



2012-11-08

Blekinge Tekniska Högskola

Digitala spel – Spel Design

Sektionen för planering och mediedesign

Avdelningen för teknik och estetik

Campus Karlshamn

Det negativa spelet

Rädsla i Relation till varför vi spelar

Victor Rasmussen

Kandidatarbete i Medieteknik 30 HP VT – 2013

Handledare: Peter Giger

Handledare: Patrik Vören

# Sammanfattning

I den här undersökningen ska jag undersöka närmare motiveringen till varför man spelar spel i relation till negativa upplevelser i spel. Undersökningen ska ge ökad förståelse för hur man som spelutvecklare motiverar människor till att spela dataspel och tvspel. Motiveringen är viktig inom spel på grund av att spel kräver spelarens interaktion i världen för att storyn/spelet ska gå framåt. Det är också viktigt att spelutvecklare får en ökad kunskap om hur man får spelaren att känna en känsla som rädsla i ett spel. Som spelutvecklare själv vill jag kunna påverka spelaren under spelomgången med någon form av känsla eller budskap. I det här fallet handlar det om rädsla eftersom det är en negativ känsla, en känsla som vi människor för det mesta undviker i det dagliga livet. Det är även en känsla, som vi alltid har haft en viss dragningskraft till och får en kick av att uppleva, vare sig vi pratar om spel, film eller det verkliga livet. (Kremers, 2009)

Jag har åstadkommit en produktion, som testar en del av dom teorier jag hittar i min undersökning. Produktionen undersöker också dom teorier jag själv utvecklade under utformningen av arbetet.

Nyckelord: Rädsla, motivering, tvspel, dataspel.

## Abstract

In this survey I am studying in more detail on the motivation for playing games in relation to negative experiences in games. This survey provides a better understanding of how a game developer motivates people to play computer games and video games. The motivation in games is very important as games requires the player's interaction with the world for the game to move forward. Developers will also get a better understanding on how to impact the player with feelings, in this case the feeling of fear. As a game designer I want to affect the player during the time of "play" with some kind of feeling or message. In this case it's the emotion of fear, which is a negative emotion and a feeling that we humans mostly avoid in our daily life. It is also a feeling that we always have some attraction to and something we get a kick out of, whether we're talking about games, movies or the real life. (Level Design Rudolf Kremers, 2009)

I have created a production, that is testing some of the theories I find in my research. The production is also a test of my own theories of fears and motivations.

Keyword: Fear, motivation, video games, computer games.

# Innehållsförteckning

|   |    |
|---|----|
| 1. Inledning.....                                       | 4  |
| 2. Problemområde.....                                   | 5  |
| 2.1 Frågeställning.....                                 | 5  |
| 2.2 Bakgrund.....                                       | 5  |
| 2.3 Syfte.....  | 6  |
| 3. Tidigare forskning.....                              | 6  |
| 3.1 Rädsla i relation till varför vi spelar .....       | 7  |
| 3.1.1 Immersion och Repulsion.....                      | 8  |
| 3.1.2 Ge inte spelaren möjlighet att rationalisera..... | 9  |
| 3.1.3 Det äkta våldet.....                              | 9  |
| 3.1.4 Tips och trick från Seth.....                     | 10 |
| 3.1.5 Creating Fun Through Fear Sammanfattning.....     | 12 |
| 3.2 Rädsla.....   | 13 |
| 3.3 Varför spelar vi spel?.....                         | 15 |
| 3.4 Good Video Games And Good Learning.....             | 17 |
| 3.5 Utifrån en spelares perspektiv .....                | 18 |
| 4. Tillvägagångssätt.....                               | 19 |
| 4.1 Verktyg.....  | 19 |
| 4.2 Utvecklingsmodell.....                              | 19 |
| 4.3 Begränsningar.....                                  | 20 |
| 4.4 Ide Process.....                                    | 21 |
| 4.5 Testperiod.....                                     | 22 |
| 4.6 Ljud.....   | 23 |
| 4.7 Grafik.....   | 24 |
| 5. Resultat och Diskussion .....                        | 24 |
| 5.1 Systemet.....                                       | 25 |
| 5.2 Ljus.....   | 28 |
| 5.3 Ljud.....   | 28 |
| 5.4 Spelet och centrala designbeslut.....               | 28 |
| 5.5 Ett smakprov.....                                   | 34 |
| 5.6 Slutord.....  | 34 |
| 6. Ordlista.....  | 35 |
| 7. Källförteckning.....                                 | 36 |

# 1. Inledning

Man kan säga att allt startade så tidigt som 1958, när kärnfysikern William Higinbotham (*William Higinbotham, 2013*) satte samman ett elektroniskt tennisspel. Spelet var väldigt enkelt. Vad, som hände med spelindustrin de nästföljande årtionden, kunde William aldrig ha kunnat föreställa sig. Året är nu 2013 och situationen ser helt annorlunda ut. Spel har blivit den ledande underhållningsformen med försäljningssiffror, som knappt kan jämföras med filmindustrin, bokindustrin eller musikindustrin. Intresset är enormt (*Therese Nilsson, 2012*). Sedan 1958 har vi även sett en stor utveckling av tekniken bakom spelen. Spelmotorerna har blivit snyggare. AI och fysik har blivit mer komplex. Med detta kommer nya gameplay-möjligheter att öppnas med hjälp av avancerade och lättantändlig teknik och grafikmotorer (*CryEngine, 2007*)

Tvspel och dataspel kommer de närmste åren att innebära en stor utveckling, när det handlar om fysik, grafik, AI i och med att nya konsoller, som kommer (Playstation 4 och Xbox One). På grund av detta menar jag att spelutvecklare kommer att få en större frihet och inte längre vara lika begränsade av tekniken. En del av de spelen, som utvecklas i framtiden, kommer att ha grafik och miljöer, som påminner om den verklighet vi lever i idag. Även om inte alla utvecklare kommer att välja den mer realistisk vägen kommer ändå spelen kunna ha mer innehåll. Man kommer effektivare att kunna utveckla stora och komplexa spelvärldar på kortare tid.

Med åren jobbar spelutvecklare effektivare med enkla och nya vartyg. GTA serien har växt sedan serien startade 1997. Med varje nytt GTA spel har världarna växt och innehållet blivit större. (GTA serien, 1997-2013) Spelvärldar blir större, man kommer som spelare kunna interagera med mer-dynamiska spelvärldar. Världarna som spelutvecklare skapar kommer att ha fler detaljer. Eftersom spel kommer att gå mot en mer verklighetstrogen och mer komplex väg, kommer designers stå inför en del beslut angående vad man ska utsätta spelaren för. Hur mycket kan man skrämman spelaren med hjälp av dessa nya verktyg? Jag kommer-i detta arbete att undersöka vad som motiverar spelaren att spela. Genom att se på motiveringen till varför man spelar spel, kommer man enklare att kunna utveckla spel i framtiden, som utnyttjar framtida teknik för att motivera spelaren till att spela, samtidigt som man påverkar spelaren känslomässigt.

## 2. Problemområde

### 2.1 Frågeställning

Var ligger spelarens motivering till att engagera sig i ett spel som framkallar negativa känslor som rädsla?

### 2.2 Bakgrund

Unreal Engine 4, Cryengine 3, Playstation 4 är alla en del av den utveckling vi kommer se inom spel. Spelutvecklare kommer inte längre vara lika begränsade som de har varit. Utvecklarna kommer komma till en punkt var dom rättvist kan jämföras med andra medier som film när det handlar om visuella effekter och vad det finns för gränser inom tekniken. Filmindustrin fick ett väldigt lyft när man kunde börja använda sig av så kallade ”green screens”, motion capture och Adobe after effect. Det gjorde att man kunde visualisera många av dom idéer som man tidigare inte kunnat göra. Men med den nya tekniken kommer en del friheter som gör att man som utvecklare kan tappa fokus och utnyttja tekniken på fel sätt. Man kan jämföra med den senaste 3d tekniken inom filmindustrin var det är uppenbart att det inte i alla stunder förhöjer filmupplevelsen. Spel har länge stått och trampat på grund av simpel AI, begränsade cutscenes samt grafik och animation kompromisser. Allt det håller på att ändras, men för att steget ska bli så stort som möjligt måste spelutvecklarna följa med i utvecklingen och samtidigt inte hamna i dom fällor som filmindustrin har drabbats av. Det kommer krävas mycket mer av spelutvecklare i framtiden för att skapa en hållbar och gripande produkt. Som ett exempel vill jag prata om spelet *The Last Of Us*. Ett Playstation 3 exklusivt spel som fick mycket bra respons av kritiker. Det enda man egentligen kunde klaga på var stundtals dålig AI (*Gametrailers, 2013*). Daniel Bloodworth och Marcus Beer är journalister på *Gametrailers.com* och dom pratade på sin podcast (*Invisible walls nummer 167, 2013*) om att det här inte direkt var något som förstörde spelet utan mer en ”Immerssion Breaker”. Om vi i framtiden kommer ha spelvärldar som är så detaljerade och ”upplösta”(1080) att dom kommer likna någon form av ”verklighet” då kan man inte använda sig av enkla designmetoder som till exempel osynliga vägar. Vi måste hitta andra metoder för att vägleda spelaren annars riskerar man som speldesigner att skapa så kallade ”Immerssion Breaker”. Jag kommer kolla på två faktorer inom spel, motiveringen till varför man spelar ett spel. Jag kommer också undersöka hur utvecklare kan påverka spelaren känslomässigt. Det är en viktig egenskap hos ett bra spel - det ska kunna påverka spelaren på något sätt (*The Last of Us* har många känsloladdade stunder). Det är

extra intressant med en känsla som rädsla som egentligen är negativ. Hur kommer det sig att en 17 åring kan sätta sig ner med ett spel som egentligen är en negativ upplevelse? Det finns många likheter med filmindustrin och deras skräckfilmer, men det är fortfarande så att ett spel är unikt i det att det är spelaren som bestämmer hur spelet spelas. Motiveringen är väldigt viktig här och det är den vi ska kolla på i relation till den negativa känslan rädsla för att hjälpa spelutvecklare hålla fokuset när dom använder sig av den nya teknik som kommer i framtiden.

## 2.3 Syfte

Meningen med undersökningen är att spelutvecklare ska få en ökad kunskap om vad det är som ligger bakom att människor vill spela spel. Denna kunskap kan senare användas för att utveckla gameplay, gamefeatures och spelidéer som lockar spelaren i framtida spel. Förutom att spelaren ska bli motiverad till att spela ska undersökningen kolla på hur spelaren bli känslomässigt engagerad i ett spel. Kommer mer specifikt granska känslan rädsla för att få en ökad förståelse för vad man ska utsätta spelaren för och vad man ska undvika. Om man kollar på motiveringen och den negativa känslan rädsla i relation till varandra, kommer man hitta betydelsefulla faktorer som är viktiga för en speldesigner att veta när han/hon designar spel. Spel som använder sig av den utvecklade teknik som kan påverka spelaren och motivera honom/henne att spela.

## 3. Tidigare forskning

Här redovisas alla undersökningar, föreläsningar, artiklar forumtrådar som jag kunde hitta relevanta till min frågeställning och problemområde. Informationen används senare som en punkt för att skapa diskussioner och teorier i relation till produkten som utvecklas under produktionsfasen.

Seth Marienello hade hösten 2011 en föreläsning i Vancouver, Canada (*Marienello, Creating fun Trough Fear, 2011*) Under sin föreläsning på Game Design Expo-mässan pratade Seth om utvecklingen av en del titlar han själv jobbat på. Marinello föreläsning innehåller mycket intressant information som är relevant till undersökningens frågeställning. Undersökningen skulle ha en balans mellan dom som utvecklar spel, spelar spel och dom som inte spelat spel innan.

### 3.1 Rädsla i relation till varför vi spelar

Speldesignern Seth Marinello (*Marinello, Creating fun Through Fear, 2011*) har varit delaktig i utvecklingen av skräckspelet Dead Space 1 och 2 och flera andra titlar (*Seth Marinello, Portfolio, 2013*). Kärnan i Marinello föreläsningen handlar om hur man kan göra spel roligare genom rädsla. Han börjar med att peka på hur viktigt det är att spelaren blir rädd. Samtidigt ska spelaren bli underhållen av det han/hon upplever. Marinello går vidare och tar fram en modell som är uppbyggd i tre delar.

Fear, Shock och Horror. Marinello menar att man kan använda sig av den här modellen när man utvecklar spel och mer specifikt designar banor eller händelser i spel.

**Rädsla:** Marinello pratar upprepande gånger under föreläsningen om att man ska bygga upp skräcken. Innan man presenterar vad spelaren ska vara rädd för och akta sig för i spelet ska man ge spelaren ledtrådar och tecken på vad spelaren kan möta. Spelarens egen fantasi och rädslor kommer mycket effektivt in här. Man blir rädd för saker som det okända på grund av att ens personliga rädslor fyller i det man inte vet om faran. För att göra spelaren ännu räddare kan man enligt Marinello göra spelaren svag, underlägsen och isolerad samtidigt som man låter mycket av spelet vara okänt för spelaren.

**Chock:** När spelet byggt upp stämningen ska spelet visa upp vad spelaren ska vara rädd för. Det kan handla om hunden i Resident Evil 1 som hoppar in genom fönstret framför spelaren. Eller när fienden i Crysis visar sig själva för första gången. Det finns flera andra minnesvärda stunder i skräckspel där man blir chockad och paniken kommer in hos spelaren. Marinello tar avstånd från att prata om själva "Chocken", han anser det är något som blivit aningen överexploaterat i spel. Många spel tycker han baserar sig för mycket i själva chocken. Man ska chockera spelaren men inte enbart.

**Skräck:** Handlar om hur spelaren hanterar det han/hon fick uppleva/lära sig i chocken (shock). Här drar man upp tre nya ämnen som har med skräck att göra. Empathy (Sympati), Repulsion (Bortstött, äcklad) och Cumulative Terror. Den första handlar om att man ska skapa empati till en del av dom saker spelaren upplever. Spelaren ska bry sig om spelets karaktärer (den man spelar och den man möter). Spelaren ska bry sig om vad som står på spel annars finns det ingen spänning i upplevelsen.

Man ska bli bortstött och eventuellt äcklad av det spelaren upplever, Repulsion! Allt spelaren möter i världen kan han/hon inte känna sympati med eftersom det är en skräckupplevelse. Det måste finnas ett obehag som spelaren fruktar.

Sista punkten, Cormulative Terror, handlar i stort sett om att det ska finnas ett växande hot, en växande skräck och att spelaren ska blir mer och mer indragen i spelvärlden.

Modellen Fear, Shock och Horror är något som går i loopar när man spelar ett spel. Man blir inte bara chockerad en gång i ett skräckspel. Spelaren upplever ett mönster som ibland kan vara rädsla chock och skräck (Fear, Shock and Horror)

### 3.1.1 Immersion och Repulsion

Seth går in på hur Dead Space 2 teamet använde sig av bland annat "Immersion" och "Repulsion" för att göra spelaren rädd.

I det första Dead Space så utspelar sig i stort sett hela spelet på ett rymdskepp som huvudkaraktären Isak haft otur att hamna på. Fienden man möter är rymdskeppets besättning, en besättning som blivit infekterad av en parasit som tar över deras kroppar, deformerar dem och gör dem till blodsugande monster.

Det Marienello vill komma till är att, i det första Dead Space hade man som speldesigner inte så mycket frihet i hur fienden skulle se ut då människorna på rymdskeppet som blivit infekterade såg i stort sett likadana ut som innan de blev infekterade. De var alla män i 30-40 års åldern som vanligtvis hade jobbat med att utvinna mineraler från andra planeter - framtidens gruvarbetare kan man säga.

Med uppföljaren Dead Space 2 som utspelar sig i en rymdstad med en varierande befolkning hade man en mycket större valfrihet när det handlar om utseende och beteende hos spelets fiender/monster. Nu kunde man designa monster som från början varit barn. Som spelare blev man tvungen att bekanta sig med stadens infekterade bostadsområde där det nu fanns hela familjer som blivit infekterade och blodsugande monster. Det är en väldigt obehaglig upplevelse och fienderna man möter reflekterar var man är i spelvärlden (immersion) på ett sätt som gör att spelaren kan identifiera sig till sin omgivning och med offret men samtidigt blir man bortstött och äcklad (Repulsion).

### 3.1.2 Ge inte spelaren möjlighet att rationalisera

*”Sometimes a curious streak of fancy invades an obscure corner of the very hardest head; so that no amount of rationalisation, reform, or Freudian analysis can quite annul the thrill of the chimney-corner whisper or the lonely wood.” (HP Lovecraft, 1927)*

Anledningen till att Seth tar upp ett citat av Lovecraft är att Seth vill att spelutvecklare ska designa spel så spelaren glömmer att det bara är ett spel. Man ska bli så in dragen i spelets värld som möjligt. Även om det är ett spel och inte är något farligt i sig, ska spelaren glömma det och vara så upptagen i den rädsla och allmänna känsla han känner. Han ska inte kunna rationalisera spelet och kunna tänka tanken ”Det här är bara ett spel”. För upplevelsen ska vara så baserad i rädslan i den värld han upplever, inte så mycket i den han faktiskt är i spelet.

För att göra spelaren rädd använder man sig av det man låter spelaren se och höra.

Med hjälp av ljus kan man låta spelaren se begränsade delar av världen. Med hjälp av ljud kan man varna om ankommande faror, eller göra spelaren nervös.

### 3.1.3 Det äkta våldet

Alla är rädda för olika saker. Det är något man känt från en tidig fas i livet, det är något som är unikt för varje person. Men det finns saker de flesta kan uppfatta som skrämmande. Seth tar upp ett klipp från YouTube med titeln ”Man Cuts Of Hand”, han säger att han vill visa något. En nervös tystnad sprider sig i föreläsningssalen. Seth fortsätter prata och sätter aldrig igång filmen men konstaterar att de flesta tycker det är obehagligt när en annan människa gör sig illa. Det är något många människor kan bli skrämnda av att uppleva. Vare sig det är på låtsas, i film, spel eller på YouTube. I spelet ska man ha något spelaren tycker är obehagligt, något som känns trovärdigt och skrämmande. För att upplevelsen ska behålla sitt underhållningsvärde kan man använda sig av något Seth kallar ”Fiction Layer”. Om spelet känns för verklighetstroget kan det bli för skrämmande och spelaren kommer eventuellt stänga av spelet. Spelet ska behålla sitt underhållningsvärde, det kan man göra med ett ”Fiction Layer”. Något som ska göra att spelaren förstår att upplevelsen inte är verklighet. Om upplevelsen blir för realistisk och spelaren intalar sig själv ”det bara är ett spel” för att stå ut med upplevelsen har man misslyckats med att engagera spelaren i spelet. Som det nämndes i förra

kapitlet ska man inte ge spelaren möjlighet att rationalisera. Spelaren ska använda spelvärlden för att acceptera och förklara våldet och skräcken, inte sitt sunda förnuft!

### 3.1.4 Tips och trick från Seth

Seth fortsätter med ett antal tips som speldesigners kan tänka på när dom utvecklar skräckspel och spel i allmänhet.

#### Ge spelaren andningsutrymme

En poäng Marinello återkommer till upprepande gånger är att man måste låta spelaren slappna av under spelupplevelsen. Enligt Marinello kan man inte bara ha action efter action, skräck efter skräck! Det måste vara uppbyggande och ibland måste spelet ta sin tid för att kunna bygga upp olika atmosfärer och upplevelser. Marinello tar upp ett exempel från Dead Space 2, där spelaren kan höra ett dunkande ljud från ett långt avstånd. Ett ljud som blir tydligare och tydligare för varje steg spelaren tar. Väl framme vid det dunkande ljudet kan man beskåda en man infekterad av viruset The Necromorice.

Mannen står envist och dunkar sitt huvud i en vägg. Det är ett störande koncept och varje gång spelaren hör det ljudet vet han att det någonstans står en fiender som "väntar på dig". Marinello menar att man uppnår en obehagligare upplevelse samtidigt som man drar ut på upplevelsen. Man kunde bara presenterat fienden framför spelarens ögon. Istället kan man dra ut på det och låter det visuella vänta och låter enbart ljudet av mannens dunkande fylla spelarens fantasi med hopp eller rädsla.

#### Keep the Curtains drawn

Marinello pratar om vikten att spelaren inte ska ha någon aning om vad som kommer hända i spelet. Han ska inte veta hur nästa korridor kommer se ut, han ska inte veta vad för fiender han/hon ska möta eller när man ska möta dom. Han ska vara utlämnad i det okända.

Spelaren ska inte kunna se eller utläsa vad spelet vill att spelaren ska göra. Spelaren ska inte kunna säga, "aha dom vill att jag ska gå det här hållet, eller ta den här vägen". Många spel lider idag av en design där det är för uppenbart vad spelaren ska göra. Om spelet vill att du ska hoppa finns det en hinderbana, om spelet vill att du ska skjuta kommer det finnas en öppen yta med några skydd som spelaren kan använda sig av och snart kommer fienden att rusa in. Spelaren kommer förutse vad som ska hända innan det hänt. Det försämrar spelarens upplevelse enligt Seth

## Spela med spelarens upplevelse

Vad man pratar om här är att man ska leka med spelarens känslor och förväntningar när man utformar spelets struktur. Seth tar upp ett exempel från Dead Space 2 där spelaren befinner sig i en hiss. Hissar i spel är en plats som många spelare kopplar till en säker plats. Den är upplyst, bara en ingång, eventuellt finns resurser till spelaren här och många gånger används hissen som ett väntrum för spelet, man laddar oftast in en ny värld när spelaren är i hissen. Men hissen var något Seth och resten av utvecklingsteamet på Dead Space 2 ville ändra på. Eftersom Seth visste att spelaren såg det här rummet som en trygg plats kunde man mycket enkelt och nästintill på ett billigt sätt skrämman spelaren genom att spelaren blir attackerad i hissen. Ett enkelt sätt att skrämman spelaren då han/hon antar att det är tryggt. Här går man egentligen emot sin egen modell (Fear, shock och Horror) och går direkt till chockerande skräck. Den oskrivna regeln som spelare länge haft suddas ut och man kan inte längre slappna av i hissen i spel. Som forskningen visat ovanför i kapitlet "Keep the curtains drawn".

## Låt spelaren ha kontrollen

Seth går vidare till att prata om cutscenes i spel. Cutscenes kan vara effektivt om man ska berätta en story. Cutscenes är enklare och ett mindre tidskrävande sätt att berätta en story i spel för utvecklare, eftersom spelaren inte har någon kontroll behöver man inte designa eller modelera för spelarens rörelser. Men det finns negativa sidor med cutscenes menar Seth, speciellt i spel var man ska skrämman spelaren. Seth har sagt att det är viktigt att man låter spelaren slappna just för att upplevelsen inte ska bli för påträngande eller för att skapa relationer i spelet. Men att låta spelaren slappna av under cutscenes tycker han inte om. Många händelser i Dead Space 2 som vanligtvis varit cutscenes gjorde man om så att spelaren måste prestera och integrera. Även om man tar bort cutscenen, kan man ändå skapa situationer var spelaren känner sig trygg. Men till skillnad från cutscenes vet spelaren att han/hon har kontrollen. Om spelaren måste interagera blir spelaren mer känslomässigt engagerad menar Seth.

## Få spelaren lugn

Spelaren kan inte vara rädd hela tiden under spelomgången. Man ska ge spelaren stunder var man kan slappna av och känna sig trygg. Annars kommer spelaren enbart känna sig trygg när han/hon pausar eller stänger av spelet. Det vill man inte att spelaren ska göra som speldesigner. Det finns en risk att spelaren inte kommer komma tillbaka för att spela spelet. Att ge spelaren aningsrum gör

också att man kan skapa relationer i spelet. Spelaren kommer bli mer känslomässigt engagerad. Den känslan kan man senare använda sig av för att sårta eller skrämma spelaren, genom att ta bort tryggheten eller döda en betydelsefull karaktär.

### 3.1.5 Creating Fun Through Fear - Sammanfattning

- › Kärnan till rädsla rotas i det okända.
- › Rädsla, chock och skräck - bra metod för att designa banor.
- › Spelaren måste veta att det är falskt, men kunna tro att det är äkta.
- › Bra skräck kräver noggrann planering och att man håller hela upplevelsen i åtanke.

Föreläsningen övergår till att publiken får ställa frågor till Seth Marienello

#### Fråga 1

Bakgrunden till frågan

I det första Dead Space kunde man bara klara spelet ensam, när samma team skulle utveckla Dead Space 2 hade man en Singelplayer kampanj och en Multiplayer kampanj. Singelplayer spelar man som teknikern Isaac som lider av minnesförlust och schizofreni. Upplevelsen är baserad i känslor som klaustrofobi och man spelar som en svag spelare ensam mot infekterade fiender. Multiplayer är uppbyggt på ett annat sätt däremot. Man spelar tillsammans med tre andra kompisar mot 4 andra spelare. Spelarna kan antingen vara människor eller monster. Här finns ett större fokus på panik, skräck och stress. (*Dead Space 2, 2011*)

Frågan: Är det inte motsägelsefullt att inkludera en multiplayer-del i spelet samtidigt som man vill göra så att spelaren känner sig isolerad och ensam?

Svar: Det är två helt olika upplevelser som vi särskiljer då de är läskiga på olika sätt.

#### Fråga 2

Handlar om att man i Dead Space 1 inte var utrustad med så många vapen, men i tvåan däremot ser man en mycket större arsenal av vapen och huvudkaraktären har till och med en uppgraderad utrustning.

Svar: Det var en utmaning att göra så att spelaren känner sig svag i Dead Space 2 om man jämför med ettan. Med tvåan var dom tvungna att göra Isaac svag på ett annat sätt, det var delvis därför dom

inkluderade att Isak blivit psykiskt sjuk i tvåan och även om han hade mer vapen än i ettan så var han nu svag på andra fronter som är skrämmande för spelaren, enligt Marinello.

### Fråga 3

Sista frågan handlar om han någonsin blir rädd för det han jobbar på.

Han erkänner att han ibland kan bli rädd och det kan speciellt bli väldigt intensivt om man jobbar på något som ska skrämma en spelare under en längre tid. Marinello har också även väldigt lätt för att bli indragen i olika spelvärldar och deras atmosfärer. Det är en av hans stora styrkor som spelspeldesigner.

## 3.2 Rädsla

Hur kommer det sig att människor vill spela spel som Resident Evil, Condemned: Criminal Origins och Silent Hill, som till stor del får spelaren att känna negativa känslor som rädsla? I boken Level Design av Rudolf Kremers (Level Design Rudolf Kremers, 2009) pratar Rudolf om att få spelaren att känna rädsla eller ångest för att senare uppnå ett högre mål som gör det till en underhållande och givande upplevelse. En upplevelse som i sin helhet är positiv för spelaren. Det är även så att vi människor får en kick av att spela spel som gör oss rädda. Det är extra intressant och spännande att uppleva något på dataskärmen som får våra hjärtan att börja pumpa av något som egentligen inte är farligt för oss, skriver Rudolf.

### Skapa rädsla

Gör spelaren svag och hjälplös! Samm Curd (Samm Curd, 2011) pratar på sin blogg om värdet i att ge spelaren sparsamt med funktioner och resurser. Lite liv, ammunition eller en låg hastighet på spelaren. Själva svagheten i sig är egentligen irrelevant och ändras beroende på vilket spel man pratar om. Det viktiga är att spelarens fiender/motstånd ska ha en eller flera funktioner som spelaren inte har. Det finns massa saker spelutvecklare kan göra för att spelaren ska kunna sig underlägsen och i den underlägsenheten kommer man börja frukta sina dödliga och överlägsna fiender.

Underlägsna spelare har vi inte ont om i spel. I Resident Evil, har man lite ammunition, fienden tål många blykulor och varje fiende har potentialen att döda dig. Många gånger är spelets miljöer klaustrofobiska och ger lite utrymme för spelaren att spela på. Spelaren har mindre utrymme för att undvika fiender och fly undan faran.

På spelsidan Edge (Edge Staff, 2006) har redaktionen skrivit en artikel med titeln "How To Make Fear" Här presenteras en rad metoder som en spelutvecklare kan använda sig av för att skrämman spelaren i ett spel.

Rädsla är en väldigt bred term och för att man ska kunna skrämman sin spelare så effektivt som möjligt så kan man göra det lättare genom att välja ut en specifik känsla man vill ge spelaren. Oro, panik, klaustrofobi eller ren skräck. Det är viktigt att vara specifik och välja känslor som inte motverkar varandra. Välj ut specifika känslor som skapar spelets atmosfär och spelaren kommer enklare kunna känna känslan.

## Trygghet

Man ska ge spelaren andningsutrymme för att kunna pusta ut. Om spelaren tar tillflykt till ett säkert hus eller en säker stad, ska spelaren bygga upp personliga relationer i den tryggheten. Kontrasten mellan vad som är säkert /inte säkert blir mer spännande för spelaren. Som Marinello nämnde innan kan man mycket effektivt rubba spelarens upplevelse, genom att ta bort spelarens säkra plats eller förvrida den och göra den till ett verktyg för negativa känslor. På samma sätt som Marinello och utvecklingsteamet förvred upplevelsen hissen i Dead Space 2 för spelaren (*Marienello ,Creating fun Trough Fear, 2011*)

## Spelarens fantasi

I dom flesta fallen är spelarens fantasi mer skräckinjagande än vad som egentligen är själva hotet i spelet. Anledningen till det är för det första att du själv vet vad du är rädd för. När du hör ett ljud eller tror dig se något i ett spel, tar din fantasi över och bygger på det du tror dig ha sett eller hört. Därför är det en mycket effektiv metod att dra ut på vad spelaren faktiskt får se. Låt stämningen byggas upp. Spelarens rädsla/fantasi är alltid värre än själva faran. Låt spelarens fantasi ta upp en stor del av upplevelsen. Om du låter spelaren pendla mellan det osäkra och en specifik känsla kommer spelaren trycka på sina egna knappar som gör honom/henne rädd.

## Klyschor

Undvik klyschor! Det som framkallar rädsla i spelet ska alltid rotas i den känslan utvecklaren vill framkalla hos spelaren. Man ska inte säga "spelet ska vara läskigt", utan man ska gärna hitta en specifik känsla och historia som man vill berätta. Som exempel klaustrofobi eller rädslan att förlora den man älskar. Att undvika klyschor berör även en del ämnen som Seth Marienello berörde. Bland annat i "Keep the curtains drawn (kapitel 3.1.4.) Men även det Seth gjorde med hissen i Dead Space

2. Lek med spelarens upplevelse, om det finns en klyscha i spelet. Låt den vara kvar men förvrid den och gör något oförutsägbart som kommer förvåna och eventuellt skrämna spelaren.

### 3.3 Varför spelar vi spel?

I en artikel "Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story" (Nicole Lazzaro, 2004) resonerar Nicole om motiveringen till varför man spelar spel. Hur kommer det sig att man tycker en upplevelse kan vara rolig och underhållande för spelaren även om man misslyckas till 80 % med sina "uppgifter"? Testet utfördes på 45 deltagare. 15 av dem hade ingen spelarefarenhet, 15 hade bekantat sig med spel tidigare och de sista 15 var hardcore gamers. Nicole lät dem 45 deltagarna testa ett par olika spel. Efter att man spelat skulle deltagarna fylla i en blankett med ett antal frågor. Efter blanketten utförde Nicole en intervju på alla i undersökningen, med egna frågor för att hitta stöd för de slutsatser hon drog. Resultatet pekade såklart på att alla människor spelar spel av olika anledningar. Här är några av Nicoles slutsatser som hon fick fram från undersökningen:

#### Hard fun

Hos många av deltagarna låg motiveringen i spelets utmaningar. Sätt spelaren i en situation med ett hinder eller utmaning. Spelaren kommer antingen lyckas eller misslyckas, majoriteten av deltagarna klarade utmaningen och överkommer därför ett hinder. Det uppmuntrade spelaren till kreativitet och utveckling. Om spelet belönar spelaren med visuell och audiell feedback känner spelaren lockelse till spelet. Feedbacken kan bestå av nya fälgar på din virtuella bil, en hög med guldmynt i Mario Kart eller en killstreak i Call Of Duty 4 efter att man har vunnit över alla andra spelare på banan. Det finns olika anledningar till varför människor tycker det är roligt med en utmaning. En del gör det bara för att klara 100 % av spelet, en del gör det för att se hur bra man presterar och det funkar lite som ett test var man alltid kan höja ribban. Undersökningen pekade på att en del spelaren tycker om att tänja sina gränser.

#### Easy Fun!

Här ligger motiveringen i att spelaren njuter av spelets upplevelser och världar. Det kan handla om att upptäcka nya färgglada världar, träffa människor med spännande personligheter och att uppleva en spännande historia eller helt enkelt att spelarens interaktion i världen är underhållande.

Motiveringen till varför man spelar kan vara nyfikenhet, glädje eller helt enkelt för att man tycker det är ett spännande koncept man får uppleva i spelet. Här finns inga krav om att spelet ska vara svårt, spelet får nästan vara tvärtom, det behöver kanske inte ens finnas en utmaning. Låt spelaren fly verkligheten för en stund och låt spelaren uppleva det fantastiska och omöjliga i tillvaron.

## Altered States

Känslan som ett spel kan ge spelaren har en stor betydelse. Spel kan vara ett sätt för spelaren att rensa sina tankar och må bättre med sig själva. Det kan hjälpa dig om du känner dig uttråkad eller nere. Du kan bli indragen i en spelvärld utan problem eller få spela universums hjälte och lösa allas problem. Man såg att spelaren använde spel som ett sätt för att reflektera och slappna av. Spel som GTA Vice City, Halo och Mario Kart.

## The People Factor

En del spel har fokus på den sociala biten. Kör rally tillsammans, bygg upp arméer och slå mot varandra eller utforska ett nytt universum med en annan spelare. Att göra saker tillsammans med andra människor är något spelaren uppskattar. Att kunna samarbeta tillsammans med sina kompisar för att uppnå ett mål, eller att helt enkelt sitta en grupp människor och tillsammans uppleva spelvärlden. Här kan vi även hitta dom som kanske inte tycker om att spela spel, men tyckte däremot om att titta på.

## Avrundning

15 av dom delaktiga i undersökningen var inte sedan tidigare bekantade med spel. För att få en större kunskap om varför det var så utförde man kortare intervjuer på dom här personerna för att hitta anledningarna till varför dom inte spelade spel på sin fritid. Det fanns såklart det vanliga argumentet att det inte fanns tid, arbete och familj hindrade en från att spela spel. Andra såg spel rent ut sagt som meningslöst och slöseri med tid. Det fanns dom som tog avstånd från spel på grund av det våld som finns i många spel.

Avslutningsvis fanns det tyvärr dom som helt enkelt tog avstånd för att dom känner att spel är för beroendeframkallande och man var rädd för att utveckla dåliga vanor och bli beroende.

## 3.4 Good Video Games And Good Learning

I en text av James Paul Gee (James Paul Gee, 2005) professor på The University Of Wisconsin Madison, som egentligen handlar om vad spel kan lära oss, för att i framtiden kunna utbilda ungdomar på ett mer engagerande sätt. Paul kollade på intresset för spel bland ungdomar och ville veta vad det var som är så lockande. Paul är mer intresserad av att kolla på spel och sen applicera metoderna som motiverar spelaren till att spela på utbildningssystemet. James pekade på många punkter som gör att spel blir engagerande för spelaren. Många som jag fann viktiga för undersökningen.

### Production

*"Players help write the worlds they live in" (James Paul Gee, 2005)*

Spelaren är inte bara betraktaren! I majoriteten av dagens spel låter man spelaren vara skaparen av sin egen spelvärld. Hur mycket spelaren kan ändra beror på vilket spel det är. Man kan säga att de är skaparna av sin egen upplevelse. Beroende på vem som spelar kan spelet sluta på olika sätt.

Beroende på vem som spelar kan huvudpersonens utseende bli helt det motsatta när man skapar spelkaraktärer i multiplayer spelet World Of Warcraft. Som spelare bygger man städer, parker och skateboardpark alla på sitt eget sätt. Spelaren skapar olika estetiker beroende på hur han/hon spelar. Genom att spelaren får personifiera sig själv med spelet kan spelaren bli mer känslomässigt engagerad i upplevelsen som delvis är skapad av spelaren själv.

### Risk Taking

Att misslyckas med en utmaning eller en bana i ett spel har inverkan på oss som människor. Men vi har friheten i spel att vi får misslyckas, vi blir inte straffande för det i någon större utsträckning.

Risk taking i spel finns det gott om. Som spelutvecklare kan man få spelaren att hamna i situationer som låter spelaren ta risker. Det kan handla om att bestämma vilket håll man ska leda sina trupper eller om vilken byggnad man ska använda sig av för att lösa ett samhällsproblem i en stad. Spelaren ska bli utmanad och ibland misslyckas och tvingas testa nya strategier.

### Customization

Spelet låter spelaren anpassa sin karaktär, vapen eller land för olika typer av strategier beroende på vem som spelar spelet. Det här är något som får spelaren att bli engagerad, eftersom han kan forma delar av spelet själv, efter sig själv.

## Explore, Think Laterally, Rethink Goals

En del spel handlar inte bara om att ta sig från punkt a till b så snabbt som möjligt. En del spel ger spelaren möjligheten att utforska spelvärlden. James ansåg att det var något som gjorde spelet till en uppskattad upplevelse. Många spel idag låter spelaren utforska spelvärldarna, som till exempel Assassins Creed-serien och Far Cry-serien för att nämna några. Skyrim är ett rollspel som utspelar sig i en fantasyvärld där orker och drakar driver runt. Förutom att göra spelets huvuduppdrag och sidouppdrag kan man leta efter böcker, lära sig saker om spelvärlden och samtidigt upplever man nya upplevelser. Friheten i spel främjar även James tidigare punkt som handlade om att låta spelaren forma sin egen upplevelse.

### 3.5 Utifrån en spelares perspektiv

Mycket av forskningen i undersökningen består av uttalanden och skriftliga texter skrivna av lärare, spelutvecklare och journalister. Vad tycker människor som bara spelar spel då? Det finns en uppsjö av forumtrådar där spelare skriver om sina spelupplevelser från bland annat skräckspelen och hur dom skrämde spelaren. I en text skriven av medlemmen LSK (*Okänd, everything2.com, 2004*) på hemsidan everything2.com om vad som framkallar rädsla i spel. Det finns inte mycket information om medlemmen och jag har utifrån texten plockat ut intressanta och relevanta delar.

Chockera spelaren! Som Seth (*Marienello, Creating fun Through Fear, 2011*) pratat om på sin föreläsning är det här ett ganska billigt sätt att skrämma spelaren och medlemmen erkänner att det är något som använts för mycket i spel. Men det intressanta med forum-medlemmens text är att den pekar på att genom att skrämma spelaren utan någon som helst förvarning eller uppbyggande av spänningen, kommer man resten av spelet vara rädd för att dom här stunderna ska hända igen. Det är stunder-som är helt oförutsägbara och det tar bort lite av hela tryggheten i spelet. Jag (*Victor Rasmussen*) kom och tänka på att det finns ett klassiskt exempel från Fear-spelen var man låter spelaren klättra upp för en stege och hallvägs uppför stegen får spelaren se spelets huvudfiende Alma. Här finns inte någon sort förvarning och spelaren kommer komma ihåg den här händelsen varje gång man klättrar upp för en stege (*Fear 3, 2011*)

För det mesta kan spel använda sig av två av människans sinnen - syn och hörsel. Men man ska inte glömma att utvecklare kan använda sig av ett tredje sinne - känseln. Effekten av en vibrerande handkontroll. Låt det vara subtilt! En mindre vibration kan indikera att fienden är i närheten eller att din hälsa håller på att ta slut.

## 4. Tillvägagångssätt

Sex veckor la jag på att undersöka motivering till varför man spelar spel. Samtidigt kollade jag på den negativa känslan rädsla som ett sätt att påverka spelaren i spel. Den negativa känslan skulle fungera som en metod för att motivera spelaren till att spela. Här redogörs de metoder och verktyg som användes under produktionen. Detta kapitel kommer också att förklara varför olika metoder och verktyg användes.

### 4.1 Verktyg

Undersökningen utfördes med redskapen UDK, Skype, Open Office och dropbox.

#### UDK Unreal Engine 3

UDK är en kraftfull och användarvänlig spelmotor som kan användas för att skapa 3D spel. Man kan enkelt importera modeller, ljud och texturer som har bearbetats i externa program. Efter att man importerat sitt material kan man placera ut ljud och objekt i spelvärlden. UDK kommer även med visuell kodning, Kismet. Istället för att koda i C# har UDK en visuell kodning där man enkelt kan skapa system som spelet ska bygga på. Med hjälp av Kismet kan man också ändra ljud och objekt i spelvärlden.

#### Dropbox

Dropbox är ett fildelningsprogram som används för att dela med sig filer till olika användare och datorer. Dropbox kan installeras på nästan vilken dator som helst. Dropbox är smidigt, säkert och har en test version som är helt gratis.

### 4.2 Utvecklingsmodell

För det mesta har jag jobbat helt själv. Det här har varit betydelsefullt av två anledningar. För det första hade jag inte medarbetare jag kunde bolla idéer med. Självfallet har min umgängeskrets dom senaste månaderna fått besvara alla möjliga frågor som jag behövt svar på. ”Vad är det obehagligaste ljudet du vet?”, ”Känns det här systemet logiskt?”, ”År spelet tydligt nog för spelaren för att man ska bli underhållen? Med undantag till ett par flitiga grafiker och ljuddesigners som tillfört ljud och grafik, så har jag varit helt själv. Spelet blev nedbantat och jag var tvungen att komma på en produkt med ett system och estetik som var möjlig att göra.

Så även om min närmaste sällskapskrets har fått svara på mina frågor och en del av mina designklasskamrater har gett mig input på vad dom tyckt om mina spelmekaniker så har jag förutom det var jag helt ensam. Det gjorde att produkten fick en väldigt tydlig linje. Jag har ändrat min uppfattning om hur spelet skulle se ut men jag har ändå varit fast vid en del av produktens ramar, som att man inte kan gå runt i spelet. Jag tror att om fler varit delaktiga i utvecklingen (speciellt en andra designer) hade det blivit många konflikter över hur spelet skulle se ut. Det är möjligt att spelet hade utvecklats mer om man haft en andra designer. Jag är även rädd för att grundkonceptet kunde ha missats helt. Under min produktion hade jag många diskussioner med andra speldesigners och jag ska inte hålla undan att dom kom med många bra idéer jag jobbade vidare på. Men det hände även att man föreslog mekaniker som hade gett spelet en helt annan estetik och riktning.

### 4.3 Begränsningar

Att utveckla spel tar tid! Fez tog fem år att utveckla och släppa på Xbox 360 (*Fez, Polytron, 2012*) Hela undersökningens projekt och produkt startade med en vision! Den bild man har i huvudet på hur spelet kommer funka och se ut kommer man inte alltid kunna producera i slutändan och om man vill komma i närheten av det kommer det ta dig flera år. Speciellt om man jobbar ensam (Som Phil Fish gjorde med Fez). Det var två huvudsakliga begränsningar jag stötte på under min produktion.

### UDK Unreal Engine 3

Unreal Engine 3 är en kraftfull och användarvänligt spelmotor som man kan använda för att skapa spel i både 2D och 3D. I UDK är det enkelt att importera ljud och bild. 3D modeller kan modeleras i externa program och importeras in i UDK. Ljud och texturer kan lika enkelt importeras även om dom blivit behandlade eller skapade i externa program. Kodning tar tid, resurser och kunskap. Man kan bygga sitt spel genom att koda i C# genom externa program som Visual Studio. UDK stödjer även ett helt annat språk, eller det beskrivs nog enklare som en funktion i UDK. Kismet är UDKs egna visuella kodning. Istället för att skriva funktioner och loopar i C#, kan man bygga olika system och ge objekt och ljud i spelet egna funktioner. Kismet är mycket lätt att använda och kraftfullt. Man ska komma ihåg att Kismet är designat för specifika saker. Om man vill göra saker som Kismet inte är anpassat för måste man ta tag i det mer tidskrävande C# kodning.

## Litet utvecklingsteam

På samma sätt som UDK begränsade mig, begränsade antalet medlemmar i projektet, projektets resultat. Ljud och grafik, hur många objekt eller ljud kommer den färdiga produkten ha? Vad för typ av system kan man bygga som sömnen i spelet ska baseras på? Det var viktigt att kolla vad UDK kunde göra när man utvecklade systemet, samma sak gällde när man granskar hur mycket arbete gruppen kommer hinna med. Jag visste ett jag max skulle ha en grafiker och ljuddesigner. Jag var alltså tvungen att göra grunden till ett spel som inte krävde för mycket resurser.

## 4.4 Idéprocess

Produktens konceptet (Bedrom) började med en personlig rädsla jag haft och var något jag ville gestalta i ett spel. Produkten utvecklades inte utifrån undersökningens frågeställning utan är utifrån personliga känslor jag haft. Det kan vara viktigt att komma ihåg att många av mina teorier har rötter i dom personliga känslorna, som jag i min produkt ville förmedla i ett spel. Spelet går ut på att karaktären som spelaren styr ska somna. Jag la väldigt mycket tid på att utforma konceptet och systemet som spelet skulle fungera efter. För mig var utmaningen att skapa roliga spelmekaniker i ett spel var spelaren ska somna och inte kan röra på sig. Målet att somna är ovanligt för spel och var svårt att göra underhållande för spelaren.

Det jag tänkte mest på när jag utformade systemet var att ljud och visuella effekter skulle kunna påverka spelaren känslomässigt. Det var viktigt att utforma en produkt med ett system som jag kunde utformas i UDK med min tekniska kunskaper. I det här stadiet läser jag UDK:s forumtrådar och kollar på YouTube genomgångar av UDK. Samtidigt skriver jag och utvecklar spelets mekaniker och system. Det var många tankar som flög runt och jag arbetade trevande. Jag bestämde mig i ett tidigt stadie att jag skulle ta bort spelarens funktion att gå runt. Spelaren ska bara kontrollera kameran och spelarens ögon. Jag har sedan tidigare (*Marienello, Creating fun Through Fear, 2011*) läst att begränsningar av spelarens kontroll kunde göra spelaren hjälplös och i vissa fall skrämma honom/henne.

När hela systemet och vart klart, började jag tänka på spelets grafik och ljud. Det var enklare att komma på grafik och ljud efter att man har utformat hur spelet skulle spelas. Jag visste då mer specifikt vilka funktioner som var nödvändiga och vilka som var irrelevanta. Jag hade lite som en tumregel att all visuell och ljudmässig feedback skulle ha betydelse för spelaren. När något ändras ljudmässigt eller på en visuell nivå så har något i spelet faktiskt hänt som kan komma att påverka spelaren. Jag ville inte att spelaren skulle utsättas för upplevelser som inte påverkar spelaren. Som

exempel, ett fönster som öppnas eller en tavla som flyttas på måste ge någon form av budskap/tecken om vad som kommer hända till spelaren annars kommer spelaren inte finna spelvärlden trovärdig. Vill här ta upp ett exempel på hur man skulle kunna påverka spelaren. Vi säger att spelaren är rädd för vatten och ryser av tanken av att drunkna. Vi spelar upp ljudet av porlande vatten från en av vattenkranarna. Kommer spelaren bli rädd? Svårt att säga men om vi samtidigt lägger in att vattennivån i huset höjs. Nu har spelaren plötsligt en anledning att vara orolig för att vattenkranen är igång. Vattnet stiger och spelarens mål med att somna är fortfarande fullt möjligt. Förutom om vattennivån stiger spelaren över huvudet bokstavligt talat. Om spelaren hamnat under vattnet måste spelet stimulera vad som skulle hända. Spela upp ljud när spelaren tar sina sista ansträngda andetag under vattnet och lägg in att spelarens syn blir sämre och några röda effekter på skärmen för att stimulera spelarens panikslagna blodfyllda ögon. Kommer spelaren som ryser av tanken av att drunkna vara rädd nu? Kan fortfarande inte svara på det. Men visualiseringen, ljudet och det faktum att spelaren kan misslyckas gör att hela upplevelsen med det rinnande vattnet, höjda vattennivån förhoppningsvis tas på allvar. Det tas i alla fall på mer allvar än om jag bara spelat upp ljudet av rinnande vatten eller visat spelaren rinnande vatten. I spelet tror jag man måste visa att objekt och ljud alltid har någon form av värde.

## 4.5 Testperiod

Samtidigt som spelets grundkoncept utvecklades la jag en del tid på en sak som inte direkt skulle synas i spelet. Jag undersökte vad jag kunde göra rent tekniskt i UDK. Ville få en överblick på en rad saker som skulle påverka utformningen av spelet. Hur detaljrika är skuggorna? Kan jag röra på objekt så skuggor följer med? Bara en så enkel sak som hur rummet man spelar i kommer se ut i slutversionen. Den bild du har i din fantasi kan ej jämföras med det UDK i slutändan kommer projicera. Jag ville inte lägga massa tid på ett koncept som inte skulle funka i UDK på grund av tekniska begränsningar. Som ett exempel finns det omkring 16 olika sorters ljus i UDK. En del har fördelen att dom är mer detaljrikare än andra, en del kan du ändra färger på men inte flytta, andra kan du flytta med då får du också en sämre ljussättning. Dynamic light ger bäst kvalitet men kan bara användas i begränsat antal, Toggable light kan man stänga av och på, movable light kan man flytta på, spotlights riktar ljus och skylight som används för som månljus eller solljus. Dom är alla olika och jag var tvungen att verkligen tänka igenom vilka funktioner dom olika ljuskällorna behövde (månljus behövs inte stängas av men ska kunna flyttas som ett exempel) Det var viktigt att veta hur ljuset fungerade när man utvecklade systemet. Under testperioden testade jag allmänt grafikprestandan i UDK. Hur färgerna funkade tillsammans med ljussättningen var också viktig och

något jag testade mig fram med mycket. Anledningen till att jag gjorde det här var att jag sedan tidigare haft en vana att överskatta grafikmotorers (UDK i det här fallet) potential. Problemet med det är att, när du sitter med ett spelkoncept som eventuellt ska utvecklas eller inte så kommer du eller någon kolla på det och ställa sig frågan om det finns tillräckligt med intressanta aspekter på spelet. Det är just dom här intressanta aspekterna jag pratar om nu. Om en fjärdedel av dom funktionerna inte kommer kunna genomföras med tekniken, kommer en fjärdedel av upplevelsen tas bort och om man har otur så kommer inte spelet inte ens vara i närheten av den upplevelse som man investerade i från första början. Kanske var den fjärdedel så viktig för spelet att hela konceptet faller om man inte får med dom delarna. Att testa UDK:s potential samtidigt som grunden utvecklas var väldigt givande. Det gjorde att jag kunde komma på idéer som faktiskt är genomförbara. Efter idéprocessen började jag utforma omgivningen (ett sovrum, en toalett, en matsal och en hall) spelet skulle utspelas i. Jag använder mig av UDK 3 när jag gör mina banor. Ljussättning, utformning av rum, placering av möbler och ljud. Allt kunde göras i UDK mycket smidigt.

## 4.6 Ljud

Under hela forskningsdelen och produktionsfasen har jag varit ensam designer. Jag var tvungen att ta hjälp av både internet och några ljuddesigners som jobbade frilans åt mig. Soundbible.com är enligt mig en mycket trevlig hemsida (<http://soundbible.com/>). Där kunde jag enkelt använda mig av deras sökmotor och leta efter ljud jag behövde till mitt spel. Bara man har koll på vilka rättigheter som gäller på dom olika ljuden och användare så är det ett fantastiskt ljudarkiv . Eftersom jag inte hittade alla ljud som jag ville ha, har jag fått hjälp av ljuddesignern Claire Harrop. Jag och Claire har jobbat tillsammans innan då vi utvecklade spel. Arbetsprocessen gick till på följande sätt: Jag skrev en lista med ljud jag skulle ha. I listan beskriver jag ljudet, hittar referenser och skickar även bilder på hur rummen i spelet skulle se ut för att hon skulle kunna göra ljud som passar omgivningen och miljön så bra som möjligt. Dom färdiga ljuden från Claire och soundbible lägger man enkelt in i UDK. Jag hade problem med att få 3d ljud (ljud vars ljudvolymen kan ändras beroende på vilket avstånd spelaren är på). Stötte ibland på problem att man inte kunde importera några av ljuden med det beskrivande felmeddelandet ”import failed”. När det handlade om ljud från Claire var det för det mesta att man skulle spara ner filen med ett annat format. När det handlade om ljud från soundbible var det inte lika enkelt, då var jag helt enkelt tvungen att glömma det specifika ljudet och fick försöka hitta ett nytt ljud i soundbible eller ge uppgiften till Claire.

## 4.7 Grafik

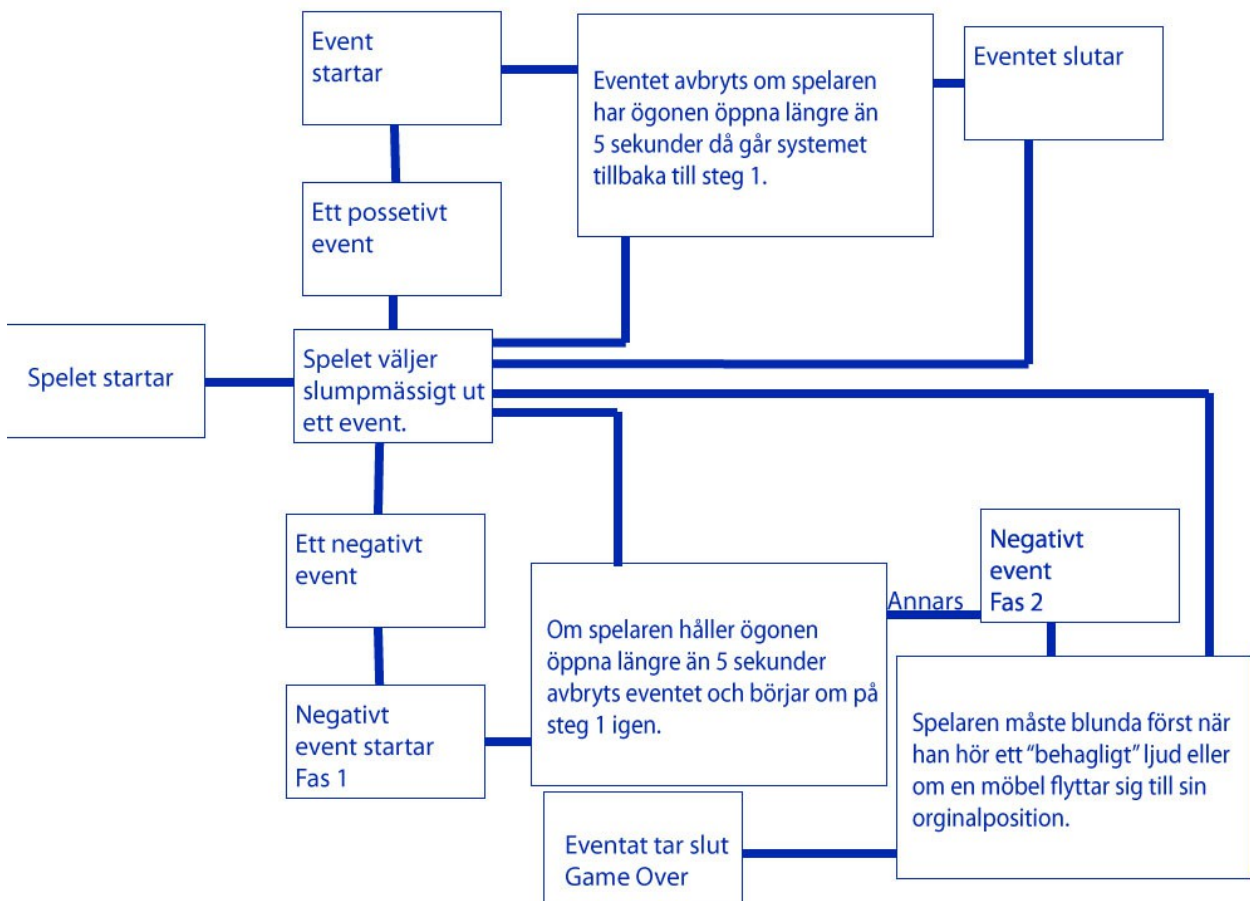
Spelets grafik löstes på ett liknande sätt som ljudet. Majoriteten av modellerna är modellerade av Rasmus Björk (examinerad grafiker på Blekinge Tekniska Högskola). En del av målningarna i spelet är ritade av klasskamrater. Men jag använde mig också av internet, mer specifikt hemsidan DeviantArt (<http://www.deviantart.com/>), som med soundbible.com. Bara man har koll på vilka rättigheter som gäller och vad man faktiskt får använda och hur finns det massa material jag kunde använda mig av. Hittade också texturer som kunde användas till väggar, golv och tak. Modellerna jag fick från Rasmus Björk har blivit texturerade av mig själv. Att lösa ljud med "frilansande" ljuddesigners och ett ljudarkiv på nätet har jag blivit van vid. Jag tycker det är smidigt att lösa ljudet på det sättet. Att lösa grafiken på samma sätt var jag inte lika bekväm med. Vanligtvis har jag alltid minst en grafiker som är 100 % delaktig i uppgiften. Att ha en före detta BTH elev bosatt i Canada som grafiker som inte vet så mycket om produkten som utvecklades. Krångligt att dela filer och hålla kommunikationen gjorde att det blev svårare att få fram ett resultat i tid. Det var nytt för mig att ta så mycket ansvar med spelets grafik.

## 5. Resultat och Diskussion

Under produktionen har jag stått inför ett antal val som var väldigt betydelsefulla för hur min produkt blev i slutändan. Jag hade tänkt gå igenom en rad av dom olika besluten och motivera varför dom är betydelsefulla i relation till spelarens rädsla och motivering till att spela mitt spel. Mina beslut kommer att ställas mot den information som jag fått fram i undersökningen.

## 5.1 Systemet

För att börja i rätt ände beskrivs systemet som spelet är uppbyggt efter. När spelet börjar väljer systemet en slumpad siffra mellan 1-10. Beroende på siffra väljs, olika händelser/event. Spelaren kan inte gå någonstans utan är fast i sängen (han är fast på en punkt). Spelaren har två saker han/hon måste tänka på. Det ena är spelarens andning, det andra spelarens hjärtslag. Hjärtslaget indikerar hur avslappnad spelaren är och hur nära han är att somna. Om hjärtslaget kommer över 5 dör spelaren, om det är på 0 och spelaren blundar så somnar han och vinner spelet. Hur ändras då hjärtslagen? Hjärtslaget höjs med 1 om spelarens andning kommer upp i 10 och hjärtslagen sänks med 1 om andningen kommer ner till 2. Om hjärtslagen höjs eller sänks återställs andningen till ett normalvärde som i det här fallet är 5. Andningen höjs beroende på vad som händer i rummet, om



det händer en negativ händelse höjs andningen och i sin tur hjärtslaget. Om det händer en positiv händelse sänks andningen, hjärtslagen och spelaren somnar om spelaren inte avbryter det positiva händelsen på något sätt.

Känns det förvirrande? Jag ska gå vidare för att rätta ut eventuella frågetecken.

Hade tänkt fortsätta med att gå in lite mer på händelserna. En händelse(ett event) är en samling händelser som händer i rummet som antingen är negativa eller positiva. En positiv händelse kan vara ljudet av fågelkvitter, huset som knarrar lite eller ett stearinljus ramlar ner från ett bord.



*Ingen GUI så långt ögat når. Dead Space 2, 2011*

Spelet skriver inte ut åt spelaren vad hans andning och hjärtslag är i siffror. Däremot ändras ljudet av spelarens andning-och hjärtslag när dom höjs eller sänks. Spelaren ska få en uppfattning om spelaren är panikslagen eller lugn. Anledningen till att jag inte skriver ut variablerna (siffrorna) i en så kallad GUI är att jag tror att spelet tappar sin atmosfär och inlevelse och ger spelet mer atmosfär genom att ”skriva” ut dom båda variablerna med hjälp av ljud (andningsljud och hjärtslags ljud). I spel var man ska skrämman spelaren ser man oftast en avsaknad av GUI, i spelet. I Dead Space visar spelarens hälsa och ammunition genom spelarens kläder och utrustning. Jag tror det handlar om att man inte vill påminna spelaren att det är ett spel man spelar.

## Positiva Händelser

Positiva händelser sänker spelarens andning. Men bara så länge spelaren har ögonen stängda under positiva händelser kommer eventet att fortsätta. Enda sättet man kan avbryta händelsen (vilket spelaren inte ska göra) är genom att öppna ögonen och hålla dom öppna mer än fem sekunder. Om man gör det kommer händelsen att avbrytas och spelets system kommer slumpmässigt välja ut en ny händelse - positivt eller negativt. Det man kan fråga sig nu är: Varför skulle man ens öppna ögonen? Som spelare vet man inte om det är ett positivt eller negativt event. Om det är ett positivt event kommer inget ändras i spelvärlden utan anledning. Därför har jag med hjälp av ljud och visuell feedback försökt få spelaren att bli osäker och otrygg även under positiva händelser. För om

det är så att spelaren börjar bli paranoid och osäker kommer han missa en positiv händelse vilket resulterar i ett sämre andning och risken att man förlorar blir större.

## Negativa Händelser

Jag har redan pratat om hur händelser fungerar och lite om motivationen till utformningen. Men jag vill prata lite mer om dom negativa händelserna. Vi är alla rädda för olika saker: ormar, clownen, fötter och vatten som-några exempel. Eftersom alla är rädda för olika saker var jag tvungen att komma på ett system som gör att spelet tar reda på vad spelaren är rädd för. Det kan låta avancerat men man kan uppnå målet med väldigt enkla metoder. När en negativ händelse startar spelas det upp ett ljud som är relevant till händelsens känsla och tema. Om händelse 2 (event 2) startar ska spelet spela upp ett ljud som får spelaren att relatera till ormar. Det är nämligen så att negativa händelser kan man inte stänga av på samma sätt som positiva händelser. Dom negativa händelserna kan till en början stängas av genom att hålla ögonen öppna tillräckligt länge, men om du inte är tillräckligt försiktig och inte är uppmärksam kommer händelsen hamna i en loop som bara höjer spelarens andning och hjärtslag. Enda sättet att komma ut från en negativ händelse i det här stadiet är att blunda samtidigt som det spelas upp ett "behagligt" ljud eller om ett objekt i rummet flyttar sig till sin originalposition.

## Objekt flyttar på sig

I huset som spelaren befinner sig i finns det möbler och tavlor. Produkten utvecklades med tanken att spelaren skulle vara tvungen att alltid ha koll på sin omgivning i spelvärlden. Händer det ett dåligt event, kommer några av möblerna eller tavlorna ha ändrat på sig. Tanken är att spelaren ska lägga märke till ändringen och gå i fällan som spelaren gör om man blundar efter att något i huset har flyttats eller ändrats utan anledning. Vad menas utan anledning? Ett fönster kan blåsas upp av vinden, en ljusstake kan falla till marken om det åskar, men en tavla flyttar inte på sig om vargen ylar och ett badkar svävar inte av sig själv. Spelaren ska lägga märke till dom oförklarliga rörelserna i rummet som tavlor och möbler för att veta om man ska blunda eller hålla ögonen öppna. För mig har det här systemet funkade som en del av utmaningen bakom spelet Bedrom.

## 5.2 Ljus

Ljuset har stor betydelse i produkten Bedrom. Att spelarens position var låst fann jag mycket användbart när jag placerade ut och ställde in ljuset i spelarens omgivning. Jag kunde som jag nämnt tidigare arbeta med mer precision och säkerhet.

Mörkret och det okända är något som skrämmer spelaren (*Marienello ,Creating fun Trough Fear, 2011*). Spelarens fantasi är alltid mer skrämmande än det hot som faktiskt finns i spelet. Jag ville att spelarens fantasi skulle spela in så mycket som möjligt i den upplevelse som jag skapar och spelaren skapar. Jobbade mycket med olika färger när jag ljussatte rummen för att ge spelaren olika känslor. Kall spöklikt månljus, varm rött ljus från takets ljuskrona och blinkande ljusblått/grönt badrumsljus.

Ibland använder jag mig av blinkande ljus. Min tanke med det är antingen för att rikta uppmärksamheten mot något som händer eller för att vilseleda spelaren. Jag tror att spelet är ljussatt på ett sätt som gör att spelaren kan känna sig skrämmd när man han/hon ligger i sängen och månens ljus om enda ljuskälla. Jag tror spelaren kommer känna sig trygg när en lampa tänds på toaletten och man hör ljudet av någon som duschar. När spelet startar kommer spelaren enbart ha månljuset men beroende på vad som händer i rummet/huset och kommer lampor, månljus och färger ändras för att få spelaren att känna både rädsla och trygghet i olika situationer.

## 5.3 Ljud

Majoriteten av tiden under produktionen la jag på att utveckla spelets system. Men jag kan med säkerhet säga att ljudet har störst betydelse i spelet. När man spelar produkten har man till 50 % en svart skärm framför sig med bakgrundsljud som representerar vad som händer i spelet. Jag använder ljud för att plantera en tanke i spelarens huvud för att senare kunna visa något visuellt som antingen skulle skrämma eller lugna ner spelaren. Ljudet fungerar som ett Index, det indikerar att något har hänt/händer. Ljudet är för det mesta taget från hemsidan [sounbible.com](http://sounbible.com). Kvalitén på ljuden skiftade mycket och påverkade produkten till en nackdel. Många av ljuden från [sounbible](http://sounbible.com) var bra inspelade men passade inte alltid in i den miljö som spelet utspelas i.

## 5.4 Spelet och viktiga designbeslut

Det första man lägger märke till när man börjar spela Bedrom är att spelaren har väldigt sparsamt med kontroller, han kan kolla runt i rummet, men kan inte röra på sig. Genom att klicka på en knapp (R) kan man stänga spelarens ögon och trycka på R en andra gång så öppnas dom. Det är allt

spelaren kan göra. Genom att låsa spelaren på en plats tror jag att man gör spelaren hjälplös och sårbar. Knappen R i det här fallet blir alltså väldigt viktig för spelaren och funktionen att öppna och stänga ögonen får en väldigt stor betydelse. Spelaren kan sätta sig i fel situation bara han blundar vid fel tidpunkt. Jag ville att spelaren verkligen skulle känna att hans beslut har betydelse till 100%. Jag ville inte ge spelaren en funktion som bara vilseleder spelaren och inte påverkar spelarens resultat. Jag tror att om man ger spelaren en funktion som inte påverkar spelet kommer spelaren mycket enklare se brister i spelet. Därför har produkten så få funktioner som spelaren kan använda sig av.

## Välj en specifik känsla

Som forskningen har pekat på tidigare (*Marienello, 2011*) är det viktigt att man väljer ut en specifik känsla som man vill uppnå. Genom att välja ut en känsla som klaustrofobi och vara specifik kan man mer effektivt framkalla just den känslan hos spelaren. I mitt fall ville jag inte bara välja en känsla för hela spelet. Olika spelgenomgångar ska framkalla olika känslor. Händelserna som slumpmässigt väljs ut blev väldigt smidigt här. Händelse 1 kan som ett exempel vara positiv, framkalla trygghet och en naturkänsla. Händelse 2 ska vara negativ och ska framkalla klaustrofobi och ha temat ormar och händelse 3 klaustrofobi och ha temat spindlar. Eftersom det bara spelas en händelse i taget kan man skapa en variation och kontrast i spelet, men ändå förmedla specifika känslor till 100 % och allt är slumpmässigt. Spelaren kommer hitta mönster i systemet men alla händelser väljs ut slumpmässigt. Meningen med produkten är att spelaren ska komma att känna rädsla, trygghet och osäkerhet.

## Rummet

Olika rum har olika atmosfärer, känslor och stämningar. Produkten som utvecklades under undersökningen hade något som är ganska unikt. Som det nämndes ovanför fanns det många positiva sidor med att låsa spelaren på en plats. Spelutvecklare designar banor med spelarens rörelser i åtanke och måste många gånger tänka sig in i spelarens tankar och får ställa sig frågor som: Kan spelaren hoppa över här? Kommer spelaren kunna se den här delen av kartan? Det är mycket som kan bli fel bara för att spelaren har så mycket frihet att han eller hon kan hitta brister i systemet. I Bedrom kan spelaren bara kontrollera sin syn och hur man blinkar. Man kan inte gå runt och utforska rummet. Det gjorde att jag kunde lägga väldigt mycket tid på att designa rummet och vad spelaren faktiskt ser. Med kunskapen att spelaren inte kan flytta sig kunde jag enklare designa spelet.

## Hur mycket ska man vägleda spelaren?

Många spel introducerar hur man spelar spelet (hur man siktar, hur man går etc) Man brukar till och med få en förklaring på hur systemet fungerar (hur man styr en stad och hur fienden kan besegra dig) I *Bedrom* ville jag uppnå något. Jag ville att spelaren skulle glömma att det är ett spel. Därför har jag ingen meny i mitt spel. När man startar spelet får man se en lapp från spelarens karaktärs mamma. På lappen kan man utläsa saker om spelets värld. I brevet finns även ledtrådar på hur spelaren kan spela spelet. Gillade mystiken! I brevet nämner man inte direkt hur spelet fungerar, är mer ledtrådar för hur spelaren ska lyckas somna.

Eftersom spelet fungerar efter ett system, tror jag det hade fungerat som en utmaning även om spelaren visste om systemet. Jag har inte uteslutit tanken att lägga in en meny, för att introducera spelet för nya målgrupper. Målgrupper som föredrar menyer med utförliga förklaringar på hur spelet fungerar. Det här alternativet kommer finnas för dom som vill ha en större utmaning ifrån spelet och är inte så intresserade av upplevelsen i sig utan mer intresserad av att klara spelet på så kort tid som möjligt (Få spelaren att somna så snabbt som möjligt) .

## Känslan av att spelet gör mer än det faktiskt gör.

Som Seth Marienello (*Marienello ,Creating fun Trough Fear, 2011*) pratar om i sin föreläsning är det viktigt att spelaren inte är medveten om hur speldesignern har designat uppdraget eller hur utvecklingsteamet allmänt har utformat spelet. När spelaren inte längre har kontroll över vad det är som händer i spelet, vet han mindre om vad för upplevelse spelutvecklaren haft i åtanke och vilken baktanke spelutvecklaren har haft. På så sätt blir spelaren vilse och har inte längre känslan av att spelet håller honom i handen. Det här var något jag försökte göra i spelet genom att i ge spelaren otydlig (aningsljud, hjärtslag ljud) respons på vad spelaren faktiskt påverkar i spelet.

## Tid

Play with the player experience från Seth Marienellos föreläsning (*Marienello ,Creating fun Trough Fear, 2011*) har jag skrivit om tidigare. Anledningen till att jag tar upp ämnet igen är för att det var just det jag ville göra med tiden i spelet. Den enda egentliga respons på tid som spelaren har är en klocka som slår varje timme (varje minut i spelet). Det är även så att om klockan slagit 8 gånger kommer det upp en Game Over screen och man måste börja om. Även om den här funktionen går emot min vision att spelet ska ta olika lång tid olika gånger så tyckte jag det var viktigt att det fanns

någon form av gräns. Samt att spelaren ska känna sig lite stressad över att tiden kan ta slut (Är ett försök att stimulera den stress man kan känna när man inte kan somna och bara ligger och vrider på sig)

## Story

En story kan bidra till skrämmande spelupplevelser. Storyn kan vara fylld med tvistade obehagliga ögonblick (Silent Hill, 1999) eller fylld med konspirationsteorier med mörka och skrämmande sanningar (condemned criminal origins, 2005). Storyn kan vara väldigt betydelsefull både när det handlar om motivationen och rädsla. I Bedrom finns det en väldigt sparsam story. Med undantag till brevet som visas när man startar spelet finns det inte så mycket mer som pekar på en story. Man kan fråga sig varför jag inte försökt bygga upp en större och mer betydelsefull story. Huvudanledningen var att det kändes överarbetat att försöka applicera något av en story till ett så pass simpelt och kort spel. Sen tror jag även att man mycket effektiva kan utveckla en story när man fått in mer innehåll i spelet och efter att man har testat vilka skrämseffekter som funkar och vilka som inte funkar. För även om jag inte bakade in en story tror jag det är en mycket betydande del till varför man spelar spel. Jag har försökt att berätta små historier med hjälp av tavlorna i spelet. Har även försökt indikera (ett index) olika händelser med hjälp av möblerna. När jag möblerade i matsalen försökte jag få det att se ut som en massa människor ätit tillsammans som senare lämnat matsalen i en snabb hast. Jag vill att spelaren ska se på tavlorna och dom index jag har i rummet för att dra sina egna slutsatser.

## Synen

Från början skulle spelarens kontroll över var man tittade haft mycket större betydelse. Från början skulle spelet händelser (negativa och positiva) ändras beroende på var spelaren mer specifikt tittade på. Tittade man på en bokhylla skulle det hända något någon på grund av det. Om en negativ händelse spelades upp skulle man kunna avbryta händelsen genom att titta på något specifikt i rummet. För det första kom jag inte på ett system som funkade logiskt. Sen tror jag det var en kombination av teknisk okunskap och UDK som gjorde att jag inte kunde använda mig av den funktionen. Antalet medlemmar och bristen på en programmerare gjorde att spelaren fick vara utan den funktionen. Spelaren kan bara hålla ögonen öppna i max 10 sekunder sen stängs alla goda händelser av och spelaren måste börja om från början på en händelse.

## Skrämmande rent visuellt

Det var svårare att skrämman spelaren än vad jag trodde från början. Det är stor skillnad på idéer man har och det man faktiskt kan visualisera. Rummet får inte den där ”perfekta” belysningen jag haft i åtanke. Brist på resurser gjorde mig begränsad. Från början skulle visuella skrämseffekter bestå av dockor, målningar, rörande skuggor och obehagliga konturer i skuggorna. Det jag i slutändan hade var bara möbler, målningar och enklare inredning. Om jag haft tillgång till en grafiker som kunde gjort tidig sketch art på hur spelet skulle se ut hade jag eventuellt kunnat utforma systemet på ett mer effektivt sätt. Med det jag hade försökte jag animera dörrar för att ha en katt som försöker öppna en dörr, ett fönster som öppnas på grund av vinden. Obehagliga målningar hade jag även som verktyg för att förmedla olika känslor. Utmaningen blev så mycket större med det jag hade. Försökte matcha ljud, ljus, möbler och tavlor rörelser för att få så mycket liv och saker som hände i spelarens omgivning som möjligt. Med mer grafik och ljud hade jag kunnat göra mer visuella effekter som hade kunnat skrämman eller göra spelaren trygg. Produkten är bristande i det att den ibland är otydlig. Ibland händer saker i spelet som spelaren inte förstår och han kan därför distansera sig till spelet och ifrågasätta det. Jag försökte att vara så tydlig som möjlig för att spelaren skulle förstå så mycket som möjligt för att kunna skrämman eller lugna honom henne.

## Negativa upplevelser

Med min produkt hade jag ambitionen att det inte skulle finnas några dåliga upplevelser i spelet. Enbart upplevelser i sig själv som spelaren kan uppleva och få ut en känsla av. Även om spelaren håller på att förlora så ska det finnas en upplevelse i spelet som är unik för just den situationen och upplevelsen ska inte vara ett frustrationsmoment. Tanken från min sida var att jag ville uppnå något hos spelaren var han/hon var så indragen i spelvärlden-att han/hon inte blir lika negativt påverkad om man eventuellt förlorar. Även om spelaren spelar en omgång och förlorar, kan det vara en upplevelse som uppskattas och istället för att man missade känslan man skulle få av att vinna spelet, får man istället en helt annan upplevelse när man förlorar som är minst lika intressant och spännande. Man byter spelet estetik, atmosfär och känsla beroende på hur bra spelaren spelar (blundar ögonen) Spel var spelarens misslyckande blir en del av upplevelsen finns det gott om. Super Meat Boy är en 2d plattformar var man ska ta sig från punkt A till B. När man har klarat en bana spelas alla misslyckade försök upp för att visa antalet gånger man testat och hur man spelat. (*Super Meat Boy, 2012*)

## Spelarens kontroll

Valet att ta bort spelarens kontroll genom att låsa spelaren i sängen tyckte jag inte om från början. Det gick emot Seth Marienellos (*Marienello, Creating fun Through Fear, 2011*) resonemang (kapitel 3.1.4) om att man inte skulle ta bort spelarens kontroller. Från början skulle spelaren ha möjligheten att gå upp från sängen och kunna utforska rummet. Men med det mål som spelaren har (att somna) kändes det överflödigt att ha med en mekanik som inte skulle hjälpa spelaren att uppnå sitt mål. Det skulle bara vara frustrerande och vilseledande för spelaren. Att ta bort spelarens kontroll gjorde att spelaren känner sig svag och utsatt. Tanken är att spelaren ska veta att han/hon inte har möjligheten att fly om något obehagligt händer.

## Alla ljud och händelser är slumpmässiga

Spelet är programmerat så att händelser, ljud och rörelser väljs ut slumpmässigt. Som ett exempel finns det 12 olika sorters fågelkvitter. Även om de olika ljuden innebär samma sak är det utformat för att ge spelaren mer variation. Att designa spel som slumpvis väljer fram upplevelser och spelvärldar är inget nytt. (*Dont Starve, 2013, Minecraft, 2011*) Minecraft och Dont Starve genererar slumpvalda spelvärldar för spelaren varje gång han/hon startar ett nytt spel. Det nyligen utannonserade skräckspelet Daylight använder sig också av ett liknande system där spelet randomiserar fram olika rum för varje spelomgång. (*FZ, 2013*). Det tar längre tid att utforma ett system som slumpmässigt väljer ut händelser men tanken bakom systemet är för att uppmuntra spelaren till flera spelomgångar där man förhoppningsvis upplever något nytt varje gång. Left 4 Dead använder sig av ett sådant system där spelaren inte vet var fienden, ammunitionen eller vapen kommer ligga. Left 4 Dead (*Left 4 Dead, 2008*) är ett spel med väldigt korta banor men tanken är att man ska spela om dem just på grund av att det är slumpmässigt.

## Få spelaren att känna sig trygg

Som forskningen pekat på tidigare är det lika viktigt att spelaren stundtals kan känna sig trygg i spelet - det är lika viktigt som känslan rädsla (*Marienello, Creating fun Through Fear, 2011*). Eftersom Bedrom slumpmässigt väljer ut händelser till spelaren, är det inte säkert att man får samma upplevelse varje gång man spelar. Ibland upplever spelaren lugna och trygga händelser, eller får man för många negativa händelser och får en mer obehaglig upplevelse. Tanken är att det här ska vara en motiverande faktor till varför man ska spela Bedrom. Jag försökte skapa händelser som gjorde att spelaren kände sig trygg, inte bara för att eventuellt kunna skrämman upp spelaren. Jag vill

att man ska kunna spela en spelomgång och bara ha positiva upplevelser och klara spelet. Det förutsätter att man lyckats undvika alla negativa händelser med lite tur och skicklighet.

## 5.5 Ett smakprov

Den nuvarande statusen för Bedrom är att det i stort sett bara är ett smakprov på en större upplevelse som kommer utvecklas med åren. Min tanke är att utvecklingen/uppdateringen ska ske genom att man månadsvis uppdatera spelet med nytt innehåll. Ljud, inredning, nya rum och nya händelser både positiva och negativa kommer att tillkomma. Anledningen till att jag har utvecklat ett koncept med så lite resurser som möjligt är att det ger mig utmaningen att skapa känslor och motivation till gameplay med så lite innehåll som möjligt. Jag vill inte att spelets enda starka sida ska vara visuella effekter som kastas i spelarens ansikte. Jag ville ha ett väldigt genomtänkt grundkoncept som man i sinom tur kan jobba vidare på med mer innehåll och nya upplevelser. Produkten skulle alltså vara enkel att utveckla med möjligheten att alltid lägga till nya händelser. Jag har organiserat en del kod och har en del mallar som jag enkelt kan kopiera för att skapa nya event, var man enkelt lägger till egna ljud och händelser för att skapa nya upplevelser.

## 5.6 Slutord

Undersökningens frågeställning var inte alltid central för produkten. Många gånger sneglade jag på andra problem som finns i spel. Däribland den kommande tekniska utveckling som pågår i spelindustrin. Produkten är oftast central i den personliga känsla som jag ville framkalla i ett spel. Många beslut togs utifrån egna upplevelser. Samtidigt har produkten varit användbar för undersökningens frågeställning (*"Var ligger spelarens motivering till att engagera sig i ett spel som framkallar negativa känslor som rädsla?"*) Känslan var den stora utmaningen för mig. Att skapa ett spel var spelaren ska simulera en människas tillstånd från att vara vaken till att sova. För mig ville jag att det skulle vara utmanande och det skulle vara en upplevelse som kan innebära obehagliga upplevelser men även behagliga upplevelser. Jag ville att det skulle finnas en motivering till att spela även om spelaren genomgår obehagliga och negativa upplevelser. Att spelet fick ett system som var utmanande kring ett så enkelt gameplay var ett lyft för produkten. Dom flesta spel kan man förflytta sig i, men i Bedrom kunde spelaren inte ens gå. Produkten har ändå ett system som spelaren kan interagera med. Det finns ett gameplay spelaren utmanas av. Känslorna har varit utmanande att förmedla, men jag valde specifika känslor och teman för att skapa så underhållande och obehagliga/behagliga upplevelser som möjligt.

## 6. Ordlista

Adobe after effect: Program som kan användas för att skapa visuella effekter i filmer.

Cutscenes: Spelet tar bort kontrollen från spelaren och spelar upp en filmsekvens som spelaren inte kan interagera under. Cutscenes används ibland som övergångar mellan olika banor.

Gameplay: Hur spelaren spelar och interagerar med spelet, kan man hoppa, kan man skjuta?

GUI: Är information som spelet ger spelaren. Är oftast 2d text eller symboler som visar information om spelet och spelarens egenskaper som hälsa eller antal vapen. Ibland kan GUI vara knappar som man kan trycka på för att tillverka enheter eller uppgradera sin utrustning eller arme.

Hardcore Gamers: Människor som anser att spel är en stor del av sitt liv. Människor som spenderar en stor del av sitt liv till spel och har en bred kunskap om spel.

Immersion Breakers: Är när spelet visar att det är ett spel.

Kan vara på grund av buggar eller hur spelets GUI är utformad.

Invisible Walls: Osynliga väggar i spel som sätts ut för att förhindra spelaren att ta sig till utanför banan. Ibland kan det handla om ett lågt staket som spelaren inte kan hoppa över, andra gånger behöver det inte ens vara något i vägen, bara en osynlig vägg.

Multiplayer : Två eller flera spelare spelar tillsammans eller mot varandra på olika datorer uppkopplade mot ett nätverk.

Safehouse: En säker byggnad var spelaren/spelarna kan vara trygga, resurser finns oftast på dom här platserna.

Singelplayer: Så syftar man på en spelupplevelse som en person upplever i en värld med enbart AI inga andra människor.

## 7. Källförteckning

Curd, S. (2011) What are you afraid of. Blogg. 29 maj.

[http://www.hookedgamers.com/features/2011/05/29/a\\_look\\_at\\_horror\\_and\\_fear\\_in\\_video\\_gaming.html](http://www.hookedgamers.com/features/2011/05/29/a_look_at_horror_and_fear_in_video_gaming.html) [2013-02-13]

Condemned: Criminal Origins. (2005) Tillgänglig:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Condemned:\\_Criminal\\_Origins](http://en.wikipedia.org/wiki/Condemned:_Criminal_Origins) [2013-06-04]

*CryEngine*. (2007) Tillgänglig: <http://www.crytek.com/cryengine>

Dead Space 2. (2011) Tillgänglig: [http://deadspace.wikia.com/wiki/Dead\\_Space\\_2](http://deadspace.wikia.com/wiki/Dead_Space_2) [2013-06-04]

*Dont Starve*. (2013) Tillgänglig: <http://www.dontstarvegame.com/> [2013-07-04]

*Fear 3*. (2011) Klipp: <http://www.youtube.com/watch?v=V9WRQ2Xkq38>, Tillgänglig:

[http://en.wikipedia.org/wiki/F.E.A.R.\\_3](http://en.wikipedia.org/wiki/F.E.A.R._3) [2013-07-04]

*Fez*. (2012) Tillgänglig: <http://polytroncorporation.com/61-2> [2013-07-04]

*FZ*. (2013). *Nyhet*. Tillgänglig: <http://www.fz.se/artiklar/nyheter/20130607/skrackspelet-daylight-ar-pa-gang-till-playstation-4> [2013-06-04]

*Gametrailers*. (2013) *Recension av The last of us*.

Tillgänglig: <http://www.gametrailers.com/reviews/rt9xz3/the-last-of-us-review> [2013-07-04]

*GTA serien*. (1997-2013). Tillgänglig: <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto/> [2013-07-04]

H.P .Lovecraft <http://gutenberg.net.au/ebooks06/0601181h.html> [2013-03-07]

How to make fear. (2006). Artikel. EDGE, 31 oktober. Tillgänglig: <http://www.edge-online.com/features/how-make-fear/2/> [2013-02-04]

Invisible walls. (2013) .Podcast. Nummer 257. Tillgänglig: <http://www.gametrailers.com/full-episodes/s8ji1m/invisible-walls-episode-257--the-cold--console--war-is-heating-up> [2013-06-26]

Kremers Rudolf. (2009). *Level Design Concept, Theory, and practice*. Stockholm. A K Peters, Ltd. ss. 167, 235. [2013-02-11]

Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story. XEODesign. Oakland. Tillgänglig: [http://www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf) [2013-02-11]

Left 4 Dead. (2008). Tillgänglig: [http://sv.wikipedia.org/wiki/Left\\_4\\_Dead](http://sv.wikipedia.org/wiki/Left_4_Dead)

Marinello, S. (2011). Creating fun through fear. Föreläsning. Vancouver. Tillgänglig: <http://www.youtube.com/watch?v=AJfwumawF38> [2013-02-16]

Marinello, S. (2013). Portfolio, LinkedIn Tillgänglig: <http://www.linkedin.com/pub/seth-marinello/20/a44/350> [2013-05-31]

*Minecraft*. (2011). Tillgänglig: <http://minecraft.net/> [2013-07-12]

Okänd. (2004). *Evoking Fear in video games*. *Everything2*. Blogg. Tillgänglig: <http://everything2.com/title/Evoking+feared+in+video+games> [2013-02-27]

Paul Lee, J. (2005). Good video games and good learning. University of Wisconsin-Madison. Tillgänglig: [http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf) [2013-02-12]

*Phillips Lovecraft, H. (1927). Supernatural Horror in Literature*. [2013-05-31]

*Soundbible.com. Ljudarkiv* [2013-05-30]

*Silent Hill*. (1999). Tillgänglig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Hill\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(video_game)) [2013-05-12]

*Super Meat Boy*. (2010). Tillgänglig: [http://en.wikipedia.org/wiki/Super\\_Meat\\_Boy](http://en.wikipedia.org/wiki/Super_Meat_Boy) [2013-07-12]

*Therese Nilsson. Nyheter. XboxLife*. Tillgänglig: <http://www.xboxlife.com/se/news/6998/Call-of-Duty-Black-Ops-II-sl%C3%A5r-f%C3%B6rs%C3%A4ljningsrekord.html> [2013-06-12]

*Unreal Engine*. (2013) , Tillgänglig: <http://www.unrealengine.com/> [2013-07-04]

*William Higinbotham. Brookhaven National Laboratory*. Tillgänglig: <http://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php> [2013-07-12]

