

## Seminaroppgave MEVIT 1700 – 19 oktober

### Gruppe 4 B – Oppgave 1

#### Forklar hva MUDs og MMORPG er?

MUD (Multi-User Dungeon, Domain or Dimension) og MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game) er spill<sup>1</sup> i virtuelle verdener hvor flere personer kan delta samtidig på internett. Disse foregår som ofte i en fantasy-verden.

MUD's er tekstbaserte og for å koble seg opp mot en kan man bruke en TELNET-klient, SSH (Secure Shell) eller java i en webbrowser. Telnet (TELEcommunication NETwork) er en nettverksprotokoll som brukes på internett/lokalt nettverk og ble utviklet i 1969.

Den første MUD ble utviklet ved Essex University i England rundt 1978 og er den eldste virtuelle verdenen som ble skapt. Den eksisterer faktisk fremdeles. Her er det mulig å lese beskrivelser av rom, objekter, andre spillere mm. Man kan også kommunisere med andre spillere i real-time, altså uten ventetid (slik man må med f.eks. e-mail / messageboards).

MUD's er ofte gratis for brukerne og er basert på åpen kildekode, mens MMORPGS har proprietær kildekode og som brukerne må betale for å kunne få lov til å spille på.

MMORPG's skiller seg fra MUD's blant annet ved at de har grafikk/lyd og at mange flere spillere er online samtidig.

#### Hva har disse til felles som kan kjennetegne denne spillsjangeren?

Man har kontroll over en avatar – spillerens representasjon av seg selv. I MUD's er dette en tekstlig konstruksjon, mens I MMORPG's er dette grafisk representasjon i enten 2D- eller 3D.

Den virtuelle verdenen fortsetter å eksistere og er i endring, selv om en spiller logger seg av spillet.

Mål; utvikle avataren sin, få bedre utstyr, klare å bekjempe fiender, klare quests.

---

<sup>1</sup> Pavel Curtis hevder i "Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities" (1992) at en MUD ikke er spill i det hele tatt. Dette mener han er fordi de hverken har en begynnelse, en slutt eller et bestemt mål og hvor man heller ikke får noen fornemmelse av å vinne eller å få suksess.

Den sosiale delen, hvor man kan kommunisere med andre spillere, enten med skrift (både i MUDs og MMORPGS) eller tale (gjelder kun enkelte MMORPGS).

Nevn noen av de mest kjente eksemplene innen disse.

MUD: MUD, Legends of Terris, Gem Stone III, Avalon, LambdaMOO

MMORPG: Neverwinter Nights, Meridian 59, Ultima Online, Everquest, Guild Wars, World of Warcraft, Anarchy Online, Eve Online, Age of Conan: Hyborian Adventures

Hvordan/hvorfor har denne sjangeren utviklet seg til å bli en av de mest populære innen dataspill i dag?

Spillindustrien har utviklet seg enormt siden de første spillene ble laget. De teknologiske forbedringene har gjort det mulig at spillene har utviklet seg fra tekstbaserte / figurer i svart/hvitt til de dynamiske 3D-verdene som dominer i dag. I tillegg har flere fått internett-tilgang og MUDs og MMORPGs drar nytte av det, ved at folk nå kunne koble seg til spillene og ha interaksjon med andre spillere.

I disse spillene er spilleren representert med en avatar og tar en ny rolle utenom ”den virkelige” der spilleren kan være anonym. Det sosiale aspektet ved disse spillene er en viktig grunn til at de er så populære i dag. Man kan kommunisere med andre spillere enten ved tekst eller tale, samarbeide eller sloss (PvP) med andre. Disse spillene gir brukerne stor frihet inne i spillet. Man kan for eksempel fiske i to timer, lage smykker, gå hvor du vil (innenfor de begrensningene spillverdenen har). Det er en spillsjanger der brukeren får mange muligheter til å gjøre hva man vil. Man kan samles rundt et leirbål og chatte om ting som ikke har noe med spillet å gjøre (for eksempel politikk eller musikk). Slike spill gir muligheten til å skape en virtuell identitet som er bedre enn den vi kan klare å oppnå i den virkelige verden.

Følelsen mange spillere får av at de klarer å mestre noe (få bedre utstyr, bekjempe fiender, rett og slett bli flinkere og bli mer populær og få status i spillet) gjør at mange kan bli avhengige av spillet. I en artikkel i Bergensbladet sier Dr. Maressa Hecht, som er klinisk psykolog ved McLean sykehus i Massachusetts, at 40% av de som spiller WoW er avhengige. Det er nå ca 9 millioner som spiller WoW og det vil derfor bety at 3,6 millioner av disse kan være avhengige. På en måte kan man kanskje si at spillene skaper en «illusjon» som trekker spillerene mer og mer inn i spillet som til slutt gjør at spillerene lukker seg ut fra det virkelige livet. I Kina startet de i 2005 å teste et system for MMORPGs hvor spilletiden blir begrenset til kun tre timer per dag, og hvis man spiller mer enn dette vil avataren bli svekket.

## Hvordan skiller disse spillene fra for eksempel litteratur og film i sin bruk av narratologi?

Narratologi er en strukturell lære om det narrative og narrativ struktur og hvordan de påvirker persepsjonene våre. Målet med narratologi er å studere og forstå hvordan forskjellige elementer, temaer og mønstre i historien er bygd opp.

I grove trekk kan man si at narratologi er en måte fortellingen blir oppfattet av leseren/spilleren/tilskuer og måten det er levert til den samme personen.

Spill har en fordel som filmer og bøker mangler, nemlig at tilskueren kan gå i en langt mer aktiv rolle samt ha direkte innflytelse på sitt miljø og eventuelt de rundt seg. Spill har tross alt i likhet med filmer det visuelle aspektet som vi dessverre mangler i bøker. Det er verdt å nevne at tilskuerens "handlings frihet" i spillet, så langt det faktisk er tillatt, har innflytelse over måten vi begriper fortellingen. Handlings valget tillater til en viss grad at spilleren blir tilknyttet til sin avatar/spillfigur. Disse særtrekkene lar spillet dra spilleren inn i den gitte spillverdenen på en annerlids måte. Han / hun blir en deltaker innen spillets grenser. Man må selvfølgelig ha i tankene at alle disse spill karakteristikkene er avhengig av spillets design og dermed er prioritert basert på utviklerens design filosofi.