

# ANALYSE – MAPPE 1, DEL 1

---

2SPI200 Spill- og interaksjonsdesign



**Kandidatnummer**

Oppgave gitt: 13.09.2011

Oppgave inn: 12.12.2011

## Innholdsfortegnelse

<b><u>Innledning</u></b>	s. 1
<b><u>Hoveddel</u></b>	s. 2
<b><u>Kamp</u></b>	s. 2
<b><u>Gåteløsning</u></b>	s. 3
<b><u>Utforkning</u></b>	s. 4
<b><u>Andre momenter</u></b>	s. 6
<b><u>Oppsummering</u></b>	s. 7
<b><u>Referanseliste</u></b>	s. 8

### **- Innledning –**

Zeldaserien har siden sin opprinnelse i 1986 vært ett viktig satsningspunkt for utgiveren Nintendo. Serien har utviklet seg i takt med tidligere konsoller som NES (Nintendo Entertainment System), SNES (Super Nintendo Entertainment System), Nintendo 64, Nintendo Gamecube og nå i senere tid, Nintendo Wii. 18. november 2011 slapp spillet "The Legend of Zelda – Skyward Sword" på markedet i Europa. Dette spillet markerer den andre utgivelsen av et Zeldaspill på Nintendo Wii. Nesten fem år tidligere kom nemlig "The Legend of Zelda – Twilight Princess". Spillet ble hovedsaklig utgitt til Gamecube men fikk en egen versjon for Nintendo wii i sammenheng med konsollens lansering. Twilight princess tok derfor i bruk potensialet i bevegelsesteknologien til Wii i mindre grad enn mange ville ønsket. Dette er ikke et problem i The Legend of Zelda – Skyward Sword, og spillet er derfor ett revolusjonerende nytt kapittel på legenden som har preget spillbransjen i 25 år.

*I denne analysen vil jeg se nærmere på hvordan The Legend of Zelda – Skyward Sword skiller seg ut fra sine 3D forløpere gjennom utfordringer og handlinger spilleren møter og gjennomfører.*

## **- Hoveddel –**

### **Kort om spillet**

Skyward Sword er et action-adventure spill om protagonisten Link som lever på en øy kalt Skyloft høyt oppe i skyene. Etter at hans nære barndomsvenn Zelda blir dratt ned til landet under skyene av antagonist i spillet, demonen «Ghirahim», gjør Link alt han kan for å redde henne. Dette gjør han ved å reise mellom Skyloft og verdenen under skyene. På denne reisen settes han på prøve ved å måtte løse vanskelige gåter og sloss mot mørke krefter.

Ernest Adams (2010 s. 547) beskriver Adventure spillsjangeren slik: *“Storytelling and exploration are essential elements of the game. Puzzle solving and conceptual challenges make up the majority of the gameplay.”* Siden "Zelda – Skyward Sword" i tillegg har et stort fokus på kamp går det innenfor subsjangeren action-adventure. Jeg vil derfor dele inn denne analysen innenfor spillets viktigste gameplaykategorier; kamp, gåteløsning, utforskning og andre momenter.

### **Kamp**

Slossingen i Zelda er en helt annen affære enn det har vært i de tidligere spillene. Dette mye på grunn av Wii Motion Plus-kontrolleren. Et glimrende eksempel på dette er fienden Technoblin (figur 1). Disse fiendene vil forsøke å blokkere angrepene dine med sitt elektriske sverd. For å bekjempe dem må man observere hvordan fienden blokker og bruke Wii Motion Plus-kontrolleren for å slå sverdet på en slik måte at Technoblinen ikke får gjennomført blokkeringen. Slår man vertikalt nedover med Wiimoten vil Link slå sverdet på tilsvarende måte. Hvis du ikke timer slagene dine og i stedet går for et mer aggressivt angrepsmønster man har sett i tidligere Zeldaspill, vil spillet straffe deg. Hvert slag Tehnoblinen blokkerer gir deg nemlig støt slik at du mister liv. Det nye kampsystemet er derfor ikke like raskt, men fokuserer mer på presisjon, nøyaktighet, timing og rytme enn fart og reaksjonstid.



**Figur 1: Technoblin straffer deg dersom du ikke timer angrepene dine.**



Figur 2: Deku Babas kan bekjempes på flere forskjellige måter.

Kampsystemet byr også på mer variasjon enn hva tidligere zeldaspill har gjort. Hver eneste fiende har en unik kampoppførsel og spilleren må danne strategier for hver av dem. Mange av fiendene har også flere svakheter i forhold til tidligere da det ofte hovedsaklig var en måte å drepe en fiende på. Deku Babas (figur 2) i Skyward Sword kan bekjempes ved bruk av sverd ved å slå dem i den retningen munnen deres er åpen. De kan imidlertid også bekjempes ved å kaste en bombe i deres retning, slik at de angriper bomben og sprenger seg selv. Man

kan også bruke Beetle-en, et av links mange våpen, en mekanisk flygende bille som styres igjennom luften ved hjelp av bevegelsen av Wiimoten. Ved å styre Beetle-en til stilken av Deku Babaene kan man kutte dem i to. I sin bok om spilldesign skriver Ernest Adams om dominante strategier i videospill (2010 s. 326). Her skriver han om hvordan man burde forsøke å forhindre at dominante strategier oppstår blant spillere. Dette gjør Skyward Sword ved å la strategier briljere i forskjellige scenarioer. Hvis Deku Babaene er langt unna, vil det kanskje være gunstig å bruke Beetle-en, hvis man kaster bomber er det ingen risiko om å miste liv fordi man står på avstand og bomben kan drepe flere samtidig, har man ikke bomber eller vil spare dem kan man bruke sverdet men med en risiko om å miste liv.

### Gåteløsning

Skyward Sword går vekk fra tidligere gåtemomenter som før har vært et kjennetegn for serien og bytter det ut med innovative alternativer. En essensiell del av et adventurespill er kravet til spilleren om å løse gåter. Klarer han disse fortsetter enten historien i spillet eller så åpner det seg nye områder med nye gåter og løse. Zelda – Skyward sword er også fullpakket med gåteløsning som setter spilleren på prøve. Når Adams peker på hvilke utfordringer et adventurespill vanligvis gir deg, peker han på mange av de samme utfordringstypene som finnes i Zelda - Skyward Sword (2010 s. 559). Blant annet er en av de mest brukte utfordringene i Zeldaserien, *Finding keys to locked doors*. Dette uttrykket er ikke kun forbeholdt dører og nøkler men refererer til en hvilken som helst hindring som kun kan overkommes med en spesiell gjenstand. Adams nevner imidlertid noen utfordringstyper som tidligere Zeldaspill ikke er kjent for å ta i bruk. *Figuring out strange machines* er i praksis en utfordring som kan løses ved å manipulere et objekt. I tempel syv tar Skyward Sword godt i bruk denne utfordringstypen. I hvert rom i tempelet finner man en innretning man kan

samhandle med. Denne innretningen har små kvadratiske steiner på seg som symboliserer rommene i templene. Hver gang du skifter posisjon på en stien, flytter rommene i tempelet seg på tilsvarende måte. Mindre «atomic challenges» som å skyve bokser i posisjon og å løpe fra punkt a til b med en flammende pinne er også blitt sjelden vare. Slike enkle oppgaver er derfor i stor grad byttet ut med flere utfordringer som krever mer kreativ og fornuftig tenkning der målet ikke alltid er åpenbart.

Spillverdenen er ikke lengre like oppstykket som før da templene var et symbol for gåteløsning og verdenen rundt fungerte som et mellomledd. Ernest Adams kaller rytmen spilleren møter utfordringer for pacing (2010 s 374):

As a general principle, the pacing of a level in any game, especially a game with physical challenges, should alternate between fast and slow periods.... A particularly stressful challenge should be followed by a brief period with no challenges at all and then by easier challenges that gradually ramp up to more stressfull ones again.

Utfordringene er fortsatt mest konsentrert i spillets templer, men finnes også i større grad i områdene mellom templene i forhold til før. For eksempel må man i et tidlig parti i spillet lete etter Kikwier, skapninger som er halvt dyr og halvt planter (se figur 3). Utfordringen er del av en periode med lav pacing. Utfordringens art er derfor drevet mest av iboende ferdigheter mens stressfaktoren ikke er tilstede. Pacingen i Skyward Sword er derfor jevnere enn i tidligere Zeldaspill, samtidig som den bevarer kontrastene mellom rolige og stressende utfordringer. Dette er med på å opprettholde interessen spilleren har til spillet.



Figur 3: En Kikwi fra Skyward Sword.

## Utforskning

Skyward Sword går vekk fra den tradisjonelle oververdenen med store vide landskaper som binder de mindre områdene sammen. I stedet har man i dette Zeldaspillet et digert område oppe i himmelen som kan utforskes. Dette er imidlertid kun bygget opp av små flygende øyer, og åpninger ned til områdene på bakken. IGN redaktør Richard George (2011) skriver dette om oververdenen i sin spillanmeldelse om Skyward Sword:

Though the sky realm is a huge area to navigate, it's generally just used as a way to access different regions in the land below. The game wisely implements a quick travel system early on, allowing Link to rapidly access areas he has already explored and

removing a potentially tedious element. There is a slight disconnect between the earthly realms, but that does serve to add a sense of wonder about the unknown, particularly when huge areas of your map remain blank (page 2).

Utforsking er et av de viktigste elementene i et adventurespill. Ved å gjøre det på denne måten, får spilleren mindre valg til hvor han kan reise, og spillet styrer det mer for deg. Noen spillere vil antagelig føle at universet virker mindre enn fra tidligere 3D Zelda-utgivelser. Med mindre fokus på utforskning vipper spillet mer mot actiondelen av actionadventure-sjangeren.

Spillet er mindre og inneholder færre soner enn tidligere Zeldaspill i 3D, men er flinkere til å bruke soner om igjen. Skyward Sword gjør dette ved å endre viktige elementer hver gang du kommer tilbake til gamle steder. Et godt eksempel på dette er området Faron Woods – en frodig skog Link besøker flere ganger i løpet av spillet. Tredje gangen link besøker skogen, er den blitt overfylt med vann. Området blir helt annerledes og man må utforske det på nytt. På denne måten bruker Nintendo de samme områdene flere ganger, samtidig som de har nok nytt innhold for å holde spillerne interesserte. Gjenbruken av soner opptil tre ganger vil imidlertid også medvirke til at verdenen i sin helhet føles mindre enn hva vi har sett i tidligere Zeldaspill.

Platformingsdelen av spillet er blitt mye mer underholdende enn det har vært i tidligere Zeldaspill. Med platforming mener jeg i hovedsak måter å bevege seg rundt i 3D-verdenen på. Dette innebærer blant annet hopping, løping, klatring og svømming. Spillet bringer med seg et helt nytt moment til platformingen kalt stamina. Link kan bruke staminaen sin for å sprinte og klatre. Går han tom for stamina, blir bevegelseshastigheten hans redusert drastisk til han får igjen pusten. Når man klatrer kan man vippe Wiimoten med en rask bevegelse den veien man vil bevege seg slik at Link tar et byks i den retningen. Dette koster også stamina, men gjør det mye raskere å bevege seg. Her må spilleren vurdere om han kan ofre stamina for hurtighet, siden man glipper taket dersom man går tom. Når man svømmer bytter man staminabaren med en luftbar. Dersom denne skulle tømmes begynner man å miste liv. Svømmingen i Skyward Sword er det platformelementet som er mest utviklet fra tidligere spill. Her styrer du med Wiimotens bevegelse hvor du vil svømme. Ved å riste Nunchuken, tar Link en spinn og beveger seg hurtig igjennom vannet. Disse enkle grepene gjør at platformingen føles mye raskere og ikke like statisk som i tidligere Zeldaspill.

## Andre momenter

Inventory UI-et er skreddersydd for Wii og gir mer flyt i spillingen. I Skyward Sword blir det mye bytting av våpen. Dette går nå mye fortere enn før. Ved å trykke og holde B-knappen nede på Wiimoten, kommer det raskt opp en sirkel med alle våpnene dine. Ved å peke på et våpen og slippe B-knappen velger du hva du vil bruke. Som en kontrast til tidligere spill, stopper ikke tiden når du går inn på menyen. Du kan derfor foreksempel løpe vekk fra en fiende mens du samtidig skifter våpen til pil og bue å skyte ham fra avstand. Dette medvirker til at spillet får mye færre avbrudd ved at færre skritt må tas for å utføre skift av våpen.

Skyward sword gir større grunn til gjenspilling enn hva tidligere originale 3D zeldaspill har gjort. Adams mener gjenspillbart innhold er en av de største utfordring i et adventurespill (2010 s. 548). Dette fordi gåteløsningene forblir det samme neste gang du spiller igjennom. Har man løst dem før, husker man ofte hvordan man skal gå frem på gåtene man møter. Siden spillet i tillegg inneholder lite branching, blir det små forandringer i selve historien. Skyward Sword har imidlertid lagt ved en egen mode (med likhet til nyttevivelsen av Ocarina of Time til Nintendo 3DS) man kan spille igjennom etter at man har runnet det første gangen. Moden heter Hero Mode, og innebærer at alle fiender tar dobbelt liv av deg, samtidig som de aldri vil gi deg tilbake liv når de dør. Moden gir deg små belønninger ved å gi deg det hellige Trifocesympolet (Zeldalogoen) ved siden av savefilen din. I tillegg kan du sloss mot sisteboss i Bossrush minispillet, der du forsøker å slå din egen tid ved å bekjempe bosser på kortest mulig tid. Dette øker vanskelighetsgraden på spillets actionpartier, mens gåtedelene forblir som de har vært.

Skyward Sword bringer på banen flere RPG-elementer enn hva vi har sett før i Zeldaserien. Det er sant at man i tidligere Zeldaspill har kunnet oppgradere noen av Link's gjenstander som for eksempel lommeboken, men Skyward Sword tar det til et helt nytt nivå. Nintendo har nemlig her valgt å legge til et



Figur 4: The Upgrade GUI in Skyward Sword.

oppgraderingssystem som kan forbedre mange av Link's våpen (se figur 4). Dette gjør du ved å bytte inn skatter som du får for å bekjempe fiender i kamp. Oppgraderingssystemet gjør deg mer effektiv og gir spilleren en større følelse av fremgang i form av disse belønningene.

Wii-kontrolleren fungerer godt sammen med Skyward Sword og tar i bruk bedre analyse av spillerens bevegelser enn hva forgjengeren på Wii, Twilight Princess gjorde. Ved å bevege Wiimoten som om du kaster en bowlingball når bombene er valgt, ruller man disse bortover bakken. Ved å utføre en rask bevegelse mot tv-en når pisen er valgt, kan man piske fiender og gjenstander. Ved å bruke forsiktige bevegelser og ha riktig vridning på håndleddet, kan man fange selv de mest blyge innsektene med hoven. Noen feil oppstår imidlertid fra tid til annen ved at Wiimoten blir feil lokalisert på skjermen i forhold til hvor man peker. Dette fikses ved å trykke opp på D-paden mens man peker midt på skjermen. Til tross for dette gjør alle disse kontrollene Skyward Sword til en mer levende, dynamisk og meningsfylt opplevelse.

Skyward Sword blander storytelling og gameplay flere ganger i løpet av spillet. Når man spiller videospill lever man seg. Du veiver ikke Wiimoten kun som spilleren av spillet, men som Link som kjemper seg fremover for å redde prinsesse Zelda. Uttrykket "the magic circle" ble først nevnt av Johan Huizinga (1971). I spilldesign er «The magic circle» det mentale universet spilleren danner seg når han later som og lever seg inn i spillet. I en av de tidligere historiesekvensene i Skyward Sword blir du bedt om å dra ut et hellig sverd av en sten. For å gjøre dette må du snu Wiimoten på hodet, trykke A for å gripe om sverdet, og dra Wiimoten oppover for deretter å løfte den over hodet slik at Link hever sverdet opp i luften. Denne handlingen er med på forsterke inntykket av spillets historie, og gjør det hele mer meningsfylt for spilleren.

### **- Oppsummering -**

The Legend of Zelda – Skyward Sword bringer mye nytt til en av spillbransjens eldste serier, både gjennom sitt gamplay innen kamp, gåteløsning, utforskning og på andre områder. Dette er mye på grunn av bevegelseskontrollens påvirkning på serien. Kampsystemet har fått mer fokus på presisjon, nøyaktighet, timing og rytme, og byr på mer variasjon gjennom de forskjellige fiendenes oppførsel og de mange måtene man kan drepe dem. Spillet tar i bruk mer krevende konsepter ved gåteløsning og har en jevnere pacing, samtidig som den bevarer kontrastene mellom rolige og stressende utfordringer. Spillet fokuserer i større grad på mindre områder og velger å kutte vekk oververdenen som vi kjenner så godt fra tidligere Zeldaspill. De forskjellige områdene i spillet blir mindre, men Nintendo er til gjengjeld flinkere til å fylle sonene med utfordringer man må igjennom. Platformingen er gjort mer kompleks ved å



implementere et staminasystem og bruk av Wii Motion Plus. Inventory UI-et gir nå mer flyt ved at det ikke bryter opp gameplay-et når du tar i bruk menyen, i tillegg som den er skreddersydd bedre for Nintendo Wii. Oppgraderingssystemet setter et RPG-preg på Skyward Sword og gir spillere en større følelse av fremgang, og Wii Motion Plus har kun blitt forbedret siden sin forgjenger på Nintendo Wii til tross for noen småfeil. Dette reflekteres også i spillets historiesekvenser, der små handlinger gjør at det du utretter føles mer meningsfylt. Mange av disse forandringene har helt klart kommet for å bli, og vil trolig også sette sitt preg på senere Zeldautgivelser i årene som kommer.

### **- Referanseliste -**

Ernest Adams (2010). Fundamentals of Game Design: Second Edition. Berkeley: Peachpit, New Riders.

Huizinga Johan (1971) Homo Ludens: A Study of the Play Elements in Culture. Boston: Beacon Press.

Richard George (2011). The Legend of Zelda Skyward Sword Review. Lokalisert på <http://wii.ign.com/articles/121/1212220p1.html>