

Navn:

Fødselsdato:

Skole:

Fag:

Samlet vurd. (6699--Gym bekend,)

Dato for prøveaflægning: 22-12-2023

Fag: Kommunikation og it A	
Fag: Dansk A	

Emne/område:	Computerspillene <i>Iron Lung</i> og <i>Presentable Liberty</i>
Opgaveformulering:	<p>Hvordan kan man forklare forskellen på hvor succesfulde de to minimalistiske gyserspil <i>Iron Lung</i> og <i>Presentable Liberty</i> blev?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giv en kort introduktion til spillene <i>Iron Lung</i> og <i>Presentable Liberty</i>, hvori du kommer ind på spillenes størrelse, genre, visuelle stil og objektive succes. • Foretag en komparativ analyse af spillene med inddragelse af selvvalgte begreber fra både KomIT og dansk, og begrund dit valg af fokus i analysen. • Vurder på baggrund af din analyse hvordan spillene lever op til udvalgte krav til et vellykket computerspil, og diskuter om der kan tænkes at være andre årsager til forskellen i deres respektive succes. <p>Besvarelsen skal have et omfang på 15-20 normalsider á 2.400 anslag inkl. mellemrum og ekskl. forside, indholdsfortegnelse og bilag. Besvarelsen skal også indeholde et resume på 10-20 linjer.</p> <p>*ELEV* har, i forbindelse med afleveringen på www.netprøver.dk, bekræftet på tro og love, ikke at have snydt og selv at have udfærdiget besvarelsen.</p> <p>Besvarelsen skal uploades som pdf-fil på www.netprøver.dk den 22. december 2023 senest kl. 14.00</p> <p>Denne side skal indsættes som forside i opgavebesvarelsen</p>

Resumé

I denne opgave analyseres 2 computerspil som har det tilfælles at de på trods af meget simple grafiske virkemidler og minimalistisk brug af game play, er blevet spillet af rigtig mange folk. Til gengæld er narrativet vigtigt i begge spil. I opgaven gennemgås narrativet for spillene, samt virkemidler for gyser spil, som begge spil anvender i høj grad. Spillene fungerer ved hjælp af en blanding af især lyd og psykologiske elementer. Den økonomiske side af spillene gennemgås. Iron Lung spillet har tjent rigtig mange penge, hvorimod Presentable Liberty ikke har tjent så mange penge, idet selve installationen af spillet var gratis og donationer til spiludvikleren frivilligt. Opgaven undersøger andre elementer i analysen af computerspillene, herunder de 3 grundsten og de 4 dimensioner. Konklusionen på opgaven er at selvom man bruger simple virkemidler, kan der godt være mange spillere der ønsker at spille spillet, især hvis det bliver promoveret på youtube platformen af kendte youtubere.

Indholdsfortegnelse

Resumé	1
Indledning.....	4
Redegørelse	5
Iron Lung.....	5
Gameplay	5
Plot.....	6
Succes	7
Presentable Liberty.....	7
Gameplay	7
Plot.....	8
Succes	10
Analyse	12
De 3 grundsten i computerspil	12
Narratologi.....	13
Ludologi	13
Det medskabende.....	14
De 4 dimensioner	14
Game world	15
Game play	17
Gyser teori	17
Grafik	17
Lyd.....	18
Psykologi	18
Titel og temaer	21
Diskussion og vurdering.....	22
Sensation	22
Narrative	23
Challenge	23
Discovery	23
Bartles spilletyper	23
Ekstra - det unikke	24
Respektive succes	24
Et nærmere kig på Iron Lung's succes	24

Et nærmere kig på Presentable Liberty's succes	25
Konklusion	27
Bibliografi.....	28
Bilag	29
Bilag 1 - Ydre og indre fokalisation i computerspil.....	29
Bilag 2 - Ubåd set inden fra	29
Bilag 3 - Kort i Iron Lung.....	30
Bilag 4 - Note i Iron Lung	30
Bilag 5 - Fængselscelle	31
Bilag 6 - Brev til Mr. Smiley	31
Bilag 7 - Brev fra Charlotte	32
Bilag 8 - De 4 dimensioner	32
Bilag 9 - Sekventiel model.....	32
Bilag 10- Flow model	33
Bilag 11 - Jernlunge.....	34
Bilag 12 - Bartles spilletyper	35

Indledning

Både **Iron Lung** og **Presentable Liberty** er anerkendt som 2 gode, unikke og mindeværdige gyserspil. På en del punkter minder de også meget om hinanden. Med spil menes der i denne opgave computerspil.

Men set på overfladen, og fortalt om hvad de handler om, lyder det ikke som spil der ville være særlig nydelige. Begge spil har særdeles outdated grafisk visuel stil, begge spil har meget minimalistisk gameplay og begge spil varer ikke længere end én time.

Så hvordan kan det være, at de så alligevel er blevet så anset som gode spil, når de ikke lever op til mange af de universale krav til et vellykket spil, som der er standarden i nutiden? Og på trods af sammenligningerne hvordan kan så det være, at Iron Lung alligevel er blevet meget mere succesfuld end Presentable Liberty, med at have tjent en masse penge og endda blive filmatiseret, hvor derimod at Presentable Liberty næsten ikke tjente én krone og fejlede flere gange med sin kickstarter¹ til en remake af spillet, efterfuldt af en tragisk konklusion med spiludviklerens selvmord?

Alt dette vil blive besvaret. Først vil begge spil blive introduceret, redegjort for og forklaret. Derefter, vil de blive analyseret grundigt. Til sidst vil der på baggrund af analysen blive vurderet, hvilke krav til et vellykket spil, som Iron Lung og Presentable Liberty lever op til, hvorfor de stadig er blevet anset som gode på trods af de krav som de ikke lever op til, og om der kan tænkes at være andre årsager til forskellen i deres respektive succes.

I denne besvarelse, er KOM IT relevant til mange aspekter af computerspillene, og dansk er relevant til den narrative side af spillene.

SOP

Fodnoter vil blive brugt til at forklare begreber, ord og objekter som den almindelige person muligvis ikke kender til. Der er en bibliografi til alle kilder sidst i besvarelsen. Kilder er henvist med forfatters efternavn og årstal i parentes. I bibliografien findes den fulde reference.

Det her er en test for at lave en kilde henvisning (Årnell, 2020), den fulde henvisning ses som sagt i bibliografien til sidst.

Der bliver brugt komparativ analysemetode ved at sammenligne de 2 spil. I analysen vil der blive brugt begreber fra faget KOM IT og faget dansk.

På grund af den grundige redegørelse, er opgaven desværre blevet for lang og beklager dette, op opfordre til at læseren ikke bruger for lang tid på at læse redegørelsen. Mange af detaljerne om spillene, gentages alligevel under analysen.

¹ "Kickstarter" er en internetplatform, som formidler finansiering af projekter og produkter ved hjælp af crowdfunding og donationer.

Redegørelse

Det er svært at forstå noget hvis man ikke kender til det, ved hvad det handler om, eller aldrig har hørt om det før. Før det giver mening at analysere noget, skal man derfor først vide hvad man har med at gøre.

Her vil begge af de 2 unikke indie² videospil blive introduceret og redegjort for. Først Iron Lung, og så Presentable Liberty.



Figur 1 - Iron Lung cover billede fra Steam



Figur 2- Presentable Liberty cover billede fra Game Jolt

5

Iron Lung

Iron Lung er et first-person³ ubåd simulation gyserspil, der udkom den 10. marts i 2022. Spillet blev udgivet og udviklet af David Szymanski. Spillet blev på sin udgivelsesdato udgivet på Steam⁴, men er senere også kommet ud på Nintendo Switch. Spillet koster omkring 58 kroner, og fylder omkring 200 megabyte. (Szymanski, 2022)

Gameplay

Spilleren kontrollerer en silent protagonist⁵ inden i en ét-rums ubåd. Der er på intet tidspunkt i spillet hvor du kommer ud af denne mini-ubåd, så alt gameplay forgår i den. Se bilag 2, som viser hvordan ubåden i spillet ser ud inden i. I fronten af ubåden er der minimalistisk udstyr til at navigere ubåden rundt. Ubådens eneste rude er blevet dækket til, så til at styre ubåden er man afhængig af de koordinater som styrepanelet viser, som man skal korrespondere med et kort over området for at finde vej. Se bilag 3, som viser hvordan kortet ser ud. Der også en slags sonar⁶ der advarer om, når ubåden er tæt på at ramme noget. Udover det, har ubåden også et kamera foran, som du kan tage billeder med, og bruge de billeder til at se dine omgivelser uden for ubåden, én frame ad gangen.

² "Indie" spil er videospil der er blevet udviklet af kun en lille gruppe mennesker, eller måske kun én person. I modsætning til store titler, har de heller ikke den samme økonomiske support til at finansiere udviklingen af spillet.

³ "First-person" videospil, er spil hvor man spiller og ser spillet fra en karakters direkte synspunkt og første-persons perspektiv. Man ser altså tingene fra karakterens øjne og synsvinkel. I litteratur svare det til "jeg-fortæller", men inden for videospil bruger man mest det engelske begreb "first-person". Man kalder det også for "Indre fokalisation" (Se bilag 1).

⁴ "Steam" er en computertjeneste lavet af Valve Corporation. Tjenesten anvendes til købe, spille og udgive videospil på computersystemer (Windows, Mac, Linux).

⁵ "Silent protagonist" er begrebet brugt for når en hovedkarakter i en fortælling, ikke har nogen dialog på noget tidspunkt. Begrebet er mest brugt i sammenhæng med videospil, da det er sjældent at andre medier der fortæller en historie, bruger en silent protagonist. Der findes ikke en direkte dansk version af begrebet, men den bedste oversættelse er "lydløs/tavs hovedkarakter".

⁶ "Sonar" er en akustisk teknik til at opspore genstande under vand. Teknologien bliver brugt i ubåde. Ordet står for "SOund NAvigation and Ranging".

Spilletets mål er at tage billeder af specifikke lokationer markeret på kortet, angivet som interessepunkter. Får man taget et billede af hvert punkt, klarer man spillet. Man kan tage spillet ved at styre ubåden ind i en klippe eller et andet objekt, hvilket får spilleren til skulle starte fra det sidste savepoint, som spillet selv laver igennem dets forløb.

Spillet varer cirka 40 til 60 minutter, afhængig af hvor hurtig spilleren er til at navigere rundt til de forskellige interessepunkter. Visuelt, så er grafikken hverken smuk eller detaljeret. Der er ikke et specifikt navn for den visuelle stil som Iron Lung bruger, men folk plejer at kalde det for ps1-grafik, som i den slags grafik der var tilgængeligt på Play Station 1 spil. Auditivt tager gyserspillet i høj grad brug af musik og lyd design, både i forhold til jumpscare⁷, men også til at opbygge spænding og frygt hos spilleren.

Plot

Iron Lung forgår i en fjern dystopisk post-apokalyptisk fremtid, hvor menneskeheden har koloniseret mange dele af det ydre rum og univers. Med en begivenhed kendt som "The Quiet Rapture", er alle stjerner og beboelige planeter uforklarligt forsvundet, hvilket har efterladt kun de folk der var på rumstationer og rumskibe under begivenheden, i live.



Med essentielle ressourcer til at overleve, der bliver mere og mere knappe, er folk på rumstationerne ved at blive desperate. Man har til gengæld fundet en isoleret måne med at have bestående kun af blod. Eksperter antager at månen muligvis kunne rumme nogle af de vitale ressourcer som menneskeheden er begyndt at mangle siden The Quiet Rapture.

Som en straffefange ombord på en rumstation, har du fået muligheden for at få din frihed igen. Med formål af at udforske månen med blod-havet, er der blevet konstrueret en gammeldags mini ubåd fra gamle rumskibs dele. Ubåden er blevet navngivet "The Iron Lung". Din opgave er at være ubådens pilot og bekræfte hypotesen om, at månen bærer på værdifulde ressourcer, ved at tage billeder af nogle interessepunkter på månen.

Spillet begynder med at spilleren inden i ubåden bliver sænket dybt ned i blod-havet. Det eneste vindue på ubåden, bliver spærret med en plade metal for at kunne holde til dybdens tryk, hvilket til gengæld også blokerer spilleren for at kunne se direkte ud af ubåden. Forbindelsen til rumstationen ryger også kort efter at ubåden er blevet sænket helt ned. Med det, starter spilleren sin mission.

Under missionen får spilleren rejst rundt igennem hele kortet. Men under rejsen bliver det mere og mere klart, at du ikke er alene i det her hav. Du hører mærkelige lyde, ting popper op på sonaren, der ikke burde være der, og ubåden bliver skubbet til. Udover det så bliver interessepunkterne mere og mere usædvanlige. Fotografierne afslører, at der er plantevækst, klippeformationer der trodser logik, og knogler og fossiler fra kæmpestore dyr. Tiden begynder også at blive knap, da instrumentbrættet viser, at ilten i ubåden falder drastisk. På et tidspunkt går der også ild i ubåden, som spilleren kan nå at slukke med en brandslukker.

Spillerens optimisme om at gennemføre missionen, bliver også væsentligt formindsket, når man finder en gemt note i ubåden, skrevet af nogen der var i ubåden før dig. Se Bilag 4, som viser notens indhold.

Imod slutningen af spillet, og det sidste interessepunkt der mangler at blive fotograferet, bliver spilleren direkte konfronteret med hvad end for et monster der er ude i blod-havet, da det smadrer ubåden så hårdt at den begynder at blive utæt, og blod begynder at sive ind og fylde ubåden. Endelig nået frem til det sidste

⁷ "Jumpscare" er udtrykket for begivenheder der har til formål at forskrække folk.

interessespunkt, er ubåden nu fyldt halvt op med blod, og lige når spilleren skal til at trykke på knappen man tager et billede med, går ubåden endelig helt i stykker, da monstret smadrer sig igennem den, hen imod spilleren, hvilket giver et kort billede om hvordan monstret ser ud, inden man dør. Det er sådan at spillet slutter.

I en epilogs⁸ bliver der fortalt at der ikke var nogen måde for rumstationen at hente fotografierne fra den ødelagte ubåd, så spillerens mission var forgæves. På trods af det, så er teksten optimistisk og siger at et eller andet sted ude i universet, må der være en løsning til The Quiet Rapture.

Succes

Ved at bruge *Boxleiter metoder*⁹ kan man bruge det antal anmeldelser et spil har fået på Steam, og derfra lave et anslået gæt på hvor mange salg et Steam spil har lavet, og derfor også regne ud hvor mange penge spillet har tjent ejeren. Der er også andre faktorer der bliver taget i betragtning i metoden, såsom hvor stor en procentdel af de tjente penge der går til Steam, hvor mange refunderinger der bliver lavet, de kopier der bliver solgt på tilbud og mange andre faktorer. (Birkett, 2015)

Ved brug af denne metode estimeres det, at Iron Lung har tjent ejeren omkring 2.600.000 kroner⁹, og at der er blevet solgt omkring 150.000 kopier af spillet. (Iron Lung, u.d.). Vær opmærksom på at tallene fra denne kilde konstant ændrer sig, i takt med at der bliver solgt flere kopier, samt andre faktorer der ændrer sig. De værdier jeg har derfra, er blevet hentet den 29. november 2023. Det er dog også værd at nævne at ved brug af metoden, ved vi stadig intet om hvor mange kopier der er blevet solgt på Nintendo Switch, kun på Steam.

Så med disse salgstal er det sikkert at sige, at spillet har været en succes for David Szymanski. Spillet er endda blevet så populært, at det er i processen af at blive filmatiseret.

Presentable Liberty

Presentable Liberty (Fulde navn: - *Menagerie II: Presentable Liberty*) er et "first-person" psykologisk gyserspil, der udkom den 26. december i 2014. I spillet er spilleren fanget i en fængselscelle og har ikke mulighed for at forlade rummet. I stedet for, har spilleren ikke meget andet at lave end at læse breve der bliver sendt til spilleren. Spillet blev både udgivet og udviklet af Robert Brock, kendt på nettet som "Wertpol". Spillet er en del af udviklerens *Menagerie* serie, og er en sequel¹⁰ til *Exoptable Money*¹¹ hvilket foregår i det samme spil univers. Spillet blev oprindeligt udgivet på GameJolt¹², men det er senere også blevet udgivet på andre computerspil-hjemmesider. Spillet er, og har altid været gratis at downloade og spille. Det fylder 161 megabyte. (Brock, 2014)

Gameplay

Presentable Liberty er kendt for at have noget af det mest minimalistiske gameplay nogensinde. Du spiller igen som en silent protagonist. Næsten hele spillet forgår i en lille fængselscelle, med minimal plads til at

⁸ "Epilog" refererer til den afsluttende del af en tale eller et litterært værk. Den kan antage form af en konklusion, en morale eller en efterskrift, hvor forfatteren direkte henvender sig til læseren for at diskutere det nyligt afsluttede værk.

⁹ I denne besvarelse har jeg selv konverteret beløb i udenlandsk valuta til danske kroner efter gældende valuta kurs.

¹⁰ "Sequel" er ordet for en efterfølger til noget, oftest en historie.

¹¹ "Exoptable" er et engelsk begreb for noget der er meget attråværdigt.

¹² "Game Jolt" fungerer som en social community-plattform designet til videospil, gaming-entusiaster og skabere af indhold.

bevæge sig. Se bilag 5, som viser fængselscellen. Igennem spillet får du leveret breve til din celle som du skal læse, hvilket fungerer som det primære mål i spillet. Du har ingen mulighed for at svare på disse breve. I starten af spillet får du en slags spille-konsol som du kan spille nogle forskellige minimalistiske spil på for at slå tiden ihjel imens du venter på dit næste brev. Komplexiteten af disse spil er på niveau med spillet *snake*¹³.

Helt frem til slutningen af spillet, er det præcis det samme gameplay. Til allersidst har du dog muligheden for at lave et valg der påvirker spillets slutning. Til sidst i spillet bliver din fængselsdør låst op, hvilket giver dig muligheden for enten at blive i cellen, eller for at forlade den. Alt efter hvad man vælger, kan man få 2 forskellige slutninger til spillet.

Det tager ikke lang tid at regne ud at Presentable Liberty næsten kun tager fokus på narratologi ud fra grundstenene i computerspil, hvilket vi kigger nærmere på i analysen.

Ligesom Iron Lung, så har Presentable Liberty den type grafik og minimalistiske visuelle stil, som vi ville kalde for ps1 grafik. Der bliver ikke brugt super meget lyd til at forbedre spillet auditivt, men i nogle få øjeblikke spiller lyd og musik et meget vigtigt element i spillet. Spilletiden er omkring lidt over én time.

Plot

Plottet og historien i Presentable Liberty er den primære drivende ting der gør spillet til den unikke oplevelse som det er. Som sagt spiller du som en silent protagonist, som uden forklaring af hvordan og hvorfor, vågner op i en isoleret fængselscelle. Den eneste kommunikation du får fra omverden, er fra 4 forskellige karakterer som du lærer at kende igennem deres breve til dig. Når der er gået nok tid, slutter dagen om aften med at du skal sove, til det bliver næste dag. Plottet og historien foregår i løbet af 5 dage.

Den første du får brev fra, er din gamle barndomsven ved navn Salvatore. Eller, han skriver i hvert fald til dig som om I kender hinanden og har været venner i lang tid.

Den næste karakter du får brev fra, er en mand ved navn Docter Money. Han spiller også rollen som spillets antagonist.

Igennem Docter Money, bliver du også introduceret til en mand ved navn Mr. Smiley / Happy-Buddy. Hans mål igennem spillet er at sørge for at du forbliver glad, underholdt og positiv i din celle.

Til sidst, bliver du igen brev fra en person du ikke kender, en dame ved navn Charlotte. Hun er en konditor, med sin butik lige ved siden af det fængsel man er spærret inden i.

Igennem disse karakterer får man fortalt historien i spillet og spilleren får en ide om hvad der forgår uden for fængselscellen. Verden er blevet ramt af en dødelig virus der er begyndt at smitte og dræbe alle mennesker. Docter Money informerer dig om at næsten alle mennesker er blevet smitten med virussen, bortset fra en lille procentdel, hvilket er fængselsfanger som dig selv. Derfor vil Docter Money gerne have at du skal forblive rask i din celle, og ikke miste håbet eller viljen til at leve.

Af den grund, vil Docter Money gerne tildele dig din egen personlige Happy-Buddy™, også kendt som Mr. Smiley. Han forsøger at holde din optimisme kørende, og sørge for at du ikke bliver for trist og begår selvmord, igennem den store del af spillet. Mr. Smiley køber dig også en spillekonsol for en stor del af sine penge, så du ikke keder dig i fængslet. I løbet af de 5 dage, sælger han en masse af sine ting, inklusiv sine

¹³ "Snake" er et simpelt spil som man kan spille på Nokia telefoner.

organer for at kunne købe flere spil til spilleren. Men da Doctor Money kommer til at sende dig et brev som skulle have været sendt til Mr. Smiley i stedet for, går det op for spilleren at Mr. Smiley bliver tvunget af Doctor Money til at skulle være din "happy buddy". Se bilag 6, som viser brevet der skulle have været sendt til Mr. Smiley.

Du finder ud af at din ven Salvatore er ude på en rejse i naturen, og han har ingen ide om virussen der er ved at dræbe alle, og finder først ud af det med en chokeret reaktion, da han kommer tilbage til sin hjemby. Med det, sværger Salvatore at han vil komme frem til spilleren og befri dig, da han ikke kender nogen andre der ikke er smittet med virussen.

Som sagt, bliver du også kontaktet af en fremmed dame ved navn Charlotte. Hun forklarer hvordan at du og hun er de sidste tilbage i byen der ikke er smittet med virussen. Spilleren finder i takt med brevene fra hende ud af at Charlotte er plaget af ensomhed på grund af virussen, og at hun ikke har mulighed for at forlade sin butik. Hun ville ønske at hun kunne se dig og være sammen med dig.

Igenom de brevene fra de forskellige karakterer, finder man også ud af at Doctor Money er begyndt at sælge en meget dyr kur imod virussen, men at kuren ikke kun stopper virussen, men også får alle kroppens organer til at fejle. Med det begynder han også at sælge dyre organer til folk, hvilket ligesom kuren ender dødeligt for dem der køber dem, idet organerne stopper med at virke efter noget tid.

På den næst sidste dag i spillet, altså dag 4, er det klart for spilleren at tingene er ved at nå sin slutning. Salvatore er snart nået frem til fængslet du er inden i, hvor han sværger at han ville bryde ind og sætte dig fri. Charlotte er blevet ekstremt ensom, og begynder at skrive ting der tyder på at hun ikke har lyst til at leve mere. Hun fortæller spilleren, at de skal på en eller anden måde bryde ud af fængslet næste dag, og møde hende udenfor hendes butik. Hun fortæller også hvor meget det plager hende, at hun ikke engang ved om spilleren får disse breve, endsige om spilleren stadig er i live. Hun siger at hun ikke kan vente meget længere, uden at klargøre, hvad hun vil gøre, hvis spilleren ikke dukker op. Ligesom i resten af spillet, er der ingen måde for spilleren at besvare brevene på, hvilket begynder at blive meget frustrerende til sidst.

Ved dag 5 er spillet ved sin finale. Mr. Smiley dropper endelig sin facade, og indrømmer at han er ligeglad med spilleren, og ikke er deres ven. Han indrømmer hvordan Doctor Money havde blackmailet ham ved at kidnappe hans døtre. Doctor Money lovede at Mr. Smiley ville få dem at se igen, hvis han kunne forhindre spilleren i at give op og begå selvmord. Men Doctor Money løj. Mr. Smiley skriver at han fandt ud af at hans døtre allerede var døde for 2 dage siden, på grund af virussen, og at han ikke engang fik lov til at sige farvel til dem. Det sidste han skriver til spilleren, er at spilleren ikke må miste sit håb, ligesom han selv har gjort. Mr. Smiley har valgt at donere alle hans sidste organer, så han kan købe spilleren ét sidste spil. Operationen vil selvfølgelig slå ham ihjel, men det er også meningen. Og med det, siger han farvel i et sidste brev hvor du også får dit sidste spil fra ham.

Hen imod slutningen af dagen om aften, er Salvatore endelig nået frem til dit fængsel. Charlotte skriver også, at hun snart ikke kan vente længere på dig. Hun begynder lige pludselig at undskylde en masse gange ud af det blå. Det sidste brev du får fra hende, er et brev med blod udover det hele, hvor der kun står ordet "undskyld" på, hvilket indikerer at der er sket det tragiske at hun har begået selvmord. Se bilag 7, som viser brevet fra hende.

Få minutter efter at du har fået dit sidste brev fra Charlotte, er Salvatore brudt ind i fængslet. Han nævner hvordan det er mærkeligt, at det slet ikke ligner et fængsel, men mere en normal bygning. Han ville gerne komme op til dig, men elevatoren er åbenbart ude af drift. Til gengæld finder han ud af, at spillerens celledør, er låst via elektricitet. Han gætter på, at hvis han finder og ødelægger bygningens generator, så vil

spillerens dør åbne sig, så man endelig kan komme ud af cellen. Det sidste brev du får fra ham, er at han har fundet generatoren. Lidt efter det hører man en elektricitet lydeffekt, og døren låser sig op, for første gang i spillet.

Med det, begynder Docter Money at sende dig en masse breve. Han fortæller at spillerens ven Salvatore er død, på grund af elektrisk stød fra generatoren. Docter Money plager desperat spilleren om at blive i cellen. Han siger at ham og spilleren er de eneste i byen der stadig er i live, og at der er intet der venter for spilleren hvis de går ud af cellen. Han siger at spilleren vil være sikker i sine celle, og kan blive ved med at spille sine spil på konsollen, og at spilleren må gøre hvad end man har lyst til, på én betingelse. At du ikke åbner døren.

Med det, skal du lave din eneste beslutning du kan lave i spillet. Du kan vælge at åbne døren og forlade cellen, eller du kan vælge at blive i din celle.

Hvis du vælger at blive i din celle, vil døren låse sig igen, og Doctor Money afslører hvorfor du er så vigtigt for ham. Han afslører også at det var ham der skabte virussen, og at organer er meget eftertragtet på grund af at virussen og hans kur ødelægger dem. Derfor er dine organer nu blevet utroligt mange penge værd, siden du er en af de sidste mennesker i verden der har raske organer tilbage. Med det, slutter spillet med en epilog der fortæller at du var i cellen i 12 dage til, og at du aldrig blev kontaktet af Salvatore, Charlotte eller Mr. Smiley igen. På din sidste dag var der en mand du ikke kunne genkende, der åbnede døren til din celle, og gik ind til dig. Du undrede dig over om det var en ven, og idet døde du på en uforklaret måde, sandsynligvis slået ihjel af den mystiske mand som man kan forstille sig, var Docter Money. Dette bliver set som den dårlige slutning i spillet.

SOP Du får den anden slutning, hvis du vælger at åbne døren og forlade cellen. Hvis du vælger at gøre det, kommer du ud på en mystisk gang der heller ikke ligner et fængsel. Der ligger en elevator knap på gulvet ved enden af gangen, som man samler op. Man kommer i tanker om at der er nogle ledninger der er revet over ved væggen i ens celle, så spilleren går tilbage i sin celle, hvor man så får muligheden for at putte elevator knappen på sin væg. Idet går det op for spilleren, at fængselscellen man har været i hele tiden, har været elevatoren til bygningen. Efter det, kan man vælge at trykke på knappen der kører elevatoren ned til bunden af bygningen. Det tager et stykke tid at komme ned til bunden af bygningen med elevatoren, og man bliver chokeret over hvor højt oppe man har været i den bygning. Når man endelig kommer til bunden af bygningen, åbner din celle/elevator sin dør igen, og du kommer ud til en gang, der har døren til at forlade bygningen. Når du kommer udenfor og forlader bygningen er det mørkt om aftenen, og det eneste man kan se, er Charlottes konditor butik. Når man nærmer sig den, kan man se at der er blod op ad væggene der fører hen til en bagdør i butikken. Spilleren finder i butikken endnu et brev fra Charlotte. Hun havde skrevet brevet til dig, hvis du nu alligevel skulle formå at flygte fra fængslet, hvilket man så også gør. I brevet står der undskyld for at hun ikke kunne vente på dig længere. Hun siger at hun er gået ud i baglokalet for at dø, så spilleren ikke skulle se hendes lig når og hvis de gik ind i hendes butik. Hun skriver at dette måske ligner en dårlig slutning, men på trods af alt, så er du endelig her, og du er flygtet fra fængslet. Hun skriver til sidst i selvmords brevet, at hun ønsker dig held og lykke og det bedste. Med det slutter spillet med sin anden slutning.

Succes

Som et spil der bliver downloadet fra Game Jolt, er der desværre ingen tilgængelige data der viser hvor mange kopier af Presentable Liberty der er blevet downloadet. Til gengæld står der hvor mange forskellige folk der har været inden og kigge på download siden, noteret som "views". Ud fra det kan vi se, at over

900.000 mennesker har været inde og tjekke spil siden ud, hvilket fortæller at spillet maksimalt kan været downloadet og købt op til 900.000 gange, og måske endda et lidt højere antal end det, siden det også er blevet muligt at downloade spillet fra andre hjemmesider hen over tiden. På den anden side, kan det også kun være 10% af dem der har kigget på siden, som faktisk har downloadet spillet. Men det ville stadig svare til 90.000 spillere.

Selvom spillet blev populært så har det næsten ingen penge tjent til spiludvikleren Robert, fordi han havde valgt at gøre spillet gratis at spille. På Game Jolt kan man dog vælge at donere penge når man downloader et spil, selvom det er gratis. Desværre var der kun lidt over 100, der har doneret penge til spillet, hvilket kun svarer til cirka 0,01% af de 900.000 folk der har været inde på siden, og muligvis downloade spillet. Med andre ord, har Robert ikke tjent så mange penge på donationerne.

Med Presentable Liberty's popularitet, besluttede Robert sig for at han gerne ville lave en remake¹⁴ af både Presentable Liberty og Exoptable Money. Med det, startede han en kickstarter for at kunne finansiere udviklingen af remakes'ne. Desværre, så fejlede hans kickstarter, og kom ikke i nærheden af sit donationsmål. Efter det, skabte han endnu en kickstarter, og én til igen efter den anden kickstarter også fejlede. Den tredje kickstarter fejlede også. Efter sin sidste kickstarter fejlede, kom der ikke meget lyd fra Robert i et stykke tid, og i 2018 blev det offentliggjort at Robert Brock desværre havde begået selvmord den 6. juni i 2018, efter at have kæmpet med depression i sit liv. (Brock, 2014) (Dobretsberger, 2023)

¹⁴ En "remake" i forhold til computerspil, er et genskabt spil af et allerede eksisterende computerspil, i mål om at forbedre spillet. Remakes plejer at fokusere på forbedret grafik i forhold til det originale spil som remaken er baseret på, men en remake kan også rumme andre ting som blandt andet ekstra indhold. Robert Brock's planer om remakes'ne blev dog aldrig fuldført på grund af de fejlede kickstarters, med mangel på finansiering.

Analyse

I dette afsnit vil jeg fortælle en komparativ analyse af de 2 spil. Dette vil blive gjort med forskellige analyse modeller og metoder, med både viden fra KOM IT og danskfaget.

Selvom de 2 gyserspil Iron Lung og Presentable Liberty handler om 2 meget forskellige ting, så deler de en del fælles temaer og værdier. For det første er de begge "first-person" gyserspil. De 2 spil vil blive sammenlignet ud fra hvordan de forholder sig til de 3 grundsten i computerspil. Så vil der blive anvendt en analysemodel, der fokuserer på fire centrale dimensioner af computerspil: game world, game rules, game play og game mechanics. Elementer fra disse dimensioner kan også genkendes i andre litterære genrer på dansk. (Julie Baden Korch-Frandsen, 2016)

Siden begge spil er klassificeret som gyserspil, så ville der også blive kigget på spillene i forhold til gyserteori, herunder grafik, lyd og psykologisk påvirkning på spilleren. Dette skal besvare hvad der gør spillene uhyggelige, og hvad der gør dem til unikke gyserspil.

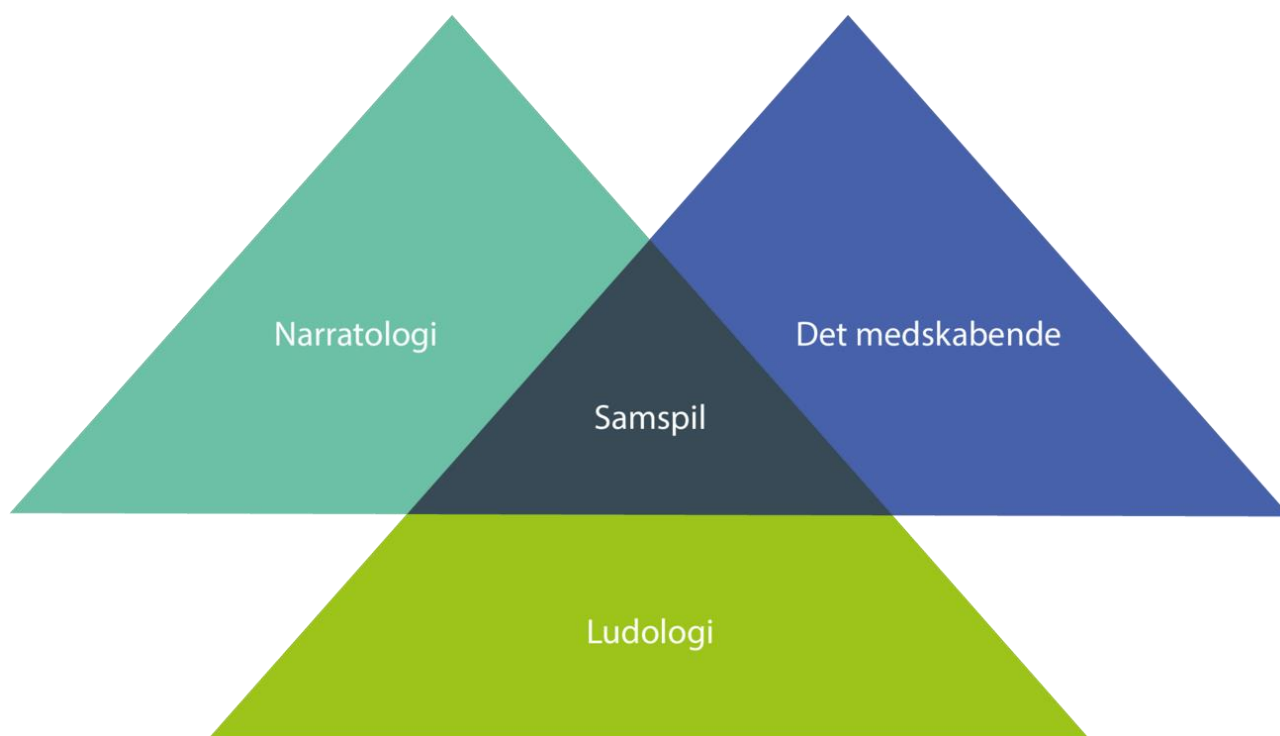
Til sidst vil der kort blive kigget på valget af titlerne til gyserspillene, samt hvilken betydning de har for spillet. Der vil også blive nævnt nogle af de fælles temaer som spillene har.

De 3 grundsten i computerspil

"Computerspil findes i mange former og variationer, men udgangspunktet er det samme: Computerspil er en visuel udtryksform. Hvad computerspil er og rummer derudover, er muligheden for at kombinere forskellige elementer og genrer på kryds og tværs." (Julie Baden Korch-Frandsen, 2016)

Set ud fra dette, så er computerspil delt op i 3 forskellige grundsten: narratologi, ludologi og det medskabende. Se figur 3, der viser modellen for de 3 grundsten.

Figur 3- De 3 grundsten



Narratologi

Narratologi inden for videospil handler om den historie eller fortælling, spillet præsenterer for spilleren. Tænk på det som spillets "historiefortælling". Når du spiller et videospil med fokus på narratologi, er det som at følge en historie, hvor du som spiller får at vide, hvad der sker, hvilke karakterer der er involveret, og hvad spillets formål eller mål er. Selvom spillet kan have interaktive elementer, hvor du tager beslutninger, er det den overordnede historie eller fortælling, der guider din oplevelse.

Med det sagt så er der stor fokus på narratologi i begge spil, og det vægter meget ud af de 3 grundsten. Især i Presentable Liberty.

Hele formålet med at spille Presentable Liberty, er den narrative historie og oplevelsen man kan få ud af den. Hvis du ikke vil sætte fokus på det narrative i Presentable Liberty, så vil det nok være en af de mest kedelige spil som man har spillet, der spillet mangler varieret game play. Ud fra dette, kan man vurdere at den type spil som Presentable Liberty er, ikke vil være en oplevelse som hvem som helst ville kunne nyde, som vi også når til i diskussion og vurderingsafsnittet.

Med sit minimalistiske gameplay, sætter Presentable Liberty alt ind på spillerens fokus på historien i spillet. Det narrative bliver leveret igennem brevene fra de 4 forskellige karakterer i spillet, og det er sådan at du lever dig ind i computerspillets narrativ, og at åbne og læse de breve er som sagt en af de eneste ting som du overhoved kan gøre i spillet. Af den grund kan man undre sig over hvorfor Presentable Liberty's narrativ og historie er fortalt igennem et computerspil, fremfor en novelle eller film, når der næsten ikke er nogen dybde på ludologi, det medskabende eller gameplay. Man kan jo sige at ludologi og det medskabende er hvad der separerer computerspil fra den samme historie fortalt igennem et andet medie, som for eksempel en bog eller film.

Selvom Iron Lung også lægger stor vægt på narratologi for at skabe atmosfæren i spillet, er det slet ikke lige så meget som i Presentable Liberty. I Presentable Liberty er du tvunget til at følge historien i spillet. Du kan sagtens spille Iron Lung, og ignorere historien i spillet, og stadig få oplevelsen af et gyserspil. Du behøver ikke at være opmærksom på det narrative for at vide, at der er et monster i blod-havet med dig, og du behøver heller ikke at følge historien for at blive forskrækket af pludselige lyde, og ting der ikke burde være der.

Der ligger også forskel i, hvilken måde at de 2 gyserspil fortæller deres historie på. Størstedelen af historien bliver i Iron Lung fortalt på forhånd igennem en prolog og epilog, hvilket gør spillet mindre afhængig af narratologien i resten af spillet, hvor i modsætning til Presentable Liberty hvor spilleren løbende er i processen af at samle viden om historien, og er fokuseret på det narrative igennem hele spillet.

Ludologi

Ludologi handler om selve reglerne og systemerne i et computerspil, snarere end historien eller grafikken i spillet. Det er som at kigge på, hvordan spillet fungerer og hvilke regler, man skal følge, når man spiller. I stedet for at fokusere på, hvad spillet prøver at fortælle, ser man på, hvordan man interagerer med spillets regler for at nå målene. Så kort sagt, ludologi dykker ned i, hvordan spillet er designet, og hvordan man spiller det, snarere end selve historien eller de grafiske detaljer.

Når det kommer til dybden af ludologi i Presentable Liberty, er det hverken dybt eller kompliceret, men meget simpelt. Spilleren lærer meget hurtigt at kende hvad man kan, og ikke kan inden for de rammer som spillet sætter. Du er fanget i den samme fængselscelle igennem hele spillet, og spilleren skal forholde sig til

at man ikke kan forlade dette rum, før slutningen af spillet. Hvis du i slutningen af spillet vælger at forlade din celle, og forlade bygningen, så har kun mulighed for at gå hen til Charlottes butik. Hvis du går nogen andre veje, rammer du en usynlig væg¹⁵, der forhindrer dig i at gå for langt væk fra Charlottes butik. Du kan modtage en masse breve, men du har hverken mulighed for at sende eller skrive et eneste brev selv. Du har også muligheden for at spille de små spil på den spille konsol du får af Mr. Smiley. De spil er alle delt op i baner, der progressivt bliver sværere og sværere. Med flow-teori kan man beskrive balancen imellem sværhedsgraden i et spil, og de kompetencer at spilleren har, som vi kommer til lidt senere.

Når det gælder Iron Lung, så byder ludologien på en del mere end Presentable Liberty gør. Her styrer du en ubåd, hvor du kan påvirke ubådens placering på et todimensional plan, ved at styre panelets knapper, hvilket er endnu en feature der muliggør interaktion i spillet. Dette bliver du også nødt til, hvis du skal komme hen til de forskellige interessepunkter som du skal tage billeder af for at klare spillet. Der er ikke nogen anden måde at vinde spillet på. Det er også fastlagt at du taber spillet, hvis du kommer til at styre ubåden ind i nogle klipper. Midt i spillet er der også en brand der går i gang, som du kan dø og tabe til, hvis du ikke når at slukke det med en brandslukker. Alle mulighederne for at interagere i spillet, gør det lettere for spilleren at leve sig ind i spillet.

Ligesom nævnt lidt tidligere under narratologi, så er Iron Lung's ludologiske elementer mere uafhængige af spillets narratologi, end Presentable Liberty. Du behøver for eksempel ikke nogen viden om det narrative for at finde ud af hvordan man styrer ubåden.

Det medskabende

14

SOP

Det medskabende handler om, hvordan spillerne i et computerspil aktivt er med til at forme historien og spiloplevelsen. I stedet for at spillet kun følger en fastlagt historie, giver det spillerne mulighed for at tage beslutninger, der påvirker, hvordan historien udvikler sig. Når spillerne er medskabende, betyder det, at de kan bidrage til spillet på deres egen måde, hvilket gør oplevelsen mere personlig og interaktiv. I nogle spil kan flere spillere endda samarbejde om at forme historien sammen. Så kort sagt, "det medskabende" betyder, at spillerne aktivt deltager i at forme og påvirke spillets gang og historie.

Når det kommer til det medskabende i Iron Lung og Presentable Liberty, så er denne grundsten den mindst vægtende af de 3 grundsten. I hverken Iron Lung eller Presentable Liberty har du mulighed for at påvirke eller medskabe spillenes historie, med undtagelse af slutningen af Presentable Liberty, hvor du faktisk skal lave et valg der påvirker spillets slutning. Med udover det, så følger begge spil det man kalder en sekventiel struktur. Når et spil har en sekventiel struktur, vil det sige at spilleren følger en struktur der er fastlagt på forhånd af spiludvikleren. Se bilag 9, der viser sekventiel model. (Systime, 2012)

De 4 dimensioner

Vi vil nu kigge på gyserspillene igennem de 4 centrale dimensioner: *game world*, *game rules*, *game play* og *game mechanics*. Se i bilag 8, som viser en model til de 4 dimensioner, hvordan de 4 dimensioner hænger sammen med hinanden. (Julie Baden Korch-Frandsen, 2016). Nogle af punkterne under de 4 dimensioner, er allerede analyseret under de 3 grundsten. De ville blive sprunget over.

¹⁵ En "usynlig væg" er i videospil det som spiludviklerne sætter bestemte steder, for at afholde spilleren for at forlade bestemte områder af verden i spillet.


Vi vil også springe game rules, og game mechanics over, da mange af tingene de dimensioner gælder for, allerede er blevet kigget på i afsnittet om ludologi. De vil alligevel lige hurtigt blive nævnt her.

Dimensionen game rules, omfatter alt, hvad man skal udføre inden for spillet, men også begrænsningerne og tingene man ikke kan eller bør gøre. Overordnet set fokuserer det på tre elementer: regler, missioner og spillets tilstandsmekanik. Meget af dette her vi set på under ludologi.

Game mechanics er de skjulte systemer, der balancerer spiloplevelsen ved at binde gameplay, spilverden og spilregler sammen. For eksempel når der går ild i ubåden i Iron Lung, så forventes det at karakteren reagerer på ilden hvis man står for tæt på den. Denne forventning bliver opfyldt, idet at skærmen blinker rødt, og man hører en slags hit marker lydeffekt¹⁶ hvis ilden er faretruende nær.

Game world

Game world betyder spilverden og er den verden som et computerspil foregår i.

Begge spil foregår i en dystopisk verden. I Presentable Liberty, kan man endda sammenligne dets verden med vores egen, i forhold til at vi lige har været igennem en pandemi med corona virussen. Dog skal man huske at spillet udkom før corona virussen var opstået. I Iron Lung hælder det lidt mere imod urealistiske og overnaturlige science-fiction elementer, så som månen med at hav af blod, monstret, og stjerner og beboelige planter der mystisk er forsvundet. 

Iron Lung har også temaet om en post apokalyptisk verden, hvor største delen af menneskeheden er forsvundet uforklarligt, samt med alle beboelige planeter og stjerner. Presentable Liberty kommer også ind på temaet om en apokalypse, bare ikke en "post" apokalypse, idet menneskeheden er ved at blive udryddet af virussen, imens at man spiller spillet, hvilket gør apokalypsen aktuel, og ikke "post".

På trods af de detaljerede miljøer der bliver beskrevet i spillene, er der næsten intet af det som bliver vist i nærmiljøet, eller visuelt. I stedet for, bliver det i Iron Lung forklaret igennem prolog og epilog, og i Presentable Liberty bliver det forklaret igennem de breve man får.

Nærmiljøet i begge spil, er ens på flere måder. I begge spil er du begrænset til det samme rum igennem hele spillet. Med andre ord er man fanget i det samme nærmiljø i begge spil, med nogle få undtagelser. I Iron Lung ændrer omgivelserne omkring ubåden sig, i takt med at ubåden skifter placering. Men du er stadig inden i den samme ubåd hele tiden, og ser kun udenfor ubåden igennem ubådens kamera. Og i slutningen af Presentable Liberty, har du muligheden for at komme ud af din fængselscelle. Men udover det, så er det i begge spil, det samme nærmiljø igennem hele spillene. I Iron Lung er du fanget i ubåden. I Presentable Liberty er du fanget i fængselscellen.

Når det kommer til tidsaspektet i spillene, kigger vi ikke kun på udgivelsesdato, men vi kigger også blandt andet på spilletiden¹⁷, og på fiktionstiden¹⁸.

Som sagt er Iron Lung det nyeste af de 2, og kom ud i 2022, og Presentable Liberty kom ud i 2014. Det svært at sige om der er specifikke elementer i nogle af spillene, som er relevante til den tidsperiode som de er

¹⁶ "Hit marker lydeffekter" er en form for auditiv haptisk feedback der kan blive brugt i computerspil, der fortæller at vi enten selv har taget, eller at vi har gjort skade på nogen.

¹⁷ Med "spilletiden" menes der hvor lang til man i den virkelige verden bruger på at spille computerspillet.

¹⁸ Med "fiktionstiden" menes der både hvor lang spilletiden er i computerspillets verden, og hvornår det forgår i spillets verden. Altså, om det er i fremtiden, nutiden, datiden osv.

kommet ud i. Som sagt kan man med Presentable Liberty sammenligne pandemien i spillet med corona pandemien der startede i 2020, på trods af at spillet kom ud mange år før corona var opstået.

Med Iron Lung kan man sige at spillet har relevans til udgivelsesdatoen i forhold til at flere og flere folk snakker om at vi snart skal kolonisere rummet, på grund af at vi ødelægger jorden. I Iron Lung er man jo i en verden hvor menneskeheden har koloniseret det ydre rum.

Hvis man kigger på fiktionstiden i Iron Lung, er det ikke nævnt præcis hvornår spillets verden foregår, kun at det er i fremtiden. Og når det kommer til selveste spilletiden i Iron Lung's verden, formodes det at være synkront med den spilletid det tager at spille spillet i virkeligheden, hvilket er omkring 40-60 minutter.

Presentable Liberty har derimod en stor forskel imellem sin spilletid i den virkelige verden, og spilletiden i spilverden. Spilletiden i den rigtige verden er kun lidt over én time, imens at fiktionstiden varer 5 hele dage. Af den grund har man som spiller muligheden for at opleve en historie der strækker sig over flere dage, på kun én time. Det formodes at tidspunktet som det foregår på i Presentable Liberty's verden, er synkron med den tid at spillet er blevet udgivet i.

Som sagt ved brug af first-person perspektivet, bruger begge spil udelukkende indre fokalisation, jævnfør en af mulighederne som ses i den model af fokalisation, som der ses på bilag 1. Der er ingen måde at skifte perspektivet på, hvilket passer godt til genren af spil. For at leve sig ind i et gyserspil hvor man styrer en enkelt karakter, kan det være en mere immersiv synsvinkel at se tingene fra et første-persons perspektiv. Det gør det lettere at leve sig ind i karakterens rolle, og indre fokalisation er generelt bedst til at give maksimal immersion. Man kan dog stadig have et godt gyserspil med ydre fokalisation. Et eksempel for dette er gyser spillet *Until Dawn* hvor man skifter imellem at styre forskellige karakterer i et tredje-persons perspektiv.

Med valget fra spiludviklerne om at lave begge spil i første-persons perspektiv, fjerner det også i mange tilfælde muligheden for at se hvordan den avatar man spiller, ser ud. Sådan er det også i Iron Lung og Presentable Liberty. Dette går vel i sammenhæng med at man også spiller som silent protagonists i begge spil. Uden at vide hvordan en karakter lyder, samt hvordan de ser ud, kan gøre det lettere for spillere at leve sig ind i karakterens rolle, i hvilket tilfælde at det så bidrager til at gøre oplevelsen endnu mere immersiv. Det er værd at bemærke, at begge silent protagonists fra de 2 spil, er straffefanger.

Ved siden af sin egen karakter, er der også de mulige NPC'er¹⁹ der er i spillet. Et punkt som Iron Lung og Presentable Liberty er meget tyndt på. I Presentable Liberty, er der de 4 forskellige NPC'er som du lærer at kende igennem brevene fra dem. Spillets plot fokuserer primært på de historier som de alle fortæller, og de forhold som spilleren danner sig til dem. På trods af det, er der hverken noget tidspunkt spilleren møder nogle af karaktererne på, eller ser hvordan de 4 karakterer ser ud. Man er helt alene i spillet. Alt man har, er sin egen visuelle fantasi om hvordan de kunne se ud, ud fra deres breve. I Iron Lung er der stort set ingen NPC'er eller karakterer, udover en person der taler til dig kort igennem en radio om din mission i introen af spillet. Ellers så er du igen helt alene, endda mere alene end du er i Presentable Liberty. Her spottes endnu et fælles tema mellem de 2 spil, om ensomhed, og at være helt alene og isoleret, hvilket vi kommer til i gyser teori og psykologi.


¹⁹ "NPC" står for non-playable-character, og bliver brugt til at omtale de karakterer man kan møde i et videospil.

Game play

Game play er i essensen sammensmeltningen af spil og leg. Det centrerer omkring spørgsmålet om, hvorvidt spillet er underholdende, og om spilleren ønsker at fortsætte. Et vellykket game play indebærer således at opnå en harmoni mellem spillets regelsæt, der styrer spillets progression, og spillerens engagement og oplevelse. I besvarelsen vil vi fokusere på flow-teori og replayability.

Under flow-teori, har man et godt flow, når spillets sværhedsgrad stiger i takt med at spillerens kompetencer også stiger og forbedrer sig. Se bilag 10, hvor flow grafen viser sammenhæng mellem spillets sværhedsgrad og spillerens kompetencer. Forholdet mellem disse skaber spillerens holdning til spillet. Mihaly Csikszentmihalyi introducerede begrebet (viden fra faget KOM IT), og det anvendes nu bredt, herunder inden for spildesign. En optimal udnyttelse af flow er brugt i mange succesfulde spil. For eksempel i *Super Mario Bros* hvor banerne bliver sværere og sværere i løbet af spillet, i takt med at spilleren også selv bliver bedre til spillet. Med det sagt, plejer det at give mening at skabe et godt flow, hvis man er ved at udvikle et computerspil. Og det har Iron Lung også til en vis grad. I Iron Lung bliver det progressivt sværere at navigere ubåden rundt, idet de klippeformationer som du skal navigere dig igennem, bliver mindre og mindre. Til gengæld bliver man også bedre og bedre til at navigere ubåden. Hvilket præcis er hvad flow-teori går ud på at beskrive. Presentable Liberty på den anden side, har stort set ikke noget flow. Hvilket faktisk er okay, og fungerer fint til spillet. Man skal tænke på at flow-teori forholder sig til game play, og vi ved, at Presentable Liberty nærmest intet game play har. Derfor ville det ikke engang være muligt at skabe et "godt flow" til Presentable Liberty. Det eneste sted man kan se flow ved i spillet, er på de mini-spil som man kan spille på konsollen man får af Mr. Smiley, fordi mini-spillene bliver sværere for hver bane du klarer i de forskellige spil.

SOP

Replayability er værdien på om man kan spille et spil igen, efter allerede at have det gennemført én gang, og stadig få den samme oplevelse. Og hvis ja, så også hvor mange gange? Et eksempel på en genre af spil med god replayability, er PVP²⁰ spil, idet der hele tiden kan opstå nye scenarier, og der er igangværende konkurrence. Når det kommer til de 2 udvalgte gyserspil, så er der desværre næsten ingen replayability i hverken Iron Lung  eller Presentable Liberty. Spil der plejer at tage fokus på den narratologiske grundsten, har ikke nogen replayability, eftersom grunden til at man spiller spillet, er for at opleve en historie og et plot, som man ikke kendte til inden man spillede spillet. Når du har spillet Presentable Liberty, er der ingen grund til at spille det igen. Måske efter et par år, hvis man har glemt nogle dele af plottet. Der er delvis det samme i Iron Lung. Hvis du har spillet Iron Lung færdigt, kender du til alle jumpscarene, slutningen og plottet i historien. Ligesom Presentable Liberty, er spillet designet til at være en éngangsoplevelse.

Gyser teori

I dette afsnit skal vi kigge på hvad det er der gør de 2 spil til gyserspil. Vi skal kigge på lyd, grafik samt valg af visuel stil, og vi skal kigge på de psykologiske gyser-elementer.

Grafik

Hverken Iron Lung eller Presentable Liberty er kendt for at have god, eller realistisk grafik. Og til den moderne standard til grafik i nutiden, plejer det at være en simpel ligning. Jo pænere et spil, jo bedre. Og når det kommer til gyserspil, plejer det at være et endnu vigtigere krav. Du kan ikke skræmme en spiller med

²⁰ "PVP" står for player-versus-player, oversat til spiller imod spiller.

en tændstiksfigur der jagter dig med en tændstiksmotorsav, hvor at når du bliver ramt af motorsaven, så flyver der kruseduller ud af dig som skal forstille sig organer. Eller, det er i hvert faldt sværere, end hvis man har en realistisk morder, smurt i detaljeret blod, der jagter dig med en skinnende motorsav, og når du bliver ramt, kan du se dine egne organer i fulde detaljer blive revet ud af dig, imens det sprøjter med flere liter blod.



Med det sagt, så har Iron Lung og Presentable Liberty hverken god, eller middel grafik. De har den visuelle stil som vi kalder for ps1 grafik. Så hvordan bliver spillene på trods af det, stadig valideret som virkelige uhyggelige spil? Sagen er den, at i hverken Iron Lung eller Presentable Liberty, ser du særligt mange uhyggelige ting. I Iron Lung ser du f.eks. ikke monsteret før i slutningen af spillet, og alle de andre ting du ser, er ikke ting som nødvendigvis er uhyggelige. Så selv hvis de ting havde været mere detaljerede, havde det højst sandsynligt ikke gjort spillet mere uhyggeligt. Gyserelementer i gyserspil behøver nemlig ikke nødvendigvis at være baseret på blodig, detaljeret grafik. Der er mange andre elementer der kan gøre et videospil uhyggeligt, hvilket vi vil undersøge i de næste punkter.

Lyd

Imens at der ikke er meget lyd der påvirker oplevelsen i Presentable Liberty, så er der en stor del af gyserelementerne i Iron Lung, der fungerer auditivt. Siden du ikke kan se direkte hvad der forgår uden for ubåden, er du nødvendigvis mere afhængig af lyd til at navigere rundt. Man siger at når én af ens sanser bliver svækket, så bliver de andre bedre. (Malte Wöstmann, 2019). Igennem lyd går det op for spilleren at man ikke er alene i blodhavet. Igennem flere forskellige lyde, assisteret af andre psykologiske elementer (som vi kommer til kommer til om lidt) hen over spillet, opbygger Iron Lung langsomt en masse frygt og rædsel op i spilleren. Opbygningen af spænding har også noget at gøre med den tavshed der lige pludselig bliver brudt. I det meste af spillet, er der ikke så meget at høre, og der er for det meste stilhed. Så når der så endelig kommer en lyd, er det nok til at skræmme spilleren, selv med de mindste lyde. Spillet får spilleren ud på kanten af sædet. Til sidst, er der opbygget så meget spænding i spilleren, at det bare kræver en auditiv opdatering om ilt niveauet, for at skræmme spilleren. Andre lyde igennem spillet, er for eksempel når du hører et kæmpe brag, i sammenhæng med at hele ubåden ryster hurtigt, efterfulgt af at man opdager at ubåden er blevet skubbet flere meter væk, fra hvor den var før. Listen af brug af lyd til at gøre Iron Lung uhyggelig kunne fortsætte meget længere end hvad der er noteret her. Der er også tidspunkter hvor der starter uhyggelig og nervepirrende musik, for at sætte tonen lidt yderligere.

I Presentable Liberty, er der kun ét tidspunkt hvor der bliver brugt lyd til en særlig begivenhed. Charlotte siger i et af sine breve at hun har fundet sin gamle grammofoon, og siger at hun vil prøve at afpille en sang for at se om spilleren kan høre det. Det er det eneste tidspunkt i spillet før slutningen, hvor den statiske stilhed ændrer sig til musik. Da det er det eneste tidspunkt i spillet man hører noget specielt, påvirker scenen spilleren en del.

Psykologi

Her vil der diskuteres på forskellige punkter, hvor de 2 gyserspil påvirker spilleren psykologisk, for at gøre det til en mere skræmmende oplevelse for spilleren.

Frygten for det ukendte

I begge spil bliver der spillet på det ukendte.

I Iron Lung er det i form af at vi i starten ikke ved om vi er alene i blodhavet. Senere, efter at have regnet ud at vi i den grad ikke er alene, så bliver spørgsmålet i spillerens hoved lavet om til, hvad det er der er derude. Og spillerens undren bliver større og større. Igennem mærkelige lyde, ting der skubber til vores ubåd, ting på sonaren man finder ude i midten af ingenting på kortet der forsvinder kort efter, bliver frygten for det ukendte kun større og større. Som sagt, bliver der opbygget spænding, for imod slutningen af spillet ved vi stadig ikke hvad det er der er i havet rundt om os. Det er den slags spænding som Iron Lung formå at bygge op i spilleren, og forvandle til rædsel. Eftersom det er et gyserspil, er det en god ting.

I Presentable Liberty er det ukendte alt uden for vores celle. Vi ved intet fra vores egne øjne om hvad der forgår i verden. Vi er afhængige af de breve vi får, til at beskrive de forfærdelige ting som der aktuelt foregår. Og uden noget billede til at visualisere det for os, kan tingene løbe løbsk i tankerne på spilleren. Dette fungerer også godt som gyserspil.

Klaustrofobi

Du behøver ikke at have klaustrofobi²¹ for at syntes at det ikke er sjovt at enten skulle være i den lille ubåd, eller fængselscelle. Især når der ikke er nogen mulighed for at flygte. Den klaustrofobiske effekt er med til at underbygge gysen.

SOP *Stress*

Stress er en ting som begge gyserspil leverer på fuld skrue. I Iron Lung begynder man i løbet af spillet at "miste ilt" ifølge ilt måleren. Hvad spilleren dog højst sandsynligt ikke ved, er at oxygenopdateringerne der viser at iltten er faldet, er scriptede begivenheder²² i spillet, og sker uafhængig af hvor hurtigt spilleren er til at klare missionen. Men det ved spilleren jo ikke, så det hjælper alligevel med at stresser spilleren. Til sidst hvor der begynder at sive blod ind i ubåden, kommer der endnu mere stress på, da man kan se at blodniveauet i ubåden langsomt når højere og højere op. Men igen, er der tale om en scripted begivenhed der stopper uden at spilleren kan gøre noget. Formålet er udelukkende at stresser spilleren.

I Presentable Liberty er stress også en stor faktor. Når man begynder at lure at Charlotte har tænkt sig at begå selvmord hvis man ikke når over til hende, så begynder stressen at gøre spilleren rastløs, og man sidder og ber til at Salvatore når at slippe spilleren fri, inden det er for sent.

Magtesløs

Ved siden af at være stresset, så føler du dig også utrolig magtesløs i begge gyserspil. I Iron Lung ved du at der er et kæmpe monster der forfølger din ubåd, og der er intet du kan gøre. Du kan ikke flygte fra ubåden, du kan ikke flygte med ubåden, du kan ikke kæmpe, eller noget som helst. Du kan bare håbe på at hvad end det er der er ude i blodhavet med dig, ikke finder dig.

²¹ "Klaustrofobi" er frygten for tætte og små områder, steder hvor man ikke har plads til at bevæge sig, og aflukket rum. En person med klaustrofobi, ville eksempelvis have problemer med at skulle tage elevatoren.

²² "Scriptet begivenheder" er begivenheder som det er meningen der skal ske i spil, uafhængig af hvad spilleren gør.

I Presentable Liberty, er det næsten værre. Du sidder i fængsel i midten af en pandemi, og der er intet du kan gøre. Du får en masse breve fra 4 karakterer der ikke engang ved om du er i live. Og der er stadig intet du kan gøre. Du kan ikke sende breve tilbage. Du kan ikke råbe, for at signalere at du faktisk er i live i det her fængsel. Og værst af alt, kan du ikke engang konfirmere at du faktisk får folks breve, og at du findes og ikke er død endnu. Denne problematik bliver yderst frustrerende, når Charlotte tvivler på om du overhoved har tænkt dig at komme. Hvis du bare kunne fortælle hende at ja, du er i live, og du er på vej til at bryde ud. Hvis du kunne sige at hun skulle bare vente i et par timer til, og så var vi kommet. Men det kan vi ikke. Og det er derfor hun når at begå selvmord. Så spillerens følelse af magtesløshed er stor.

Isolation og ensomhed

Normalt prøver spil at få dig til at føle dig isoleret ved at placere dig i store åbne verdener, hvor man ikke kan se nogen, så langt øjet rækker. Men Iron Lung og Presentable Liberty giver dig den samme følelse, bare ved at gøre det stik modsatte. Fanget i et lille rum, med alt kontakt fra omverden fjernet fra dig. I Iron Lung er du helt i alene, og i Presentable Liberty er den eneste kontakt du har til nogle som helst, breve fra 4 forskellige personer som du ikke kan møde, se, snakke med, eller svare tilbage. Spillerens følelse af isolation og ensomhed er total.

Ophævelse af skepsissen (Suspension of disbelief)

Hvis et gyserspil, eller bare generelt et computerspil skal virke ekstra godt og immersivt, så skal det få dig til at glemme at du bare sidder og spiller et spil. Dette bliver sværere når spillet omhandler urealistiske emner, da det er lettere at relatere sig selv til en realistisk og naturlig situation. Dette er især vigtigt med gyserspil. Du skal fordybe dig i historien før du kan blive påvirket og skræmt af den. Det er blandt andet derfor at VR-spil²³ er blevet så populære. Fordi de får dig til at glemme at det bare er et spil du spiller. Derfor er det vigtigt at et spil kan ophæve din skepsis overfor spillet. Dette klarer begge spil relativt godt. Begge spil tager fokus på at holde det så kasuel og realistisk som de kan i starten af spillet. Hen over spillet, dropper de så deres facader. Iron Lung afslører mere og mere tydeligt, at der er et kæmpe monster i blodhavet med dig, og Presentable Liberty afslører sine mørke temaer, efter at have lagt et ganske almindeligt grundlag til sin historie. Med andre ord, så prøver spillene med svig at fører spilleren bag lyset i starten af spillene, og når så spilleren holder op med at være på vagt, så viser spillene deres rigtige farver.

Thalassophobia

Iron Lung spiller også på thalassophobia, som er frygten for at være dybt nede i havet.

Jumpscares

Dette punkt er kun relevant for Iron Lung, da Presentable Liberty ikke rummer nogle jumpscares, og heller ikke er den type gyserspil som jumpscares hører med til. Det kan dog diskuteres om man ville klassificere Charlottes selvmord som et jumpscare, eftersom spilleren bliver skræmt af at finde ud af hende skæbne.

²³ "VR-spil" står for Virtuel Reality spil, hvilket er computer spil hvor du får nogle 3D briller på hovedet, der viser dig spillet igennem brillerne, for at give din bedste indre fokalisation som muligt.

Men Iron Lung håndterer jumpscare på den traditionelle måde inden for gyserspil og gysergenren generelt ved at opbygge spænding. Spillet indeholder auditive jumpscare. Det er først i slutningen i spillet hvor du konfronteres med monstret, at alt den spænding man har opbygget igennem spillet, udløses i et brag, i ét, stort visuelt, og auditivt jumpscare.

Titel og temaer

Med titler som Iron Lung og Presentable Liberty, kan man begynde at undrer sig over valget af navn til spillene.

Iron Lung er både navnet på selve spillet, men også navnet på ubåden i spillet. Iron Lung er direkte oversat på dansk til "jern lunge", og det er nok ikke alle der kender til det, men der er faktisk noget der hedder en jernlunge. Se bilag 11, som viser hvordan en jernlunge ser ud. En jernlunge (også kaldt tankrespirator) er den ældste type respirator, der er designet til at opretholde patientens liv gennem kunstigt åndedræt. Den blev mest brugt under poliovirussen, også kaldet børnelammelse. Så hvad har ubåden i Iron Lung noget som helst at gøre med en jernlunge? Er det bare tilfældigt, at det hedder det samme? Absolut ikke. Valget af titlen Iron Lung, er smukt brug af symbolisme. Både Iron Lung ubåden og en jernlunges mål, er at holde en person i live, ved at give dem ilt. En jernlunge giver dig ilt igennem en respirator proces, og ubåden giver dig ilt. Den er den eneste kilde til ilt på bunden af blodhavet. Udover det, så deler de også det samme klaustrofobiske tema. Både ubåden og en jernlunge er ting hvor du ikke har meget plads til at bevæge dig, og du er tvunget til at blive i dem for at holde dig i live.

Presentable Liberty's titel er heller ikke tilfældig. Navnet oversættes bedst om til "præsentabel frihed", hvilket står i kontrast til spillets tema om at være fanget, og ikke have mulighed for at påvirke noget som helst næsten. Det er med andre ord en ironisk titel.

Fællestemaerne for de 2 spil er følgende: isolation, ensomhed, apokalypse, psykologisk gys, minimal gameplay, straffefange.

Diskussion og vurdering

Med analysesen færdiggjort, vil der nu blive diskuteret og vurderet. Der skal på baggrund af analysen vurderes hvilke krav til et vellykket spil, som Iron Lung og Presentable Liberty lever op til. Der skal også ses på hvorfor de stadig bliver anset som så gode spil, på trods af de krav som de ikke lever op til. Til sidst kigges der lidt nærmere på, om der kan være nogle andre grunde til forskellen i deres respektive succes.

Men hvad er det for nogle krav som et vellykket computerspil skal have? En af måderne man kan kigge på det, er igennem LeBlancs Taksonomi. (Møller, 2017). Den amerikanske spiludvikler, Marc LeBlanc, har dykket dybt ned i, hvad der fascinerer os ved computerspil. Hvad er det præcist, der gør spil så tiltrækkende og engagerende? LeBlanc har identificeret otte centrale elementer, som ifølge ham udgør fornøjelsen eller tilfredsstillelsen ved at spille. Dette systematiske overblik kaldes "8 Kinds of Fun" eller LeBlancs Taksonomi. Det er med disse punkter, at vi kan vurdere hvilke af dem som Iron Lung og Presentable Liberty udgør. De forskellige punkter kan variere og kombineres på forskellig vis for at skabe diverse spiltyper.

Den korte version af LeBlancs Taksonomi lyder som følgende:

1. Sensation: Spillet som stimulation af sanser
2. Fantasy: Spillet som en fantasiverden
3. Narrative: Spillet som et drama
4. Challenge: Spillet som en forhindringsbane
5. Fellowship: Spillet som en social ramme
6. Discovery: Spillet som uopdaget territorie
7. Expression: Spillet som selvopdagelse
8. Submission: Spillet som noget, man underkaster sig

Udover dette, så kan vi også kigge på hvilken primær målgruppe at de 2 gyserspil er rettet imod. Det kan vi gøre ved at kigge på Bartles spilletyper. Den britiske spil ekspert Richard Bartle mener nemlig, at man kan kategorisere mennesker i fire distinkte spilpersonligheder baseret på, hvad der fascinerer os ved computerspil: Achievers, Explorers, Socializers og Killers. Se bilag 12, som der viser modellen for Bartles spilletyper.

Vi vil vurdere spillene ud fra de mest relevante af disse punkter fra LeBlancs Taksonomi, både i forhold til hvilke de opfylder, men også i forhold til dem som de virkelig ikke opfylder.

Sensation

Når spil appellerer til vores sanser, bliver vi dybere engagerede, uanset spilgenre. Spil får en ekstra dimension af underholdning med imponerende grafik og kvalitetslyd. En mere realistisk oplevelse kan også forstærke vores fordybelse i spillet. Ingen af de 2 spil klarer sig godt på dette punkt, bortset fra Iron Lung's kloge brug af lyddesign. Ingen af spillene har god visuel stil, eller grafik, de anvender ps1 grafik. Begrebet bruges negativt. Men de 2 gyserspil er konstrueret til at de ikke er afhængige af god grafik for at være uhyggelige eller gode spil. De ting vi ser i begge spil, ville have gjort en minimal forskel hvis de var i bedre grafik. Det er derfor, at spillene forholder sig til den minimalistiske grafik, og kan slippe afsted med det.

Narrative

Narrative indebærer ikke altid, at spillet skal have en sammenhængende historie. Det betyder blot, at spillet skal udvikle sig som en form for drama.

Presentable Liberty viser sit absolut bedste på det her punkt. Som vi har analyseret, så fokusere Presentable Liberty næsten kun på sin narratologi, og det er der ingen tvivl om.

Iron Lung har også både en sammenhængende historie og drama. Med en prolog og epilog der redegør spilleren for en stor del af spillets historie, og et plot der udfolder sig i dit nærmiljø undervejs i spillet, så formå Iron Lung at ramme rimeligt godt når det kommer til narrative punktet

Challenge

Udfordringer anses for at være et af de mest afgørende elementer. Mange spiludviklere og eksperter er enige om, at det er udfordrende at skabe underholdende spil uden at præsentere spilleren for udfordringer. Udfordringer udgør kernen i enhver spiloplevelse og er afgørende for spillets progression.


Presentable Liberty forholder sig ikke til dette punkt. Men det gør Iron Lung. Iron Lung giver dig den challenge, at du skal navigere en ubåd uden at kunne se rigtigt ud af den. Du bliver nødt til lære at korrespondere koordinaterne af din ubåd, til koordinaterne på kortet af området. Du bliver nødt til at få taget billeder af de forskellige interessepunkter for at vinde. Det er hvad man kalder for en challenge.


SOP Discovery

I sin essens appellerer Discovery primært til en explorer. Konceptet repræsenterer præcis det, de finder tiltalende: at udforske spillets verden. Dette omfatter både de geografiske aspekter, hvor man kontinuerligt kan støde på nye områder i niveauerne, samt de spiltekniske elementer.

Imens at Presentable Liberty stort set igen ikke er relevant til dette punkt, så kommer Iron Lung en del ind på det. Hvis man er typen der godt kan lide at udforske det ukendte, så kunne Iron Lung godt være noget for dig.

Bartles spilletyper

Ud fra LeBlancs Taksonomi er det ikke svært at tildele Iron Lung en plads hos en Explorer. Explorers i computerspilverdenen fungerer som eventyrere, drevet af ønsket om at udforske ukendte territorier, kortlægge dem og afsløre skjulte områder. Men begrebet 'opdagelsesrejsende' går ud over blot geografiske opdagelser. Disse Explorers glæder sig også over at støde på skjulte elementer i spillets design, som små overraskelser, specielle funktioner eller smarte genveje. Hvilket der for resten også er i Iron Lung. Alt i alt, reflekterer spilletypen sig meget med Discovery punktet fra LeBlancs Taksonomi. 

Når det gælder Presentable Liberty, er der dog ikke nogen spilletype man kan tildele spillet ud fra de punkter som det lever op til. Eller rettere sagt, det ene punkt. Presentable Liberty tager jo kun udgangspunkt i Narrative, ud fra LeBlancs Taksonomi. Og der er ingen af de 4 Bartles spilletyper fokuserer kun på det narrative, i hver fald ikke til den grad som Presentable Liberty gør. Men nu er Presentable Liberty også et meget usædvanligt spil. 

Ekstra - det unikke

Udover Bartles spilletyper og LeBlancs Taksonomi, så er der en anden faktor der bestemmer om folk vil kunne lide det. Om det er unikt. Når der kommer et spil på markedet, med en præmis der måske aldrig er blevet hørt om før, så plejer det at blive et hit. Dette kan for eksempel ses på *Among Us* der prøvede noget nyt med at sætte spillere op til at skulle kunne snyde hinanden, med sit bedste skuespil og pokerfjes 🎭 og når det kommer til succesen fra Iron Lung og Presentable Liberty, er det højst sandsynligt den samme årsag. At det er unikt og nyt.

Presentable Liberty åbnede dørene for spildesigners mulighed for at lave spil der næsten ikke fokuserede på game play, men mere på den narrative side. Næsten som at fortælle en interaktiv historie, fremfor et computerspil. Presentable Liberty tog også fat i psykologisk horror med nogle meget mørke emner i sin narrative historie, som påvirkede mange der spillede det i en længere periode efter de havde spillet det.

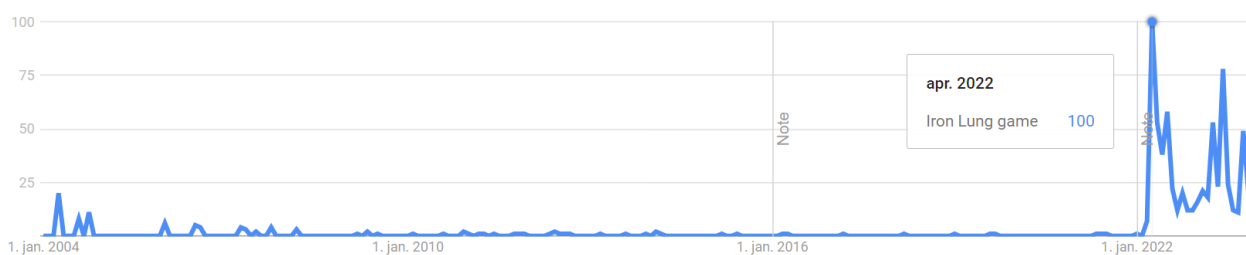
Iron Lung tog en allerede succesfuld genre, og lavede et unik twist på den. Andre computerspil om at være i en ubåd omringet af monstre i vandet, var tidligere blevet set i spillene *Subnautica*, og *Barotrauma*. Det unikke twist fremkommer ved at du faktisk ikke kan se hvad der forgår, og er nødt til at være mere afhængig af dine andre sanser. Når man spiller et ubåds spil har man en klar forventning om at man skal kunne se hvor det er man er på vej hen, og den norm bryder Iron Lung.

Respektive succes

Selvom både Iron Lung og Presentable Liberty blev et hit, så er der stor forskel på hvor succesfulde de 2 computerspil blev. Det kan vi blandt andet bruge Google Trends²⁴ til at finde ud af. 🗨️

Et nærmere kig på Iron Lung's succes

Hvis vi tjekker "Iron Lung game" ud på google trends, så får vi en graf der så sådan her ud, med sit største spike i april. 2022. Det var på det tidspunkt, at det begyndte at blive populært på Steam, og også igennem youtubere der gav ros til spillet.



²⁴ "Google Trends" er en service af google, der viser hvad der har været populært at søge på i forskellige perioder, samt hvornår at specifikke ting har været populært.

Efterfølgende i 2023, har vi 3 forskellige spikes, i april, juni og oktober. Spiken i april, skyldes at den første trailer til filmatiseringen af spillet kom ud. Det er youtuberer Markiplier som både dirigerer og spiller hovedrollen i filmen. Det er også ham der finansierer projektet.

Spiken i juni, skyldes OceanGate Titan ulykken. OceanGate ulykken, omhandler en turist ubåd der den 18 juni i 2023, imploderede dybt nede under vandet, hvor flere mennesker mistet deres liv. Spiludvikleren David Szymanski tweetede også at han synes det føles forkert at han tjener flere penge på salget af Iron Lung, i forbindelse med at folk er døde i en ulykke. (Marshall, 2023)

Den sidste spike i oktober skyldes at youtuberer Markiplier udgav sin anden trailer til Iron Lung filmatiseringen. I skrivende stund er filmen endnu ikke kommet ud.



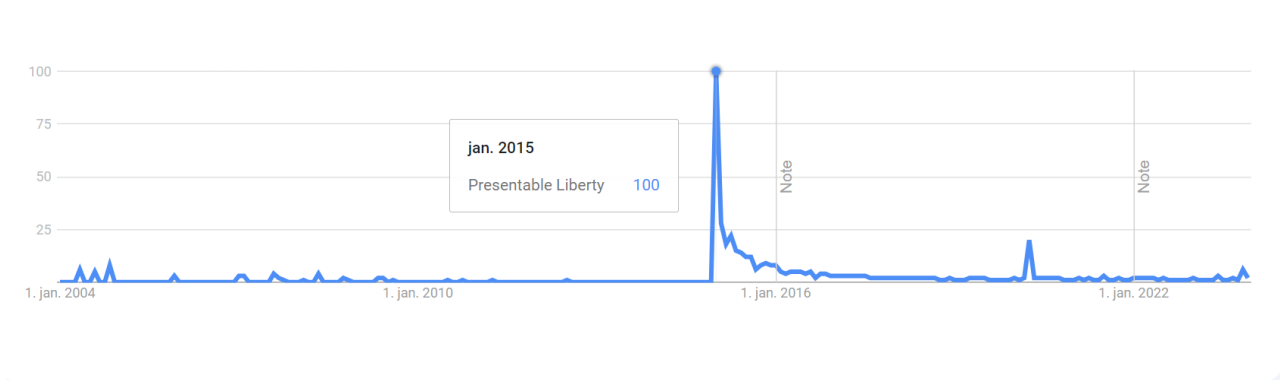
SOP

Spiludvikleren af Iron Lung, David Szymanski ramte sit hit med Iron Lung. Efter mange forsøg på at skabe et spil der ville trække opmærksomhed, tror jeg stadig ikke at han regnede med Iron Lung kunne have været blevet så succesfuld. Hvem kan han takke for det? De youtubere der promoverede og roste spillet. Gaming youtubere er blevet en kæmpe mulighed for at få reklameret for sine spil, hvis man bare kan være heldig nok til at en af dem gider at spille det, og fortælle om det på deres channel.



Et nærmere kig på Presentable Liberty's succes

Når man kigger på Google Trends med søgeordet "Presentable Liberty", ser man grafen for populariteten, som vises nedenfor. Den har ét kæmpe spike i januar 2015. Dette er fordi den samme populære youtuber som nævnt før, "Markiplier", lavet en video omkring spillet, hvilket fik spillet til at blive utroligt populært i perioden. (Markiplier, 2015)



Som tidligere nævnt, så tjente spiludvikleren, Robert Brock ikke en krone på det. Det var en stor fejl at Robert satte spillet Presentable Liberty til at være gratis. Havde han bare sat det til 70 kroner, ville folk stadig have købt det da det var så populært. Robert prøvede som nævnt tidligere i opgaven at lave en remake af spillet ved hjælp af en kickstarter, hvilket desværre fejlede flere gange. Spillet var ikke populært længere. Robert prøvede at kontakte Markiplier og andre kendte youtubere der havde spillet hans spil, i håb om at de kunne promovere og sprede budskab om hans nye spil, men det lykkedes aldrig for ham. Og som også nævnt tidligere, endte det desværre med at Robert begik selvmord på grund af sin depression. Mange har tænkt efter Roberts død, om Presentable Liberty's mørke temaer i virkeligheden var et tegn på hvor dårligt Robert havde det.

Men derfor blev Presentable Liberty stadig et hit. Og det har han at takke youtuberer Markiplier for. Han lavede bare fejlen i at gøre spillet gratis. Men han havde nok aldrig troet at spillet ville blive så populært. Hvis han havde vidst det på forhånd, havde han nok givet spillet en anden pris end gratis. Med det sagt, var Robert jo også plaget af sine psykiske problemer.

Konklusion


I denne opgave blev jeg bedt om følgende:

Opgaveformulering:

Hvordan kan man forklare forskellen på hvor succesfulde de to minimalistiske gyserspil *Iron Lung* og *Presentable Liberty* blev?

- Giv en kort introduktion til spillene *Iron Lung* og *Presentable Liberty*, hvori du kommer ind på spillenes størrelse, genre, visuelle stil og objektive succes.
- Foretag en komparativ analyse af spillene med inddragelse af selvvalgte begreber fra både KomIT og dansk, og begrund dit valg af fokus i analysen.
- Vurder på baggrund af din analyse hvordan spillene lever op til udvalgte krav til et vellykket computerspil, og diskuter om der kan tænkes at være andre årsager til forskellen i deres respektive succes.

Min konklusion på undersøgelsen i opgaven, er:

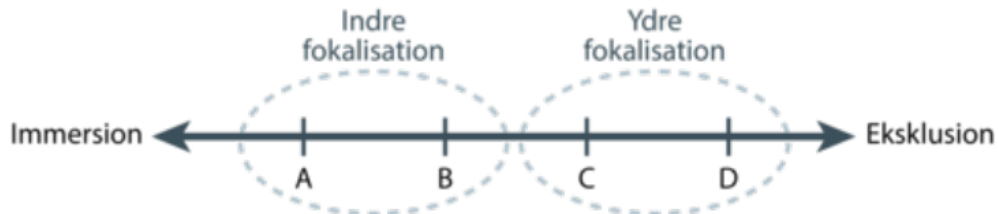
- Under redegørelsen er det gennemgået hvor mange der spillede spillene, at spillene tilhøre genren "første-persons" perspektiv gyserspil, at de visuelt har PlayStation 1 grafik (meget primitiv i forhold til standarden i nutiden), og den spillermæssige succes ikke er den samme som den økonomiske succes, idet at *Iron Lung* har tjent en masse penge til spiludvikleren, mens de ønskede frivillige donationer til den anden spiludvikler er udeblevet.
- I analyseafsnittet er de 2 spil blevet sammenlignet. Nogle af de begreber der er blevet anvendt i analysen er de 3 grundsten, narratologi, ludologi, det medskabende, game world, game play, fokalisation, gyser teori blandt andre begreber. Det blev påvist af det narrative spiller en altoverskyggende rolle for spillet *Presentable Liberty*, men også er vigtigt for spillet *Iron Lung*. Til gengæld, har *Iron Lung* mere game play, idet der er mulighed for interaktion. Ud fra første-person perspektivet i begge spil, har begge gyserspil en indre fokalisation. Som gyserspil fungerer de godt, fordi man bliver grebet af den uhyggelige og dystopiske verden i spillene. Dette er på trods af hvor simplistiske og minimalistiske de 2 spil er i forhold til de fleste andre moderne computerspil. Uhyggen der er fremkaldt i spillene med psykologiske virkemidler, får dem til at fungere. 
- I vurderingsafsnittet er de 2 spil blevet vurderet ud fra LeBlancs Taksonomi og Bartles spilletyper. Det er konkluderet, at de også er blevet succesfulde idet de 2 spil har leveret en unik og ny oplevelse, og at spillene er blevet promoveret af populære youtubere.

Bibliografi

- Birkett, J. (12. Marts 2015). *How to estimate how many sales a Steam game has made*. Hentet 14. December 2023 fra GreyAlienGames: <https://greyaliengames.com/blog/how-to-estimate-how-many-sales-a-steam-game-has-made/>
- Brock, R. (26. December 2014). *Menagerie II: Presentable Liberty*. Hentet fra Game Jolt: <https://gamejolt.com/games/menagerie2/42997>
- Dobretsberger. (28. November 2023). *Robert Brock*. Hentet fra Seelenfunken: <https://www.seelenfunke.at/blog/seelenfunke-1/robert-brock-8213>
- Iron Lung*. (u.d.). Hentet 29. November 2023 fra STEAM REVENUE CALCULATOR: <https://steam-revenue-calculator.com/app/1846170/iron-lung>
- Julie Baden Korch-Frandsen, P. C. (2016). *Computerspil i dansk*. (C. Schumacher, Redaktør) Hentet fra Systime.
- Malte Wöstmann, L.-M. S. (26. Marts 2019). *Does Closing the Eyes Enhance Auditory Attention? Eye Closure Increases Attentional Alpha-Power Modulation but Not Listening Performance*. Hentet fra National Library of Medicine: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30912726/>
- Markiplier. (11. Juni 2015). *This Game Will CHANGE YOUR LIFE | Presentable Liberty*. Hentet fra Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=jZTQPTQovZA&t=3132s>
- Marshall, C. (21. Juni 2023). *Submarine game spikes on Steam as search for OceanGate vessel continues*. Hentet fra Polygon: <https://www.polygon.com/23768830/oceangate-titanic-submarine-iron-lung-game-sales-spike-steam>
- Møller, J. H. (2017). *Computerspil*. (L. S. Pallesen, Redaktør) Hentet fra Systime: <https://computerspil.systime.dk/?id=140>
- Systime. (2012). *Textanalyse*. (A. Bøndergaard, Redaktør) Hentet fra Systime.
- Szymanski, D. (10. Marts 2022). *Iron Lung - Steam*. Hentet fra Steam: https://store.steampowered.com/app/1846170/Iron_Lung/
- Årnell, T. o. (27. Maj 2020). *Horror game design – what instills fear in the player?: A study on the effects of horror game design theories and level design patterns on player behaviour in a horror environment*. Hentet 29. November 2023 fra diva-portal.org: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1432687/FULLTEXT01.pdf>

Bilag

Bilag 1- Ydre og indre fokalisation i computerspil

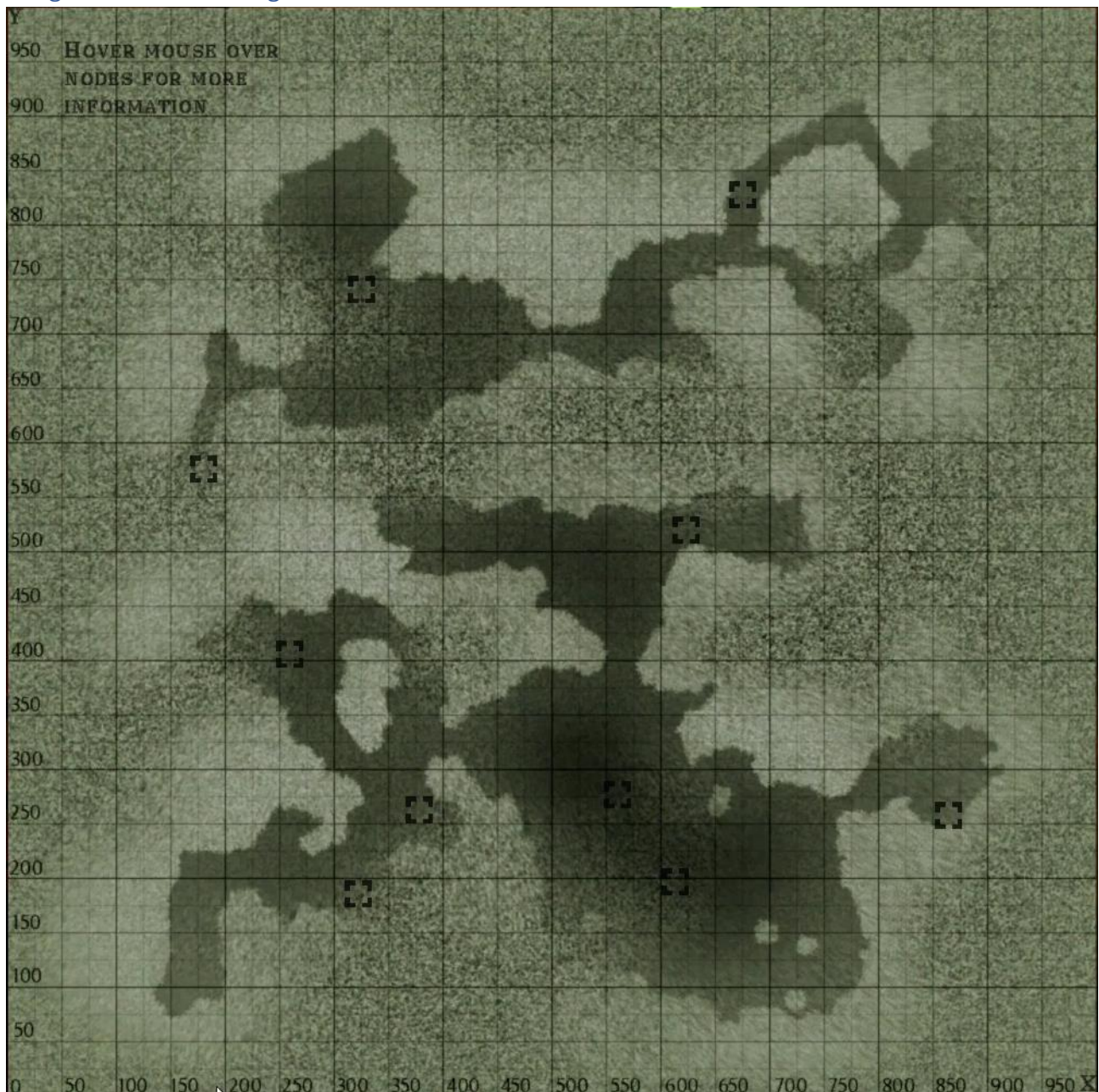
Forskellige "grader" af indlevelse ^{ID}

Ydre og indre fokalisation i computerspil **A:** Spilleren "er" hovedpersonen. Eks. First-person shooters, Virtual-Reality spil. **B:** Spilleren "handler" igennem en avatar. Eks. Grand Theft Auto, Sims. **C:** Spilleren "styrer" grupper af karakterer. Eks. Starcraft. **D:** Spilleren "kontrollerer" hele populationer af aktører. Karakterbegrebet er ikke længere i spil. Eks. Civilization.

Bilag 2- Ubåd set inden fra



Bilag 3- Kort i Iron Lung



30

Bilag 4- Note i Iron Lung

"This is not an expedition, it is an execution. When they put you in here, they don't want you to return. And even if you do, and even if they keep their promises... what freedom waits for you? A few dying ships in a sea of dead stars?"

If there still is hope, it lies beyond the veil. Hope in this void is as illusionary as the starlight. I will choose to breathe my last here at the bottom of an ocean, unseen, unheard, uncontrolled.

They will get their execution.

I will get my freedom." (Szymanski, 2022)

Bilag 5- Fængselscelle



Bilag 6- Brev til Mr. Smiley

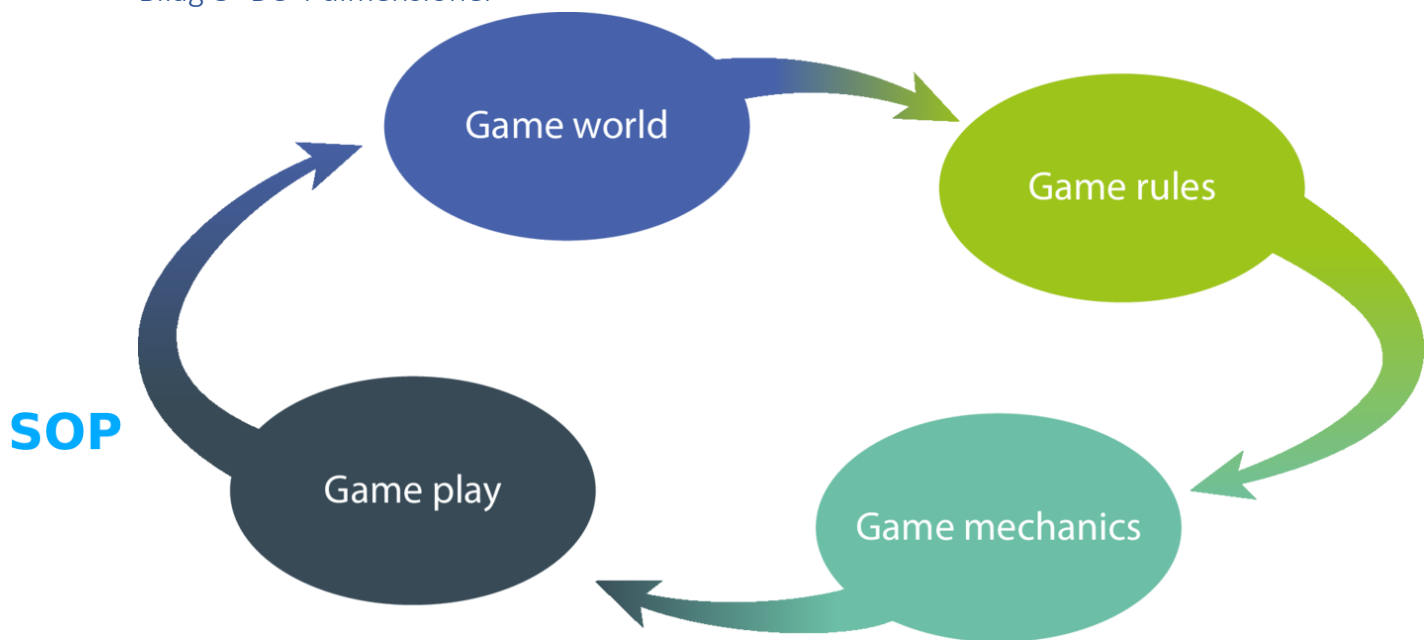
SOP

GOOD DAY MR. SMILEY.
WE HAVE NOTICED THAT YOU HAVE NOT
MET YOUR HAPPINESS QUOTA YET.
REMEMBER:
YOU WILL ONLY GET TO SEE YOUR
DAUGHTERS AGAIN IF YOU MANAGE TO
LOWER THE SUICIDE RATES IN PRISON.

Bilag 7- Brev fra Charlotte



Bilag 8- De 4 dimensioner



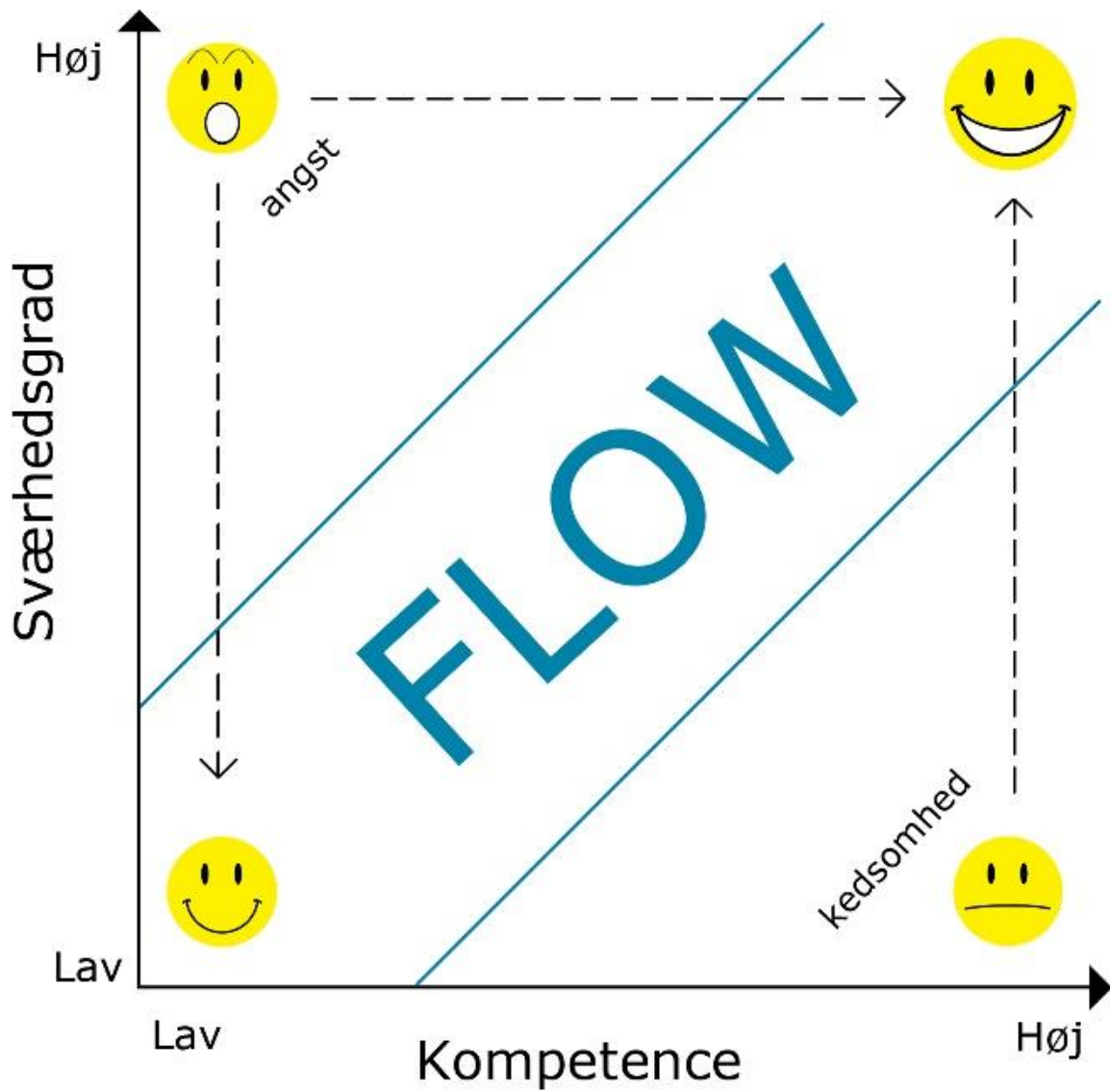
32

Bilag 9- Sekventiel model



Sekventiel struktur. Spilleren følger en struktur, der er fastlagt på forhånd af spildesigneren.

Bilag 10- Flow model



Bilag 11- Jernlunge



SOP

Bilag 12- Bartles spilletyper

