

En Analyse av

Braid

Kandidatnummer:

2SPI200 Spill- og Interaksjonsdesign

Mappe 1.1



Innhold

Innledning.....	3
Analyse.....	4
Kjernemekanikker og grunnlag for	
kompleksitet.....	4
Mål og storytelling.....	5
Kontroller	6
Vanskelighetsgrad.....	6
Visuelt.....	7
Musikk og lydeffekter	7
Menyer	8
Konklusjon.....	9
Kilder	10

Innledning

I august 2008 ble spillet Braid gitt ut på Xbox Live Arcade. Spillet ble nesten øyeblikkelig en suksess grunnet strålende anmeldelser, og omtale i spillmiljøet. Spillet ble hovedsakelig utviklet av Jonathan Blow.

Braid er en 2D puzzle/platformer, der du spiller som karakteren Tim, og har som mål å finne prinsessen. Jeg skal se nærmere på plottet senere i teksten. Kjernen i spillet er evnen til å kunne spole tilbake tiden når som helst. Temaet er tid, rom, og kausalitet(årsak->virkning).

“Any system of interactivity can of course be explored: If X happens, what are the consequences? What are all the ways in which pattern Y expresses itself, and to what do those expressions lead? By inspecting the structure of a system in this way, we can find the core ideas of the system, and see how those ideas illustrate fundamental truths of our universe.”

– Jonathan Coulton (IndieCade, 2011)

Design for å avsløre fundamentale sannheter om universet; Dette er Jonathan Coultons designfilosofi når det kommer til spill. I Braid var det sannheter om tid og rom, og hva som skjer når man påvirker dette han ville avsløre. Men hva er det med spillet Braid som har gjort det til en suksess? Hvordan er gameplayet i Braid bygd opp, og hvordan brøt gameplayet i Braid trendene i spillutvikling?

Analyse

Kjernemekanikker og grunnlag for kompleksitet

Adams sier at kjernemekanikkene er dataen og algoritmene som presist definerer spillets regler og interne operasjoner. (Adams, s286) Braid's kjernemekanikker er ganske enkle og elegante; Spillet har to gameplaymodes (Adams, s39), jeg kaller dem “vanlig” og “revers”, i den vanlige modusen går tiden fremover som vanlig; spilleren kan bevege seg, påvirke objekter og drepe fiender. I revers-modusen spoles tiden tilbake; spilleren, fiender, og alle objekter som påvirkes av tid reverseres.

I de første nivåene av spillet påvirkes alt likt i begge modusene for å la spilleren få en grunnleggende forståelse av mekanikkene. Senere derimot, møter man på gameplay elementer som ikke påvirkes av tid, eller påvirkes annerledes, og det er disse som virkelig skaper gameplayet i Braid.

Adams sier at et av målene når man designer kjernemekanikker er å strebe etter simplisitet og eleganse (Adams, s311). Dette er et mål som tydelig er oppnådd i Braid, i utgangspunktet handler spillet om å spole tilbake tiden; et nokså enkelt konsept. Men i hvert nye nivå kan man på mange måter si at spillet spør deg “Hva om..?”; eksempelvis “Hva om noen objekter ikke påvirkes av tid?”, eller “Hva om noen objekter kun beveger seg gjennom tid når du beveger deg?”. Dette er små, elegante forandringer av de grunnleggende mekanikkene, men de gjør at gameplayet forandres radikalt, og det skaper grunnlag for kompliserte og morsomme gåter (Adams, s252).

Ta for eksempel et nivå der alt går i revers når du reverserer tiden. I dette nivået er det relativt få ting du må tenke på når du gjennomfører en puzzle. For å få tak i puslebiter (Du må samle puslebiter for å få progresjon) må du først hoppe på en fiende som blir skutt ut fra en kanon. For å komme frem til puslebiter må du sprette av fienden på et nøyaktig punkt i luften. Dette klarer spilleren sannsynligvis ikke på første forsøk, dermed må man reversere tiden og prøve på ny helt til man treffer.

Ta deretter et nivå der tiden går i revers når du går mot venstre, mens tiden går fremover når du går mot høyre. Samtidig er det visse fiender og nøkler som ikke påvirkes av tid. Du må guide en fiende til en nøkkel ved å bevege deg mot høyre og venstre slik at fienden ikke blir

drept av hindringer. For å få tak i puslebiten må du åpne en av to dører. Den ene døren må tilnærmes fra venstre, og den andre fra høyre. Kun den siste døren vil fungere fordi med en gang du åpner døren fra venstre så går tiden tilbake siden du går mot venstre.

Som nevnt i innledningen designer Jonathan Blow spill ved å avsløre visse sannheter, og disse sannhetene er i dette tilfellet de forskjellige utfallene av å gjøre små justeringer i hvordan objekter påvirkes av tid. Elegant og effektivt.

Mål og storytelling

Målet i spillet er å finne prinsessen(Det spekuleres i om dette er en referanse til Super Mario, men dette er ikke bekreftet), men for å nå dette målet er det noen delmål som må nåes. Hver verden har et puslespill knyttet til seg, for å få progresjon må man få tak i alle puslebitene, som er spredd ut i hver verdens respektive nivåer. For å få tak i puslebitene må man løse puzzles ved å bruke tidsfunksjonene i spillet. Når man har satt sammen alle puslespillene for hver verden, kan man få tilgang på den siste verdenen. Denne verdenen har ikke et puslespill knyttet til seg, men leder heller opp til spillets siste utfordring før man omsider finner prinsessen. Adams sier at et spill må ha et mål, men målet ikke *må* være å vinne eller tape(Adams, s7). Målet om å finne prinsessen er i seg selv ikke et veldig motiverende mål, men gir heller spilleren en påminnelse om at spillet har en slutt man kan oppnå, og et plott man kan oppleve. Det mest motiverende og belønnende målet i spillet er å finne ut av og løse gåtene, noe som er den avgjørende underholdningsfaktoren i et slikt spill(Adams, s585).

Storyen i spillet er veldig dyp og abstrakt, så jeg skal ikke gå veldig mye inn på denne, men på overflaten handler det om at Tim, hovedkarakteren, vil gjøre om en feil han har gjort, og redde prinsessen. Hver verden innledes med en kort prosa tekst som setter opp målet med verdenen, og hvordan den fungerer. Disse tekstene kan leses i bøker som finnes i starten av hver verden, dette tillater spilleren å ignorere plottet fullstendig om ønskelig, noe som er vesentlig for spillere som kun vil oppleve gameplayet(Adams, s156). Det at narrativet er 100% tekstbasert gjør også lokalisering av spillet veldig lett(Adams, s229).

“What if our world worked differently? Suppose we could tell her: ‘I didn’t mean what I just said,’ and she would say: ‘It’s okay, I understand,’ and she would not turn away, and life would really proceed as though we had never said that thing? We could remove the damage but still be wiser for the experience.”

-Braid

Dette er innledningen til verden nummer 2 i spillet, og her ser man at narrativet er tett knyttet opp mot gameplayet. Teksten setter opp premisset for hele spillet; evnen til å kunne spole tilbake tiden og rette opp feil, og deretter ha lært av erfaringen. Tekstene er en manifestasjon av tankene til avataren, og disse tankene beskriver ofte kompliserte følelser og temaer, noe som gjør avataren til en tre-dimensjonal karakter som spilleren kan identifisere seg med(Adams, s147).

Kontroller

Kontrollene i spillet er veldig enkle, til og med for et plattformspill. Et minimalistisk kontrollsystem er ytterst nødvendig for at puzzlene i spillet skal være overkommelige.

I de mer kompliserte nivåene i spillet må man planlegge nøye, og utføre presise handlinger på nøyaktige tidspunkt for å komme videre, mens man unngår fiender og andre dødelige objekter.

Dette i seg selv er mer en nok for en spiller å holde kontroll på. Og et lett kontrollsystem er det som gjør det hele mulig. Hvis spillet for eksempel hadde hatt et dypere fighting-system ville spillet sannsynligvis falt sammen ganske fort etter hvert som nivåene blir vanskeligere. Spillet inneholder fiender, men siden dette hovedsakelig er et puzzle-spill er det ikke en nødvendighet med et fighting-system utover muligheten til å hoppe på fiendenes hoder. Dette er et godt eksempel på å kontrollere kompleksitet(Adams, s211).

Vanskelighetsgrad

Vanskelighetsgraden i spillet øker gradvis gjennom hver verden. Vanskelighetsgraden øker enten ved å introdusere en vanskeligere kombinasjon av kjente mekanikker, eller ved å introdusere en ny mekanikk. Disse mekanikkene omhandler alltid hvordan objekter påvirkes av tiden. Gåtene består av formell logikk, noe som vil si at gåtens definisjon inneholder eller forklarer alt spilleren trenger for å løse den(Adams, s264). Målet med gåten er alltid tydelig, men spilleren må utføre en viss eksperimentering med de forskjellige mekanikkene først før løsningen åpenbarer seg.

Hver nye mekanikk som introduseres, forklares for spilleren i en enklest mulig kontekst slik at spilleren raskt skal forstå hvordan den fungerer. Noen av mekanikkene er allikevel ganske vanskelige å forstå, og det kan hende at spilleren ender opp med å bruke “prøv og feil” – metoden noen steder, noe som gjerne burde vært forbedret(Adams, s265).

Det å dø behandles litt annerledes i Braid enn i andre spill. Vanligvis når du dør, betyr det at du har tapt og må begynne på nytt fra et bestemt punkt. I Braid er det å dø en vanlig del av gameplayet, du kommer garantert til å dø et par ganger før du løser en gåte, hvis dette skjer trenger du bare spole tilbake tiden. Dette fører også til at spilleren mye sjeldnere blir nødt til å forlate den magiske sirkelen, som er det mentale universet spilleren aksepterer når han spiller spillet(Adams, s5).

Visuelt

Den visuelle stilen i Braid er malerisk og gir assosiasjoner til den post-impresjonistiske stilen. Forgrunnen man beveger seg på er godt fremhevet sammen med alle objekter knyttet til gameplay. Det kommer tydelig frem hvilke objekter spilleren kan påvirke, og hva som er farlig. Spillet benytter seg av parallax scrolling for å gi dybde i bildet. Bakgrunnen er utydelig og anonym i bildet for ikke å stjele oppmerksomhet. Miljøet spilleren befinner seg i er ute i skogen eller på fjellet, noen ganger med en brennende by som bakgrunn, sannsynligvis er dette en påminnelse til spilleren om feilen han prøver å rette opp. Hele det visuelle uttrykket gir en veldig drømmeaktig tone som understreker spillets premiss om “Hva om..?”.

Den visuelle feedbacken man får når man spiller er veldig gjennomført, når tiden kjører i revers, blir bildet grålig og absolutt hver minste detalj går i revers. Alt fra partikler til animasjoner kjøres baklengs. I et spill som handler om tid er disse detaljene utrolig viktige for innlevelsen til spilleren. For eksempel, hvis alt hadde gått i revers bortsett fra animasjonene til karakteren så ville det drastisk minsket spillerens overbevisning, brutt innlevelsen, og dermed ødelagt harmonien(Adams, s25).

Objekter som påvirkes forskjellig av tid, er godt markert med glinsende omriss av forskjellige farger. Disse fargekodene forteller spilleren hva han bør forvente når han reverserer tiden. Ettersom det kun er tre forskjellige fargekoder, er dette en rask og effektiv måte å gjøre det på. Blir det mer enn tre farger har spilleren som oftest problem med å huske hvilken farge som betyr hva(Adams, s226).

Musikk og lydeffekter

Musikken i spillet har en slags drømmeaktig undertone som harmonerer veldig godt med den visuelle stilen og tids-temaet. I likhet med bakgrunnene så glir den veldig fint inn i atmosfæren og understreker den uten at spilleren egentlig legger merke til den. Dette er

vesentlig ettersom spillet består av mentale utfordringer som kanskje krever lange tenkepauser, da vil musikk som markerer seg for mye fort bli til irritasjon hos spilleren(Adams, s232). Dette er nok også grunnen til at det er veldig lite atmosfæreløyd og lydeffekter. Lydeffekter brukes kun til å gi spilleren tilstrekkelig feedback fra handlinger, eksempelvis bevegelser og aktivering av objekter. Det som kanskje gjør mest for innlevelsen er det faktum at når tiden går i revers så går også musikken og lydeffektene i revers. Dette gjør at musikken virkelig føles som en del av spilluniverset.

Menyer

Menyene i Braid er kanskje det som bidrar mest til innlevelsen i spillet, det vil si fraværet av menyer. Adams sier at spilleren bør tilbringe minst mulig tid i menyer(Adams, s211). Når du starter spillet så begynner du rett i spillverdenen, nærmere bestemt spillerens hus, det er fra huset ditt du reiser til de forskjellige verdenene. Dette skjer ved å gå gjennom dører. Bevegelsesinstruksjoner er integrert i miljøet og forsvinner straks systemet oppfatter at spilleren har forstått det. Man kan faktisk spille gjennom hele spillet uten å måtte åpne en eneste meny om man ønsker. Dette gjør at spilleren aldri er nødt til å gå ut av den magiske sirkelen(Adams, s5), selv når man dør så er det bare å reversere tiden.

Konklusjon

Adams sier at harmoni i et spill er følelsen av at alle delene av spillet hører sammen i en helhet(Adams, s21). Og det er nettopp dette skaperen av Braid har klart å oppnå; Jonathan Blow hadde en klar og konsis visjon av hva han ville gjøre, og ved å følge denne visjonen gjennom hele produksjonen har han oppnådd harmoni, og derav suksess. Gameplayet er bygget på et enkelt premiss om å styre tiden, og kompleksitet oppnås ved å introdusere spilleren for variasjoner av dette premisset. Det finnes ingen overflødigheter verken når det kommer til gåter, visuelle elementer, eller mekanikker. Spillet er blitt omtalt som litt kort, men samtidig er alle nivåene veldig godt gjennomtenkt og unike. Spilleren trenger aldri å gå ut av den magiske sirkelen, noe som er veldig sjeldent innen spill. Spesielt i forhold til når avataren dør; noe som vanligvis gjør at spilleren blir presentert med et valg om prøve på nytt. Kjernemekanikkene gir spillet veldig mye variasjon i henhold til gåter og vanskelighetsgrad, og fungerer sømløst sammen med hverandre. Lærekurven i spillet gjør at alle gåtene er vanskelige nok til at spilleren kan løse dem og føle seg smart i prosessen, selv om noen av gåtene kan være litt vanskelige å løse. Det audiovisuelle bygger opp under kjernemekanikkene og holder fokus på gameplay, samtidig som det gir spilleren rom til å tenke uforstyrret. Spillet har et dypt plott som er sterkt integrert i gameplayet, kanskje litt for dypt. Men plottet insisterer ikke på seg selv, og man kan fint more seg med spillet uten å følge med på historien.

Kilder

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

IndieCade(2011) Jonathan Blow

http://www.youtube.com/watch?v=OGSeLSmOALU&feature=player_embedded