll og den andre i d-moll. Første del har en enkel harmonisk oppbygning rundt tonika og dominant. I dominantakkorden spiller harpen septimen, H, før den går ned til kvinten, G#. I takt to og seks, er det i tillegg en åttendelsbevegelse i harpen H, F#, A, G#, som gjør harmonikken litt mer spennende. Første del består av seks takter og har en ABA'-oppbygning, der to og to takter hører sammen. Harpen repeterer de to første taktene i femte og sjette takt, men denne gangen uten sangerne. Sopransolisten begynner hele stykket med en tostrøken C# som går opp til grunntonen, tostrøken F#, og deretter ned til tostrøken E#. Den kromatiske nedgangen fra F# til E# kan tolkes som å symbolisere at noe er trist eller dystert. Bruken av pauser i dette stykket er veldig interessant, og har en sterk effekt. Dette blir særlig framtrødende når det kobles opp mot at det er så mye romklang. Taktene i første del, er i hovedsak bygget opp slik at det er en fjerdedels opptakt, etterfulgt av seks takter med sang og harpe, før det er to slags pause og en ny opptakt som leder inn i neste takt. På det siste slaget i takten synger sopranen nesten alltid aleine, og harpen kommer inn på første slag i den nye takten. Unntaket er første gang mezzosopranen kommer inn, i takt fire. Her holder begge sangerne hele takten ut. Bruken av mye romklang, gjør at klangen fra sopran blir hengende igjen litt i slagene med pause. Dette skaper opplevelsen av at det som synges ender i et sukk. Måten det synges på, oppleves også som litt *gråtende*. Særlig mezzosopranstemmen har en veldig gråtende karakter. Dette har med å gjøre at mezzosopranen har en rund og mørk klang på stemmen sin. Kombinert med vibratoen, oppleves det som gråtende. Sopranen har på den andre siden en slank og lys klang, som gjør at hennes stemme kan oppleves litt mer som klageskrik. Ikke skrik i den forstand at det høres ut som hun ikke har kontroll på stemmen, men det uttrykket som ligger i stemmekvaliteten hennes. At hun har god kontroll, bevises ved at hun i takt fire beveger seg opp til en tostrøken H. Hun klarer fortsatt å holde samme karakter, og synges tonen *piano*.

Andre del går i d-moll, og det blir en tredjegrads mediantforbindelse mellom første og

andre del. Siden sangerne ikke synger i femte og sjette takt, får vi ikke den samme klare opplevelsen av dominanten i den siste akkorden som spilles av harpen. I tillegg synger sopranen en tostrøken D som opptakt inn i takt sju. Dette resulterer i at moduleringen til d-moll ikke oppleves som brå. Det at det går til d-moll i stedet for D-dur, som er en førstegrads mediantforbindelse, og derfor ligger tonalt nærmere f#-moll, har i tillegg en sterk, emosjonell effekt. Dette bidrar til å forsterke den triste og litt klagende karakteren.

Den andre delen har en annen oppbygning enn den første, og vi kan si at den består av fire underdeler: Takt syv og åtte; takt ni til og med takt 12; takt 13 til og med takt 15; takt 16 til og med takt 19. Etter dette repeteres hele stykket. I denne delen kommer et kor inn som synger unisont med en av solistene. Sangen i takt sju ligner på motivet fra første del, ved at sopransolisten og koret ligger på en tostrøken D før det går trinnvis ned til C. I takt åtte går de opp til en tostrøken E i stedet for ned. Sangerne har imidlertid en litt annen rytmikk, som gjør at vi får en kvartforholdning som avløses med tersen i takt sju, og kvinten i takt åtte. Hver av de to taktene skifter mellom d-moll og a-moll, som ligner tonika–dominant-forholdet i første del, bare at vi her får molldominanten. Det som er gjennomgående for hele stykket, foruten takt ni til og med 12, er denne vekslingen mellom tonika og dominanten. Den enkle harmoniske oppbygningen bidrar til at de taktene som ikke bruker denne akkordprogresjonen oppleves som en ekstra stor kontrast til resten. I takt ni får vi en ny taktart, 6/4. Her er det ikke lenger pause i de siste slagene i takten, og harpen spiller flere åttendelsbevegelser. Det at det er raskere bevegelser, gjør at denne delen oppleves som mer framoverretta og ikke like introvert som resten. Fra takt åtte til ni beveger sopranen seg en heltone opp fra tostrøken E til F#, og harpen oppstykker en B-dur-akkord med forstørret kvint i takt ni, etterfulgt av en B-dur, der sopranen går ned til F, og en a-moll-akkord i takt ti. Her synger sopranen en tostrøken E. I takt ni kommer mezzosopranen inn. Hun ligger på en tostrøken D, og går ned til enstrøken A i takt ti. Her synger koret sammen med mezzosopranen. De neste to taktene er nesten identiske, men det er enda større grad av åttendelsbevegelser i harpen. I de tre siste slagene av takt ti synger sopranen en trinnvis bevegelse oppover, C, D, E som leder tilbake til F# i takt 12. Den forstørrede akkorden, og heltonebevegelsen i sopran gjør at de tre første slagene i takt ni og 12 gjør at det vi får et lite heltonemotiv (*Figur 5.7*). Disse fire taktene oppleves som selve høydepunktet i stykket, og skiller seg ut fra resten ved at det har en mer drømmende og mystisk karakter. Dette er kan være et grep gjort for å illustrere *Gwyndolins* tilknytning til månen. Den drømmende karakteren blir særlig skapt av bevegelsen i harpe. Den

slanke og lyse klangen til sopransolisten, i kombinasjon med heltonemotivet og det at det er så mye romklang, skaper det som best lar seg beskrives som en *kald* og åpen klang.

Heltoneskalaen er en ganske åpen skala i det at den ikke inneholder de samme konnotasjonene til at noe er trist eller oppløftende som de diatoniske skalaene inneholder. Den kalde klangen blir veldig illustrerende for månen. Lyset månen utstråler, er en refleksjon av sollyset, og fargen av måneskinn kan beskrives som kald. Det at denne delen oppleves som kald, påpeker og understreker hvordan *Gwyndolins* tilknytning til månen gjør han annerledes fra resten av hans familie, som har en tilknytning til den varme sola.

The image shows a musical score for Harp and Soprano. The Harp part is written in G major (one sharp) and 6/4 time. The Soprano part is written in D minor (two flats) and 6/4 time. The Harp part consists of a series of chords and arpeggios, while the Soprano part consists of a series of notes and rests. The score is divided into four measures.

Figur 5.7 Heltonemotiv

Etter disse taktene, går det tilbake til mindre raske bevegelser. I takt 13 og 14 spiller harpen to akkorder arpeggio i hver av taktene. Harpen spiller en D-akkord uten ters og en a-moll, mens sopranen synger en trinnvis bevegelse nedover fra tostrøken G til E. G synges når harpen spiller d-moll, som gjør at vi får en kvartforholdning. Dette videreføres med at sopranen går ned til F når harpen spiller a-moll, og vi får en sekstforholdning. Denne avløses når sopranen går ned på E i det siste slaget. De siste taktene består av en d-moll-akkord, men harpen spiller i tillegg nonen, E, i takt 16 og 18, og i tillegg den lille seksten, B, i takt 17 og 19. I sistnevnte takter ligger sopran og kor på tostrøken E. Det er spesielt her at korene synger på andre vokaler enn sopranen, som synger vokalen A. De legger i tillegg til konsonanter før vokalene, som kan få det til å høres ut som ord. I de tre siste slagene av takt 16 synger de på vokalen I, i takt 18 har de først en Å-vokal på de tre første slagene, etterfulgt av en O, og i takt 19 synger de på vokalen Y. Dette skaper en ganske interessant klangeffekt som skiller seg fra resten, siden det er andre overtoner som høres i disse vokalene sett i forhold til vokalen A.

I tillegg til den sørgelige og ensomme karakteren til stykket, er det verdt å peke på at stykket har et veldig feminint preg. Dette er noe som illustrerer det at *Gwyndolin* er en feminin karakter. Sangerne holder seg alltid i et lyst register, og beveger seg aldri under enstrøken A. På samme måte som i kampene mot *Great Grey Wolf Sif*, kan musikkens karakter sette tvil i spilleren om det egentlig er rett å kjempe mot *Gwyndolin*.



Figur 5.8 Dark Sun Gwyndolin

Illusjonen av *Gwynevere* befinner seg i andre etasje i det rommet avataren kjemper mot bossene *Ornstein & Smough*. For å komme til *Gwynevere*, må disse bossene overvinnnes. Avataren går gjennom en stor dør av gull for å komme til *Gwynevere*. Med en gang avataren har gått gjennom døra, begynner musikkstykket å spille. Det er først svakt, men etter hvert som avataren går nærmere *Gwynevere* øker volumet. Dette viser at musikken har en helt klar tilknytning til *Gwynevere* som person. Musikken er derfor interaktiv og en del av det metaforiske grensesnittet. Dette er det eneste stedet musikken brukes på en sånn måte at det blir sterkere i volum, noe som kan være til forvirring for spilleren. Det at musikken øker i volum når avataren beveger seg nærmere karakteren, kan få det til å virke som at musikken eksisterer i spillverdenen, og at avataren kan høre den. Det finnes ingen visuelle kilder i spillverdenen som musikken kan komme fra, og derfor virker det logisk å anta at avataren ikke kan høre musikken. En annen mulig forklaring kan være at siden *Gwynevere* er en illusjon skapt av *Gwyndolin*, kan han også ha skapt illusjonen av musikk som utstråles av *Gwynevere*. På den andre siden, ville dette kunne bidratt til at avataren hadde forstått at noe

galt var på fære. Antageligvis er dette bare et grep utviklerne har gjort for å gjøre det helt klart for spilleren at musikken er direkte koblet til *Gwynevere*.

Prinsessen er mye større enn avataren, og alle andre menneskelige karakterer i spillverdenen. Dette kan forklares med at hun er en gudommelig karakter. Likevel er ingen av de andre gudene avataren møter på langt nær like store. Det kan være som følge av at *Gwyndolin* ønsker å overvelde avataren ved at hun er så stor. *Gwynevere* hviler på en stor divan. Hun er kledd i en hvit kjortel med border av gull og ett hvitt sjal over hodet. I tillegg til den hvite drakten, har hun smykker av gull. *Gwynevere* var en fruktbarhetsgudinne, som er godt illustrert av en veldig feminin og frodig figur. Vi har vært inne på tidligere at det er det liten grad av seksualisering av kvinneskikkelser i *Dark Souls*. Dette er med et stort unntak, og det unntaket er *Gwynevere*. Kjortelen hun er kledd i, er veldig utfordrende, ved at magen vises og brystene er veldig framtrepende. Dette kan skape assosiasjoner til fruktbarhetsgudinner som er å finne i mange forskjellige kulturer.

Musikken illustrerer godt den mektige karakteren som møter avataren i spillverdenen. Selv om stykket ikke er for fullt orkester, skaper romklangen følelsen av at det er et mye større ensemble enn det egentlig er. Harmonisk sett er det akkordprogresjonene som er selve drivkraften i stykket. Akkordprogresjonene kan også gi assosiasjoner til populærmusikk som rock. Stykket består av i alt 31 takter som repeteres. Det kan deles inn i fire forskjellige deler, og beveger seg fra A-dur til f#-moll, videre til E-dur før den siste delen i e-moll. I de åtte første taktene ligger orgel og kontrabass på orgelpunktet A, samtidig er det 16-delsbevegelser, mens koret og solisten skifter akkorder mellom hver andre takt. Akkordprogresjonen går fra tonika til subdominant, videre til dominant og tilbake til tonika. I takt åtte går det fra A-dur til c#-dur, som leder videre til parallelltonearten, f#-moll. Delen i f#-moll består av fire takter, der koret og stryk ligger på tonika i takt ni og ti, og dominanten i takt 11 og 12. I denne delen kommer det inn en solofiolin som spiller en melodisk bevegelse. Den melodiske bevegelsen står av en nedadgående f#-mollskala som spilles i 16-delsnoter i takt ni, etterfulgt av en oppadgående bevegelse med lengre noteverdier fra andre slag i takten fram til takt 11. I denne takten følger en videreutvikling av motivet, som er bygget opp nesten likt rytmisk. Den melodiske bevegelsen i fiolin er følelsesbetont og vakker. H-durakkorden i takt 11 og 12 leder fram mot E-dur i takt 13. Det som skjer fra takt 13 oppleves som en overgang til en ny del i takt 16. Her får vi en nedovergående akkordrekke i kor, orgel, cello og kontrabass, fra tonika til dominant i takt 13, videre til subdominant med C# i bass i takt 14. I takt 15 spilles

dominanten med kvartforholding i altstemmen, som avløses med ters og kvint. I takt 16 kommer fiolin og cello inn med en *pizzicato*-bevegelse. Dette skaper en rytmisk effekt som gjør at denne delen oppleves som noe lettere enn resten. Hele stykket er svært mektig, som kan resultere i at det oppleves litt tungt. *Pizzicato*-bevegelsen bidrar dermed til å lette trykket noe, og det er en fin kontrast til resten, selv om denne delen også er veldig mektig. I denne delen kommer det i tillegg en mer melodisk bevegelse i soliststemmen, som i hovedsak er bygget opp av trinnvise, oppadgående bevegelser. Dette er enda et eksempel på hvordan Sakuraba benytter seg av musikalske symboler for å illustrere karakterene. *Gwynevere* har en tilknytning til solen, og dermed himmelen. Bevegelsen symboliserer også at hun er en hellig skikkelse. Bevegelser oppover og det lyse er gjennomgående brukt i stykket. Harpen er for eksempel alltid brukt for en *glissando*-bevegelse oppover, og solofiolinen spiller alltid i et lyst register. Harpen brukes også alltid for å symbolisere overgangen til en ny del i stykket.

I takt 20 kommer spiller orgelet en 16-delsbevegelse, som videreføres ved et melodisk motiv i solofiolinen i takt 21. Dette leder inn i den neste delen, som går i e-moll. Denne delen har en litt annen, tristere karakter sett i forhold til resten. Mye av grunnen til at denne delen oppleves tristere enn delen i f#-moll, kan ha flere mulige forklaringer. Selv om vi beveger oss fra en toneart med samme grunntone, E-dur, ligger e-moll tonalt fjernere fra E-dur enn skillet mellom A-dur og f#-moll. Dette gjør at det oppleves som en større kontrast mellom E-dur og e-moll, som kan skape en større emosjonell effekt. E-moll ligger i tillegg en heltone under f#-moll, som også kan bidra til at det oppleves mørkere og dermed mer dystert.

Akkordprogresjonen fra takt 24 til og med takt 27 består av en kvartsprang fra e-moll til a-moll, etterfulgt av tre kvintsprang til D-dur, G-dur og videre til C-dur. Dette følges av et lite tonalt utsving mot d-moll ved en A-dur-akkord med C# i bass, som leder til d-moll og videre til H-dur. Akkordprogresjonen gjentas fra takt 28 til 31. I denne delen har ytterstemmene i koret, det vil si solisten og andrealtene en melodisk bevegelse. Stemmene ligger i tersforhold med hverandre. Den andre gangen akkordprogresjonen kommer solofiolinen inn med en melodisk bevegelse. Den har karakteristiske likhetstrekk med bevegelsene mellom takt ni og 12, men melodien utfoldes mer og forlenges. Det at tonearten e-moll har blitt etablert før fiolinen kommer inn, resulterer også i at denne melodien oppleves som å ha en litt tristere karakter.

Som nevnt, illustrerer dette musikkstykket *Gwynevere* godt i det at det har en veldig majestetisk og stor karakter. Et annet begrep som kan trekkes inn er *verdighet*. Musikkstykket

oppleves som veldig verdig, eller høytidelig. Illusjonen av *Gwynevere* oppleves som en verdig og høytidelig karakter. Med begrepet verdighet, kan det også trekkes paralleller til *Gwyndolin*, og den førstefødte sønnen til *Gwyn*. Begge er, på hver sin måte, *uverdige*, og har blitt utstøtt av faren. *Gwynevere* framstår dermed som den eneste av de tre barna som er verdig farens erkjennelse og respekt. Hun står som den eneste statuen ved siden av faren. Tittelen hennes, *Princess of Sunlight*, kan i tillegg peke på at hun var ment til å bli *Gwyns* tronarving, når den førstefødte sønnen ikke lenger kunne få denne muligheten. Den *Gwynevere* avataren møter i *Anor Londo*, er imidlertid ikke den ekte gudinnen. Det vil si at alt hun formidler til avataren, egentlig er *Gwyndolins* budskap. Det at den siste delen av stykket har en noe tristere karakter, kan antyde dette. Selv om *Gwyndolin* har skapt en tilsynelatende perfekt illusjon av søsteren og sollyset i *Anor Londo*, vil han alltid være i den viten om at det er en illusjon, og han forblir en ensom gud i byen. Denne ensomheten kan delvis ha satt sitt preg på illusjonen, noe som kan forklare at det er en tristere del i musikkstykket.



Figur 5.9 *Gwynevere, Princess of Sunlight*

5.2.4 Tradegien i *Izalith*

Sjelen *Witch of Izalith* fant i gjorde henne til en mektig trollkvinne. Hun og døtrene fikk kontroll over flammemagi. *Witch of Izalith* hadde sju døtre, og én sønn. Byen *Izalith* ble bygget rundt samme tid som *Anor Londo*, en gullalderen i *Age of Fire*. Da flammen begynte å slukke, forsøkte *Witch of Izalith* å kopiere den første flammen. Dette hadde katastrofale følger. Ved å bekjempe en av døtrene til *Witch of Izalith*, får avataren en trolldom, *Chaos Storm*. I menyen kan spilleren lese om trolldommen, og det står «the Witch of Izalith, in an ambitious

attempt to copy the First Flame, created instead the Flame of Chaos, a twisted bed of life». I forsøket på å kopiere flammen, ble skapningen *Bed of Chaos* formet. Dette er bossen avataren møter i *Lost Izalith*. Da den ble skapt, hadde den en sånn kraft at den slukte *Witch of Izalith* og noen av hennes døtre. Andre ble til deformerte skapninger. Ved å drepe *Bed of Chaos*, får avataren sjelen *Witch of Izalith* fant inne i flammen. I informasjonfeltet til sjelen i menyen, står det at *Bed of Chaos* ble kilden til alle demoner. Dette antyder at alle demonene avataren møter på i *Lordran*, eksisteres som følge av tragedien i *Izalith*.

Da *Bed of Chaos* ble til, forsøkte sønnen og fire av døtrene, *Quelaana*, *Quelaag*, *the Fair Lady* og den eldste dattera, å rømme fra *Izalith*. Navnet på sønnen, den eldste dattera og *The Fair Lady* vites ikke. Sistnevnte har blitt døpt *Quelaan* av *Dark Souls*-tilgjengere. *Quelaana* var den eneste som klarte å unnsnippe helt. I spillverdenen er hun vennlig mot avataren. Hun tilbyr å lære bort sine kunnskaper om pyromantikk. Samtidig ber hun avataren om å redde moren, *Witch of Izalith*, og søstrene fra den forferdelige tilværelsen de lever i. Sønnen og de siste tre døtrene ble heller ikke slukt av *Bed of Chaos*. Mørket tok likevel over sinnet til den eldste dattera. I spilllets nåtid vokter hun tåkeporten som leder til *Bed of Chaos*. Avataren må bekjempe henne, for å komme fram til bossen. *Quelaag*, *the Fair Lady* og broren ble til deformerte demoner. Søstrene ble til skapninger som er halvt edderkopp og halvt menneske. Broren ble til en gigantisk demon av lava, *Ceaseless Discharge*. Broren vokter over liket til enda en av søstrene, som antyder at også hun forsøkte å rømme.

Avataren møter *Bed of Chaos*, *Quelaag* og *Ceaseless Discharge* som bossen i spillet. Det vil si at de har et musikkstykke hver seg. *The Fair Lady* er ikke en boss, men det spilles musikk i området rundt henne. De to andre søstre avataren møter, har ikke musikk. I musikkanalysen, vil vi fokusere på de karakterene som nevnes i prologen, «The Witch of Izalith, and her daughters of Chaos». Derfor vil ikke musikken til *Ceaseless Discharge* bli gjennomgått. Det er likevel verdt å nevne at et og samme musikalske motiv forekommer både i musikkstykket til *Quelaag* og *Ceaseless Discharge*. Det er en nedadgående bevegelse som synges av sopraner i begge stykkene, Ab –G–F. Dette er de to eneste stykkene i lydsporet til *Dark Souls* der samme motiv benyttes, som kan antyde at de to har en tilknytning til hverandre utover søskenbåndet. Hva denne sammenhengen i så fall er, kommer ikke klart fram gjennom å utforske spillverdenen.

Musikkstykkene til *Bed of Chaos*, *Quelaag* og *the Fair Lady* er av tre veldig forskjellige karakterer. Likevel inneholder alle tre ett eller flere musikalske elementer som er

med på å skape en følelse av kaos eller mangel på kontroll. Alle tre har en klar tilknytning til kaos, de ble deformerte ved oppstandelsen av *the Chaos Flame*, og derfor vil vi omtale disse musikalske elementene som *kaoselementer*. Det viktigste kaoselementet i musikken til *Bed of Chaos*, er at det er atonalt. Atonalitet er et musikalsk virkemiddel som ofte benyttes både i film og videospill for å illustrere mangelen på kontroll, eller for å understreke at noe er utrygt eller ukjent. Bruk av atonalitet i videospillmusikk har forekommet helt siden det første videospillet med et gjennomkomponert lydspor: *Underverdentemaet* i alle spillene i *Super Mario Bros.*-serien (Nintendo) er atonale. Underverdenen i *Super Mario* er mørk, og står i kontrast til oververdenen som er lyd. Denne kontrasten illustreres også i musikken. Det at musikken til *Bed of Chaos* er atonal, bidrar i tillegg til opplevelsen av at *Bed of Chaos* er en fremmed og ukjent skapning. I musikken til *Quelaag* har kaoselementet også i noen grad med tonaliteten å gjøre. Dette stykket har alltid et tonalt sentrum, men det mangler ofte dur- eller moll-tonalitet. Musikkstykket har i tillegg et ganske raskt tempo, og det rytmiske står helt sentralt. Det er mange forskjellige rytmiske motiver, og ofte flere motiver samtidig. Musikken til *The Fair Lady* er det minst kaotiske stykket av de tre. Det har en klar a-moll-tonalitet. Det er et stykke for cellosolist og to sangere. Bevegelsene i, og klangen på stemmen til sangerne, gjør at stykket oppleves som å ha en likhet til musikken til *Gwyndolin*. Sangen oppleves som veldig klagende. Kaoselementet i dette stykket er underlaget, eller bakgrunnen: En strykergruppe spiller ved flere tilfeller *molto sul ponticello* med *tremolo*. *Sul ponticello* vil si at buen føres ved strengestolen på instrumentet. Hvis det er *molto sul ponticello* spilles det enda nærmere, eller *på* strengestolen. Dette fører til at det er vanskelig å oppfatte den tonen som spilles, og at man i hovedsak bare hører overtonene. Dette skaper en veldig interessant og klanglig effekt. Det høres ut som strykerne bruker andre typer *utvidede* spilleteknikker (*extended techniques*) noen steder. Klangbildet er imidlertid ganske komplekst, og det er vanskelig å oppfatte akkurat hvilke spilleteknikker som brukes. I tillegg til fiolinene er det noen andre lyder som bidrar til bakgrunnklngen – og som gjør det vanskeligere å oppfatte hva som skjer i bakgrunnen. Det kan høres ut som det er bruk av rørklokker, men at det er lagt effekter på dem i etterkant. Dette resulterer i at lyden høres forvrengt ut. I tillegg til bakgrunnen, solistene og cello, er det harpe og vibrafon i stykket.

Bed of Chaos er virkelig en kaotisk skapning, som vanskelig lar seg beskrive (se figur 5.12). I sentrum av skapningen, er et en flamme formet som figuren av en kvinne. Ut fra figuren strekker det seg flammer som kan ligne på vinger. Flammefiguren går ned i noe som

med fløyten, som skaper en emosjonell effekt.

Et annet element som kan bidra til å skape opplevelsen av kaos, er at er mye bruk av komplekse rytmer og taktartsskifter, og at musikkens tekstur gjerne endrer seg når taktarten skifter. Vi kan se på eksempler fra starten av stykket: Hele stykket begynner i 4/4. Her er det en mystisk med majestetisk karakter. Den første teksturendringen forekommer rundt 00:26. Fram til dette, er det bølgende glissandi i harpe, mens stryk og blåsere instrumenter har lange toner. Koret har også lange toner, som fortsetter inn i neste del. Grunnen til at det oppleves som en endring i tekstur, er for det første at første del oppleves rytmisk flytende. Den neste delen er mer rytmisk fast, som følge av en markant, rytmisk åttendelsbevegelse i cello og rytmiske støt i trombone. I denne delen skifter i tillegg korstemmene toner på mer *logiske* steder. Første del bærer preg av et toneskifte på det siste slaget i takten, for så å holde over tonen inn i neste takt. I den andre delen skifter tonene stort sett enten på det første eller tredje slaget i takten. Disse to delene oppleves også som forskjellige fordi de har forskjellige skalautgangspunkt: Første del er basert på heltoneskalaen ut fra tonen C, mens andre del er mer basert på kromatiske bevegelser. Rundt 00:43 kommer en ny del. Her endres det til taktarten 7/4, og vi er tilbake i heltoneskalaen fra C. Denne delen skiller seg fra resten av stykket i det at den oppleves som veldig drømmende. Denne deler er, på samme måte som den første, mer rytmisk flytende. Damestemmenes heltonebevegelse oppover, kombinert med bevegelsen i harpen, er det som skaper den drømmende effekter. Når fløyten kommer inn rundt 00:51, forsterkes denne opplevelsen. Utover harpespillet i denne delen, består mye av harpen av glissando-bevegelser som skaper en bølgeeffekt. Dette er antageligvis ment for å illustrere hvordan skapningen, *Bed of Chaos*, ser ut, men bidrar også til opplevelsen av kaos.



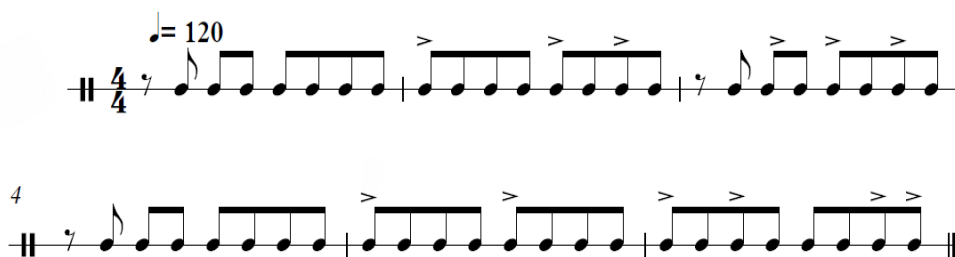
Figur 5.12 *Bed of Chaos*

Quelaag bygget et nytt hjem til seg selv og søstera, *the Fair Lady*, i bunnen av *Blighttown*. Dette stedet er kjent som *Quelaag's Domain*. Området er tildekket av spindelvev og eggsekker. Da de dro gjennom *Blighttown*, traff de på *Eingyi*. Han hadde blitt forgifta av myra i *Blighttown* og var på vei til å dø. *The Fair Lady* reddet livet hans, og han har tatt på seg rollen som hennes tjener. I en dialog med *Eingyi* forteller han om dette, «worse than Undead, we are diseased, and unwanted. [...] But my dear, Fair Lady. She cried for me... And swallowed the great Blightpus, despite Mistress Quelaag's orders to the contrary». Dette forklarer at *the Fair Lady* sugde ut eller svelget giften, og dermed gjorde hun *Eingyi* frisk. Som er resultat, ble hun imidlertid selv forgifta, og nå er hun dødssyk. *Quelaag* dreper alle som våger seg inn til henne – helt til avataren, *the chosen Undead*, utfordrer henne. *Quelaag* har imidlertid et motiv bak alle drapene. Hun ønsker å samle *humanities*, som hun gir til *the Fair Lady* for at hun skal få tilbake noe av kreftene sine.

Vi kan si at *Quelaag* og *the Fair Lady* er motsetninger av hverandre, og bruken av fargesymbolikk gjør dette framtrædende. *Queelag* er rød og *the Fair Lady* er hvit. Fargen hvit forbindes gjerne med uskyld, og rød det motsatte. Karakterenes positur er også i kontrast til hverandre. Begge har bar overkropp, men *the Fair Lady* har foldet hendene foran brystet så hun dekker seg til. Samtidig ser det ut som om hun ber. Hun lener overkroppen framover, har hodet bøyd ned og øynene er lukket. Dette resulterer i at hun framstår som ydmyk, svak og introvert. *Queelag* dekker seg ikke til. På samme måte som med *Gwynevere*, blir *Quelaag* et tilfelle der det legges større vekt på karakterens feminitet enn i spillet for øvrig. *Queelags* positur får henne til å framstå som selvsikker og sterk. Noe hun har måttet være, når søstera har blitt dødssyk.

Musikken tilknyttet *Queelag* er preget av hurtige, rytmiske motiver. De rytmiske motivene i perkusjon kan gi assosiasjoner til primitive stammemusikk. Denne effekten blir sterkere når det kombineres med rop i stemmene. Ropingens høres i tillegg litt desperat ut, særlig kvinnestemmene. Dette kan illustrere den desperasjonen det ville vært naturlig om *Quelaag* føler. Da *the Chaos Flame* ble formet, tvang dette henne til å flykte fra egen by. Moren hennes, og flere av søsterene ble slukt av flammen, resten har hun ikke lenger kontakt med. Broren ble omformet til en lavademon, og den eneste personen som stå igjen i livet hennes, er *the Fair Lady*. Da *the Fair Lady* valgte å redde *Eingyis* liv, ble hun selv dødssyk. Uansett hvor mange *humanities* *Queelag* klarer å samle til søstera, vil hun fortsatt komme til å dø. *Queelag* vil en dag bli helt aleine. Et av kaoselementene i musikken er, som nevnt, at

mesteparten av musikkstykket til *Queelag* ikke har noen klar moll- eller dur-tonalitet. Stykket er likevel ikke atonalt, som musikken til *Bed of Chaos*, og det oppleves alltid som å ha et klart tonalt sentrum. I begynnelsen er dette G, og sangerne ligger på tonene G og D. Trombone spiller tonen H, så vi går en G-dur-akkord. Neste del, som begynner rundt 00:14, har en C-tonalitet. Her fungerer den kromatiske skalaen som utgangspunkt. Damestemmene synger et motiv med fra tostrøken E og kromatisk ned til Eb, videre kromatisk ned til D før det går opp til G og kromatisk ned til F#. Motivet gjentas én gang. Første gangen motivet synges, ligger mannstemmene på en C. I repetisjonen synger de fra C opp til G, ned til C# og kromatisk opp til D. Trombone spiller unisont med mannstemmene, foruten at den beveger seg kromatisk fra C opp til D, uten å være innom G. Det rytmiske er enda et kaoselement, men samtidig oppleves rytmene som det strukturbærende elementet som skaper sammenheng i musikkstykket. Det er riktignok noen mer melodiske deler, men i hovedsak er hele stykket bygget rundt det rytmiske. I den første delen av stykket er det et rytmisk motiv i cello (*Figur 5.13*). Det spilles korte, aksentuerte åttendelstoner, der enkelte toner i hver takt er ekstra aksentuerte. Det høres ut som spillerne legger ekstra trykk på strengene, som får det til å framstå som aggressivt. Det er vanskelig å høre akkurat hvilke toner som spilles, som kan bety at de har dempet strengene. Det høres også ut som at celloene ikke spiller unisont, men at det er et sekundforhold mellom tonene. Spillteknikken, kombinert med det rytmiske motivets oppbygning, kan gi assosiasjoner til Stravinskij og *Vårofferet*.



Figur 5.13 rytmisk motiv

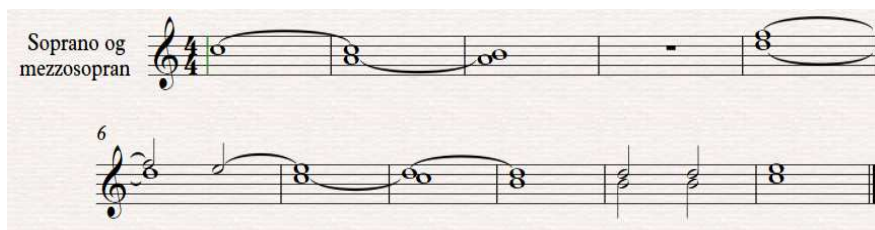
Rundt 00:27 er kommer den første delen med roping i stemmene inn. Her synger mannstemmene en oppadgående, kromatisk bevegelse unisont med trombonen, mens damestemmene og timpani skaper den rytmiske effekten. Rundt 1:00 kommer igjen en del med stemmer som roper. Her kommer også mannstemmene inn. I denne delen er det i tillegg litt mer bevegelse i blåserne. Det framstår imidlertid som et tilfeldig utvalg av toner de spiller, som gjør at det oppleves mer kaotisk. Videre skal vi se på musikken til *the Fair Lady*.

Musikken bidrar til å påpeke kontrasten mellom søstrene. Samtidig inneholder det kaoselementer som skaper en større nærhet til *Bed of Chaos* og *Quelaag*.



Figur 5.14 Chaos Witch Queelag

Musikken til *the Fair Lady* oppleves, i motsetning til musikken til *Quelaag*, som introvert. Musikken til *Quelaag* skaper inntrykket av et sterkt og desperat klageskrik, mens musikken til *the Fair Lady* framstår mer som et sukk av sorg. Cello står for den melodiske føringen i stykket, mens damestemmene i hovedsak ligger på lange toner. Det som er gjennomgående, er bruk av trinnvis nedadgående bevegelser, som, på samme måte som i stykkene til *Great Greay Wolf Sif* og *Gwyndolin*, bidrar til den triste karakteren. Ofte blir disse trinnvise bevegelsene gjort på en sånn måte at sopranen går ned et trinn mens mezzosopranen ligger over. Dette gjør at det blir en forholding, før mezzosopran beveger seg ned og oppløser dissonansen. Disse bevegelsene begynner rundt 00:08.



Figur 5.15 Bevegelse i sopran og mezzosopran

De melodiske frasene til cello er veldig følelsesbetonte, og de bidrar til å skape den triste karakteren i musikken. Celloen spiller i tillegg både i lyst og mørkt register, som skaper

forskjellige klangeffekter. Når cello har melodiske bevegelser, spiller den alltid i et lysere register. Cellos klang i dette registeret, får melodien til å framstå som veldig emosjonelt gripende. Det som er veldig interessant med stykket til *the Fair Lady* er klangteppet som ligger under. Fiolinene spiller i hovedsak *molto sul ponticello* med *tremolo*. I kombinasjon med det som høres ut som rørklokker som har blitt bearbeidet i etterkant av innspillingen, skapes en veldig spennende tekstur. Det er klare paralleller å dra mellom disse teksturene og deler av virket til Krzysztof Penderecki. Om Penderecki har vært en inspirasjonskilde for Sakuraba, er usikkert. Det er imidlertid noe som kan tyde på det: Stykket til *the Fair Lady* heter «Daughters of Chaos», som antyder musikken har en tilknytning ikke bare til *the Fair Maiden*, men til alle døtrene. Stykkets triste karakter, gjør at det lett kan oppfattes som en sørgesang. At stykket bærer navnet «Daughters of Chaos» gjør det mulig å tenke at det er en sørgesang for søstrene og moren, *Witch of Izalith*. Uansett hvordan man velger å tolke musikkstykket, er det en parallell å dra mellom klangteppet i bakgrunn her og Pendereckis *Threnody for the Victims of Hiroshima*. I tilknytning til *the Fair Maiden*, har dette klangteppet en veldig sterk effekt. Teksturen kan oppleves som skrik, men det blir aldri veldig sterkt dynamisk. Dette bidrar til den introverte karakteren i stykket, og vi kan tenke oss at det er indre skrik, eller at det representerer en indre uro.



Figur 5.16 *The Fair Lady*

For å forstå hva *the Fair Lady* sier, må avataren bruke en spesiell ring, *Old Witch's Rings*. Uten ringen, snakker hun et uforståelig språk. Det at hun ikke har muligheten til å kommunisere som vanlig med karakterer, vil naturlig kunne lede til at hun føler en indre uro. Dersom avataren bruker ringen, vil det i tillegg komme fram hvor svak hun er, og at hun har

mistet oversikten over hendelsene i omgivelsene rundt seg. Hun vil hele tiden adressere avataren som *Queelag*, og det er gjennom disse dialogene at det nære båndet mellom søstre kommer fram. I en av dialogene sier hun for eksempel «Quelaag, my dear sister... You know, I still remember... Your beautiful, silky face... If only I could gaze upon it once more». Musikken til *the Fair Lady* er, på samme måte som musikken i *Firelink Shrine* og *Gwynevere* en del av det metaforiske grensesnittet

5.3 Oppsummering

I dette kapittelet har vi sett på lydbildet og et utvalg av musikkstykker fra *Dark Souls*. Lydbildet har både en stemningsettende og mer funksjonell rolle. Det som er et særlig stemningsettende element i lydbildet, er mye bruk av romklang. Dette bidrar til følelsen av at *Lordran* er en tom og ensom verden. Det at det nesten ikke brukes musikk i den åpne spillverdenen, bidrar også til denne opplevelsen av det tomme og ensomme. Det er en stor tetthet av fiender i spillverdenen. Å bruke interaktiv musikk som varslingsystem, ville derfor resultert i at musikken sto i konstant varslingsmodus. Utviklerne har heller lagt inn adaptive, systemproduserte lyder i spillverdenen, som spilleren kan lytte til for å orientere seg i spillverdenen. Ikke-dynamisk bakgrunnsmusikk ville gjort denne orienteringsprosessen vanskeligere. Det at det ikke er mye bruk av musikk i den åpne verdenen, resulterer også i at musikken har en ekstra sterk effekt når den først er til stede. Stykkene som ble gjennomgått over er eksempler på dette.

6. Konklusjon

I denne oppgava har vi sett på bruken av lyd og musikk i *Dark Souls*. Målet med oppgava var å utforske hvordan bruken av lyd og musikk bidrar til å skape spillopplevelsen. Vi har sett på hvordan lyd og musikk kan knyttes funksjonelt opp mot brukergrensesnittet, hvordan lyd og musikk bidrar til å sette stemning og hvordan lyd og musikk er med på å formidle det narrative utgangspunktet for spillet. Dette har blitt gjort gjennom analyse av hele spillsystemet, der lyd og musikk har blitt forsøkt relatert opp mot dette. Grunnen til at det er interessant å se på hvordan lyd og musikk bidrar til spillopplevelsen i *Dark Souls*, er fordi det skiller seg ut fra det som er *normalen* i moderne spill. I oppgaven har vi derfor også sett på hvordan lyd og musikk brukes i *Dark Souls* sett i forhold til andre spill. Karen Collins' og Kristine Jørgensens forskning på lyd i videospill har lagt et viktig teoretisk grunnlag for analysen av lyd. Collins skiller mellom dynamiske og ikke-dynamiske lyder. De dynamiske lydene er enten interaktive, og skjer som følge av en handling gjort av spilleren, eller adaptive, som følge av hendelser i spillsystemet. Jørgensen har laget et omfattende, analytisk verktøy for å se på lyd i videospill. Ved bruk av dette analyseverktøyet blir det mulig å plassere all lyd i relasjon til spillverdenen, og lydens tilknytning til brukergrensesnittet. I tillegg fokuserer det på viktigheten av å identifisere hva som produserer en lyd, og hva produsenten har å si for tolkningen av spillsituasjonen.

Musikken i *Dark Souls* har en viktig, narrativ funksjon. Det er veldig lite bruk av musikk, som bidrar til at musikken får en ekstra sterk effekt når den først er til stede. Det er bare musikk i kampen mot bossen, og ved fire enkelttilfeller i den åpne verdenen. Musikken i kampen mot bossen bidrar til opplevelsen at disse er helt spesielle fiender, unike fra resten av fiendene i spillverdenen. I den åpne verdenen, er musikken i hovedsak knyttet til trygge områder. Musikkestykkene i spillet har tilknytning enten til et område eller en karakter i spilleverdenen. Musikken med tilknytning til karakterer av en spesielt viktig betydning i spillets narrativ, skiller seg karakteristisk fra musikken som er knyttet til mindre viktige karakterer. Derfor kan vi si at musikken til disse karakterene er med på å fortelle historiene deres. *Gwyn, Lord of Cinder* er spillets sisteboss. Han var en gang den mektigste guden av alle, *Lord of Sunlight*. Da han ofret seg selv for å holde liv i flammen, mistet han sin status og makt. Han ble redusert til en *hollow*, og eksisterte i 1000 år alene, i *Kiln of the First Flame*. Musikken til *Gwyn*, den siste bossen i spillet, er et veldig viktig eksempel på hvordan musikken er med på å illustrere fortellinga til karakterene. Det er et rolig pianostykke, som

står i stor kontrast til kampen som finner sted. Likevel illustrerer det godt den triste og ensomme tilværelsen til *Gwyn*.

Det at det er lite bruk av musikk har også en viktig stemningsettende funksjon. Det er en trist og ensom verden som møter spillere i *Dark Souls*. Det er en verden der lyset er på vei til å forsvinne, en verden der alle er vandøde, og alle mister sakte, men sikkert forstanden. Mangelen på musikk er med på å forsterke følelsen av den ensomme og meningsløse tilværelsen i spillverdenen. Måten lydbildet er designet har også en viktig stemningsettende funksjon. Det er veldig lite bruk av ikke-dynamiske bakgrunnslyder, som bidrar til at spillverdenen føles ensom og død. Mye bruk av romklang på lydeffektene, skaper en opplevelse av tomhet.

Lydeffektene viktigste funksjon, er imidlertid å hjelpe spilleren med å mestre spillet. I mange andre videospill av samme type som *Dark Souls*, vil musikken være det som skaper følelsen av tilstedeværelse i spillverdenen, mens i *Dark Souls* er det mangelen på musikk som gjør det. Musikken i videospill har ofte som funksjon å informere spilleren om hendelser i spillverdenen, eller endring i spillstatus. Musikken vil for eksempel ofte fungere som et varselssystem som formidler til spilleren at en fiende er i nærheten. Mangelen på musikk som informerer om hendelser i *Dark Souls*, gjør så spilleren må ha en mye større grad av konsentrasjon når hun spiller. Lydeffektene som finnes inne i spillverdenen, kan ha samme funksjon som varselmusikk i andre videospill. For å oppfatte disse lydene i *Dark Souls*, er det nødvendig at spilleren inntar en mye mer aktiv lytterrolle enn i videospill der musikken varsler om hendelser. Når musikk brukes for å varsle om hendelser i spillverdenen, vil varselmusikken stå i så stor kontrast til den ellers ikke-dynamiske bakgrunnsmusikken, at spilleren ikke aktivt må lytte til musikken. I *Dark Souls* må spilleren søke ut de forskjellige lydene, og tolke hva de betyr. Dette skaper en mye større nærhet mellom spilleren og avataren hun styrer, siden spilleren ikke går inn i spillet med mer kunnskap om spillverdenen enn avataren.

Lyd og musikk er helt sentrale i det å skape spillopplevelsen i *Dark Souls*. For å mestre spillet, er spilleren nødt til å orientere seg i spillverdenen, noe som ofte må gjøres via lyd. Lyd er ofte det eneste spilleren har å gå ut i fra for å få oversikt over situasjonen. Musikken skaper spillopplevelsen fordi den formidler til spilleren når hun er trygg i spillverdenen. I tillegg bidrar musikken til å skape spillopplevelsen, ved at den i kampen mot bossen har en helt sentral rolle i å forme de følelsene spilleren får i kampen.

7. Litteraturliste

- Alexopoulos, George (2013): *Action Games vs. Dark Souls* [Internett], Ultimate Game Database. Tilgjengelig fra:
<<http://ugdb.com/Article/Article?id=398210c1-529e-4909-9793-a11b8a832dcc>>
[Lest 24.03.14]
- Berndt, Axel (2011): «Diegetic Music: New Interactive Experiences». I Grimshaw, M. (red.): *Game Sound, Technology and Player Interaction: Concepts and Development*. Hershey, PA: IGI Global.
- Bethesda Softworks (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim* [dataspill, bluray].
- Byrne, Bruce, et al. (2011): *Dark Souls – The Official Guide*. Hamburg, Future Press.
- Castro, Joseph (2013): «What is Pink Noise?», [Internett], *Livescience*. Tilgjengelig fra:
<<http://www.livescience.com/38464-what-is-pink-noise.html>> [Lest 31.10.2014]
- Chion, Michel (1994): *Audio-Vision. Sound on Screen*. New York: Columbia University Press (Engelsk oversettelse).
- Collins, Karen (2007): «An Introduction to the Participatory and Non-linear Aspect of Video Games Audio». I Hawkins, S. & J. Richardson (red.) *Essays on Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press.
- Collins, Karen (2008): *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Crathorne, Pieter J. (2010): *Video Game Genres and Their Music*. Sør-Afrika: Stellenbosch University.
- Cunningham, Stuart, V. Grout & R. Picking (2011): «Emotion, Content & Context in Sound and Music». Grimshaw, M. (red.): *Game Sound, Technology and Player Interaction: Concepts and Development*. Hershey, PA: IGI Global.
- Det store norske leksikon (2013): *Arketype* [Internett]. Tilgjengelig fra:
<<https://snl.no/arketype>> [Lest 31.10.2014]
- Erbe, Marcus (2013): «Mundane Sounds in Miraculous Realms: An Auditory Analysis of Fantastical Games». Moorman, P. (red.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Berlin: Springer VS.
- Fritsch, Melaine (2013): «History of Video Game Music». Moorman, P. (red.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Berlin: Springer VS.
- From Software (2011): *Dark Souls: Limited Edition* [Dataspill, bluray]. Namco Bandai Games.

- Herzfeld, Gregor (2013): «Atmospheres at Play: Aesthetical Considerations of Game Music». Moorman, P. (red.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Berlin: Springer VS.
- Juul, Jesper (2005): *Half Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jørgensen, Kristine (2006): «Lyd som grensesnitt – Når dataspillets lyd blir funksjonell». *Mediekultur nr. 40: Lyd og Medier*. Aarhus universitet.
- Jørgensen, Kristine (2007a): «On Transdiegetic Sounds in Computer Games». *Northern Lights: Film and Media Studies, Yearbook 5, Number 1*. Intellect Press.
- Jørgensen, Kristine (2007b): «What are Those Grunts and Growls Over There?» *Computer Game Audio and Player Action*. København.
- Jørgensen, Kristine (2008): «Audio and Gameplay: An Analysis of PVP Battlegrounds in World of Warcraft» [Internett], *Gamestudies* 8,2. Tilgjengelig fra: <<http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>> [Lest: 17.09.14].
- Jørgensen, Kristine (2009): *A Comprehensive Study of Sound in Computer Games*. Lewiston, NY: Edwin Mellen Press.
- Jørgensen, Kristine (2011): «Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited». Grimshaw, M. (red.) *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey, PA: IGI Global.
- Jørgensen, Kristine (2014): «Sound in a Participatory Culture» [Internett], *Gamestudies*, 14,1. Tilgjengelig fra: <<http://gamestudies.org/1401/articles/kjorgensen>> [Lest: 17.09.14].
- Langkjær, Birger (2000): *Den lyttende tilskuer. Perception af lyd og musik i film*. København: Museum Tusulanums Forlag.
- Metacritic (u.d.): *Dark Souls – Playstation 3* [Internett]. Tilgjengelig fra: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls>> [Lest 24.03.14].
- Metacritic (u.d): *Dark Souls II – Playstation 3* [Internett]. Tilgjengelig fra: <<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/dark-souls-ii>> [Lest 24.03.14].
- Munday, Rod (2007): «Music in Video Games». Sexton, J. (red.): *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Rauscher, Andreas (2013): «Scoring Play – Soundtracks and Video Game Genres». Moorman, P. (red.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Berlin: Springer VS.

- Roux-Girard, Guillame (2011): «Listening to Fear: A Study of Sound in Horror Computer Games». Grimshaw, M. (red.) *Game Sound Technology and Player Interactions: Concepts and Developments*. Hershey, PA: IGI Global.
- Sakuraba, Motoi (2011): *Dark Souls OST* [CD-ROM]. Namco Bandai Games.
- Salen, Katie og Eric Zimmerman (2004): *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Saunders, Kevin D. og Jeannie Novak (2013): *Game Development Essentials: Game Interface Designs*, andre utgave. Delmar, Cengage Learning
- Strank, Willem (2013): «The Legacy of iMuse: Interactive Video Game Music in the 1990s». Moorman, P. (red.): *Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance*. Berlin: Springer VS.
- Wikidot (u.d): *Dark Souls Wiki* [Internett]. Tilgjengelig fra: <<http://darksouls.wikidot.com/>> [Lest 05.11.14]
- Whalen, Zack (2004): «Play Along – An Approach to Video Game Music» [Internett], *Gamestudies* 4,1. Tilgjengelig fra: <<http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>> [lest 16.06.14]
- Wood, Simon (2009): «Video Game Music – High Scores: Making Sense of Music and Video Games». Harper, G., R. Doughty & J. Eisentraut (red.): *Sound and Music in Film and Visual Media: An Overview*. New York, London: Continuum

8.1 *Dark Souls* – en oversikt

Prolog

Musikk: «Prologue»

Tekst:

In the Age of Ancients,
the world was unformed, shrouded by fog.
A land of grey crags, archtrees, and everlasting dragons.
But then there was Fire.

And with Fire came disparity,
heat and cold, life and death, and of course...
Light and Dark.

Then, from the Dark, they came,
and found the Souls of Lords within the flame.

Nito, the First of the Dead.
The Witch of Izalith, and her daughters of Chaos.
Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights.
And the furtive pygmy, so easily forgotten.

With the Strength of Lords, they challenged the dragons.
Gwyn's mighty bolts peeled apart their stone scales.
The witches weaved great firestorms.
Nito unleashed a miasma of death and disease.
And Seath the Scaleless betrayed his own,
and the dragons were no more.

Thus began the Age of Fire...
But soon, the flames will fade, and only Dark will remain.
Even now, there are only embers,
and man sees not light, but only endless nights.
And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.

Områder

Skrevet i den rekkefølgen det er *vanlig* å ha på de forskjellige områdene. Det er fullt mulig å gjøre enkelte ting i en annen rekkefølge. Grunnen til at det er vanlig, er fordi det er denne rekkefølgen som gir enklest og raskest mulig *gameplay*. På enkelte områder må avataren ha gjenstander fra et av områdene forut, som gjør at hun *må* innom disse områdene for å gjøre progresjon i *gameplay*. Dette er områder fra originalutgaven av spillet. Det har også blitt utgitt

en tilleggspakke til spillet, *Artorias of the Abyss*, med seks nye områder og fire nye boss. Denne oppgaven tar for seg originalutgaven av spillet, og disse områdene vil derfor ikke bli gjennomgått.

Northern Undead Asylum

Boss: *Asylum Demon*

Musikk: «Taurus Demon». Siden det er tre boss som er nærmest identiske, er det også samme musikk til disse tre.

Hva skjer: Det er her spillet begynner. Dette området fungerer som en opplæringsdel, der spilleren lærer hvordan kontrollene fungerer. Området befinner seg på ei øy, et annet sted enn der hovedspillet foregår. Avataren må fly på en kråke for å komme seg vekk derfra.

Spillet starter med at avataren er låst inne i en fengselscelle. Avataren er en vandød. Alle de vandøde har blitt sendt til *Northern Undead Asylum*, i vente av verdens undergang. Måten avataren kommer seg ut, er ved at en ikke-fiendtlig karakter, *Sir Oscar, Knight of Astora*, kaster ned liket til en vakt gjennom en luke i taket på fengselscella. På vekten finner avataren en nøkkel som åpner døra til fengselscella. Avataren møter *Sir Orscar* igjen senere, han er nå på vei til å dø. Før han dør, gir han avataren en *Estus*-flaske. Å drikke av flasken, gir avataren tilbake liv.

Etter at avataren har slått mot området boss, *Asylum Demon*, kommer det en stor kråke som frakter han over til *Firelink Shrine*, som ligger i *Lordran* – spillets hovedområde. *Asylum Demon* er en ikke-unik boss, som vil si at den dukker opp som en vanlig fiende senere i spillet. I tillegg er det to boss avataren møter senere som er nesten identisk med *Asylum Demon*, *Firesage Demon* og *Taurus Demon*.

Det er mulig å dra tilbake til *Undead Asylum* på et senere tidspunkt for å slå mot bossen på nytt. Dette vil gi spilleren skjulte gjenstander.

Firelink Shrine

Musikk: «Firelink Shrine»

Hva skjer: *Firelink Shrine* er det første området avataren kommer til i *Lordran*. Det er et knutepunkt i verdenen, som leder til mange forskjellige områder. *Firelink Shrine* består av et bål som er omgitt av gamle, ødelagte ruiner. Man kan tenke seg at det kan ha ligget et hellig

bygg her en gang i tida. Et lite stykke unna bålet, er det en gravplass. Her er det skjeletter, som fungerer som områdets fiender. Disse kommer ikke bort til området rett rundt bålet, med mindre avataren leder dem dit.

Like rundt bålet i *Firelink Shrine* er det musikk. Dette er for å illustrere at det er et trygt område. Så fort musikken stopper, betyr det at man er utenfor det trygge området. Ved bålet møter avataren *Crestfallen Warrior*, en ridder som har blitt vandød. Ridderen forteller avataren at han må ringe i to klokker, *The Bells of Awakening*, og at noe vil skje om spilleren gjør dette. I originalutgaven av spillet sa ikke ridderen hva som ville skje, eller hvor disse klokkene er, foruten at det er «én oppe og én nede». I en senere oppdatering av spillet, har dette blitt endret til at ridderen forklarer akkurat hvor klokkene er.

Rundt om i *Lordran* kan avataren finne flere bål som i *Firelink Shrine*. Hvis han tenner og hviler ved bålene, får han tilbake fullt liv. *Estus*-flaska blir i tillegg fylt opp igjen. Når avataren hviler ved et bål, vil alle *normale* fiender komme tilbake til området. De fiendene som er ekstra sterke, vil ikke komme tilbake. Noen av disse bålene har spesielle *bålvoktere*. Bålvokterne sørger for at bålene holdes i live, og kan ofte selge spesielt utstyr til avataren. I *Firelink Shrine* er det *Anastacia of Astoria* som vokter bålet. Hun befinner seg innesperret i en fengselscelle ned en trapp like ved bålet. Hos bålvoktere kan avataren oppgradere *Estus*-flaska, så han får mer liv tilbake hver gang han drikker av den.

Undead Burg

Boss: *Taurus Demon*, *Capra Demon*

Musikk: «Taurus Demon», «Ceaseless Discharge»

Hva skjer: Dette området er som regel det første stedet avataren besøker etter *Firelink Shrine*. Området er delt inn i to delområder, der det første leder avataren til *Undead Parish*. Det andre delområdet kommer man til gjennom en låst dør på *The Wyvern Bridge*. Nøkkelen til denne døra – som ganske enkelt heter *Kjellernøkkelen* – finner avataren i *Undead Parish*. Avataren må gjennom denne døra for å komme seg til *Depths*. Gjennom døra er nedre *Undead Burg* som leder til *Depths*. I øvre *Undead Burg* er det *Taurus Demon* som er bossen, i nedre *Undead Burg* er *Capra Demon* bossen. Begge er ikke-unike bossen, og avataren vil møte dem som vanlige fiender senere i spillet.

Grunnen til at musikken til bossen *Ceaseless Discharge* brukes til *Capra Demon*, er

antagelig fordi bossen dukker opp igjen, denne gangen som vanlig fiende og i flertall, på vei inn mot *Ceaseless Discharge*. *Capra Demon* gir fra seg en nøkkel som gir tilgang til *Depths*.

I *Undead Burg* møter avataren for første gang *Solaire of Astora*. *Solaire* er en kriger som ble vandød med vilje, sånn at han kunne dra til *Lordran* på et oppdrag for å finne sola. Hva *Solaire* mener med å finne sola, kan tolkes på flere måter. En naturlig måte å tolke det på, er kanskje at han ønsker å finne *Gwyn, Lord of Cinder* (som en gang var *Lord of Sunlight*). Muligens ønsker *Solaire* å bekjempe *Gwyn*, og dermed ta over rollen som Solgud. *Solaires* funksjonelle rolle i spillet er at avataren kan tilkalle han før bosskamper. Da vil *Solaire* kjempe side om side med avataren under kampen, og forsvinne igjen etter kampen er over. I tillegg gir han avataren en hvit kleberstein (*White sign Soapstone*). Å skrive med klebersteinen på bakken, gjør det mulig for avatarer i andre spillverdener å tilkalle avataren for å slåss sammen mot bossen. Avataren kan likedan berøre tegn som dukker opp i hans eget spillverden for å tilkalle andre avatarer. Klebersteinen er dermed en flerspillerfunksjon.

Undead Parish

Boss: *Bell Gargoyles*

Musikk: «Bell Gargoyle»

Hva skjer: Her finner avataren den første av de to klokkene han skal ringe i. Den er oppe i et klokketårn, og dermed blir det litt klarere hva *Crestfallen Warrior* mener med at én er oppe og én er nede. Det blir klart for spilleren at hun må nedover for å finne den andre klokka.

Utover det er det ikke så mye som skjer på dette området, foruten om bosskampen og at avataren finner kjellernøkkelen. Områdets boss er to steinstatuer, *Bell Gargoyles*, som vokter klokka. Disse er ikke-unike bossen, som vil si at de dukker opp senere i spillet som vanlige fiender.

Depths

Boss: *Gaping Dragon*

Musikk: «Gaping Dragon»

Hva skjer: Så fort spilleren bekjemper områdets boss, *Gaping Dragon*, fungerer *Depths* som en vei til *Blighttown*.

Gaping Dragon er den første unike bossen avataren møter. Det vil si at bossen ikke dukker opp som en vanlig fiende senere i spillet. *Gaping Dragon* gir spilleren nøkkelen til *Blighttown*. *Gaping Dragon* er en etterkommer av de *the Everlasting Dragons*. Han var en gang en vanlig drage, helt til hans evige sult transformerte overkroppen hans til en stor munn.

Blighttown

Hva skjer: *Blighttown* er, på samme måte som *Undead Burg*, delt inn i en øvre og nedre del. Den øvre delen består av bruer og stillaser – her er det veldig fort gjort å dette utfor og dø. På de tynne stillasene vil avataren møte fiender, som gjør det vanskeligere ikke å dette utenfor. I den nedre er det ei giftig myr, og avataren blir forgifta om han går ut i myra. Det er også fiender som kan forgifte avataren her. Man kommer til *Quelaag's Domain* gjennom *Blighttown*.

Utenfor inngangen til *Quelaag's Domain* møter avataren *Quelaana of Izalith*. Dette er en av *Quelaags* søstre, og én av de syv kaosdøtrene. *Quelaana* ber avataren om å drepe det som er igjen av moren hennes, *Witch of Izalith*, som nå er blitt til *Bed of Chaos*. *Quelaana* ber også avataren om å drepe hennes korrupte søstre, *Quelaag* og *the Fair Lady*. Begge to befinner seg inne i *Quelaag's Domain*. *Quelaana* lærer avataren pyromantikk (*pyromancy*), og for å lære den siste trolldommen, *Fire Tempest*, må avataren drepe *Quelaag*. Selv om *Quelaana* sier at begge søstrene må drepes, lærer hun fortsatt bort trolldommen om spilleren velger ikke å drepe *the Fair Lady*.

Quelaag's Domain

Boss: *Chaos Witch Quelaag*

Musikk: «Chaos Witch Quelaag», «Daughters of Chaos»

Hva skjer: Etter *Blighttown* kommer avataren inn i en tunnel full av spindellev som leder rett til *Quelaag*. *Quelaag* er datteren til *Witch of Izalith*. Hun, på samme måte som store deler av familien hennes, klarte ikke helt å unnsnippe ulykken som skjedde i *Izalith* da moren prøvde å duplikere *the First Flame*. Dermed ble *Quelaag* korrupt. Hun og søstera, *the Fair Lady*, muterte til edderkopplignende skapninger. Overkroppen er en kvinnekropp, mens underkroppen er edderkopp. Like etter kampen med *Quelaag* finner spilleren den andre klokka som skal ringes. Denne er *nede* i form av at den er langt under bakkenivå.

I *Quelaag's Domain* er det en hemmelig inngang som avataren finner ved å slå på en vegg. Spilleren må lete etter den, men den er ikke vanskelig å oppdage. Gjennom åpningen møter avataren *Eingyi*, en skapning som passer på *Quelaags* søster. *Eingyi* er en merkelig skapning, med fullt av infiserte egg sittende på seg. Om avataren selv infiserer seg med egg, vil *Eingyi* vise større respekt for avataren, og det blir mulig å kjøpe spesielle gjenstander av han.

Når avataren møter *Eingyi* spør han om avataren er der for å tjene hans mester. Svarer avataren «ja», får han treffe mesteren. Dette er *Quelaags* søster, også kjent som *The Fair Lady* og *The White Lady*. Man får aldri vite hennes egentlige navn, men fanbasen til *Dark Souls* har gitt henne navnet *Quelaan*. *the Fair Lady* er også en halvedderkopp. Mens *Quelaag* er rød, er *the Fair Lady* hvit. Hun er veldig svak og kan ikke bevege seg. Hun vokter et bål som er like foran henne. Da ulykken inntraff *Izalith*, klarte *Quelaag* og *the Fair Lady* å unnsnippe det verste. Det som skjedde da hekse av *Izalith* forsøkte å gjenskape *the First Flame*, var at *Bed of Chaos* ble skapt. Dette er en levende enhet som slukte *Witch of Izalith* og noen av kaosdøtrene. *Quelaag* og *the Fair Lady* ble ikke slukt inn, men muterte til eddekoppskapninger. De to søstrene hadde med seg reisefeller som ble forgiftet. *the Fair Lady* sugde ut giften deres, og det er derfor hun er så svak.

Denne handlinga antyder at *the Fair Lady* ikke er ond. Det er åpenbart at ikke alle kaosdøtrene er onde, siden avataren tidligere møter *Quelaana*, som hjelper han. Hvorfor *Quelaana* ikke har mutert som søstrene hennes, er det ingen informasjon om. Det er i tillegg endel fargesymbolikk inne i bildet: *the Fair Lady* er hvit, som er et symbol på uskyld. *Quelaag* er rød, som symboliseres det motsatte. Posituren til de to søstrene, vitner også om en kontrast. Selv om begge to har bar overkropp, dekker *the Fair Lady* seg til ved at hun har foldet hendene over brystet. Hun bøyer også overkroppen nedover, noe som kan være et symbol på ydmykhet. *Quelaag* har en mye mer oppreist holdning, og dekker seg ikke til.

The Great Hollow

Hva skjer: *The Great Hollow* er et gigantisk, hult tre. Det er et valgfritt område, det vil si at avataren ikke må gå hit for å gjøre progresjon i spillet. Ved å gå nedover inne i treet kommer avataren ned til *Ash Lake*. Området er fullt av vanskelige fiender, men også skatter, som kan

gjøre det verdt å sjekke ut.

Ash Lake

Musikk: «The Ancient Dragon»

Hva skjer: Dette er også et valgfritt område. *Ash Lake* er hjemmet til *Stone Dragon*, som også er kjent som *The Everlasting Dragon*. Han er den eneste av *the Everlasting Dragons* som overlevde kampen som startet *Age of Fire*.

I *Ash Lake* møter spilleren også *Sieglinde of Catalina*, som leter etter faren sin. Det er en liten sidehistorie der spilleren hjelper henne med å finne faren. Han har blitt korrumpert, og *Sieglinde* blir tvunget til å drepe han. Etter dette reiser hun tilbake til *Catalina*.

I *Ash Lake* kan avataren overvinne en hydra, som gir han to drageskjell. Disse kan brukes til å oppgradere våpen.

Sen's Fortress

Boss: *Iron Golem*

Musikk: «Iron Golem»

Hva skjer: Når avataren har ringt i begge klokkene, viser det seg at dette resulterer i at han får tilgang til *Sen's Fortress*. Inngangen til fortet er i *Undead Parish*, og fortet leder til *Anor Londo*.

Sen's Fortress er et fort fullt av feller, så å komme seg gjennom er ingen enkel sak. Dette området kan minne litt om plattformspill, siden området, på samme måte som tradisjonelle plattformspill, består av en rekke hindringer avataren må komme seg forbi. Spilleren må planlegge avatarens framgang nøye, og mye er avhengig av at den rette handlingen gjøres til rett tid. Inne i fortet er det for eksempel ei tynn bro, høyt over bakken, som avataren må gå over. På brua svinger det knivblader fra side til side. Hvis avataren ikke går til riktig tid, vil en av knivene kunne treffe han, og han vil dette ned til en sikker død. Disse fellene byr også på muligheten til taktisk spill, i det at spilleren kan lure fiendene til å gå inn i fellene. Dette byr på en morsom kontrast til vanlig slossing, og derfor kan *Sen's Fortress* regnes for et lite minispill, som gir en frisk variasjon i *gameplay*.

I *Sen's Fortress* kan avataren møte *Big hat Logan*. Han skjuler seg bak en hemmelig inngang,

så avataren må ødelegge en vegg. Måten man ødelegger denne på, er ved å utløse en felle. Fellen er en svær kampestein som kommer rullende ned ei trapp, og knuser inn i veggen. Gjennom den hemmelige inngangen finner avataren *Logan*, som er innesperret i et bur. Hvis avataren slipper han fri, reiser *Logan* til *Firelink Shrine*, der han kan lære avataren magi. Han blir imidlertid ikke i *Firelink Shrine* lenge.

I *Sen's Fortress* møter avataren også *Giggs of Vinheim*. Han er der på leiting etter sin lærermester, som er *Big hat Logan*. *Giggs* kan selge gjenstander til avataren: Om spilleren velger å kjøpe *alt* *Giggs* selger, utløser det en sekvens der han blir *hollow*, og avataren må drepe han. Om spilleren ikke kjøper *alt*, drar *Giggs* til *Firelink Shrine*, der han blir resten av spillet.

Områdets boss, *Iron Golem*, er en gigantisk skapning som bærer på ei svær øks. Han vokter *Sen's Fortress*, og avataren må bekjempe han for å komme til *Anor Londo*.

Anor Londo

Boss: *Ornstein & Smough*, *Dark Sun Gwyndolin* (valgfri)

Musikk: «*Ornstein & Smough*», «*Dark Sun Gwyndolin*», «*Gwynevere, Princess of Sunlight*»

Hva skjer: *Anor Londo* er det eneste stedet i *Lordran* som er helt isolert fra de andre områdene. Måten avataren kommer seg dit, er enten ved å teleportere mellom bål (som kalles *warping*), eller ved å bli fraktet dit fra *Sen's Fortress* av en *Batwing Demon*. *Anor Londo* er gudenes by, og det var hjemmet til *Gwyn* før han dro til *Kiln of the First Flame* for å holde liv i *the First Flame*.

Anor Londo er et av de få områdene i *Lordran* der det er sol og et lyst miljø, og det er virkelig et praktfullt syn som møter avataren når han besøker byen. *Anor* er antageligvis et låneord fra Tolkien, som betyr *sol*. Det er en gigantisk by, og første gangen spilleren ser området, er det lett å bli overveldet av hvor vakkert det er. Byen er i seg selv flott, men når den står i så stor kontrast til resten av verden, som er mørk, blir det en ekstra sterk effekt. Selv om det finnes enkelte andre områder i *Lordran* der det er sol, er det likevel en stor kontrast i at bygninger og objekter rundt i *Lordran* som regel er i grå og triste farger. *Anor Londo* er en by med lyse steinvegger, som nesten skinner som gull i sollyset.

I *Anor Londo* møter spilleren *Gwynevere, Princess of Sunlight*. Hun er datteren til *Gwyn*. *Gwynevere* er en vakker gudinne som, på samme måte som bygningene i *Anor Londo*, er mye større enn avataren. Det at hun er så stor, er antagelig et symbol på hennes guddommelighet, og tilknytning til sola. Andre guder avataren møter i spillet, som *Gwyn*, er imidlertid ikke på langt nær så stor. Det er musikk der spilleren møter *Gwynevere*, som også er med på å illustrere hennes guddommelighet. *Gwynevere* gir avataren en gjenstand, en *Lordvessel*, som er nødvendig for å komme seg til *Kiln of the First Flame*, det siste området i spillet.

Hvis spilleren velger å drepe *Gwynevere*, som avataren kan gjøre med ett eneste slag, blir det klart at hun bare er en illusjon skapt av *Dark Sun Gwyndolin*. *Gwyndolin* er broren til *Gwynevere*, sønnen til *Gwyn*. Hvor *Gwynevere* egentlig er, vites ikke. Det eneste som er kjent, er at hun dro fra *Anor Londo* da det ble klart at *the First Flame* var på vei til å slukke.

Hvis avataren dreper *Gwynevere*, vil sollyset forsvinne fra *Anor Londo*. Lyset har egentlig forlenget forsvunnet, og det er bare en del av illusjonen. I tillegg vil *Gwyndolin* straffe spilleren. Dette gjøres ved at om avataren dør, vil han alltid komme tilbake til det samme bålet i *Anor Londo*, uansett hvilket bål han sist hvilte ved. Å hvile ved bål, fungerer litt som lagringspunkter i andre spill. Om man dør, kommer man tilbake til det forrige lagringspunktet. Å drepe *Gwynevere* vil også lede til at avatarer som er med i *Dark Moon*-pakten, pakten *Gwyndolin* er leder for, kommer til å invadere spillerens verden hele tiden.

Bossene som befinner seg i *Anor Londo* er *Dark Sun Gwyndolin* og *Ornstein & Smough*. *Gwyndolin* er en valgfri boss, som vil si at avataren ikke må drepe han for å gjøre progresjon i spillet. Som følge av hans magi og tilhørighet til månen, ble han oppdratt som en datter, på tross av at han er mann. Hans feminine utseende, har ført til at *Dark Souls*-spillere hyppig diskuterer hvorvidt han er mann eller kvinne. Utseende til *Gwyndolin* er veldig typisk japansk anime, der menn med mye makt ofte er veldig feminine.

Ornstein & Smough er to bossen avataren møter samtidig. Avataren må bekjempe disse om han skal komme til *Gwynevere*. *Ornstein the Dragonslayer* var tidligere én av *Gwyns* fire mektige riddere.

Painted World of Ariamis

Boss: *Crossbreed Priscilla* (valgfri)

Musikk: «Crossbreed Priscilla»

Hva skjer: Dette er et valgfritt område, og avataren må ikke besøke området for å gjøre progresjon i spillet. *Painted World of Ariamis* befinner seg inne i et bilde, og er et skjult område. For å komme til *Painted World of Ariamis*, må avataren først dra tilbake til *Northern Undead Asylum*, og gå tilbake til fengselcella det hele starter i. Her vil det nå ha dukket opp en gjenstand avataren må ha med seg. Dette vil resultere i at avataren blir dratt inn i bildet når hun ser på det. *Painted World of Ariamis* er et snølandskap. Avataren kommer inn på en bro, som leder over til et snødekket fjell. På toppen av fjellet er det en katedrallignende bygning.

Områdets boss, *Crossbreed Priscilla*, er valgfri. Hun er opprinnelig ikke-fiendtlig, og ber avataren om å forlate bildet. Spilleren kan dermed velge enten å sloss mot henne, eller bare å forlate bildet. *Crossbreed Priscilla* er halvt drage og halvt menneske. Hun er helt hvit, og har ingen drageskjell. Dette kan antyde at hun er datteren til *Seath the Scaleless*, som er en albinodrage uten drageskjell.

Darkroot Garden

Boss: Moonlight Butterfly, Great Grey Wolf Sif

Musikk: «Dark Sun Gwyndolin», «Great Grey Wolf Sif»

Hva skjer: Avataren kommer hit gjennom *Undead Parish*. I *Darkroot Garden* finner avataren en skog, *Darkroot Wood*, som hun må gjennom for å komme til områdets boss. I skogen treffer avataren en katt kalt *Alvina of the Darkroot Wood*. Hun har hatt noe med *Great Grey Wolf Sif* å gjøre, og i spillets tilleggspakke er det hun som leder spilleren til *Sif*.

Områdets boss er *Great Grey Wolf Sif*. Han var *Artorias the Abysswalker* sin følgesvenn, og nå vokter han *Artorias'* grav. Han har *Artorias'* langsverd i munnen.

Tilleggspakken til *Dark Souls* tar for seg historien om *Artorias* og *Sif*. I hovedspillet får man bare vite at det var lenge siden, som antyder at spilleren reiser tilbake i tid når han spiller gjennom tilleggspakken. *Artorias* dro til *The Abyss* for å utslette den, og *Sif* skulle passe på han. I tilleggspakken møter avataren en yngre *Sif*. Han er ikke fiendtlig her, og avataren og *Sif* kan sloss side om side mot fiender. *Artorias* klarte ikke å utslette *the Abyss*, og i stedet ble han og *Sif* hollow. Hvis spilleren spiller gjennom tilleggspakken før han går for å bekjempe *Sif*, vil den store ulven lukte på avataren og ule før han angriper, som et tegn på at han kjenner igjen avataren. Utover i kampen blir *Sif* tydelig svakere, og han begynner å halte.

Dette vil gjøre så mange spillere får sympati for ulven. Musikken som spilles, antyder at *Sif* ikke *egentlig* var ond, samtidig som det kan være med på å øke sympatien spilleren føler.

Moonlight Butterfly er en valgfri, ikke-unik boss som spilleren først møter i *Darkroot Garden*. Musikken til *Dark Sun Gwyndolin* brukes, dette er mest sannsynlig fordi begge karakterene har en tilhørighet til månen.

Darkroot Basin

Hva skjer: Dette er et underområde til *Darkroot Garden*. Det er et fuktig område, fylt med fossefall og vannstrømmer. Som følge av all fukten, vokser det mye sopp her. *Darkroot Basin* er er valgfri område, og avataren må ikke gå hit for å gjøre progresjon i spillet. Det er en hydra avataren kan overvinne her, som vil gi han drageskjell og en ring. Det er i *Darkroot Basin* avataren kan begynne på spillet i tilleggspakken.

New Londo Ruins

Boss: *Four Kings*

Musikk: «Four Kings»

Hva skjer: *New Londo Ruins* er ruinene av en by, *New Londo*, som er oversvømt med vann. Avataren kommer seg dit via en heis under *Firelink Shrine*. Denne byen befinner seg langt under bakken i en hule, med bare et lite hull som slipper inn litt lys. Det er en spøkelsesby, og fiendene som er å treffe der er gjenferd. Området består av øvre og nedre *New Londo Ruins* og *The Abyss*. Avataren kan komme seg til *Valley of Drakes* herfra, som er en snarvei til forskjellige områder.

Den nedre delen av *New Londo Ruins* og *The Abyss* er oversvømt, så for å få tilgang dit må avataren finne en måte å drenere vannet på. Områdets boss, *Four Kings*, befinner seg i *The Abyss*. I enden av *New Londo Ruins* kommer avataren til en nedovergående spiraltrapp. Da avataren går nedover, blir det mørkere og mørkere. Til slutt stopper trappen, og avataren ser ned i en svart avgrunn. Ingenting antyder hvor langt det er ned, alt er helt svart. Avataren har lite annet valg enn å hoppe, siden *Four Kings* må bekjempes for å gjøre progresjon i spillet. Dette hoppet kan ha to utfall: Enten dør man, eller så lander man trygt. Skal avataren overleve fallet, må han bruke en spesiell magisk ring, som han får av å drepe *Great Grey Wolf Sif*. Hvis avataren har på seg ringen, vil det være et relativt kort fall før avataren lander. Her nede er det ingen gulv, vegger eller tak – alt er helt svart. Etter litt vil den første av de

fire kongene dukke opp – en hvit, spøkelseslignende skikkelse. Det er noen klare forskjeller i design, med kongene kan gi litt assosiasjoner til ringskrømtene i *Lord of the Rings*. Det er viktig at avataren bekjemper hver av kongene fort, ellers kan det resultere i at en ny konge vil dukke opp før den forrige er bekjempet. Dermed må avataren forholde seg til flere samtidig, noe som kan by på problemer.

The Four Kings er de tidligere lederne av *New Londo*. *New Londo* ble mørkt og gikk under da kongene ble fristet av *Darkstalker Kaathe* til å få evnen til å suge *humanity* ut av karakterer.

The Duke's Archives

Boss: *Seath the Scaleless*

Musikk: «*Seath the Scaleless*»

Hva skjer: Dette området er et gigantisk bibliotek som er å finne i *Anor Londo*. Det er tilholdsstedet til *Seath the Scaleless*, som ble utnevnt til hertug av *Gwyn*. Grunnen til dette er at *Seath* forrådte sine egne, *the Everlasting Dragons*, og ble med å kjempe for *Gwyn*. En mulig grunn til at *Seath* forrådte dragene, er det at han er uten drageskjell. Drageskjellene gjorde dragene udødelige. Som følge av mangelen på drageskjell, er ikke *Seath* udødelig. I *Duke's Archives* eksperimenterer *Seath* på vandøde som han kidnapper, i sin søken etter evig liv.

I dette området møter avataren igjen *Big hat Logan*, som først var i et bur i *Sen's Fortress*. *Logan* sitter denne gangen innesperret i en fengselscelle. *Logan*, som er trollmann, er veldig interessert i *Seaths* kunnskap om magi. Avataren kan slippe fri *Logan* etter å ha sloss mot *Seath*. *Logan* blir etter hvert *hollow*. Avataren blir derfor tvunget til å sloss mot *Logan*.

Crystal Cave

Boss: *Seath the Scaleless*

Musikk: «*Seath the Scaleless*»

Hva skjer: Avataren klarer ikke å bekjempe *Seath* i *Duke's Archives*, og dragen drar til *Crystal Cave*. Mye av dette området består av et usynlig underlag, som fort kan resultere i at spilleren plutselig detter ned i ingenting og dør. For å se hvor det er trygt å gå, kan spilleren følge med på krystallflak som faller ned på bakken.

For å drepe *Seath*, må spilleren ødelegge en krystall som gjør at *Seath* blir udødelig, *The Primordial Crystal*.

Demon Ruins

Boss: *Ceaseless Discharge, Demon Firesage, Centipede Demon*

Musikk: «Ceaseless Discharge», «Taurus Demon», «Centipede Demon»

Hva skjer: Avataren kommer hit via *Quelaag's Domain*, og det leder til *Lost Izalith*.

Området er i stor grad dekket av lava. Lavaen blir til dels borte når avataren bekjemper den ene bossen, *Ceaseless Discharge*. *Ceaseless Discharge* er en deformert skapning tildekket av lava. Han er *Witch of Izaliths* eneste sønn, broren til *Quelaag, the Fair Lady* og *Quelaana*, og den yngste i søsletflokken. Han vokter liket til en av sine søstre, enda en av kaosdøtrene, som ligger på et alter. Søsteren har en ring som avataren trenger for å kunne gå på lava, og avataren må bekjempe *Ceaseless Discharge* for å få tilgang til denne.

De andre bossene i dette området er *Firesage Demon*, som er en flammeversjon av *Asylum Demon*, og *Centipede Demon*. *Centipede Demon* er en tusenbeinlignende demon med seks hoder som alle spytter flammer.

Lost Izalith

Boss: *The Bed of Chaos*

Musikk: «Bed of Chaos»

Hva skjer: Dette området er også fylt med lava, og avataren trenger ringen som kaosdatteren har for å kunne gå her. *Izalith* var en gang en flott by, som var hjemmet til *Witch of Izalith*, hennes syv døtre og eneste sønn. *Izalith* ble ruinert da heksa forsøkte å gjenskape den første flammen. *Gwyn* ba henne om dette, for å forlenge *Age of Fire*. Resultatet av dette var at en levende enhet ble formet, *The Bed of Chaos*. Enheten sugde inn heksa og noen av kaosdøtrene. *Bed of Chaos* er kilden til alle demoner. *Bed of Chaos* voktes av enda en kaosdatter, *Quelaana*, som avataren må bekjempe mot for å komme til bossen.

The Catacombs

Boss: *Pinwheel*

Musikk: «Pinwheel»

Hva skjer: Avataren kommer hit fra gravplassen ved *Firelink Shrine*. Dette området leder til *Tomb of the Giants*, der *Gravelord Nito* er. *Catacombs* er et mørkt område fylt med skjeletter og nekromantikere som kontrollerer og gjenoppliver skjelettene. Områdets boss er *Pinwheel*, en skapning med tre masker og et hjul av skarpe bein/pinner stikkende ut av seg – som en vindmølle. Han stjal noen av *Nito* sine krefter, og er en nekromantiker.

Tomb of Giants

Boss: *Gravelord Nito*

Musikk: «Gravelord Nito»

Hva skjer: Mesteparten av området er fullstendig mørkt, så avataren bør ha med seg en lyskilde her. Området er, som navnet tilsier, et sted med kjempeskjeletter. Bossen her er *Gravelord Nito, the First of the Dead*. Han er én av Gudene som utslettet dragene, og han var en av dem som fant de kraftige sjelene i flammen.

Nito er en skapning formet av skjelleter, men han er også dekket i noe som ligner en svart kappe. Våpenet han bærer ligner litt på en ljå, så utseendet hans bærer klare likheter til *mannen med ljåen*.

Kiln of the first flame

Boss: *Gwyn, Lord of Cinder*

Musikk: «Gwyn, Lord of Cinder»

Hva skjer: Dette er det siste området i *Dark Souls*. Avataren kommer hit ved å ofre sjelene til *Seath the Scaleless*, *Four Kings*, *Bed of Chaos* og *Gravelord Nito* til *the Lordvessel* som avataren fikk av *Gwyneveres* illusjon i *Anor Londo*. I dette området møter spilleren fem svarte riddere, og spillers sisteboss, *Gwyn, Lord of Cinder*. De sorte ridderne var en gang *Gwyns* sølvriddere, som var med i kampen mot dragene. Da *Witch of Izalith* forsøkte å gjenskape flammen, og *Bed of Chaos* ble skapt, dro ridderne til *Izalith* for å kjempe mot demonene. Dette resulterte i at rustningene deres forkullet og ble svarte.

Gwyn var en av gudene som utslettet dragene. I flammen fant han, sammen med *Nito*, *Witch of Izalith* og pygmen fire sjeler. Sjelene gjorde *Gwyn* til herren over sollyset, *Nito* ble herren over de døde, og *Witch of Izalith* fikk kontroll over flammemagi. Disse tre, sammen med *Seath the Scaleless*, utslettet dragene og *Age of Fire* var i gang. Da *the First Flame* begynte å slukke, og *Witch of Izalith* ikke klarte å gjenskape flammen, dro *Gwyn* til *Kiln of the First Flame* for å holde liv i flammen, og forlenge *Age of Fire* på unaturlig vis. Han ofret seg selv som brennmateriale for flammen, som resulterte til at han ble degradert fra *Lord of Sunlight* til *Lord of Cinder*.

Kiln of the First Flame er et askefylt landskap, og et lite bål, som det såvidt er liv i, er å finne

inne hos *Gwyn*. Dette er *the First Flame*. Da avataren bekjemper *Gwyn*, kan spilleren velge å ta over *Gwyns* rolle ved å linke flammen, og dermed forlenge *Age of Fire*. Spilleren kan også velge at avataren forlater flammen, som resulterer i at flammen dør ut og *Age of Dark* begynner. Dermed blir avataren en *Dark Lord*.

8.2 Firelink Shrine

Motoi Sakuraba

♩ = 60

Tubular Bells

Harp

Celesta

Detailed description: This section of the score covers the first system of instruments. It features three staves: Tubular Bells (treble clef), Harp (grand staff), and Celesta (grand staff). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The tempo is marked as ♩ = 60. The Tubular Bells part consists of a series of rests. The Harp part features a sequence of chords: a triad of G4, B4, and D5 in the first measure, followed by a triad of G4, B4, and D5 in the second measure, a triad of G4, B4, and D5 in the third measure, a triad of G4, B4, and D5 in the fourth measure, a triad of G4, B4, and D5 in the fifth measure, and a triad of G4, B4, and D5 in the sixth measure. The Celesta part consists of a series of rests, with a single eighth note G4 in the sixth measure.

♩ = 60

Violin

Violin

Viola

Violoncello

Detailed description: This section of the score covers the string instruments. It features four staves: Violin (treble clef), Violin (treble clef), Viola (alto clef), and Violoncello (bass clef). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The tempo is marked as ♩ = 60. The Violin parts play a series of half notes: G4, B4, D5, G4, B4, D5, G4. The Viola part plays a series of half notes: G3, B3, D4, G3, B3, D4, G3. The Violoncello part plays a series of half notes: G2, B2, D3, G2, B2, D3, G2. The dynamics are marked as *p* (piano) for all parts.

8

Tub. B.

Hp.

Cel.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

16

Tub. B.

Hp.

Cel.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

mp

p

p

p

21

Tub. B.

Hp.

Cel.

Vln.

Vln.

Vla.

Vc.

27

Musical score for measures 27-32, featuring Tub. B., Hp., Cel., Vln., Vla., and Vc. staves. The score is in G major (one sharp) and 3/4 time. The tuba part (Tub. B.) is mostly rests. The harp (Hp.) and cello (Cel.) parts have a melodic line in the right hand and rests in the left hand. The violin (Vln.), viola (Vla.), and cello (Vc.) parts have a melodic line in the right hand and rests in the left hand. The strings play a sustained chord in the right hand and rests in the left hand.

Tub. B. (Tuba): Rests in all measures.

Hp. (Harp): Right hand: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter). Left hand: Rests.

Cel. (Cello): Right hand: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter). Left hand: Rests.

Vln. (Violin): Right hand: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter). Left hand: Rests.

Vla. (Viola): Right hand: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter). Left hand: Rests.

Vc. (Cello): Right hand: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter). Left hand: Rests.

8.3 Gwyn, Lord of Cinder

Motoi Sakuraba

♩ = ca 115

Piano 1

Musical notation for Piano 1, measures 1-4. The score is in 3/4 time. The right hand features a melodic line with eighth and quarter notes, while the left hand provides a steady bass accompaniment of eighth notes.

Piano 2

Musical notation for Piano 2, measures 1-4. The right hand plays a rhythmic accompaniment of eighth notes, while the left hand has rests.

Pno.

5

Musical notation for Pno., measures 5-8. The right hand has rests, and the left hand continues with eighth notes. A fermata is placed over the final notes of the right hand in measure 8.

Pno.

Musical notation for Pno., measures 9-12. The right hand plays a rhythmic accompaniment of eighth notes, while the left hand has rests. A fermata is placed over the final notes of the right hand in measure 12.

10

Pno.

Musical score for measures 10-14. The top system shows a piano accompaniment with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a steady eighth-note bass line. The bottom system shows a treble clef staff with a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with occasional chords and rests.

15

Pno.

Musical score for measures 15-19. The top system shows a piano accompaniment with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a steady eighth-note bass line. The bottom system shows a treble clef staff with a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with occasional chords and rests.

20

Pno.

Musical score for measures 20-24. The top system shows a piano accompaniment with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a steady eighth-note bass line. The bottom system shows a treble clef staff with a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with occasional chords and rests.

25

Pno.

Musical score for measures 25-29. The top system shows a grand staff with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The bottom system shows a grand staff with a treble clef staff containing a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with chords. A slur is present under the bass clef staff of the bottom system.

30

Pno.

Musical score for measures 30-34. The top system shows a grand staff with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The bottom system shows a grand staff with a treble clef staff containing a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with chords. A slur is present under the bass clef staff of the bottom system.

35

Pno.

Musical score for measures 35-39. The top system shows a grand staff with a treble clef staff containing chords and a bass clef staff with a rhythmic accompaniment. The bottom system shows a grand staff with a treble clef staff containing a continuous eighth-note accompaniment and a bass clef staff with chords. A slur is present under the bass clef staff of the bottom system.

40

Pno.

Pno.

45

Pno.

Pno.

50

Pno.

Pno.

55

Pno.

Pno.

61

Pno.

Pno.

67

Pno.

Pno.

73

Piano score for measures 73-78. The upper system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line. The lower system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line. A slur is present under the bass line of the lower system.

79

Piano score for measures 79-85. The upper system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line. The lower system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line. A slur is present under the bass line of the lower system.

86

Piano score for measures 86-91. The upper system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line. The lower system features a treble clef with chords and a bass clef with a melodic line.

92

Piano score for measures 92-96. The top system consists of a treble clef staff with chords and a bass clef staff with a walking bass line. The bottom system consists of a treble clef staff with chords and a bass clef staff with a walking bass line.

97

Piano score for measures 97-100. The top system is mostly empty with some rests. The bottom system has a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with a walking bass line.

101

Piano score for measures 101-104. The top system is mostly empty with some rests. The bottom system has a treble clef staff with a melodic line and a bass clef staff with a walking bass line.

8.4 Dark Sun Gwyndolin

Motoi Sakuraba

$\text{♩} = 60$

Harp

$\text{♩} = 60$

Soprano Solo

3

Hp.

S. Solo

5

Hp.

S. Solo

7

Hp.

S. Solo

9

Hp.

S. Solo

11

Hp.

S. Solo

14

Hp.

S. Solo

18

Hp.

Musical notation for Harp (Hp.) in 3/4 time. The piece is in a key with one flat (B-flat). The first two measures feature a melodic line in the right hand consisting of eighth notes: G4, A4, Bb4, C5, D5, E5, F5, G5, followed by a quarter rest. The left hand provides a simple accompaniment with half notes: G3, Bb3, D4, G4. The third measure is a whole rest in both hands, indicating the end of the piece.

S. Solo

Musical notation for Solo (S. Solo) in 3/4 time. The piece is in a key with one flat (B-flat). The first two measures feature a melodic line in the right hand consisting of half notes: G4, Bb4, D5, G5, followed by a quarter rest. The third measure is a whole rest, indicating the end of the piece.

8.5 Gwynevere, Princess of Sunlight

Motoi Sakuraba

♩ = 60

Basstromme

Cymbals

Tubular Bells

Harp

Mezzosopran solo

Soprano

Alto

Organ

♩ = 60

Violin

Violin I

Violoncello

Double Bass

4

Perc.

Cym.

Tub. B.

Hp.

S. Solo

S.

A.

Org.

Vln.

Vln. I

Vc.

Db.

Detailed description: This is a page of a musical score for a symphony orchestra, page 2. The score is written in 4/4 time and features a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The instruments are arranged in a standard orchestral layout. Percussion (Perc.) and Cymbals (Cym.) are shown with rests. The Bass Trombone (Tub. B.) has a whole note in the first measure and rests in the second and third. The Harp (Hp.) is silent. The Solo Saxophone (S. Solo) plays a melodic line: G4 (half), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (half). The Saxophone (S.) plays a similar line: G4 (half), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (half). The Alto Saxophone (A.) plays a harmonic accompaniment with chords: G4 (half), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (half). The Organ (Org.) plays a rhythmic accompaniment with a sixteenth-note pattern in the right hand and a sustained bass line in the left hand. The Violins (Vln. and Vln. I) are silent. The Violoncello (Vc.) and Double Bass (Db.) play a sustained bass line with a half note in the first measure and rests in the second and third.

7

Perc.

Cym.

Tub. B.

Hp.

S. Solo

S.

A.

Org.

Vln.

Vln. I

Vc.

Db.

gliss.

gliss.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 7 through 10. The score is for a full orchestra and vocal soloist. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 4/4. Measure 7 begins with a percussion part (Perc.) and a cymbal part (Cym.) both playing a single half note. The tuba (Tub. B.) plays a half note. The harp (Hp.) has a glissando in the right hand starting in measure 8. The vocal soloist (S. Solo) plays a half note. The soprano (S.) and alto (A.) voices play half notes. The organ (Org.) plays a half note. The violin (Vln.) and violin I (Vln. I) parts are silent. The viola (Vc.) and double bass (Db.) parts play half notes. In measure 8, the harp continues with a glissando in the right hand. In measure 9, the violin (Vln.) and violin I (Vln. I) parts play a half note. The viola (Vc.) and double bass (Db.) parts play half notes. In measure 10, the violin (Vln.) and violin I (Vln. I) parts play a half note. The viola (Vc.) and double bass (Db.) parts play half notes.

11

Perc.

Cym.

Tub. B.

Hp.

S. Solo

S.

A.

Org.

Vln.

Vln. I

Vc.

Db.

gliss.

gliss.

gliss.

16

Perc.

Cym.

Tub. B.

Hp.

S. Solo

S.

A.

Org.

Vln.

Vln. I

Vc.

Db.

pizz.

pizz.

Detailed description: This page of a musical score covers measures 16 through 21. The score is for a full orchestra and includes a soloist. The key signature is three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is 4/4. The percussion parts (Perc. and Cym.) play a simple pattern of quarter notes. The tuba (Tub. B.) plays a melodic line. The piano (Hp.) is silent. The soloist (S. Solo) has a melodic line. The vocal parts (S. and A.) have a simple harmonic accompaniment. The organ (Org.) plays a simple accompaniment. The violin (Vln.) and violin I (Vln. I) parts are silent until measure 21, where they play a short melodic phrase. The viola (Vc.) and double bass (Db.) parts play a simple accompaniment. The 'pizz.' marking indicates a pizzicato effect for the violin I and viola parts.

22

Perc.

Cym.

Tub. B.

Hp.

S. Solo

S.

A.

Org.

Vln.

Vln. I

Vc.

Db.

gliss.

gliss.

arco

arco

Detailed description of the musical score: The score is for page 6, measures 22-25. The key signature is three sharps (F#, C#, G#). The percussion parts (Perc. and Cym.) have rests in measures 22-24 and a single note in measure 25. The Tub. B. part has a melodic line starting in measure 22. The Harp (Hp.) part has a glissando in measure 22, followed by a series of notes in measure 23, and rests in measures 24 and 25. The S. Solo part has a melodic line starting in measure 22. The S. and A. parts have melodic lines starting in measure 22. The Org. part has a sustained chord in measure 22 and rests in measures 23-25. The Vln. part has a melodic line starting in measure 22. The Vln. I and Vc. parts have rests in measures 22-24 and 'arco' markings in measure 25. The Db. part has a melodic line starting in measure 22.

26

Perc. Cym. Tub. B. Hp. S. Solo S. A. Org. Vln. Vln. I Vc. Db.

The musical score is arranged in a vertical stack of staves. The instruments are Percussion (Perc.), Cymbal (Cym.), Bass Trombone (Tub. B.), Harp (Hp.), Solo Saxophone (S. Solo), Saxophone (S.), Alto Saxophone (A.), Organ (Org.), Violin (Vln.), Violin I (Vln. I), Viola (Vc.), and Double Bass (Db.). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The Percussion part consists of a simple rhythmic pattern. The Cymbal part has a few notes. The Bass Trombone part has a melodic line. The Harp part has a short melodic line with a 'glass.' marking. The Solo Saxophone part has a melodic line. The Saxophone part has a few notes. The Alto Saxophone part has a melodic line. The Organ part is mostly silent. The Violin part has a melodic line. The Violin I part has a few notes. The Viola part has a few notes. The Double Bass part has a melodic line.

29

Perc. Cym. Tub. B. Hp. S. Solo S. A. Org. Vln. Vln. I Vc. Db.

The score is for measures 29, 30, and 31. The key signature has one sharp (F#). Percussion and Cymbals are mostly silent, with a cymbal roll in measure 31. The Bass Trombone (Tub. B.) plays a melodic line. The Harp (Hp.) has a glissando in measure 31. The Solo Saxophone (S. Solo) plays a melodic line. The Saxophone (S.) is silent. The Alto Saxophone (A.) plays a harmonic accompaniment. The Organ (Org.) is silent. The Violin (Vln.) plays a melodic line. The Violin I (Vln. I) is silent. The Viola (Vc.) is silent. The Double Bass (Db.) plays a bass line.