



MASTEROPPGAVE

Ord har konsekvenser

Betydningen av dialogvalg i spillnovellene *Firewatch* og *Draugen*

Words have consequences

The significance of dialogue choices in the video games *Firewatch* and *Draugen*

Erlend Eide

Navn på masterprogrammet: Grunnskolelærer 5.-10. trinn

Fakultet: Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett (FLKI)

Veileder: Lykke Guanio-Uluru

Innleveringsdato: 16. mai 2022

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle

kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. *Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 12-1.*

Sammendrag

I denne masteroppgaven sammenlignes det verbaltekstlige innholdet i ulike dialogvalg i to spillnoveller. Det er gjort gjennom komparativ tekstanalyse. Målet er å undersøke hvor mye spillerens valg påvirker tekstinnholdet, og om dette kan påvirke spillerens tolkning av spillfortellingens sammenhenger og karakterer. Dataspill blir i oppgaven forstått som en del av det utvidede tekstbegrepet i skolen, og forsøker å gjøre rede for noen særtrekk ved dette narrative mediets dynamiske verbaltekstlige innhold.

Analysen tar utgangspunkt i spillene *Firewatch* av Campo Santo (2016) og *Draugen* av Red Thread Games (2019). Begge inneholder spillmekanikken dialogvalg der spilleren velger mellom ulike svaralternativ. Analyse materialet er transkribert ved hjelp av videoopptak av egen spilling i tillegg til to YouTube-videoer. For å beskrive de narrative strukturene i spillene er Espen Aarseths (2012) ludonarrative modell fra spillstudier benyttet, i tillegg til Bjørn Alexander Larsen Henrik Schoenau-Fog (2020) sin kategorisering av detektiv-spill. For å beskrive spillerens tolkningsprosess, suppleres det med teori fra resepsjonsetetikk med Wolfgang Isters (1974, s. 285) tomrombegrep. I tillegg foreslås begrepet *mekaniske tomrom* for å beskrive det tekstmateriale som eksisterer i spillene, men som ikke blir aktivert under spillingen.

Funn i analysen viser at hvordan det verbaltekstlige innholdet i *Firewatch* varierer og kan føre til ulike opplysninger om karakterene og til dels endre spillerkarakterens personlighet. I *Draugen* er det verbaltekstlige innholdet som regel likt med unntak av konklusjonen på fortellingen som har flere varianter. Funnene viser at noen valgfrie dialogsekvenser påvirker hva man lærer om spillets karakterer. Fordi det er mulig å oppdage ulikt verbaltekstinnhold, impliserer dette at noen spillere kan sitte igjen med spørsmål andre spillere har svar på. I diskusjonsdelen blir dialogmekanikkens påvirkning på fortellingens troverdighet diskutert. Avslutningsvis diskuteres det hva disse funnene kan bety for bruken av spillnoveller i skolen, og det foreslås videre forskning på temaet.

Abstract

This master's thesis compares the textual content of different dialogue choices within two narrative video games. The goal of the comparison is to examine how much the player's choices influence the textual content, and if this, in turn, can influence the player's understanding of the contexts and characters of the game story. In the thesis video games are understood as part of the extended concept of texts in the Norwegian school curriculum. The unique features of the dynamic textual content within this narrative medium will be examined throughout the thesis.

The analysis is based on the narrative video games *Firewatch* by Campo Santo (2016) and *Draugen* by Red Thread Games (2019). Both games contain the game mechanic *dialogue choices* where the player chooses between different dialogue alternatives. The transcription is based on recordings of the researcher's gameplay, supplied by two YouTube-videos. Using theory from game studies as well as narrative theory made it possible to describe the games' narrative structures; Espen Aarseth's (2012) ludonarrative model, and the categorization of detective games by Bjørn Alexander Larsen and Henrik Schoenau-Fog (2020). To describe the player's interpretation process, Wolfgang Iser's theory of *gaps* from reader-response theory is applied. Additionally, the thesis suggests the term *mechanical gaps* to describe textual material that exists in the game but isn't activated during gameplay.

The findings of the analysis show how the textual contents in *Firewatch* varies, which can reveal different information about the characters and partly change the player character's personality. In *Draugen*, the textual content usually stays the same, until the conclusive text of the game, which exists in multiple variants. The findings show that some optional dialogue sequences impact what the player learns about the game's characters. Since it is possible to discover different textual content, this implies that some players know the answers to questions of which other players do not. In the discussion chapter the dialogue choices' impact on the stories' believability is discussed. The thesis concludes by discussing what these finds imply for the use of narrative video games in school and suggests possible ideas of further research on the subject.

Forord

Det er rart å være ferdig med et såpass stort prosjekt. Spesielt når det markerer slutten på fem års utdanning. Det føles som slutten på et kapittel - og begynnelsen på neste nivå (det er teit, men det måtte skrives)! Når jeg lukker øynene, hører jeg PC-ens vifter hvese. Den trenger en pause - og det samme gjelder meg. Jeg skal gjøre det mamma sa til meg for rundt 15 år siden; skru av skjermen og gå ut i det fine været!

Det er mange jeg ønsker å takke. Utenom venner fra både skole og fritid som har gjort dette til noen fine år, er det en håndfull personer jeg ønsker å trekke frem som på ulike vis har vært viktige for meg i skriveprosessen, og jeg er svært takknemlig for hver og en av dem:

Framfor alt ønsker jeg å takke min dyktige veileder, Lykke Guanio-Uluru. Spillstudier var ukjent terreng for meg da jeg begynte å skrive, så da har det vært godt å kunne henvende seg til en som har såpass bred oversikt over feltet. Takk for gode litteraturtips og hjelpsomme kommentarer på utkastene mine. Takk for gode samtaler som har hjulpet meg videre når jeg har sittet fast, og at du har hatt tro på prosjektet siden starten. Jeg tror helt ærlig at jeg ikke kunne hatt en bedre veileder til denne oppgaven. Tusen takk!

Jeg ønsker å takke alle som har lest gjennom teksten min som har gitt tilbakemelding på ulike stadier i prosessen: Takk til den fine gjengen på skriveseminarene; mine tre medstudenter Linnéa, William, Silje og Hannah, samt læreren vår, Ingrid Nestås Mathisen. De konstruktive tilbakemeldingene deres har hjulpet meg med å spisse formuleringene mine, og rosen har motivert meg til å holde frem med skrivingen. Takk til Jente, som hjalp meg gjøre det krevende kybertekst-kapittelet mer forståelig, og en evig stor takk til Marthe og min navnebror Erlend som har lest gjennom hele sulamitten!

Stor takk til Silje Therese, Bjørn Inge og Erlend for godt selskap i lunsjpausene. Det har vært fint å snakke om alt stort og smått som skjer både innenfor og utenfor masterlesesal M302.

Til slutt vil jeg takke min kjæreste Johanna som har heiet på meg hele veien, og støttet meg når det har gått trått. I tillegg til rent praktiske tilbakemeldinger til teksten, har du også vist meg godhet og kjærlighet. Du har vært, og forsetter å være, min aller beste venn.

Erlend Eide

Bergen, mai 2022

[J]eg etterlater spor hvis jeg ikke snakker med noen, siden jeg opptrer som en mann som ikke vil åpne munnen; jeg etterlater spor hvis jeg snakker, siden hvert ord som blir sagt, er et ord som er der og kan dukke opp igjen senere, med eller uten anførselstegn.

--Italo Calvino, *Hvis en reisende en vinternatt*

We all make choices, but in the end our choices make us.

--«Andrew Ryan», i *Bioshock*

Innholdsfortegnelse

Oversikt over figurer, tabeller og skjermbilder.....	xi
Figurer	xi
Tabeller.....	xi
Skjermbilder.....	xii
Oversikt over sentrale karakterer i spillnovellene.....	xiii
Draugen	xiii
Firewatch	xiv
Forkortelser	xv
1 Introduksjon	1
1.1 Bakgrunn for oppgaven	2
1.2 Tidligere forskning	4
1.2.1 Dataspillkarakterenes troverdighet og relasjon til spilleren	5
1.2.2 Kriminalromanens struktur og fortellinger i fortid	5
1.2.3 Ulike spillere med ulike fortellinger	7
1.3 Problemstilling og forskningsspørsmål	8
1.4 Materiale	9
1.4.1 Om sjangeren spillnovelle	9
1.4.2 Relevans for oppgaven	11
1.4.3 Firewatch	12
1.4.4 Draugen.....	13
1.5 Oppgavens struktur.....	15
2 Teori.....	17
2.1 Kybertekst: Dataspill som tekst.....	17
2.1.1 Tekstorganisering: tekstoneer og skriptoner.....	18
2.2 Den sirkulære samhandlingsmodellen.....	19

2.2.1 Det spillmekaniske tilbakemeldingssystemet	20
2.2.2 Analytisk ferdighet	21
2.3 Fortellingsstrukturer i spill.....	22
2.3.1 Aarseths narrative spillmodell	22
2.3.1.1 Hendelser: Kjerner og satellitter	23
2.3.1.2 Agenter.....	24
2.3.2 Den skjulte fortellingen	25
2.3.3 Kriminalromanens struktur i dataspill	25
2.4 Narrativ tolkning i dataspill	27
2.4.1 Resepsjonestetikk og Isers «tomrom».....	28
2.4.2 Tomrom i kyberteksten.....	28
2.4.2.1 To tomrom: Mekaniske tomrom og tolkningstomrom	29
2.4.3 Gjennomspillingssannheter.....	31
2.5 Oppsummering av teori	32
3 Metode	33
3.1 Bruk av YouTube-videoer	33
3.2 Innsamling av materiale gjennom egen spilling.....	34
3.3 Transkribering	35
3.4 Bruk av YouTube-kommentarer, intervjuer og anmeldelser	35
3.4.1 Etisk vurdering av bruken av nettforumkommentarer.....	36
3.5 Oppgavens validitet	36
3.5.1 Materialets omfang.....	37
3.5.2 Egne tolkninger	37
3.5.3 Andres tolkninger.....	37
4 Analyse: <i>Draugen</i>	39
4.1 Analyseutvalg fra <i>Draugen</i>	39
4.2 Dialogmekanikken i <i>Draugen</i>	41
4.3 Spillfortellingens struktur	43

4.3.1 Draugen sin detektivfortelling	44
4.3.2 Etterforskningen: Dynamiske kjerner.....	45
4.3.2.1 Samtale om Ruths død: Likt verbaltekstlig innhold.....	45
4.3.2.2 Båten forsvinner: Likt verbaltekstlig innhold.....	47
4.3.3 Etterforskningen: Dynamiske satellitter	49
4.3.4 Konklusjonen: Dynamiske kjerner med ulikt verbaltekstinnhold.....	51
4.4 Sekundærkarakterene i <i>Draugen</i>	53
4.4.1 Graaviks innbyggere.....	53
4.4.1.1 Anna Fretland	53
4.4.1.2 Simon Fretland	56
4.4.3 Lissie: Frempek bak mekaniske tomrom.....	58
4.4.3.1 Frempek i kjernescener	59
4.4.3.2 Frempek i dynamiske satellittscener	60
4.5 Spillerkarakteren Edward.....	62
4.5.1 Tolkninger av karakterutvikling?.....	62
4.6 Oppsummering av funn i <i>Draugen</i>	65
5 Analyse: <i>Firewatch</i>	67
5.1 Analyseutvalg fra <i>Firewatch</i>	67
5.2 Dialogmekanikken i <i>Firewatch</i>	68
5.3 Spillfortellingens struktur	70
5.3.1 Firewatch sin detektivfortelling	70
5.3.2 Skjult fortelling i krim-fortellingen.....	71
5.3.3 Skrivemaskinens skjulte opphavsfortelling	71
5.4 Sekundærkarakterene i <i>Firewatch</i>	73
5.4.1 Julia.....	73
5.4.2 Delilah	75
5.4.3 Ned Goodwin	76
5.5 Spillerkarakteren Henry.....	78
5.5.1 Henry (og spillerens?) forventninger og skuffelse	78

5.5.2 Henrys liv etter Firewatch.....	80
5.5.3 Henrys mer aggressive dialogvalg	81
5.5.4 Den ordknappe Henry.....	83
5.5.4.1 En «gal» Delilah?.....	84
5.5.4.2 En allvitende Delilah?.....	85
5.5 Oppsummering av funn i <i>Firewatch</i>	88
6 Diskusjon	90
6.1 Sammenligning av Draugen og Firewatch.....	90
6.1.1 Spillmekanikken dialogvalg.....	90
6.1.2 Fortellingens struktur.....	91
6.1.3 Sekundærkarakterene	92
6.1.4 Spillerkarakteren	93
6.2 Aarseths begrep kjerner og satellitter	94
6.3 Dialoger med dynamiske satellitter: Konsekvenser for fortellingens troverdighet.....	96
6.3.1 Dialoger som NPC-en «husker».....	96
6.3.2 Resirkulering av replikker	97
6.3.3 Spillerens valgalternativer vs. fortellingens lineære struktur	98
6.4 Oppsummering	99
7 Konklusjon og avsluttende refleksjoner	100
7.1 Bruk av spillnoveller i skolen	101
7.1.1 Bruk av spillnoveller i litteraturundervisningen	101
7.1.2 Utfordringer med digitalisering i skolen.....	102
7.2 Videre forskning.....	103
Referanser	105
Bibliografi.....	105
Ludografi	111
Filmografi	113

Appendiks 1
Appendiks A 2
Appendiks B..... 19

Oversikt over figurer, tabeller og skjermbilder

Figurer

Figur 1. Heatons sirkulære samhandlingsmodell (hentet fra Toh, 2019, s. 178)	21
--	----

Tabeller

Tabell 1. Appendiks A, s. 13.....	46
Tabell 2. Appendiks A, s. 9 - 10.....	48
Tabell 3. Appendiks A, s. 11 – 12.....	50
Tabell 4. «Mulige variasjoner av konklusjonen til Graavik-mysteriet i Draugen».....	52
Tabell 5. Appendiks A, s. 6 – 7.....	57
Tabell 6. Appendiks A, s. 11.....	59
Tabell 7. Appendiks A, s. 14.....	63
Tabell 8. Appendiks A, s. 18.....	64
Tabell 9. Appendiks B, s. 32.....	75
Tabell 10. Appendiks B, s. 33.....	77
Tabell 11. Appendiks B, s. 47.....	79
Tabell 12. Appendiks B, s. 36.....	82

Skjermbilder

Skjermbilde 1. «Handlingstekst i kursiv». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.	41
Skjermbilde 2. «Ord som indikerer at en dialogsekvens kan aktiveres». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.....	42
Skjermbilde 3. «Dialogvalgmenyen i Draugen». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.	43
Skjermbilde 4. «Noen svaralternativer informerer om spillerens muligheter uten at man må aktivere dem». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.....	49
Skjermbilde 5: «Etter et dialogvalg som er en statisk kjerne, åpner det seg dialogsekvenser som er dynamiske satellitter». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.	54
Skjermbilde 6: «Bryllupsbildet på dag 2: Det verbaltekstlige innholdet er annerledes». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.	55
Skjermbilde 7: «Boken til Ruth fra Simon». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.	56
Skjermbilde 8: «Gjensyn med Fretland-fotografiet med nytt tekstinnhold»	60
Skjermbilde 9. «Dialogvalgmenyen i Firewatch». Fra Firewatch av Campo Santo, 2016.	69
Skjermbilde 10. «Skrivemaskinen til Henry». Fra Firewatch, Campo Santo, 2016.	72
Skjermbilde 11. «Prolog i form av et teksteventyr.» Fra Firewatch, Campo Santo, 2016.....	74
Skjermbilde 12. «Mystisk skikkelse i nattemørket». Fra Firewatch, Campo Santo, 2016.....	86
Skjermbilde 13. «Spekulasjoner om hvem skikkelsen kan ha vært». Fra Firewatch, Campo Santo, 2016	87

Oversikt over sentrale karakterer i spillnovellene

Draugen

EDWARD – Den spillerstyrte karakteren. Han er en amerikaner som drar til Norge fordi han tror søsteren hans befinner seg i bygden Graavik. I løpet av spilllets handling kommer det fram at søsteren hans har vært død i over 30 år, og at hans følgesvenn, Lissie, i virkeligheten er en del av fantasien hans.

ALICE «LISSIE» - En del av Edwards fantasi som blir med til Graavik. Edward er tilsynelatende ikke klar over at hun ikke er ekte før man er halvveis gjennom spillet.

ELISABETH «BETTY» - Edward sin søster. Edward drar til Graavik for å lete etter henne. Hun er ikke der, i virkeligheten druknet hun i en innsjø da hun var liten.

RUTH FRETLAND – Den 8 år gamle datteren til Johan Fretland. Ble funnet død nedenfor klippen ved kirken i Graavik. På rommet hennes finner man en kiste med vikingskatter i. Tegningene hennes ser ut til å indikere at hun fant kisten i graven i bygden.

JOHAN FRETLAND – Far til Ruth, og tidligere medeier i den lokale gruvebedriften fram til han trakk seg i mai 1902. Han eier huset i Graavik som Edward og Lissie oppholder seg i, men man møter ham aldri. Tvillingbroren til Fredrik.

ANNA FRETLAND – Ruths mor, Johans kone. Tvillingsøsteren til Margaret.

SIMON FRETLAND – Den 13 år gamle fetteren til Ruth, sønn til Fredrik. Johan mistenkte det var Simon som stod bak Ruths dødsfall.

FREDRIK FRETLAND – Far til Simon og tvillingbror til Johan. Tidligere eier av gruvebedriften i Graavik fram til den stengte i september 1902.

MARGARET FRETLAND – Mor til Simon og tvillingsøster til Anna.

Firewatch

HENRY – Den spillerstyrte karakteren. Han tar sommerjobben som skogvokter for å få en pause fra utfordringene hjemme.

DELILAH – Sjefen til Henry som er skogvokter i ett av de andre vakttårnene. De holder kontakten via Walkietalkie.

JULIA – Konen til Henry. Hun lider av tidlig demens og husker ikke lengre hvem Henry er. Hun er enten hos familien eller på pleiehjem under spillets handling.

NED GOODWIN – Tidligere parkvokter. Hadde Henrys stilling tre år tidligere, men siden hørte man ikke fra ham. Det viser seg at han har bodd i parken hele tiden. I slutten av fortellingen kommer det fram at det var han som tyvlyttet på Henry og Delilahs samtaler, og også brøt seg inn i tårnet til Henry.

BRIAN GOODWIN – Neds 12 år gamle sønn som ble med til parken da Ned jobbet der. Forsvant på mystisk vis tre år før Henrys ankomst, og siden da har ingen hørt fra hverken ham eller faren. Henry finner kroppen hans i en hule, tilsynelatende døde han i en klatreulykke.

Forkortelser

DRG – *Draugen*-transkripsjonen, Appendiks A

FW – *Firewatch*-transkripsjonen, Appendiks B

HUD – Heads-Up Display. Grafikk på skjermen som gir spilleren informasjon om spillkarakterens status eller valgmuligheter. I de spillene som blir analysert informerer ofte HUD-en om et objekt kan klikkes på.

NPC – Non-Player Character. En spillkarakter styrt av datamaskinen i motsetning til å bli styrt av en spiller.

1 Introduksjon

Slik vi alle er ulike med våre forskjellige bakgrunner og opplevelser, slik har vi også forskjellige tolkninger av situasjoner og hendelser. I bøker får vi muligheten til å se situasjoner gjennom samme sett med øyne. Likevel kan to ulike personer fullføre en bok og ha ulike meninger om hva den dypest sett handlet om. Vi kan altså få ulike opplevelser selv om vi har vært gjennom den samme reisen, i de samme setningene, med de samme bokstavene. Hva skjer om ordene man leser også kan forandres, om fortellingen endres etter hvem som leser den? Hvor ulike kan tolkningene deres bli?

Samhandlingen mellom spillet og spilleren regnes som et definerende kjennetegn ved dataspill. Det eksisterer riktignok bøker innen sjangeren «choose your own adventure» der leseren får påvirke fortellingens handling. Da blir man presentert for ulike valg som peker til ulike sidetall som man deretter blir til. Slik kan man hoppe fra side til side i boken og utforske ulike versjoner av fortellingen. Med dataspills digitale egenskaper kan overgangen gjennomføres sømløst ved at valget man tar automatisk aktiverer hva som skal skje videre. Spilleren klikker på en knapp, og trenger ikke bla gjennom sidene for å se hvor fortellingen fortsetter. Dette tar dataprogrammets algoritmer seg av. Etersom dataspill har blitt en stor del av barne- og ungdomskultur, og gradvis blitt tatt inn i skolen, kan det være lurt å få bedre kjennskap til hvordan dataspillfortellinger er strukturert og påvirker spilleres tolkning.

I denne oppgaven undersøker jeg hvordan verbalteksten i dataspillene *Firewatch* (Campo Santo, 2016) og *Draugen* (Red Thread Games, 2019) endres ut fra hvilke valg spilleren gjør. Dette gjør jeg ved å analysere og sammenligne transkripsjonene jeg har gjort av underteksten til dialogsekvensene i spillene. For å kunne beskrive samhandlingsprosessen mellom spilleren og spillet bruker jeg teori fra feltet spillstudier, også kalt «ludologi», og litteraturteori fra resepsjonsetetikken og narrativ teori. Ved å kombinere teori fra disse feltene kan jeg få fram hvordan teksten blir til i programvaren under spillingen, og også hvordan teksten blir mottatt og tolket av spilleren. Et hovedpoeng i oppgaven er at disse prosessene foregår ulikt for ulike personer. Ulike spillervalg kan føre til at verbaltekstinnholdet blir forskjellig, i tillegg til at personer også tolker det forskjellig.

I oppgaven bruker jeg begrepet «tekst» på tre ulike måter: (1) Innledningsvis ser jeg på dataspill som en del av det utvidede tekstbegrepet i skolen. (2) I teoridelen vil jeg utdype

sentrale trekk ved teksttypen dataspill ved hjelp av spillteoretiker Espen Aarseth sitt kybertekstbegrep. (3) I analysen fokuserer jeg på det verbaltekstlige innholdet i spillene.

1.1 Bakgrunn for oppgaven

Dataspill har i dag blitt en stor del av barne- og ungdomskultur. Selv om man kan spore det første dataspillet tilbake til 1950-tallet, er det først i det 21. århundre at dataspill har vokst til å bli den største underholdningsindustrien globalt (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 67; Gilbert, 2020). Dagens barn og unge vokser opp med digitale medier og spill, og det er flere som har tilgang på både konsoll- og mobilspill. Ifølge en nasjonal delrapport om spillbruk av Medietilsynet (2020, s. 5) spiller 89 prosent av unge mellom 9-18 år digitale spill. Som samfunnsinstitusjon mener jeg dette er noe skolen bør ta inn over seg, spesielt når det gjelder en såpass stor andel av befolkningen. Bruk av spill i klasserommet med diskusjoner om mediet med elever kan være en styrke fordi det kan invitere til kritisk refleksjon rundt spill, og øke utbyttet elever får av egen spilling på fritiden. Analyse av dataspill kan få plass i skolen på lik linje som at man tolker og diskuterer romaner.

I tråd med samfunnets digitale utvikling har også skolen gradvis fulgt etter. Rundt åtte av ti elever i grunnskolen har i dag tilgang på digitale enheter (Universitetet i Oslo, 2021). Skolen måtte også fulldigitaliseres en stund under koronarestriksjonene (Jelstad, 2021). Utenom veksten av Chromebook-bruk og pedagogiske nettbrettopplegg, har flere i tatt i bruk dataspill i undervisningen. Mange av spillene brukes ofte som pedagogiske verktøy, slik som quizspillet *Kahoot* (<https://kahoot.com/>) eller som det digitale læreverket *Salaby* (<https://skole.salaby.no/>). Utenom dette har kommersielle spill som *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) blitt brukt i etikkundervisning på videregående (Hauso, 2014, 16. desember) og storsuksessen *Minecraft* (Mojang, 2009) har blitt et verktøy i både matte- og samfunnsfagundervisningen på barnetrinnet (Ramsvik, 2020, 13. november). Forskning på spillnarrativer i skolesammenheng ser man ikke like mye av.

Spillmediet er mangfoldig og det finnes mange ulike sjangre av spill, noen med mer narrative fokus enn andre. Selv om det finnes eksempler på dataspill brukt som litteratur med søkelyset på spillenes estetiske kvaliteter (Harvey, 2018; Ostenson, 2013; Turley, 2018), er det ikke veldig utbredt. For få år siden ble *This War of Mine* (11 Bit Studios, 2014), et spill som tematiserer sivile i krig, innlemmet som pensumlitteratur på videregående-nivå i Polen

(Handrahan, 2020). I den første norske læreboken om dataspill, *Spillpedagogikk* (Skaug et al., 2020, s. 109), har forfatterne dedikert et undervisningsopplegg til dette spillet. De har ellers dedikert et kapittel av boken sin til litterære analyser av spill for lærere som ønsker å utforske slike opplegg i skolen (s. 89-102). Skaug et. al. (2020) argumenterer for å bruke spillanalyser i klasserommet, og mener at analyseprosessen «lar seg overføre til senere arbeid med annen litteratur» (s. 96). I tillegg hevder de at elevene opparbeider seg mer selvstendighet og tillit til egne tolkninger når de tar utgangspunkt i dataspill heller enn tradisjonelle noveller (s. 96). På sett og vis brukes også spill her som et verktøy for å understøtte tradisjonelle læreplanmål, i denne sammenheng novelletolkning. Dette kan være en fornuftig bruk av spill. Samtidig vil jeg argumentere for at man kan utforske spill i norskundervisningen som en del av det utvidete tekstbegrepet som norskfaget bygger på (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 2). Dataspill kan brukes på alle trinn, som eksemplene viser, men jeg vil i denne oppgaven bruke kompetansemål knyttet til ungdomsskolen.

I læreplanen i norsk står det at «elevene skal lese og oppleve tekster som kombinerer ulike uttrykksformer. «(...) Tekstene skal knyttes både til kulturhistorisk kontekst og til elevenes egen samtid» Kunnskapsdepartementet (2019, s. 2). Fordi det er en del av elevenes samtid ser jeg på dataspill som en av disse teksttypene. Med dette sagt, ser jeg det ikke som hensiktsmessig at dataspill går på bekostning av og erstatter bokmediet i klasserommet, men at det kan være et verdifullt tillegg som også gjenspeiler elevenes egen hverdag. I tillegg anser jeg også følgende kompetansemål etter 10. trinn som relevante for bruken av dataspill:

- Sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid.
- Beskrive og reflektere over egen bruk av lesestrategier i lesing av skjønnlitteratur og sakprosa.
- Utforske og vurdere hvordan digitale medier påvirker og endrer språk og kommunikasjon.

(Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 9)

Ved å bruke dataspill kan elever bli bevisst på hvilke likheter og forskjeller mediet har fra bøker og filmer. Norskfagets mål handler både om at elevene skal ha kunnskap om og kjennskap til litteratur, men det må også finnes mål der elevene får oversikt over samfunnets tekster og forstå kulturen de er en del av (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 35). De får da bedre forutsetninger for å forstå samfunnet, men de får også mer ut av sin egen bruk av tekstene for sin egen utvikling som individer og samfunnsborgere (s. 35). Når det kommer til spill, vil refleksjoner rundt spillmediet i et fellesskap (klasserommet), med en pedagog som styrer

opplegget, kunne gjøre elevene mer bevisste og kritiske til egne spillopplevelser. Elevenes deltakelse i digitale tekster (dataspill og sosiale medier) utenfor skolen kan tas i bruk i skolen som dermed kan oppleves som relevant av elevene (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 176). Bruk av spill i skolen kan også være med på å anerkjenne de medieformene ungdommer bruker, og samtidig vise hvordan man kan reflektere og analysere det mange ser på som «bare underholdning» (s. 178). For elever som ikke spiller på fritiden vil analyse av spill i skolen kunne bidra til å gi dem et utvidet tekstbegrep.

Et viktig særtrekk med spill er samhandlingsdimensjonen: At spilleren må aktivere noen kommandoer for å kunne fortsette i spillet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 46; Mukherjee, 2015, s. 14; Skaug et al., 2020, s. 15). Dette kan også føre til at ulike spillere får ulike opplevelser av spillet. Det er dette jeg vil utforske nærmere i dette prosjektet, ettersom det kan være en faktor som påvirker hvordan ulike elever forstår enkelte spills fortellinger forskjellig. Det å tolke ulikt er ikke noe unikt for spillmediet. Vi har alle ulike opplevelser av bøker og filmer (og hendelser i det virkelige liv). Det som gjør spill forskjellig fra andre medier er at ikke alle spillopplevelser nødvendigvis inneholder det samme verbaltekstlige innholdet fordi spillerne gjør ulike valg. Da får plutselig spillere litt ulikt grunnlag å tolke fortellingene på. Dette er sentralt for min oppgave. Jeg vil spesifikt se på spill innen sjangeren *vandresimulatorer* («walking simulators») og se på hvordan spillerens valg kan påvirke dialogsekvensene i spillene, noe som dermed kan endre tekstinnholdet. Jeg skal nå gå inn på tidligere forskning om temaet før jeg presenterer problemstillingen min.

1.2 Tidligere forskning

Det har tidligere blitt forsket på hvordan dataspillfortellinger er organisert, og hvordan samhandling mellom spill og spiller har betydning for opplevelsen. Noen av momentene som jeg tar med videre i min oppgave er dataspillkarakterenes troverdighet, kriminalromanens struktur i narrative dataspill, og hvordan ulike spillere kan forme spillets elementer etter valgene de selv gjør.

1.2.1 Dataspillkarakterenes troverdighet og relasjon til spilleren

Bride Mallon og Rode Lynch (2014) har sett på hvordan karakterer styrt av kunstig intelligens kan styrke engasjementet til spillere. De presenterer to hovedkriterier de hevder gjør en datastyrt karakter engasjerende: (1) I hvor stor grad karakterene reagerer logisk på spillerens handlinger, og (2) hvorvidt de stimulerer til dype og meningsfulle relasjoner (s. 515, 517). Om de ikke-spillbare karakterene reagerer på omgivelsene sine eller spillerens handlinger på en troverdig måte, vil de oppleves mer realistiske (s. 516). Da skapes en illusjon om at karakterene selv har en reaksjon, selv om det til syvende og sist er algoritmene som styrer dette. Om karakterene reagerer på en ulogisk eller urealistisk måte har det en negativ påvirkning på spillerens engasjement (s. 515). Eksempler på dette kan være om de datastyrte karakterene treffer en vegg imens de går, og fortsetter å gå i den retningen. Da opptrer de ikke som en ekte person ville gjort. Når spillkarakterer som gir umiddelbar tilbakemelding på spillerens handlinger oppleves reaksjonene troverdige (s. 515). Det samme gjelder om spillerens valg ser ut til å ha innvirkninger på fortellingen. Spillerens opplevelse av meningsfulle relasjoner med den ikke-spillbare karakteren kan skapes med flere teknikker (de lister opp 6), deriblant at relasjonen bygges over tid (s. 520). Ifølge Mallon og Lynch er det strengt tatt ikke nødvendig at spilleren skal bry seg om ikke-spillbare karakterer i et spill, men om hen gjør det, skaper det et større engasjement (s. 517). I denne oppgaven ser jeg i analysen på hvordan spillerens valg anses som mer eller mindre troverdige ut fra hvordan fortellingen utvikler seg. Som Mallon og Lynch påpeker forventer gjerne spillere at valgene deres skal ha logiske konsekvenser. Jeg kommer nærmere tilbake til dette i diskusjonsdelen om fortellingens troverdighet (se 6.3).

1.2.2 Kriminalromanens struktur og fortellinger i fortid

Mona Bozdog og Dayna Galloway (2020) har sett på spillnovellen *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017) og hvilke fortellerteknikker det bruker. De trekker frem hvordan spillet kombinerer ulike teknikker fra bøker, spill og film til å fremstille fortellingen. Spillet utnytter verbaltekstens egenskaper for å knytte handlingen til fortiden, mens spillaktivitetene spilleren må utføre er tett tilknyttet de ulike karakterene. På den måten plasseres spilleren i karakterenes sko. Som med mange andre spill blir mye av fortellingen i *What Remains of Edith Finch* fremstilt ved hjelp av omgivelsene spilleren kan utforske. Denne romlige

utforskningen er for så vidt også med på å knytte fortidens hendelser til spillets nåtid. I oppgaven min ser jeg blant annet på hvordan hendelser i fortid formidles gjennom karakterenes samtaler.

Både Clara Fernández-Vara (2018) og Bjarke Aleksander Larsen og Henrik Schoenau-Fog (2020) har knyttet spills narrative potensial til kriminalromanen. Fernández-Vara (2011, s. 5) har tidligere beskrevet hvordan detaljer eller spor i omgivelsene kan gi hint om tidligere hendelser i spillverdenen. Disse hintene kan spilleren samle sammen for å få et bilde av hva som har skjedd. Parallellen til kriminalromanen er tydelig, for også i bøker har leseren mulighet til å løse mysteriet underveis (Fernández-Vara, 2018, s. 1). Larsen og Schoenau-Fog (2020, s. 3) foreslår to ulike kategorier for detektivspill som deles opp etter hvorvidt spillets fortelling følger en etterforskning, eller om spilleren leder etterforskningen selv. Disse to kategoriene gjør jeg rede for i teoridelen (se 2.5). I oppgaven vil jeg se på hvordan begge spillene jeg har valgt kan inneholde spor som spilleren selv må oppdage. Disse sporene kan forklare noen årsakssammenhenger som spilleren ellers ikke ville funnet ut av. I analysen forsøker tar jeg utgangspunkt i Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine to kategorier for å si noe om hvor sentral spillerens rolle er for å løse mysteriet i fortellingen.

Kenneth Tan og Alex Mitchell (2020) har analysert hvordan narrative deler av spillene *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) og *Her Story* (Barlow, 2015) kan påvirkes av spilleren. Sistnevnte spill handler om å løse en mordsak ved hjelp av videoopptak av et avhør. Man vet ikke hvilken rekkefølge opptakene opprinnelig er filmet i, og man finner opptak ved å søke på nøkkelord. Spilleren må selv dedusere seg fram til hva som har skjedd ved å tenke gjennom de ulike sporene og knytte sammen trådene, noe som avhenger av spillerens egne kognitive evner. De skriver:

I felt that my biggest contribution in terms of expressive input was creating “My Story” out of “Her Story”. My deductions and hypotheses as to what transpired were unique to me based on my analysis of the clues I watched and the order in which I watched them, which could have been different for another player (s. 198).

I dette sitatet får (Tan & Mitchell, 2020) fram noe jeg har lyst å se nærmere på; hvordan ulike spillere kan oppleve ulike rekkefølger eller varianter av spills fortellinger.

1.2.3 Ulike spillere med ulike fortellinger

Elisabeth Maria Berli (2019) har sett på hvilken rolle spillerens valg har for fortellingen i spillene *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Walking Dead (TWD)* (Telltale Games, 2012) og *Life is Strange* (Don't Nod Entertainment, 2015). Hun kom fram til at valgene stort sett ikke hadde store konsekvenser. I de to sistnevnte spillene hadde TWD kun én slutt og *Life is Strange* hadde to (s. 92). Valgene gjorde likevel spillopplevelsen mer personlig da man «tilegner seg kunnskap om spillkarakterene, deres relasjoner og mål på en interaktiv måte» (Berli, 2019, s. 92). Berli peker også på at valgene kan påvirke karakterutviklingen. Hun konkluderer med at valgene påvirker spillopplevelsen mer enn handlingen (s. 93). Jeg ønsker å følge opp tråden her ved å se på hvordan spillerens handlinger kan påvirke tolkningsgrunnlaget.

Kristine Haugom (2019) har analysert fremstillingen av forholdet mellom karakterene og omgivelsene i spillet *A New Beginning (Final Cut)* (Daedelic Entertainment, 2012) og boken *Code Blue* (Slaven, 2018). Hun brukte Aarseths (2012) narrative spillmodell beregnet for dataspill. I tillegg støttet hun seg på Wolfgang Iser's teori om tekstlige tomrom og sammenlignet hvordan det var å tolke en fortelling som leser og spiller. Hun hadde et økokritisk fokus, og la hovedsakelig vekt på tolkningsmuligheter fra enkeltsetninger fremfor en mer mekanisk analyse av spillets romlige dimensjoner (Haugom, 2019, s. 63). Hun noterte likevel at noen objekter spilleren kunne klikke på kunne tilføre mer informasjon som fyller inn tomrommene i fortellingen i forhold til karakterenes personlighet eller bakgrunnshistorie (s. 60). Siden disse objektene må klikkes på av spilleren er det mulig at enkelte spillere overser enkelte objekter og dermed går glipp av informasjon som kan bidra til spillerens tolkning av fortellingen (s. 59). Denne sammenhengen mellom spillerens innputt og tolkningsmuligheter er nettopp det jeg vil se nærmere på i oppgaven min. For å oppnå dette vil jeg sammenligne resultatene av ulike valg spilleren kan gjøre for å se hvor mye valgene påvirker informasjonsmaterialet spilleren får tilgang på.

1.3 Problemstilling og forskningsspørsmål

I denne masteroppgaven er problemstillingen følgende:

I hvilken grad har ulike dialogvalg og valgfrie dialogsekvenser betydning for hvilken informasjon spilleren får tilgang til i spillnovellene Firewatch og Draugen, og hvilke konsekvenser kan dette ha for hvordan spillere tolker sammenhenger og karakterer i fortellingene?

For å hjelpe meg med å besvare denne todelte problemstillingen har jeg utformet to forskningsspørsmål:

- I hvor stor grad varierer det verbaltekstlige innholdet i dialogvalgene i de to spillene?
- Hvilken verbaltekst kan spilleren gå glipp av i spillene, og har dette betydningsfulle konsekvenser for hvordan elementer i fortellingene forstås?

I oppgaven vil jeg altså utforske hvilken rolle spillmekanikken dialogvalg og valgfrie dialogsekvenser har for hvilket verbaltekstlig innhold spilleren blir presentert for. Valgfrie dialogsekvenser er samtaler som må aktiveres av en spiller, men som det er mulig å gå glipp av. Med dialogvalg må spilleren velge å klikke på ett av flere svaralternativer, noe som gjør at bare ett av flere tekstsekvenser blir aktivert. Dette betyr at det ikke-valgte tekstinnholdet blir utelatt. Disse begrepene blir forklart i detalj lengre nede.

Spillmekanikk kan defineres som «means to guide the player and the game into particular behavior by constraining the space of possible plans to attain goals» (Järvinen, 2008, s. 254). Med andre ord er spillmekanikker de mulighetene spillere har for å handle i spill. Eksempler kan være hoppemekanikken i *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1983), eller skytemekanikken i *Halo: Combat Evolved* (Bungie Studios, 2001). Dialogvalg er en veletablert spillmekanikk, kjent blant annet fra Biowares (2007) *Mass Effect* og Telltale Games' (2012) *The Walking Dead*. Da foregår det typisk slik at en NPC (en datastyrt karakter) stiller et spørsmål og spilleren blir presentert for et utvalg av svarmuligheter. Ulike svar kan føre til ulike reaksjoner hos NPC-en, og i disse to spillene kan det også påvirke hvordan handlingsforløpet utfolder seg. Spillene jeg har valgt å undersøke bruker dialogvalg aktivt i fortellingen selv om spillfortellingene i seg selv stort sett er lineære uten at valgene har store konsekvenser for selve handlingen. Selv om de er lineære, vil jeg undersøke i hvilken grad tekstinnholdet

varierer.

I oppgaven vil jeg også skille mellom begrepene *dialogsekvenser* og *dialogvalg*.

Dialogsekvensene er de ordvekslingene spillkarakterene har med hverandre uten at spilleren får påvirke utfallet deres, ikke ulikt tradisjonelle medier. Noen av disse må aktiveres av spilleren, men de har ingen forgreninger. Dialogvalg er dialogsekvenser som består av én eller flere dialogmekanikker som jeg tidligere har forklart. Her må spilleren som regel velge ett av svaralternativene (eventuelt går tiden ut), og disse *kan* har forgrenede dialoger hvor man får ulike svar ut ifra hva man har svart. Der det er forskjellige svar, kan vi si at svarene har et ulikt verbaltekstlig innhold. Argumentet mitt er at ulikt verbaltekstlig innhold kan gi spilleren ulike disposisjoner for tolkningen sin.

1.4 Materiale

Til oppgaven har jeg valgt spillene *Firewatch* og *Draugen*. Før jeg gir presenterer spillene i detalj, vil jeg diskutere begrepet spillnovelle og hvorfor jeg ser på dette som et mer egnet begrep enn det mer brukte «vandresimulator». For ordens skyld vil jeg nevne at begge spillene har fått 16 års aldersgrense etter den europeiske aldersmerkingen PEGI (<https://pegi.info/nn>). Blant annet inneholder de sterkt språk, og i begge fortellingene er det et barn dødd. De er derfor ikke egnet for barnetrinnet, men kan brukes i 10. klasse med skjønn.

1.4.1 Om sjangeren spillnovelle

Til oppgaven har jeg valgt ut *Firewatch* og *Draugen*. Dette er to spill fra sjangeren *vandresimulator* (walking simulator). Spill i denne sjangeren kjennetegnes av at de er narrativt rike og har få interaktive elementer (Skaug et al., 2020, s. 93). De er sjelden utfordrende spillmekanisk, de er relativt korte, og ofte er vandring i spillområdet sentralt, derav navnet. Siden disse spillene er enkle å mestre har man et mentalt overskudd til å fokusere på de estetiske kvalitetene ved spillet og reflektere over hva man opplever (Upton, 2015, s. 273). Derfor er denne sjangeren velegnet til narrativt rike opplevelser.

I denne oppgaven har jeg valgt å bruke begrepet *spillnovelle* fremfor *vandresimulator* slik som Skaug et al. (2020, s. 94) omtaler det. I utgangspunktet ble vandresimulator brukt

nedsettende om spill som bestod av lite annet enn vandring i spillrom, og var uten tradisjonelle utfordringer som skyting eller gåteløsning. Med spillet *Dear Esther* (The Chinese Room, 2012) ble begrepet ytterligere utbredt og dette spillet har i ettertid blitt stående igjen som malen på hva en vandresimulator er; utforskning av et område med få eller ingen andre spillbare handlinger fra en førstepersons synsvinkel.

Etter min mening er vandresimulator et dårlig begrep fordi hverken *vandre* eller *simulator* gir oss et godt bilde av hva slags type spill denne kategorien rommer. Man får et inntrykk av at fokuset er på selve handlingen å gå. Etter en slik forventning kunne man tenkt at spill som *QWOP* (Foddy, 2008) eller *Daddy Long Legs* (Set Snail, 2014) hører til denne sjangeren. I disse spillene er målet å få karakteren til å gå lengst mulig uten å falle. I mobilspillet *Daddy Long Legs* går karakteren fremover ved at spilleren trykker på skjermen for å bytte mellom hvilken fot som skal løftes. Feilberegner man når man bytter fot, vil karakteren falle og spillet er over. Spillet har noen tydelige regler som spilleren samhandler med for å nå et mål. De sidene ved spill som omfatter regelsystemet det består av, omtales som *ludiske* (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 37-38). Spill man betegner som vandresimulatorer har derimot som oftest et sterkt narrativt fokus fremfor et ludisk. Aarseth (2012) plasserer de to begrepene ludisk og narrativ på en akse i sin narrative spillmodell. De to polene beskriver på sett og vis hvem som har mest kontroll; forfatteren eller spilleren (mer om modellen i 2.2). At vandresimulatorer har et sterkere narrativt fokus betyr med andre ord at fortellingen får større plass, på bekostning av spillerens handlingsrom.

Det andre ordet, «simulator», vekker assosiasjoner til spill som simulerer virkeligheten, men uten å ha en handling, slik som buss- og flysimulatorer. *QWOP* vil derimot ikke falle inn under termen spillnovelle da spillet ikke består av en meningsfull fortelling. I spillnoveller er det de narrative kvalitetene som er det definerende kjennetegnet. Dette betyr også at narrative spill som faller utenfor vandresimulator-sjangeren vil regnes med, slik som *Milkmaid of the Milkyway* (Folkestad, 2017) og *Before your Eyes* (Goodbyeworld Games, 2021). Altså er det ikke et én-til-én-forhold mellom spillnoveller og vandresimulatorer. Det er etter min mening likevel et bedre begrep for kategorisering av narrative spill. Dette skillet handler også om terminologien vi bruker når vi snakker om dataspill i skolen. For utenforstående er det nok lettere å godta og forstå hvilken plass spillnoveller har i norskfaget. Derfor ønsker jeg å fremme bruken av begrepet når jeg skriver denne oppgaven.

1.4.2 Relevans for oppgaven

Det er to grunner til at jeg har valgt disse spillene. Den første er at dette er spill som har et narrativt fokus. Det er fortellingen som er den primære motivasjonen til å spille gjennom spillene, mens spillmekanikkene understøtter fortellingen. Et motsatt eksempel ville vært for eksempel fotballspillet *FIFA 22* (Electronic Arts, 2021) der de ludiske elementene er det som driver spilleren mot et tydelig mål; vinne fotballkampen. I spillnoveller er det vanligvis ikke et klart mål i den forstand, ei heller noen «game over»-status hvor man taper. Spillet oppmuntrer i stedet til utforskning og refleksjon (Bozdog, Galloway 2020, s. 792). Den andre grunnen er at til tross for at de er nokså lineære fortellinger vil noen av spillerens valg gjøre deler av teksten utilgjengelige. Dette er et sentralt skille mellom en kybertekst og lineære tekster (Aarseth, 1997, s. 3), noe jeg kommer tilbake til i teoridelen. I en lineær tekst vil leseren bli presentert for de samme setningene i samme rekkefølge hver gang man leser teksten. Riktignok kan leserens opplevelse av teksten være forskjellig mellom de to gangene hen leser den, men da har forandringen kun skjedd på leserens side – teksten er den samme. I kybertekster vil teksten kunne være ulik fra en gang til en annen. I forbindelse med spillene jeg har valgt kan ulike dialogvalg føre til ulike samtaler med ulikt innhold. I oppgaven ønsker jeg å utforske hvordan slike små variasjoner kan påvirke spillerens tolkningsgrunnlag av fortellingen.

I narrative spill bygger spillet og spilleren fortellingen sammen i sanntid på to plan: Selve spillet, altså kyberteksten, forandrer seg basert på spillerens innputt (Mukherjee, 2015, s. 48). Samtidig bygges også fortellingen i hodet på spilleren basert på hva hen opplever i øyeblikket (Dubbelman, 2016, s. 40). Disse opplevelsene kan ifølge Dubbelman påvirkes av spillmekanikkene og fungerer dermed som narrative virkemidler: «Narrative game mechanics invite agents, including the player, to perform actions that support the construction of engaging stories and fictional worlds in the embodied mind of the player» (Dubbelman, 2016, s. 43). Spillmekanikker kan med andre ord brukes for å formidle noe ved at spilleren utfører bestemte handlinger. I Bozdog og Galloway (2020) sin analyse av *What Remains of Edith Finch* demonstrerer de hvordan spillmekanikken komplementerer fortellingen. Et hovedeksempel de trekker fram er framstillingen av en dagdrøm. Spillkarakteren Lewis har en repetitiv jobb der han flytter hånden fra høyre til venstre for å kutte fisk. Dette gjør spilleren med datamusen. Idet han begynner å dagdrømme representeres dette med et lite minispill i venstre hjørne. Dette styres med tastaturet, venstre hånd. Etter hvert som dagdrømmen vokser

(bokstavelig talt) blir minispillet mer avansert og tar større plass på skjermen. Spillerens oppmerksomhet vies i større og større grad til dagdrømspillet akkurat som Lewis. Til slutt har minispillet tatt over hele skjermen. Lewis har forlatt den virkelige verden og overgitt seg fullstendig til dagdrømmen sin. Minispillet i seg selv er enkelt og det ville nok ikke stått på egne bein som et selvstendig spill. Konteksten, presentasjonen og den ludonarrative harmonien er det som gjør at dette minispillet fungerer så godt som narrativt virkemiddel.

Når det kommer til dialogmekanikkene i de to spillnovellene *Firewatch* og *Draugen*, ønsker jeg å se på hvordan resultatene av spillerens valg varierer. Ved å bruke begge spillene kan jeg sammenligne dialogmekanikkene og se på hvor stor rolle det kan ha for eksempelvis karakterutvikling og verdensbygging.

1.4.3 *Firewatch*

Firewatch ble lansert 9. februar 2016 som debut-spillet til spillstudioet Campo Santo. Campo Santo ble grunnlagt i 2013, og ligger i San Fransisco («About», u.å). De ansatte har tidligere erfaring fra flere spill, blant annet *The Walking Dead*-spillene. Denne serien er kjent for sine dynamiske fortellinger der spillerens valg påvirker fortellingen. *Firewatch* har vunnet flere priser, deriblant «beste debutspill» («Winners list», 2017). Spillet er utgitt på alle større plattformer; PC (Microsoft Windows, MacOs og Linux), Playstation 4, Xbox One og Nintendo Switch.

I *Firewatch* spiller man som en 39 år gammel mann kalt Henry. Han har i mange år vært gift med Julia. Etter at hun fikk tidlig demens, har de siste årene vært krevende. For å få et avbrekk fra belastningene med omsorgen for Julia søker Henry stillingen som brannvokter i Shoshone National Park, Wyoming. Allerede første dag blir han introdusert for sin nye sjef Delilah, som har flere år som brannvokter bak seg. De introduseres riktignok via walkietalkie, og i løpet av spillet møtes de aldri ansikt til ansikt. Spillet spilles fra et førstepersonsperspektiv og man forflytter karakteren Henry omkring i nasjonalparken for å utføre ulike parkvokteroppgaver, i alle fall i starten, før fortellingens konspirasjonsplot går i gang. Walkietalkien er sentral for fortellingens framdrift; det er som sagt den Henry bruker for å kommunisere med Delilah. Ved hver ordveksling har spilleren mange ulike svar å velge mellom. Noen ganger blir dialogsekvensene utløst av at man interagerer med et objekt i spillrommet, andre ganger av at man beveger seg inn i et spesielt område. I mange av

dialogalternativene kan man lære mer om bakgrunnen til karakterene. På den måten blir man bedre kjent med dem og bakgrunnen deres. Utenom dialogsekvensene får spilleren vite mye informasjon gjennom omgivelsene hen forflytter seg gjennom. Noen steder er låst, det vil si at man ikke kan bevege seg der før man finner et objekt for å kunne komme seg videre. For eksempel må man finne klatretau for å komme seg ned bratte steder. Spillet handling foregår over et lengre tidsrom som er inndelt i ulike dager. Det er gjerne først etter et visst antall dager at man låser opp et nytt område, ettersom fremdriften i fortellingen krever det. Det skjer typisk ved at man får et nytt verktøy, som for eksempel en øks, eller at man får eksplisitt beskjed om å dra til et bestemt sted i parken. Spillet fortelling går over 79 dager, men det er store tidshopp mellom flere av dagene på midten. Noen av dager slik som 15, 33 og 64 er bare korte scener. Man spiller gjennom dag 1, 2, 3, 9, 15, 33, 64, 76, 77, 78 og 79.

Spillet starter rolig, men så begynner merkelige ting å skje; vaktårnet til Henry, som er basen hans i nasjonalparken, blir vandalisert. Så finner han et referat av samtalene mellom han selv og Delilah, og en gammel forsvinnings sak angående den 12 år gamle gutten Brian Goodwin dukker opp igjen. Det ser ut som om myndighetene står bak det hele, og en konspirasjonsteori tar mer og mer av oppmerksomheten til Henry og Delilah. Til slutt viser det seg likevel at alt har en naturlig forklaring. Brians kropp blir funnet i en hule tilsynelatende etter en klatreulykke, og faren hans Ned har siden bodd i parken og spionert på hovedpersonene våre. Myndighetene hadde ingen innblanding, det Henry og Delilah mistolket en utkikkspost for hjortedyr for å være en hemmelig overvåkningsstasjon. Idet alle brikkene faller på plass, starter en skogbrann og Henry og Delilah må evakuere. De skal møtes ved Delilahs vaktårn og evakuere sammen der, men Delilah blir hentet først. Da Henry ankommer toppen snakker de om veien videre. De blir enige om at Henry skal bestemme for Delilah og vice versa. Hva Henry foreslår for Delilah er opp til spilleren. Delilahs svar avhenger av om spilleren har latt Henry fortelle om konen sin. Om han har gjort det vil Delilah be han dra hjem igjen til den syke konen sin. Spillet fortelling er altså delvis formbar fra start til slutt, selv om disse ovennevnte hovedtrekkene forblir de samme.

1.4.4 Draugen

Draugen (2019) er et spill av det norske spillstudioet Red Thread Games. Det ble grunnlagt i 2012 av tidligere ansatte i spillstudioet Funcom som blant annet har produsert *Den lengste reisen* (1999) og oppfølgeren *Drømmefall: Den lengste reisen* (2006). Ragnar Tørnquist var

manusforfatter av begge disse spillene, og da han startet opp Red Thread Games startet de på det tredje spillet i serien, *Dreamfall Chapters* (Red Thread Games, 2014). *Draugen* er studioets andre spill. Det vant prisen for «Årets Spill 2019» under den norske Spillprisen (Rodem, 2020), og spillets komponist, Simon Poole, fikk Ivor Notelle-prisen «Best Original Video Game Score» året etter (Fossum, 2020). Spillet er utgitt på PC (Microsoft Windows), Playstation 4, Xbox One og Nintendo Switch.

Handlingen finner sted i 1923, og hovedpersonene er Edward (spillerkarakteren) og Alice «Lissie». Fortellingen starter in medias res med at Edward og Lissie ankommer den norske bygden Graavik på leting etter Edwards lillesøster, Elizabeth «Betty». Det går fort opp for dem at bygden er forlatt og at det har skjedd noe underlig der. Det blir dermed opp til Edward og Lissie å lete etter spor og finne ut hva som har skjedd. *Draugen* har mange av de samme spillmekanikkene som *Firewatch*: Også dette spillet har et førstepersonsperspektiv og man utforsker et område der man låser opp nye rom etter hvert. Spillet er fordelt på seks dager som fungerer som episoder. Det finnes mindre aktiviteter Edward kan gjøre, blant annet kan han sette seg ned for å tegne naturen eller spille piano. Disse aktivitetene fungerer for spilleren mer som filmklipp, ettersom spilleren selv ikke kan «delta» i disse aktivitetene, kun aktivere og stoppe scenen. Dialogvalgene i dette spillet er også mer avgrenset enn i *Firewatch*, noe jeg vil sammenligne i diskusjonsdelen (se 6.1). I likhet med *Firewatch* er det i *Draugen* et mysterium, men i dette spillet får spilleren velge mellom ulike tolkninger på slutten av spillet. Bakgrunnen til karakterene kommer i større grad fram gjennom objektene og sporene man finner fremfor gjennom dialogsekvensene, siden personene man blir kjent med er forsvunnet eller døde.

Mysteriet i dette spillet dreier seg om brødrene Fretland og gruveselskapet deres. På et tidspunkt skjedde det et brudd mellom brødrene, noe som førte til at også bygden ble splittet. Mange innbyggere døde på en gang, og det gikk rykter om en forbannelse. Edward forsøker å finne ut hvordan Betty er innblandet mens han samler sammen klesplagg han mener har tilhørt henne basert på et fotografi han har med seg. Klærne han samler sammen henger han på en mannekeng. Merkelige ting begynner også å skje i denne fortellingen; robåten de ankom med forsvinner, og klokketårnet i kirken begynner å slå. Litt senere, omtrent halvveis i fortellingen forsvinner Lissie i løse luften og en engleaktig statue dukker opp. Det viser seg at dette er hallusinasjoner. Når Henry kommer tilbake til mannekengen begynner han å snakke med den. Han tror det er Betty. Lissie og engelen forklarer at Betty i virkeligheten døde som liten da Edward var 11 år, og ber ham legge det bak seg. Sporene etter Betty er altså et resultat

av Edwards fantasi, og fotografiet av henne viser seg å være fra en beundrer av bøkene han har skrevet. Neste dag prøver Edward og Lissie å samle trådene og finne ut hva som skjedde i Graavik i form av et dialogvalg som spilleren styrer. Mens de snakker sammen, kommer robåten seilende tilbake. De pakker sammen kofferten og reiser fra bygda.

1.5 Oppgavens struktur

Nå som jeg har presentert oppgavens bakgrunn, problemstilling og materiale, vil jeg presentere resten av oppgavens oppbygning:

I kapittel 2 presenterer jeg ulike teoretiske begrep som beskriver dataspills struktur og hvordan spill og spiller samhandler. Jeg vil også ta med relevant teori som beskriver tolkningsprosessen. Jeg henter teori fra både spillstudier, resepsjonestetikk og narrativ teori.

I kapittel 3 beskriver jeg metoden jeg har brukt som inkluderer transkribering av både egen gjennomspilling og YouTube-videoer av andres gjennomspilling, samt bruken av andre personers utsagn angående spillene. En gjennomspilling definerer jeg som handlingen å spille gjennom et spill fra start til slutt.

I kapittel 4 og 5 analyserer jeg transkripsjonene mine, kapittel 4 for *Draugen*, og 5 for *Firewatch*. Der ser jeg på forskjellene i det verbaltekstlige innholdet og drøfter hvordan forskjellene kan danne ulike oppfatninger av fortellingens sammenhenger og karakterer. Jeg har delt hver av analysene i tre hoveddeler:

1. Fortellingens struktur: I denne delen undersøker hvor viktig spillerens utforskning er for å avdekke mysteriet i de to spillene. Jeg undersøker om spilleren kan gå glipp av viktige verbaltekstlige spor, enten de er gjemt bak svaralternativer, eller tilknyttet objekter med valgfrie dialogsekvenser.
2. Sekundærkarakterer: Jeg undersøker om informasjon om sekundærkarakterene kan variere. Da sammenligner jeg ulike dialogvalg, men ser også på verbaltekst man kan gå glipp av om man overser objekter.
3. Spillerkarakteren: Her undersøker jeg hvor mye spillerkarakterens personlighet kan variere ut fra spillerens valg.

I alle de tre delene vil jeg undersøke i hvor stor grad verbalteksten varierer fra ett valg til et annet, og eventuelt om noe verbaltekst kan mangle. I tillegg vil jeg noen ganger se på sammenhenger mellom scener fra ulike deler av fortellingen. Nye oppdagelser kan sette eldre informasjon i et nytt lys. Jeg forsøker å gjøre noen slike koblinger i analysedelen.

I kapittel 6 sammenligner jeg de to spillenes dialogmekanikker og funnene fra analysen. Disse deler jeg opp i de samme tre delene som omtalt over. Til slutt diskuterer hvordan spillmekanikken dialogvalg kan påvirke fortellingens troverdighet i både positiv og negativ retning.

I kapittel 7 vil jeg presentere konklusjonen for funnene mine, og gjør noen refleksjoner over hva disse kan bety for bruken av spillnoveller i skolen. Jeg avslutter oppgaven med noen forslag til videre forskning.

2 Teori

Mitt fokus i denne oppgaven er å undersøke forholdet mellom spillerens mekaniske innputt og spillerens tolkning. For å forklare denne sammenhengen mellom spill og spiller benytter jeg meg hovedsakelig av teori fra spillstudier, men supplerer også med resepsjonsteori og narrativ teori fra litteraturstudier.

Først tar jeg for meg teori som beskriver noen spesielle egenskaper ved dataspill, hovedsakelig hvordan tekstelementene organiseres, og hvordan samhandlingen mellom spill og spiller foregår. Dette gjør jeg ved hjelp av Aarseths kybertekstbegrep (2.1) og Heatons (2006) sirkulære samhandlingsmodell (2.2).

I 2.3 tar jeg for meg noen av fortellingsstrukturene ved dataspill. For å beskrive spills narrative organisering bruker jeg Aarseths (2012) narrative spillmodell (2.3.1). Resten av kapittelet vier jeg til parallellen som noen spillfortellinger har til kriminalromanen: En fortidsfortelling nøstes opp i nåtidsfortellingen. Her presenterer jeg Marie-Laure Ryan (2001) sitt begrep *skjulte fortellinger* (2.3.2), samt Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine to kategorier for detektivspill (2.3.3).

Til slutt benytter jeg Iser (1974) begrep *tomrom* for å beskrive den delen av leseprosessen der leseren fyller inn deler av teksten med egen tolkning. Denne, argumenterer jeg, er også en del av spilleprosessen. Her foreslår jeg også begrepet *mekaniske tomrom* som sier noe om tekstinnholdet som eksisterer i spillene, men som ikke blir aktivert av spilleren.

Jeg skal nå ta for meg kybertekstbegrepet for å se på hvilke tekstlige egenskaper og strukturer dataspill har, samt hva som skiller dem fra tekster som ikke er interaktive.

2.1 Kybertekst: Dataspill som tekst

Dataspill er en underkategori av kybertekstbegrepet lansert av spillteoretiker Espen Aarseth (1997). En kybertekst sin tekstorganisering blir utformet av kalkuleringer (s. 4, 75). Disse kan utføres av en datamaskin, men trenger ikke være det. Siden dataspill er fokuset i denne oppgaven, går jeg ikke nærmere inn på de andre kalkuleringsmulighetene. Det var først da datamaskiner ble allemannseie at kybertekster ble et utbredt fenomen ettersom datamaskinen

var både kraftigere og mer fleksibel enn bokmediet (Aarseth, 1997, s. 10).

Et definerende trekk ved kybertekster, utenom kalkuleringen, er at leseren av en kybertekst må gjøre et arbeid i tillegg til selve leseprosessen. For eksempel kan dette være å klikke på hyperlinker. Tekster der leseren må involvere seg på fysisk-mekaniske måter i tillegg til å lese, defineres som en ergodisk tekst (Aarseth, 1997, s. 1). Aarseth regner kybertekster for å være en undergruppe av ergodisk litteratur. Altså; ergodiske tekster krever at leseren involverer seg på fysisk-mekaniske måter og undergruppen kybertekster involverer kalkulering i tekstproduksjonen. Dataspill er én av flere typer kybertekster.

På grunn av det ekstra handlingsrommet til leseren foreslår Aarseth (1997, s. 173) begrepet *bruker* for å romme de tekstlige praksisene som begrepet *leser* ikke dekker. Videre i dette og neste underkapittel vil jeg bruke Aarseths skille mellom en tekstleser og en bruker av en ergodisk tekst eller kybertekst. Med det sagt vil jeg understreke at lesehandlingen er én av flere mulige handlinger som kreves av en kybertekstbruker. Brukerens deltakelse i teksten får også konsekvenser for tekstens fysiske konstruksjon, ettersom brukeren kan påvirke tekstens rekkefølge eller hvilken tekst man vil se. Altså er ergodisk litteratur (1) ikke-lineær, og (2) strukturelt påvirket av brukeren involvering i teksten.

2.1.1 Tekstorganisering: tekstoner og skriptoner

En kybertekst er bygget opp av mindre elementer kalt *tekstoner* og *skriptoner* (textons, scriptons) (Aarseth, 1997, s. 62). Disse er forstått som en rekke med tegn som sammen utgjør *informasjon*. Informasjon forstås her som noe som ikke nødvendigvis må gi mening om man leser den, men som er avgjørende for tekstens indre logikk og kalkuleringer. Få personer ville forstått noe om de leste en smarttelefons kode fra første til siste linje. Likevel bruker vi dette objektet til daglig. Det er ikke direkte koden vi forholder oss til, men resultatene av kodenens kalkulering: Tekstoner er informasjonsrekkene slik de eksisterer i teksten, for eksempel i form av kode, mens skriptoner er kombinasjonen av tekstoner som bestemmer hva brukeren får se, altså brukergrensesnittet. I nevnte tilfelle er det skriptonet (eller algoritmen) som bestemmer hvilken pixelkombinasjon som danner bildet brukeren ser på skjermen. Brukeren ser ikke nødvendigvis skriptonene, men skriptonene bestemmer hva brukeren får se.

Som nevnt tidligere involverer en bruker seg på andre måter i en kybertekst enn en leser gjør i en lineær tekst. I lineære tekster vil en leser ha handlingsrom knyttet til egen tolkning. I en kybertekst med ulike stier har brukeren i tillegg en utforskende funksjon i teksten (Aarseth, 1997, s. 64). Valgene brukeren gjør blir tatt med i kalkuleringen, og skriptonet kalkulerer hvilken rekkefølge de ulike delene av teksten blir tilgjengelige i. I begge tilfeller er det avgjørende at leseren avkoder teksten, men en kybertekstbruker vil i tillegg ha flere valg underveis, knyttet til tekstens organisering.

Aarseths kybertekstbegrep har uten tvil en plass innenfor spillteori, men det har også vært gjenstand for kritikk. *Cybertext* ble skrevet på slutten av 90-tallet, og både teknologien og spillmediet har utviklet seg mye siden da. Souvik Mukherjee (2015, s. 62) kritiserer deler av Aarseths modell for å være utdatert. Blant annet var eventyrspill (adventure games) på den tiden de fremste eksemplene på dataspill, mens de i dag utgjør en av mange spillsjangre. Dette er viktig å ha med i tankene. Spesielt når det mange kaller for vandresimulatorer er en relativt ny «sjanger», som ofte formidler fortellingen sin i et roligere tempo enn typiske kommersielle spill (Koenitz, 2017). Med et roligere tempo kan spillere få et mentalt overskudd for egne tolkninger av fortellingen. Dette kommer jeg tilbake til i 2.2.2 om spillerens analytiske ferdighet.

Kybertekstbegrepet beskriver hvordan spill kan forstås som en type tekst. Begrepet forklarer hvordan tekstelementene organiseres, men som nevnt er dette elementer som gir mer mening for tekstens logikk enn for en leser. Det er resultatet av disse elementene (tekstonene og slik de kombineres som skriptoner) som blir til innhold vi kan forstå, slik som teksten på en skjerm. Det er det vi ser på skjermen vi tolker, altså resultatet av denne kalkuleringen. I spillmekanikken dialogvalg er det denne teksten spilleren ser som hen vil gi tilbakemelding på. For å belyse informasjonsflyten som oppstår mellom spilleren og spillet blir det nødvendig med teori som kan illustrere denne prosessen.

2.2 Den sirkulære samhandlingsmodellen

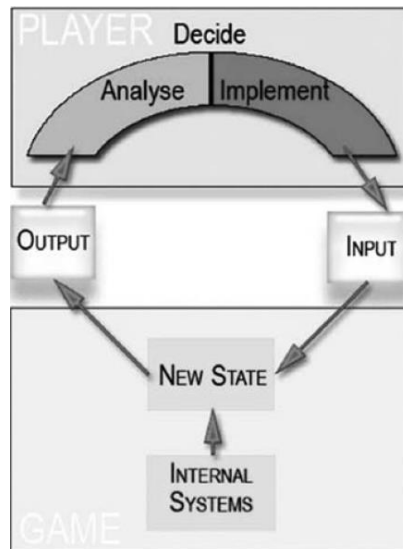
For å belyse informasjonssyklusen som oppstår mellom spill og spiller, bruker jeg Tom Heatons sirkulære samhandlingsmodell (gameplay model) som beskriver samhandlingen mellom spill og spiller. Denne er relevant å forstå når jeg skal diskutere hvordan spillerens tolkning er en del av spillprosessen, og hvordan det påvirker hvilke valg hen tar.

2.2.1 Det spillmekaniske tilbakemeldingssystemet

Heatons sirkulære samhandlingsmodell er beregnet på å beskrive samhandlingen mellom spill og spiller som en kontinuerlig prosess hvor spilleren forsøker å komme seg gjennom spillet ved å forholde seg til reglene spillet består av. Reglene og samhandlingsmekanikkene bestemmer handlingsrommet til spilleren. Siden Heatons modell kan brukes om alle samhandlingsvalg spilleren gjør (Heaton, 2006, hentet fra Toh, 2019, s. 176), vil jeg her bruke denne modellen for å beskrive hvordan jeg forstår dialogvalg som spillmekanikker.

Modellen har to komponenter; spillet og spilleren (Heaton, 2006, hentet fra Toh, 2019, s. 176), og beskriver informasjonsflyten mellom spillet og spilleren som en sirkulær prosess (s. 177). Spilleren gir innputt til spillsystemet (mus, tastatur, mm.) og spillet viser systemets status gjennom output (visuell representasjon, lyd, vibrasjon mm.). For at dynamikken mellom spill og spiller skal oppstå, kreves det tre hendelser; (1) spillets status må formidles til spilleren, (2) deretter må spilleren ha mulighet til å påvirke spillets status slik at den forandres, og (3) spillets nye status må kommuniseres til spilleren slik at nye avgjørelser kan tas. (Spillets status kan også oppdateres uten spillerens innputt, men i noen tilfeller kreves innputt av spilleren.)

Med utgangspunkt i spillmekanikken dialogvalg kan dette fremstilles slik: (1) Spillet stiller spilleren et spørsmål med tre mulige dialogvalg, (2) spilleren velger et av svarene og klikker på det, og (3) spilleren får et svar eller en reaksjon tilbake som følge av svaret. Siden dialogmekanikken bare er én av flere mulige spillmekanikker kan det være at en annen spillmekanikk overtar herfra, for eksempel vandremekanikken om spilleren skal forflytte seg til et nytt rom. Spillmekanikker kan også foregå parallelt med hverandre, for eksempel at man velger dialogvalg samtidig som at man går rundt i spillrommet.



Figur 1. Heaton's sirkulære samhandlingsmodell (hentet fra Toh, 2019, s. 178)

I denne oppgaven vil jeg først og fremst fokusere på mekanikken dialogvalg. Som beskrevet ovenfor, består denne samhandlingen av at spilleren blir stilt et spørsmål som må besvares med ett av flere alternativer. Når et alternativ er valgt, kommer ny informasjon fram. Slik blir verbalteksten trinnvis avdekket for spilleren. Hva som står på neste «side» kan forandre seg, siden det er en kybertekst. Denne modellen illustrerer denne samhandlingen. Samtidig tolker også spilleren dette innholdet, og det er dette skal vi se på i det neste kapittelet; den analytiske ferdigheten til spilleren

2.2.2 Analytisk ferdighet

Mellom spillerens observasjonen og handling kreves det en analytisk ferdighet (Toh, 2019, s. 178). Basert på spillets nåværende og potensielt fremtidige status, forsøker spilleren å ta det beste valget. Etter at avgjørelsen er tatt ved hjelp av spillerens analytiske ferdighet, kreves det enda en ferdighet for å utføre handlingen, for eksempel øye-hånd-koordinasjon i et skytespill. Ulike sjangre vil kreve og tilby ulike mengde refleksjonstid, og det bestemmer også hvilken ferdighet som er viktigst for å mestre spillet (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, s. 127). For eksempel krever mobilspillet *Flappy Bird* (Nguyen, 2013) raske reflekser, men det krever ikke mer refleksjon enn at man forstår reglene. Om man ikke klarer å utføre innputt-en raskt nok, eller gjør det på feil tidspunkt, taper man. I turbaserte strategispill som *Sid Meier's Civilization V* (Fireaxis Games, 2010) vil man derimot bruke lengre tid på å tenke gjennom trekket sitt før man klikker inn kommandoen(e) sin(e). Da kreves det en god forståelse av flere spillmekanikker som både ressurshåndtering og krigføring. Ikke minst vil evnen til

langsiktig planlegging være avgjørende for å vinne spillet. Spilldesign legger føringer for hvor mye tid man har til å ta et valg, og dermed for hvor mye tid man har til analyse og refleksjon. I mer narrative spill er det ikke like naturlig å snakke om å «vinne», men heller om å oppleve en fortelling. Ofte vil man i møte med dialogvalg ha tid til å tenke over hvilke konsekvenser de ulike alternativene vil ha for spillets handling. Jeg vil derfor argumentere for at samhandlingsmodellen har relevans uavhengig av hvilket spill det dreier seg om.

Som jeg nå har nevnt illustrerer denne modellen hvordan både refleksjon og interaksjon inngår i spillerens deltakelse i et spill. Samtidig tar modellen kun for seg den refleksjonen som fører til spillerens innputt. Før jeg tar for meg hvordan tolkningsprosessen foregår, vil jeg si noe om strukturene i spillfortellinger.

2.3 Fortellingsstrukturer i spill

I denne delen vil jeg peke på noen av fortellingsstrukturene som går igjen i begge dataspillene. Jeg benytter meg hovedsakelig av teori fra spillstudier, men trekker også inn begreper fra narrativ teori, jfr. Chatman (1978) og Tzvetan Todorov (1995/1966). Hovedsakelig sammenligner jeg dataspillene med kriminalromanens struktur; det er to fortellinger; én fortelling i fortiden som oppdages i nåtidsfortellingen. I noen spillfortellinger er noen av disse detaljene gjemt, noe som betyr at det er mulig å gå glipp av dem.

2.3.1 Aarseths narrative spillmodell

For å analysere og beskrive spillenes narrative struktur, benytter jeg meg av Aarseths (2012) narrative spillmodell. Modellen deler spills narrative elementer i fire dimensjoner; «verden», «objekter», «agenter» og «hendelser» (s. 130). Aarseth (2012, s. 130) hevder alle spill og fortellinger består av disse elementene, men at de konfigureres på ulike måter. De ulike elementene kan plasseres på en narrativ-ludisk akse. Desto nærmere et element er den ludiske polen, desto mer kontroll har spilleren. Desto nærmere den narrative polen et element er, desto mer kontroll har forfatteren, eller i dette tilfellet, spillutvikleren. Da består spillet av færre dynamiske elementer, noe som gjør det enklere for spillutviklerne å sørge for at spillere får med seg fortellingen (s. 133).

Aarseth (2012, s. 132) understreker at de to første dimensjonene «verden» og «objekter» ikke nødvendigvis sier noe om hvor stort narrativt fokus disse har. Det handler mer om hvor mye spilleren får påvirke disse elementene. For eksempel kan man plukke opp og kaste objektene i *Firewatch*, men ikke i *Draugen*. Dette betyr ikke at *Firewatch* har et svakere narrativt fokus selv om objektene i dette spillet ligger nærmere den ludiske polen på aksene. En spillverden ligger nærmere den ludiske polen om det er et stort åpent område spilleren beveger seg fritt i, enn om det er en lineær korridor spilleren må følge hele veien. Siden jeg er mer opptatt av de narrative elementene i spillene, vil ikke verden og objekter være en del av analysen.

Jeg vil i stedet rette fokuset mot de narrative elementene som beskriver «hendelser» og «agenter». De to kategoriene Aarseth deler hendelser inn i, kaller han «kjerner» og «satellitter». Disse begrepene blir sentrale i analysen hvor jeg bruker dem til å beskrive hvilke dialoger som er med hver gang man spiller, og hvilke som kan variere i innhold, eller mangle fullstendig. I diskusjonsdelen vil jeg sammenligne hvordan karaktertrekk kommer fram gjennom dialogvalgene i de to spillene. Da vil jeg diskutere hvor stor påvirkning spilleren har på spillerkarakterens utvikling og personlighetstrekk.

2.3.1.1 Hendelser: Kjerner og satellitter

Aarseth (2012) kategoriserer hendelser på den ludo-narrative aksene etter hvor fast fortellingens kjerneelementer er. Han definerer «kjerner» som de delene av fortellingen som er definerende for handlingen (s. 130). Han skiller disse fra satellitter som er hendelser som kan legges til eller trekkes fra uten at vi anser fortellingen som betydelig forandret, selv om de påvirker fortellingen (s. 131). For å illustrere dette bruker han eventyret om Rødhette der en kjernehendelse er at ulven spiser Rødhettes bestemor (s. 131). Uten denne hendelsen blir det et annet eventyr. En satellitt vil være om Rødhette stopper opp for å plukke blomster. Ifølge Aarseth (2012) vil ikke denne hendelsen ha noen avgjørende betydning så lenge bestemoren er spist opp innen Rødhette ankommer huset (s. 131).

Utfordringen med begrepet satellitter slik Aarseth beskriver det er at de som regel har en funksjon i fortellingen. Begrepene henter han fra Seymour Chatman (1978) som betegner satellittene som kjøttet på fortellingens skjelett, der skjelettet er kjernene (s. 54). Satellittene skal ifølge Chatman utfylle kjernen, og skaper en bedre sammenheng i fortellingen. Satellittene er med andre ord med på å utbrodere detaljer knyttet til kjernen som kan styrke

fortellingens logikk. De kan altså ha et viktig meningsbærende innhold..

I forbindelse med Aarseths Rødhette-eksempel kan man si at Rødhette sin blomsterplukking kan kuttes ut samtidig som fortellingen forblir intakt og har en logisk oppbygning. Likevel har hendelsen en forklarende funksjon for hvorfor ulven kom fram til bestemors hus først. Uten hendelsen er det fortsatt plausibelt at ulven kommer først, men dette må i så fall rasjonaliseres av leseren selv. Leseren antar som regel at det er en årsakssammenheng mellom ulike hendelser i en fortelling, selv når det ikke blir eksplisitt forklart (Chatman, 1978, s. 48). Som eksemplet her viser, kan satellitter tilføre flere forklaringer eller sammenhenger knyttet til kjernehendelsene.

Jeg vil likevel bruke Aarseths begreper satellitter om de dynamiske elementene i de to spillene, siden begrepet er velegnet til strukturalistiske analyser. Siden disse spillene er strukturert som en lineær fortelling med de samme faste kjernene, anser jeg de dynamiske dialogvalgene som satellitter da de ikke påvirker kjernehendelsene i spillet. Jeg vil også diskutere denne forståelsen av begrepet ytterligere i drøftingen.

2.3.1.2 Agenter

«Agenter» er karakterene i spill. Aarseth (2012, s. 132) klassifiserer agentene etter deres dybde og hvor mye spilleren kan kontrollere trekkene deres. Karakterens dybde kan være rund eller flat. En flat karakter kan være en NPC som man skyter i *Halo (Bungie, 2001)* som ellers ikke har noen annen funksjon enn å være en skyteskive i spillet. En rund karakter viser ulike sider ved personligheten sin, og har gjerne en personlig vekst i løpet av fortellingen. Et eksempel på det siste kan være rollespillet *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) der spillere får forme alt fra hvordan avataren deres ser ut (kjønn, rase og klær), til hvilke oppdrag karakteren tar, og hvilke politiske allianser hen skal inngå i. Ifølge Aarseth betyr mer spillerkontroll mindre forfatterkontroll (s. 132). Altså ligger agenten nærmere den ludiske polen desto mer kontroll spilleren får. Forholdet mellom spillerens påvirkning på karakterene blir sentralt når jeg diskuterer Edward og Henrys karakterutvikling i del 4.5 og 5.5.

2.3.2 Den skjulte fortellingen

I flere spill henter spor i omgivelsene til tidligere hendelser som spilleren kan oppdage forhistorien til spill-verdenen. Dette kaller Marie-Laure Ryan (2001, s. 253) for *den skjulte fortellingen* (the hidden story). På et narrativt plan eksisterer det to nivåer; fortellingen som blir til under gjennomspillingen, og fortellingen som gradvis avdekkes ettersom spilleren finner flere spor (s. 253-254). Denne skjulte fortellingen kan være mer eller mindre sentralt for hovedfortellingen. For eksempel kan årvåkne spillere i *Portal* (Valve, 2007) avdekke flere av skjulestedene til karakteren Doug Rattman. Disse rommene er rustne og mørke med vegger nedskriblet av graffiti, i sterk kontrast til de ellers sterile testkammerne til forskningsstasjonen Aperture Science. Rommene er spredt omkring i flere deler av spillet, men har ikke noen funksjon for selve spillmekanikken. Likevel fungerer de i dette spillet som et frempek for de mørke hemmelighetene man avdekker om institusjonen senere i spillet. Skjulte fortellinger kan også gjemme subplot, fortellinger som ikke direkte berører hovedfortellingen, men som handler om andre karakterer i verdenen.

I analysen kommer jeg til å se på hvordan både *Firewatch* og *Draugen* inneholder skjulte fortellinger. Disse kan bare avdekkes bak enkelte svaralternativer, eller om man finner bestemte objekter. Slik jeg tolker begrepet er det en skjult fortelling om den kan forbli skjult som et mekanisk tomrom. I spill med skjulte fortellinger må spilleren gjøre en innsats for å avdekke fortellingen, mens i spill der løsningen kommer fram av seg selv er det ikke snakk om en skjult fortelling. Denne gradvise avsløringen av fortiden deler fellestrekk med strukturen til kriminalromaner. Jeg skal nå gjøre rede for denne likheten.

2.3.3 Kriminalromanens struktur i dataspill

Forholdet mellom de to nivåene i spillfortellingen ligner strukturen i kriminalromaner; forbrytelsen og etterforskningen. Slik også Ryan (2001) påpeker, er det faktisk to fortellinger som finner sted; *mordhistorien* og *etterforskningshistorien* (Todorov, 1995, s. 205).

Etterforskningen skjer i nåtid, og, sakte, men sikkert nøstes det opp hva som har skjedd. Det er noen krav for denne sjangeren, blant annet at løsningen skal gi mening opp mot de tidligere sporene (Suits, 1985, s. 209; Van Dine, 2015, s. 3). Laseren kan da gå gjennom fortellingen i ettertid og se at trådene henger sammen. Bernhard Suits (1985, s. 207) sammenligner i tillegg kriminalromanen som et spill mellom forfatteren og leseren, der leseren «vinner» om hen

klarer å løse mysteriet før konklusjonen. Likevel kan man fint lese fortellingen uten å forsøke å løse hva som har skjedd fordi løsningen (som oftest) kommer i slutten (s. 212). Som leser får man oftest ikke innsyn i detektivens deduksjoner før i denne konklusjonen (og derav grunnen til at de ofte blir gjenfortalt av detektivens assistent (Hühn, 1987, s. 457; Todorov, 1995, s. 205). Dette er en sentral forskjell mellom romaner og spill, ettersom man i spill tar rollen som etterforskeren og gjennom egne resonnementer «løser» mysteriet (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 3).

I motsetning til en kriminalroman med en rettferdig gåte (Suits, 1985; Van Dine, 2015), vil det Larsen og Schoenau-Fog (2020, s. 4) kaller et «rent» detektivspill, være urettferdig. I en bok skal det være mulig å logisk komme fram til løsningen uten at leseren blir «lurt». I et detektivspill har ikke spilleren alle sporene i starten, og må dermed finne dem selv (s. 4). Larsen og Schoenau-Fog (2020, s. 3) hevder likevel at det er få spill der spilleren blir en fullverdig detektiv. Dette er spill der man faktisk får lede an etterforskningen fremfor å følge spor etter hvert som protagonistene avdekker fortellingen. Spilleren ligner mer assistenten som følger etter detektiven (s. 3). Eksempler på «fullverdige» etterforskningsspill er *Return of the Obra Dinn* (Pope, 2018), eller *Her Story* (2015). I disse spillene må spilleren finne sporene og styre retningen på etterforskningen. Spilleren må finne veien videre uten hjelp av noe annet enn sporene. Spillene er mer orientert rundt etterforskningsprosessen enn selve mordhandlingen.

Larsen og Schoenau-Fog, (2020, s. 4) foreslår to kategorier til detektivspill: Disse oversetter jeg som *etterforskningsspill* (puzzlebox detective games) og *krim-spill* (adventure-detective games). Eksempler på den krim-spill er *L.A. Noire* (Team Bondi, 2011), eller *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Denne typen detektivspill kjennetegnes ved at fortellingen handler om detektivarbeid, men at spilleren følger en forutbestemt sti for etterforskningen (Larsen & Schoenau-Fog, 2020, s. 4). Den enkleste måten å skille mellom disse to kategoriene på er ved å se på hvilken rolle spilleren plasseres i; må hen løse etterforskningsprosessen selv, eller følge etter spillets ledetråder fram til mysteriet er løst. Selv om disse to sjangrene er delt i to, kan spill ha elementer som overlapper i begge to (s. 4). Det er ikke to gjensidig utelukkende sjangre.

I analysen vil jeg undersøke hvilken fortellingsstruktur som beskriver best *Firewatch* og

Draugen; etterforskningspillet eller krim-spillet. Analysen min av dialogvalgene vil kunne belyse hvor stort ansvar spilleren har for å finne sporene til forhistorien. Jeg vil igjen understreke at selv om sporene i fortid gradvis dukker opp, trenger det ikke være snakk om en skjult fortelling. Det er bare skjulte fortellinger om de er en del av dynamiske satellitter.

Som jeg har vist her, kan dataspills fortellinger være dynamisk organisert. Dette kan få konsekvenser for hvilken informasjon spilleren får med seg til å tolke ut fra. I det neste kapittelet vil jeg forsøke å beskrive dette forholdet mellom spillets dynamiske elementer og spillerens tolkning av disse.

2.4 Narrativ tolkning i dataspill

Spill forstås ofte i lys av spillets interaktive elementer. Ofte defineres spillsjangre ut fra spillmekanikker, og noen ganger er de oppkalt etter dem (for eksempel *first person shooter* og *racing*). Egenfeldt-Nielsen et al. (2020) velger å definere spillene ut fra hva som er spillenes mål. Dermed sier de indirekte noe om hvilken form for handlinger kreves i spillet; *action* krever god øye-hånd-koordinasjon og *strategy* krever nettopp strategisk tenkning (s. 54). Det er ingen tvil om at handlinger er en sentral del av spillopplevelsen, og Galloway trekker fram dette som det definerende kjennetegnet til spill: «If photographs are images, and films are moving pictures, then video games are actions» (Galloway, 2006, s. 2). Galloway beskriver noe sentralt ved disse mediumene, men utelater et viktig element; mottakerens rolle.

Forfatteren John Cheever skal ha sagt «I can't write without a reader. It's like a kiss, you can't do it alone». Uten en leser er en bok bare organiserte blekkflekker på en side - den trenger en fortolker. De digitale «blekkflekkene» i dataspill kan i tillegg organiseres i ulike kombinasjoner med flere og færre tegn som følge spillerens inntutt.

Siden jeg tar utgangspunkt i narrative dataspill, betyr dette at dette dynamiske innholdet er elementer som utgjør en fortelling, og det er denne fortellingen spilleren tolker. I lys av dette vil jeg ta utgangspunkt i en resepsjonestetisk forståelse av leseprosessen der teksten blir til i møtet mellom teksten og leseren. Jeg vil deretter se på hvordan Isers begrep «tomrom» forstås i tilknytning til dataspill. Til slutt vil jeg ta for meg hvordan spillerens tolkning kan påvirkes av spillets verbaltekst.

2.4.1 Resepsjonestetikk og Iser's «tomrom»

Resepsjonestetikk er en litteraturteoretisk retning som dreier seg om hva som skjer i møtet mellom tekst og leser (Mose et al., 2012, s. 214). Leserens rolle er i den sammenheng en avgjørende faktor i forhold til hvordan teksten forstås, og dermed blir til. Blant annet vil leserens sosiale bakgrunn og litterære kompetanse ha betydning for hvordan teksten forstås (s. 216). Dermed kan ulike lesere få ulik mening ut av samme tekst. Ifølge Iser får teksten oss til å gjenskape verdenen som presenteres for oss (Iser, 1974, s. 284). Denne «virtuelle dimensjonen» som gjenskapes er hverken leserens fantasi eller teksten; det er kombinasjonen av de to (s. 284). Siden lesere er ulike vil også disse virtuelle dimensjonene som skapes være forskjellige på en eller annen måte, enten det er møblene vi ser for oss i et beskrevet rom, eller tolkningen av fortellingen.

Noe som bidrar til at de virtuelle dimensjonene kan bli så forskjellige, er det Iser kaller «tomrom» (gaps) (Iser, 1974, s. 285). Når vi leser en tekst henger som regel forrige setning sammen med den neste (s. 284). Da oppstår det en flyt under lesingen og vi opplever at setningene fortsetter i et logisk tempo. Om en ny setning ikke har en tydelig sammenheng med den forrige oppstår et tomrom mellom de to. Da oppstår det en mulighet for leseren til å fylle inn dette tomrommet og lage sammenhenger i teksten. Leserens utfylling kan da få konsekvenser for både videre forventninger, og i ettertid for den helhetlige forståelsen av teksten. (Iser, 1974, s. 285). Dermed kan ulike leseres utfylling føre til ulike tolkninger av samme tekst.

2.4.2 Tomrom i kyberteksten

Tomrom-begrepet til Iser har også relevans innen kybertekstfeltet. På 1980- og 90-tallet var det flere som så relevansen av Iser's begreper for eventyr-spill, men de hevdet likevel at det er snakk om en annen type tomrom enn den typen Iser beskriver (Aarseth, 1997, s. 110). I Ann Marie Buckles' (1985) doktorgradsavhandling analyserer hun teksteventyret *Adventure* (Atari, Inc., 1980) og sammenligner det med tradisjonell litteratur. *Adventure* er et spill der man kommer seg videre ved å skrive inn riktig ord (kommandoer) i tekstfeltene. Buckles hevder at «Iser's model does not apply to interactive fiction» (s. 165). Hun har to argumenter for dette. Det første er at det er andre typer tomrom i et dataspill (s. 165). Hun skriver at når man leser i en bok fyller man tomrom med fantasien underveis mens man leser. Man stopper ikke opp

noe sted selv om man ikke fyller inn tomrommene (s.165). I et spill vil progresjonen stoppe opp der det kreves at man skal fylle inn en tekstkommando. Altså er tomrommenes natur ulik. Det andre argumentet hennes er at spillerens hypoteser blir testet ved hvert tomrom (s. 166). Spilleren kommer seg ikke videre om man skriver inn andre ord enn det spillet krever. Aarseth (1997, s. 111) sammenligner denne typen tomrom med nøkkelhull der det kreves at spilleren har riktig nøkkel(ord) for å kunne fortsette.

Denne forståelsen av tomrom i spill kan man kritisere av samme grunn som Mukherjee (2015, s. 62) kritiserte Aarseths kybertekstbegrep. Spillmediet var relativt ungt, og narrative spill var på mange måter begrenset av teknologien på den tiden. Spillet *Adventure* var også et relativt åpent spill hvor det var mulig å utføre mange ulike handlinger, men spilleren fikk ingen forklaring eller motivasjon for hva hen skulle gjøre. Dette er noe også Buckles (1985) trekker fram da ulike spillere skapte seg ganske ulike tolkninger og dermed ulike handlingsmønstre i spillene: Én forsøkte å løse så mange gåter som mulig i grottene i spillet for å gjenreise en forsvunnet sivilisasjon, mens en annen forsøkte å rydde dem tomme for skatter da hun anså det som søppel lagt igjen fra tidligere grotteutforskere (s. 173-174). Den sistnevnte spilleren assosierte skattene med egne opplevelser fra campingturer der det ofte lå igjen søppel fra tidligere campere. Disse assosiasjonene overførte hun til tolkningen av spillet.

Jeg mener Buckles er inne på noe når hun beskriver spillers interaktive tomrom, men er uenig i hennes påstand om at Isers modell ikke hører til i spill, i alle fall i dagens spillandskap. I åpne spill er det opp til spilleren å gjøre hva hen vil innenfor spill-logikkens rammer. I denne typen spill er det ingen forfatter i den forstand at det er en spesifikk fortelling som formidles. I narrative spill er det en fortelling som er mer eller mindre fast med kjerner og satellitter, slik jeg diskuterte i kapittel 2.3.1. I disse spillene har fortellingen en retning, og da er det interessant å diskutere hvor mye frihet spilleren får, og hvorvidt denne friheten også fører til et større tolkningsspenn mellom ulike spillere. Derfor vil jeg nå diskutere hvordan de to tomrommene kan brukes side om side for å forstå spillets struktur og rolle i tolkningen av dataspills fortellinger.

2.4.2.1 To tomrom: Mekaniske tomrom og tolkningstomrom

Min påstand er at det finnes to former for tomrom i dataspilletts verbaltekst; (1) det tomrommet i kyberteksten som spilleren fyller ved å spille og taste inn riktig innputt (jfr.

Buckles, 1985), og (2) tomrommet i spillets virtuelle dimensjon som spilleren fyller inn med fantasien (jfr. Iser). Jeg vil fra nå av kalle Buckle's tomrom for *mekaniske tomrom*, og Isers tomrom for *tolkningstomrom*. Mekaniske tomrom eksisterer fysisk i spillets kode og blir fylt igjen når en spiller aktiverer en bestemt kode, mens tolkningstomrom blir fylt igjen på et abstrakt plan, i spillerens tolkning. Aarseth (1997, s. 3) skriver at for hvert valg man tar i en kybertekst, blir andre deler mindre tilgjengelig. Som følge av spillerens innputt som kyberteksten tar med i sine kalkuleringer, endrer dette på skriptonene, og dermed tekstens organisering. Disse delene som eksisterer, men blir utilgjengelige som følge av spillerens handlinger er mekaniske tomrom. Et mekanisk tomrom er en kommando som ikke blir aktivert.

Et narrativt spill kan inneholde tomrom i fortellingen som spilleren kan fylle inn med fantasien sin. Om spillet gir spilleren flere valgmuligheter (enten dynamiske kjerner eller satellitter som spilleren kan velge mellom, finnes det flere mulige «parallele» tomrom som spilleren kan basere tolkningen sin på. Siden spilleren bare kan velge én sti om gangen, vil hen derimot ikke kunne se «hele bildet». (Det gir uansett ikke alltid mening i tilfeller hvor ulike valg fører til motstridende resultater, for eksempel om man skal gå til høyre eller venstre). Ulike gjennomspillinger fører ikke til ulike tolkninger bare på grunn av spillerens bakgrunn slik Iser antyder, men også basert på spillerens påvirkning på den narrative strukturen. Selv i en bok som *The Unfortunates* (Johnson, 1969) der leseren får påvirke rekkefølgen til kapitlene, vil tekstinnholdet være det samme (så lenge leseren ikke roter bort noen av sidene). Selv om ulike personer vil lese romanen med ulike kapittelkombinasjoner, vil bokens fulle tekstinnhold forbli intakt. I spill fylles altså tomrom ut både i spillets kode (skriptoner og tekstoner) i form av spillerens innputt, men også i spillerens virtuelle dimensjon som er knyttet til verbalteksten.

Som vist her kan innholdet til spillets fortelling variere, enten noen av disse tekstlige elementene mangler, eller om de blir endret. Aarseths (2012) begrep kjerner og satellitter handler først og fremst om hvordan hendelsene er organisert. For å beskrive mindre detaljer og faktaopplysninger i spill som kan være en del av disse hendelsene vil jeg bruke begrepet *gjennomspillingssannheter*.

2.4.3 Gjennomspillingssannheter

Siden alle spill krever spillerens involvering, vil også hver gjennomspilling (playthrough) være forskjellig (Mortensen & Jorgensen, 2020, s. 96). En gjennomspilling definerer jeg som handlingen å spille gjennom et spill fra start til slutt. Disse gjennomspillingene vil være forskjellige, ettersom ulike spillere vil ha ulike spillstrategier, få med seg færre eller flere detaljer, bruke ulik mengde tid og ikke minst tolke spillet opp mot egne erfaringer. Selv om samme person spiller gjennom et spill flere ganger kan utfallet varierer i større eller mindre grad. En av endringene fra en gjennomspilling til en annen er blant annet kjennskapen spilleren har til spillet. Den kunnskapen man har opparbeidet seg om spillmekanikkene og fortellingen i forrige gjennomspilling kan man bruke for å unngå de samme «feilene» som sist. I spill der det finnes flere variabler, og dermed flere mekaniske tomrom, kan dette åpne for flere tolkningsmuligheter. De ulike mekaniske tomrommene kan inneholde ulike eller til og med motstridende informasjon som utgjør byggesteinene for spillerens tolkning av fortellingen.

Melissa D. Willis (2019) introduserer begrepet *gjennomspillingssannhet* (playthrough-truth). Dette er fiksjonssannheter¹ i spill som kan være sanne i én gjennomspilling, men bli motsagt i en annen. For eksempel kan man i *Mass Effect* (2007, Bioware) velge kjønnet på protagonisten Commander Shepard. Det vil si at i to ulike gjennomspillinger kan protagonisten ha ulike kjønn. Begge gjennomspillingene vil være like «riktige» representasjoner av spillets fortelling selv om de er ulike. Om en sannhet blir realisert i én gjennomspilling, men ikke en annen, kan det være at denne detaljen blir utelukket fra én spillers versjon av spillfortellingen, men ikke en annen.

Spillerens involvering har altså noe å si for sannhetene som er unike for enkeltspilleres gjennomspilling. Kombinasjonen av disse kan ha noe å si for hvordan man tolker sammenhengene i fortellingen. Dette er et begrep som jeg vil bruke om ulike detaljer som kan variere fra én gjennomspilling til en annen.

¹ En fiksjonssannhet er noe som er sant i en fiksjon selv om det ikke nødvendigvis er sant i virkeligheten. Eksempel: At Donald Duck bor i Andeby er sant i Donald-universet, men i virkeligheten eksisterer hverken Donald eller Andeby.

2.5 Oppsummering av teori

I teoridelen har jeg nå tatt for meg begrep som beskriver forskjellen og fellestrekkene med lineær litteratur. Med kybertekstbegrepet har jeg beskrevet hvordan dataspill er organisert på en annen måte, mens Heatons (2006) sirkulære samhandlingsmodell beskriver selve samhandlingsprosessen mellom spillerens tolkning, handling og datamaskinens respons. Dette er sentralt for å forstå *hvordan* spillere påvirker spillenes organisering av tekst, og spillerens påvirkning på fortellingens hendelser og karakterer.

Aarseths (2012) narrative spillmodell beskriver hvordan hendelsene og agentene i spill kan påvirkes av spilleren i større eller mindre grad. Spillfortellinger med fortellingen i fortid og nåtid kan minne om kriminalromanens struktur. Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine kategorier for detektiv-spill sier noe om hvor stor involvering spilleren har i etterforskningsprosessen i spillets fortelling. Om det krever at spilleren må lete etter spor for å rekonstruere fortellingen, kalles denne for en *skjult fortelling* Ryan (2001). Spillmodellen, detektivspillkategoriene, og skjulte begrep blir alle sentrale i analysen av spillene.

Begrepet mekaniske tomrom forklarer hvordan noen tekstelementer kan forbli gjemt for spilleren, mens Isers tolkningstomrom bruker jeg til å beskrive hvordan spillere fyller ut tomrommene i spillet med egne tolkninger. Disse to begrepene bruker jeg i analysen for å forklare hvordan ulike spilleres (1) verbaltekst blir ulike og (2) hvordan tolkingene deres blir forskjellige.

3 Metode

I oppgaven har jeg spilt gjennom begge spillene som utgjør materialet på egen hånd, men har også støttet meg til opptak av andre spilleres gjennomspillinger for å kunne vise hvordan spillene kan ha et variert tekstinnhold fra en spiller til en annen til tross for sine relativt lineære fortellinger.

3.1 Bruk av YouTube-videoer

Jeg har benyttet meg av to YouTube-videoer som tilleggsmateriale, én fra Firewatch (RabidRetrospectGames, 2016) og én fra Draugen (Lacry, 2019). Begge YouTube-kanalene fokuserer på gaming.

De to videoene jeg har brukt er gjennomspillings-videoer (walkthrough), en sjanger der man legger ut opptak av sin egen gjennomspilling. Jeg har valgt å benytte disse av to grunner: (1) Videoene kan brukes som en del av datainnsamlingsmaterialet. (2) Referanse til to konkrete gjennomspillinger hjelper leseren av denne oppgaven til å få et inntrykk av hvor i handlingen hendelsene jeg analyserer skjer. De får også muligheten til å se et opptak av hendelsene jeg viser til. Siden dataspill trenger en spiller for at det skal bli noen framdrift, kan det variere hvor lang tid hver spiller bruker på å bli ferdig. Man kan sette seg fast i et område av ulike grunner, f.eks. om man ikke finner veien videre eller ikke vet hva man må gjøre for å komme seg videre. Derfor kan man ikke referere til sidetall eller tidsstempel som man kan i bøker eller filmer. Jeg bruker derfor disse videoene først og fremst for at leseren skal få et bilde av hvor hendelsene skjer i forhold til hverandre, og også en mulighet til å sammenligne mine resultater med spill-videoen. Dette bidrar til å sikre etterprøvbarehet av analysene.

Den største av de to er RabidRetrospectGames med over 929 000 abonnenter per 23. mars 2022. Kanalen ble opprettet 23. januar 2011 og har publisert 9 813 videoer. Mesteparten av videoene består av gjennomspillinger (RabidRetrospectGames, u.å.). Videoen av RabidRetrospectGames' (2016) *Firewatch*-gjennomspilling er 3 timer og 4 minutter lang.

Lacry er en kanal opprettet 28. februar 2007, og har ca. 61 100 abonnenter med 1 637 publiserte videoer per 23. mars 2022. Denne kanalen publiserer kun gjennomspillinger. Videoen av Lacrys (2019) *Draugen*-gjennomspilling er 2 timer og 12 minutter lang.

3.2 Innsamling av materiale gjennom egen spilling

Utenom YouTube-videoene har jeg også spilt gjennom spillene selv for å samle tekstmaterialet. Jeg mener man ikke kan utføre en god analyse uten å spille spillet og oppleve spillmekanikkene på egen hånd. I teorien kunne jeg analysert flere spill-videoer og sett på ulike valg, men det ville redusert muligheten til å teste ut ulike retningsvalg selv. Ved å spille spillene selv, kan jeg sjekke hvilke hendelser som er kjerner, og hvilke som er satellitter. Om jeg må aktivere en hendelse for å komme meg videre, er det en kjerne. Jeg fikk også mulighet til å teste ut hypoteser underveis i spillingen, som f.eks. hva som skjer om man går til et område man ennå ikke har låst opp i fortellingen, eller utforske flere dialogsekvenser enn de som er med i videoene jeg brukte.

Jeg hadde spilt begge spillene tidligere, så jeg hadde en viss kjennskap til kildematerialet fra før. På forhånd av gjennomspillingen jeg gjorde som datainnsamling, så jeg gjennom de to ovennevnte videoene. Jeg gjorde da et utvalg av hvilke scener jeg ønsket å analysere for at oppgaven ikke skulle bli for omfattende. Scenene jeg spilte ut var de scenene som videoene ikke viste. For eksempel velger RabidRetrospectGames å la Henry fortelle om Julia, imens jeg bevisst unngikk det i min gjennomspilling. Det var noen ganger jeg klikket på dialogvalg der Henry fortalte om Julia for å samle inn data, men da sørget jeg for at det valget ble nullstilt etterpå. Det gjorde jeg ved å laste inn lagringsfilen til et tidligere tidspunkt for så å ta et annet valg og fortsette fortellingen. Dette førte blant annet til at den siste samtalen i *Firewatch* er annerledes (se 5.5.2).

Utvalget er basert på scener som inneholdt flere dialogvalg, scener jeg oppfattet var nøkkelscener i fortellingene. Utvalget var også basert på om dialogvalgene førte til unik informasjon. Utvalget av scener er nærmere beskrevet i 4.1 for *Draugen* og 5.1 for *Firewatch*.

Episodene jeg skulle analysere valgte jeg ut på forhånd basert på videoene jeg har brukt. Jeg spilte deretter gjennom de utvalgte episodene flere ganger. Jeg noterte ned hvilke valg som ble tatt i videoene, og gjorde bevisst det motsatte valget for å kunne sammenligne utfallene senere. Alle valg ble filmet med opptaksfunksjonen til Xbox Game Bar i Windows 10. En utfordring med å samle inn materialet var at det ikke er mulig å «bla opp» på den siden eller episoden man ønsker, noe Aarseth (1997, s. 63) kaller *tilgang* (access). Man har altså mindre tilgang til ulike episoder i et dataspill enn i en bok. Dette løste jeg med å bruke

lagringsfunksjonen i spillene. Jeg spilte gjennom episoden for deretter å laste inn progresjonen jeg hadde gjort rett før valget. Dermed kunne jeg spille gjennom samme sekvens flere ganger, selv om det var litt tungvint.

3.3 Transkribering

Jeg har benyttet meg av en skjema-struktur for å transkribere de ulike dialogvalgene. Det er disse transkripsjonene jeg har brukt som utgangspunkt for analysene mine. Jeg støtter meg utelukkende til undertekstene i spillene, selv om disse noen ganger avviker litt fra den uttalte teksten. Slik jeg har vurdert det, avviker likevel ikke undertekstene fra den lydlige dialogen sitt innhold. Valget med å basere seg på undertekstene innebærer også at jeg ikke har notert inn intonasjon eller lignende. Jeg strukturerte transkripsjonen slik at der samtalen delte seg i ulike svaralternativer, delte jeg tabellen inn i kolonner, og der teksten er den samme i alle valgmulighetene slo jeg de sammen igjen til én tekstkolonne. Jeg har også forsøkt å stille identiske fraser ved siden av hverandre i kolonnene. (Se appendiks A og B, s. 2, 19).

3.4 Bruk av YouTube-kommentarer, intervjuer og anmeldelser

Siden jeg er interessert i å se på hvordan tolkningene av spillene kan slå ulikt ut for folk, har jeg også tatt med andre personers kommentarer. Da har jeg kunnet vise hvordan andre mennesker enn meg har opplevd gjennomspillingssannhetene. Blant annet har jeg brukt kommentarene i YouTube-videoen til KeithBallard (2016) som spilte gjennom Firewatch ved å delta i så få dialogvalg som mulig. Denne videoen er 2 timer og 28 minutter lang (Ballard, 2016).

Siden spillets fortelling mister mange av samtalene som ellers ville oppstått når Ballard spiller slik, får karakterene et annet preg. Det bruker jeg kommentarene fra videoen for å få fram disse forandringene. Spesielt har jeg valgt å sette lys på hvordan Delilah virker når hun må veie opp for en stille Henry. Jeg tok derfor utgangspunkt i kommentarer som handlet om hvordan hun blir fremstilt.

Når jeg derfor har valgt å ta med kommentarene til Ballard (2016) sin video med færrest mulig aktiverte dialogsekvenser, er det for å se på hvordan denne annerledes

gjennomspillingens innhold kan påvirke spilleres tolkninger. Ballard bryter heller ikke noen av spillreglene i *Firewatch* da å la være å svare Delilah er ett av alternativene spilleren blir presentert for. Da får jeg mulighet til å sammenligne deler av *Firewatch* sin fortelling der man kutter vekk store deler av tekstinnholdet.

Til sammenligning diskuterer jeg fraværet av enkelte av *Draugens* dialogsekvenser. Selv om det er godt mulig at disse ville vært en del av de fleste spilleres gjennomspillinger, vil det likevel være mulig at de mangler i andres. Så er det også verdt å merke seg at selv om det er mulig å unngå mye av tekstinnholdet i begge spillene, er det likevel lite sannsynlig at en spiller velger å gjøre dette i aller første gjennomspilling om hen har lyst å oppleve spillets fortelling. For oppgavens omfang, og med tanke på den nokså begrensede friheten i spillene, tar jeg likevel utgangspunkt i at de fleste spillere i alle fall vil forsøke å lete etter sporene.

3.4.1 Etisk vurdering av bruken av nettforumkommentarer

I oppgaven har jeg ikke spurt nettbrukerne om samtykke om å bruke kommentarene deres. Likevel anser jeg det som etisk forsvarlig da brukerne er anonymisert gjennom sine brukernavn, og de har publisert kommentarene sine i åpne forum. Temaet de uttaler seg om er spill (altså ikke-sensitivt), og det kommer ikke fram noen personlige opplysninger som kan identifisere dem som enkeltpersoner. Der det har vært et egennavn har jeg anonymisert brukeren.

3.5 Oppgavens validitet

Jeg har gjort noen valg for at resultatene mine skal kunne etterprøves. Sammen med transkripsjonene i appendikset har jeg lagt ved tidsstempel til YouTube-videoene jeg har brukt. Da kan man sammenligne teksten med de valgene som blir tatt i videoene. I begge videoene er det bare ett valg av flere som blir vist. Andre valg kan sammenlignes opp mot andre videoer, eller ved å spille spillet selv. Fordi jeg analyserer et stort materiale, men ikke kan ta med alt, vil det likevel være noen usikkerhetsmomenter ved analysene mine. I tillegg forsøker jeg i analysen å få fram ulike tolkningsmuligheter, noe som i seg selv er en subjektiv øvelse. Et annet usikkerhetsmoment er at jeg heller ikke kjenner til bakgrunnen for andre personers tolkninger. I de neste tre avsnittene adresserer jeg disse utfordringene.

3.5.1 Materialets omfang

Datamaterialet jeg har valgt å analysere er bare en liten del av spillene, og det er store deler av spillene som består av lineær dialog, spesielt i *Draugen*, som jeg ikke har tatt med. Jeg har også analysert hovedsakelig ut fra verbaltekst. Dette betyr at meningsbærende innhold som blir signalisert gjennom intonasjonen av ordene, slik som for eksempel ironi, kan være utelatt fra analysene mine. Jeg vil også understreke at det er store deler av spillet som er utelatt fra analysene, og at det hovedsakelig er dialogvalg og noen valgfrie dialogsekvenser jeg har transkribert. Det kan derfor også være at det er noen dialogsekvenser som inneholder informasjon som tetter noen av de logiske bristene jeg understreker spesielt i kapittel 5.2.6. Likevel anser jeg argumentene mine som solide i de avsnittene der jeg sammenligner tekstinhold som går tapt eller forandres der spilleren utfører andre handlinger.

3.5.2 Egne tolkninger

En del av tolkningene og årsakssammenhengene er mine egne. Derfor vil ikke andre nødvendigvis tolke det på samme måte nødvendigvis, men det har jeg også understreket i kapittel 2.4 (narrativ tolkning i dataspill). Likevel er mine tolkninger én av flere måter å forstå fortellingen på, og er dermed ett eksempel av mange mulige. Samtidig er det verdt å merke seg at når man jobber så mye med et materiale over så lang tid, kan det være man leser mer inn i enkeltdetaljer enn man ville gjort ved en vanlig gjennomspilling. I tillegg har jeg også bedre oversikt over de ulike valgmulighetene i spillene enn vanlige spillere har. Dette kan også tenkes å påvirke tolkningsgrunnlaget mitt. Jeg har forsøkt å beskrive mulige tolkninger så oversiktlig som mulig for at leseren skal kunne følge argumentene mine og vurdere selv hvorvidt de er gode og troverdige.

3.5.3 Andres tolkninger

Jeg har også valgt å ta med andre personers tolkninger og meninger om spillet. Av YouTube-kommentarene vet jeg ikke hvilket tolkningsgrunnlag personene har; om de er spillere eller seere, om de har sett eller spilt gjennom hele spillet, eller bare har delvis kjennskap til det. Derfor kan noen av tolkningene og utsagnene være basert på ufullstendige opplevelser av spillet. Samtidig vil jeg argumentere for at de uttalelsene jeg har valgt å bruke kan forstås i lys

av de observasjonene jeg har gjort meg om sammenhengen mellom spillets struktur og hvordan den realiseres av ulike spillervalg.

4 Analyse: *Draugen*

I analysen av *Draugen* sammenligner jeg verbaltekstinnholdet i transkripsjonene mine. Disse er hovedsakelig tatt fra dialogvalgene i spillet, men noen er også tatt fra dialogsekvenser. Jeg skiller som sagt mellom dialogvalg som har flere ulike tekstkombinasjoner, og dialogsekvenser som er lineære, men som må aktiveres. I analysen refererer jeg til kjernescener og satellittscener etter Aarseths ludonarrative modell. Kjernescenene må spilleren gjennomføre for å komme seg videre i spillet, mens satellittscener er valgfrie.

Jeg har delt analysen i tre hoveddeler der jeg ser på fortellingens struktur og detektivfortellingen (4.3), og hva man lærer om sekundærkarakterene (4.4) og spillerkarakteren (4.5).

Selv om sporene knyttet til karakterene er med på å forklare årsakssammenhenger knyttet til mysteriet, har jeg valgt å plassere dialogvalgene knyttet til etterforskningen i kapittel 4.3. I kapittel 4.4 ser jeg nærmere på dialogsekvensene aktivert ved objekter der jeg fokuserer på hva det kan fortelle oss om karakterene i spillene. Før jeg begynner med hoveddelen, vil jeg si noe om analyseutvalget, og deretter litt om hvordan spillmekanikken dialogvalg er designet i *Draugen*.

4.1 Analyseutvalg fra *Draugen*

I analysen har jeg valgt ut noen kjernescener og noen satellittscener. De dynamiske kjernescenene med ulike dialogvalg har jeg brukt for å sammenligne verbaltekstinnholdet i de ulike valgalternativene. Det samme gjør jeg med de dynamiske kjernescenene med dialogvalg. Fordi jeg fant få forskjeller i det verbaltekstlige innholdet til disse dialogvalgene, har jeg også tatt med en del av dialogsekvensene i *Draugen*. Disse ser jeg på i 4.4 og 4.5

4.3 Fortellingens struktur

Jeg har valgt disse scenene for å sammenligne dialogvalgenes verbalinnhold. Disse scenene er viktige der Edward og Lissie forsøker å finne ut av hva som har skjedd med båten og Ruth:

- Første samtale om Ruths død (dag 2, dynamisk kjerne,)
- Båten forsvinner (Natten etter dag 1, dynamisk kjerne)
 - Objekt: Gjensyn med båten, (dag 2, dynamisk satellitt)

- Løsningen på Graavik-mysteriet (dag 6, dynamisk kjerne)

4.4 Informasjon om sekundærkarakterene

Med disse transkripsjonene ser jeg på hva man kan lære om karakterene i spillet, med egne kapitler om Anna Fretland, Simon Fretland og Lissie. Med Lissies kapittel ser jeg på hvordan noen av utsagnene hennes kan tolkes som frempek. Siden det er dynamiske satellitter er det ikke alle som nødvendigvis får disse med seg:

- Objekter i Fretlands stue. Dialogsekvensene er aktivert på ulike tidspunkt (dag 1 og 2. Dynamiske satellitter)
 - Familiebildet av Fretland
 - Bryllupsbildet (dette brukes også i Lissies kapittel.
 - Boken til Ruth fra Simon
- Scene der Lissie har klatret i et tre (Dag 2, dynamisk kjerne)
 - Scene der Lissie står ved et stup og replikken hennes forandrer seg basert på det tidligere dialogvalget. (dynamisk kjerne)

4.5 Spillerkarakterens utvikling

Det siste kapittelet tar for seg spillerkarakteren Edward. Her undersøker jeg om man kan argumentere for at spilleren har noen kontroll over Edwards karakterutvikling selv om spillet ellers er ganske lineært. Her tar jeg for meg noen religiøse tanker han har og sammenligner dette opp mot de to dialogvalgene på slutten av spillet for å se om han har endret seg noe:

- Graaviks stavkirke: (dag 3, statisk kjerne)
 - Maleri av Jesus (dynamisk satellitt)
 - Bibelen (dynamisk satellitt)
- Siste dialogvalg: om livet etter døden (dag 6, dynamisk kjerne)

For å referer til transkripsjonen min av *Draugen* bruker jeg forkortelsen «DRG» i tillegg til en bokstav og et nummer som henviser til kolonnen og raden (eksempelvis DRG, 71B = rad 71, kolonne B). Det vil være noen utklipp fra transkripsjonen, men appendikset i sin helhet ligger vedlagt (se appendiks, s. 2). Bokstaven «E» står for Edwards replikker, imens «L» står for Lissies.

4.2 Dialogmekanikken i *Draugen*

Draugens dialogsekvenser og dialogvalg blir aktivert i to ulike sammenhenger; enten tilknyttet en scene, eller at man har klikket på et objekt. Scenene er skriptede øyeblikk som aktiveres av spillerens progresjon i fortellingen og/eller at hen ankommer et bestemt område som starter en samtale mellom Edward og Lissie. Man kan også samhandle med enkelte objekter i spillet, for eksempel bøker og bilder. Disse har en liten, hvit sirkel som svever over dem. Om man nærmer seg disse, blir prikken til et ord som beskriver objektet, for eksempel «Church», eller det står i kursiv en handling man kan gjøre som «Look» (se skjermbilde 1 og 2). Om man klikker på disse objektene aktiverer det som oftest en dialogsekvens, med unntak om man har sett på ett ark tidligere. Noen ganger aktiverer man sekvenser som også består av dialogvalg. Altså kan både dialogsekvenser og dialogvalg være valgfrie.



Skjermbilde 1. «Handlingstekst i kursiv». Fra *Draugen*, Red Thread Games, 2019.

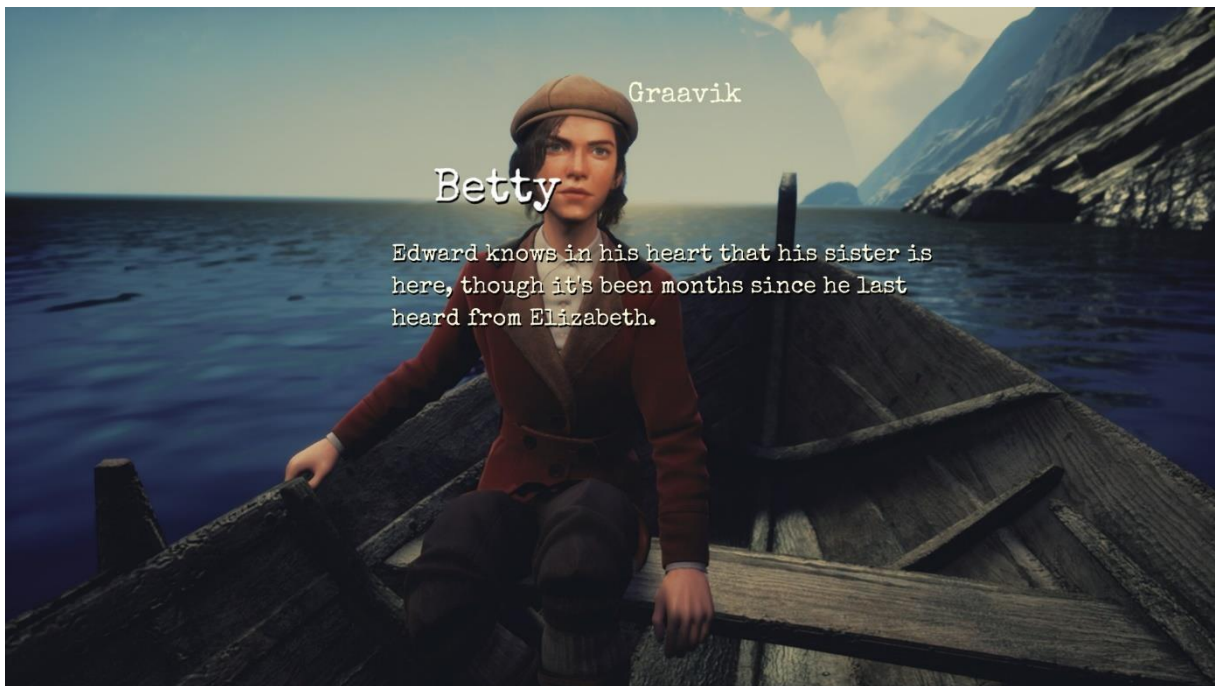


Skjerm bilde 2. «Ord som indikerer at en dialogsekvens kan aktiveres». Fra *Draugen*, Red Thread Games, 2019.

Forskjellen mellom dialogsekvensene knyttet til scenene og dem som er knyttet til objektene er at man må spille gjennom noen av scenene for å komme gjennom spillet, mens man kan unngå eller gå glipp av enkelte av objektene. Altså er noen av scenene kjerner, mens andre er satellitter. Noen objekter er sentrale til fortellingen, men mange blir kun aktiverte om man oppsøker dem aktivt. Det er altså to typer tekster man kan gå glipp av; den teksten som finnes i det svaralternativet man ikke har valgt, og den teksten som hører til objekter man ikke har undersøkt.

Eksempelvis starter spillet med en scene der Edward ror en båt inn mot Graavik (se skjerm bilde 3). Spilleren ser dette gjennom Edwards øyne, altså et førstepersonsperspektiv. Roingen er en animasjon spilleren ikke kan styre. Spilleren er «låst» fast på setet i robåten og har kun kontroll over hvilken retning man ser i en 180 graders radius som man styrer med musen. Dette er en av de få gangene spillerens bevegelser er såpass begrenset. Antagelig er man så begrenset for at spilleren skal bli vant til dialogmekanikken, men også for at fokuset skal være på eksposisjonen som forklarer hvorfor Edward og Lissie er i Graavik. Mens han ror snakker Edward med Lissie. Ved enkelte av spørsmålene til Lissie får Edward muligheten til å velge mellom to svar. De to svarene representeres av ord som svever i luften, for eksempel «Betty» eller «Graavik». Alle ord man ser i dette spillet aktiveres ved at man styrer Edwards blikk mot ordet (slik at det er i sentrum av skjermen) og klikker på det. Under dialogalternativene Edward ser mot, vil det i tillegg dukke opp et lite tekstavsnitt. Teksten gir

mer kontekst for ordet, og utnytter dermed verbaltekstens *affordans*, altså verbaltekstens unike egenskaper for budskapsformidling (Van Leeuwen, 2004, s. 234). Selv om man ser spillet gjennom Edward sine øyne, er det ikke mulig å få vite hva han tenker uten at han sier det selv eller, som i dette tilfellet, at teksten kanalisierer tankene hans. Slik kommer spilleren nærmere inn på spillkarakteren hen styrer. Spillet går ikke videre før man har gjort et valg (med noen få unntak²), og dette gjør man som nevnt ved å klikke med museknappen. Nå skal jeg se på hvordan spillets fortelling blir formidlet i fortid og nåtid ved å plassere spilleren i rollen som detektiv.



Skjerm bilde 3. «Dialogvalgmenyen i Draugen». Fra *Draugen*, Red Thread Games, 2019.

4.3 Spillfortellingens struktur

I dette kapittelet vil jeg se på strukturen i *Draugen* med fokus på detektivfortellingen og den skjulte fortellingen. Målet er ikke å løse mordmysteriet i *Draugen*, men å finne fellestrekk med strukturen til en kriminalroman, der sporene i nåtiden henter til tidligere hendelser i fortiden. Jeg begynner med å se hvilken av detektivspill-kategoriene til Larsen og Schoenau-

² Idet man ankommer bygden vil Lissie løpe opp til huset uansett om spilleren ber henne bli eller ikke, og hun vil også løpe opp om spilleren venter for lenge med å svare.

Fog (2020) som passer best til *Draugens* fortelling før jeg analyserer dialogvalg knyttet til spilllets fortelling.

4.3.1 *Draugen sin detektivfortelling*

Til sammenligning med kriminalromanen har *Draugen* ikke bare én, men to fortellinger i fortiden, og én i nåtiden, altså under gjennomspillingen. De to fortellingene i fortiden er hvor Betty har blitt av, og hva som skjedde med Ruth og innbyggerne i Graavik. Disse tilsvarer Todorovs (1995/1966, s. 205) inndeling i mordhistorien og etterforskningshistorien, selv om det er usikkert om det var et mord. Det ene vil jeg kalle Betty-mysteriet, det andre Graavik-mysteriet. Disse to forhistoriene er viklet sammen og premisset for etterforskningen (å finne Elisabeth) er et villspor siden hun aldri har vært der. Elisabeths rolle i Graavik-mysteriet er derfor noe som delvis kompliserer rekonstrueringen av hva som har skjedd. Denne plottstrukturen kan sies å bryte med regelen om å gi leseren en sjanse til å kunne løse mysteriet (Suits, 1985, s. 209; Van Dine, 2015, s. 3). Det er først på slutten av spillet det blir eksplisitt forklart at Betty ikke er i Graavik. Likevel får man midtveis vite at Lissie ikke er ekte, og avhengig av hvor mange valgfrie dialogsekvenser med frempek man har aktivert (se 4.4.3), kan man tenke seg til at Betty aldri har vært der.

Spillfortellingen i *Draugen* er nokså lineær, noe som tyder på at spillet ligger nærmere krimspill enn etterforskningsspill. Spilleren må avdekke kjernehendelsene i en forutbestemt rekkefølge, og er begrenset til mindre åpne områder før spilleren får fortsette videre. Spilleren kan for eksempel ikke gå opp til kirken og lete etter spor der før hen har vært i landhandelen. På en annen side er det opp til spilleren å komme til en konklusjon på Graavik-mysteriet i det siste dialogvalget (analysert i 4.3.4). Spilleren får hverken bekreftet eller avkreftet at dette er riktig valg. Larsen og Schoenau-Fog (2020, s. 7) trekker fram et nesten identisk eksempel med *Persona 4* (Atlus, 2008). Også i dette spillet følger spilleren en lineær fortelling, men like før slutten blir spilleren bedt om å peke ut morderen. I *Draugen* følger spilleren lineære spor som er kjernescener, men kan i tillegg undersøke valgfrie satellitter som kan være dialogvalg eller dialogsekvenser knyttet til objekt. Det er her Ryans (2001) skjulte fortelling kommer inn i bildet. Siden svaret på Graavik-mysteriet ikke blir forklart, må spilleren gjette seg fram til dette ut fra de sporene hen har funnet i sporene i fortellingen. Hva som skjedde i Graavik er den skjulte fortellingen og ut fra hvor mye ekstra informasjon spilleren kan lære

gjennom spillets dynamiske satellitter, kan det virke som det kreves mer enn bare den obligatoriske verbalteksten i kjernescenene. Her er det også verdt å merke seg at det finnes meningsbærende innhold utover bare verbaltekst. I kapittelet om karakterene blir det trukket fram flere eksempler på hvordan spilleren kan avdekke mer informasjon i valgfrie dialogsekvenser.

Betty-mysteriet blir derimot forklart og er dermed ikke en skjult fortelling. Likevel kan man argumentere for at dette kan sees på som et mer «litterært» spill. Med dette mener jeg at det kan minne mer om det spillet *Suits* (1985, s. 207) fremhever mellom forfatteren og leseren i kriminalromaner der spilleren «vinner» om hen klarer å løse mysteriet før det blir forklart i slutten. Om spilleren klarer å tolke seg fram til at Betty ikke egentlig eksisterer før det blir avslørt, «vinner» spilleren. Desto flere frempek spilleren kan avdekke i dynamiske satellitter, desto større sjanse er det kanskje for at spilleren finner det ut tidligere. Selv om spilleren ikke blir belønnet i spillet, har spilleren klart å oppdage noe gjennom deduksjon ved hjelp av spor; slik som en detektiv.

Ut fra denne analysen vil jeg katalogisere *Draugen* som et spill som ligger nærmere krimspillet, men det har noen elementer som ligner etterforskningsspillet. I resten av kapittelet vil jeg analysere dialogvalg knyttet til etterforskningsprosessen og konklusjonen.

4.3.2 Etterforskningen: Dynamiske kjerner

Her ser jeg på dynamiske kjerner knyttet til etterforskningen i spillet. Dette er dialogvalg som spilleren må gjennom for å fortsette i fortellingen. Jeg sammenligner transkripsjonene av dialogvalgene om Ruths død på dag to (Lacry, 2019, 55:40 – 56:07) og dialogvalgene på dag én der båten forsvinner (20:00 – 20:36).

4.3.2.1 Samtale om Ruths død: Likt verbaltekstlig innhold

I kveldssekvensen etter dag to der man har funnet åstedet til Ruth, spør Lissie om Edward tror det var et mord (DRG, 81). Spilleren kan velge mellom å svare at man tror det var et drap eller en ulykke (84A/B). Spillet går ikke videre før spilleren har klikket på ett av alternativene, og man blir dermed nødt til å velge en av hypotesene. Hvor mye tid spilleren reflekterer over valget sitt, og hvor genuint spilleren tror på det hen klikker på, vil følgelig

varierte fra spiller til spiller. Hvilke spor man har funnet til nå kan muligens ha noe å si, skjønt det er fortsatt tidlig i spillet. Uansett hvilket valg man tar stiller Lissie spørsmål ved konklusjonen til Edward og han innrømmer at det andre alternativet er like sikkert. Slik forblir tolkningen åpen, selv om spilleren tok stilling til ett av alternativene.

		A	B
81	L	Was murdered, you mean. Isn't that what we think happened?	
82	E (V)	<p>Murder:</p> <p>The simplest solution, he believes, is often the correct one. The villagers believed Simon killed Ruth, and so he most likely did.</p>	<p>Accident:</p> <p>When tragedy befalls them, Edward thinks, people tend to look for a scapegoat.</p>
83	E	She was probably murdered.	Perhaps she fell by accident.
84	L	And you think Simon did it?	So you don't think it was murder?
85	E	Your guess is as good as mine. It could have been an accident.	It's difficult to say without any certainty. The boy could have pushed her.
86	L	You're really not helping.	

Tabell 1. Appendiks A, s. 13.

Spilleren har med andre ord tilbake der man startet. På den ene siden kan man hevde at valget er en illusjon, og at det ikke har noen betydning. Men som Mallon og Lynch (2014) har påpekt tidligere, kan selv illusjonen av å velge, skape engasjement. Man må faktisk ta et valg og klikke på en knapp før fortellingen går videre. Spillet venter på at spilleren har registrert, tenkt (hvor lang tenketid vil variere fra spiller til spiller) og aktivert en innputt. Til slutt vil jeg nevne at dette en måte å engasjere spilleren på, og gjøre spilleren til en deltaker i spillet, selv om man ikke egentlig «leder» etterforskningen jfr. Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine kriterier.

4.3.2.2 Båten forsvinner: Likt verbaltekstlig innhold

Allerede den første natten oppstår det merkelige hendelser. Edward våkner opp på natten og synes han ser en skikkelse, og følger etter. Spilleren må styre Edward ut der det er mørkt og tåkete og følge ulike lyder som også er markert med hvite prikker for å vise hvor man skal gå. Første lyd er fra grinden som lukker seg, deretter en kvist som knekker. Andre lyder viser seg å være fra en kråke og en sau. Idet spilleren kommer til en skrent, starter en animasjon av at Edward sklir og faller ned. Spilleren mister kontrollen over ham inntil han reiser seg opp igjen. Derfra må spilleren gå etter en siste lyd som viser seg å være fra strandkanten, der de gikk i land dagen før. Der står Lissie som utbryter «The boat Edward, where's our boat?» (DRG, 45). Dette er en kjernescene, og jeg skal nå se på hvordan dialogvalgene her er utformet.

Som dialogsekvensen under viser, har man tre svaralternativer; «Boat», «Lissie» og «Betty» (DRG, 47, A/B/C). Hva man enn velger vil tekstinnholdet bli det samme, bare i ulike rekkefølger. Den eneste mindre forskjellen er at Lissie også nevner at Edward sov da hun gikk seg en tur (54A og C sammenlignet med 49B). Spilleren har sånn sett bare kontroll over hvilket tema Edward vil nevne først, men om han velger Betty vil Lissie avbryte ham og snakke om båten først. Betty blir tatt opp igjen litt etterpå der alle dialoggreinene vokser sammen igjen (57ABC). Resten av samtalen er lik uansett hva man har valgt.

		A	B	C
45	L	The boat, Edward, where's our boat?		
46	E	Lissie!		
47	E (V)	Boat: Edward isn't sure he heard her correctly. What happened to the boat?	Lissie: Edward's not happy with her wandering off on her own after dark.	Betty: He's certain he saw his sister in the window... but if so, where is she?

48	E	What about the boat?	Where did you go? Why did you leave me?	Did you see her? Did you see Betty?
49	L	It's gone!	It stopped raining and you were sleeping, and— Our boat, It's gone.	What? Betty? No. No, I— Our boat, It's gone.
50	E	The boat- What? How?		
51	L	Maybe you didn't secure it properly.		
52	E	I pulled it up, I... I don't know. I thought I tied it securely, but-		
53	E	Where did you go?		Where did you go?
54	L	Out. For a walk. It stopped raining, and—		Out. For a walk. It stopped raining, and—
55	E	Did you see Betty?		
56	L	Did I see— What are you talking about?		
57	E	I think- Betty. It was Betty, I... It was her. It must have been her. (...)		

Tabell 2. Appendiks A, s. 9 - 10.

Det verbalttekstlige innholdet er konfigurert i ulike rekkefølger, men innholdet er stort sett det samme. Dette er et eksempel på at det forblir få mekaniske tomrom uansett hva man har valgt, fordi det samme tekstinholdet opptrer i alle valgene. Den eneste opplysningen som kan forbli et mekanisk tomrom er at Lissie gikk ut imens Edward sov (49B). Spilleren kan likevel tolke

seg fram til at Edward sov, siden scenen starter med at han våkner oppe i huset. Om spilleren gjør en slik tolkning er dette et eksempel på at spilleren tetter igjen mekaniske tomrom med fantasien sin, essensielt slik andre tolkningstomrom tettes.

4.3.3 Etterforskningen: Dynamiske satellitter

Dagen etter båten forsvant får spilleren mulighet til å utforske bygden. Spilleren får mer frihet med et større område å utforske, samt muligheten til å løpe nå som kofferten er lagt igjen i huset. For å komme seg videre i fortellingen må man først undersøke husene i bygden og deretter finne en hatt som Edward mener er Betty sin, som ligger i landhandelen nede ved sjøen. Dette er kjernescenen i fortellingen, men det er flere steder man kan utforske som ikke er obligatorisk å oppsøke, altså satellitter. Et av disse stedene er bryggen der båten lå dagen før. Etter at man har undersøkt de tomme husene, kan ett av svaralternativene minne spilleren på båten. Selv om man ikke velger dette alternativet blir spilleren bevisst på at det er en plass man kan undersøke på nytt (se skjermbilde 4).



Skjermbilde 4. «Noen svaralternativer informerer om spillerens muligheter uten at man må aktivere dem». Fra *Draugen*, Red Thread Games, 2019.

Nede ved båten dukker teksten «Inspect» opp ved tauet båten var fortøyd med. Når man klikker på ordet, aktiveres en dialogsekvens med valg. Lissie spør hvem Edward tror tok båten, noe som åpner opp tre «hypoteser» man kan velge mellom; havstrøm, tidevann, eller et

mysterium som kan bli forklart:

		A	B	C
69	L	So who took our boat? A ghost? If not a ghost, then... a goat? Do goats row?		
70	E (V)	Current: The fjord, Edward knows, can be treacherous. Currents steal lives. Why not boats?	Tide: His knowledge of the tide is academic, not practical, but it makes sense that it could have taken the boat.	Mystery: Tide, current... a stranger in the night. Whatever stole the boat, Edward knows, it can be explained.
71	E	It was probably the current that took our boat.	I believe the tide took our boat.	There must be a logical explanation. It's safe to say no ghost in the night stole our boat.
72	L	If you say so. But then who were you chasing after last night? [Hva L sier videre baserer seg på hva man velger ved 00:23:14, - «Betty», «Shadow» eller «Dream»]		
73	L	[Om man har valgt «Betty»:] You thought it was Betty, but—	[Om man har valgt «Shadow»:] A shadow?	[Om man har valgt «Dream»:] A ghost?
74	E	No. No, I— I don't know.	I don't know.	
75	E	It was probably all in my head.		

Tabell 3. Appendiks A, s. 11 – 12.

Hvilken hypotese spilleren velger har ikke stor påvirkning, da alle tre alternativene forblir spekulasjon på dette tidspunktet. Man kan også se at tekstinnholdet påvirkes av et tidligere dialogvalg den dagen (72A/B/C). Da spør Lissie Edward om hva han kan ha sett kvelden før (Lacry, 2019, 00:23:14). Valgalternativene står mellom «Betty», «Shadow», eller «Dream»

som vi ser her påvirker hvordan verbalteksten blir i denne sekvensen (73A/B/C). Lissie utfordrer i denne dialogen Edwards tidligere hypotese. Til dette svarer han at det antakelig bare var i hodet hans (DRG, 75). Dialogvalgene har altså liten påvirkning på tekstinnholdet, det ender med samme konklusjon.

Den siste kommentaren er likevel interessant; den kan tolkes som et frempek. Mot slutten av spillet viser det seg at mye av det spilleren ser gjennom Edwards øyne, slik som engelen og Lissie, er en del av fantasien hans. I tillegg kommer båten tilbake på slutten av spillet, uten en ordentlig forklaring. Ved en nærlesing kan det være at denne setningen faktisk *er* forklaringen på hvorfor båten er borte. Uavhengig om dette er grunnen eller ikke, er dette en satellitt, noe som betyr at enkelte spillere kan gå glipp av dette mulige frempeket. Spillere som ikke aktiverer denne dialogsekvensen, får det altså ikke med seg. Med det sagt er det mange frempek i dette spillet, noe jeg kommer tilbake til (se 4.4.2).

Verbaltekstinnholdet i *Draugen* ser ut til å forandre seg lite fra ett svaralternativ til et annet. Noe verbaltekst forandrer seg slik at det refererer til tidligere dialogvalg som også har et dynamisk innhold. Selv om store deler av dialogsekvensene i spillet er kjernescener, er det fortsatt mange som er satellitter som spillere må aktivere selv for at det skal bli en del av gjennomspillingen deres.

Av dialogvalgene jeg har analysert, er det én kjernescene der de ulike dialogalternativene fører til betydningsfulle forskjeller i innholdet. Det er de siste dialogvalgene der Edward skal komme med en konklusjon på Graavik-mysteriet

4.3.4 Konklusjonen: Dynamiske kjerner med ulikt verbaltekstinnhold

Den siste dialogsekvensen i *Draugen* er en obligatorisk del av fortellingen, og fungerer som en oppsummering av sporene de har funnet. Den er altså en kjerne. Etter det kommer fram at Elisabeth er et falskt minne, oppsummerer Edward og Lissie hva de tror har skjedd i Graavik. Spilleren blir stilt overfor flere valg, og styrer på den måten hvilke konklusjoner Edward trekker. Hvert valg står mellom to alternativer. Det første man konkluderer med er om det var et mord eller en ulykke (DRG, 96 AB/CD). Hvert av disse valgene innleder flere muligheter; var det Simon eller en fremmed som drepte henne (101 A/B)? Falt hun ned med et uhell, eller løp hun fra noe (101, C/D)? Hvis det var et mord, hva var motivet (107, A/B)? Disse ulike

konklusjonene kan spilleren lande på ut ifra sporene hen har funnet, både gjennom kjernescenene, men også gjennom sporene man har funnet. Likevel er det en nokså begrenset frihet til å velge, der ulike kombinasjoner av svarene kan danne kun seks ulike varianter av konklusjonen (tabell 4).

1	<i>Murder</i>	<i>Simon</i>	<i>Treasure</i>
2	<i>Murder</i>	<i>Simon</i>	<i>Mine</i>
3	<i>Murder</i>	<i>Stranger</i>	<i>Treasure</i>
4	<i>Murder</i>	<i>Stranger</i>	<i>Mine</i>
5	<i>Accident</i>	<i>Mine</i>	
6	<i>Accident</i>	<i>Playing</i>	

Tabell 4. «Mulige variasjoner av konklusjonen til Graavik-mysteriet i *Draugen*»

Selv om spilleren ikke gjør faktisk detektivarbeid etter Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine kriterier, blir løsningen overlatt til spilleren. Lisse stiller også spørsmål ved noen av svarene, slik som «Are you sure?» (DRG, 103A), noe som tyder på at det fortsatt er noen åpninger for tolkning.

Der noen fortellinger ender med en åpen slutt, presenterer denne slutten et begrenset antall variasjoner. Samtidig vil spilleren ikke ha full oversikt over alle de mulige kombinasjonene av hypoteser slik som det er satt opp her. I en spillers gjennomspilling blir det kun den variasjonen hen vil kjenne til. Siden dialogvalgene stort sett inneholder likt verbaltekstlig innhold, betyr dette at spillere ikke kan gå glipp av viktig informasjon på grunn av et tilfeldig valg de gjør. Dette gjør at *Draugens* dialogvalg er strukturert på en «rettferdig» måte. Med det sagt vil spillere som aktivt leter etter spor kunne fylle ut flere mekaniske tomrom og dermed forstå mer av fortellingen. Spillerens tilgang på informasjon er begrenset av spillerens egne leteinnsats, ikke av tilfeldige valg.

Disse ekstra sporene spilleren kan finne er blant annet valgfrie dialogsekvenser som kan avklare noen sammenhenger i fortellingen og gi spilleren ekstra kontekst. Noen av

sammenhengene er også tilknyttet karakterene i Graavik og deres forhold til hverandre. Jeg skal nå se på hvordan spilleren kan lære mer om Anna, Simon og Lissie.

4.4 Sekundærkarakterene i *Draugen*

I dette kapittelet tar jeg utgangspunkt i dialogsekvensene spilleren låser opp når hen klikker på ulike objekter. Jeg begrenser meg først og fremst til objektene i stuen til Fretland-familien for enkelhets skyld. Dialogsekvensene som aktiveres ved objektene skifter fra dag én, og dag to. Denne forskjellen i innhold analyserer jeg og kommenterer hvordan dette kan føre til flere spørsmål eller svar for en spiller, alt etter hvor mange dialogsekvenser hen har låst opp fra før. Til kapittelet om Lissie ser jeg primært på hvordan noen av dialogvalgene *kan* tolkes som frempek om at hun ikke er ekte. Inkludert i eksempelet er ett av fotografiene i stuen til Fretland-familien.

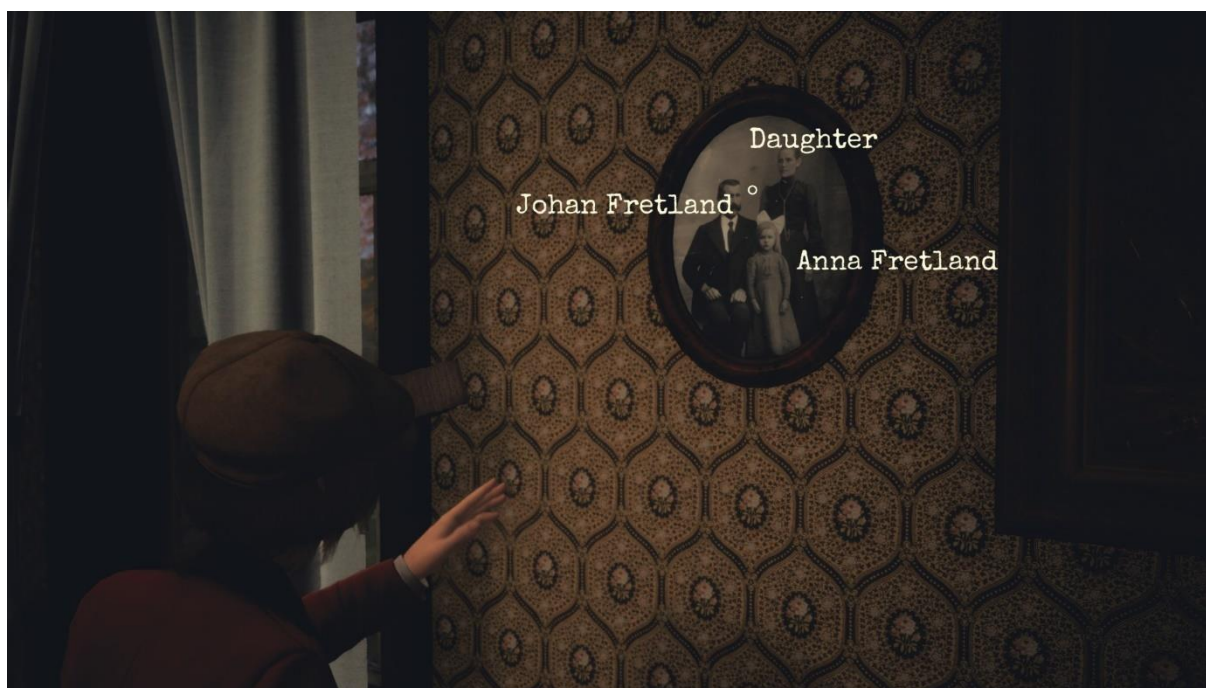
4.4.1 *Graaviks innbyggere*

I *Draugen* møter man aldri innbyggerne i Graavik, det er primært gjennom bilder, notater og andre objekter man lærer dem å kjenne. Mange av disse er kjerner, imens andre er satellitter. Her vil jeg trekke fram eksempler på satellitter man kan finne i stuen til Johan og Anna Fretland. Dette er det første rommet der spilleren aktiverer dialogsekvenser knyttet til Graaviks innbyggere. For å fortsette fortellingen må spilleren finne mannekengen som står i et skap to rom videre. Altså er alle objektene utenom mannekengen dynamiske satellitter. På starten av hver dag starter man i huset. Dette betyr at det er mulig å klikke på disse objektene flere ganger i løpet av fortellingen. Jeg vil se på ulike objekter i huset og fokusere på hva dialogene knyttet til dem sier om karakterene Anna Fretland (Ruths mor) og Simon Fretland (Ruths fetter).

4.4.1.1 *Anna Fretland*

Idet man kommer inn i stuen ser man rett mot en vegg med noen fotografier. Her er blant annet et bilde av Anna, Johan og Ruth (se skjermbilde 5), og et annet fra bryllupsdagen deres. Lissie vil gå rett til familiebildet og si, «Look, family pictures» (Lacry, 2019, 10:20–24).

Dette er en kjernescene som presenterer noen av hovedkarakterene tilknyttet Graavik-mysteriet; Johans familie. Denne scenen etablerer hvordan familien ser ut og hva de heter. Etter dette kan spilleren utforske rommet som hen vil. Etter at kjernesenen knyttet til fotografiet av Fretland-familien er gjennomført, kan spilleren kikke mot bildet igjen der det er tre overskrifter på bildet som spilleren kan klikke på; «Johan Fretland», «Daughter» og «Anna Fretland» (DRG, A, B og C). (Her vil jeg legge til at Lacry ikke aktiverer disse dialogsekvensene, så det forblir mekaniske tomrom). Disse tre ordene åpner opp hver sin dialogsekvens. Merk; dette er ikke et dialogvalg: Etter at man har aktivert en dialogsekvens kan man klikke på ett av de andre ordene. Ut av disse dialogsekvensene lærer man ikke så mye nytt, unntatt Lissies syn på de ulike karakterene; Johan ser litt «wooden» ut (2A) og datteren er søt (B2). Angående Anna refererer Lissie til noe Edward har nevnt om at Anna er fra en by (6C). Dette er ikke noe Edward nevner imens man har spilt. Altså er dette ny informasjon i en dynamisk satellitt.



Skjerm bilde 5: «Etter et dialogvalg som er en statisk kjerne, åpner det seg dialogsekvenser som er dynamiske satellitter». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.

Det som er interessant med dette objektet så vel som noen av de andre i huset, er at verbalteksten knyttet til objektet forandrer seg etter hvor langt man har kommet i spillet. Fotografiet kommer jeg tilbake til i del 4.4.2.

En annen dynamisk satellitt er det tidligere nevnte bryllupsfotoet (se skjerm bilde 6). På bildet er det to identiske par foran en kirke. Dette er en dynamisk satellitt som spilleren kan klikke

på for å aktivere en dialogsekvens der Edward forklarer for Lissie at det er to tvillingpar som giftet seg med hverandre (DRG, 21A). Det andre paret er Fredrik og Margaret. Her kommer det altså fram at Anna har en tvillingsøster, Margaret. I likhet med bildet man først møter i stuen, forklarer denne dialogen sammenhengene mellom noen av karakterene i Graavik. Om man kommer tilbake til dette bildet på kvelden på dag to, kan man fortsatt klikke på bildet, men da er dialogsekvensen annerledes. På dette tidspunktet har man lært om Ruths død, og at Johan mistenkte Simon for å drepe Ruth. Man kan utforske dette rommet etter samtalen om Ruths død (se 4.3.2.1). I stedet for å være begeistret over at det er tvillinger som gifter seg med tvillinger (18A), sier Lissie: «It's almost painful to look at this photograph now. Their whole world fell apart. Oh, I can't bear to think about it!» (18B). I tillegg kommer Edward med nye opplysninger om at det er Graaviks stavkirke man ser i bakgrunnen, og at de to søstrene het Taylor til etternavn før de giftet seg (19B). «Taylor» er et unorsk navn, og noen spillere vil kanskje undre seg over dette navnet. Svaret på hvorfor de heter dette ligger i bokhyllen i samme rom: Om man ser mot den og klikker på teksten «Books», åpner det seg nok en dynamisk satellitt. Edward sier at bøkene er på engelsk (38), og forklarer at Anna er fra Skottland, men vokste opp i Ålesund (40). At bøkene er på engelsk kan man ikke se, dette er noe bare denne dialogsekvensen avdekker. Denne opplysningen forklarer også hvorfor det er Anna som har stått for brevkorrespondansen med Edward. Brevet Edward leser fra i starten av spillet (en kjernescene) er fra Anna Fretland (Lacry, 2019, 3:46-4:18).



Skjerm bilde 6: «Bryllupsbildet på dag 2: Det verbaltekstlige innholdet er annerledes». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.

Spillere som har klikket på «Book» vil skjønne hvorfor Anna het Taylor før hun ble gift, men for spillere som ikke har gjort det, og latt dialogsekvensen bak «Book» forbli et mekanisk tomrom, vil kanskje måtte lage sine egne teorier og fylle inn dette tomrommet med egen fantasi. For spillere som ikke har klikket på «Book», men heller ikke klikket på bryllupsbildet på dag to, vil ikke dette spørsmålet melde seg i det hele tatt. Hvilke spørsmål og svar spillere har, og hvilke koblinger de gjør, vil med andre ord kunne variere ut fra hvilket verbaltekstlig innhold de har avdekket.

4.4.1.2 Simon Fretland

I huset er det ikke så mange spor etter Simon Fretland bortsett fra boken som ligger på peiskanten. Dette er en dynamisk satellitt som spillere kan aktivere ved å klikke på den. Boken er brent i kantene, og når man åpner den, står det «Julen 1922. Til Ruth. Fra Simon» (se skjerm bilde 7). Dialogsekvensen til dette objektet forandrer seg også fra når man aktiverer den. Om man finner boken på dag én ligger den på peiskanten. Siden Lissie og Edward ikke har hørt om Simon ennå, spør Lissie om Simon også er en av barna til Johan og Anna (DRG, 32A). Både Lissie og Edward stiller spørsmål ved hvorfor den er brent (30A, 31A).



Skjerm bilde 7: «Boken til Ruth fra Simon». Fra Draugen, Red Thread Games, 2019.

På kvelden, dag to, har man lært om dødsfallet til Ruth og Johans mistanke om at det er Simon som står bak. Edward kan også ha uttrykt denne mistanken i dialogvalget om Ruths

død om spilleren har valgt det (se 4.3.2.1). Med denne tilleggsinformasjonen blir dialogsekvensen rikere, ikke bare fordi spilleren vet mer, men også fordi Lissie og Edward diskuterer boken i større detalj. Blant annet antar de nå at det kan ha vært Johan eller Anna som forsøkte å brenne boken dersom de trodde Simon var synderen (DRG 33BC). Lissie legger til at Simon og Ruth var tidligere venner (34BC). Dette kan tolkes som at hun tenker at Simon er uskyldig. Edward sier også at søsterne (Margaret og Anna) hadde et godt forhold (35BC), noe som *kan* rette mistanken om at det var Johan som brant boken.

En annen detalj er at dialogsekvensen er litt forskjellig om spilleren klikket på boken på dag én eller ikke (se tabell 5). Om hen har gjort det vil Edward si: «Wasn't there an inscription inside?», som om han husker å ha lest boken tidligere (31C). Edward lar være å lese teksten høyt, noe han derimot vil gjøre om han leser det for første gang (31B).

		A	B	C
	E	[Dag 1, første gang man er i stuen til Fretland]	[Dag 2, kveld]	
			[Spilleren har ikke klikket på boken på dag 1]	[Spilleren har klikket på boken på dag 1]
31	E	The cover's charred. [Edward åpner boken] "Christmas 1922. To Ruth, from Simon". Why would someone burn this?	I almost forgot putting this aside when I lit the fire. [Edward åpner boken] A Christmas present, to Ruth. From Simon—	I almost forgot putting this aside when I lit the fire. Wasn't there an inscription inside? [Edward åpner boken]

Tabell 5. Appendiks A, s. 6 – 7.

Det vi ser her er at om spilleren kommer tilbake til samme objekt, kan det avdekkes verbaltekstlig innhold som ikke var der tidligere. Dialogsekvensene er oppdatert med informasjon som tilsvarer det punktet i fortellingen spilleren har kommet til. I tillegg tilpasser teksten seg litt basert på spillerens tidligere handlinger (i dette tilfellet om de har klikket på boken tidligere).

Noen objekter er mer synlige enn andre, noe som øker sannsynligheten for at dialogsekvensene blir aktivert. Imens fotografiene på veggen er det første man ser, krever boken ved peisen at man går bort til hjørnet den ligger i. Den er likevel ikke vanskelig å finne, da den er synlig i rommet. Det som kanskje er mindre sannsynlig å oppdage er at dialogsekvensene knyttet til objektene kan forandre seg på senere tidspunkt i fortellingen. Det kan være spilleren overser objektene fordi man «allerede» har undersøkt dem. Som vist i dette kapitlet forandrer replikkene til Edward og Lissie seg, og tilpasser seg de hendelsene som har skjedd i fortellingen. Objektene sees i et nytt lys (slik som Ruths bok), og noen ganger kommer det nye opplysninger (slik som brudebildet med Annas gamle etternavn). Vi skal nå se hvordan noen av dialogvalgene og -sekvensene knyttet til Lissie kan tolkes som frempek. Disse kan være en del av, eller mangle, i en gjennomspilling.

4.4.3 Lissie: Frempek bak mekaniske tomrom

I *Draugen* foregår nesten alle dialogvalg med Lissie. Unntaket er mot slutten der Edward går alene opp mot Fredrik Fretlands gamle hus og bort til graven. Da burde det kanskje vært kalt et monologvalg? Med det kan man spørre seg om alle dialogvalgene egentlig er monologvalg per definisjon siden Lissie ikke eksisterer? For enkelhets skyld kaller jeg denne spillmekanikken dialogvalg fordi det blir fremstilt som en dialog mellom to karakterer. Som en del av Edwards fantasi, lærer vi ikke så mye om bakgrunnen hennes. Hun referer til Hanover som sin hjemplass der også Edward er ifra. Hun har også en annen personlighet enn Edward, noe som kommer fram i både kjerne- og satellittscener. Hun står på hendene og balanserer på gjerder, og fremstår som en «lett» karakter. At Lissie ikke er ekte, er kanskje ikke umiddelbart åpenbart, men det finnes en del hint i både de statiske kjernescenene og dynamiske satellittene, og det er disse hintene jeg skal ta for meg nå.

4.4.3.1 Frempek i kjernescener

Noe av atferden og utsagnene til Lissie i de statiske kjernescenene kan hinte til at hun ikke er ekte. Hun samhandler ikke med fysiske objekter; Det er Edward som ror båten i både begynnelsen og slutten, det er også han som bærer opp kofferten. Hun løper først opp til huset, men venter utenfor døren til Edward kommer og lar ham åpne opp. Det første Lissie sier når hun ser Graavik er «It looks so peaceful. (...) And so desolate, like a place built for ghosts» (Lacry, 2019, 2:07). Disse kjernescenene som her ble beskrevet skjer i løpet av de første ni minuttene av Lacrys gjennomspilling. I løpet av de fem dagene er det Edward som legger seg om kvelden, man ser aldri Lissie sove. Hun er også først våken, og hun dukker opp tilsynelatende fra løse luften. Det siste er noe spillere ikke nødvendigvis vil stille spørsmål ved da det ikke er uvanlig at NPC-er er programmert til å oppføre seg slik. På et tidspunkt finner Edward henne oppe i et tre. Dette er en dynamisk kjernescene, med dialogvalg. Da kan spilleren velge å advare henne mot å falle og slå seg (DRG, 64B). Da svarer hun tilbake «That's not very likely, is it?» (68B). Dette kan hinte til at hun ikke kan skade seg siden hun ikke er ekte. I tillegg *kan* det tolkes som et frempek til når hun hopper ned fra taket i en senere statisk kjernescene (Lacry, 2019, 1:26:20). Det skal riktignok nevnes at selv om alternativ A har et litt annet innhold, ser det også ut til å indikere at hun ikke kan bli kald fordi hun ikke har en fysisk kropp (se tabell 6).

		A	B
67	E	You're not cold?	We're far from any doctor, I don't want you to hurt yourself.
68	L	Why would I be?	That's not very likely, is it?

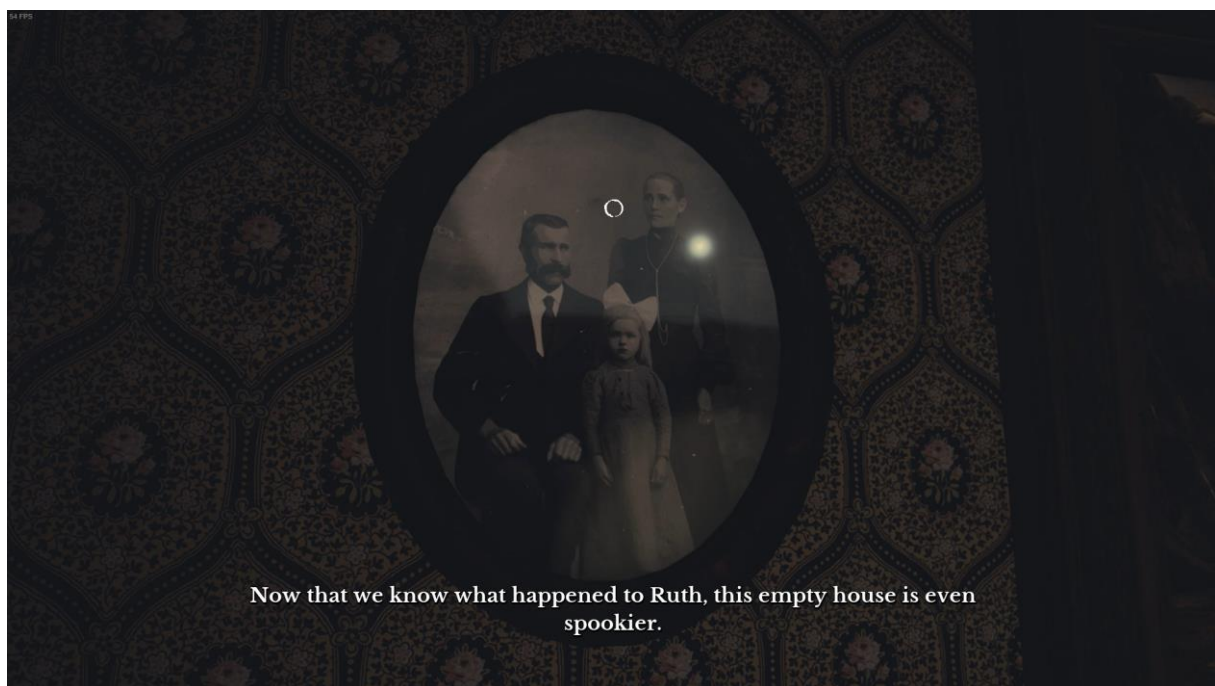
Tabell 6. Appendiks A, s. 11.

Samtalen ved treet refereres til senere i fortellingen, når Edward og Lissie står på kanten av stupet der Ruth antagelig falt ned. Lissies replikk er i dette tilfelle også en dynamisk kjerne, men i motsetning til andre dynamiske kjernescener forandres ikke replikken på grunn av et dialogvalg spilleren nettopp har tatt: Den forandres basert på et valg som ble tatt tidligere i handlingen. Replikken til Lissie er forskjellig om man svarte «Cold» eller «Fall» (DRG, 65A/B), og her ser det ut til at hypotesen om at hun ikke kjenner kulde, (eller at Edward ikke kan se for seg at hun fryser) blir motbevist: Om man svarte «Cold», vil hun fryse på kanten av

stupet (77B). Om man svarte «Fall» vil hun i stedet ved stupet si: «Seeing as you're so concerned about me falling out of trees, I wouldn't want to risk falling off a cliff» (77A). Her er det i stedet Edwards frykt for at hun skal falle hun refererer til, hun sier ikke noe om sin egen dødelighet. Selve analysen av frempeket kan altså forandre seg basert på et valg.

4.4.3.2 Frempek i dynamiske satellittscener

Noen objekter kan inneholde ulikt verbaltekstlig innhold på dag to enn det hadde på dag én, og ett av disse får Lissie til å si noe som kan tolkes som et frempek. Dette er fotografiet av Johan Fretland med kone og barn som også er et av de første objektene man ser på i huset (se 4.4.3.1). I likhet med bryllupsbildet har også dette et dystre tekstinnhold enn dialogsekvensen fra dag én (se skjerm bilde 8).



Skjerm bilde 8: «Gjensyn med Fretland-fotografiet med nytt tekstinnhold»

De nye ordene som dukker opp på bildet denne gangen er «Family», «Ruth» og «House» (DRG, 9ABC). Om man klikker på «Ruth», spør Lissie igjen om Edward tror Simon drepte henne (10B). Dette snakket de om bare noen minutter tidligere (se 4.3.2.1). Slik som Edward da skiftet mening (83A/B sammenlignet med 85A/B), velger han å avstå fra noen konklusjon og sier «It's not important what I think» (11B). Når Edward ikke sier det han tenker, vil det ikke kollidere med spillerens egne teorier. Da er det lettere for spilleren å projisere sine egne tanker over til Edward og se for seg at de tenker det samme. Lissie sier at hun er usikker, men

åpner også opp for muligheten til at det kan ha vært Simon: «Sometimes children do... monstrous things» (12B).

Det er med valget «House» spilleren kan aktivere en dialogsekvens der Edward og Lissie diskuterer døde mennesker og spøkelseser:

L: Now that we know what happened to Ruth, this empty house is even spookier.

E: It's a house, nothing more.

L: You know better than most that souls can linger, especially if they died in—

E: There's no such thing as a "soul".

L: Life force. Ghost. Whatever! You know exactly what I'm talking about.

E: The only ghosts are in our minds.

L: Says you.

DRG, 10-16C, se appendiks A, s. 4 – 5.

Lissie ser ut til å referere til et tidligere dødsfall. Dette kan forstås som en referanse til Betty eller foreldrene til Edward, eventuelt begge deler. Edward avbryter henne med å si at det ikke finnes noen «sjel» (13C), og at «The only ghosts are in our minds» (15C). I lys av det vi vet om Edwards hallusinasjoner virker Lissie til å hinte til dette i den siste setningen; «Says you» (16C). I tillegg er dette en ordrett parallell til samtalen de hadde dagen før om samme bilde. Om man på dag én klikker på Anna Fretland, kaller Lissie hjemplassen Hanover for en øde plass (7C), der Edward protesterer: «Hanover isn't the sticks» Til dette svarer Lissie: «Says you» (8C). For spillere som klikket på «Anna Fretland» dagen før, og deretter klikker på «House» på dag to, vil det være mulig å kjenne igjen parallellen i de to dialogsekvensene. For spillere som bare har aktivert én av disse, vil den andre sekvensen forbli et mekanisk tomrom, og referansen uteblir.

Merk også at en av Lissies replikker i dialogsekvensene til de to fotografiene er resirkulert; hun sier det samme om man klikker på «Family» som hun gjør på bryllupsbildet i samme rom «It's almost painful to look at this photograph (...)» (DRG 10A sammenlignet med og 18B i 4.4.3.1). Utenom at dette passer tematisk fordi begge fotografiene er tatt av familiene før den tragiske hendelsen, kan det oppleves litt underlig når det sies ordrett i samme rom, til samme tid (i stuen, på kvelden dag to). Hva dette kan bety for troverdigheten, går jeg nærmere inn på i diskusjonsdelen (se 6.3).

Selv om man kan tolke en del av utsagnene i de statiske kjernes scenene som hint om at Lissie ikke er ekte, kan enkelte av disse dynamiske satellittene være med på å hamre inn poenget. Om spilleren kjenner igjen frempek og klarer å forutse tvisten i fortellingen vil imidlertid avhenge av hens egne tankerekker. Som med de andre karakterene i Graavik er det ved å aktivere dialogsekvenser knyttet til objekter at man får tilgang på mer tekst og mer informasjon. Videre skal vi se på hva man kan lære om karakteren spilleren har kontroll over, og hvorvidt det er mulig å påvirke karakterens personlighet og utvikling.

4.5 Spillerkarakteren Edward

I starten av *Draugen* får ikke spilleren vite mye om Edward annet enn at han er fra Hanover, Massachusetts og leter etter søsteren sin. Omtrent halvveis i spillet når Lissie og engelen dukker opp, lærer man at foreldrene hans døde da han var barn. På slutten av spillet lærer man at også søsteren Betty døde som barn. Disse er statiske kjerner og vil ikke forandre seg fra en gjennomspilling til en annen. Jeg vil i denne delen se på noen av de dynamiske satellittene og se om spilleren har noen reel kontroll over Edwards karakterutvikling, og hvorvidt satellittene har andre funksjoner.

4.5.1 Tolkninger av karakterutvikling?

Jeg vil i denne delen forsøke å vise hvordan noen gjennomspillingssannheter kan indikere karakterutvikling. Riktignok er det kun snakk om karakterutvikling dersom disse gjennomspillingssannhetene blir realiserte. Her vil jeg ta for meg utdrag som indikerer Edwards holdninger til kristendom og etterlivet.

Midtveis i spillet går Edward og Lissie inn i den gjenspikrede stavkirken fordi det ringer i klokkene. Når man er i kirken må spilleren samle sammen arkene i kirkeboken for å kunne lese i den, noe som aktiverer neste scene. Denne scenen avslører at store deler av innbyggerne i bygden plutselig døde, og mange er stemplet som forrædere. Imens man samler ark vil Lissie begynne å balansere på kirkebenkene og Edward utbryter:

E: What are you doing? We're in a church!

L: I thought you didn't believe in God.

E: I do believe in civility.

(Lacry, 2019, 1:18:20-27)

Ut fra denne dialogen, som er en kjerne, blir det klart at Edward ikke er kristen. I kirkerommet kan spilleren interagere med ulike objekter i kirken, som får ham til å kommentere på objektene. Ett av disse er altertavlen med et motiv av Jesus på korset. Dette objektet er valgfritt å klikke på, men om man gjør det starter denne utvekslingen:

88	L	Jesus looks sad.
89	E	What reason would Jesus have to be happy?
90	L	Don't be blasphemous.
91	E	Given that this is all fiction, blasphemy is a contradiction.

Tabell 7. Appendiks A, s. 14.

Her uttrykker Edward at han ser på Bibelen som fiksjon. Om man klikker på bibelen som ligger under maleriet, innrømmer han å ha lest den mange ganger, og at han anser det for å være et viktig historisk dokument (DRG, 94). Selv om hans religiøse standpunkt blir gjort rede for av en statisk kjerne, blir deler av synspunktene hans utdypet gjennom de dynamiske satellittene. Dette er også noe vi kunne se i dialogsekvensen i forrige kapittel (4.4.3.2), der han ikke tror på spøkelser eller noen sjel (13C, 15C). Om disse kommentarene er med i spillet, er det med på å informere spilleren om Edwards syn på overnaturlige fenomener.

Om man ser de forrige opplysningene i lys av dialogvalgene i slutten av spillet, kan man tolke det som en form for karakterutvikling. Under oppsummeringen i den siste samtalen, spør Lissie om Edward tror Ruth kommer til himmelen. Her er det mulig å velge mellom «Heaven» og «Gone»:

		A	B
110	L	I hope she's at peace and with God. Do you think that's where everyone's gone?	
111	E (V)	<p>Heaven:</p> <p>Edward believes there's only darkness after death, but, strange as it may seem, Alice has her own beliefs and it feels almost cruel to deny her those.</p>	<p>Gone:</p> <p>He has no faith in an afterlife. He saw into his mother's dead eyes, he saw the gunshot wound in his father's head, and he knew even then that heaven was a lie.</p>
112	E	<p>Heaven? They're dead. I don't know what that means. Maybe there is more. I can't stop you from hoping.</p> <p>We'll never know what happened to everyone in Graavik.</p>	<p>They're dead. I don't believe there's anything more to it than that. But there's comfort in oblivion. And we won't be alone.</p> <p>We'll never know what happened to everyone in Graavik.</p>
113	L	We tried our best. We'll remember them. All of them. Maybe that will give them some peace in the afterlife.	We tried our best. We'll remember them. All of them. Maybe that will give them some peace in oblivion.

Tabell 8. Appendiks A, s. 18.

Om man velger «Heaven» kan vi se Edward tar en litt mer moderat posisjon når det kommer til troen på etterlivet. Han sier riktignok han ikke tror på det selv, noe han også uttrykker om man velger «Gone». Likevel legger han til at han ikke vil ta fra Lissie håpet om en himmel. Dette forandrer også ett ord i Lissies replikk, «oblivion» blir til «afterlife» (113A, B). Nyansen er liten, men den er der.

For at denne karakterutviklingen skal kunne oppfattes av en spiller må altså tre ting skje; (1) spilleren må aktivere dialogen ved maleriet (aktivere dynamisk satellitt), (2) Spilleren må velge «Heaven» i dialogen på slutten (dynamisk kjerne), og (3) se på dette som et tegn på utvikling sammenlignet med de tidligere uttalelsene hans (subjektiv tolkning). Denne kombinasjonen av valg er ikke noe som vil skje i alle gjennomspillinger. Forutsetningen for å se Edwards utvikling slik vil da også være ulik fra spiller til spiller. Både fordi at det ikke vil skje i alles tekster (objektivt), men også fordi at ikke alle spillere vil tolke det slik (subjektivt).

Dette er imidlertid små detaljer, og en kanskje tynn tolkning. Hvorvidt man har noe særlig kontroll over Edwards personlighet og valg er diskuterbart. Det jeg i stedet vil understreke er at satellittene som man kan klikke på kan utdype synspunktene hans, og gjøre at man blir bedre kjent med Edwards tanker og refleksjoner.

4.6 Oppsummering av funn i *Draugen*

I analysen av *Draugen* har jeg i de tre kapitlene hovedkapitlene funnet at:

- Spilleren følger en lineær fortelling med en delvis utforskende rolle. Dette gjør det til hovedsakelig et Krim-spill, men med noen elementer av etterforskningsspill siden den siste samtalen er åpen. Det at konklusjonen på Graavik-spillet har flere løsninger, men med mulighet for å finne flere hint, indikerer at det er en skjult fortelling (4.3.1).
- Dialogvalgene har stort sett likt verbaltekstlig innhold. Selv om verbalteksten er stokket om, er det tilnærmet lik tekst (4.3.2 og 4.3). Det største unntaket er konklusjonen der det er seks ulike varianter av detektivfortellingen (4.3.4).
- Spilleren kan lære mer om sekundærkarakterene ved å klikke på objekter som aktiverer valgfrie dialogsekvenser. Det verbaltekstlige innholdet som blir avdekket kan endre seg etter hvor langt spilleren har kommet i fortellingen, der objektene blir sett i lys av nyere opplysninger (4.4).
- Noen dialogsekvenser kan inneholde hint av frempek, noe også enkelte dialogvalg kan inneholde. Flere frempek kan gjøre det lettere å oppdage at Betty ikke er ekte tidligere, men dette vil avhenge av spillerens egne tankerekker (4.4.3).
- Spilleren ser ikke ut til å ha noen betydelig kontroll over spillerkarakterens personlighet og utvikling, hovedsakelig fordi spillerens ulike dialogvalg ikke vil endre på hva han sier. Likevel vil man kunne oppdage tilleggsopplysninger ved å aktivere

valgfrie dialogsekvenser. I noen av tilfellene kan dette være med på å utdype tankene hans i disse valgfrie dialogsekvensene (4.5).

Ut fra forskningsspørsmålene mine har jeg kommet til disse funnene i analysen min av *Draugen*:

I hvor stor grad varierer det verbaltekstlige innholdet i dialogvalgene i *Draugen*?

Av dialogvalgene jeg har analysert er det verbaltekstlige innholdet stort sett likt. Det er noen unntak, der dialogvalgene på slutten har størst variasjon. Noen dialogvalg fører til noen forskjeller på ord- og setningsnivå.

Hvilken verbaltekst kan spilleren gå glipp av i spillene, og har dette betydningsfulle konsekvenser for hvordan elementer i fortellingene forstås?

En del av objektene i *Draugen* kan aktivere valgfrie dialogsekvenser, og av disse kan verbaltekstlinnholdet endre seg fra dag én til dag to. Disse kan inneholde informasjon som gir spilleren mer kontekst om hva objektet er, si noe om karakterene i Graavik eller få fram tilleggsopplysninger om spillerkarakteren. Noen av de valgfrie dialogsekvensene, argumenterer jeg, kan også forstås som frempek.

Funnene viser at *Draugen* stort sett har et likt verbaltekstlig nivå i dialogvalg, men dialogsekvensene kan tilføre en del tilleggsinformasjon. I neste kapittel vil jeg analysere *Firewatch* der analysen vil vise at graden av tekstvariasjon er en del større.

5 Analyse: *Firewatch*

Analysedelen til *Firewatch* er strukturert på lignende vis som analysen av *Draugen*: Jeg sammenligner verbaltekstinnholdet i transkripsjonene. Til forskjell fra *Draugen* har jeg nesten kun fokusert på dialogvalg fremfor dialogsekvensene fordi det verbaltekstlige innholdet til *Firewatch* sine dialogvalg hadde større forskjeller. I analysen refererer jeg til kjernescener og satellittscener etter Aarseths ludonarrative modell. Kjernescenene må spilleren gjennomføre for å komme seg videre i spillet, mens satellittscener er valgfrie. Kjernescenene kan være både statiske og dynamiske.

I analysens tre hoveddeler ser jeg på fortellingens struktur, med fokus på skjulte fortellinger (5.3), hva man kan lære om sekundærkarakterene i ulike dialogvalg (5.4) og til slutt hvorvidt spillerkarakterens personlighet endrer seg ved å gjøre ulike dialogvalg (5.5).

Før jeg begynner med hoveddelen, vil jeg si noe om analyseutvalget, og deretter litt om hvordan spillmekanikken dialogvalg er designet i *Firewatch*.

5.1 Analyseutvalg fra *Firewatch*

I *Firewatch* kan mange av dialogvalgene man kan la være å svare på, noe som gjør disse til valgfrie satellitter. Noen av svarene påvirker i tillegg om senere dialogvalg blir tilgjengelige. Jeg minner om at dagene i *Firewatch* inneholder store ellipser mellom seg på midten, man spiller altså ikke gjennom alle de 79 dagene. Til *Firewatch* har jeg valgt ut følgende scener:

5.3 Fortellingens struktur

Jeg benytter en scene av en hjort for å få fram hvordan ett av *Firewatch* sine mysterier kan bli oppklart. Prologen og slutten av *Firewatch* viser til skrivemaskinen Henry bruker. Spilleren kan se sammenhenger i teksten om disse delene av teksten viser seg *óg* om spilleren kobler sammenhengene:

- En scene med en hjort (dag 78, dynamisk satellitt)
- Prologen og slutten på *Firewatch* (dag 0 og 79, dynamiske kjerne)

5.4 Fortellinger knyttet til sekundærkarakterene

Med disse eksemplene forsøker jeg å demonstrere hvordan verbalteksten kan forandre seg fra ett valg til ett annet, noe som kan avdekke tidligere hendelser. I tillegg forsøker jeg å vise hvordan noen svaralternativer i prologen kan åpne opp senere svaralternativer i spillet:

- En samtale som Delilah og Henry har om Julia (dag 2, dynamisk satellitt).
- Prologen og første samtale der Henry kan nevne Delilah (dag 2, dynamisk satellitt).
- En samtale som Delilah og Henry har om Ned Goodwin (dag 2, dynamisk satellitt)

5.5 Spillerens påvirkning på spillerkarakteren

I denne delen forsøker jeg å vise eksempler der spillerens valg kan påvirke Henrys svar, og dermed påvirker hvordan personligheten hans oppfattes. Dette påvirker også dynamikken mellom de to, og hvordan Delilah vil oppfattes, derfor har hun egne underkapitler i denne delen. I tillegg ser jeg på hva som skjer om spillere ikke svarer, og hvordan dette kan skape problemer for fortellingens logikk:

- Samtale der Delilah spør om Henrys drøm (dag 33, dynamisk kjerne).
- Samtale der Delilah skal evakueres av et helikopter der Henry ber henne vente på ham (dag 79, dynamisk kjerne).
- Siste samtale mellom Delilah og Henry (dag 79, dynamisk kjerne).
- Samtalen om innbruddet i vaktårnet til Henry (dag 1, dynamisk kjerne).

I likhet med analysen av *Draugen* refererer jeg til transkripsjonen min ved hjelp av en forkortelse. *Firewatch* sin transkripsjon refererer jeg til som «FW» i tillegg til en bokstav og et nummer som henviser til kolonnen og raden (eksempelvis FW, 81A = rad 81, kolonne A). Det vil være noen utklipp fra transkripsjonen, men appendikset i sin helhet ligger vedlagt (se appendiks B, s. 19). Bokstaven «H» står for Henrys replikker, imens «D» står for Delilahs.

5.2 Dialogmekanikken i *Firewatch*

I *Firewatch* er walkietalkien utgangspunktet for dialogmekanikken (se skjerm bilde 9). Når spilleren kan påvirke svaralternativene, dukker det opp et hvitt og oransje walkietalkie-symbol på venstre side av HUD-en (Heads Up Display, grafikken på skjermen som inneholder informasjon). Under står det «reply» med en tidtaker som går fra hvit til oransje for å indikere hvor mye tid man har til å svare. Som regel har man 10 sekunder. For å svare

holder man inne shift-tasten og da dukker spillerens dialogvalg opp. Denne fremstilles som en liste i sentrum av HUD-en med 1-4 alternativer. Hvert valg har et ord eller en kort setning som indikerer hva spilleren svarer om hen klikker på det alternativet. Om man ikke rekker å klikke på noe, vil ikke Henry svare. Hvordan fortellingen blir uten Henrys svar kommer jeg tilbake til (se 5.5.4).



Skjerm bilde 9. «Dialogvalgmenyen i *Firewatch*». Fra *Firewatch* av Campo Santo, 2016.

Siden spillutviklerne bare har gitt Henry et lite utvalg svaralternativ, er valgfriheten til spilleren begrenset. Siden man ikke kjenner Henrys bakgrunn vil svarene hans kunne inneholde opplysninger spilleren selv ikke kjenner til. Dermed fungerer Henrys replikker noen ganger som eksposisjon for både Delilah og spilleren som styrer ham. Dette kan gjelde både bakgrunnen hans, eller tankene han har.

Noen av svarene man velger har også ringvirkninger for senere replikker i spillet. Blant annet fungerer prologen som et teksteventyr der man får ta noen valg som påvirker blant annet hvilken hund Henry og Julia skaffer seg, men også om han velger å plassere henne på et sykehjem etter hvert som demensen tar over, eller om han tar seg av henne selv. Et annet eksempel er slutten av spillet der det finnes to varianter av den siste dialogsekvensen. Om Henry ikke har fortalt om Julia, vil ikke Delilah vite særlig mye om henne i denne gjennomspillingen. Derfor kan hun heller ikke gi ham noen konkrete råd om hva han bør gjøre videre i livet. Om Henry derimot har fortalt en del, vil spilleren også kunne velge hva Henrys vei videre blir, eller i alle fall hva han sier han vil gjøre. Med andre ord er det noen

resultater av svaralternativene som ikke viser seg umiddelbart.

I likhet med *Draugen* er kan man klikke på visse objekter for å aktivere dialogsekvenser. I midten av skjermen er det en liten hvit sirkel som spilleren kan peke mot objekter som spilleren kan klikke på. Når spilleren klikker, starter da en dialogsekvens. Noen av disse er mer fremtredende enn andre, eksempelvis objekter man møter på stier man må gå på for å fortsette fortellingen. Andre objekter, slik som for eksempel skogsdyr utenfor stien, kan aktivere dialogsekvenser som spillere ellers kan gå glipp av (mekaniske tomrom).

5.3 Spillfortellingens struktur

I dette kapittelet ser jeg på hvorvidt *Firewatch* har strukturen til en detektivfortelling samt se på noen skjulte fortellinger i spillet. Dette kapittelet er kortere enn det om *Draugen* siden etterforskningsprosessen har en betydelig mindre rolle. Derfor får de skjulte fortellingene mest fokus her.

5.3.1 *Firewatch* sin detektivfortelling

I *Firewatch* sin fortelling er det store mysteriet en konspirasjonsteori mellom Henry og Delilah. De tror myndighetene har satt opp en forskningsstasjon i skogen der de overvåker samtale deres. Det viser seg å være er Ned Goodwin som har overvåket dem, og de «sporene» Henry og Delilah finner tolker de som en del av konspirasjonen, eksempelvis at forskningsstasjonen de finner i skogen tilhører myndighetene når den i virkeligheten er til å spore dyr (hjort). Forsvinningen av Brian nevnes i en bisetning, og skogvokteren Ned lærer Henry om gjennom samtaler med Delilah. Ved å spille gjennom fortellingen får man svaret på både at Ned stod bak, og man oppdager at Brian ser ut til å ha dødd i en klatreulykke. Brians kropp finner man tilfeldigvis i en hule, det er ikke noe Henry leter etter. Fram til da vet ikke Henry og Delilah at Brian er i parken en gang. Selve detektivprosessen minner lite om en etterforskning selv om Henry følger spor som avdekker fortiden. Henry og Delilahs teorier er med på å forvirre spilleren. Jeg har ikke undersøkt nok om valgfrie dialogsekvenser kan gi spilleren flere hint, men de fleste svarene får spilleren som sagt om hen spiller gjennom kjernehendelsene.

Om jeg skal kategorisere *Firewatch* i en av Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine to kategorier, vil jeg si det er et krim-spill: Spillet handler mer om å følge karakterene gjennom etterforskningsprosessen enn å la spilleren deduserer seg fram til en konklusjon.

5.3.2 Skjult fortelling i krim-fortellingen

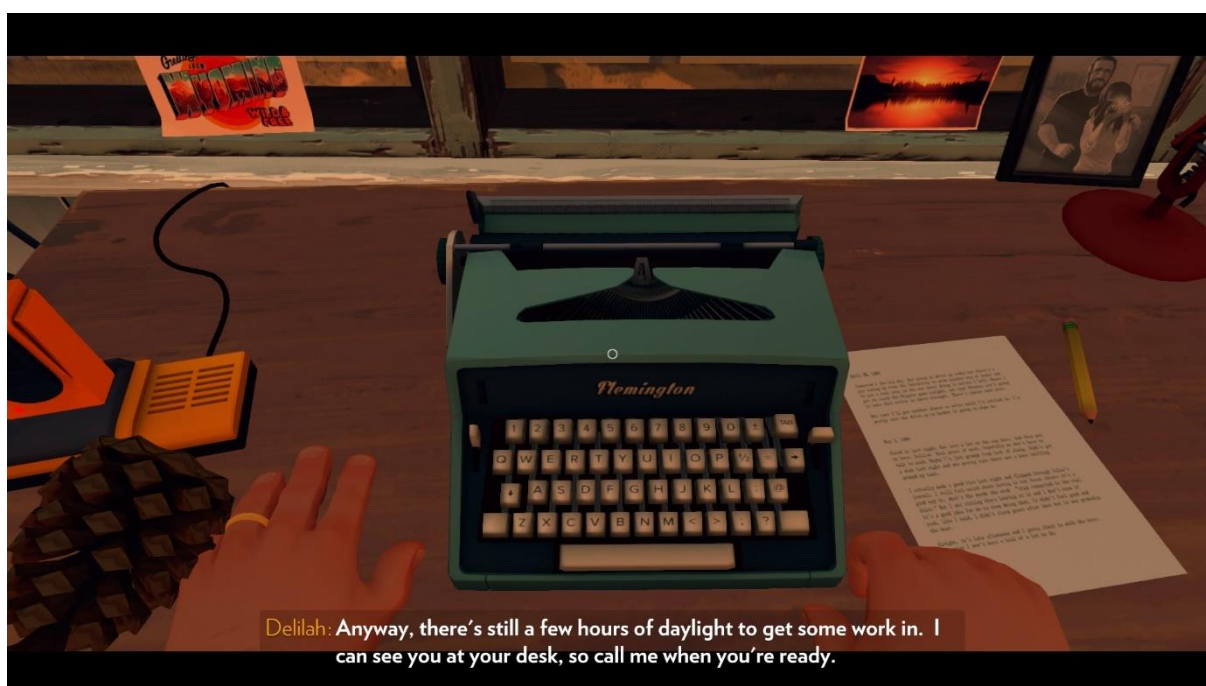
Firewatch sitt mysterium kan ikke kalles en «skjult fortelling» fordi den blir oppklart av kjernehendelsene i spillet: Både avsløringen av at Ned Goodwin stod bak tyvlyttingen og at Brian døde i en klatreulykke blir oppklart i kjernescenene. Det er likevel én detalj som spillere kan gå glipp av, og det er hva forskningsstasjonen i skogen egentlig var brukt til. Det er i dette inngjerdede området, i teltet til stasjonen, at Henry finner Ned sine transkripsjoner. Det er der konspirasjonsballen begynner å rulle. Etter at man kommer ut av hulen Brian lå i, *kan* spilleren ta fram et sporingsinstrument som man finner i forskningsstasjonen. Instrumentet vil begynne å pipe, og om man følger pipingen kommer man til en død hjort som har en sporingsbrikke på seg (RabidRetrospectGames, 2016, 2:33:17). Funnet av hjorten aktiverer en kort samtale der Henry og Delilah knytter den opp mot forskningsstasjonen.

Her er det verdt å merke seg forholdet mellom Chatman (1978) og Aarseths (2012) bruk av begrepet narrative satellitter (se også kapittel 2.2). Satellitter, ifølge Chatman, kan utfylle og forklare deler av kjernene i en fortelling. I dette tilfellet fungerer hjortescenen som en satellitt som forklarer hvorfor forskningsstasjonen er her. Ifølge Aarseth (2012, s. 131) kan satellitter fjernes eller legges til uten at det forandrer viktige detaljer i fortellingen. Siden denne scenen er en dynamisk satellitt, er det mulig å gå glipp av den. For spillere som ikke finner hjorten vil da forskningsstasjonen i skogen forbli en uløst gåte. Jeg vil påstå at denne detaljen er relativt viktig, siden den følger en av de løse trådene. I diskusjonsdelen kommer jeg tilbake til dette forholdet mellom de to teoretikernes begrep (se kapittel 6.2). Utenom hjorten er det få andre viktige spor knyttet til selve detektivfortellingen jeg har funnet.

5.3.3 Skrivemaskinens skjulte opphavsfortelling

I *Firewatch* har Henry en skrivemaskin som spilleren vil se flere ganger i fortellingen (se skjerm bilde 10), men selve opphavet til skrivemaskinen er skjult bak ett av de to valgene man kan ta i prologen. Man ser den i skrivebordet i vaktårnet fra den dagen Henry flytter inn til

han pakker den ned i sekken på dag 77. Vi ser ham også bruke den, for eksempel på morgenen dag én og 77 (RabidRetrospectGames, 2016, 0:9:25, 2:12:23). I prologen er det bare det ene svaralternativet som avdekker bakgrunnshistorien til dette objektet. Det er valget om å flytte Julia inn på et pleiehjem som åpner opp dette skriptonet (FW 18A). Da flytter Henrys svigerinne, Susan, til Boulder for å være nær søsteren, altså Julia (23A). Hun kjøper en skrivemaskin til Henry og ber ham bruke den om han ikke oppsøker en terapeut, noe han ikke gjør. Det at Henry benytter seg av skrivemaskinen i spillet kan tyde på at han bearbeider inntrykkene sine. Skrivemaskinen blir muligens et viktigere symbol om man kjenner grunnen til at Henry har den.



Skjerm bilde 10. «Skrivemaskinen til Henry». Fra *Firewatch*, Campo Santo, 2016.

Når noen detaljer er skjult bak valg, kan det påvirke hvilke sammenhenger spilleren ser i *Firewatch*. Her ligner spillet litt på *Draugen* der noen av sporene kan belyse nye årsakssammenhenger, slik som objektene i stuen. I slutten av fortellingen nevner Delilah skrivemaskinen i en kommentar: «Maybe you should put that typewriter to good use» (FW 174A/B). Dette kan tolkes som et hint om at han fortsatt har en del emosjonell bagasje han må bearbeide. I de gjennomspillingene hvor Susans forslag blir nevnt (23A), kan Delilahs kommentar sees på som en allusjon til prologen. En slik kobling mellom prologen og slutten krever i så fall at spilleren (1) tar valget om å sende Julia på pleiehjem (skriptonet aktiveres og det verbaltekstlige innholdet huskes), og (2) kjenner igjen rådet til Delilah i slutten som ligner på Susans (verbaltekstlig innhold tolkes og settes inn i spillerens tolkning av fortellingen).

Slike tolkninger er med andre ord påvirket av både spillets struktur og spillerens tankerekker.

Skjulte fortellinger er for så vidt noe man finner i mange av *Firewatch* sine dialogvalg. Her har jeg fremhevet to eksempler. I neste kapittel fokuserer jeg på karakterene i spillet, men som man vil se er finnes det skjulte fortellinger også i dialogvalgene.

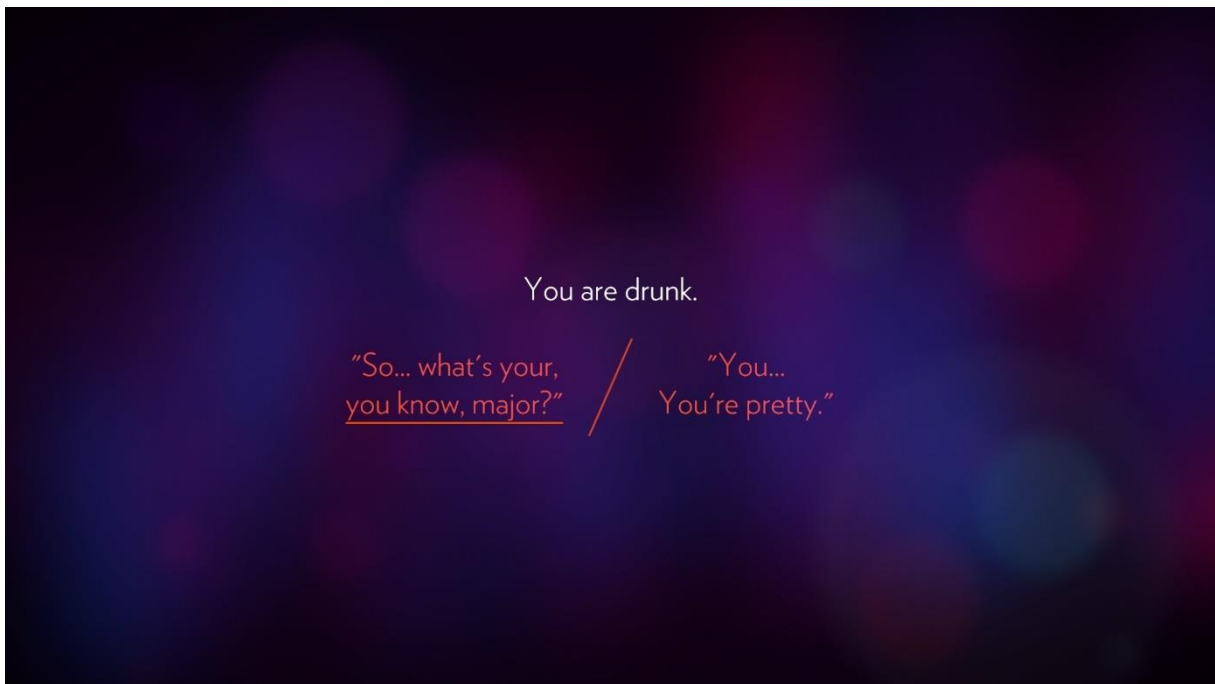
5.4 Sekundærkarakterene i *Firewatch*

I *Firewatch* kommer mye av fortellingen fram gjennom dialogene mellom Delilah og Henry. Jeg har i denne delen valgt å se på dialogvalg som er knyttet til Julia, Delilah og Ned Goodwin for å se på hvilken verbaltekst som kan påvirke hva man får vite om disse tre karakterene. Til dette har jeg analysert hovedsakelig samtaler som dukker opp på dag to, men jeg bruker også deler av prologen for å vise hvordan tidligere gjennomspillingssannheter påvirker senere dialogvalg. Her viser jeg hvordan tidligere valg kan åpne eller lukke mekaniske tomrom for spilleren.

5.4.1 Julia

Selv om hun er en av de mest sentrale karakterene i spillet, får spilleren en begrenset mengde med informasjon om Julia. Henry møter henne for første gang i prologen som er fremstilt som et teksteventyr (se skjermbilde 11). Valgalternativene er begrenset til to om gangen. I disse er det enkelte statiske kjerneepisoder som forekommer. Eksempelvis at Henry og Julia blir kjærester (FW, 3A/4B), at de får seg en hund (7A/B) og at hun blir sendt hjem fra jobben etter at hun skjelte ut en kollega (12A/B). Det viser seg kort tid etterpå at årsaken til denne episoden er den tidlige demensen som gradvis blir verre. Denne prologen danner bakgrunnen for hvorfor Henry er bortreist, og derfor må enkelte hendelser skje, spesielt hendelsene som gjelder Julias demens. Noen detaljer er imidlertid eksklusive for enkelte av valgene spilleren kan ta. Eksempelvis får man i løpet av prologen med seg at hun jobber på et universitet, men det er kun ved å velge åpningsreplikken «So... what's your (...) major?» (2B) det kommer fram at hun er professor i evolusjonær biologi (3B). Når man senere skal velge hvilken hund man skal skaffe seg, vil valget av schäferhunden nevne at Julia tar han med på løpeturene sine. Disse to små detaljene har minimal innvirkning på den store fortellingen, men det legger noen føringer for hvordan man oppfatter Julia som karakter. For eksempel kan løpeturene

muligens gi inntrykk av at Julia er opptatt av en sunn livsstil. Ellers kan det for andre spillere gi assosiasjoner til livsstilsendringer. Hva slags oppfatning ulike spillere vil ha av Julia vil kunne variere. I de gjennomspillingene der spillere ikke aktiverer disse valgene, forblir disse gjennomspillingssannhetene i mekaniske tomrom. De blir dermed ikke inkorporerte i spillerens tolkning av fortellingen.



Skjerm bilde 11. «Prolog i form av et teksteventyr.» Fra *Firewatch*, Campo Santo, 2016.

Siden spillet flere ganger tar opp Henrys bearbeiding av fortiden, får spilleren flere muligheter til å snakke om Julia. Da kan nye detaljer fra hendelsen komme fram. Dette innebærer spilleren i det hele tatt lar Henry fortelle om Julia, noe jeg kommer tilbake til i del 5.2.5. Desto tidligere spilleren forteller om Julia, desto flere samtaler rekker Henry og Delilah å snakke om temaet. Om Delilah spør om hvordan de reagerte da de først fant ut om sykdommen (FW 61), kan spilleren velge mellom alternativene «Scary», «We didn't get it», eller «Devastating» (62A, B, C):

		A	B	C
61	D	What was it like when you guys found out?		
62	H	Scary	We didn't get it.	Devastating.

	(V)			
63	H	We were scared shitless. We went straight to the doctor after her first spell, or whatever. They diagnosed her and we were both just very scared. You can't really tell when Julia is scared. She get's quiet. She was very quiet.	We didn't really understand what was happening. You don't get Alzheimers in your late 30's.	Devastating. Especially for her. You can understand.

Tabell 9. Appendiks B, s. 32.

I tillegg til at spilleren her til dels er med på å utforme Henrys bakgrunnshistorie, får man også en beskrivelse av hvordan Julia reagerte da hun ble diagnostisert om spilleren velger «Scary» (62A). Henry beskriver da at Julia vanligvis blir stille når hun er redd; «She was very quiet» (63A). Ut fra denne beskrivelsen kan spilleren se for seg scenen utspille seg i hodet sitt; en stille Julia som tar imot en alvorlig beskjed. Ved valget «Devastating» (62C) blir det ikke like konkret nevnt hvordan Julia reagerte, men her vil naturlig også en spiller kunne forestille seg situasjonen. I to av valgene nevner Henry også at Julia ikke kunne jobbe etter hvert (64B, C), men dette vet spilleren allerede fra en narrativ kjerne, prologen, så det er ingen ny informasjon. Til sammen kan disse beskrivelsene være med på å danne et inntrykk av hvem Julia er, men det er ikke sikkert at en spiller får med seg alle. Ulike gjennomspillinger kan inneholde ulike kombinasjoner av disse detaljene; alle, noen få eller ingen av dem.

5.4.2 Delilah

Delilah er en tilsynelatende sosial karakter, i alle fall tar hun lett kontakt med Henry, og man lærer mye om henne både ved å svare, men også ved å la være. Med det sagt avdekker man flere mekaniske tomrom ved å svare henne. Jeg vil nå trekke fram en detalj om Delilah som er litt ekstra godt gjemt i dialogvalgene fordi den er avhengig av at tre ulike valg blir realisert.

Det første valget gjør man i prologen; om man velger å la Henry ta omsorgen for Julia på egen hånd (FW 19B), fører dette til at han flere ganger drar til en bar der han får delt problemene sine med bartenderen. Dette ender med at han blir tatt i en promillekontroll (23B). Første gang Henry har mulighet til å fortelle om Julia til Delilah (27B), har man også mulighet til å fortelle om hunden (27A), eller baren (27C). Om man velger å fortelle om baren kommer det fram at Delilah har vært der selv (29C), samt at man får vite at den heter «The Dollar» på grunn av pengene som henger i taket (28C, 29C). Henry sier også at Boulder er en plass med muligheter for skisport, men at det ikke er noe for ham (28C). Julia spør deretter hvorfor han ikke drar dit lengre (31C). Her kommer alternativet om å nevne promillekjøringen for Delilah (32Cx). Alternativt kan man svare «I just don't» eller «I took this job» (32Cy, z). Om spilleren velger å fortelle om promillekjøringen, forteller Delilah at hun også kjørte under påvirkning fem år tidligere (36Cx). Som en enkeltdetalj er det ikke mye, men sammen med annen informasjon er dette med på å danne et bilde av personligheten hennes. Promillekjøringen vil kanskje få noen spillere til å føle mindre sympati med Delilah.

Som vi så i forrige avsnitt, er noen av karakterbeskrivelsene gjemt bak strukturen i dialogvalgene. Om Henry plasserte Julia på en institusjon i prologen, slutter han derimot å dra på bar, og han mister ikke lappen. Dette er fordi hans venners koner som han treffer på baren reagerer på valget han tok (22A). Med andre ord er det flere gjennomspillingssannheter som forandres basert på spillerens valg; deler av Henrys bakgrunnshistorie, men også hva man eventuelt får vite (eller ikke) om Delilahs bakgrunn.

Valgene i prologen noe å si for hva man eventuelt får vite om Delilah. Om man legger Julia inn på et pleiehjem (19A), vil ikke Henry bli tatt for promillekjøring, og vil heller ikke få høre Delilah sin fortelling fordi kun alternativene «I just don't» eller «I took this job» (32Cy, z) vil være tilgjengelige. Dette er et eksempel på at skriptonstrukturen i spillet forandrer seg basert på tidligere innputt-er, og hvordan noen mekaniske tomrom blir fullstendig skjult. Dette påvirker igjen hvilke hendelser spilleren lærer om i spillet, noe som er med på å forme hens tolkning av fortellingen.

5.4.3 Ned Goodwin

Ned Goodwin var en tidligere skogvokter og mot slutten av spillet viser det seg at han overvåket walkietalkie-samtalene til Delilah og Henry fra starten. Fram til det punktet er det

mindre drypp med informasjon som Delilah forteller om, og han er til å begynne med en nokså obskur karakter. Først og fremst nevner hun Ned i forbindelse med hans sønn, Brian, som var med ham på jobb. På et tidspunkt forsvant de plutselig og hun hørte aldri fra dem igjen. Delilah uttrykker at hun syntes Ned var litt spesiell, og nevner han hadde PTSD (FW 67). Etter denne replikken har spilleren mulighet til å få vite litt mer om bakgrunnen til Ned og Brian. Her er det tre valg, hvor spilleren kan velge mellom disse alternativene:

		A	B	C
68	H (V)	You really didn't like that guy, huh?	Did you say PTSD?	You sure a grizz didn't eat the Goodwins?

Tabell 10. Appendiks B, s. 33.

Med det første alternativet (68A) utdyper Delilah hva hun mener om Ned, og det ender med at Henry tuller med at han hiver walkietalkien sin i elven (74A). Samtalen er preget av en humoristisk tone mellom de to. Etter dette kan spilleren la samtalen stoppe der, eller så er det mulig å aktivere svaralternativ B eller C (altså er det mulig med samtaler både med og uten dialogsekvensen fra svaralternativ A). Med grizzly-spørsmålet vil Delilah nevne at det er usannsynlig og at ingen skogvoktere har blitt tatt av bjørn på elleve år (70C). Etter det er samtalen avsluttet. Om spilleren i stedet velger alternativ B på første eller andre forsøk vil Delilah fortelle litt om bakgrunnshistorien til Ned. Da kommer det frem at han hadde vært i hæren og at det faktisk var hans mor som passet på sønnen Brian (FW 70B). Det var først da moren døde han ble dimittert og tok ansvaret for sønnen sin. I slutten av spillet kommer det fram at det er Ned som har spionert på Henry og Delilah og at han har bodd i en hule i parken de siste tre årene. Denne tilleggsinformasjonen man får med dialogsvar 68B kan se ut til å virke som en forklaring på Neds atferd.

Analysen av de utvalgte dialogvalgene viser at noen dialogvalg kan avdekke detaljer om karakterene som man ellers kan gå glipp av. Noen av valgene kan også påvirke hvilke senere valg som blir tilgjengelige for spilleren. Mens jeg så på hva mer man kan lære om Edward i *Draugen* sitt kapittel, vil jeg i neste fokusere mer på hvordan den ulike mengden verbalinformasjon kan føre til at Henrys karakter kan oppleves veldig forskjellig fra ett valg til et annet.

5.5 Spillerkarakteren Henry

Som vi skal se i del 5.5.4, er mange av dialogvalgene til Henry satellitter da det er mulig å la være å velge et svar i det hele tatt. Da kan det være man går glipp av en del verbaltekst. Noen ganger vil Henry likevel svare selv om spilleren ikke har valgt noe. Jeg vil begynne med å analysere dialogvalgene fra slutten av spillet (5.5.1 og 5.5.2), før jeg tar for meg hvordan noen dialogvalg kan påvirke hvordan Henrys temperament fremstår (5.5.3), og deretter hvordan han fremstår når han ikke sier så mye (5.5.4).

5.5.1 Henry (og spillerens?) forventninger og skuffelse

Hvilke dialogsekvenser spilleren får i slutten av *Firewatch* kan ha noen større variasjoner ut fra valgene spilleren har tatt. Det er spesielt to valg som har en større påvirkning på hvordan de siste minuttene av spillet blir for spillere; det ene er om han har fortalt om Julias sykdom til Delilah, det andre er om han ber Delilah vente med å evakuere til han kommer fram til tårnet hennes. Det første alternativet resulterer i en annen, og litt kortere dialogsekvens (FW 174A) og innebærer at spilleren stort sett har unngått svaralternativene som fører til at Delilah får lære om sykdommen til Julia. Altså er det ikke ett enkeltvalg som avgjør dette, men flere av spillerens dialogvalg. Det andre valget oppstår i slutten av spillet under skogbrannen. Delilah forteller at helikopteret har kommet og at hun har tenkt å bli med dem (132). Spilleren kan velge mellom «Go», «Wait», og «What if they don't come back?» (133 A/B/C). A og C fører til at Delilah gir beskjed om at hun blir med helikopteret, men om spilleren velger B, «Wait», ber Henry innstendig om at hun skal vente. Delilah gir til slutt uttrykk for at hun venter, om enn litt motvillig. Henry, og muligens også spilleren forventer på dette tidspunktet at de skal møte Delilah i vaktårnet hennes. Med andre ord kan det være et ekte håp om at spillerens valg, Henrys svar, faktisk skal føre til at de får møte stemmen de har hørt hele spillet. Slik blir det likevel ikke.

Om spilleren er innforstått med at Delilah har reist med helikopteret, noe som kommer fram i de to andre svaralternativene (FW133A/C), vil hen ikke ha noen forventninger om å møte noen oppe i vaktårnet. Men om de har valgt «Wait» (113B), vil de muligens tro eller håpe det. I alle fall gjør Henry det, da dette fører til at han først roper etter henne idet han går opp trappen til vaktårnet, for deretter å innse skuffet at hun ikke er der likevel (141). Når spilleren

klikker på radioen på skrivebordet starter dialogvalget som er unik for spillere som valgte «Wait»³. Denne starter slik:

		A	B	C
142	D	Hi. Yeah, it's me.		
143	H	You're not here.		
144	D	No... Don't be mad.		
145	H (V)	I am.	I'm not.	I'm disappointed.

Tabell 11. Appendiks B, s. 47.

Her får spilleren velge mellom Henrys ulike reaksjoner. Som Kagen (2018) har påpekt, inviterer *Firewatch* spillere til å utforske handlingsmuligheter som ikke bare handler om eksterne utfordringer, men vanskeligheter tilknyttet emosjoner. Spillet tilbyr her spillere til å sette ord på følelsene sine. Spillere har selv bedt henne vente, så det er ikke overraskende om de da blir litt ekstra emosjonelt engasjert, da Delilah på sett og vis ikke bare har sviktet Henry, men også spilleren personlig. Når spillerens følelser resonnerer med spillkarakteren på grunn av spillmekanikken oppnås det som kalles *ludonarrativ resonans* (Toh, 2019, s. 75). Da kan spillerens innlevelse forsterkes av det samhandlingsprosessen. I dette tilfellet kan altså relasjonen til Delilah oppleves som ekte som følge av dialogmekanikken. Denne skuffelsen og sterke emosjonelle tilknytningen vil selvsagt ikke treffe alle, men det er grunn til å tro at det har det i dette spillet.

Enkelte anmeldelser på Metacritic tyder på at enkelte spillere har blitt veldig skuffet over denne konklusjonen i spillet (*Firewatch for PC Reviews*, 2016). I en anmeldelse som har gitt spillet poengsummen 3 av 10, skrives det: «The game is centered around the plot, but the ending leaves you thinking “well, that was a whole bunch of nothing”» ([Akolyte01], 2016). En annen som gav samme poengsum skriver «(...) After that, you just get rejected no matter

³ For spillere som ikke valgte dette alternativet vil radiosekvensen starte med at Delilah sier hun er nede ved parkeringsplassen der Henrys bil er parkert. I bilen sitter det visstnok en vaskebjørn. Disse detaljene er for så vidt unike for de to andre valgene (FW 133 A/C)

what, and nothing you did affects the outcome of the story» ([Ewakid], 2016). Om spillet får fram genuin skuffelse i spillere er kan dette være et eksempel på hvordan spillerens valg kan påvirke den emosjonelle opplevelsen av spillet.

5.5.2 Henrys liv etter Firewatch

I den siste samtalen Henry og Delilah har, vil de foreslå å bestemme fremtiden for hverandre. Selv om de bestemmer for hverandre, påvirker spillerens valg hva Delilah vil foreslå. Som jeg har påpekt tidligere vil slutten påvirkes av om Henry har fortalt om Julias sykdom. Etter innledningsdialogen som enten handler om at Delilah drog på forhånd (FW141-159), eller om vaskebjørn i bilen til Henry (se fotnote 3, s. 79), spør Delilah hva hun skal gjøre de neste somrene. De blir enige om å velge for hverandre (164). Dette valget får alle spillere, med tre valgalternativ; «Come to Boulder with me», «Move to Santa Fe» og «You'd make a good shrink» [psykiater] (166 A/B/C). I sistnevnte alternativ ser Henry ut til å referere til Delilahs gode konversasjonsferdigheter (169C). Her tilpasses Delilahs svar om de har vært inne på det vanskelige temaet som er Julias tilstand; enten sier hun takk (170Cy), eller så påpeker hun nettopp dette; «Even though you never told me who you left behind» (170Cx). De andre to valgalternativene har ellers like ordvekslinger.

Det er større variasjon der Delilah skal foreslå hva Henry skal gjøre videre. Siden det er Delilah som skal bestemme for Henry er det ikke spilleren som bestemmer, men likevel vil spillerens valg påvirke hvilken av de to tilbakemeldingene Delilah vil gi. I begge tilfellene vil hun foreslå at Henry benytter seg av skrivemaskinen sin (FW174A/B), noe jeg kommenterte i underkapittel 5.3.3. Det som er ulikt er at om hun ikke kjenner til Julias tilstand, vil Delilah be Henry komme seg videre og ikke tar kontakt med Julia igjen (179A). Deretter kommer helikopteret og de to tar farvel.

I gjennomspillingene der Delilah vet at Julia lider av tidlig demens, uttrykker hun at Henry bør dra hjem til konen sin (FW179B). Til dette forslaget vil spilleren kunne velge mellom tre ulike svaralternativ (177Bx/y/z), men de vil føre til samme svar fra Delilah. Hun hevder at Henry tok jobben for å legge minnene sine bak seg, men at de fortsatt er der (179B). Til dette kan spilleren velge mellom; «I'll go see her», «I have to move on» eller «She won't recognize me» (180Bx/y/z). Med disse valgene får spilleren et lite handlingsrom for å uttrykke hva

Henry vil gjøre fremover. Idet spilleren har valgt et av alternativene kan disse få Henry til å dele tanker som spilleren ikke nødvendigvis er klar over at Henry har:

Om Henry velger å følge Delilahs forslag, ser han også ut til å komme med et forslag som involverer han og Delilah (183Bx). Om det er det han gjør er uklart, men Delilah avbryter ham og sier at de ikke bør fokusere på denne sommeren [settingen for spillet] (184Bx). Dette kan indikere at Henry fortsatt er interessert i Delilah, noe man også kan tolke ut av ønsket hans om at hun skal vente på ham (133B). Som jeg kommer tilbake til i 6.3 er det ikke sikkert dette passer med spillerens tolkning av fortellingen fordi spillets narrativ har en del variabler som ikke nødvendigvis alltid passer sammen.

Om Henry svarer at han må finne en måte å komme seg videre på, spøker han med at han eventuelt kan løse det med alkohol (183By). Selv om det er en spøk, kan det for noen spillere muligens virke som et urovekkende troverdig utfall dersom Henry i prologen fyllekjørte (23B), også kommentert i underkapittel 5.4.2 om Delilah. Da har spilleren sett Henry har en forhistorie med alkoholisme, noe som kan gjenta seg. Om denne hendelsen ikke har skjedd (valg 23A), vil ikke kommentaren hans vekke disse assosiasjonene, og muligens oppfattes som en uskyldig spøk. Begge disse mulige koblingene er eksempler på hvordan spillerens valg kan realisere gjennomspillingssannheter som fyller tolkningstomrom for spilleren. Dette får konsekvenser for hvilke detaljer spilleren får oppleve, og hvilke tolkningsmuligheter hen får av dette. Siden disse to ordvekslingene gjemmer seg bak to parallelle valg, vil ikke begge disse detaljene eksistere i samme gjennomspilling.

For å oppsummere har spilleren valgmuligheter som kan påvirke hvordan den siste samtalen i *Firewatch* blir. Hva Delilah foreslår Henry å gjøre videre i livet, blir påvirket av om spilleren lar Henry fortelle om Julias sykdom eller ikke i løpet av spillet.

5.5.3 Henrys mer aggressive dialogvalg

I *Firewatch* fører noen av spillerens valg til ulike reaksjoner hos Henry, noe som kan påvirke hvordan personligheten hans oppfattes. Et eksempel er muligheten til å fortelle om Julia som jeg har nevnt tidligere. Dette er delvis opp til spilleren å styre, men Delilah vil alltid finne ut at Henry har dratt fra en kjæreste hjemme og at hun heter Julia (FW95). Altså er dette kjerneelementer. Spilleren får flere muligheter til å velge å fortelle om Julia eller la være (FW

27A/B/C; 41, 103A). Ut fra hvor mye spilleren lar Henry fortelle, åpner det seg nye dialogvalg, for eksempel der han går inn i detaljene om hvordan paret opplevde situasjonen (FW 62A/B/C). Om han stadig unngår temaet vil Delilah fortsette å grave, noe som gir spilleren disse valgmulighetene med følgende svar:

85	H (V)	She's fucking sick, okay?	I'm not one of those guys.	Can you just stop?
86	H	She's sick, alright? Can you just shut the fuck up?	I'm not one of those guys; that's not what I'm doing.	How many different ways do I need to make it clear that I do not want to talk about this?

Tabell 12. Appendiks B, s. 36.

I minst to av disse, spesifikt A og C svarer Henry mer aggressivt og gjør det tydelig at dette er noe han ikke ønsker å snakke om. Med andre ord har spillerens involvering noe å si for om Henry kan oppfattes som en mer åpen eller lukket person. I mange av tilfellene er det til og med mulig å la være å svare noe i det hele tatt, noe jeg vil komme tilbake til i neste kapittel (5.5.4).

En annen ordutvekslingen der Henry kan være litt krass er på dag to. Her har jeg transkribert en samtale som *kan* oppstå dersom man velger en bestemt rekkefølge av valg. I skjemaet mitt er dette valgene 27C, deretter 49B og 53Cy, der Henry ikke viser seg fra sin beste side:

(aktiverte valg er uthevet med **fet skrift**)

D: Anyway, if there's anyone or anything you want to talk about, fire away.

H: [**Valg:**] Ask about call/**Talk about Julia**

H: Um, we can talk about my wife, Julia

D: Oh. Like your wife? Or like, "she's taking half my stuff," wife?

H: My wife.

D: But you're here.

H: [**Valg:**] Everything is fine/**It's not your business**/She's sick and I shouldn't be here.

H: It's not your business.

D: I'm sorry, but you're the one who brought her up.

H: [**Valg:**] Sorry, you're right/**You ask a lot of fucking questions, you know that?**

H: Yeah, well you ask a lot of fucking questions, you know that?

D: Would you rather we just don't get to know each other?

H: No.

D: Then don't swear at me.

H: Then please don't be so nosy.

D: Or maybe I'm just being nice. God, your wife must be a saint to put up with such a fucking asshole.

(...)

[Delilah legger på og teksten «Delilah stepped away. She's annoyed» dukker opp i HUD-en]

(FW, 42C-45C; 46B-60B, Appendiks B, s. 29 – 31)

På et senere tidspunkt har Henry en drøm der han snakker med Julia i walkietalkien. I virkeligheten er det Delilah han snakker med i søvne, og hun hører han mumler noe om en «Julia». Om Delilah ikke har hørt om Julia på dette tidspunktet (altså kan ikke forrige dialogsekvens ha skjedd i den gjennomspillingen), vil hun spørre hvem det er. Henry blir overrasket over at hun nevner navnet siden han ikke har nevnt henne til nå. Spilleren får tre valg å velge mellom. Av de tre, er det ett hvor han svarer med å banne til henne, i et annet mistenker han henne for å holde noe skjult for ham (FW, 97C, 99A).

Den siste samtalen om drømmen skjer på dag 33 og er den siste spilleren får styre Henry på før en lang ellipse. Den neste gangen de to snakker sammen er på dag 64. Den dagen innrømmer Delilah at hun liker Henry, dette er en kjernescene. Uavhengig av om disse mer aggressive dialogvalgsatellittene blir realisert, er det en del av alle gjennomspillingssannhetene. I diskusjonsdelen vil jeg se på hvordan dette kan påvirke fortellingens troverdighet (se 6.3).

5.5.4 Den ordknappe Henry

Som nevnt tidligere er det også mulig å la være å svare Delilah i mange tilfeller. I tillegg kan man fint la være å rapportere ting man ser i spillet. Da vil flere av de mekaniske tomrommene forbli utforsket, og mange detaljer blir utelatt. For eksempel uteblir hele samtalen om hunden, Julia eller baren (FW, 26-60) om man lar være å rapportere om morgentåken på dag to. Med det sagt er det noen sekvenser som krever at spilleren snakker til Delilah for å fortsette. Eksempelvis må man bekrefte man ser det ulovlige fyrverkeriet som blir skutt opp, samt rapportere at man har funnet liket til Brian (Ballard, 2016, 0:17:38, 2:04:42). I det

sistnevnte eksemplet vil Henry svare selv om spilleren lar være å klikke på noen svaralternativer, noe som skiller seg fra de fleste andre dialogvalgene i spillet. Denne måten å spille på er kontraintuitiv. I stedet for å klikke på et svaralternativ med en gang, må man vente flere sekunder på at tidslommen for å kunne svare renner ut. Det ligger altså en oppfordring i spilldesignet at man skal benytte seg av svarene, noe spillutviklerne også har uttrykt (Fyfe, 2015). Likevel har de gitt spillere en mulighet til å la være. Spørsmålet er da hvordan spillfortellingen blir oppfattet når mange av spillets mekaniske tomrom forblir ufylte. Siden det er et samspill mellom disse karakterene, vil dette også påvirke hvordan Delilah blir oppfattet. Vi skal nå se på hvordan Henrys fåmælte væremåte kan påvirke hvordan spillere tolker Delilah.

5.5.4.1 En «gal» Delilah?

Youtuberen Keith Ballard (2016) spilte og filmet en gjennomspilling av Firewatch hvor han unngikk å aktivere Henrys dialogvalg der det var mulig. Ballard kommenterer selv at dette påvirker Henrys karaktertrekk sammenlignet med hans forrige gjennomspilling: «So far the Henry we have in this game is a completely different person from the Henry we had in our last playthrough. Like he comes across completely differently» (Ballard, 2016, 25:22-32).

Flere av kommentarene uttrykte at Delilah virket «gal»:

When you don't respond to her... she starts to sound not very sound in the head [Anonymisert bruker]

Slow decent [*sic*] into madness. Notice how you don't tell her about the fence, or about the walkman [*sic*]. She just goes crazy. ([Tempest Eve], 2018).

This was really interesting to watch. Delilah slowly descends into madness. ([Queen_of_Neptune], 2018).

Dette står i en interessant kontrast til en dialogsekvens der Henry er parten som bryter sammen. I en av de mer dramatiske sekvensene bytter Henry til en ny walkietalkie fordi de mistenker at noen har plantet avlyttingsutstyr i den gamle. Samtalen er preget av forvirring, og i to av dialoggrenene sier Delilah eksplisitt at hun er redd (FW, 106C, 111A). Ett av svaralternativene åpner opp for å anklage Delilah for å være en del av konspirasjonen, til og med hjernevasket (106By). Det kommer fram at de to er de eneste brannvokterne som blir

avlyttet, og de stiller spørsmål om hvem det kan være som står bak. Dialogen ender på ett av to vis; Henry er målrettet bestemt på å finne svar (129By), eller så bryter han sammen og vurderer et sekund om Delilah bare er en del av fantasien hans (107Bz, 113C, 125Cx). Selv om hele sekvensen i seg selv er ganske dramatisk, vil jeg påstå at Henrys sammenbrudd er protagonistens laveste punkt i fortellingen.

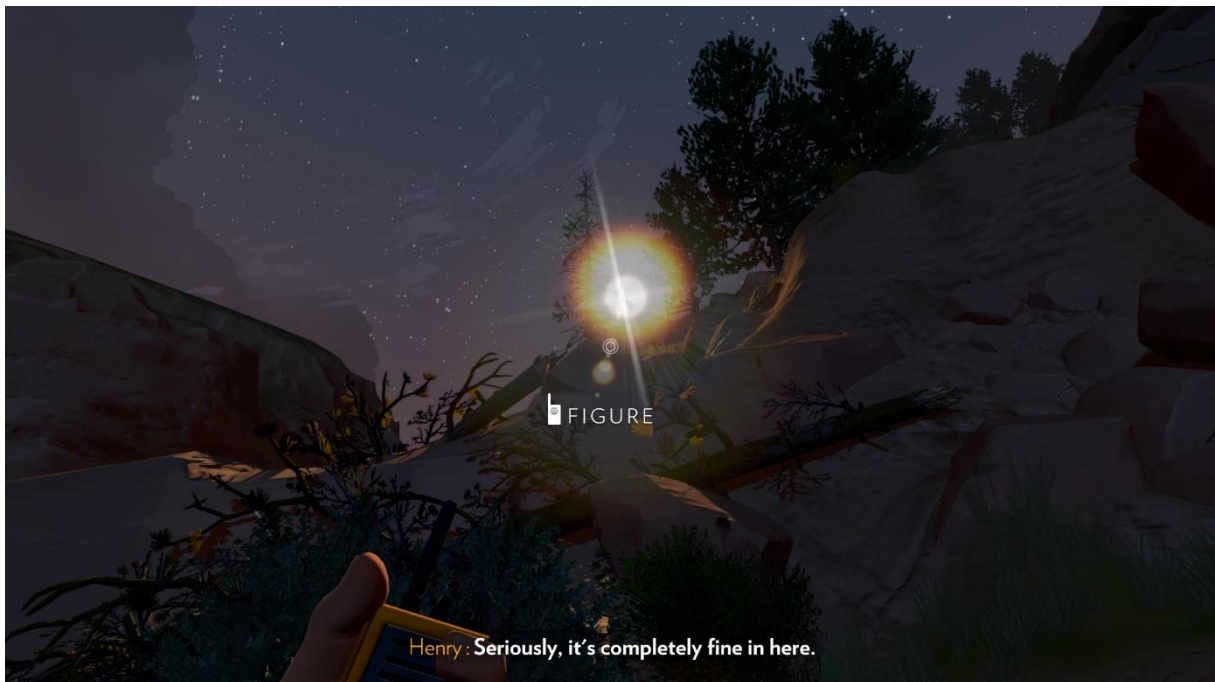
I Ballards gjennomspilling blir Henrys sammenbrudd og resten av samtalen kuttet helt ut. Det er kun Delilah som snakker: «We have to get into that site. Whatever these people are doing is illegal, right? We need to find out how they're doing it, why, everything. You understand? Henry? Just call me when you get there» (Ballard, 2016, 1:37:10). Selv om hun høres redd og stresset ut, mangler denne monologen spillerens involvering, og flere interessante spørsmål uteblir. Henrys følelser kommer heller ikke til uttrykk. En stille Henry oppleves kanskje mer passiv eller apatisk ut. I mangel på svar kommer Delilahs frustrasjon til uttrykk et par ganger der hun skriker til Henry (Ballard, 2016, 1:45:01, 1:49:41). I en slik gjennomspilling der Delilah trekker konklusjonene, og Henry i stor grad er passiv, får fortellingen et annet inntrykk, selv med de samme kjerneelementene. Disse er kanskje en del av grunnen til at seerne fikk inntrykk av at Delilah ble «gal». I en slik gjennomspilling lærer man mindre om karakterene, og man får også mindre innsikt i Henrys tanker og følelser.

5.5.4.2 En allvitende Delilah?

Om Henry har latt være å rapportere ting til Delilah, kan det virke merkelig at hun kjenner til disse. Eksempler på dette er en Walkman som Henry finner teipet på døren sin på dag 77, og gjerdet som omkranser forskningsstasjonen. Som YouTube-brukeren [Tempest Eve] (2018) nevner, har ikke Henry nevnt hverken Walkman-en eller gjerdet som omkranser parken fordi Ballard (2016) ikke aktiverte dialogsekvensene der Henry informerer om dette. Derfor virker det veldig merkelig at Delilah kommenterer disse objektene når hun aldri har blitt fortalt om dem. Enkelte gjennomspillingssannheter som er viktige for fortellingens naturlige oppbygning blir ikke oppfylt, noe som går på bekostningen av fortellingens logikk. Sånn sett er dette narrative kjerner som i spillet fungerer som mekaniske satellitter jf. Aarseth (2012). Altså er det viktig informasjon for fortellingen som kan velges bort.

Et annet eksempel som kan nevnes er kvelden på dag én hvor Henry er på vei tilbake til vaktårnet (RabidRetrospectGames, 2016, 00:24:15). Idet spilleren får Henry til å klatre opp

på en stein vil man vanligvis se rett opp mot et lys, og senere en silhuett. Dette er første gang man ser Ned Goodwin, men dette vet ikke spilleren (eller Henry) på dette tidspunktet. Walkietalkie-symbolet dukker opp når man ser mot lyset som betyr at man kan rapportere til Delilah om figuren (se skjermbilde 12). Dette er en valgfri dialogsekvens som dermed ikke må aktiveres.



Skjermbilde 12. «Mystisk skikkelse i nattemørket». Fra *Firewatch*, Campo Santo, 2016

Tilbake ved tårnet vil man finne skrivemaskinen liggende nede på bakken. Når Henry kommer seg opp i tårnet vil man se at hele rommet er rasert, og det er tydelig at det har vært noen der. Å rapportere skikkelsen man ser er valgfritt, en satellitt, mens å rapportere rotet er derimot en kjernescene. Da er ett av svaralternativene å foreslå at muligens figuren stod bak (se figur 10). Om man gjør det, virker det merkelig når Delilah da svarer «Well, I'll have the rangers keep an eye out for a man hiking on his own (...), uten å antyde at det er ny informasjon for henne. Når spillet legger opp til at enkelte detaljer blir avdekket av spillerens involvering, og senere scener refererer til informasjon som aldri ble realisert (gjennomspillingssannheter), revner illusjonen om at det er en ekte person i den andre enden av walkietalkien.



Skjerm bilde 13. «Spekulasjoner om hvem skikkelsen kan ha vært». Fra *Firewatch*, Campo Santo, 2016

Spillet design legger opp til at spilleren skal rapportere mannen til Delilah og forklare ham for henne. Det er ikke mulig å ta noen andre ruter tilbake til tårnet. Siden det aktiveres en klatreanimasjon idet spilleren klatrer opp steinen, har de også sørget for at Henry, og dermed spillerens synsvinkel, peker rett mot lyset når spilleren får tilbake kontrollen. Da viser tekst på HUD-en muligheten for å rapportere mannen til Delilah og aktivere dialogsekvensen. Likevel er det mulig å gå glipp av den om spilleren er for rask og går videre, eller bevisst lar være slik som Ballard (2016). Da vil skikkelsen løpe vekk uten at Henry får fortalt om det.

Dette er et eksempel på at selv om spillerens valgmuligheter er begrenset av spilldesignerne, kan noen valg likevel føre til løse tråder. Når fortellingens elementer ikke henger logisk sammen, kan dette gå på bekostning av troverdigheten til spillet. Dette forholdet mellom spillerens frihet og fortellingens lineære struktur kommer jeg tilbake til (se 6.3 om fortellingens troverdighet).

5.5 Oppsummering av funn i *Firewatch*

I analysen av *Firewatch* har jeg i de tre kapitlene hovedkapitlene funnet at:

- Spillet hovedfortelling er lineær, til tross for at valgdialogene kan variere stort. Spilleren har i liten grad noen rolle for å oppklare svar i fortellingen. Parallellen til detektivfortellingen er at det er en fortelling i fortid som avdekkes (fortellingen om Ned og Brian), men det er lite spilleren må gjøre selv utover å følge spillets fortelling til slutten. Unntaket er hjorten, som forklarer hva forskningsstasjonen var til (5.3).
- De ulike svarene i dialogvalgene fører ofte til ulikt verbaltekstlig innhold. I disse dialogvalgene kan man lære mer om karakterene og deres tidligere historie. Fordi innholdet varierer betyr dette at ulike gjennomspillinger vil kunne inneholde ulike kombinasjoner av verbaltekst (5.4).
- Spillerkarakteren Henry kan svare med ulike sinnelag, men også la være. Dette kan påvirke hvordan han oppfattes, og i noen tilfeller blir viktig informasjon i fortellingen utelatt (5.5).
- Fordi spillets fortelling er nokså lineær tross de ulike dialogvalgene, har noen spillere reagert på at valgene deres ikke ser ut til å ha noen påvirkning på fortellingen. Det kan virke til at friheten til å kunne velge i en lineær fortelling ikke alltid passer til fortellingens oppbygning (5.5).

Ut fra forskningsspørsmålene mine har jeg kommet til disse funnene i *Firewatch*:

I hvor stor grad varierer det verbaltekstlige innholdet i dialogvalgene i *Firewatch*?

Dialogvalgene i *Firewatch* kan inneholde svært ulik verbaltekst. Noen ganger endrer det Henrys emosjonelle reaksjon. Andre ganger endrer det detaljene vi får vite om karakterene i spillet.

Hvilken verbaltekst kan spilleren gå glipp av i spillene, og har dette betydningsfulle konsekvenser for hvordan elementer i fortellingene forstås?

Når spilleren gjør et valg i *Firewatch*, blir ofte det parallelle tekstinnholdet utelatt fra den gjennomspillingen. Noen valg inneholder opplysninger man ellers ikke lærer om, slik som Neds bakgrunnshistorie og andre sider av Henrys personlighet. Siden det tekstlige innholdet

kan variere mye, kan dette føre til at både hva og hvor mye man lærer om spillets karakterer kan variere stort. Det store antallet valg i en ellers lineær fortelling, kan føre til at noen spillere opplever at valgene deres ikke er forenlig med fortellingens utvikling. I tillegg kan noe informasjon bli utelatt fra noen gjennomspillinger, noe som kan gå på bekostning av spillfortellingens logikk.

Med utgangspunkt i de to analysene, vil jeg i neste kapittel sammenligne spillenes dialogmekanikker, og diskutere hvordan dialogvalgene kan påvirke spillets troverdighet.

6 Diskusjon

I dette kapittelet sammenligner jeg *Draugen* og *Firewatch* sine dialog-sekvenser og valg, og diskuterer hvor stor påvirkning spilleren har på spillfortellingens narrative elementer. Her vil jeg bruke begrepene agenter, kjerner og satellitter fra Aarseths (2012) narrative spillmodell, (se kapittel 2.3.1). I kapittel 6.2 diskuterer jeg Aarseths begrep kjerner og satellitter opp mot Chatmans (1978) begrep som de er basert på. for å si noe om hvor viktige de er for fortellingen, og avslutningsvis etterfølges dette om hvordan dynamiske satellitter kan ha både positive og negative innvirkninger på spillenes logikk og troverdighet.

6.1 Sammenligning av *Draugen* og *Firewatch*

Med utgangspunkt med funnene i analysen, vil jeg i dette kapittelet sammenligne de to spillene med utgangspunkt i spillmekanikken dialogvalg. Først vil jeg sammenligne hvordan spillmekanikken er utformet i de to spillene, og deretter hvordan verbaltekstlig innhold i spillene organiseres opp mot fortellingen, hva man får vite om sekundærkarakterene og om man kan påvirke spillerkarakteren.

6.1.1 Spillmekanikken dialogvalg

I både *Draugen* og *Firewatch* får spilleren velge mellom et utvalg svaralternativer i løpet av fortellingen. Den største forskjellen i er at imens *Draugen* stort sett har likt verbaltekstlig innhold i de ulike dialogvalgene (se 4.3), er innholdet mye mer forskjellig i de ulike dialogvalgene til *Firewatch* (se 5.4). En annen forskjell er at i mange av *Firewatch* sine dialogvalg kan spilleren la være å velge et svar (se 5.5.4). Av funnene mine har jeg bare sett dette skje en gang i *Draugen*, og det var ved ankomsten av Graavik (se fotnote 2, s. 43). Dette betyr at innholdet i dialogene kan mangle fra gjennomspillinger i *Firewatch*, selv om Henry også noen ganger vil svare uten at spilleren har valgt noe. Konsekvensen av dette kan bli at viktige opplysninger mangler, noe som påvirker troverdigheten til fortellingen. Mer om dette i kapittel 6.3. Med andre ord er det større sannsynlighet at verbalteksten til *Draugen* inneholder den samme informasjonen i ulike gjennomspillinger, enn gjennomspillingene til *Firewatch*. Dette er både fordi de ulike svaralternativene i *Draugen* stort sett fører til det samme

verbaltekstinnholdet, men også fordi store deler av *Firewatch* sine dialogvalg kan unngås.

Det tekstinnholdet som potensielt kan variere mer i *Draugen* er det som er knyttet til valgfrie dialogsekvenser. Dette innholdet må aktiveres av spilleren. Det kan altså være med i en gjennomspilling, eller ikke. Dialogsekvensene blir tilgjengelige på ulike tidspunkt og i ulike områder. Eksempelvis kan man få ulike dialogsekvenser om man klikker på fotografiene i stuen på ulike tidspunkt. Jeg har ikke fått undersøkt nok valgfrie dialogsekvenser i *Firewatch* til å si noe om disse også inneholder viktig, valgfri informasjon. I *Draugen* ser dialogsekvensene ut til å ha en viktig rolle for at spilleren skal finne den riktige løsningen på Graavik-mysteriet. Likevel betyr de valgfrie dialogsekvensene at selve *mengden* verbaltekst i *Draugen* kan variere fra en gjennomspilling til en annen, men ikke *innholdet*. Det er dette som er hovedforskjellen mellom de to spillenes dialogmekanikk.

6.1.2 Fortellingens struktur

Som jeg har vist har begge spillene et mysterium som skal avdekkes, og ved å følge spor blir mysteriet løst. Jeg har forsøkt å plassere begge spillene i én av Larsen og Schoenau-Fog (2020) sine to kategorier på detektivspill. Da har jeg argumentert for at begge spillene ligger nærmest krim-spillet definisjoner fordi spilleren stort sett følger en forutbestemt sti. Samtidig har *Draugens* uopplarte avslutning elementer av etterforskningsspillet i seg.

I *Draugen* er hele Graavik-mysteriet en skjult fortelling som spilleren må tolke seg fram til ved hjelp av dynamiske satellitter. Etter Van Dine (2015) sine regler for detektivfiksjon bør gåten være rettferdig. Siden jeg ikke har forsøkt å løse mysteriet i spillet kan jeg ikke si noe om akkurat dette. Utvalget jeg har analysert ser likevel ut til å antyde at det er like rettferdig for alle spillere; man går ikke glipp av viktige spor om man velger ulike svaralternativer under etterforskningsprosessen. Det som påvirker hvilke spor man finner, er antallet valgfrie dialogsekvenser man finner. Som en liten digresjon foreslår jeg også Betty-mysteriet som et mer litterært spill slik Suits (1985) beskriver det. Ved hjelp av frempek som spilleren kan oppdage i både statiske kjerner og dynamiske satellitter, kan hen «vinne» om hen skjønner Betty ikke finnes før det blir avslørt.

I *Firewatch* ser det ut til at de fleste spørsmålene blir oppklart i de statiske kjernene, med unntak av hva forskningsstasjonen var brukt til. Dette er en mindre del av mysteriet, noe som

etter min mening plasserer spillet trygt innenfor krim-spilletets rammer. Jeg stiller også spørsmål ved hvorvidt spilleren har noen mulighet til å dedusere seg til noen konklusjoner i og med at spillet konsentrerer seg om konspirasjonsteorien til Henry og Delilah. Oppdagelsen av Brians kropp er heller ikke noe man gjør ved hjelp av spor, det skjer ved at Henry tilfeldigvis går inn i en hule. Dette er for så vidt også en statisk kjerne, en del av fortellingen. Altså ikke en «ekte» tilfeldighet.

6.1.3 Sekundærkarakterene

I begge spillene kan man lære mer eller mindre om sekundærkarakterene ut fra hvordan spilleren spiller. *Firewatch*, med sitt ulike verbaltekslige innhold, kan avdekke ulike detaljer om karakterene og tidligere fortellinger om dem bak ulike dialogvalg. Eksempelvis er opplysningen om at Ned Goodwin var i hæren gjemt bak ett av dialogvalgene. Tidligere dialogvalg kan også åpne opp eller lukke senere valg. Om spillerens valg førte til at Henry ble tatt i promillekontroll i prologen, kan man senere åpne opp et dialogvalg der Delilah forteller at hun har gjort det samme. Kybertekstens ulike deler åpner og lukker seg etter spillerens inputts, altså er det noen senere valg som gjøres utilgjengelig på grunn av tidligere valg: Om ett mekanisk tomrom forblir ufyllt, kan dette føre til at senere mekanisk tomrom blir gjemt vekk og helt utilgjengelige, slik som Delilahs promillefortelling (se 5.4.3). Siden opplysningene om karakterene kan forandre seg, kan dette påvirke hva spilleren lærer om karakterene, og hvilket inntrykk de har av dem.

I *Draugen* er en del karakteropplysninger knyttet til objektene man finner. I analysen har jeg sett på objektene i stuen og vist hvordan man blant annet kan lære at Anna opprinnelig er fra Skottland, og at hun het Taylor før hun tok navnet Fretland. Ved å utforske objekter som er dynamiske satellitter, kan spilleren lære mer om spillverdenen og dens karakterer enn om man kun spiller gjennom kjernescenene i fortellingen. De ekstra satellittene kan være med på å oppklare noen av spørsmålene og årsakssammenhengene i spillet. Ettersom dialogsekvensene forandrer seg på senere tidspunkt i fortellingen, kan det sette objektene i et nytt lys og komme med årsakssammenhenger. Et eksempel er hvorfor boken til Ruth er brent. På dag én er det en uløst gåte, mens på dag to kan en mulig forklaring være at Anna eller Johan gjorde det. Siden man på det tidspunktet vet at Johan mistenkte Simon, kan det være spilleren også deler denne tanken. Om spilleren ikke gjør det, kan denne dialogsekvensen hjelpe med denne koblingen.

Noen dialogvalg i *Draugen* kan også oppfattes som frempek. Det er allerede en del frempek i kjernehendelsene, men en del finner man også i dynamiske satellitter. Dette er kanskje lettere å oppdage om man har spilt gjennom spillet tidligere og klarer å lese mellom linjene ved gjennomspilling nummer to.

6.1.4 Spillerkarakteren

I analysen har jeg vist hvordan Henrys dialogvalg kan føre til vidt ulike fortolkninger av karakteren, mens Edwards mer begrensede valg ikke har lignende konsekvenser i *Draugen*. Henrys svar kan noen ganger føre til ulike reaksjoner, for eksempel om han er sint. Han kan også fremstå mer tilbakeholden på informasjon om man velger å ikke svare. Dette gjør noe med Henry som karakter, og gir spilleren mulighet til å påvirke personligheten hans ut fra en håndfull forhåndsbestemte alternativer.

Spilleren har ikke like stor kontroll på Edwards personlighet. Jeg har forsøkt å lage en tolkning om at Edward inntar et litt mer pragmatisk syn på etterlivet, men dette er en litt usikker tolkning. Utenom dialogvalgene på slutten av spillet, er det få valg som får fram ulike sider av Edwards personlighet. Man kan gjøre noen valg som å advare Lissie mot å falle ned fra treet (DRG, 64A/B9), eller kommentere at man tror årsaken til Ruths død var mord eller et uhell (82A/B). Disse valgene utgjør likevel ikke noen stor forskjell.

Gjennomspillingssannhetene i spillet kan imidlertid avdekke noen av tankene til Edward, og selv om det ikke endrer på noen hendelser i spillet, kan det gjøre spilleren bedre kjent med nyanser ved karakteren som man ellers kan gå glipp av. Eksempelvis har jeg trukket fram at man kan lære at Edward ser på kristendommens fortelling som en fiksjon (91), men at han også har lest Bibelen mange ganger (94).

Aarseths (2012, s. 132) ludonarrative modell nevner karakterer, men klassifiserer dem etter kategoriene roboter, flate eller dype. Roboter forstås da som figurer uten personlighet, NPC-er som står i bakgrunnen. Flate og dype karakterer defineres etter dybden på personligheten. Jeg vil si at både Henry og Edward er dype karakterer. Begge spillene har et sterkt narrativt fokus, og hovedkarakterene man spiller som viser flere sider av seg. Henry kan oppleves som paranoid og redd når han oppdager at de blir avlyttet. Han kan også uttrykke skuffelse, eller at han er sint basert på spillerens valg. Edward er muligens en litt «tørrere» karakter. Han sier han er en akademiker, og avviser alt overnaturlig. Samtidig har han en fantasivenn og er

preget av ulykker som har skjedd tidligere i livet. Siden glade Lissie også er en del av fantasien hans, kan det muligens argumenteres for at dette er en annen siden ved personligheten hans.

Aarseths modell sier ikke noe om forholdet mellom spillkarakterens dybde og spillerens påvirkning på karakteren. Det kunne vært interessant å drøfte om noen karakterer blir dypere eller mindre dype basert på hvilke gjennomspillsannheter man avdekker, og hvor mange opplysninger som forblir mekaniske tomrom. Her ser vi også en sammenheng mellom de to narrative dimensjonene *hendelser* og *agenter*. Jeg vil ikke diskutere dette videre, men jeg vil i følgende kapittel diskutere noen erfaringer jeg har gjort ved å bruke begrepene i analysen, og hvilke begrensninger de har.

6.2 Aarseths begrep kjerner og satellitter

Siden jeg har brukt Aarseths ludonarrative modell i analysen min vil jeg vie dette kapittelet til å diskutere Aarseths begrep dynamiske satellitter slik han har beskrevet det, og drøfte det opp mot de funnene jeg har gjort. Jeg tar utgangspunkt i *Draugens* dynamiske satellitter.

I *Draugen* blir store deler av fortellingen fortalt gjennom sporene man finner i spillverdenens områder. Som jeg har påpekt samler man sporene stykkevis i en omstokket rekkefølge, og det er opp til spilleren å danne sammenhengene, og forstå hva som har skjedd. I slutten av spillet får man mulighet til å velge mellom et begrenset utvalg av ulike tolkninger av hva man tror har skjedd. Sånn sett har spillet en struktur som en detektivfortelling. Selv Ragnar Tørnquist, manusforfatteren av *Draugen*, påpekte i et intervju hvordan det er opp til spilleren å lande på en konklusjon basert på informasjonen de finner:

There's a lot of «optional» information in the game that some players probably missed out on, and that information may help you make up your own mind about what happened – but, to be honest, we never wanted to spell it out. We specifically wanted players to form their own conclusions.
(Wood, 2020)

Det Tørnquist kaller «valgfri» informasjon er med andre ord dynamiske satellitter. Disse har altså en betydning for hvilken versjon av Graavik-plotet man velger å akseptere. Satellittene er med andre ord betydningsfulle elementer i fortellingen, og sånn sett en del av den skjulte fortellingen. Disse kan bare oppdages ved å lete i spillet og finne objekter i spillrommet. Til

sammenligning beskriver Aarseth satellitter slik:

Satellites are what can be replaced or removed while still keeping the story recognizable, but which defines the discourse (...) Red [Hood] may stop in the wood to pick a flower, or she may not; this choice does not cause us to reject or accept a particular rendering of the fairy tale. (Aarseth, 2012, s. 131).

Denne beskrivelsen reduserer satellittene til mer tilfeldige elementer som ikke har en viktig betydning for fortellingen. I *Draugen* vil jeg hevde at satellittene har en avgjørende rolle for hvilke sammenhenger man ser i fortellingen. For å ta et eksempel fra *Draugen* er det mulig å finne avisutklipp i huset til Johan Fretland som omtaler nedleggelsen av gruven i bygden og hovedaktørene, de tre Fretland-brødrene (DRG 39-44A/B/C). Et annet eksempel, som jeg har kommentert tidligere, er boken til Ruth (se 4.4.3.2). Disse eksemplene, samt notater og flere andre objekter, er mulige å finne rundt i bygden, enkelte mer skjulte enn andre. Gruveulykken er ganske sentral for fortellingen, så selv om det går an å hoppe over informasjonen (dynamisk satellitt), er det en viktig del av *Draugens* fortelling. Til sammenligning kan man si at det å rapportere silhuetten til Delilah er viktig informasjon som fortellingen ikke bør mangle, selv om det teknisk sett er en dynamisk satellitt (se 5.5.4.2).

Disse punktene mener jeg viser at: 1) Satellittene i *Draugen* har et narrativt innhold som 2) påvirker hvordan man forstår fortellingen. Med dette vil jeg hevde, slik jeg gjorde i teoridelen (se 2.3.1), at Aarseths omtale av satellitter fungerer om det gjelder strukturen, men ikke det meningsbærende innholdet. I eksemplet jeg har brukt med *Draugen* har informasjonen påvirkningskraft på spillerens tolkning av fortellingen, selv om det ikke forandrer på spillets narrative struktur (dvs. kjernene). Sammenlignet med Chatmans (1978) kjerner og satellitter, er det noen av de dynamiske satellittene som fungerer som satellitter slik han beskriver det, andre som kjerner. At Anna Fretland opprinnelig er fra Skottland, virker til å være en satellitt som kan forklare hvorfor hun, og ikke Johan, tok seg av brevkorrespondansen med Edward på engelsk. Silhuetten som Henry rapporterer til Delilah er derimot en kjerne, jfr. Chatmans (1978) definisjon. Den bør altså ikke mangle fra fortellingen, selv om det er mulig i dette spillet. Dette forholdet mellom fortellingens logikk og dynamiske satellitter vil jeg diskutere i neste kapittel. Jeg tar ikke med meg Chatmans begreper der, men har her illustrert hvordan det er en sentral forskjell mellom Aarseth (2012) og Chatmans (1978) begreper *kjerner* og *satellitter*.

6.3 Dialoger med dynamiske satellitter: Konsekvenser for fortellingens troverdighet

Dialogene i spillene kan oppleves mer troverdige desto mer logisk oppbygde de er, og om de tar hensyn til tidligere hendelser. En algoritme-generert samtale er mer overbevisende når datamaskinens responderer slik man kan forvente et menneske ville gjort (Murray, 2017, s. 90). Da bør samtalen ta hensyn til blant annet hva som har blitt nevnt i samtalen tidligere, og at reaksjonen passer til den forrige frasen. Forgrenede dialoger, slik som både *Firewatch* og *Draugen* har, begrenser spillerens valg (Murray, 2017, s. 95). Spillere skriver ikke svar selv, man kan bare velge fra et utvalg svaralternativer. Likevel bør samtalsens struktur ha en logisk oppbygning. Jeg vil i dette kapittelet vise til noen eksempler fra begge spillene som viser hvordan spillenes dynamiske verbaltekstlige elementer forandrer seg på grunn av spillerens valg, og noen som ikke gjør det. Med utgangspunkt i eksemplene vil jeg drøfte hvordan dette kan ha innvirkning på hvor troverdige spillene oppleves. Eksemplene jeg bruker er fra tidligere kapitler i analysen:

Som troverdige eksempler i *Draugen* bruker jeg eksemplene om båten og Lissies kommentarer knyttet til treet (4.3.2.2 og 4.4.2.1). For *Firewatch* bruker jeg eksemplene fra slutten av fortellingen og når Henry blir paranoid, og slutten på spillet (5.5.4.1 og 5.5.2).

Eksempler på dialogvalg og -sekvenser som kan oppleves ulogisk på grunn av karakterens oppførsel eller spillfortellingens lineære struktur bruker jeg eksempler fra Lissies dialog om fotografiene til Fretland (4.4.3.2), og kapitlene om Henrys aggressive svar og mangel på svar.

6.3.1 Dialoger som NPC-en «husker»

Som Mallon og Lynch (2014, s. 515) påpeker, styrker troverdighetene til spillkarakterer om det framstår som at den husker tidligere valg. I *Draugen* forandrer noen av replikkene til Lissie seg basert på spillerens dialogvalg tidligere i fortellingen. Et eksempel er ved båten på dag to der hun referer til hva Edward trodde han så den natten (se 4.3.2.2). Et eksempel er at om Edward sa han trodde han så «Betty», vil Lissie sin replikk bli: «You thought it was Betty, but →» ((DRG, 73A). Et annet eksempel er dialogen ved treet, der Edward kan påpeke at det er kaldt, eller advare Lissie mot å falle ned (64A/B). Ved stupet senere i fortellingen, baserer Lissies replikk på hva Edward sa tidligere, eksemplevis; «You're right, it's awfully chilly»

(76B).

I *Firewatch* blir også senere dialogsekvenser påvirket av hva spilleren har valgt tidligere. De siste dialogvalgene i spillet er forskjellig om man har fortalt om sykdommen til Julia eller ikke (se 5.5.2). Om Henry aldri har fortalt om Julia, og om han sier at Delilah er en god samtalepartner (FW169Cx), vil hun svare «Even though you never told me about whoever you left behind» (170Cx). Om de har snakket mer om Delilah vil hun svare «Thanks. I try» (170Cy). Det samme gjelder sekvensen der Henry begynner å bli paranoid. Om et av dialogvalgene der han anklager Delilah om å ikke være ekte, vil han si «maybe I'm losing my mind (...) Like Julia» (107Bz, 118C). Om Julia ikke har blitt nevnt i den gjennomspillingen, slik som i min transkripsjon, vil Delilah spørre «What happened to Julia?» (119C).

6.3.2 Resirkulering av replikker

På en annen side kan karakterer som reagerer på en ulogisk måte virke mindre troverdige (Mallon & Lynch, 2014, s. 515). I *Draugen* har Edward og Lissies samtaler for det meste en logisk oppbygning etter min mening. Spillet fortellingsstruktur er nokså lineær, og det er opp til spilleren å finne eventuelle tilleggsspør. Selv om Lissie kan oppleves troverdig fordi hun ser ut til å «huske» tidligere samtaler (se forrige kapittel), vil jeg trekke fram ett eksempel som er litt kunstig. Ved de to fotografiene i Fretland-stuen åpner det seg på dag to nytt verbaltekstlig innhold, slik jeg påpekte i kapittel 4.4.3.2. Én av dialogsekvensene har helt identisk innhold i både bryllups- og familiefotografiet (DRG, 10A og 18B). Det at en spillkarakter repeterer en replikk ordrett er ikke uvanlig, men likevel er det merkbart når det skjer. Illusjonen om at det er en ekte person bryter litt sammen når det skjer. Spesielt merkbart er det i dette tilfellet da begge replikken er tilknyttet to ulike objekter i samme rom (stuen), til samme tid (dag to). Dette betyr at man hører de to replikkene med få sekunders mellomrom. Det hadde vært mindre merkbart om det gikk en time mellom de to identiske replikkene ble sagt. Spillere vil imidlertid ikke oppdage denne likheten om man bare aktiverer én av de to dialogsekvensene, og lar den andre forbli i et mekanisk tomrom.

6.3.3 Spillerens valgalternativer vs. fortellingens lineære struktur

Når spillere har en viss påvirkningskraft på Henrys valg, skapes det gjerne en forventning om at valgene munner ut i realistiske konsekvenser. Når *Firewatch* har noen faste statiske kjernehendelser, kan det muligens kollidere med forventningene spillerne har. Et eksempel på dette er romansen mellom Henry og Delilah: Uansett hva spilleren gjør, vil Delilah på dag 64 si at hun er glad for at Henry er der (på andre siden av walkietalkien), og så lenge Henry svarer vil Delilah innrømme at hun også liker Henry. Fram til det punktet kan Henry og Delilah hatt fine samtaler, men som påpekt i 5.5.3 kan de også hatt noen utrivelige. Den siste dialogen jeg nevnte der, på dag 33, var også den siste gangen spilleren har kontroll over Henry før Delilahs innrømmelse på dag 64. Mellom denne perioden er det altså en lang ellipse hvor man ikke vet hva som har skjedd.

Avhengig av hvilke svar Henry har gitt Delilah innen dag 33 vil muligens ulike spillere med sine ulike gjennomspillinger oppleve romansen mer eller mindre troverdig. Om en spiller tar valg som ligner de aggressive eksemplene, vil hen sette forventningene deretter og kanskje forvente en dårligere kjemi. Dette er noe også en spillanmelder i Gamer.no reagerte på: «Uansett hvordan man har behandlet Delilah blir de to tilsynelatende forelsket» (Jekic, 2016). På den andre siden blir det også merkelig om man spiller som en stille Henry, slik Ballard gjør. Han sier: «Shes so psyched about me but we havent actually spoken, like ever» (Ballard, 2016, 1:09:21-25). Siden det er en ellipse mellom dag 33 og 64 er det opp til spilleren å fylle inn dette tomrommet med fantasien. Likevel kan det være at forskjellen mellom spillerens valg og spillets fortelling spriker litt for mye her, noe som kan svekke fortellingens troverdighet. Det er kanskje noe av denne typen utfordringer Ryan (2001, s. 246) beskriver i dette sitatet: «Every choice given to the user constitutes a potential threat to the global design, and consequently to the quality of his own experience». Det kan se ut som at kombinasjonen av delvis valgfrihet med en lineær fortelling har noen utfordringer når ikke alle satellittene ser ut til å passe med kjernene. Med mindre designerne forutser alle mulige kombinasjoner av valg og verbaltekstinnhold vil slike uløste tomrom eksistere.

6.4 Oppsummering

De to spillnovellene har til felles at dialogvalg er en sentral spillmekanikk, og at fortellingen drives gjennom samtaler mellom spillerkarakteren og en sekundærkarakter. Likevel er fortellingens elementer strukturert på ulike måter, noe som påvirker hva slags informasjon spilleren får, og hvordan det påvirker tolkningen av fortellingen. *Draugen* har stort sett likt verbaltekstlig innhold bak dialogvalgene unntatt slutten, noe som gjør at mysteriets konklusjon usikker. *Firewatch* har stor verbaltekstlig variasjon, men mysteriet blir oppklart i løpet av spillets fortelling, uavhengig av om spilleren har aktivert dynamiske satellittscener. I begge spillene har spillerens involvering noe å si for hva man lærer om karakterene, men mens noen av *Firewatch* sine detaljer er eksklusive for enkelte dialogvalg, er det i *Draugen* mulig å finne alt valgfritt tekstinnhold om man bare leter. Selv om man ikke har noen betydningsfull påvirkning på spillerkarakterens personlighet, kan man lære mer om ham ved å aktivere valgfrie dialogsekvenser. I *Firewatch* kan de ulike dialogvalgene påvirke hvordan karakteren svarer, noe som kan endre bildet spilleren får av hans personlighet. Det store antallet ulike dialogvalgvariasjoner og mulig utelatt innhold kan imidlertid påvirke spillfortellingens logikk negativt, men på den andre siden kan valg med logiske konsekvenser gjøre at karakterene oppleves som troverdige personer. Til sist er det verdt å merke seg forskjellen mellom Chatman (1978) og Aarseths (2012) kjerner og satellitter, og selv om de begge har sine bruksområder, beskriver de ulike aspekter ved en fortellings struktur. Mens Aarseth beskriver spillfortellingens struktur av hendelser, forklarer Chatmans begrep forholdet mellom hendelser og forklaringene som utdyper disse hendelsene. Noen ganger kan altså Chatmans kjerner i et spill bli kategorisert som en av Aarseths satellitter.

7 Konklusjon og avsluttende refleksjoner

I denne oppgaven har målet vært å undersøke i hvor stor grad det verbaltekstlige innholdet varierer i spillnovellene *Firewatch* og *Draugen*, og hvorvidt det har en viktig rolle for hvordan spillere tolker sammenhenger og karakterer i spillene.

Funnene viser at det verbaltekstlige innholdet kan variere i begge spillene, men på ulike måter. I *Draugen* er tekstinnholdet i de ulike dialogvalgene stort sett likt, med noen få unntak. Det er de valgfrie dialogsekvensene som kan føre til verbaltekstlig variasjon mellom ulike gjennomspillinger, enten er teksten med, eller ikke. I *Firewatch* varierer verbaltekstinnholdet i flere av dialogvalgene ut fra hva spilleren har valgt. Noen dialogvalg fører til lengre samtaler mellom karakterene, imens andre kan avslutte samtalen kortere. Det at spilleren kan la være å velge et svaralternativ, fører ofte til at store mengder tekstinnhold blir utelatt.

Dialogvalgene og -sekvensene i spillene inneholder informasjon om karakterene i spillene, og kan gi kontekst for objektene man finner. I *Firewatch* kan det ulike valgalternativene i tillegg føre til at karakterene oppfattes ulikt; både fordi spillerkarakteren kan svare i ulike sinnelag, men også fordi det forandrer på dynamikken mellom karakterene. Muligheten for å la være å la karakteren svare, kan gjøre at han oppleves mer ordknapp, og muligens viktigere kan viktig informasjon i fortellingen mangle, noe som kan gå utover fortellingens logiske oppbygning. I *Draugen* er det de valgfrie dialogsekvensene som kan supplere spilleren med ekstra informasjon. Det at dialogvalget på slutten av fortellingen har flere valgalternativer, dermed flere slutter, kan implisere at de valgfrie dialogsekvensene kan hjelpe spilleren til å komme til det riktige svaret. Her er likevel datamaterialet for mangelfullt til å konkludere, og dette var heller ikke oppgavens formål.

Funnene baserer seg på transkripsjonene jeg selv har gjort basert på egen og andres gjennomspilling av spillene. Mengden med transkripsjoner taler for at det er betydningsfulle forskjeller fra ett valg til ett annet. Tolkningene mellom sammenhengene mellom ulike deler av spillenes verbaltekst er imidlertid subjektive, og hvordan jeg har tolket kan være påvirket av den oversikten jeg har over tekstinnholdet som spillere ellers ikke har. Begrensningen av antall scener gjør det også mulig at jeg anser noen spørsmål som uoppløst, mens de blir besvart i en scene jeg ikke har analysert. Selv om jeg har tatt med andre kommentarer som har med tolkningen av spillene, anser jeg disse som for få og usikre som kildegrunnlag til å legge for mye vekt på.

Tross disse usikkerhetsmomentene ser funnene ut til å implisere at dialogvalg og de valgfrie dialogsekvensene kan påvirke hva spillere får med seg av verbaltekst, og dette gir spillere ulike tolkningsgrunnlag av spillets karakterer og sammenhenger.

Avslutningsvis vil jeg gjøre noen refleksjoner rundt hva funnene mine kan bety for bruken av spillnoveller i skolen, samt komme med noen forslag for videre forskning.

7.1 Bruk av spillnoveller i skolen

Som jeg nevnte i innledningen ser jeg på dataspill som en del av det utvidede litteraturbegrepet i skolen. Her vil jeg reflekter rundt hvordan dette mediet kan brukes i en litteraturredidaktisk kontekst, og noen forskjeller det kan ha fra tradisjonelt arbeid med bøker. Til slutt trekker jeg fram noen utfordringer ved en stadig mer digitalisert skole.

7.1.1 Bruk av spillnoveller i litteraturundervisningen

I tradisjonell klasseromsundervisning bør man oppmuntre elevene til å komme med egne tolkninger som de kan diskutere med andre for å forhandle om hva teksten handler om (Skraftun & Michelsen, 2017, s. 36). Om det legges til rette for at alle kan delta innenfor demokratiske rammer, kan dette føre til både personlig vekst i tillegg til at det forbereder elevene på lignende deltakende aktiviteter i framtiden (s. 36). Denne formen for gruppeaktivitet er noe som enkelt kan overføres til undervisning med dataspill.

Som analysen min har vist, er det mulig å gå glipp av verbaltekstinnhold i både *Draugen* og *Firewatch*. At elever kan gå glipp av detaljer i fortellingen som påvirker tolkningen, tenker jeg ikke nødvendigvis er en svakhet. Jeg ser for meg det kan føre til interessante diskusjoner der ulike elever med tilgang på ulike gjennomspillingssannheter diskuterer tolkningsforskjellene sammen. I læreplanen for norsk er å «(...) gi uttrykk for egne tanker og meninger» og å «lære seg å håndtere meningsbrytninger gjennom refleksjon, dialog og diskusjon» deler av de tverrfaglige formålene med faget (Kunnskapsdepartementet, 2019, s. 3). Om diskusjoner om spillanalyser kan føre til større elevdeltakelse kan dette støtte opp under norskfagets kjerneelementer. Kan spillanalyser føre til en demokratisering av tolkninger? Når selv ikke læreren har alle svarene på tekstens dynamiske innhold, da er alle i

klasserommet på samme nivå. Et viktig mål i litteraturundervisningen er å myndiggjøre eleven (Skaftun & Michelsen, 2017, s. 171). Dersom dataspillanalyser fører til mer elevdeltakelse, er dette i tråd med undervisningens formål.

Skaug et al. (2020, s. 96) hevder at elevers tolkninger av noveller ofte fører til at man forsøker å finne den «riktige forståelsen», den som læreren vil høre. Videre hevder de at analysering av spill kan føre til at eleven får større tillit til sine egne analyser (s. 96). Etter deres erfaring er dette en aktivitet som har overføringsverdi til tradisjonelle tekster, da dette er en aktivitet som bevisstgjør elevene på hva man gjør i en analyse; man leter etter spor i teksten som kan begrunne en tolkning (s. 96). Om dette stemmer kan det ha positive virkninger om elevene får større tillitt til egen argumentering i slike tolkningsfelleskap. Her trengs det nok mer forskning.

Utfordringer ved å analysere dataspill med dynamiske elementer, er at materiale man baserer tolkningene sine på kan forandre seg fra en gjennomspillingssannhet til en annen. Som vist i analysen kan karakterbeskrivelser endre seg, og frempek og karakterdetaljer kan mangle i enkelte gjennomspillinger. Dette blir kanskje noe av det unike med å analysere spillfortellinger. Kan man egentlig si at elevtolkninger som baserer seg på færre gjennomspillingssannheter er mindre gyldig? Så lenge argumentene er logiske er vel tolkningen gyldig, selv om den er annerledes? Slike spørsmål vil melde seg i arbeidet med dynamiske tekster.

I tillegg er det rent praktiske utfordringer ved spilling; elever som ikke mestrer spillmekanikkene vil få lite ut av spillingen (Skaug et al., 2020, s. 32), og tekniske utfordringer er noe enhver lærer bør være forberedt på. Det kan være fristende å la være å bruke dataspill om det fører til mange utfordringer og krever for mye av læreren. Likevel håper jeg at andre lærere og lærerstudenter er nysgjerrige og villige til å prøve seg fram med dette digitale mediet.

7.1.2 Utfordringer med digitalisering i skolen

Selv om jeg her foreslår å bruke mer spill i skolen, mener jeg også at ikke alle former for digitalisering nødvendigvis er positivt. Det er for eksempel uheldig når lærebøker blir digitaliserte, spesielt når grunnen virker å være økonomisk fremfor pedagogisk betinget (Kjendsli & Wedde, 2021, s. 24). Dette har fått negative konsekvenser for både leksehjelpen

hjemme og svaksynte elever (Espeseth et al., 2021; Finnset & Biehl, 2021). Selv om dette først og fremst ser ut til å handle om læremidler og skoleøkonomi, er det verdt å reflektere kritisk om hva som bør digitaliseres og ikke. Ranveig Biltvedt og Eva Bergheim (2018) viser til noen utfordringer som kan komme med digitale hjelpemidler. Eksempelvis blir elever fortere slitne i øynene (s. 61), og tekniske utfordringer påvirker både elever og læreres motivasjon negativt (s. 50, 71). Lærere må oppdatere sin egen profesjonsfaglige digitale kompetanse parallelt med appenes oppdateringer (s. 72). For at digitale hjelpemidler i det hele tatt skal kunne ha noen vellykket og nyskapende funksjon må lærere kjenne til teknologiens unike egenskaper og hvordan man utnytter disse (s. 72). Sistnevnte poeng er viktig å understreke; det hjelper ikke å iverksette nye digitale løsninger om ikke lærerne vet hvordan de skal utnytte dem. Dette gjelder også dataspill, tenker jeg. Det hjelper ikke å spille dataspill i timen bare for å appellere til elevene, eller fordi det er gøy, noe også Skaug et al. (2020, s. 44) advarer mot. Om man skal bruke dataspill i litteraturundervisningen, bør det brukes på en med bevissthet om dets ulike natur fra mer tradisjonell litteratur. Som nevnt i forrige kapittel, håper jeg dette er noe flere lærere er villige til å prøve, og jeg håper flere vil forske på mulighetene spill kan by på i skolen.

7.2 Videre forskning

Etttersom dette har vært et tekstanalyserende prosjekt, hadde det vært interessant å empirisk undersøke diskusjonen som kan dukke opp mellom elever med forskjellige gjennomspillingssannheter. Dette kunne blitt gjennomført med spillene jeg har analysert, eller spill med lignende valgmuligheter. Forsøket kunne blitt gjort ved å gi spillerne ulike instruksjoner om hvilke valg de skal ta, og etter gjennomspillingen satt dem sammen i grupper for å diskutere tolkninger av fortellingene. Siden disse tolkningene ikke er begrenset til bare spillets verbaltekst, ville antagelig også andre ikke-verbale elementer i spillene bli diskutert. For å kvalitetssikre at spillerne har gjort fulgt instruksene, er mulig å gjøre opptak av gjennomspillingene deres. Spørsmålet videre er om disse diskusjonene kan ha et litteraturdidaktisk utbytte. Kan spillernes ulike erfaringer brukes til undervisningsopplegg om karakterbeskrivelser i fortellinger og fortellingens narrative oppbygning?

Et annet prosjekt kunne være å undersøke om de dynamiske fortellingene kan brukes til å myndiggjøre elevenes enkeltopplevelser. Er det mulig å utnytte at selv ikke læreren vet alle utfallene av fortellingen, og slik gjør enkeltelevens opplevelser av spillet enda viktigere? Dette

prosjektet måtte følgelig også inneholde valg som påvirker fortellingen, eller der spor må oppdages. Prosjektet kan undersøke om elevdeltakelsen øker blant elever som ellers ikke er like aktive. En feilkilde kan riktignok være at bruken av spill er ny og spennende for klassen, ikke nødvendigvis de unike spillopplevelsene i seg selv.

Det kunne også vært interessant å undersøke Skaug et al. (2020) sin påstand om at arbeid med innhenting og analysering av skjermbilder lar seg «overføre til senere arbeid med annen litteratur» (s. 96). Med dette sagt bør ikke analysering av bøker ut med dataspill da dette er to ulike medietyper. Likevel kan det være formålstjenlig å se på mulige overførbare evner fra arbeidet med ett medium til ett annet.

Jeg håper oppgaven min kan være til nytte for videre forskning om dataspill og tolkning, og videre forskning på bruken av spill i skolen.

Referanser

Underkapittel 1.1 og 1.3 inneholder tekst fra prosjektbeskrivelsen til masteroppgaven som var eksamenssvar på emne MGUNO503 våren 2021.

Bibliografi

- [Akolyte01]. (2016, 9. februar). *[Anmeldelse av dataspillet Firewatch av Campo Santo, 2016]*. <https://www.metacritic.com/game/pc/firewatch/user-reviews>
- [Ewakid]. (2016, 22. mars). *[Anmeldelse av dataspillet Firewatch av Campo Santo, 2016]*. *Metacritic*. <https://www.metacritic.com/game/pc/firewatch/user-reviews>
- [Queen_of_Neptune]. (2018, 26. desember). *This was really interesting to watch. Delilah slowly descends into madness. Though, I'd probably wouldn't say that much either if (...)* [Kommentar til videoen "Let's Play Firewatch - Silent Henry Full Playthrough (Patreon Sponsored Video)"]. I. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9CEL27BjfuE&lc=UgxxhYDI2MreDardhP5R4AaABAg&ab_channel=KeithBallard
- [Tempest Eve]. (2018, 25. januar). *Slow decent into madness. Notice how you don't tell her about the fence, or about the walkman. She just goes crazy.* [Kommentar til videoen "Let's Play Firewatch - Silent Henry Full Playthrough (Patreon Sponsored Video)"]. I. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=9CEL27BjfuE&lc=UgxjjexffvCMJh2cEOt4AaABAg&ab_channel=KeithBallard
- About*. (u.å.). Hentet 10. mai 2022 fra <https://www.camposanto.com/about/>
- Ballard, K. (2016, 23. mars). *Let's Play Firewatch - Silent Henry Full Playthrough (Patreon Sponsored Video)* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/9CEL27BjfuE>
- Berli, E. M. (2019). *Valg og konsekvenser - En analyse av historiebaserede dataspill* [Masteroppgave, Universitetet i Oslo]. DUO. <http://hdl.handle.net/10852/70087>
- Biltvedt, R. & Bergheim, E. (2018). *Hvorfor og hvordan bruker lærere digitale lærebøker i*

- undervisningen?* [Masteroppgave, OsloMet, OsloMet]. ODA Open Digital Archive.
https://oda.oslomet.no/oda-xmlui/bitstream/handle/10642/8752/306_30619067_1.pdf?sequence=2
- Bozdog, M. & Galloway, D. (2020). Worlds at Our Fingertips: Reading (in) What Remains of Edith Finch. *Games and Culture*, 15(7), 789-808.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412019844631>
- Buckles, M. A. (1985). *Interactive Fiction: The Computer Storygame* [Doktorgradsavhandling, University of California]. ProQuest.
<https://www.proquest.com/dissertations-theses/generating-narrative-variation-interactive/docview/304821454/se-2>
- Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Programvare]. Panic. Campo Santo.
- Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.
- Dubbelman, T. (2016). Narrative Game Mechanics. I F. Nack & A. S. Gordon, International Conference on Interactive Digital Storytelling, Los Angeles, CA, United States.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (4th. utg.). Abingdon, Oxon: Routledge.
- Espeseth, D. S. T., Holtung, H. T., Hatlo, G. & Rønning, H. (2021, 11. november). Theas klassekamerater må lese høyt for henne: – Før var jeg helt selvstendig. *NRK*.
<https://www.nrk.no/vestfoldogtelemark/mener-laereboker-for-svaksynte-ikke-fungerer-godt-nok-1.15717682>
- Finnset, K. A. & Biehl, K. (2021, 25. januar). Foreldre sliter med å gi leksehjelp – har ikke selv tilgang til digitale skolebøker. *NRK*. https://www.nrk.no/tromsogfinnmark/digital-skole-skaper-trobbel-for-foreldre-_stiller-krav-om-a-fa-innsyn-1.15821431
- Firewatch*. (2022). Hentet 10. mai 2022 fra <http://www.firewatchgame.com/>
- Firewatch for PC Reviews*. (2016). Metacritic. Hentet 29. mars fra <https://www.metacritic.com/game/pc/firewatch>

- Fossum, E. (2020, 2. september). Komponist Simon Poole vant prestisjepris for musikken i Draugen. *Pressfire*. <https://www.pressfire.no/artikkel/komponist-simon-poole-vant-prestisjepris-for-musikken-i-draugen>
- Fyfe, D. (2015, 31. desember). How to Play Firewatch. *The Campo Santo Quarterly Review*. <https://quarterly.camposanto.com/how-to-play-firewatch-41f47130eca6>
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Bd. v. 18). University of Minnesota Press.
- Gilbert, B. (2020, 23. desember). Video-game industry revenues grew so much during the pandemic that they reportedly exceeded sports and film combined. *Insider*. <https://www.businessinsider.com/video-game-industry-revenues-exceed-sports-and-film-combined-idc-2020-12?r=US&IR=T>
- Handrahan, M. (2020, 18. juni). This War of Mine will be added to school reading list in Poland. *GamesIndustry.biz*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-06-18-this-war-of-mine-will-be-added-to-polish-schools-reading-list>
- Harvey, M. M. (2018). Video games and virtual reality as classroom literature: Thoughts, experiences, and learning with 8th grade middle school students.
- Haugom, K. A. (2019). *When Ludology and Narratology Meet: A Comparative Analysis of an Ecofictional Video Game and an Ecofictional Book* [Masteroppgave, Høgskulen på Vestlandet]. HVL Open. <http://hdl.handle.net/11250/2601276>
- Hauso, T. (2014, 16. desember). *Brukar zombiar for å lære elevane etikk*. <https://www.nrk.no/vestland/tar-zombiar-med-inn-i-klasserommet-1.11473634>
- Hühn, P. (1987). The Detective as Reader: Narrativity and Reading Concepts in Detective Fiction. *Modern Fiction Studies*, 33(3), 451-466. https://www.jstor.org/stable/26282385?seq=3#metadata_info_tab_contents
- Iser, W. (1974). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*. The John Hopkins University Press.
- Jekic, A. (2016, 24. februar). Derfor var Firewatch-finalen en fiasko. *Gamer.no*. <https://www.gamer.no/artikler/derfor-var-firewatch-finalen-en-fiasko/277164>

- Jelstad, J. (2021, 3. mars). Digitale ettervirkninger. *Utdanningsnytt*.
<https://www.uttanningsnytt.no/digitalisering-ett-ar-med-pandemi-korona/digitale-ettervirkninger/274920>
- Johnson, B. S. (1969). *The Unfortunates*. Panther Books.
- Järvinen, A. (2008). *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* [Doktorgradsavhandling, Tampere University]. Trepo.
<https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7252-7>
- Kagen, M. (2018). Walking, talking and playing with masculinities in Firewatch. *Game Studies*, 18(2). <http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Kjendsli, V. R. & Wedde, E. (2021). *Fagfornyelsen: status, ressurser og partssamarbeid på skolene – resultater fra en undersøkelse blant arbeidsplassstillitsvalgte* (Rapport 2). Utdanningsforbundet.
https://www.uttanningsforbundet.no/globalassets/var-politikk/publikasjoner/rapporterutredninger/rapport_02.2021_fagfornyelsen_sporreundersokelse.pdf
- Kunnskapsdepartementet. (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06). Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020*. Kunnskapsdepartementet.
<https://www.udir.no/lk20/nor01-06?lang=nob>
- Lacry. (2019, 30. mai). *Draugen Full Walkthrough Gameplay - No Commentary (PC Longplay)* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/EpcsI6ucUOk>
- Larsen, B. A. & Schoenau-Fog, H. (2020). Making the Player the Detective. International Conference on the Foundations of Digital Games, Bugibba.
- Mallon, B. & Lynch, R. (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players With Game Characters. *Simulation & gaming*, 45(4-5), 508-527.
<https://doi.org/10.1177/1046878114553572>
- Medietilsynet. (2020). *Barn og Medier 2020* (3). Medietilsynet.
<https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200402-delrapport-3-gaming-og-pengebruk-i-dataspill-barn-og->

medier-2020.pdf

- Mortensen, T. E. & Jorgensen, K. (2020). *The Paradox of Transgression in Games*. Routledge.
- Mose, G., Norheim, T., Andersen, P. T. & Vikingstad, M. (2012). *Litterær analyse: En innføring*. Pax.
- Mukherjee, S. (2015). *Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books*. Palgrave Macmillan.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Ostenson, J. (2013). Exploring the boundaries of narrative: Video games in the English classroom. *English Journal*, 71-78. <https://www.jstor.org/stable/24484129?seq=1>
- RabidRetrospectGames. (2016, 10. februar). *Firewatch Full Game Walkthrough - No Commentary (#Firewatch Full Game) 2016* [Video]. Youtube. https://youtu.be/O_r6t6_bN3c
- RabidRetrospectGames. (u.å.). *Beskrivelse*. Youtube. <https://www.youtube.com/c/RabidRetrospectGames/about>
- Ramsvik, M. (2020, 13. november). *Her lærer Helene og Ane (11) matte i «Minecraft»*. Bergens Tidende. <https://www.bt.no/kultur/i/JJoKpX/her-laerer-helene-og-ane-11-matte-i-minecraft>
- Red Thread Games. (2019). *Draugen* [Programvare]. Red Thread Games.
- Rodem, A. (2020, 11. januar). Draugen ble årets spill under spillprisen. *Gamer.no*. <https://www.gamer.no/artikler/draugen-ble-arets-spill-under-spillprisen-2019/482685>
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Skaftun, A. & Michelsen, P. A. (2017). *Litteraturredaktikk*. Cappelen Damm Akademisk.
- Skaug, J. H., Husøy, A. I., Staaby, T. & Nøsen, O. (2020). *Spillpedagogikk: Dataspill i*

undervisningen. Fagbokforlaget.

Slaven, M. (2018). *Code Blue*. Moon Willow Press.

Suits, B. (1985). The Detective Story: A Case Study of Games in Literature. *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 12(2), 200-219. <https://journals.library.ualberta.ca/crccl/index.php/crccl/article/view/2646>

Tan, K. & Mitchell, A. (2020). Dramatic Narrative Logics: Integrating Drama into Storygames with Operational Logics. International Conference on Interactive Digital Storytelling, Bournemouth.

Todorov, T. (1995). Kriminalromanens typologi (B. G. Hansen, Overs.). I A. Elrurén & A. Engelstad (Red.), *Under lupen: Essays om kriminallitteratur* (s. 202-214). Cappelen Akademisk Forlag.

Toh, W. (2019). *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. Routledge.

Turley, A. C. (2018). *Reading the Game: Exploring Narratives in Video Games as Literary Texts* [Masteroppgave, Indiana University]. <https://scholarworks.iupui.edu/handle/1805/18520>

Universitetet i Oslo. (2021, 30. august). «*Digital dekning i Norges 100 største kommuner*» *FIKS - Forskning, innovasjon og kompetanseutvikling i skolen*. Hentet 18. april fra <https://www.uv.uio.no/forskning/satsinger/fiks/kunnskapsbase/digitalisering-i-skolen/digital-dekning-i-norges-100-storste-kommuner/>

Upton, B. (2015). *The Aesthetic of Play*. The MIT Press.

Van Dine, S. S. (2015). *Twenty Rules for Writing Detective Stories*. Bookclassic. http://www.surendranathcollege.org/new/upload/RIMA_CHAKRABORTYS.S.VAN%20DINE2021-01-13S.S%20VAN%20DINE.pdf

Van Leeuwen, T. (2004). *Introducing Social Semiotics*. Routledge.

Willis, M. D. (2019). Choose Your Own Adventure: Examining the Fictional Content of Video Games as Interactive Fictions: Willis. *The Journal of Aesthetics and Art*

Criticism, 77(1), 43-53. <https://doi.org/10.1111/jaac.12605>

Winners List for the British Academy Games Awards in 2017 (Plain Text). (2017). Hentet 10. mai fra <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/games-awards-winners-list-2017>

Wood, C. (2020, 16. mars). The Red Thread of Draugen: Interview With Director Ragnar Tørnquist on the Noir Mystery of Edward and Lissie. *PlayStation Lifestyle*. <https://www.playstationlifestyle.net/2020/03/16/draugen-interview-ragnar-tornquist-red-thread-games/>

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games, Raleigh, NC, USA.

Ludografi

11 Bit Studios. (2014). *This War of Mine* [Programvare]. 11 Bit Studios.

Atari, Inc. (1980). *Adventure* [Programvare]. Atari, Inc.

Atlus. (2008). *Persona 4* [Programvare]. Square Enix.

Barlow, S. (2015) *Her Story* [Programvare]. Sam Barlow.

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Programvare]. Bethesda Softworks.

Bioware. (2007). *Mass Effect* [Programvare]. Electronic Arts.

Bungie Studios. (2001) *Halo: Combat Evolved* [Programvare]. Microsoft.

Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Programvare]. Panic. Campo Santo.

Daedalic Entertainment. (2012). *A New Beginning (Final Cut)* [Programvare]. Daedalic Entertainment.

Don't Nod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Programvare]. Square Enix.

Electronic Arts. (2021). *FIFA 22* [Programvare]. Electronic Arts.

Fireaxis Games (2010). *Sid Meier's Civilization V* [Programvare]. 2K Games.

Foddy, B. (2008). *QWOP* [Programvare]. Bennet Foddy, Noodlecake.

Folkestad, M. (2017). *Milkmaid of the Milkway* [Programvare]. Machineboy.

Funcom. (1999). *Den lengste reisen* [Programvare]. IQ Media.

Funcom. (2006). *Drømmefall: Den lengste reisen* [Programvare]. Funcom.

Giant Sparrow. (2017). *What Remains of Edith Finch* [Programvare]. Annapurna Interactive.

Goodbyeworld Games. (2021). *Before Your Eyes* [Programvare]. Skybound Games.

Mojang. (2009). *Minecraft* [Programvare]. Mojang.

Nguyen, D. (2013). *Flappy Bird* [Programvare]. Dotgears.

Ninja Theory (2017). *Hellblade: Seuna's Sacrifice* [Programvare]. Ninja Theory.

Nintendo. (1983). *Super Mario Bros.* [Programvare]. Nintendo.

Pope, L. (2018). *Return of the Obra Dinn* [Programvare]. 3909.

Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Programvare]. Sony Computer Entertainment.

Red Barrels. (2013). *Outlast* [Programvare]. Red Barrels.

Red Thread Games. (2014). *Dreamfall Chapters* [Programvare]. Deep Silver.

Red Thread Games. (2019). *Draugen* [Programvare]. Red Thread Games.

Rocksteady Studios. (2007). *Batman: Arkham Asylum* [Programvare]. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Set Snail. (2014). *Daddy Long Legs* [Programvare]. Set Snail.

Team Bondi. (2011). *L.A. Noire* [Programvare]. Rockstar Games.

Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Programvare]. Telltale Games.

The Chinese Room. (2012). *Dear Esther* [Programvare]. Secret Mode.

Valve. (2012). *Portal* [Programvare]. Valve.

ZA/UM. (2019) *Disco Elysium* [Programvare]. ZA/UM.

Filmografi

Carpenter, J. (Regissør). (1978). *Halloween* [Film]. Compass International Pictures.

Griffith, D. W. (Regissør). (1909). *The Maniac Cook* [Film]. Biograph Company.

Hitchcock, A. (Regissør). (1969). *Psycho* [Film]. Shamley Productions.

Appendiks

Appendiks A	2
Appendiks B.....	19

Appendiks A

Transkripsjon av dialogsekvenser og dialogvalg i *Draugen* (DRG) (Red Thread Games, 2019)

(V): Betyr at spilleren gjør et valg som utelater de parallelle tekstene.

(S): Betyr at spilleren klikker på en av flere dialogsekvenser, og når samtalen til valgte dialogsekvens er ferdig, kan spilleren klikke på en av de andre.

E: Edwards replikker

L: Lissies replikker

Alle tidsstempel i Appendiks A refererer til tidspunkt i youtubevideoen til Lacry.

Referanse:

Lacry (2019, 30. mai) *Draugen Full Walkthrough Gameplay – No commentary (PC Longplay)* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/EpcsI6ucUOk>

Red Thread Games. (2019). *Draugen* [Programvare]. Red Thread Games.

Foto av Fretland-familien (dag 1)

Ca. 11:00, men Lacry aktiverer ikke denne dialogsekvensen.

		A	B	C
1	E (S)	Johan Fretland	Daughter	Anna Fretland
2	L	Old Johan's a bit wooden, isn't he? Like someone put a stick up his—	I'm guessing their daughter is the master of this house. She's cute as a button. I can't wait to meet her. She's guaranteed to be more fun than you.	Johan went and found himself a delectable bride.
3	E	They're posing for a photograph.		Alice. Please.
4	L	--up his rear end. I say, loosen up, Johan! I'm sure you two stiffs will get along famously.		What can I say? She's a minx!
5	E			Anna Fretland is a respectable woman. Her letter was courteous and professional.
6	L			Didn't you say she was a city girl? Must've been awfully hard to adjust to life in the sticks. I can

				relate.
7	E			Hanover isn't the sticks.
8	L			Says you.

Foto av Fretland-familien (dag 2, kveld)

Ca. 2:00:00, men Lacry aktiverer ikke disse dialogsekvensene.

		A	B	C
9	E (S)	Family	Ruth	House
10	L	It's almost painful to look at this photograph now. Their whole world fell apart. Oh, I can't bear to think about it!	Do you think Simon killed Ruth?	Now that we know what happened to Ruth, this empty house is even spookier.
11	E		It's not important what I think.	It's a house, nothing more.
12	L		I don't know what to believe. Sometimes children do... monstrous things.	You know better than most that souls can linger, especially if they died in—
13	E			There's no such thing as a "soul".
14	L			Life force. Ghost.

				Whatever! You know exactly what I'm talking about.
15	E			The only ghosts are in our minds.
16	L			Says you.

Bryllupsbildet (dag 1)

11:02–11:23

		A	B
17	E (S)	Wedding [I stuen til Johan Fretland. På veggen henger et fotografi av to identiske par foran en kirke. Om man klikker på det, åpner denne samtalen seg:]	
18		[Dag 1]	[Dag 2, kvelden]
19	L	Wait. Is that... Are they... Who's-- They're all twins, all of them!	It's almost painful to look at this photograph now. Their whole world fell apart. Oh, I can't bear to think about it!
20	E	That's Johan and Anna Fretland.	The two brothers married twin sisters. Anna and Margaret Taylor. That's the Graavik stave church, behind them.
21	L	There are two of each, Edward. Two. Of. Each!	All those hopes and dreams, ground to dust by misfortune.
22	E	Fredrik and Margaret. Twins marrying twins.	

Boken til Ruth

11:46 – 12:25 (A), 59:23 – 1:00:10

		A	B	C
23	E (S)	Book		
24		[Dag 1, første gang man er i stuen til Fretland] [Boken ligger på peiskanten]	[Dag 2, kveld] [Boken ligger på stolen ved siden av peisen]	
25			[Spilleren har ikke klikket på boken på dag 1]	[Spilleren har klikket på boken på dag 1]
26	L	What are you looking at there?		
27	E	A book.		
28	L	Strange place for a book, unless it was a terrible book that deserved a good burning. What's the title?		
29	E	The cover's charred. [Edward åpner boken]	I almost forgot putting this aside when I lit the fire. [Edward åpner boken]	I almost forgot putting this aside when I lit the fire. Wasn't there an inscription inside?

		<p>“Christmas 1922. To Ruth, from Simon”.</p> <p>Why would someone burn this?</p>	<p>A Christmas present, to Ruth. From Simon—</p>	<p>[Edward åpner boken]</p>
30	L	<p>Like I said, maybe it was a terrible book. Is Simon one of the Fretty-landers?</p>	<p>Simon! Simon gave that book to Ruth. But... who burned it?</p>	
31	E	<p>I don't think so. They only have the one daughter.</p> <p>[Edward lukker boken og legger den fra seg]</p>	<p>Johan, or Anna. If they believed Simon killed her...</p>	
32	L		<p>But they were friendly, right? Simon and Ruth, before—</p>	
33	E		<p>I imagine so. And we know the sisters were close.</p>	
34	L		<p>I still don't understand why the brothers had a falling-out.</p>	
35	E		<p>Whatever drove a wedge between them, it was big.</p> <p>[Edward lukker boken og legger den fra seg]</p>	

Bokhyllen i Fretlands stue

11:38 – 11:47

	E (S)	Books [Bokhylle i stuen til Fretland. Om man klikker på den, aktiveres denne dialogsekvensen:]
36	E	The books are all in English.
37	L	Isn't that a bit odd?
38	E	Mrs Fretland is Scottish, though she grew up in Aalesund.

Avisutklipp om gruveulykken

12:54 – 13:53

		A	B	C
39	E (S)	July 1902	May 1902	September 1902
40	E	“Tragic accident befalls the Fretland Brothers Mining Company”.	“Johan Fretland exits Fretland Brothers Mining Company”.	“Foreign investors out of Fredrik Fretland’s Mining Company”. “Dire financial consequences for Fretland, who must have had a difficult time after his brother Johan Fretland pulled out earlier this year”.
41	L	What happened?	So the brothers parted ways?	Johan was smart to exit when he did.

42	E	The mine collapsed, killing three workers. Including Arne Fretland, Fredrik and Johan's youngest brother.	Johan sold his share to focus on farming.	The timing is curious, like he knew something was about to go awry.
43	L	That's awful. How old was he?	That must have put a damper on their relationship.	What can I say? She's a minx!
44	E	Nineteen. Operations were suspended after the accident.		

Robåten er borte

19:50 – 21:13

		A	B	C
45	L	The boat, Edward, where's our boat?		
46	E	Lissie!		
47	E (V)	Boat: Edward isn't sure he heard her correctly. What happened to the boat?	Lissie: Edward's not happy with her wandering off on her own after dark.	Betty: He's certain he saw his sister in the window... but if so, where is she?
48	E	What about the boat?	Where did you go? Why did you leave me?	Did you see her? Did you see Betty?
49	L	It's gone!	It stopped raining and you were sleeping, and—	What? Betty? No. No, I—

			Our boat, It's gone.	Our boat, It's gone.
50	E	The boat- What? How?		
51	L	Maybe you didn't secure it properly.		
52	E	I pulled it up, I... I don't know. I thought I tied it securely, but-		
53	E	Where did you go?		Where did you go?
54	L	Out. For a walk. It stopped raining, and—		Out. For a walk. It stopped raining, and—
55	E	Did you see Betty?		
56	L	Did I see— What are you talking about?		
57	E	<p>I think- Betty. It was Betty, I...</p> <p>It was her. It must have been her.</p> <p>I saw her face in the window, and... and she vanished into the dark, towards the sea.</p> <p>You really didn't see anyone?</p>		
58		I haven't seen a single soul. Are you sure it was her, and not—		
59	E	Yes! I... I mean, I saw her face, and—It looked like her.		
60	L	If it was her, why did she run away?		
61	E	<p>I don't know.</p> <p>(Sighs) It's getting dark. Back to the house, then tomorrow—</p>		
62	L	Tomorrow's another day, Teddy bear. We'll figure it out.		

Lissie i treet

24:55 – 25:06

		A	B
63	L	[Sitter oppe på en grein i et tre]	
64	E (V)	<p>Cold:</p> <p>The sun is out, but he feels the chills to his bones. Winter approaches.</p>	<p>Fall:</p> <p>She's always climbing, trees, rocks and buildings, and it never fails to worry him</p>
65	E	It's chilly.	Careful you don't fall
66	L	That's all you have to say? "It's chilly".	You suck the fun out of everything, old boy.
67	E	You're not cold?	We're far from any doctor, I don't want you to hurt yourself.
68	L	Why would I be?	That's not very likely, is it?

Samtale om robåten (dag 2)

33:56 – 34:16

		A	B	C
69	L	<p>So who took our boat? A ghost?</p> <p>If not a ghost, then... a goat? Do goats row?</p>		
70	E (V)	<p>Current:</p> <p>The fjord, Edward knows, can be treacherous. Currents steal lives. Why not boats?</p>	<p>Tide:</p> <p>His knowledge of the tide is academic, not practical, but it makes sense that it could have taken the boat.</p>	<p>Mystery:</p> <p>Tide, current... a stranger in the night. Whatever stole the boat, Edward knows, it can be explained.</p>
71	E	It was probably the current that took our boat.	I believe the tide took our boat.	There must be a logical explanation. It's safe to say no ghost in the night

				stole our boat.
72	L	If you say so. But then who were you chasing after last night? [Hva L sier videre baserer seg på hva man velger ved 00:23:14, - «Betty», «Shadow» eller «Dream»]		
73	L	[Om man har valgt «Betty»:] You thought it was Betty, but—	[Om man har valgt «Shadow»:] A shadow?	[Om man har valgt «Dream»:] A ghost?
74	E	No. No, I— I don't know.	I don't know.	
75	E	It was probably all in my head.		

Lissie ved stupet

50:51 – 50:56

		A	B
	L	[Sitter på kne ved kanten av et stup, mange meter over bakken]	
76	L	Seeing as you're so concerned about me falling out of trees, I wouldn't want to risk falling off a cliff.	(Shivers) You're right, it is awfully chilly.

Første samtale om Ruths død

55:40 – 56:07

		A	B
77	L	Where are the Fretlands, Edward?	
78	E	It's been two days. If they're not back tonight—	
79	L	They're not coming back.	
80	E	Perhaps they left after their daughter died.	
81	L	Was murdered, you mean. Isn't that what we think happened?	
82	E (V)	<p>Murder:</p> <p>The simplest solution, he believes, is often the correct one. The villagers believed Simon killed Ruth, and so he most likely did.</p>	<p>Accident:</p> <p>When tragedy befalls them, Edward thinks, people tend to look for a scapegoat.</p>
83	E	She was probably murdered.	Perhaps she fell by accident.
84	L	And you think Simon did it?	So you don't think it was murder?
85	E	Your guess is as good as mine. It could have been an accident.	It's difficult to say without any certainty. The boy could have pushed her.
86	L	You're really not helping.	

Maleri av Jesus

1:18:31 – 1:18:40

87	E (S)	Painting [Maleri av Jesus på korset i kirken. Om man klikker på det, åpner denne samtalen seg]
88	L	Jesus looks sad.
89	E	What reason would Jesus have to be happy?
90	L	Don't be blasphemous.
91	E	Given that this is all fiction, blasphemy is a contradiction.
92	L	Heretic.

Bibelen

1:18:40 – 1:18:50

	E (S)	<i>Read</i> [Oppslått bibel på alteret i kirken. Om man klikker på den aktiveres denne samtalen]
93	L	I've never seen you read the Bible before.
94	E	I've read the Bible many times. It's an important historical document.

Konklusjonen på Graavik-mysteriet

2:02:14 – 2:04:17

		A	B	C	D
95	L	So what really happened to Ruth?			
96	E (V)	<p>Murder:</p> <p>She must have been killed, thinks Edward. It can't all have been because of an accident.</p>		<p>Accident:</p> <p>So much misery is entropic, he knows. Chance events that cascade into an accidental avalanche that destroys people.</p>	
97	E	She was probably murdered.		I believe it was an accident.	
98	L	By Simon?		How? What happened?	
99	E			Your guess is as good as mine.	
100	L			<p>All right. She ran from the mine, and came here, and then—</p> <p>Was she afraid? What made her run?</p>	
101	E (V)	<p>Simon:</p> <p>Sometimes the answer is right in front of you, he knows, even though you'd rather it wasn't.</p>	<p>Stranger:</p> <p>Simon was a convenient scapegoat, he thinks. They needed one, to focus their rage, blinding them to facts.</p>	<p>Mine:</p> <p>The girl ran from something, from someone; he still believes this, because of the alternative...</p>	<p>Playing:</p> <p>Death often comes without purpose and intent, he thinks, like a cloud in front of the sun.</p>

102	E	It had to be Simon.	No, I don't believe it was Simon.	Something spooked her.	She could've been playing. Maybe it was slippery.
103	L	Are you sure?	Then who? Fredrik? The hanged man? Someone else?	And she panicked. So she ran... here. Why not home? She couldn't go home. Or she didn't want to. She felt safe here. This was her... happy place. And then—	Just rotten luck? That's all it was?
104	E	Does it matter? They're both dead.	Does it matter?		
105	L	It matters to me.	Maybe not	If only Ruth had wings, like an angel, she could have flown straight to heaven.	
106	L	So she ran from the mine, and she came here. And then someone... pushed her? If only she had wings, like a bluebird, she could have soared away on autumn winds.			

		But why was she killed?		
107	E (V)	<p>Treasure:</p> <p>Edward thinks of Ruth's treasure, ancient things of value to her, but cursed – if that was the right word – by a history she was unaware of.</p>	<p>Mine:</p> <p>The mine, he knows, was dangerous, and not just literally. It represented something more, and it held secrets many wanted buried.</p>	
108	E	<p>Because of what she found.</p>	<p>Because she was playing where she shouldn't.</p>	
109	L	<p>Someone wanted the treasure. Or wanted to make sure no one else would find it. So instead, they cursed this place, and the curse</p>	<p>The secret the Fretlands had kept for a generation. If people learned the truth, it might tear the community apart. So she was murdered, and the village was</p>	

		killed everyone. Including the murderer.	cursed.	
110	L	I hope she's at peace and with God. Do you think that's where everyone's gone?		
111	E (V)	<p>Heaven:</p> <p>Edward believes there's only darkness after death, but, strange as it may seem, Alice has her own beliefs and it feels almost cruel to deny her those.</p>	<p>Gone:</p> <p>He has no faith in an afterlife. He saw into his mother's dead eyes, he saw the gunshot wound in his father's head, and he knew even then that heaven was a lie.</p>	
112	E	<p>Heaven? They're dead. I don't know what that means. Maybe there is more. I can't stop you from hoping.</p> <p>We'll never know what happened to everyone in Graavik.</p>	<p>They're dead. I don't believe there's anything more to it than that. But there's comfort in oblivion. And we won't be alone.</p> <p>We'll never know what happened to everyone in Graavik.</p>	
113	L	<p>We tried our best. We'll remember them. All of them. Maybe that will give them some peace in the afterlife.</p>	<p>We tried our best. We'll remember them. All of them. Maybe that will give them some peace in oblivion.</p>	
114	L	Could this be your book, Edward?		

Appendiks B

Transkripsjon av dialogsekvenser og dialogvalg i *Firewatch* (FW) (Campo Santo, 2016)

(V): Betyr at spilleren gjør et valg som utelater de parallelle tekstene.

(S): Betyr at spilleren klikker på en av flere dialogsekvenser, og når samtalen til valgte dialogsekvens er ferdig, kan spilleren klikke på en av de andre.

H: Henry sine replikker

D: Delilah sine replikker

Alle tidsstempel i Appendiks A refererer til tidspunkt i YouTube-videoen til RabidRetrospectGames

Det er også ett sitat fra Keith Ballard (2016) sin gjennomspilling der han lar være å velge dialogalternativer.

Referanser:

Ballard, K. (2016, 23. mars). *Let's Play Firewatch - Silent Henry Full Playthrough (Patreon Sponsored Video)* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/9CEL27BjfuE>

Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Programvare]. Panic. Campo Santo.

RabidRetrospectGames. (2016, 10 februar). *Firewatch Full Game Walkthrough – No Commentary (#Firewatch Full Game) 2016* [Video]. Youtube. https://youtu.be/O_r6t6_bN3c

Prologen

0:29 – 7:07

		A	B
1		<p>You see Julia</p> <p>She’s about your age. Late 20’s. Laughing with well-dressed professors and grad students from nearby CU Boulder.</p> <p>You, Henry, are out drinking with your pals.</p> <p>You approach her</p> <p>You are drunk</p>	
2	H (V)	“You... You’re pretty.”	“So... what’s your, you know, major?”
3		<p>“YOU’RE pretty.” She says, cool</p> <p>You are not. You are a future hangover.</p> <p>“What.”, you reply, confused.</p> <p>“Someone should buy you a cheeseburger.” She says.</p>	<p>You slur the word major and it smells like Coors. You give an awkward smile.</p> <p>“Evolutionary Biology,” she says. “and I’m a professor.”</p> <p>“...Cool.” you reply.</p> <p>“What’s yours?” she asks.</p>

		<p>She flags down a waiter and one week later you are Julia’s boyfriend</p>	<p>She sniffs the air.</p> <p>“Toxicology?”</p>
<p>4</p>			<p>“Was that a burn?” you ask.</p> <p>She says definitely.</p> <p>Worried she hurt your feelings, she asks if you want a cheeseburger.</p> <p>One week later you are Julia’s boyfriend.</p>
<p>5</p>		<p>You date for over a year</p> <p>She drives you absolutely nuts. It’s great.</p> <p>You move in. You share an apartment near the school with a view of the mountains. You two drink beers out on the deck.</p> <p>You drink beer just about anywhere.</p>	

		Life is good.	
6		<p>Julia wants to get a dog.</p> <p>There's a scruffy, undersized Beagle. Julia is in love. She wants to bring it with her to class.</p> <p>There's also an intimidating, but gentle-eyed German Shepard. Nothing bad could happen to Julia while walking this dog. It's bad ass.</p>	
7	(V)	You pick up the Beagle and she names him Bucket.	You adopt the Shepard and name him Mayhem
8		<p>Bucket's a good dog and a week later you've totally forgotten about the other one.</p> <p>Julia loves him</p> <p>You love him too.</p>	<p>Mayhem's an excellent dog. He loves wrestling with you in the park and goes with Julia on her runs.</p> <p>Even though he's too big to bring to school Julia loves him all the same.</p> <p>Mayhem is a friend, child, and a pet all rolled into one.</p>
9		(...)	
10		<p>1981 [årstall]</p> <p>Julia still likes to draw. She draws plants from her research. She draws all the places you go. She draws you.</p>	

		(...)	
11		1985 [årstall]	
12		Julia is asked to leave Boulder on paid leave after having “an episode”.	Julia is sent home from Yale on paid leave after having “an episode”. ⁴
13		<p>She lost it on a colleague for borrowing books that were important for her research.</p> <p>She didn’t remember she had happily loaned them to him just two days prior.</p> <p>She was found crying in the stairwell.</p>	
14	(V)	You say that maybe you guys should talk to someone about it.	You make macaroni and drink wine and try to forget about it.
15		<p>After seeing multiple doctors and having many tests, they are worried that Julia might be suffering from early onset dementia. She is 41.</p> <p>You both decide to keep it a secret for now.</p>	<p>It works.</p> <p>You watch Dallas on TV and sleep together on the couch.</p>

⁴ Basert på et tidligere valg om Julia skal ta jobben i Yale eller forbli i jobben i Boulder vil teksten være litt forskjellig her

		A	B	C
17		<p>1988 [årstall]</p> <p>You spend your days following Julia around the house. You count the seconds between the two weekly visits from Daniel, the nurse.</p> <p>He suggests that Julia could live somewhere else. Somewhere with 24-hour care. A home.</p> <p>It sits with you for a couple of months.</p>		
18	(V)	You decide to move her into a full-time care facility.	You are determined to take care of her by yourself.	
19		<p>Her family agrees with your decision.</p> <p>You find a fantastic place in Boulder and move her there. You see her every day</p> <p>Then every other day.</p>	<p>It is impossibly hard.</p> <p>The worst part is when you get mad at her, like when she tries to cook her own food.</p> <p>You can't do anything without her, and she can't do anything without you.</p>	
20			When she goes to sleep you stay up for a few hours. Drinking on the deck.	

			<p>Watching baseball in the summer, college basketball in the winter.</p> <p>Drinking then too.</p> <p>You start going out after you put her to bed.</p> <p>The first time you do it you worry about her getting up and walking around while you're gone.</p>		
21	(V)		<table border="1"> <tr> <td>You put a chair in front of the bedroom door.</td> <td>You trust that she sleeps like a rock.</td> </tr> </table>	You put a chair in front of the bedroom door.	You trust that she sleeps like a rock.
You put a chair in front of the bedroom door.	You trust that she sleeps like a rock.				
22		<p>You go out to the bar with your old friends. It's not the same. You get the feeling that every wife tells her husband "If you ever put me in a home like Henry did, I will cut your balls off."</p> <p>You slowly decide to not see your old friends that much.</p>	<p>You go to the same bar at the boring end of Pearl St. It's nice there. Over time you tell Sheila, the bartender, everything. It's a huge weight off. You're home and in bed by 1am a couple nights a week.</p> <p>You look forward to those nights.</p>		
23		<p>Julia's sister moves to Boulder to be close to her. She visits her everyday. You go with her some of the time.</p>	<p>One night you are stopped at a DUI checkpoint.</p>		

		<p>Susan buys you an old typewriter and urges you to use it if you won't see a therapist. You won't.</p> <p>You've always really liked Susan.</p>	<p>You blow a .10 and are taken to jail for the night.</p> <p>You consider trying to hide it but you tell your sister-in-law, Susan.</p>
24		<p>Months go by. Bucket dies.</p> <p>Julia doesn't remember him when you tell her.</p> <p>Sometimes it takes her a minute to lock in on you. In the back of your mind you believe it's because you see her less and less. And seeing her less and less makes her forget you more.</p> <p>You think.</p> <p>Summer is coming and you see an ad in the paper for a job.</p>	<p>Julia's parents take the next plane from Australia. They can't believe the state your house is in.</p> <p>Then they tell you Julia is coming to live with them.</p> <p>You don't argue. You say you'll go visit soon.</p> <p>A few weeks go by.</p> <p>Summer is coming and you see an ad in the paper for a job.</p>
25		<p>You take it</p>	

Første samtale Henry kan nevne Julia (eller hunden og baren)

32:07 – 33:46

		A	Bx	By	Cx	Cy	Cz	
26	D	What did you get up to down there? I mean, what's life like?						
27	H (V)	Talk about Bucket. [hundevalget avhenger av hva man har valgt i prologen]	Talk about Julia.		Talk about your favorite bar.			
28	H	You know, I don't know. I used to just spend a lot of time with our dog, Bucket.	I just spend a lot of time with Julia.		You know, boring if you don't ski. We used to go to this bar called, "The dollar" though. I love that place.			
29	D	Aww, that's a good name.	Oh. So you have someone there?		Oh wait, is that down on Pearl? They have all the money pinned to the ceiling?			
30	H	He was a good dog.	Well...		Yeah, that's it. Yeah.			
31	D	What type?	But you're taking a little break? Or...?		I love that bar. Why don't you go anymore?			
32	H	A beagle. We got him from the pound.	We're...		H(V)	I got a DUI	I just don't.	I took this job.
33					I got a DUI		I just don't.	I took this job

34	D	That's great.		Ohhhhh...	Fair enough.	Oh. Duh.
35	H			Yeah. Not particularly proud of it.		
36	D			Well, I mean... Look, I haven't told anyone this, but... I got one, too. Five years ago.		
37				Yeah?		
38				Yeah. God, it was stupid. It was so stupid! But you know, it's late, it's winter, the streets are empty, and you just want to get home.		
39				Totally.		

40				So fucking dumb.		
41		[Delilah blir oppringt og ber Henry vente. Kanalen er fortsatt åpen, så Henry får høre samtalen. Hun snakker med en annen person. Det kan være de snakker om Henry, men det er usikkert. Mystisk samtale. Henry kan forsøke å fortelle henne at han hører samtalen, men Delilah reagerer ikke på det, hun hører ikke Henry. Deretter tar Delilah opp samtalen igjen:				

42	D	Anyway, Bucket's a cute name. You, uh, you owned him with someone?	Anyway. Uh, Julia. Girlfriend? Ex? Sorry, I don't mean to pry.	Anyway, if there's anyone or anything you want to talk about, fire away.
44		[Her får man valget mellom å snakke om Julia, eller spørre om oppringningen (Ask about call/Talk about Julia). Om man spør om samtalen blir Delilah irritert og går i forsvar. Deretter legger hun på. Om man velger Julia fortsetter samtalen slik:]		
45	H	That would be my wife, Julia.	That would be my wife, Julia.	Um we can talk about my wife, Julia.
46	D	Oh. Like your wife? Or like, "she's taking half my stuff," wife?		
47	H	My wife.		
48	D	But you're here.		
49	H (V)	Everything's fine.	It's not your business.	She's sick and I shouldn't be here.
51	H	Everything's fine. Just, you know,	It's not really your business.	She's sick. And I shouldn't be here, but

		taking some time apart. Getting some fresh air.			I am.
52	D	A little change.	I'm sorry, but you're the one who brought her up.		I... I'm sorry Henry. What is it?
53	H (V)		Sorry, you're right.	You ask a lot of fucking questions, you know that?	
54	H	Yeah.	Yeah, I did. Sorry.	Yeah, well you ask a lot of fucking questions, you know that?	We'll get into it.
55	D	Alright. Well, we can just leave it at that.	Whatever. It's fine.	Would you rather we just don't get to know each other?	Okay. Well, in the meantime you are here, and it's beautiful, and escaping isn't always something bad.
56	H	Thanks.		No.	Yeah. Sure.
57	D			Then don't swear at me.	
58	H			Then please don't be so nosy.	

59	D		<p>Look, I gotta go do a thing downstairs.</p> <p>Um... I'll bring a radio, though.</p>	<p>Or maybe I'm just being nice.</p> <p>God, your wife must be a saint to put up with such a fucking asshole.</p> <p>I'm going to go do something.</p> <p>I'll have a radio if you need anything or, better, if you decide to chill out.</p>	<p>Look, I gotta go do a thing but I'll have a radio, okay? Call me if you need to.</p>
60	HUD		<p>Delilah stepped away</p> <p>She's annoyed.</p>		

Henry forteller om Julias diagnose til Delilah

53:48 – 54:19

		A	B	C
61	D	What was it like when you guys found out?		
62	H (V)	Scary	We didn't get it.	Devastating.
63	H	We were scared shitless. We went straight to the doctor after her first spell, or whatever. They diagnosed her and we were both just very scared. You can't really tell when Julia is scared. She get's quiet. She was very quiet.	We didn't really understand what was happening. You don't get Alzheimers in your late 30's.	Devastating. Especially for her. You can understand.
64	D		No kidding.	And for you.
65	H		But even then we didn't really get it until she couldn't work anymore and I could'nt leave her alone. It wasn't until then that I said "Oh, this is it. This is over". That was hard. I'm sorry to be such a downer.	Anyway, everything she worked for was taken away, and that was it. Yeah. I'm sorry to be such a downer.
66			Don't even. I'm happy to listen. And, y'know,	Don't even. I'm happy to listen. And, y'know, we'll

			we'll try to have SOME fun this summer, I promise.	try to have SOME fun this summer, I promise.
--	--	--	--	--

Delilah forteller om Ned Goodwin

1:01:10 – 1:01:52

		A	B	C
67		Ned Goodwin didn't get mauled by a bear or stuck in a ravine. He was just a PTSD'd a-hole who dragged his son out to do a job and realized it was a bad idea.		
68	H (V)	You really didn't like that guy, huh?	Did you say PTSD?	You sure a grizz didn't eat the Goodwins?
69	H	You really didn't like that guy, did you?	So did you mention something about Ned Goodwin having PTSD? That doesn't sound good.	What, grizzlies won't kill an a-hole? They don't have a taste for unapologetic pricks?
70	D	I don't know. I honestly... I just had a hard time talking to him. There are lookouts who seriously won't shut up, who call me about every little thing that pops into their head. And then there are those who just want to be left alone. He was the	Eh, I don't know. He was in the Army. He was... of. It's actually the saddest story. He was only discharged because his mother, Brian's grandmother died. She'd been taking care of him and Ned was the only next of Kin.	Nope. It's why we haven't lost a ranger in eleven years.

		latter.		
71	H	And I'm the former, aren't I?	Damn. And you got to know Brian a little bit?	So you don't think anything bad happened to those guys?
72	D	Well, I din't want to say anything...	Yeah. I talked to him way more than I talked to Ned, that's for sure.	I guess it's possible but we usually find evidence of stuff like that. For instance, if you were to be hunted down and torn to shreds I'm sure someone would come across a bloody beard and shredded pair of ugly cargo shorts.
73	H	It's fine. I'll just chuck my walkie-talkie into the river.	How was he at, you know, spotting fires?	I like these shorts.
74	D	Heh, oh come on...	Better than you! He actually liked to stay in the tower.	I'm sure you do, Henry.
75	H	And, uh, you'll never hear from me again.		
76	D	Finally, peace and quiet, woohoo!		
77		[dialogalternativ 67 B		

		og C blir tilgjengelige igjen. Om man velger en av dem starter følgende utveksling før han stiller spørsmålet:]		
78	H	So...		
79	D	Isn't your radio supposed to be in the river?		
80	H	I couldn't bring myself to do it.		
81	D	Well, I guess I'm stuck with you, then.		
82	H	Yeah.		
83		[samtalen fortsetter ut ifra hvilket valg man tok, altså 69 A eller B]		

Om spilleren over lengre tid har unngått å nevne Julia, vil Delilah gjette seg fram til at han har forlatt noen hjemme og fortsetter å spørre.

Tidsstempel: Ikke tilgjengelig siden det ikke skjer i videoen.

Skjedde en gang på dag 2 (29:31 – 1:08:48)

		A	B	C
84	D	You're not one of those guys who is building the "Great Plan" to get her back while you're out here, are you? Because you don't want to be that guy in the movies and thinks "I can do that, I can get her back." (...)		
85	H (V)	She's fucking sick, okay?	I'm not one of those guys.	Can you just stop?
86	H	She's sick, alright? Can you just shut the fuck up?	I'm not one of those guys; that's not what I'm doing.	How many different ways do I need to make it clear that I do not want to talk about this?
87	D	I... I...	Whew! Well that's a relief. Look, I might just be full of shit, you know?	Uhh... at least one more, I guess.
88	H	I'm sorry. She got early onset Alzheimers and now she's back in Australia with her family and I am here and that's just the way it is.	I had considered that.	Then here it is: Just. Stop. Okay? I am happy to hear about the birds, the chance of lightning, whatever weird shit you've got going on, but can we please not talk about me?
89	D	I'm sorry, Henry.		Sure, okay. I'm sorry.
90	H	And I've been trying		It's fine.

		to not talk about it and not be an asshole but you're too... Whatever the hell you are to leave it alone.		
91	D	I'm sorry.		
92	H	It's fine. I would just like to get through the day, okay?		
93	D	Okay.		
94		It's fine.		

Delilah spør om navnet Julia (dersom spilleren ikke har fortalt om henne).

Det har RabidRetrospectGames, derfor er dialogsekvensen i videoen litt annerledes)

1:15:54 – 1:16:19

		A	B	C
95	D	Hey so... who's Jules? I mean, I assume it's your ex.		
96	H (V)	How do you know that name?	Did I tell you about her?	What the fuck is going on?
97	H	How do you know that name? I haven't said anything about Julia.	Uh, she's... wait, did I tell you about her?	What the fuck is going on?
98	D	Um...	Uhh... no. Not exactly.	Excuse me?
99	H	Wait, is there something going on that	Then how...?	Where did you hear about Julia?

		I don't know about?		
100	D	Ha, what? No. Look, a couple of weeks you called me in the middle of the night and you were talking in your sleep I guess. I only heard the name "Julia", so I figured I'd ask.	A couple of weeks you called me in the middle of the night and you were talking in your sleep I guess. I only heard the name "Julia", so I figured I'd ask.	Whoah! Hey – calm down. Okay? A couple of weeks you called me in the middle of the night and you were talking in your sleep I guess. I only heard the name "Julia", so I figured I'd ask. Jesus.
101	H			Oh, I... sorry.
102		[etterfulgt av valget mellom å fortelle om Julia eller ikke]		
103	H (V)	Talk about Julia	Don't talk about Julia	

Samtale med ny walkietalkie:

Til sammenligning:

«We have to get into that site. Whatever these people are doing is illegal, right? We need to find out how they're doing it, why, everything. You understand? Henry? Just call me when you get there. (Hey. Uh. I just thought of something not... great»

Ballard (2016, 1:36:52 – 1:37:34)

1:53:56 – 1:55:13

		A	Bx	By	Bz	Cx	Cy
		(...) we have to get into that site					
103	H (V)	What the fuck is going on?	You are in on this!			Are you okay?	
104	H	What the fuck is going on?!? People are listening to us?	Tell me everything right now. All of it. You know what's going on and you're going to tell me right this minute.			I don't know, Henry.	
105	D	I don't know.	Why would you think I know what the hell is going on? I snuck out in the middle of the night and figured out how to get you a new, untapped radio because of, what, I'm fucking with you?			People have been listening to us all summer. How is this actually happening?	

106	H	Our radios are tapped? Are you fucking serious?!	H (V)	Maybe you work for them	Maybe you've been brainwashed.	Maybe... maybe you're not real. Maybe I'm losing my mind.	I don't know. I'm... I'm scared.
107		Our radios are definitely tapped. That's why I left you the one you just got.	Maybe you're working for the government , and this whole thing is some sort of program that you're a part of.	Maybe you've been brainwashed , and this is some sort of a... program and you're, uh, an accomplice. Complicit.	Maybe... Maybe you're not real. Maybe I'm losing my mind.		
108		How is this even possible?	You're insane.			[fortsette r i 117 C]	
109		I don't know, Henry.	Tell me you're not.				
110		What do you know?	Henry, I'm not. I need you to hear me.				
111		I know that I'm scared.	I care about you. That's not made up. It's real. And I know you didn't just take this job because you				

			thought it'd be fun. I know whatever is going on at home is intense. But please don't spin off into outer space. Something is happening and it's happening to both of us, okay?		
112			Take a second and then call me back. I'm on your side.		
113 ⁵	H (V)	Who is doing this?	What about the other lookouts?		Is this all in my head?
114	H	Who is doing this?	Are there any other lookouts this is happening to? Someone else on this? Anyone?		Am I just... making all of this up? The eavesdropping, the spying, is this... fuck, are you... is any of this real?
115	D	I don't know who could be	Ugh... This is just happening to us. Everyone else is fine.		What? Are you serious?

⁵ I denne delen vil ikke 113 A/B ("who is doing this" og "what about the other lookouts") avslutte samtalen, men det vil "Is this all in my head" gjøre. Om man velger ett av de førstnevnte vil man etterpå kunne velge mellom svaralternativene man ikke valgte samt et nytt; "im going to find answers" (129B) som også vil avslutte samtalen.

		<p>doing this.</p> <p>Henry,</p> <p>I've been at this job off and on for thirteen years. Sometimes here, sometimes over near Jackson. A couple of times down in Wind River. And nothing like this has EVER happened before.</p>		
116	H		Are you sure?	Maybe I'm just. Maybe I'm just loosing my mind.
117	D		Yes. I've tried to bring it up to Chimney Rock, Elk's Fork, and Beartooth lookout and every one of them got confused, asked me if I'm okay and if I need to be relieved. Our	[dialoggrenen fra 108, Bz fortsetter her] ...What?

			fucking state coordinator asked if I was just having lady troubles. So no, this isn't happening to anyone else. And I'm done asking.		
118	H			Like Julia.	
119	D			What happened to Julia?...	
120	H (V)			She has dementia	Nothing
121	D			She lost her mind. Her memory. She has dementia.	Nothing, it doesn't matter. Just...
122	H			Henry...	
123	D			And now it's happening to me.	
124	H			HENRY.	
125	D			Maybe there was something in the water. Or our condo	Maybe there was something in the water. Or our condo

				was underneath some power lines and you, Delilah, you're not real.	was underneath some power lines and you, Delilah, you're not real.
126	H			Henry. Think about her. If what happened to her were happening to you, you wouldn't even be able to realize it.	Henry, you ARE losing it. I don't know everything that's happened to you, but you have to pull yourself together. I am REAL, okay?
127	D			Okay. Henry, sweetie. I am real and this is happening. I'm as real as the sky is blue. Take a second and then call me back. I'm on your	

				side.
128				
129	H (V)	[det alternative t man ikke har valgt] “Who is doing this?” [113 A] / “What about the other lookouts?” [113 B]	Is this all in my head? [113 C]	I’m going to find answers
130				I’m headed back to the gate and now I’ve got an axe so we’ll know something soon.
131				You need to get into that site. Call me when you find something.

Delilah er klar for å evakueres av helikopteret

2:55:00 – 2:55:32

		A	B	C
132	D	They're here but they're making rounds. They'll come back. I think, I think I'm going to go with them.		
133	H (V)	Go.	Wait.	What if they don't come back?
134	H	Um, yeah. That's a good idea.	Wait. Just wait, okay. I'm not that far.	Um, D, what if they don't come back for me?
135	D	Yeah?	Eh... Henry, they're here, they're waiting, right now.	They'll come back. That's their job.
136	H	It's dangerous here and if anything were to happen, then that would be on me.	Please.	Just, what if we missed something about, uh, something, I don't know.
137	D	Yeah, you're right. Yeah. You sure that's okay?	Henry, I don't, I don't want to meet you and just sit here in a dead boy's shadow. Okay?. I don't want to do that. I know that sounds harsh. Okay, I'll wait.	Henry, you're tired. There's nothing big going on. They'll come back for you.
138	H	I said it was.	I'm not far.	Just... wait.
139	D	Alright, I should go.	Okay.	I'm gonna go.

140	H	Have a safe flight.		Okay, if you have to.
141	D	Alright have a safe hike.		I have to. Hike safe.

Henry ankommer tårnet og forventer at Delilah er der:

Resultat av valg «Wait» (133B):

Henry ankommer Delilah's vakttårn, og på vei opp trappen roper han på henne.

Ca 02:58:55 (men ikke i videoen, siden han har gjort et annet valg)

		Ax	Ay	Az	B	C
141	H	Oh, God – it's a nightmare out there! Hello? Dammit.				
142	H	[Henry går inn i vakttårnet, tar på hodetelefonene og skrur på radioen] Hello? Is anybody there?				
142	D	Hi. Yeah, it's me.				
143	H	You're not here.				
144	D	No... Don't be mad.				
145	H (V)	I am.			I'm not.	I'm disappointed.
146	H	I am.			I'm not.	I'm not mad, I'm just—
147	D	Well I couldn't be out there another minute.			I just couldn't be out there for another minute.	You're not mad, you're just disappointed?
148	H	Not ANOTHER minute? Come on.			I get it.	I'm not your dad after you got busted smoking pot.

149	D	Henry, how did you feel when you left Boulder to come out here?			You... you do?	I just couldn't be out there for another minute.
150	H	Like I couldn't get here fast enough.			I think so.	You could've just said that.
151	D	Exactly. That's how I've felt for the past 24 hours.				You really wanted me to stay.
152	H	Well, I'm still mad.				I did, and now I'm—
153	D	But you understand?				Disappointed.
154	H (V)	Yes.	No.	It doesn't matter.		
155	H	Sure. Yeah.	Not really. It was just a few minutes.	Eh, what's it matter if I do?		Yeah.
156	D		I'm sorry.	Well, I'm sorry anyway,		I know.
157	H		It's alright.			
158	D	It shouldn't take long for the helicopter to reach you.				
159	H	Okay.				

Henry velger hva Delilah skal gjøre videre:

Om man ikke ber henne vente (133A/C), er samtalen litt annerledes, men fra 3:00:30 er samtalen lik igjen som ved valget «Wait» (133B).

Fra dette tidspunktet er samtalen den samme, men noen detaljer er ulike basert på om man har fortalt om Julias diagnose eller ikke.

Rød tekst: Om man har fortalt om Julia åpner disse dialogstiene seg opp. Det er gjerne det vanligste som følge av at de mange dialogvalgene legger opp til at Henry kommer til å nevne henne en gang i løpet av spillet.

3:00:45 – 3:01:45

		A	B	Cx	Cy
160	D	I'll have to figure out what I'm doing every summer from now on that isn't this.			
161	H	You're not coming back?			
162	D	No. And you'll have to... I don't know.			
163	H	Me neither. I don't know what's next.			
164	D	Tell you what: why don't you choose for me, and I'll choose for you			
165	H	Ha. Alright, sure. Maybe...			
166	H (V)	Come to Boulder with me.	Move to Santa Fe.	You'd make a good shrink.	
167	H	Maybe you could come back to Boulder with me and figure it out down there.	Maybe move to Santa Fe. Open a jade emporium with your sister.	Well, you'd make a great shrink.	
168	D	Um...	Hmm... I'd be trading cute ski bums for yoga	Are you kidding me? You spent ten weeks with me and	

			retreat hippies but maybe that's not all bad.	God knows how much therapy it's going to take to undo this experience.	
169	H	Just... just a thought.	Plus the margarita situation.	You're a good conversationalist, I guess.	
170	D	You don't want me down there.	I mean, yeah.	Even though you never told me about whoever you left behind.	Thanks. I try.
171	H	Well, I just asked you.		Well, they'd probably give you some pointers at shrink school.	I mean, you definitely still have some stuff to learn at shrink school. Like a lot of stuff.
172	D	I've got some things to do in Casper and maybe I'll head south sometime after that. I could come by. Sure.		Okay, Henry.	Noted.
173	H	Okay. So, what about me?	So... so what about me?	So... what about me, then?	

Delilah sier hva Henry bør gjøre videre. Er ulikt basert på om man har valgt å fortelle om Julias diagnose eller ikke

3:01:44 – 3:02:54

		A	B		
		[Henry har ikke fortalt om Julias diagnose]	[Henry har fortalt om Julias diagnose]		
174	D	Jeez... well, you should probably put that typewriter to good use. If you ever decide to write about this, I'd appreciate if you gave me a sexy accent or something that would play well in the movie version.	I think you should go to Julia. And then you can figure it out. Maybe put that typewriter to good use. Give me a sexy accent or something if you write about this.		
175	H	Alright, I'll see what I can do.	I, umm... yeah.		
176	D	Maybe get a dog?	You gotta go see her.		
177	H(V)	Hold on, let me write all this down.	Would you?	Yeah, sure.	...
178	H		Would you?	Yeah, sure.	...
179	D	Whenever the season is about to wrap up I usually find myself thinking "When I get back I'm going to call him, you know, casual, see how he's doing. My ex, that is.	Henry... I. You came out to put your memories behind you and they're still right there in front of you.		

		<p>I'll say something like "Hey! I had a dream about you this summer and thought I'd call," you know, something that lets him know that I want him... without letting him know I want him.</p> <p>Yeah... whatever you do, don't do that.</p>			
180	H (V)		I'll go see her.	I have to move on.	She won't recognize me.
181	H		You're right. I mean.. I think you're right.	I've... I Gotta move on. U dib't expect you to know what that's like but I have to find some way to move on. Something to do.	She won't even recognize me, Delilah.
182	D		Good.	What if you can't?	You're not just going

					for her.
183	H		When I get back, maybe I could...	Then that's why God invented booze I guess.	You don't know what it's like.
184	D		We shouldn't focus on this summer. Next year will roll around, and then the year after that, and it's just a... I don't know. My Aunt Judy called it a pause in the hallway of time.	Henry...	Ugh. Bad things happen, okay? And you have to... you HAVE to find a way to contain the damage. A good way.
185	H		Did your Aunt Judy smoke a lot of pot?	I'm kidding. I gotta move on. Somehow.	Hopefully I can figure out a way to do that.
186	D		Yeah.	I hope you do.	Yeah, I hope so.
187	H		You should try to take her advice too.		God, this got dark.
188	D		Yeah, we'll see.		No shit,

					sorry.
--	--	--	--	--	--------