

Jonas Heide Smith

Du står for enden af en vej: Computerspil og fantasy

Forholdet mellem computerspil og fantasygenren er næsten unaturligt tæt. Siden mediets fremkomst har elvere og orker boltret sig lystigt i digitale verdener med en gennemslagskraft, som disse væsner sjældent er forundt i andre medier. Hvori bunder dette slægtskab?

I 2004 var flertallet af verdens computerspillintelligentsia enige om en ting: Markedet for fantasy-baserede online-rollespil var så rigeligt mættet. Det første (moderat) succesfulde kommercielle forsøg i kategorien "grafisk onlinespil for mange samtidige spillere", *Meridian 59* fra 1996, bød på fantasy af den klassiske drager-og-dæmoner-variant. Det samme gjorde arvtageren *Ultima Online* fra 1997, de stort anlagte *Asheron's Call* og *EverQuest* fra 1999 samt det Kong Arthur-inspirerede *Dark Age of Camelot* fra 2001.

Nye succesprodukter inden for formatet måtte, mente mange, nødvendigvis eksperimentere med helt nye settings og bryde med de efterhånden så velkendte konventioner. Det var en logisk konklusion, der dog skulle vise sig absolut grundløs. I november 2004 udkom nemlig det massivt populære *World of Warcraft* og viste, at forgængerne blot havde været famlende forstudier og at uhørt mange flere mennesker nu var parate til at lægge 10USD om måneden for en plads i en farverig, digital fantasyverden. Selv i dag, syv år senere, er der intet nyt under solen. Der findes science-fiction-alternativer (primært finske *Eve Online*), men kommercielt er de fodnoter til den overvældende fantasydominans.

Man fristes til at citere en berømt reportage om computerspil fra *Rolling Stone Magazine* i 1972: "Something basic is going on".¹ Men hvad? I denne artikel vil jeg forsøge at forklare det bemærkelsesværdige parløb. På baggrund af et historisk rids fremhæver jeg de strukturelle ligheder mellem fantasylit-

teratur og computerspil og argumenterer for, at den klassiske fantasygenre rummer utallige elementer, der gør den endog særdeles velegnet som grundlag for computerspil.

Fantasycomputerspillet fra Kentucky til Azeroth

I 1976 forfattede programmør og huleudforsker Will Crowther det lille program *Colossal Cave Adventure* inspireret af sine oplevelser i et hulekompleks i Kentucky. Computerspil havde på dette tidspunkt brændt sig fast på nethinden af teknisk kyndige med adgang til avanceret maskinel via actionspillet *Spacewar* (1962) og hos en bredere offentlighed via spil som *Pong* (1972) og *Gunfight* (1975).² *Colossal Cave Adventure* var dog ganske anderledes, da interaktionen var rent tekstlig, og oplevelsen derfor anderledes adstadig og udramatisk. Eventyret startede med ordene "Du står for enden af en vej foran en lille murstensbygning. Omkring dig er en skov", og spilleren måtte herefter skrive sig igennem spillet. Det er påfaldende at Crowther, som egentlig primært søgte at udvikle en huleudforskningssimulator, fandt det oplagt at tilføje diverse fantastiske elementer (som f.eks. en øksesvingende dværg).

Andre bifaldt dette valg. En gruppe MIT-studerende lod sig meget direkte inspirere, hvilket resulterede i den kommercielt publicerede *Zork*-trilogi (1980-1982). I det første *Zork* søger spilleren sin lykke i "the ruins of an ancient empire lying far underground", hvor alskens fantastiske væsner gør skattejagerens liv vanskeligt. Det er værd at notere at tidlig spil-fantasy faktisk ligner tidlig moderne litterær fantasy i den såkaldte lost world-tradition som Henry Rider Haggards *King Solomon's Mines* (1885, da: *Kong Salomons Miner*) og Arthur Conan Doyles *The Lost World* (1912, da: *Den Forsvundne Verden*).

```
West of House                               Score: 0 Turns: 0
Copyright (C) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>take leaflet
Taken.

>read leaflet
"WELCOME TO ZORK!"

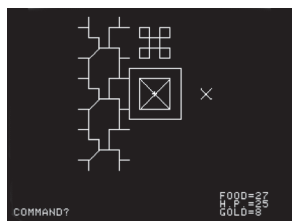
ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!

>
```

I Zork var interaktionen rent tekstlig. Spilleren interagerede via kommandoer, som typisk bestod af et verbum og et substantiv.

Endnu tydeligere er dog den helt umiskendelige indflydelse fra den i 70ernes USA så populære Tolkien og fra tidens blomstrende pen-and-paper rollespil, især *Dungeons & Dragons* (1974). Især i deres tidlige inkarnationer var disse rollespil karakteriseret ved et stærkt fokus på regler og en forkærlighed for netop underjordiske hulekomplekser (typisk fangehuller, altså “dungeons”). Mens mere moderne rollespil, som hovedregel, nedtoner “spil”-elementet (altså regler, terninger mv.) til fordel for mere litterære fællesoplevelser, var *D&D* netop en art rigtigt programatisk ramme for eventyrgenerering. At der var et tydeligt sammenfald i de grupper, som fandt denne spiltipe og tidlige computerspil af adventuretypen appellerende, kan næppe overraske.

Den unge texaner Richard Gariotts hobbyprojekt, udgivet (oprindeligt i plastikpose i den lokale computerbutik) som *Akalabeth: World of Doom* i 1979, blev da også udviklet under arbejdstitlen *D&D*.³ I *Akalabeth* indtager spilleren rollen som eventyrer, der modtager gradvist vanskeligere opgaver af landets hersker, Lord British. Hvor *Colossal Cave* og *Zork* holdt sig til ren tekstlig interaktion, var *Akalabeths* verden illustreret med landkort, som udskiftedes med regulært førstepersonsperspektiv i de (obligatoriske) underjordiske dungeons. Gariott fulgte successen op med en serie af *Ultima*-spil, hvor spilleren – oprindeligt kendt som “the stranger” og senere som “the avatar” – tilkaldes fra denne verden for at hjælpe det plagede land Sosaria.



I *Akalabeth* var handlingsrummet reduceret i forhold til Zork. Til gengæld blev fantasien hjulpet grafisk på vej. Til venstre ses oversigtskortet og til højre ses den underjordiske “dungeon”.

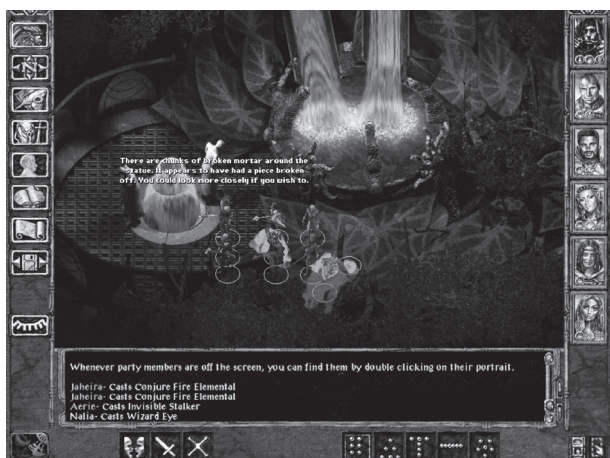
Formen, hvor én person bekæmper en lang serie fantastiske monstre, minder måske mest af alt om de *Fighting Fantasy*-bøger (da: *Sværd og Trolddom*), som Steve Jackson og Ian Livingstone udgav i betydeligt antal fra 1982. Her skal læseren/spilleren løbende træffe væsentlige valg med betydning for historiens udfald, altid i skikkelse af enlig eventyrer.

Denne form blev dog revideret markant med *Ultima III: Exodus* i 1983. I dette det første computerrollespil med animerede figurer er kamp stadig et centralt element, men spilleren er ikke længere en enlig (unavngiven) figur. I stedet skal vedkommende håndtere en hel gruppe karakterer og anvende disse taktisk i kamp. Hermed tilnærmes spiloplevelsen i endnu højere grad i *Dungeons & Dragons*, hvor historierne typisk var tiltænkt 4-6 samtidige spillere. Disse spillere skulle ideelt set dække et bredt spektrum af figurtyper med indbyrdes komplementære evner. Og dermed var linket til Tolkiens *Ringenes Herre* så meget desto tydeligere, da Tolkien jo netop sammensætter et umage “fellowship”, som både må lære at acceptere og supplere hinanden, og som i sig selv skaber drama i form af gruppe-medlemmernes indbyrdes konflikter. Denne Tolkienske afhængighedsdynamik ses i store mængder senere rollespil. Den ses også i den actionprægede dungeon crawl for op til fire samtidige spillere, *Gauntlet* (1985), hvor en kriger, en valkyrie, en elver og en troldmand i fugleperspektiv skal undslippe mørkets horder. Og den præger forholdet mellem kriger, amazone og dværg i det horisontalt rullende *Golden Axe* (1989) såvel som det langt senere *Trine* (2009), som tager den fulde konsekvens og lader tre

modsatninger (af forskellige magiske grunde) smelte sammen i en og samme krop.

Ultima-serien, og de beslægtede serier *Wizardry*- (fra 1981) og *Bard's Tale* (fra 1985), fik fra 1988 følgeskab af en lang række udgivelser, der eksplicit byggede på *Advanced Dungeons & Dragons*-systemet og foregik i de "officielle" rollespilsverdener. Nogle af disse (for eksempel *Curse of the Azure Bonds* fra 1989) udgjorde direkte inspiration til romaner; et forholdsvis sjældent fænomen. Andre, som f.eks. *Champions of Krynn* (1990), er fritstående værker baseret på den meget fasttømrede skabelon.

80ernes rollespilsformater har vist sig sejlivede. Mens mere lineært tænkte fantasyspil som *King's Quest*-serien (fra 1983) er så godt som uddøde med resten af adventuregenren, har spil som *Baldur's Gate* (1998), *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006) og *Dragon Age: Origins* (2009) uden deciderede strukturelle revolutioner formået at udvide spillerens handlefrihed markant. Disse værkers appel illustrerer en vigtig designpointe: Fornemmelsen af at indtræde i en levende, dynamisk verden med betydelig frihed til at sætte sin egen kurs afhænger ikke af kunstig intelligens eller meget raffinerede algoritmer. I vid udstrækning er det et simpelt spørgsmål om kvantitet: En vis tilfældighed kombineret med tilpas mange muligheder får de digitale fantasiverdener til at virke næsten uendeligt varierede.



I *Baldur's Gate II* styrer spilleren en hel gruppe helte. Udforskning og kamp foregår her i et og samme farverige grafiske format.

I mellemtiden rummer onlineverdenene som *World of Warcraft* jo rent faktisk uendelig variation i kraft af, at man her interagerer med levende medspillere. Disse spil udmærker sig ved at basere sig på dybe, uoverkommelige konflikter mellem fraktioner (der har fundamentalt uforenelige interesser) samt ved typisk at kræve en stor koordinationsindsats, idet mange missioner kræver nøje planlagt samarbejde. Baggrundstapetet for denne indsats er typisk klassisk "high fantasy", farverige gennemfiktive verdener med mulighed for episk heltedåd i pittoresk solnedgang. Norskudviklede *Age of Conan* (2009) er en lidt mørkere variant og sydkoreanske *Aion* (2009) har et pseudoreligiøst præg, men tendensen til at holde på de klassiske former er klar.

Parallelt med alle rollespillene er der udkommet en konstant strøm af fantasypregede strategi-titler, hvor spilleren skal føre en nation til sejr i kampen mod andre magter (altså digitale pendanter til brætspil som *Risk* eller *Diplomacy*). *Heroes of Might and Magic*-serien (1995–2011) har en stor tilhængerskare, der dog tåler sammenligning med de mere tempofyldte *Warcraft*-strategispil (1994–2003), der med deres effektivt genkendelige tegneserieæstetik og uhøjtidelige lyddesign står som milepæle inden for både de såkaldte *real-time*-strategispil og for fantasy-computerspil som sådan.



I *World of Warcraft* og andre onlinerollespil befolkes universet af andre spillere. Det skaber stor variation.

Rammer frem for fortællinger et springer i øjnene, at de mest succesfulde fantasyspil netop ikke har været romanadaptationen. I 80'erne valgte man netop *ikke* at sætte strøm til de overmådeligt elskede Dragonlance-romaner i Margaret Weis og Tracy Hickmans *Chronicles*-trilogi (1984-1985), som ellers selv havde basis i *AD&D*-scenarier. I det hele taget har spilbranchen været forbløffende tilbageholdende, og ikke særlig heldig, med direkte adaptationer af litterære fantasy-successer. Der har naturligvis været undtagelser, som det vellykkede *The Hobbit* fra 1982, men spillet *The Lord of the Rings* (1985) imponerede langt fra.⁴ Det gjorde spilificeringen af Robert Jordans episke *Wheel of Time*-romanserie mildest talt heller ikke i 1999 (selvom det fik pæne anmeldelser), og ingen har – før nu, hvor tv-serien næsten har gjort det uomgængeligt – forsøgt sig med George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*. Selv her går man i en stor bue uden om selve romanernes handling og lader spilleren, som krigsherren, tage del i fortidige begivenheder, som kun antydes i forlægget. En lignende tilgang blev valgt ved udviklingen af *Betrayal at Krondor* (1993), som er baseret på Raymond E. Feists *Riftwar*-saga (1982-1986). Dette spil foregår ti år efter den sidste *Riftwar*-bog og var derfor ikke bundet af det kendte narrativ, ligesom spillet ikke lagde nærværdige bånd på handlingen i eventuelle fortsættelser fra forfatteren.

Og her har vi nok sagens kerne. I romanerne er valgene jo netop foretaget på forhånd, ja selv valgenes konsekvenser er velkendte, så fundamentet for reel spillerindflydelse er yderst beskedent. Gennemspilning af en romans handling kan sagtens være underholdende, men spildesigneren må typisk gøre sig enorme anstrengelser for at tilsløre det overordnede forløbs prædefinerede natur. Og balancen mellem interaktivitet og respekt for forlægget er hårfin.

Derfor er *Ringenes Herre* (forstået som fortællingen om brøderskabets hårrejsende strabadser under kampen for at udslutte Saurons ring) et ret dårligt spil. Middle Earth, hvor strabadserne udspiller sig, er derimod det rene slaraffenland for spildesignere. For her har man en yderst velbeskrevet verden fyldt med konflikter mellem magter – en sand eventyr-

motor – uden decideret fastlagt retning. Det samme gælder George R. R. Martins *Westeros*, der er gennemsyret af rå konflikt mellem såvel enkeltpersoner som mellem deres adelige familier, der utrætteligt bekriger hinanden via både hofintriger og blodige kæmpeslag. Persongalleriets konstante vaklen mellem diplomatiske øvelser og væbnet konflikt (et konstant baggrundstapet for de mere personlige dramaer) har dynamikken til fælles med utallige strategispil.

Men fantasylitteraturens verdener er ikke kun appellerende spil-settings, fordi de er gennemsyret af episk konfliktstof og propfyldt af farverige locations. Disse verdener er også i særlig grad *regelbundne*. Som Tolkien bemærkede i sin afsøgning af genren, det berømte essay *On Fairy Stories* (Tolkien, 1947), kræver beskrivelsen af en "sekundær verden", som læseren tillægger sandhedsværdi en helt særlig indsats. Her kan man ikke læne sig op af virkelighedens empirisk baserede troværdighed, men må konstruere en internt konsistent verden, hvor det store mentale spring er det indledende, hvorefter den pågældende verden skal opføre sig særskilt *realistisk*, grænsende til det neurotiske. Tolkien påpeger, at fantasyforfatteren indgår en meget specifik kontrakt med læseren og ikke pludselig kan ændre på reglerne eller introducere bekvemme løsninger ustraffet. Læg i denne sammenhæng mærke til hvor beskeden en rolle tilfældige hændelser spiller i f.eks. *Ringenes Herre* eller *A Song of Ice and Fire*.

Det kan her i parentes bemærkes, at der findes en meget betydelig undtagelse fra denne regelrethed hos Tolkien og mange af hans kolleger, nemlig magien. Her ser man pludselig en ekstremt vagt formuleret kraft, der synes at mangle konsekvens, og som sjovt nok sjældent vækker grundlæggende nysgerrighed hos de personer, den gentagne gange forbløffer. Det ene øjeblik beskæftiger Gandalf sig eksempelvis med yderst beskedne besværgelser, mens han i det næste er uhyre magtfuld, vender tilbage fra de døde og i øvrigt dukker op på *meget* heldige tidspunkter.

Sådan detaljerede, regelbundne verdener er jo netop gode spilsettings, da alle betydende elementer her må kvantificeres og ekspliciteres. Dette er et grundvilkår for spil og har, modsat Tolkiens analyse

af litteraturens betingelser, intet at gøre med den pågældende verdens sandhedspræg. Computerspil skiller sig ud ved at være systemer, hvis appel ikke i meningsfuld forstand kan siges at afhænge af, hvorvidt spilleren accepterer det overordnede fiktionslag (som kunne være så meget andet). Spilforsker Espen Aarseth har formuleret det radikalt med reference til *Tomb Raider*-spillets kvindelige eventyrer Lara Croft:

[...] Lara Crofts kropslige dimensioner, som allerede er analyseret til døde af filmteoretikere, er irrelevante for mig som spiller, da en krop med et anderledes udseende ikke ville få mig til at spille anderledes [...] Når jeg spiller, ser jeg ikke engang hendes krop, men igennem den og forbi den.⁵

Aarseths udsagn om irrelevansen ved den arkæologi-interesserede eventyrerskes opsigtsvækkende ydre er en spidsformulering, der ægger til debat. Men Aarseths kollega, Jesper Juul, har overbevisende argumenteret for at spil netop kan siges at bestå af et regelniveau og et fiktionsniveau. Spilleren kan så – efter temperament eller erfaringsniveau – vælge at tolke fiktionslaget som en egentlig verden eller blot som en konkretisering af spillets regler.⁶

Altså: Fantasyverdener er fulde af konflikt samt bundne af regler og derfor yderst velegnede til computerspil. Og spildesignerens arbejde med at skabe sandhedspræg er mindre kritisk end fantasyforfatterens; så længe reglerne overholdes, vil spilleren næppe have anledning til at miste indlevelse i fiktionen.

Fremad opad Et mere strukturelt forhold ved fantasylitteratur- og film gør spil-fantasy oplagt. I visse, simple computerspil forbliver spilfiguren uændret igennem hele spillet. Det gælder det klassiske arkadespilformat, hvor Pac-Man (så længe spilleren kan undvige de udøde fjender) blot resolut fortærer prikker, og hvor den enlige tank i *Space Invaders* blot (så længe spilleren kan hamle op med de angribende galaktiske horder) skyder det bedste den har lært. Spillets tema eller grunddynamik ændrer sig ikke, og ej heller udvikles hovedpersonernes evner over tid (selvom spillerens selvfølgelig kan gøre det). I andre

spiltyper opnår spilfiguren stadig større kræfter i takt med, at spillet skrider frem. Dette kan illustrere en egentlig fiktionsmæssig progression (hvor figuren reelt tilegner sig nye egenskaber) eller blot være et designgreb, der skal bidrage til at gradvis indlæring af et komplekst kontrolsystem. Førstnævnte tilfælde, hvor spilfiguren reelt gennemgår en markant udvikling, afspejler en næsten uomgængelig fantasymekanisme.

Fantasyfortællinger er typisk udviklingsromaner. I udgangspunktet tænkes læseren at vide så godt som intet om den fiktive verden og historiens hovedperson deler gerne denne uvidenhed. Eksemplerne står i kø: Bilbo, hobitten, der modstræbende konfronteres med verden uden for det pastoralt konservative “Herredet” i Tolkiens bog, er indledningsvist et væsen uden nyttige egenskaber og uden indsigt i Middle Earths indbyggere eller geografi. Gennem udfordringer lærer han nyttige tricks, mens han og læseren i adstadig tempo introduceres til Tolkiens verden. Det samme gælder for Pug, den forældreløse kokkedreng i Feists *Riftwar*-bøger. Ikke bare er Pug ung og uden evner, han er også geografisk isoleret i en provinsiel lilleby. Det varer dog ikke længe før drengens talent for magi manifesterer sig, og han ender som en magtfuld troldmand, altså en mangedobling af hans oprindelige evner.

Også George R. R. Martin anvender dette greb. Serien springer mellem synsvikler hos det velvoksne persongalleri, men kredser om den ædelmodige (og ultimativt naive) Eddard Starks børn. Starkbørnene er, som Pug, isoleret i provinsen og bliver pludselig viklet ind i dramatiske begivenheder, hvor især den uægte søn Jon og den yngste datter Arya gennemgår en hastig udvikling.

I en meget entydigt Tolkieninspireret variant må også figuren Willow (i filmen fra 1988 af samme navn) udvikle magiske evner fra sit inkompetente udgangspunkt, mens en ukendt verden udforskes i forsøget på at tilbagelevere et (entydigt gammeltestamentligt inspireret) spædbarn fundet drivende alene på en flod.

I *D&D* blev fænomenet kvantificeret og gjort til en vigtig præmis. *D&D* har ikke et endemål og

spilelementet består i stedet i indsamlingen af erfaringspoint, som medfører at spilkarakteren stiger i "level" og derfor i styrke, hårdførhed, magiske evner osv.⁷ Det er en oplagt mekanisme af to årsager: For det første giver det spilleren noget at stræbe efter. I enkeltspiller-spil oplever man en konkret øget kapacitetsforøgelse og derved typisk adgang til nye og mere krævende udfordringer. Og i flerspiller-spil oplever man prestige og social anerkendelse som følge af store kræfter og misundelsesværdigt udstyr. For det andet kan spilleren hermed introduceres gradvist til spillets funktioner og ofte komplicerede styringsmekanismer frem for at blive overvældet på én gang.

Kapacitetsudvidelsen – hovedpersonens ekstreme udvikling – er altså en klassisk fantasymekanisme, der virker yderst hensigtsmæssigt i spildesign. Men et andet aspekt af ovenstående eksempler er måske et endnu stærkere fællestræk, nemlig *verdensudforskningen*, altså udviklingen af hovedpersonens kendskab til det pågældende univers. Bilbo, Frodo, Pug, Jon Stark, Willow og mange andre fantasyfigurer starter deres fiktive liv med en dyb uvidenhed om den verden, de bebor, og må, som led i deres færd, udforske deres omverden.

Spil- og medieforskerne Henry Jenkins og Kurt Squire, har beskrevet computerspil som "the art of contested spaces" (Squire & Jenkins, 2002). Tanken er, at computerspil, basalt set, består af en kamp om kontrol over et rum. Det er (for mange spiltyper) en givtig anskuelsesramme, men i fantasyspil af rollespilstypen består dramaet også i høj grad i selve det at udforske et ukendt univers. Det er dette ukendte, åbne rum, som i så høj grad appellerer til mange computerrollespillere, ligeså meget som det er dragerne og guldet. Blandt de store milepæle i spilpersonens liv i et spil som *World of Warcraft* er, når man – gerne efter en uges tid i spillet – først får adgang til transportmidler. For en uerfaren, svagelig spilperson er det måske nok principielt muligt at krydse spilverdenen til fods, men det er både farefuldt og tålmodighedskrævende. Et vellykket onlinerollespil venter til spilleren lige præcis fornemmer verdenens størrelse og er begyndt at høre om særligt interessante locations, før vedkommende gives adgang til effektiv transport.



I World of Warcraft belønnes den ihærdige spiller med luftbåren transport og kan dermed langt lettere udforske den omfattende spilverden.

Et naturligt match nlinerollespil er så godt som altid befolket af væsener, som Frodo Baggins og andre litterære fantasyfigurer ville føle sig helt hjemme iblandt, og jeg undrede mig indledningsvist over, hvorfra de nære bånd stammer.

Først og fremmest så vi, at en del af forklaringen antageligt skal findes i det oplagte målgruppesammenfald. For at finde kompetitive onlinespil appellerende, skal man nok ikke være typen som kræver virkelighedsnær realisme i klassisk forstand. Man skal altså have en tolerance overfor det fantastiske, og helt tydeligt fandt de D&D-begejstrede (og dermed fantasybegejstrede) også computerspillene interessante allerede i de tidlige 1980'ere. Man fik altså meget tidligt etableret en række konventioner og et lighedstegn mellem fantasy og computerrollespil.

Det er dog ikke hele forklaringen, hvilket understreges af, at selve *pen-and-paper*-rollespillene i dag fremviser et genreudbud, der ikke er snævert koblet til "high fantasy"; f.eks. *Call of Cthulhu* (1981) og *Vampire: The Masquerade* (1991). Snarere spiller det ind, at fantasy litteraturen har markante strukturelle elementer til fælles med computerspil. Fantasyfortællinger og de verdener, de udspiller sig i, er typisk detaljerede og regelbundne. Nok er væsnerne fantastiske, men de må agere inden for et meget snævert kausalt rum, hvor tilfældigheder og inkonsistens ikke spiller særligt væsentlige roller. Det fantastiske kræver, som Tolkien påpegede, et markant sandhedspræg.

Endvidere nikker spildesignere anerkendende

til to af fantasylitteraturens stærke konventioner: A) at hovedpersonen i udgangspunktet er en svækling, hvis evner vokser eksplosivt som historien skrider frem (Frodo i *Ringenes Herre* er undtagelsen, der bekræfter reglen) og B) at hovedpersonen i udgangspunktet intet kender til sine omgivelser og må udforske dem sammen med læseren. Begge dele er helt konkrete spilelementer (modsat for eksempel indre, moralsk udvikling som ville være mere kompliceret at omsætte til spil) som skaber appel og fungerer så godt at de også anvendes i spil langt udenfor fantasy- eller rollespilsformaterne.

Det er næsten givet, at vi også i fremtiden vil se fantasylitteraturen levere frugtbart råmateriale til spildesign. At inspirationen typisk går den ene vej, er ikke et problem, for destilleringen af disse fortællinger til systemer, hvori ikke-prædefinerede dramaer kan opstå er netop spildesignerens unikke kunst.

Worlds. Cambridge, Massachusetts 2005.

King, B., & Borland, J.: *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New York 2003.

Nielsen, S. E., Smith, J. H., & Tosca, S. P.: *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York 2008.

Squire, K., & Jenkins, H.: "The Art of Contested Spaces", I: (L. King, & C. Bain) *Game On*. London 2002.

Tolkien, J. R.: "On Fairy Stories", hentet fra <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>

Jonas Heide Smith, f. 1975.

ph.d. i computerspilstudier fra IT-Universitetet, København. Onlinespecialist hos mediekoncernen Egmont. Har skrevet om computerspil i fagtidsskrifterne *Games and Culture* og *Game Studies* og arbejder på 2. udgave af spilgrundbogen *Understanding Video Games*.

Noter

- 1 Brand, 1972.
- 2 Nielsen, Smith, & Tosca, 2008.
- 3 King & Borland, 2003.
- 4 Flere spil udgivet i forlængelse af Peter Jacksons filmatisering af trilogien blev relativt pænt modtaget, men fremstår næppe som milepæle i spilhistorien.
- 5 Aarseth, 2004.
- 6 Juul, 2005. Erfarne *World of Warcraft*-spillere har gerne et meget instrumentelt forhold til spillet og lægge meget lidt vægt på fiktionslaget.
- 7 I strategispil hentyder begrebet "rollespilelement" ofte til det, at hærene indeholder identificerbare personer, som indsamler erfaringspoint.

Bibliografi

Aarseth, E: "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation" I: (N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan) *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, Massachusetts 2004.

Brand, S.: "Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums", I: *Rolling Stone Magazine*, 7. December 1972.

Juul, J.: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional*