

Sondre Bjerke Styve

# Musikalsk innlevelse i World of Warcraft

Å skape en troverdig og levende verden i et MMORPG

Bacheloroppgave i Musikkvitenskap

Veileder: Tore Størvold

Mai 2022



Sondre Bjerke Styve

# Musikalsk innlevelse i World of Warcraft

Å skape en troverdig og levende verden i et MMORPG

Bacheloroppgave i Musikkvitenskap  
Veileder: Tore Størvold  
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



## Sammendrag

I denne oppgaven svarer jeg på spørsmålet om hvorfor og hvordan musikk brukes i *World of Warcraft (WoW)*, et *Massive Multiplayer Role-Playing Game*, for å identifisere og skape en troverdig spillverden. Jeg trekker også dette til *RPG (Role-Playing Game)* og *MMORPG* sjangeren generelt. For å gjøre dette går jeg gjennom musikkteori knyttet til spilldesign for å få en forståelse for elementene som ligger bak produksjonen av et videospill. Samtidig knytter jeg dette opp mot det visuelle designet i et spill, for å forstå hvordan det audiovisuelle designet samhandler med spillets verden og karakter gjennom spesifikke virkemidler og elementer for å forankre spilleren i verdenen. Gjennom dette ser jeg hvordan innlevelse blir skapt fra en kombinasjon av suspensjon av vantro fra spillerens side og oppbyggingen av et troverdig og sterkt plott fra designernes side. Ved å konstruere en verden som bygger på det nødvendige og logiske vil spilleren kunne oppleve en total innlevelse i spillet. For en liten stund kan spilleren føle at spillet like gjerne kunne vært ekte.

Ved å undersøke identitetslementer i *World of Warcraft* kan jeg se hvordan en troverdig verden kan være bygget opp i praksis. Jeg går gjennom spesifikke musikalske elementer knyttet til identitet i spillets innhold. Via disse ser jeg hvordan musikken i spillet kan hjelpe spilleren med å forstå, og lokalisere seg i spillverdenen gjennom musikalske kjennetegn. Ved å bruke det jeg har redegjort i oppgaven kan jeg trekke dette inn i en analyse av en spesifikk sone i *WoW*. Her ser jeg hvordan musikken i spillet forsterker spillets troverdighet gjennom å bygge oppunder identitetslementer i spillverdenen og gjør den reell. Innholdet i denne oppgaven står for forfatterens regning.

## Abstract

In this paper, I answer the question of why and how music is used in World of Warcraft (WoW), a Massive Multiplayer Role-Playing Game, to identify and create a credible game world. I also connect this to the RPG (Role-Playing Game) and the MMORPG genre in general. To do this, I work through music theory related to game design to gain an understanding of the elements behind the production of a video game. At the same time, I link this to the visual design of a game, to understand how the audiovisual design interacts with the game world and character through specific tools and elements to anchor the player in the world. Through this I see how immersion is created from a combination of suspension of disbelief by the player, and the building of a credible and strong plot by the designers. By constructing a world based on the necessary and logical, the player will be able to experience total immersion in the game. For a while, the player may feel that the game could just as easily have been real.

By examining identity related elements in World of Warcraft, I can see how a credible world actually can be built. I go through specific musical elements related to identity in the games content. Through these, I see how the games music can help the player to understand and locate themselves in the virtual world through musical characteristics. By using what I have explained in the thesis, I can draw this into an analysis of a specific zone in WoW. Here I see how the games music strengthens the game's credibility by building on identity in the game world and making it real.

The content of this thesis is at the author's expense.

## Innholdsfortegnelse

Introduksjon	1
Del 1	2
<i>World of Warcraft</i>	2
Spillmusikk	3
Innlevelse og Interaktiv musikk	3
Musikksjanger mot spill-sjanger – composers guide kapittel 5	11
<i>RPG, MMORPG og Fantasy – World of Warcraft</i>	14
Del 2	18
Musikalsk identitet i <i>World of Warcraft</i>	18
Menneskene og <i>The Alliance</i>	19
Orkene og <i>The Horde</i>	20
Del 3	22
<i>Grizzly Hills og Northrend – Totems of Grizzlemaw</i>	22
Faktisk kultur og folkemusikk	26
Konklusjon	29
Referanseliste	30

## Forord

*Takk til veileder Tore Størvold for god hjelp og meningsfulle diskusjoner.*

Jeg har lenge hatt en stor interesse for videospill. Det å kunne hoppe inn og drømme meg bort i så mange fantastisk utrolige verdener er for meg helt magisk. Jeg husker veldig godt hvordan det var å løpe hjem fra skolen, slenge fra meg sekken og nærmest hoppe på pc-en for å logge meg inn i *World of Warcraft*. Å kunne synke inn i den gigantisk åpne verdenen full av muligheter, og i bare noen timer før alt av ansvar kom snikende tilbake, glemme alt annet enn akkurat det som skjedde på skjermen.

Spillmusikken har også alltid vært et viktig element for meg, spesielt i *World of Warcraft*. Det var en periode hvor jeg spilte *WoW* nærmest på «mute», helt uten spillmusikken. Istedenfor spilte jeg av musikk ved siden av, kanskje i et forsøk på å sone helt ut. Derimot fant jeg fort ut at dette også fjernet spillets sjarm og innlevelse, og jeg gikk tilbake til å spille med selve spillets musikk. Spilleopplevelsen ble simpelthen en hjernetom aktivitet. Spillmusikk er noe jeg aktivt lytter på fortsatt, mens jeg jobber med skolearbeid, går til bussen eller bare vil høre på musikk generelt. Det er musikk som betyr mye for meg. Derimot føler jeg selv at det er en sjanger som har blitt noe glemt, eller ignorert, både i en akademisk setting, men også blant folk flest. Jeg føler mange mener at spillmusikk er noe enkelt, eller av mindre viktighet som sjanger, sammenlignet med for eksempel filmmusikk. Derfor, når jeg innså at jeg kunne skrive en bacheloroppgave om nettopp spillmusikk var det liten tvil i mitt sinn.

Jeg håper med denne oppgaven å kunne bidra til å sette lys på spillmusikk-sjangerens kompleksitet og unike rolle, slik at sjangeren endelig kan få oppmerksomheten jeg føler den fortjener.



## Introduksjon

Har du noen gang spilt *World of Warcraft* er det en stor sjanse for at du har opplevd å bli så oppslukt av spillverdenen at du har glemt av tiden helt. Plutselig ble klokka 2 på natta, og du må skynde deg å gjøre ferdig det siste oppdraget, eller vinne over den siste bossen så du kan komme deg i seng. Hvis dette noen gang har skjedd med deg kan det hende du etterpå har spurt deg selv hvordan dette kunne skje. Svaret ligger gjemt inne i spillets audiovisuelle design, og dets evne til å fange spilleren i en levende virtuell verden. I denne oppgaven skal jeg utforske elementer rundt det audiovisuelle designet i *World of Warcraft* og andre *MMORPG*. Jeg vil legge vekt på musikkdesign i videospill og derfor utforske det tekniske, praktiske og emosjonelle formålet som ligger bak valgene i en komposisjon av spillmusikk. Jeg vil gjøre dette for å kunne finne et grunnlag for å gjøre rede for spillmusikkens rolle knyttet til den generelle *MMORPG*-sjangeren. Likevel baserer jeg et typisk *MMORPG* på *World of Warcraft*, da det er et av de første moderne *MMORPG*-ene, og anses som standarden innenfor sjangeren. Oppgaven er delt inn i 3 deler. Den første redegjør spillmusikkens teori og rolle, samt *RPG* og *MMORPG* som sjanger. Den andre delen tar for seg auditive kjennetegn rundt en musikalsk identitet i *WoW*. Den tredje delen trekker det hele sammen gjennom en analyse av musikken i en spesifikk sone i spillet, samt diskuterer identitet i et større bilde. Gjennom arbeidet i oppgaven vil jeg svare på problemstillingen:

Hvorfor og hvordan brukes musikken i *World of Warcraft* for å identifisere og skape en troverdig spillverden?

## Del 1

### *World of Warcraft*

*World of Warcraft* (WoW) er et «MMORPG» utgitt i 2004 av Blizzard Entertainment.<sup>1</sup> Spillet er en videreutvikling av *Warcraft*-universet som ble etablert i 1994 med sanntidsstrategispillet (RTS<sup>2</sup>) *Warcraft: Orcs & Humans*.<sup>3</sup> Siden WoW's lansering i 2004 har det blitt sluppet åtte nye tilleggspakker til spillet, med en niende annonsert i 2022.<sup>4</sup> Jeg kommer tilbake til temaet senere i oppgaven, men veldig kort fortalt er et MMORPG, eller «Massive Online *Role-Playing Game*», en variasjon av et RPG (*Role-Playing Game*), men som foregår over nett. RPG-er går igjen ut på at spilleren konstruerer en egen karakter ved å velge en faksjon, rase, kjønn, utseende og spillerklasse. Denne karakteren blir spillerens identitet i verdenen spillet baserer seg i. I *Warcraft*-universet er denne spillverdenen i all hovedsak basert på og rundt planeten *Azeroth*, og er satt i en Fantasy-verden med alver, dverger og orker. *Azeroth* har to hovedkontinenter *Kalimdor* og *The Eastern Kingdoms*, som igjen er delt inn i mange forskjellige soner. Dette er hjemplaneten til spillets grunnraser: *Humans*, *Dwarves*, *Gnomes* og *Night Elves* samt *Orcs*, *Trolls*, *Taurens* og *The Forsaken*. De fire første rasene er del av faksjonen *The Alliance* mens de fire siste er del av *The Horde*. På sitt grunnleggende nivå går *World of Warcraft* ut på at disse to faksjonene er i en konstant krig mellom hverandre. Etter hvert som det har blitt sluppet flere tilleggspakker til *World of Warcraft*, har det også blitt lagt til flere kontinenter til spillet, både på *Azeroth* og utenfor.<sup>5</sup> Disse har også ført med seg flere spillraser, klasser og en generell utvikling av historien. Med WoWs andre tilleggspakke «*Wrath of the Lich King*» ble kontinentet «*Northrend*» lagt til.<sup>6</sup> Dette kontinentet er plassert helt nord på planeten og er, i likhet med «*Kalimdor*» og «*The Eastern Kingdoms*», delt opp i flere mindre soner. En av disse er «*Grizzly Hills*» som er sonen, eller området jeg skal gå videre inn på senere i oppgaven. Først må jeg derimot gjøre rede for spillmusikk og dens rolle.

---

<sup>1</sup> ActivisionBlizzard, 2022

<sup>2</sup> RTS står for «Real Time Strategy».

<sup>3</sup> Wikipedia, 2022

<sup>4</sup> *The Burning Crusade* (2007), *Wrath of the Lich King* (2008), *Cataclysm* (2010), *Mists of Pandaria* (2012), *Warlords of Draenor* (2014), *Legion* (2016), *Battle for Azeroth* (2018), *Shadowlands* (2020), samt *Dragonflight* (annonsert 2022).

<sup>5</sup> I dag finnes det flere soner som ikke er på planeten *Azeroth*. For eksempel i *Outland*, *Draenor* og *Shadowlands*

<sup>6</sup> Wowpedia, 2022

## Spillmusikk

Gjennom årene har musikken i videospill gått gjennom en svært omfattende utvikling. Vi har gått fra en enkel begynnelse med «Pong» i 1972, med sine elektroniske «beep» når ballen enten traff racketen eller «veggen» bak, til et musikkdesign med uendelige muligheter for musikalske elementer og lydspor hvor nesten bare fantasien setter grenser.<sup>7</sup> I dag er ikke musikken begrenset til bare enkle elektroniske pip, men kan bestå av alt fra orkestermusikk til digitalt komponerte låter og stykker. Spillmusikken har utviklet seg sammen med spillteknologien til å kunne inkludere alle typer musikkstykker, fra komplette stykker som spiller fra start til slutt og fungerer som et bakgrunnslydspor, til mindre musikalske deler og elementer som spiller sammen for å skape innlevelse for spilleren.<sup>8</sup>

Spillmusikk kan i dag også være mye mer enn bare lyd knyttet spesifikt til spillet. I 1987 gjennomførte den japanske komponisten Koichi Sugiyama sin første «Dragon Quest» konsert i Japan, hvor musikken bestod av symfoniske transkripsjoner av spillmusikken fra nettopp «Dragon Quest». Disse konsertene ble med på å gjøre spillmusikk populært også utenfor grensene av et spill. Disse konsertene ble også inspirasjon for den første offisielle symfoniske spillmusikk-konserten utenfor Japan, gjennomført i Leipzig's Gewandhaus i 2003.<sup>9</sup> Med disse røttene ser vi i dag spillmusikk som like gjerne kan trekkes ut av spillet og nytes som individuelle musikkstykker, like mye som de nytes som en del av en spillopplevelse. Dog selv om spillmusikk i dag kan fungere like godt både i og utenfor et spill kan det likevel være en vesentlig stor forskjell fra når du hører musikken i et spill og når du lytter til den utenfor spillet. En nokså vesentlig forskjell handler om spillmusikkens interaktivitet med spillets karakter.

## Innlevelse og Interaktiv musikk

Interaktiv spillmusikk handler om musikk som påvirkes og endres basert på hendelser i spillet. Det kan blant annet være at spillkarakteren angriper eller blir angrepet, at tidspunktet i spillet går fra dag til natt eller at du som spiller beveger karakteren inn i et nytt område.<sup>10</sup> Poenget er at musikken skal reagere på hva som skjer med karakteren i spillet. «The Legend of Zelda» spillene er gode eksempler på hvordan interaktiv musikk kan fungere.<sup>11</sup> Ser man for eksempel på spillet «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» kan man tydelig høre hvordan

---

<sup>7</sup> Fritsch & Summers, 2021, s.182

<sup>8</sup> Fritsch & Summers, 2021

<sup>9</sup> Ritsch & Summers, 2021, s.425

<sup>10</sup> Ritsch & Summers, 2021, s. 76-77, 82

<sup>11</sup> Ritsch & Summers, 2021, s. 134 - 137

musikken endrer seg etter hvert som spillkarakteren, «Link», går inn og ut av kamp,<sup>12</sup> beveger seg mellom og gjennom områder samt hvordan tidspunktet på døgnet utgjør en forskjell.<sup>13</sup> Man kan samtidig høre hvordan musikken kan bestå av flere deler som legger seg lagvis oppå hverandre basert på disse parameterne for å skape de forskjellige lydsporene. Denne lagdelingen av musikken brukes også for at musikken skal kunne gli sømløst inn og ut av de forskjellige delene.<sup>14</sup> Går vi tilbake til «Pong» (1972) ser vi at de digitale «beep»-ene når ballen treffer noe også er interaktivt, dog heller lyd enn musikk.

For å virkelig kunne forstå interaktiv musikk i spill er det viktig å forstå hvorfor musikken er der i det hele tatt; Innlevelse. På samme måte som en god film vil fange seerens oppmerksomhet på lerretet, og dra de med seg «inn» i filmen, må spill klare å fange spillerens oppmerksomhet på en slik måte at det ikke blir kjedelig. Den store styrken til spill derimot er at de, i større grad enn filmer, har mulighet til å få spilleren til å føle at de selv er inne i spillet og opplever det som skjer på skjermen.

In a video game, immersion takes place when the gamer loses consciousness of the methods of perception and interaction in the game. That sweaty game controller is no longer mentally registering; the button combinations are so thoroughly sublimated as to occur automatically, like breathing and blinking. No longer is the video screen asserting its presence as the visual communicator; no longer are the speakers or headphones acknowledged as the source of sound. The gamer has stepped through Alice's looking glass, and is now wandering free through Wonderland.<sup>15</sup>

Dette er kanskje mest tydelig i spill som følger et «Førstepersonsperspektiv», som for eksempel i førstepersonsskytespill. Dette perspektivet brukes for at spilleren skal kunne projisere seg selv lettere over på karakteren og identifisere seg selv med den slik at spilleren lever seg inn i det som skjer på skjermen.<sup>16</sup> Det er gjerne gjennomført ved at spillkarakteren er anonym og stum, og at det spilleren selv ser av karakteren fra sitt perspektiv er en eller to armer og kanskje en kropp, som om det skulle vært fra spillerens eget perspektiv i virkeligheten. Skulle det likevel være at karakteren er etablert i et førstepersonsspill som en individuell karakter med replikker og en historie, vil denne karakteren ofte ha ansiktet tildekket av en maske, hjelm eller tilsvarende. Dette er for å opprettholde spillerens mulighet til å projisere seg selv på karakteren.

Innlevelse i et spill er selvfølgelig ikke kun reservert for førstepersonsspill, men noe man bør strebe etter i alle typer spill. I et spill som *World of Warcraft* er det for eksempel

---

<sup>12</sup> Akudal, 2017

<sup>13</sup> Gamersyde, 2017

<sup>14</sup> Ritsch & Summers, 2021, s. 134 - 137

<sup>15</sup> Phillips, 2014, s. 37

<sup>16</sup> Denisova & Cairns, 2015

spesielt viktig at spilleren opplever å leve seg inn i verdenen for å kunne ta på seg identiteten til karakteren spilleren har skapt. I kapittel 3 i boka «A Composers Guide to Game Music» skrevet i 2014 av Winifred Phillips kan vi lese om innlevelse i spill og musikkens rolle her.<sup>17</sup> Phillips åpner kapittelet med å fortelle om spillet *Amnesia: The Dark Descent*<sup>18</sup> et skrekkspill i førstepersonsperspektiv, og om hvordan det ble et glanseksempel på hvordan innlevelse kan påvirke spilleren, eksemplifisert gjennom «Play-Through» videoer fra internet.<sup>19</sup>

For this particular horror game, however, the vocal tracks on the gameplay videos were very different. When I first saw a few of these videos, I was astonished. I'd never heard gameplay accompanied by so much flat-out screaming, coupled with whimpering, obscenity-charged exclamations, and other forms of sheer panic. Some of these gamers were even begging for divine intervention as their virtual avatars cowered in the darkness while a vaguely perceived monstrosity lurked nearby.<sup>20</sup>

Her ser vi et eksempel på et spill som har klart å skape en så sterk innlevelse at spilleren nærmest føler seg fysisk til stede i spillverdenen. For spilleren kunne monstrene i spillet likeså vært helt ekte, og det kunne likeså godt vært de selv som løp nedover mørke, trange ganger med en reell frykt for sitt eget liv.

Innlevelse i et spill er selvfølgelig ikke noe som bare vil fungere av seg selv. Det er flere elementer som gjør at en spiller vil kunne falle inn i et spill slik som i eksempelet til Phillips. Et av disse elementene som er med på å legge grunnlaget for innlevelse er «suspension of disbelief», eller suspensjon av vantro. Phillips skriver at begrepet stammer fra litteraturen, helt tilbake til Aristoteles og de tidligste overlevende verkene av poetisk teori. «In the *Poetics*, the philosopher aristotle writes: «The poet should always aim either at the necessary or the probable.»<sup>21</sup> Phillips fortsetter å forklare begrepet, men kort fortalt kan det forklares som at suspensjon av vantro er noe en leser, i et litterært tilfelle, gjør for å kunne godta og tro på elementer i en historie som vanligvis ville vært vanskelig å akseptere. Til gjengjeld er det forfatterens rolle å formidle en sterkt og troverdig historie som styrker oppunder de samme elementene, og gjør de mer troverdige. På denne måten ser vi at suspensjon av vantro kun er et av flere elementer når vi snakker om total innlevelse, og ikke det som utgjør om total innlevelse skal være mulig eller ikke. En leser vil ikke kunne godta det som vanligvis oppleves som ulogisk og uekte med mindre historien har noe å feste seg i.

---

<sup>17</sup> Boken til Phillips tar for seg hvordan en komponist kan jobbe med spillmusikk under spillproduksjonen.

<sup>18</sup> Frictional Games, 2010

<sup>19</sup> «Play-through» videoer er videoer hvor spilleren tar opp seg selv spille gjennom spill. Disse er gjerne lastet opp på nettsider som YouTube.

<sup>20</sup> Phillips, 2014, s. 35

<sup>21</sup> Phillips, 2014, s.36

Derfor er det viktig at forfatteren setter nødvendige og etablerte regler i fortellingen, slik at den skal oppleves som troverdig.

The “suspension of disbelief” idea is a very helpful place to start when thinking about immersion and the part it plays in video game design. But the terms “immersion” and “suspension of disbelief” are hardly inter-changeable. To define immersion in its most literal sense is to talk about being dunked in water until we are completely below the surface, lost in that muffled world, with little bubbles rising all around us.<sup>22</sup>

I eksempelet med *Amnesia: The Dark Descent* blir det for eksempel etablert tidlig i fortellingen at monstre eksisterer, derfor vil spilleren godta at et monster jager spilleren nedover mørke og trange ganger underveis i spillet.

Når det kommer til videospill kontra bøker og andre litterære fortellinger, er det også viktig å etablere at spilldesign har en kritisk rolle i å skape en troverdig verden. Selve miljøet må være visuelt troverdig i spillets satte regler for at spilleren skal kunne oppleve en full innlevelse. Igjen, i «Amnesia: The Dark Descent», ser vi dette ved at spillets handlinger er satt i et nokså gotisk-inspirert visuelt design preget av det subline<sup>23</sup>, gjennom steinruiner, forlatte herregårder og et generelt mørkt lysbilde, brutt opp av stearinlys og tordenvær. Denne typen miljø er typisk for et fantasibasert skrekkspill, noe som også forsterker spillerens innlevelse allerede fra start. Spilleren kjenner gjerne til den aktuelle spillsjangeren fra før av, og ved å få bekreftet sine tidligere kjennskaper gjennom det visuelle designet er det også lettere å godta de fantastiske elementene i spillet.

Musikken i et videospill er også helt avgjørende for å kunne skape en troverdig verden spilleren kan forsvinne inn i. Jeg har allerede vært inne på interaktiv musikk som en teknisk funksjon, men det er minst like viktig å gå inn på interaktiv musikk og musikken generelt som et emosjonelt virkemiddel og dens rolle i å skape en levende verden; musikkens rolle og formål i et videospill. I kapittel tre i boken skriver Phillips om en studie av Dr. Paul Cairns og Emily Brown presentert i 2004, som formidler hvordan musikken fordyper spilleopplevelsen og engasjerer til total innlevelse for spilleren.<sup>24</sup> Denne studien deler veien til total innlevelse inn i tre nivåer; *Engagement*, *Engrossment* og *Total Immersion*, oversatt til *engasjement*, *fokus* og *total innlevelse*. Phillips sammenligner denne studiens oppbygging som det å gå opp et nivå i et spill, eller «to level up», ved at man må nå hvert respektive nivå før man kan

---

<sup>22</sup> Phillips, 2014, s.37

<sup>23</sup> Store norske leksikon, 2021

<sup>24</sup> Cairns & Brown, 2004

komme til det neste.<sup>25</sup> Phillips bruker studien for å gjøre rede for musikalske hjelpemidler og virkemidler en komponist kan bruke for å komponere musikk som kan hjelpe spilleren å nå disse nivåene, slik at spilleopplevelsen blir bedre.

Det første nivået, engasjement, blir beskrevet som spillerens vilje til å sette av tid og innsats i spillet.<sup>26</sup> Utfordringen med å oppnå engasjement for og i et spill handler om at det aktuelle spillet til tider kan oppleves som arbeid og stress istedenfor noe gøy. Spill kan til tider kreve at spilleren setter av en god del tid og innsats i spillet, noe som betyr at spillet må klare å opprettholde engasjementet til spilleren over lengre tid. Et viktig poeng Phillips nevner er at dette spesielt gjelder for nye spillere.<sup>27</sup> Når man startet et spill, vil man avhengig av spillsjangeren ofte bli møtt med en mengde valg og regler. I tilfellet med et *RPG* som *World of Warcraft* kan man ofte i større eller mindre grad få bestemme utseende på karakteren sin og man får velge hvilken spillerklasse man vil være; Krieger, trollmann, skarpskytter osv. Man må også lære kontrollene i spillet, og man blir møtt med innstillingene som grafikkinnstillingene, kontrollinnstillinger og masse mer. I tillegg til dette blir man selvfølgelig også møtt med en helt ny historie man kanskje ikke vil skjønne med det første. For mange, spesielt nye spillere, kan alle disse valgene oppleves som en barriere som holder deg utenfor selve spillets innhold.

Considering all these choices, a player may be initially overwhelmed or even discouraged by the apparent complexity of the game. This can pose a very large barrier to access. As game composers, our job here is to offer emotional reassurance to the player. While this shouldn't necessitate overtly soothing music at the beginning of a game, we should be aware that a rousing anthem or a pounding action track may only serve to increase player anxiety.<sup>28</sup>

Som Phillips nevner i sitatet over er det på grunn av alle disse nye elementene i et spill viktig for komponisten å lage musikk som vil oppleves betryggende for spilleren ved begynnelsen av et spill. Likevel er det viktig å bemerke seg at musikken ikke trenger å være overdreven rolig, og at det er viktig å skape et førsteinntrykk som formidler at spillet blir gøy og spennende, men at store og kraftige temaer kanskje ikke er veien å gå. Blir spilleren møtt med et overdådig stort tema eller stressende musikk vil barrieren inn til spillet oppleves enda større, men om musikken klarer å roe ned spilleren vil forhåpentligvis barrieren bli mindre. Alle valgene som spilleren må ta ved begynnelsen av et spill blir da forhåpentligvis mer akseptable for spilleren, og det blir lettere å faktisk engasjere seg i spillet.

---

<sup>25</sup> Phillips, 2014, s.39

<sup>26</sup> Phillips, 2014, s.40

<sup>27</sup> Phillips, 2014, s.40-41

<sup>28</sup> Phillips, 2014, s.40

En liten digresjon rundt dette knyttet til *World of Warcrafts* lansering i 2004. Når man starter *WoW* blir man møtt med en innloggingsskjerm for å logge inn på spillerkontoen. Denne skjermen har gjennom årene vært et animert bilde, om du vil, sentrert rundt et av de mer gjenkjennbare identitetsselementene fra hver utgivelsespakke. I originalspillet fra 2004 var dette en portal plassert i et krigsherjet, tomt og tørt landskap, hvor man gjennom portalen kunne se inn på en grønn og frodig, dog ukjent verden, som trakk spillerens oppmerksomhet og nysgjerrighet inn.<sup>29</sup> Det ironiske her, i sammenheng med det Phillips skriver om å skremme bort nye spillere, er at musikken som fulgte med innloggingsskjermen i originalspillet åpnet som en dundrende, trommende stor og kraftig krigsmarsj. Dette gir selvfølgelig mening i og med at spillet heter *World of Warcraft*, men musikken i dette tilfelle er absolutt noe som kunne skremt bort en god del nye spillere tilbake i 2004. Heldigvis var nok redningen at musikken nokså fort endret seg til en roligere del preget av blant annet strykere. Noe som gjorde at den grønne og frodige verdenen på andre siden av portalen virket en god del mer tilgjengelig for utforskning.

Det er selvfølgelig ikke bare ved begynnelsen av et spill at en spiller kan oppleve en barriere. Phillips skriver videre i kapittelet om hvordan musikken kan bidra til å orientere spilleren i spillet, og gjøre elementer auditivt gjenkjennbare. Her er vi tilbake til interaktiv musikk som jeg har vært inne på tidligere. Eksempelet Phillips bruker er hvordan musikken skiller mellom det å være under angrep og ikke, og at musikken er en av hovedelementene som gjør dette skillet oversiktlig for spilleren.

For example, a player may be attempting to stealthily avoid a confrontation with a group of enemies. Suddenly, the enemies spot the intruder, and the musical score kicks into an anxious, high-energy mode. Even if the player hadn't yet noticed the change of circumstances, the music can be relied on to quickly announce that stealth has failed and the time has come to fight.<sup>30</sup>

Phillips nevner også hvordan noen spill får forskjellige kontroll-input når karakteren er under angrep og ikke. Hvis spilleren er nødt til å tenke over hvilke knapper som er tilgjengelig når er det en av de letteste veiene å bli dratt ut av spillopplevelsen. Her vil også musikken, når den endrer seg fra den vanlige musikken til angrepsmusikken, fortelle spilleren at nå er disse knappene tilgjengelige, uten at spilleren trenger å følge med visuelt.<sup>31</sup>

Musikken, gjennom for eksempel endringene fra et lydspor til et annet, vil også kunne hjelpe spilleren med å navigere miljøet i spillet. Først og fremst vil den «vanlige» musikken

---

<sup>29</sup> Wowhead, 2018

<sup>30</sup> Phillips, 2014, s.42

<sup>31</sup> Phillips, 2014, s.42



man hører i spillet, altså den du hører når du ikke er under angrep eller tilsvarende, gjøre at spilleren forstår at nå er det trygt å utforske rundt seg. Videre kan musikken også brukes for å gjøre spilleren oppmerksom på et nytt område, en gjenstand eller tilsvarende, og at dette burde utforskes. Dette kan gjøres gjennom det Phillips forklarer som musikalske hint.<sup>32</sup> Dette går ut på at man kan bruke musikalske motiver som aktiveres hvis spilleren kommer over noe nytt, slik at spilleren skjønner at dette bør utforskes. Disse motivene kan bygges opp på det allerede eksisterende lydsporet, slik at de glir inn og ut på en naturlig måte, noe jeg var inne på tidligere med lagvis, interaktiv musikk. Et annet musikalsk virkemiddel er rett og slett å kutte ut lydsporet når spilleren har utforsket det som er å utforske i området. Dette er for at spilleren skal gjennom en følelse av «tomhet» bli oppfordret til å gå til et nytt område.<sup>33</sup>

Det siste aspektet Phillips nevner for å holde engasjementet til spilleren oppe er musikkens evne til å endre hvordan spilleren opplever tidsbruk i spillet.<sup>34</sup> Her trekker han inn studier fra Dr. James J. Kellaris fra universitetet i Cincinnati på psykologiske effekter av musikk.<sup>35</sup> Disse studiene tar for seg hvordan forskjellig type musikk påvirker lytterens tidsperspektiv. De viser hvordan musikk i dur kan få lytteren til å oppleve at tiden går saktere, og motsatt at musikk i moll, samt atonal musikk kan få tidsperspektivet til å virke raskere. De viser at høylytt musikk også kan få frem følelsen av at tiden går raskere, at rask musikk kan gjøre at man føler man har brukt lenger tid på lyttingen enn man har. Samt hvordan kompleks musikk kan få tiden til å virke som den flyr forbi, mens ukomplisert musikk får tiden til å gå saktere.<sup>36</sup> Som Phillips poengterer er det ikke meningen at komponister for spill må følge disse til punkt og prikke, men de er gode virkemidler å ha i bakhodet for å lage spillmusikk som hjelper spilleren å nå det første nivået som er engasjement.

Gjennom det første nivået, engasjement, kan vi se virkemidler en spillkomponist kan bruke for å hjelpe ved spesifikke elementer ved et spill. Det er å unngå at spillere blir skremt bort av en barriere av informasjon, unngå at de føler seg fortapt og bortkomne i spillverdenen, og unngå at de kjeder seg. Det andre nivået, fokus, tar for seg hvordan å opprettholde fokuset til spilleren etter engasjementet først er oppnådd, og hvordan musikken kan hjelpe til med dette.<sup>37</sup> Dette skriver Phillips kan gjøres gjennom sterke visuelle elementer, interessante oppgaver og et overbevisende plott. Dette nivået handler i stor grad om å videreføre punktene

---

<sup>32</sup> Phillips, 2014, s.41

<sup>33</sup> Phillips, 2014, s.41

<sup>34</sup> Phillips, 2014, s.43

<sup>35</sup> Kellaris & Kent, 1992

<sup>36</sup> Phillips, 2014, s.44

<sup>37</sup> Phillips, 2014, s.44-45

fra det første nivået. Spesielt handler det om å videreføre idéene om hvordan forskjellig musikk kan påvirke lytterens perspektiv, som vi ser fra opplevelsen av tidsbruk. Når Phillips skriver om sterke visuelle elementer baserer han seg på studier gjort ved universitetet i Groningen i Nederland av Jolij og Meurs<sup>38</sup>, og en studie fra universitetet i Toronto, ved «Affect and Cognition Laboratory»<sup>39</sup>. Undersøkelsene gjorde rede for hvordan musikk og humør kan påvirke personers evne til å oppfatte detaljer i et gitt miljø. Kort fortalt fant de ut at en person i et godt humør vil kunne oppfatte flere detaljer enn en i et dårlig humør, og at musikken kan være med på å påvirke hvilke detaljer som plukkes opp.<sup>40</sup> Trekker vi dette inn i et spillmiljø, og tilbake til punktet om tidsperspektiv jeg skrev om tidligere, kan vi da se hvordan musikk vi anser som «glad» musikk kan ikke bare være med på å roe ned tidsperspektivet for en spiller, men også gjøre vedkommende glad. Dette vil være viktig for en spilldesigner som vil at spilleren skal utforske miljøet og ta inn alle små detaljer som finnes der. Musikken kan brukes for å senke tempoet i spillet, og la spilleren slappe av og nyte verdenen og alle detaljene i den. Dette er et viktig virkemiddel i et spill som *World of Warcraft* og andre *RPG*-er hvor utforskingen av den åpne verdenen er i fokus.

Interessante oppgaver som Phillips skriver om er også noe som baserer seg på hvordan musikken påvirker spillerens perspektiver.<sup>41</sup> Interessante oppgaver i denne settingen handler om hvordan et spill må ha oppgaver, eller ting å gjøre, som er appellerer til spilleren. De må være både morsomme og spennende, samt gjerne gi spilleren en intellektuell utfordring. Phillips ser her på en rekke studier som undersøkte hvorvidt glad musikk, gjennom påvirkningen på lytterens humør, kan hjelpe med å fokusere på oppgaver, samt til og med midlertidig øke personens intellektuelle nivå.<sup>42</sup> Studiene konkluderte med at en som er i et bedre humør vil få større glede av å arbeide med oppgaver, samt levere et bedre resultat. Knyttet dette til spillmusikk kan man se at musikk som inneholder «glade» elementer kan hjelpe med å gjøre spillets oppgaver mer fornøyelige for spilleren.<sup>43</sup>

Det siste punktet Phillips nevner for å opprettholde fokus er et overbevisende plott.<sup>44</sup> Her trekker han linjen tilbake til begynnelsen av kapittelet og suspensjonen av vantro. For at mottakeren av en historie skal kunne godta elementer ved en historie som vanligvis ikke ville

---

<sup>38</sup> Jolij og Meurs, 2011

<sup>39</sup> Schmitz, De Rosa & Andersson, 2009

<sup>40</sup> Phillips, 2014, s.46

<sup>41</sup> Phillips, 2014, s. 47

<sup>42</sup> Lesiuk, 2005

<sup>43</sup> Phillips, 2014, s.47-48

<sup>44</sup> Phillips, 2014, s. 48-49

gitt mening, må forfatteren legge til grunne for at disse elementene faktisk gir mening likevel i historiens setting.

[...] if a plot is to be compelling, we must be able to believe in it, to put our faith in the writer's hands and set our skepticism aside for the duration of the experience. The Writer, in return, must justify that faith by creating a world that is consistent and plausible, peopled by characters that behave in ways true to both their natures and to the human condition.<sup>45</sup>

Hvordan kan så musikken spille en rolle her? Her kommer vi inn på musikkens evne til å formidle en historie. Phillips skriver om en studie gjennomført ved Universitat Hildesheim i Tyskland av Bullerjahn og Guldenring<sup>46</sup> hvor det ble produsert en kortfilm med et plot og karakterer som hadde bevisst uklare handlinger og motiver. Filmen endte i tillegg i en open slutt som hintet til mer plotthandling enn det filmen viste. Til filmen ble det hyret inn tre separate komponister som jobbet uavhengig av hverandre. Disse lagde tre vidt ulike musikalske tolkninger av filmen som varierte fra det mystiske og dramatiske i en thriller til en varmende familiefilm. Filmene ble deretter vist til tre ulike grupper som etterpa fikk i oppgave a fylle ut et sporreskjema om hvordan de tolket filmen og hvordan de trodde filmens plott fortsatte etter filmens slutt.<sup>47</sup> Forsoket resulterte i at de tre gruppene tolket filmens faktiske handling pa tre dramatisk forskjellige mater. I tillegg pavirket musikken hva gruppene spadde for plottet videre etter filmens slutt. Det vi ser av denne studien er at musikk pa drastisk vis kan endre hvordan vi oppfatter og tolker en historie.

Trekker vi deretter dette tilbake til suspensjon av vantro kan vi se hvordan musikken, sammen med fortellingen, ma vare troverdig og bygge oppunder plottet i fortellingen for at mottakeren skal kunne godta historiens fantastiske elementer. I konteksten av et videospill ser man gjennom studien hvordan musikken ma brukes i sammenheng med det visuelle designet for a skape en troverdig atmosfere i spillet som forsterker og bygger oppunder spillets plott. Hadde spillerne av *WoW* blitt mott med en techno dance-beat ved «login-skjermen» tilbake i 2004, er det nok trygt a si at de hadde blitt ganske forvirret nar de kommer inn i spillets Fantasy-verden preget av krig mellom mennesker, orker, dverger og alver.

## Musikksjanger mot spill-sjanger – composers guide kapittel 5

Klarer spilldesignere a na nivaene engasjement og fokus, kan man begynne a snakke om a na det endelige malet som er total innlevelse.<sup>48</sup> Gjennom verktoyene og hjelpemidlene Phillips skriver om kan en spillkomponist finne retningslinjer som er lurre a ha med i tankene

---

<sup>45</sup> Phillips, 2014, s. 49

<sup>46</sup> Bullerjahn & Guldenring, 1994

<sup>47</sup> Phillips, 2014, s. 49-50

<sup>48</sup> Phillips, 2014, s.51

for å lage spillmusikk som appellerer til spilleren og er med på å skape den totale innlevende opplevelsen. Likevel er det på ingen måte noen fasit, og som Phillips nevner er det til syvende og sist den kunstneriske retningen spilldesignerne ønsker å ta som avgjør identiteten til spillet, og derav i tett samarbeid med komponisten avgjør spillets musikalske retning. Spillsjanger er her kanskje det første, men det viktigste elementet å poengtere når man snakker om kunstnerisk retning i et spill. Sjanger legger til grunne en rekke kunstneriske tradisjoner fra tilsvarende spill og annen media. Skal spillet være basert i *Sci Fi* bør man se på elementer fra *Star Wars* eller *Star Trek*. Skal man basere spillet i *Fantasy* bør man se på hva Tolkien har gjort tidligere. Derimot er det også viktig å avgjøre spillets *gameplay* i den gitte sjangeren, altså hva man faktisk skal gjøre i spillet. I en studie gjennomført av spillforskerne Chris Bateman og Richard Boon i 2006 fant de ut at spillere kan deles inn i grupper basert på hvilken spillertype de er.<sup>49</sup> Gjennom studien kom det frem fire grupperinger som de valgte å kalle *Conquerors*, *Managers*, *Wanderers*, Og *Participants*.<sup>50</sup> Oversatt til norsk vil jeg kalle disse for *erobrere*, *behandlere*, *utforskere* og *deltagere*. Disse fire spillertypene er svært viktig å utforske da de forteller og forklarer nøyaktig hva de forskjellige spillertypene finner appellerende i et spill. Gjennom dette kan spilldesignere bestemme hvorvidt spillets *gameplay* skal være basert rundt et skytespill, et *RPG* eller en annen sjanger.

De fire spillertypene har alle spesifikke trekk ved seg som avgjør hvor en spiller havner. *Erobreren* er opptatt av å vinne og slå spillet, mens *behandleren* er mer opptatt av å mestre ferdighetene i spillet, og er eksperter på å kontrollere og overvåke alt som skjer på skjermen. *Utforskere* ønsker først og fremst å bli kastet inn i en rik og åpen verden med uendelige muligheter for å utforske, mens *deltageren* foretrekker sosiale spill hvor man kan møte andre, samt karakterfokuserte spill med gode fortellinger.<sup>51</sup> Baserer man seg på disse kan spilldesignere lettere utforske koblingen mellom spillerstil og spilldesign; hvem vil vi skal spille spillet vårt, og hvordan kan vi appellere til disse. En ren *utforsker* vil for eksempel finne glede i et *RPG*, nettopp preget av en stor og rik verden som spilleren kan dykke inn i. For å trekke dette videre til hvordan en spillkomponist kan bruke spillertypene som utgangspunkt i musikkdesignet trekker Phillips inn en studie av Delsing.<sup>52</sup> Her ble det gjennomført undersøkelser på hvorvidt man kunne koble personlighetstyper til musikkjangre delt i kategoriene «Rock, Urban, Pop/Dance og Elite». I denne settingen består rock av

---

<sup>49</sup> Bateman & Boon, 2006

<sup>50</sup> Phillips, 2014, s.81

<sup>51</sup> Phillips, 2014, s.81

<sup>52</sup> Delsing, 2008

forskjellige former for nettopp rock, urban består av hip-hop, rap, soul og rythm-and-blues. Pop/Dance består av det vi generelt kaller pop-musikk og trance og techno, og Elite består av jazz, orkestretal musikk og religiøs musikk. Resultatet av studien viste at personer som viste introverte trekk typisk foretrakk Rock-kategorien, mens de mest ekstroverte foretrakk Urban og Pop/Dance. De som viste mest engasjement for nye opplevelser foretrakk Rock og Elite, sammen med de som typisk tenker fremover og planlegger som foretrakk Elite. De som viste størst evne til å tenke på andres velferd og følelser ville typisk foretrekke Urban, Pop/Dance og Elite.<sup>53</sup> På grunn av tilsvarende personlighetstrekk i begge studier, kobler Phillips opp studien til Delsing mot den av Bateman og Boon.

Som jeg har vært inne på, vil en *utforsker* være tiltrukket av et *RPG* slik som *World of Warcraft*, hvor spilleren kan dykke inn og utforske en åpen verden. Ser man på personlighetstrekkene i studien til Delsing vil jeg påstå at en person som foretrekker en utforskende opplevelse også er en person som leter etter nye og engasjerende opplevelser. Basert på dette vil en slik person foretrekke Rock og Elite. På denne måten ser vi hvordan man kan trekke linjer mellom spillertype, sjanger og musikk for å designe et spill som nærmest er skreddersydd til personer. Gjennom dette er det lettere for spillutviklere og komponister å lage et godt audiovisuelt design i spillet som forsterker verdenen. Dette vil gjøre spillet troverdig og hjelpe spilleren til å senke skuldrene og leve seg inn i spillet uten å bli trukket ut av det igjen på grunn av ulogiske eller forvirrende elementer. Det er likevel ikke sånn at et spill kun kan appellere til én spillertype, og det er heller ikke slik at en person bare kan identifisere seg med én spillertype. Som regel vil man i større eller mindre grad finne elementer av alle spillertypene hos en person, og på samme måte som personen selv utvikler og endrer seg gjennom årene vil også spillertypene endre seg. Derfor er det vesentlig for et spill å inkludere elementer som kan appellere til flere av spillertypene samtidig. Eksempler på det kan vi finne i *RPG* og *MMORPG*-sjangeren, kanskje spesielt i sistnevnte. Ser man igjen på login-skjermen til *WoW* kan man forstå nøyaktig hvorfor musikken er som den er. Et krigstema for å formidle krig og spenning i spillet, som også vil appellere til *erobreren*. Derimot gjennom overgangen til den roligere delen formidler musikken utforsking av verdenen, som appellerer til *utforskeren*.

---

<sup>53</sup> Phillips, 2014, s.83

## *RPG, MMORPG og Fantasy – World of Warcraft*

Typisk er et *RPG*, eller *Role-Playing Game* et spill hvor spilleren styrer og tar på seg rollen til en karakter i en relativt stor verden, og spiller denne karakteren gjennom en historie som vil strekke seg over hele verdenen.<sup>54</sup> Underveis vil karakteren få en mengde oppdrag fra mange forskjellige NPC-er (non playable characters), som vil påvirke karakteren, kanskje til og med bli med karakteren på reisen, og være med på å bestemme utfallet av historien og karakterens skjebne. Som jeg har vært inne på er som regel karakteren eller karakterene spilleren kontrollerer i et *RPG* helt eller delvis laget av spilleren selv. Dette er fordi karakteren skal fungere som en avatar av spilleren selv. Altså på lik linje som at et førstepersonsspill skal prosjektere spilleren over på karakteren ved å ikke vise ansikt, vil man helst i et *RPG* få frem at karakteren skal være en fantastisk versjon av deg selv. Dette kan for eksempel gjøres ved at spilleren får bestemme mer eller mindre alt av utseende som kroppsfasong, hår og klær og utstyr, samt rase, kjønn, spillerklasse, faksjon og mer på karakteren. Uavhengig av mengden tilpasningsvalg spilleren får gjøre på karakteren, er et av hovedelementene i et klassisk *RPG* at spilleren får ta valg underveis som påvirker karakterens egenskaper, filosofi, politikk og masse mer. Som i et skytespill er også karakteren i et *RPG* ofte helt eller delvis stum, dette er igjen for å la spillerens egne personlighet speiles i karakteren. Det finnes selvfølgelig unntak hvor karakteren allerede er etablert gjennom utseende og person og stemme, men da får spilleren gjerne bestemme i stor grad hvordan karakterens personlighet endrer seg gjennom spillet gjennom dialog og handlinger. Poenget er at spilleren får bestemme hvem karakteren skal være.

Et *MMORPG* er basert på samme oppskriften som et *RPG*, men det skiller seg på visse punkter. Først og fremst kan man gjennom navnet forstå at spillet er på internett, men beskrivelsen «Massive Multiplayer» forteller om størrelsen på spillet, samt at det er flere spillere fra hele verden som spiller samtidig<sup>55</sup>. Eksempelvis er det estimert at «*World of Warcraft*» i dag har rundt 34,000 aktive spillere til enhver tid og 4,8 millioner aktive månedlige abonnemeter, men spillet målte på sitt høyeste 46 millioner aktive månedlige abonnemeter i 2017.<sup>56</sup> Som nevnt er et av de store elementene med et *RPG* at det er et stort spill. I et *MMO* derimot er dette typisk gjort enda større med et hovedfokus på en massiv åpen verden. Spillere av et *MMO* står gjerne fritt til å reise hvor de vil innad i verdenen, kun holdt tilbake av «level» eller spillernivå. I et standard *RPG* er man typisk bundet til en historie

---

<sup>54</sup> Phillis, 2014, s.88

<sup>55</sup> Bartle, 2016, s. 15

<sup>56</sup> Galov, 2022

knyttet rundt karakteren, hvor fremgang i historien er avhengig av karakteren. I et *MMO* skjer historien delvis uavhengig av spilleren, og karakteren er på en måte bare med på reisen som en del av verden og ikke senteret i den.<sup>57</sup> Karakteren i spillet blir uten tvil en viktig karakter i spillets historie, men gjerne som en av flere da hver spiller har sin egen karakter. Spillerens karakter fungerer mer som en fantastisk avatar av spilleren selv slik at karakterene på mange måter er en representasjon av spilleren, og ikke bare en karakter spilleren styrer.<sup>58</sup> Dette handler om hvordan den åpne verdenen fungerer. I stedetfor å styre en karakter på dens reise, styrer man heller en versjon av seg selv mens man utforsker en massiv og spennende verden på sin egen måte. Spillet fungerer også som en sosial plattform på internett, noe som betyr at spillernes karakterer er deres bilde utad til andre spillere. På lik linje som at spillet ikke kan bestemme spillerens handlinger i virkeligheten, skal heller ikke spillet styre karakterens handlinger uten at spilleren velger det selv. Dette reflekteres også gjennom musikken i et *MMO*, men dette kommer jeg tilbake til senere i oppgaven.

I et typisk *MMORPG* er kampsystemet gjerne lagt opp slik at spilleren har mange forskjellige angrep, evner og krefter fordelt utover en «hotbar», et slags rekkepanel, hvor spilleren må trykke på taster på tastaturet som samsvarer med panelet. Typisk er dette tallrekken fra 1-9. I tillegg til denne er spillerens informasjon knyttet til karakteren vist gjennom forskjellige brukergrensesnitt, eller UI-elementer. Dette er karakterens liv, mana, XP (experience points) og mer. I tillegg til dette vil fiendens informasjon vises på samme måte når man angriper. Mens man sloss vil det blant annet også dukke opp informasjon om hvor mye liv hvert angrep tar av karakteren og fienden, hvor mye de får tilbake, hvilke angrep som kan brukes når, negative eller positive effekter angrepene legger på karakterene, samt en rekke visuelle effekter rundt hvert angrep. Alt i alt er skjermbildet i et typisk *MMO* preget av svært mye informasjon som spilleren må følge med på til enhver tid, samtidig som spilleren forsøker å fullføre oppdrag, gå opp spillernivåer og kjempe mot fiender for å prøve å slå, eller vinne spillet.<sup>59</sup> Går vi med bakgrunn i dette tilbake til studien av Bateman og Boon kan vi se hvordan et typisk *MMO* først og fremst vil tiltrekke seg *erobrer* og *behandlere* ved å ha et spill hvor formålet er å overvinne og forbedre seg, samtidig som man er nødt til å opprettholde et høyt fokus og kunne tenke taktisk for å holde oversikt over mengden av informasjon på skjermen til enhver tid. Som jeg derimot har nevnt er et *MMORPG* typisk basert på en stor, åpen verden som spilleren kan utforske, fylt med mange NPC-er og

---

<sup>57</sup> Bartle, 2015, s.15

<sup>58</sup> Pringle, 2015

<sup>59</sup> Throneful, 2021

interessante karakter som spilleren kan bli kjent med. I tillegg til dette er verdenen befolket av tusenvis andre spillere som kan kommunisere sammen, spille sammen og generelt samhandle. Her kan man se at et *MMO* vil tiltrekke seg *utforskeren* og *deltageren* også. Med andre ord vil et *MMO* ha elementer ved seg som tiltrekker alle de fire spillertypene etablert i studien til Bateman og Boon. Hva slags effekt vil dette da ha på musikken i et *MMORPG*?

Ser vi på studien til Delsing gjennom de fire spillertypene til Bateman og Boon i sammenheng med et *MMORPG*, vil vi kunne se hvordan denne spillsjangeren i teorien har mulighet til å benytte seg av alle musikksjangrene Delsing nevner. På lik linje som at spillet har elementer som alle spillertypene vil finne appellerende vil også spillkomponisten stå fritt til å inkludere stiler fra flere forskjellige musikalske sjangre for å appellere til de respektive personlighetstrekkene. Derimot vil jeg påstå at dette kan være nokså problematisk for et *MMORPG*. Det vil være vanskelig å finne en balanse i det musikalske designet hvis man skal prøve å tilfredsstille alle på en gang, og hvordan kan man da få et konsist musikalsk uttrykk i spillet? Selvfølgelig er det enkle svaret at man bør bruke elementer fra alle sjangere og bare bytte mellom dem. Løsningen er nok derimot ikke så enkel. Her må vi tilbake til «suspension of disbelief» og innlevelse i et spill. For et spill som inkluderer alle typer musikkstiler vil ikke kunne formidle en god, konsis, og ikke minst troverdig identitet, og derav vil spilleren oppleve det svært vanskelig å leve seg inn i historien. Som Phillips nevner må studiene til Bateman og Boon og Delsing kun fungere som retningslinjer. Spilleets totale identitet må alltid komme først, så kan komponistene heller forsøke å inkludere elementer inspirert fra de forskjellige sjangrene i lys av det.

Ser man på den totale identiteten til et *MMO*, som er bygget rundt en stor og åpen verden, blir det ganske tydelig at musikken i et *MMO* må basere seg rundt idéen om musikken som en verdensbygger. På grunn av de tekniske elementene i spillet som gjør et *MMO* appellerende til alle spillertyper må man se noe vekk fra at musikken også skal spille på alle typene, men heller fokusere på at musikken skal hjelpe til med å identifisere verdenen spillet er i. Dette er også noe Phillips poengterer i sin bok.

As a composer for an *RPG* or an *MMORPG*, the primary focus should be the enhancement of the world that has been created by the development team. All the components of an *RPG* are structured to encourage the player to get out into the world and interact with it, learning about the people and culture while simultaneously advancing a compelling storyline through successful combat and the completion of quests. The music should surround the player with aural details about the intrinsic nature of the setting in which the game takes place.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Phillips, 2014, s.103



Her kan jeg også trekke inn igjen faktumet at spillerens karakter i et *MMO* er laget av spilleren selv, gjerne som en representasjon av spillerens egen personlighet. Derfor er det også viktig at musikken ikke spiller på og påvirker karakterens følelser og identitet, da det er spilleren som avgjør dette selv. Det er derimot viktig å anerkjenne at ved å fokusere på spillverdenen vil man samtidig appellere mest til *utforskeren*, og derav faktisk fokusere på én spillertype. Likevel er det her en av fordelene med et *MMO* kommer inn; at spillet gjerne er delt opp i soner, og hver sone har sin distinkte identitet. Dette gjør det lettere for en komponist å inkludere flere sjangerelementer i spillmusikken og variere hvilket inntrykk de respektive sonene skal fremme. Man kan «dedikere» soner til spesifikke spillertyper ved å bruke musikalske elementer som appellerer til de forskjellige spillerne. Er det en sone preget av mye krig og slåssing vil komponisten kunne bruke litt tyngre elementer i musikken for å appellere til *erobrerne*, samtidig som det reflekterer det visuelle i sonen. Er det derimot en fredfull og vakker sone vil komponisten kunne trekke det hele ned, og lage avslappende temaer som oppfordrer til utforskning eller avslapning, som igjen vil appellere til både *utforskeren* og *deltageren*.

Likevel er det fortsatt en total identitet som må legge grunnlaget for spillets audiovisuelle design, og i de aller fleste tilfeller for *MMORPG*-er er denne identiteten lagt i Fantasy-sjangeren. Derfor er det svært viktig at spillet opprettholder Fantasy-identiteten konsist gjennom spillet med bruk av musikken. Eksempelvis vil ikke nødvendigvis Rock, Urban og Dance/Techno fungere godt i en Fantasy-setting hvor identiteten gjerne er en slags «fortid», eller en fantastisk middelalder eller renessanse. Fantasy som en sjanger er i bunn og grunn skapt av Tolkiens Ringenes Herre<sup>61</sup>, hvor identitetstradisjonen er en magisk verden fylt med alver, dverger, drager og gode og onde krefter. Dette er også tilfellet i nettopp *World of Warcraft*, noe som gjør det klart at en Techno-beat ikke nødvendigvis vil fungere da det blir en altfor moderne musikkstil som vil krasje med den «gammeldagse» identiteten.<sup>62</sup> Derimot vil nok musikk i Elite-kategorien fungere godt. Spesifikt symfonisk musikk hvor strykere, messing og treblås og trommer, samt noen strengeinstrumenter som harpe blir hyppig brukt. Dette har igjen med spillerens oppfatning av Fantasy-sjangerens «gammeldagse» identitet. De symfoniske instrumentene er noe man gjerne identifiserer med «gammel» musikk. Selvfølgelig kan og bør komponisten som nevnt hente inspirasjon fra mer moderne musikk, og bruke elementer fra disse i en symfonisk setting for å skape appellerende musikk for alle

---

<sup>61</sup> Bartle, 2016, s.6

<sup>62</sup> Jeg skriver «fortid» og «gammeldags» i anførselstegn fordi denne beskrivelsen er fra vårt perspektiv i dag. I spillets narrativ er tidsperspektivet gjerne nåtid.

spillertypene. Likevel bør komponisten være forsiktig med å bevege seg vekk fra tradisjonelle symfoniske instrumenter for å opprettholde identitetsfølelsen i verdenen.

## Del 2

### Musikalsk identitet i *World of Warcraft*

Musikken i *World of Warcraft*, hovedsakelig orientert rundt verdensoppbyggingen av spillverdenen *Azeroth*.<sup>63</sup> Som jeg har gjort rede for er et av hovedkonseptene rundt et *MMORPG* en gigantisk åpen verden hvor spilleren kan utforske og reise fritt, og *Azeroth* er ikke et unntak. Det er en verden bestående av en mengde forskjellige soner, miljøer, byer, folkeslag, raser og kulturer og mye mer, og musikken er der for å understreke, bygge oppunder, presentere og representere alle de forskjellige delene av spillet. Med andre ord er musikken der for å bygge opp og støtte under spillverdenens identitet for å forsterke verdenens troverdighet. Måten dette gjøres i *WoW*, som samsvarer med utredelsen tidligere i oppgaven, er at musikken nokså eksklusivt er bygget rundt verdenen, og «ignorerer» handlingene spillerens karakter gjør underveis. Dette er for å oppfordre spilleren til å utforske verdenen man befinner seg i, men samtidig ikke blande seg inn i hvordan spilleren gjør dette. Det er opp til spilleren selv å utforske spillet i sitt eget tempo, og musikken skal kun fungere som et «oversiktsbilde» av de aktuelle områdene. Det er også viktig å poengtere at når spilleren lager karakteren sin i begynnelsen av spillet starter karakteren med blanke ark. Spilleren velger rase, klasse og faksjon, så derav har karakteren en bakgrunnshistorie, men fra det punktet og videre er det opp til spilleren å bestemme hvordan karakteren skal utvikle seg. Som jeg har skrevet tidligere kan karakteren i et *RPG* gjerne endre personlighet basert på spillerens valg. I *WoW* derimot, har ikke karakteren en spesielt tydelig personlighet, noe som heller ikke endrer seg gjennom spillets handling. Derimot er dette for at spilleren selv skal få bruke fantasien til å karakterisere sin egen karakter på dens reise gjennom verdenen. Musikken ignorerer derfor karakteren fordi musikken ikke skal påvirke spillerens oppfatning av sin egen karakter, kun informere om spillverdenens åpenhet og identitet.

Den eneste formen for interaktivitet spilleren merker i musikken i *World of Warcraft* er i all hovedsak når karakteren reiser mellom de forskjellige områdene i spillet, samt et skifte mellom musikken om dagen og om natten. Hver eneste sone og by i spillet har sine individuelle lydspor som spilles av når du går inn i området. Gjerne hører man først et «introduksjonsstykke», og deretter går musikken inn i en tilfeldig rotasjon mellom et utvalg

---

<sup>63</sup> Samt de andre kontinentene og sonene utenfor *Azeroth*.

lydspor spesifikt for området karakteren befinner seg i. I tillegg til dette spilles det av noen egne lydspor for mindre områder som vertshus og andre typer hus eller rom, samt reisemidler som for eksempel båter. Igjen kan vi se hvordan musikken i *WoW* handler om å identifisere verdenen. I praksis vil jeg påstå at formålet bak musikkens identifikasjonsfaktor på et vis er tredelt. Beveger du deg inn i et nytt område for første gang fungerer musikken for å introdusere områdene du er i. Videre, når du reiser tilbake til de samme områdene, vil du kunne kjenne igjen musikken og vite nøyaktig hvor du er basert på dette. Til sist, og kanskje viktigst, vil den spesifikke musikken som spilles i de spesifikke områdene gi spilleren gjenkjennbare elementer som man kan finne igjen i musikken man hører andre steder i verden. Elementer som for eksempel er knyttet opp til de forskjellige rasene og faksjonene i spillet. Dette gjør at spilleren kan reise til de forskjellige stedene i spillet, og skjønne gjennom musikken at på dette stedet vil man finne den og den rasen eller faksjonen. To av de mest tydelige eksemplene på dette er musikken og kulturen som identifiserer menneskene og *The Alliance*, samt orkene og *The Horde*.

### Menneskene og *The Alliance*

Når en spiller beveger seg inn i menneskenes, og *The Alliance* sin hovedby *Stormwind*, blir man umiddelbart møtt med et kraftig og stort musikkstykke bestående av blant annet perkusjon og klokkespill, blåsere, strykere, og ikke minst et stort kor. Spilleren blir introdusert med et gjenkjennbart tema som inkluderer svært gjenkjennbare musikkelementer, som formidler; «Velkommen! Vi er menneskene av *The Alliance*. Musikken formidler en stolthet og storhet som speiler menneskenes kultur i spillet, spesielt gjennom bruken av koret som tross alt består av mennesker. Stykket formidler også det militære hos menneskene og *The Alliance*, spesielt med bruken av marsjtrummer og trompeter; *The Alliance* er tross alt en militærallianse. Gjennom musikken får vi også et preg av heltemot i *The Alliance* og menneskene, noe som blant annet blir visuelt fremstilt ved inngangen til *Stormwind*, hvor vi ser store statuer som symboliserer helter fra alliansens historie. *Stormwind* i seg selv er en by som er nokså inspirert av europeisk arkitektur med blandinger av stiler fra blant annet middelalderen, renessansen, gotisk og viktoriansk, med bygninger som store katedraler, slott, samt hus i engelsk middelalderstil.<sup>64</sup> Geografisk sett ligger byen med dens inngang ved enden av en grønn og frodig skog, trygt plassert mellom grønne fjell og bakker på den ene siden, og tilgang til havet på den andre. Gjennom de audiovisuelle elementene i byen ser man en

---

<sup>64</sup> Everness, 2019

høyromantisk visjon av menneskene og *The Alliance* i *World of Warcraft*; Kulturen på sin storhetstid.<sup>65</sup>

Går vi så til *Outland* fra *WoW*'s andre utvidelsespakke, *The Burning Crusade* («TBC»), og videre til et sted som heter *Honor Hold* i *Hellfire Peninsula*, får vi høre en nokså annen, men også gjenkjennbar musikk.<sup>66</sup> I *Warcraft*-universet er *Honor Hold* ruinene av et fort som ble grunnlagt i *The Alliance* sin originale ekspedisjon til *Draenor*, som i *The Burning Crusade* heter *Outland*. Denne ekspedisjonen ble gjennomført 15 år før hendelsene i «TBC», ledet av de samme heltene som blir symbolisert gjennom statuene i *Stormwind*.<sup>67</sup> Når en spiller ankommer fortet, er det første man hører en enslig trompet som spiller en klagende melodi med masse klang før den gradvis blir mer akkompagnert av flere blåseinstrumenter, klokkespill, strykere og trommer; elementer man også finner i musikken fra *Stormwind*. Disse elementene gjør at spilleren umiddelbart kjenner igjen og skjønner at dette stedet har tilhørighet til menneskene, og derav også *The Alliance*. Derimot det musikken også formidler er at *Honor Hold*, i motsetning til *Stormwind*, er mer fortapt, noe som også blir visuelt representert gjennom at fortet er i ruiner. Musikken formidler at folket her har mistet stoltheten og heltemotet sitt, og vi sitter igjen med rester av det som en gang kunne sammenlignes med følelsen man får i *Stormwind*, både auditivt og visuelt.<sup>68</sup>

### Orkene og *The Horde*

Tilsvarende som at menneskene og *The Alliance* har en sterk musikkidentitet gjelder dette selvfølgelig også for orkene og *The Horde*. Beveger man seg inn i orkenes og *The Horde* sin hovedby *Orgrimmar*, blir man møtt med en svært annerledes musikk og kultur enn hos menneskene og *The Alliance*.<sup>69</sup> På utsiden av byens porter blir spilleren møtt med en krigsmarsj, innledet respektivt av kraftig grovmessing, horn og lysere messingblås, før et krigshorn markerer overgangen til selve temaet. Videre kommer krigstrømmene og annen perkusjon inn, preget av harde og tunge metalliske lyder. Visuelt sett består portene inn til byen av en stor mur, nærmest en blokade kledd med metall. Man får følelsen av en lukket by som ikke slipper deg inn med mindre du er en venn. Når man kommer inn i selve byen vil musikken rullere mellom flere forskjellige lydspor. I alle disse vil man finne de samme elementene som «introduksjonsstykket» til byen, men i tillegg får man i flere av stykkene

---

<sup>65</sup> Wowpedia, 2022

<sup>66</sup> Wowpedia, 2022

<sup>67</sup> Wowpedia, 2022

<sup>68</sup> akelaX, 2010

<sup>69</sup> Wowpedia, 2022

inkluderingen av et grovt mannskor som blant annet legger til krigsrop og en slags messing i stykkene.<sup>70</sup> *Orgrimmar*, som orkenes og *The Horde* sitt hovedsete kommer frem i musikken som en krigsmaskin drevet av styrke og motgang, noe som speiles av identiteten og kulturen til orkene og *The Horde*. De harde metalliske elementene i perkusjonen, marsj og krigstrommene, samt de vokale elementene er de mest gjenkjennbare her, og utgjør hva man vil finne igjen andre steder der tilsvarende identitet finnes. *The Horde* er, tilsvarende som *The Alliance*, en militær koalisjon bestående av raser som gjerne ser på seg selv som utstøtt. Dette gjenspeiler seg i følelsen av styrke, hardhet og motgang som man hører i musikken tilknyttet faksjonen. *The Horde* er preget av overlevelse, stolthet og ære. Byen i seg selv er visuelt sett preget av høye tårn, pigger og en nærmest brutal og barbarisk, arkitektur. Byen er ikke laget for å være pen, men for å overleve. Geografisk sett er byen plassert i et hardt og tørt landskap, omringet av fjell og harde klipper. Byen har tilgang til havet, men den er på utsiden av byens vegger.

I *Hellfire Peninsula* i *Outland* har også *The Horde* et fort, med navn *Thrallmar*. Her, på lik linje som i *Honor Hold*, kan spilleren oppleve musikk hvor man kan tydelig gjenkjenne en identitet fra elementene i *Orgrimmar*, dog er ikke identiteten her like tydelig som hos *The Alliance*. Først og fremst vil spilleren kjenne igjen bruken av krigstrommer og noe metalliske elementer, samt bruken av cymbal, dog er disse elementene nokså sparsomt brukt. Hovedelementet i musikken her er det jeg identifiserer som et mørkt treblåseinstrument som spiller en «enslig» melodi, akkompagnert av eteriske lyder fra synth, og stemmer. Slik som jeg forstår det har ikke *Thrallmar* noen forhistorie fra *Draenor*, slik som *The Alliance* sitt *Honor Hold*, og ble kun grunnlagt i «TBC» for at *The Horde* skulle ha et tilsvarende sted i *Hellfire Peninsula* som *The Alliance*. Dette vil jeg argumentere kommer frem i musikken her. Jeg vil påstå at det er åpenbart at komposisjonen her er laget for å etterligne musikken i *Honor Hold*, men med en «Horde-identitet». Likevel føler jeg at musikken i *Thrallmar* klarer å formidle sin egen identitet. I stedet for å formidle fortapte ruiner, formidler musikken her en fortelling om et fotfeste for *The Horde* i et hardt og ukjent landskap. Visuelt sett er *Thrallmar* heller ingen ruin, men en nokså enkel og raskt oppsatt utpost i samme stil som arkitekturen i *Orgrimmar*.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup> Everness, 2016

<sup>71</sup> Gameplay Musikal, 2021

## Del 3

### *Grizzly Hills* og *Northrend* – Totems of Grizzlemaw

Hittil i oppgaven har jeg diskutert og gjort rede for elementer rundt spillmusikk som har endt opp i en idé om at musikken i *WoW* handler om identitet og verdensbygging. Videre i siste del av oppgaven vil jeg bruke det jeg har diskutert tidligere og trekke dette inn i en spesifikk sone fra spillet; *Grizzly Hills*.<sup>72</sup> Jeg vil med dette vise eksempler, utforske og diskutere identitetselementene i sonen, for å komme til en forståelse for spesifikke audiovisuelle elementer som utgjør identitetsbildet i sonen. Jeg vil også trekke disse elementene ut av spillets grenser og diskutere de sett fra et større bilde om faktisk kulturidentitet i den virkelige verden.

Som jeg har nevnt tidligere i oppgaven er *Grizzly Hills* en av sonene i *Northrend*; spillverdens nordligste kontinent som ble lagt til i utvidelsen *Wrath of the Lich King* (wotlk). Denne utvidelsens historie handler om *The Lich King*, eller kongen av *The Scourge*; en faksjon av døde vesener, gjenopplivet med mørk magi.<sup>73</sup> Spillerens karakter reiser til *Northrend* på ordre fra sin faksjon for å bekjempe *The Lich King* og hans hær av døde som går berserk på kontinentet. *Grizzly Hills* er en av 10 soner i *Northrend* som spilleren reiser gjennom, hvor hver sone har sin distinkte geografiske identitet og plotthandling, men alle er likevel knyttet til historiens totale handling om å bekjempe *The Scourge*. *Northrend* bærer et visuelt design som er preget av å være over polarsirkelen. Kontinentet er et kaldt landskap dekket av is, permafrost, tundra, snødekte vidder og høye fjell. Man finner også noen grønnere områder, som det frodige og mosekledde *Howling Fjord*, og ikke minst *Grizzly Hills*. Disse bærer derimot også uten tvil et preg av nord. *Howling Fjord* er et høylandsplata

---

<sup>72</sup> Wowpedia, 2022

<sup>73</sup> Wowpedia, 2022

stort sett omringet av kyst hvor lite annet enn mose gror på bakken, sterkt inspirert av det skotske høylandet.<sup>74</sup>



Figur 1. Howling Fjord, eget skjermbilde fra WoW.

Grizzly Hills et bakke-lendt «lavområde» dekt i en frodig furuskog og grønne åser kledd i villblomster. Her finner man også inspirasjon fra virkelige geografiske områder, men dette kommer jeg tilbake til. Sonen er klemt mellom høylandsplatået i *Howling Fjord* i sør og et kaldere snødekt videområde i nord, og strekker seg på skrått fra en sørvestlig kyst opp til en bakketopp mellom høye fjell, og så nedover igjen til en nordøstlig kyst. Skogen i sonen er områdets største og viktigste kjennetegn, og er preget av et rikt dyreliv med ulver, hjortedyr, ekorn, skunk, villhester, ørner og ikke minst som sonens navn tilsier, grizzlybjørner.

---

<sup>74</sup> Everness, 2016



Figur 1 – Grizzly Hills, Eget skjermbilde fra WoW

*Grizzly Hills* blir visuelt presentert som en svært vakker og fredfull sone, men elementet som virkelig fester denne identiteten i sonen er uten tvil musikken. Når spilleren beveger seg inn i sonen blir man som regel først møtt med en «trillete» melodi i D-dur spilt på en nøkkelharpe (Nyckelharpa). Dette er begynnelsen på sonens «introduksjonsstykke», som jeg har skrevet om tidligere. Dette stykket vil jeg også påstå er områdets «hovedstykke». Nøkkelharpen er et svensk folkeinstrument med strenger og tangenter (nøkler), og spilles med en bue og ved å trykke på nøklene. Instrumentet er strenget med fire spillestrenger og et system med resonansstrenger<sup>75</sup>, så lyden kan ligne på den norske Hardingfelen foruten om en gjenkjennbar klikkelyd fra nøklene. Slik jeg hører det åpner melodien A-del med et sekstsprang fra A til F# hvor resonansstrengene legger D, slik at den fullstendige D-durakkorden legges i en andreomvending. Nøkkelharpen spiller først et solistisk tema uten akkordlegging, men beveger seg over i en andredel hvor melodien akkompagneres av akkordlegging på nøkkelharpen, og etter hvert kommer det gradvis inn messingblås som valthorn, strykere og til slutt en harpe som er med på å avslutte nøkkelharpens melodi med en gjentagende og nedovergående akkordbevegelse. Etter dette forsvinner nøkkelharpen og treblåserne og strykerne tar over i stykkets B-del. En klarinett tar først over den melodiske biten, og spiller den første delen av en forenklet variant av temaet. Deretter kommer det jeg hører som en lys fagott inn og spiller resten av det forenklete temaet. Dette avslutter med en lys D som blir absorbert av treblåserne og strykerne, som spiller en melodisk akkordlegging mot avslutningen av B-delen. Stykkets C-del glir sammenhengende ut av B-delens avslutning,

---

<sup>75</sup> Store norske leksikon, 2021



annonsert av valthornet med et kvintsprang fra D til A. Nøkkelharpn tar deretter over melodien igjen og spiller en lignende melodi som i A-delen. Derimot akkompagnerer orkesteret temaet gjennom hele C-delen, hvor for eksempel valthornet fortsetter å legge kvintsprang flere ganger gjennom delen, mens resten av orkesteret legger melodiske akkorder. Stykket avsluttes med en autentisk kadens med valthornets siste kvintsprang og nøkkelharpens melodi som beveger seg fra D-G-F#-D-E-C#-D, til den fullstendige D-durakkorden.<sup>76</sup>

Dette stykket er ikke det eneste spilleren kan høre i *Grizzly Hills*, men det er uten tvil det stykket som gir mest identitet til sonen, og spiller mest på sonens visuelle inntrykk. Stykket spiller også på noen av rasene som finnes i sonen som spilleren vil møte gjennom plotthandlingen der. Dette gjelder spesielt en rase som heter *Furbolgs*; en rase menneskelignende bjørnemenn som tilhører sonen.<sup>77</sup> Reiser man til de stedene i området hvor man kan finne denne rasen vil man kunne høre spesifikke variasjoner av temaet jeg har beskrevet ovenfor. Disse variasjonen kan være spilt på nøkkelharpn, som i hovedstykket, men også på andre instrumenter som fløyte. Det er gjennom dette tydelig at dette temaet er beregnet å ha tilknytning til *Furbolgs* som finnes i sonen. Et annet eksempel vil jeg påstå man kan høre spesifikt i valthornet og dets kvintsprang i hovedstykket. En av de andre rasene som finnes i *Grizzly Hills* er *Trappers*. Disse er en gruppe mennesker som har levd i området lenge før menneskene av *The Alliance* kom dit for å bekjempe *The Lich King*. *Trappers* livnærer seg av området hovedsakelig gjennom jakt, og kan identifiseres i spillet gjennom bygninger laget av store logger, kledd med skinn og trofeer fra dyrene de jakter på. Jeg vil påstå at valthornet, som har sin opprinnelse fra et jakthorn uten ventiler<sup>78</sup>, er en direkte henvisning til *Trappers* i *Grizzly Hills*, dog muligens et noe mer subtile et sammenlignet med hovedtemaet og *Furbolgs*. Kvintspranget i Valthornet er for øvrig noe man finner igjen i andre musikalske stykker i sonen også, som jeg vil si forsterker områdets totale tilknytning til *Trappers*.

Vi ser allerede gjennom musikkens tilknytning til de to rasene hvordan musikken i *Grizzly Hills* er med på å bygge oppunder elementene i sonen, slik at området skal oppleves mer virkelig og troverdig for spilleren. Den har sterke kjennetegn som spilleren kan identifisere med elementer i området, og via disse hjelper musikken spilleren å lokalisere seg. Derimot er det også viktig å se på musikkens tonalitet, harmonikk og struktur. Musikken i *Grizzly Hills* er

---

<sup>76</sup> Everness, 2016

<sup>77</sup> Wowpedia, 2022

<sup>78</sup> Store norske leksikon, 2021

i dur, ikke for rask og heller ikke svært komplisert. Selv mener jeg at temaet til nøkkelharpen er morsomt og spennende med trillene og den folkelige rytmen, men ikke nødvendigvis komplisert. Musikken legger også mye fokus på å holde akkordene lenge hos blant annet strykeinstrumentene. Ved å trekke inn igjen studiene til Dr. James J. Kellaris om musikkens påvirkning på tidsperspektiv, vil jeg påstå at musikken i *Grizzly Hills* er laget for at spilleren skal senke skuldrene og slappe av. Når spilleren går inn i sonen skal musikken umiddelbart gi en følelse av fred og glede. Den skal få spilleren til å stoppe opp, se rundt seg og ta innover seg detaljene i området. Som for eksempel alle smådyrene på bakken, elver og bekker som renner i bakgrunnen, dyre og fuglelivet ellers og ikke minst vinden mellom trærne. I samspill med det vakre visuelle designet oppfordrer musikken spilleren til å utforske området og finne ut selv hvor vakkert *Grizzly Hills* faktisk er, og hva som finnes i sonen. Den noe raskere melodien i nøkkelharpen forteller spilleren at området absolutt ikke er kjedelig, men fredfullt. Det er en sone hvor spilleren kan bruke mye tid uten å være stresset. Dette er også forsterket gjennom at sonen en sterk kontrast til de fleste andre sonene i *Northrend*, som er preget av krigen med *The Lich King*. Musikken gir spilleren et pusterom hvor de kan slappe av og finne noe vakkert og fredfullt i et land ellers preget av død og elendighet.

En liten digresjon om andre musikalske identitetselementer i *Grizzly Hills*. I sonen har *The Alliance* og *The Horde* hver sine baser som fungerer som spillerens utgangspunkt for oppdrag og plott. *The Alliance* har *Amberpine Lodge* og *The Horde* har *Conquest Hold*. For å indentifisere disse basene til sin respektive faksjon er musikken i disse stedene hentet fra musikken i *Stormwind* og *Orgrimmar*. Her er det ingen tvil om hvilken tilhørighet disse to basene har, og musikken blir derfor spillerens auditive hjelpemiddel for å indentifisere faksjonenes tilstedeværelse i sonen.

### Faktisk kultur og folkemusikk

Gjennom beskrivelsene av *Grizzly Hills* sitt audiovisuelle design har jeg gjort rede for hvordan elementene i designet bygger oppunder, indentifiserer og forsterker sonen og gjør den mer troverdig for spilleren. Derimot er det ett siste poeng som er viktig å inkludere her, og det har mer autentisering av elementene som brukes. Rettere sagt handler det om hvor spilldesignerne har hentet inspirasjonen sin fra når de har laget elementene i *Grizzly Hills*, og generelt *Northrend* for den saks skyld. Jeg nevnte så vidt hvordan *Howling Fjord*, nabosonen til *Grizzly Hills* er sterkt inspirert av det skotske høylandet. Også i *Grizzly Hills* er det en sterk inspirasjon fra virkeligheten, og etter min mening er dette tydelig en blanding mellom nordisk og Nordamerikansk/Kanadisk natur og kultur. Geografisk og økologisk sett finner man

elementer i sonen som man kan kjenne igjen fra både Norden og Nord-Amerika. Mest tydelig er den store furuskogen, men og det generelle landskapet samt dyrelivet minner om faunaen og naturen fra begge steder. Basert på navnet til basen til *The Alliance* i sonen, *Amberpine Lodge*, kan det være trygt å påstå at trearten i *Grizzly Hills* heter *Amberpine*. Her vil jeg påstå at designteamet har hentet mye inspirasjon fra redwood-trærne som finnes i Amerika. Amber er jo tross alt en rødlig oransje farge, som kan minne om nettopp fargen i redwood-trærne. Størrelsen på trærne i sonen er nok også inspirert herfra. Samtidig vil jeg trekke inn utseende på menneskene som tilhører *Trappers* i sonen. Disse er kledd i en rutete flannelskjorte, bukseseler og støvler. Ser vi deretter på en stereotypisk *lumberjack* fra Amerika og Canada, eksemplifisert med karakteren *Paul Bunyan*, en folkehelt i Amerikansk og Canadisk folklore, kan man begynne å se noen likheter.<sup>79</sup>



Figur 3 – En Grizzly Hills Trapper, eget skjermbilde fra WoW



Figur 2. Paul Bunyan statue in Bangor, Maine, 2006, av Dennis Jarvis.

<https://www.flickr.com/photos/archer10/4447762402/sizes/o/in/photo/stream/>. CC BY-SA 2.0

Det finnes enda en rase i *Grizzly Hills* kaldt *Vrykul*. Disse er en rase av halvkjemper kjent som sterke og fryktelige krigere med sterk tilknytning til havet, samt for bruken av *Proto-Drakes*, en rase drager tilhørende *Northrend*. I spillet blir *Vrykuls* gjerne fremvist som usiviliserte barbarer, som ikke er ute etter annet en krig og slåssing. I *Grizzly Hills* bor *Vrykuls* i en landsby som heter *Voldrune*, her kan vi se distinkte kjennetegn som man også finner igjen andre steder rasen holder til. Landsbyen består av enkle trehus og tårn prydet med dragehoder og tagger, og kledd i det som ser ut som drageskinn. I bygningene kan man også se beboere med navn som for eksempel Torvald Eriksson.<sup>80</sup> Denne rasen er etter min mening utvilsomt inspirert av de Skandinaviske

<sup>79</sup> Wikipedia, 2022

<sup>80</sup> Wowpedia, 2022

vikingene. Et krigerfolk tilknyttet hav og sjø som bor i trehus prydet med dragehoder. I tillegg til dette er *Vrykuls* i *Warcraft*-lore forgjengerne de moderne menneskene har utviklet seg fra. Kanskje litt som at vikingene kan anses som opprinnelsen til den nordiske identiteten og det moderne nordiske folket.

Et viktig poeng å legge merke til gjennom dette er hvordan disse elementene i spillet gjerne er basert på romantiske stereotyper. Det typiske utseendet på en *lumberjack* er ikke slik alle folk fra Nord-Amerika eller Canada ser ut. De skandinaviske Vikingene skildret som barbarer er heller ikke grunnet i sannhet, og det er ikke sånn at alle fra Skandinavia heter noe med -son til etternavn. Dette er noe vi kan finne igjen andre steder i *Northrend*, og for øvrig resten av verden i *WoW* også, det finnes blant annet en rase som heter *Tuskarr*. Disse er nomadiske menneskelignende hvalross-dyr som lever i landsbyer ved kysten av *Northrend*.



Figur 4 – Tuskarr i Northrend, eget skjermbilde fra *WoW*.

Kulturen deres er preget av hvalfiske og fising generelt, og de bruker skinn og pels fra dyrene de fanger som klær. Det er liten tvil om at disse er inspirert av de nomadiske inuittene som stammer fra Nord-Amerika og Grønland. Derimot er det jo ikke slik at denne rasen i *WoW* kan sammenlignes med inuitter i dag. Her er vi tilbake på et punkt Phillips nevner i kapittel 3 i sin bok. Selv om et spill er satt i en fiktiv verden, kan det være en fordel å basere verdenen i noe virkelig som kan knyttes sammen med elementene i spillet.<sup>81</sup> Dette ser vi også tydelig gjennom musikken i *Grizzly Hills*. Her har spillkomponisten trukket inn en nærmest nasjonalromantisk identitet i musikken, sterkt påvirket av skandinavisk folkemusikk. Temaet nøkkelharpen spiller, med sine triller, åpne akkorder, sprang og hopp beveger seg inn på en musikkstil som absolutt stammer fra virkeligheten. Likevel kan det kanskje oppfattes noe

---

<sup>81</sup> Phillips, 2014, s.51

stereotypisk i spillet når det brukes for å identifisere en nordlig sone. Derimot brukes det for å nettopp forankre den fiktive verdenen til noe virkelig, og gjennom det appellere til fantasien til spilleren, som tross alt spiller et romantisk, fiktivt og fantastisk spill. Man kan nok tenke seg til at det nettopp er derfor de valgte et skandinavisk folkeinstrument for musikken i akkurat *Grizzly Hills*. Det audiovisuelle designet i sonen er tross alt som tatt rett ut av ut av et nasjonalromantisk verk.

## Konklusjon

Gjennom arbeidet med denne oppgaven har jeg lært å sette mer pris på designet rundt et *MMORPG*, og ikke minst alle detaljene i *World of Warcraft*. Jeg føler at på samme måte som musikken i *Grizzly Hills* oppfordrer til å stoppe opp og ta innover seg detaljene der, har arbeidet med denne oppgaven lært meg å legge merke til detaljene som ligger bak det musikalske designet i spill generelt. Gjennom boken til Winifred Phillips har jeg utforsket hvorfor musikk utgjør en såpass viktig del for spillerens innlevelse i et spill. Jeg har gått gjennom de spesifikke virkemidlene som brukes for å bygge oppunder og identifisere spillverdenen, slik at spilleren nettopp skal kunne hoppe uti med hodet først, og finne glede i et spill som appellerer til nettopp dem. Studiene til Delsing, Bateman og Boon legger det vitenskapelige grunnlaget bak valgene spilldesignere tar under produksjonen av et spill, og disse valgene forklarer hvorfor spillmusikken eksisterer som den gjør. Ved å utforske *Grizzly Hills* har jeg selv dykket inn i en sone, både billedlig og gjennom spillets egne vegger, og jeg har erfart med egne ører og øyne nøyaktig hvordan valgene designerne tar påvirker meg som spiller. Gjennom arbeidet med å analysere musikkstykket i sonen må jeg innrømme at jeg ble rørt når jeg plutselig innså at elementene som nøkkelharpen og valthornet hadde en direkte tilknytning til sonens innhold. Jeg ble truffet av en følelse i kroppen som ikke kan forklares på en annen måte enn nettopp nasjonalromantisk. Valthornets kvintsprang inn i siste del av stykket ble et kall fra naturen, og etterfulgt av resten av orkesteret var det som om sonens natur, raser, elver, dyreliv og ikke minst skogen selv snakket til meg, og ba meg stoppe og bare lytte. Jeg innser at denne beskrivelsen er svært poetisk og emosjonell. Derimot føler jeg at den svarer godt på nøyaktig hvordan, og derfor hvorfor spillmusikken i *World of Warcraft* er laget som den er. Den gjør verdenen ekte og levende. I det lille øyeblikket følte jeg at jeg faktisk stod i skogen, og opplevde den fantastiske verdenen i virkeligheten.

## Referanseliste

- Activision Blizzard. (u.å). *Who We Are*. Hentet 29. mai 2022 fra <https://www.activisionblizzard.com/who-we-are>
- akelaX. (2010, 28. november). *Matt Uelmen - Honor Hold (Ambient) (The Burning Crusade Soundtrack)*. [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=kPa4Wn1wAiY&t=87s&ab\\_channel=akelaX](https://www.youtube.com/watch?v=kPa4Wn1wAiY&t=87s&ab_channel=akelaX)
- Akudal. (2017, 5. mars). *[Switch] Guardian fight - The Legend Of Zelda : Breath Of The Wild*. [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=gIN59YhNYeM&ab\\_channel=Akudal](https://www.youtube.com/watch?v=gIN59YhNYeM&ab_channel=Akudal)
- Bartle, R. (2016). *MMOs from the inside out. The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games*. Apress.
- Bateman, C. & Boon, R. (2006). *21st Century Game Design*. Boston: Course Technology Cengage Learning.
- Denisova, A. & Cairns, P. (2015). *First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?*. I *CHI '15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 145 – 148). Association for Computing Machinery.
- Everness. (2016, 30. april). *Howling Fjord and Utgarde Keep – Music & Ambience – World of Warcraft*. [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=wjTe0R2bREY&ab\\_channel=Everness](https://www.youtube.com/watch?v=wjTe0R2bREY&ab_channel=Everness)
- Everness. (2016, 10. juni). *Grizzly Hills – Music & Ambience – World of Warcraft*. [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=pWTSK5waNs8&t=2s&ab\\_channel=Everness](https://www.youtube.com/watch?v=pWTSK5waNs8&t=2s&ab_channel=Everness)
- Everness. (2019, 17. juli). *Stormwind – Music & Ambience – World of Warcraft*. [Video]. YouTube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=roMWEeV2P4U&t=5s&ab\\_channel=Everness](https://www.youtube.com/watch?v=roMWEeV2P4U&t=5s&ab_channel=Everness)
- Frictional Games. (Spillselskap). (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. [Videospill]. Frictional Games.
- Fritsch, M. & Summers, T. (Red.). (2021). *The Cambridge Companion To Video Game Music*. Cambridge University Press.

Galov, N. (2022, 6. april). *15 Facts About The WoW Player Count in 2022*. Web Tribunal <https://webtribunal.net/blog/WoW-player-count/#gref>

Gamersyde. (2017, 2. mars). *The Legend of Zelda: Breath Of The Wild - Switch - Horse Riding*. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=lq6MznRT5tI&ab\\_channel=GamersydeOfficial](https://www.youtube.com/watch?v=lq6MznRT5tI&ab_channel=GamersydeOfficial)

Kellaris, J. J. & Kent, R. J. (1992). *The influence of music on consumers' temporal perceptions: Does time fly when you're having fun?*. *Journal of consumer psychology*, 1(4), 365-376.

Lesiuk, T. (2005). *The effect of music listening on work performance*. *Psychology of music*, 33(2), 173-191.

Phillips, W. (2014). *A Composer's Guide to Game Music*. The MIT Press.

Pringle, H. M. (2015). *Conjuring the ideal self: An investigation of self-presentation in video game avatars*. *Press Start*, 2(1), 1-20.

Schmitz, T. W. De Rosa, E. & Anderson, A. K. (2009). *Opposing influences of affective state valence on visual cortical encoding*. *Journal of Neuroscience*, 29(22), 7199-7207.

Store norske leksikon. (2021, 18. mai). *Sublim*. Hentet 29. mai 2022 fra <https://snl.no/sublim>

Store norske leksikon. (2021, 1. oktober). *Valthorn*. Hentet 29. mai 2022 fra <https://snl.no/valthorn>

Store norske leksikon. (2021, 14. desember) *nyckelharpa*. Hentet 29. mai 2022 fra <https://snl.no/nyckelharpa>

Throneful. (2021, 2. januar). *World of Warcraft (2021) - Gameplay (PC UHD) [4K60FPS]* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=d26K198\\_qo8&ab\\_channel=Throneful](https://www.youtube.com/watch?v=d26K198_qo8&ab_channel=Throneful)

Wikipedia. (2022, 25. mai). *Paul Bunyan*. Hentet 29. mai 2022 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/Paul\\_Bunyan](https://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Bunyan)

Wikipedia. (2022, 6. mai). *World of Warcraft*. Hentet 29. mai 2022 fra [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

Wowhead. (2018, 23. oktober). *World of Warcraft Classic Login Screen*. [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=1VW\\_VWat4II&ab\\_channel=Wowhead](https://www.youtube.com/watch?v=1VW_VWat4II&ab_channel=Wowhead)

Wowpedia. (u.å). *Furbolg*. Hentet 29. mai 2022 fra  
<https://WoWpedia.fandom.com/wiki/Furbolg>

Wowpedia. (u.å). *Hellfire Peninsula*. Hentet 29. mai 2022 fra  
[https://wowpedia.fandom.com/wiki/Hellfire\\_Peninsula](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Hellfire_Peninsula)

Wowpedia. (u.å). *Honor Hold*. Hentet 29. mai 2022 fra  
[https://wowpedia.fandom.com/wiki/Honor\\_Hold](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Honor_Hold)

Wowpedia. (u.å). *Northrend*. Hentet 29. mai 2022 fra  
<https://wowpedia.fandom.com/wiki/Northrend>

Wowpedia. (u.å). *Orgrimmar*. Hentet 29. mai 2022 fra  
<https://wowpedia.fandom.com/wiki/Orgrimmar>

Wowpedia. (u.å). *Stormwind City*. Hentet 29. mai 2022 fra  
[https://WoWpedia.fandom.com/wiki/Stormwind\\_City](https://WoWpedia.fandom.com/wiki/Stormwind_City)

Wowpedia. (u.å). *Voldrune*. Hentet 29. mai 2022 fra  
<https://WoWpedia.fandom.com/wiki/Voldrune>



