

Interfaces en Gameplay: onlosmakelijke samenhang?

Casusonderzoek naar World of Warcraft

VALÉRIE VAN ACQUOIJ

3292061

BLOK 4 2009/2010

16-06-2010

EINDWERKSTUK BACHELOR: GAMES, SPELEN EN MEDIA

BEGELEIDER: TEUN DUBBELMAN

Inhoud

Pagina 4	Inleiding – Een World of Warcraft verslaving?
Pagina 6	Onderzoek: What's in a game? Gameplay Core mechanics Interface Samenhang
Pagina 10	World of Warcraft WoW: een role-playing game MMORPG... what? Interface in WoW Vergelijking met Guild Wars
Pagina 15	Conclusie
Pagina 16	Bibliografie

I believe gameplay is the components that make up a rewarding, absorbing, challenging experience that compels the player to return for more, time and time again. It sits at the heart of a game that cannot be seen as a dimensional entity, but only felt from a superbly woven and captivating world of interactive challenges that stimulates your every sense.

- Kevin Oxland, 2004

Inleiding – een World of Warcraft verslaving?

Met moeite kan ik mijn ogen losscheuren van het scherm, maar ik moet toch echt wat eten. Reeds twee uur ben ik aan het vechten tegen een groot, eng monster. Gelukkig doe ik dit niet alleen, want ik heb hulp van een aantal vrienden, die me beter kunnen maken als ik erg gewond ben, en anderen die de aandacht van het monster weten te trekken en er zo voor zorgen dat hij zich niet op mij richt en me in een keer dood maakt. Verhit roept iemand tegen me dat ik moet opletten, en dat het niet de bedoeling is dat ik op dit cruciale moment in het gevecht andere dingen zit te doen. Nog een paar procent en dan is de baas dood en kunnen we de buit verdelen... En dan word ik geroepen om nu toch echt te komen eten: “Het is wel mooi geweest zo. Kom naar beneden en eet je eten, en sluit dat stomme spel toch eens af.” Het is maar een spel, zou je denken, maar voor veel mensen is dit spel veel meer. Het is een hobby, een plek waar sociale ontmoetingen plaatsvinden, waar ervaringen over het spel gedeeld kunnen worden en waar vooral ook veel gespeeld kan worden. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) is momenteel niet voor niets de meest gespeelde MMORPG ter wereld, met ruim 10 miljoen actieve spelers wereldwijd. Veel onderzoekers zijn mij al voorgegaan en vele onderwerpen hebben de revue gepasseerd. Maar wat maakt dit spel voor mij bijzonder?

Het was februari 2008 toen ik begon met spelen. Eigenlijk wilde ik het niet, maar ik kon de verleiding uiteindelijk niet weerstaan. Ik had al ervaring met *Guild Wars*, een andere MMORPG, maar de verschillen bleken toch zeer groot en het spelgenot dat ik kreeg bij *World of Warcraft* was niet te vergelijken met dat van *Guild Wars*. De verschillen waren hierin de belangrijkste factor: de mogelijkheid om een ras te kiezen in plaats van alleen een klasse; de klassen die uitgebreide mogelijkheden bieden met de verschillende specificaties die je hierin kunt kiezen; de mogelijkheid om tot level 80 te komen; de vele verschillende dungeons en bazen die je kunt verslaan; de uitrusting van je avatar die niet alleen je uiterlijk verbeteren, maar ook je “stats” verbeteren... Zo kan ik nog een tijdje doorgaan, maar de meeste van deze aspecten zijn samen te vatten in één woord, of eigenlijk twee: interface en gameplay: waar je bij *Guild Wars* beperkt was tot een vrij kale en droge interface die je niet zelf kunt aanpassen, zijn de mogelijkheden bij *World of Warcraft* juist enorm uitgebreid.

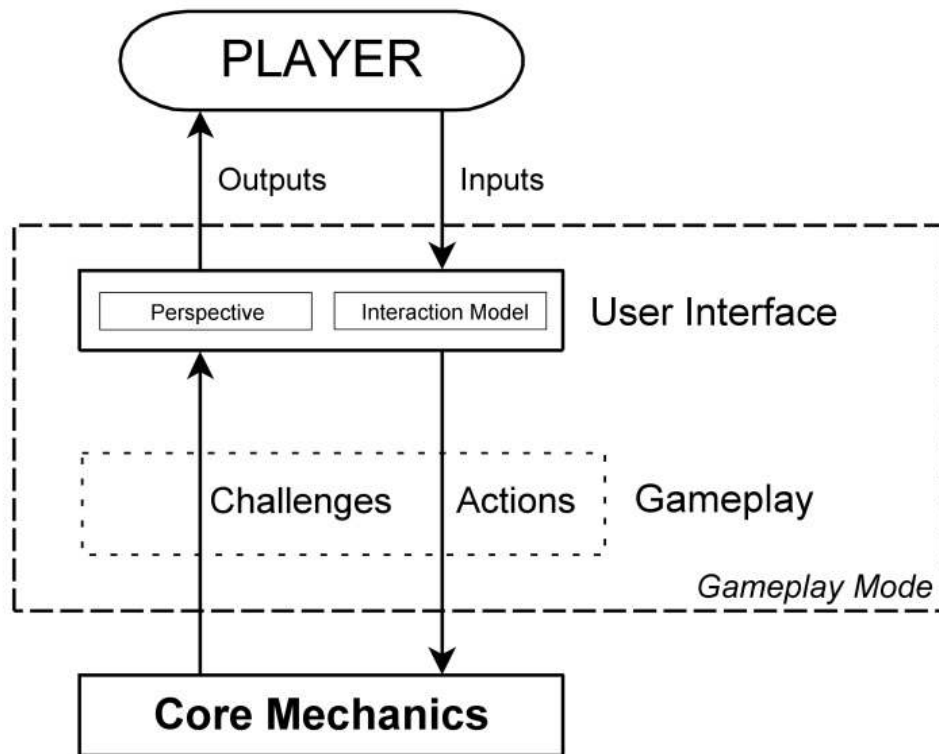
Er zijn bepaalde elementen die elke game moet bevatten om het daadwerkelijk tot een game te maken. Rules, goals, challenges om er een paar te noemen. Deze aspecten zijn door meerdere onderzoekers belicht en onderzocht, om tot een goede definitie en een goed begrip te komen van wat games precies zijn. Ook voor *World of Warcraft* zijn dergelijke factoren te noemen die het spel maken tot hoe het nu is. Eén aspect hiervan, de interface, is essentieel voor de gameplay van het spel. Zonder de interface zoals het spel die nu kent, is het onmogelijk het spel op de huidige manier te kunnen spelen. Waarom? Zoals ik zal aantonen is de interface een essentieel onderdeel van het spel. De interface is uiteindelijk bepalend voor de gameplay van het spel, en de gameplay is essentieel voor het speelgemak of –genot dat de speler er uiteindelijk van krijgt.

Ik zal hier onderzoeken in hoeverre de interface en gameplay samen zijn verbonden en essentieel zijn voor een goed lopende game. Ik richt me voornamelijk op deze twee elementen en probeer ze aan de hand van een casus (*World of Warcraft*) toe te lichten en te illustreren wat ze voor elkaar betekenen. Juist omdat zoveel onderzoekers reeds gepoogd hebben om tot een duidelijke, algemene definitie van gameplay te komen, kan dit onderzoek een bijdrage kan leveren aan het begrip van de factoren die hierbij een rol spelen en die hiervoor essentieel zijn. Bovendien laat dit

onderzoek zien hoe interfaces zich manifesteren in MMORPG's en wat hiervoor de genre-specifieke kenmerken zijn.

What's in a game?

Dit onderzoek zal zich richten op de gameplay en interface van een spel op zich. De interactie tussen deze twee begrippen wordt vaak besproken, of misschien zelfs als vanzelfsprekend geacht. Bij mijn zoektocht naar een duidelijke uitleg of een uitgesproken verband tussen de twee elementen, kwam ik terecht bij een powerpoint presentatie van de UC Santa Cruz School of Engineering. Deze powerpoint bevatte een schema die de verhouding tussen de twee begrippen duidelijk maakte op een zeer heldere manier:



Afbeelding 1 – Interactie model voor interface, gameplay en core mechanics.

De docent van het vak, Michael Mateas, geeft echter geen duidelijke bron; daarom hanteer ik hem als maker van de afbeelding. De afbeelding haalt een aantal essentiële begrippen aan, en elk begrip heeft een duidelijke uitleg nodig om hem te kunnen begrijpen en in een bepaald verband te kunnen plaatsen. Daarom zal ik later nog een keer terugkomen op deze afbeelding en wat die precies inhoudt.

De gameplay van een spel is een begrip op zich, en om te begrijpen hoe de gameplay zich verhoudt tot de interface, is het belangrijk om eerst goed te onderzoeken wat het begrip precies inhoudt. Gameplay is echter ook een onderdeel van – logischerwijze – een game. Om de gameplay te kunnen onderzoeken, is het cruciaal om eerst vast te stellen wat een spel (of game) precies is. Er zijn veel auteurs die getracht hebben vast te stellen wat een game precies is. De meeste auteurs zijn het eens dat er een aantal cruciale aspecten vastzitten aan het begrip. Zo zegt Adams, een game designer, het volgende over een game: "A type of play activity, conducted in the context of a pretended reality, in

which the participant(s) try to achieve at least one arbitrary, nontrivial goal by acting in accordance with rules” (2009). Salen en Zimmerman stellen dat een spel “a system is in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (2004). Beide auteurs stellen dat een game bestaat uit een aantal cruciale factoren. Mocht een van die elementen niet aanwezig zijn, dan wordt gesproken over een minder formele vorm van een “play activity” die niet meer als “game” gedefinieerd kan worden (Salen & Zimmerman, 2004).

Bovenstaande definities van een game geven aan dat er bepaalde factoren zijn waaraan het spel moet voldoen, wil het ook daadwerkelijk als zodanig gedefinieerd worden. Adams geeft een duidelijke lijst van begrippen waarvan hij vindt dat het cruciale elementen zijn die aanwezig moeten zijn in een spel, naast de eerder genoemde definitie: “play, pretending, goal & challenges” (2009). Volgens hem is play een participerende vorm van entertainment, in tegenstelling tot films of theater bijvoorbeeld. De keuzes die je kunt maken in een spel zijn hierin bepalend; jij maakt die keuzes voor jezelf en die keuzes zijn bepalend voor de gevolgen in het spel. Met “pretending” bedoelt Adams dat een belangrijk onderdeel van een game het creëren van een ingebeelde realiteit is. Hij stelt ook dat een spel minstens één doel moet hebben. Hij stelt dat de definitie van Salen en Zimmerman hierin te beperkend is: een “quantifiable outcome” hoeft namelijk niet altijd van toepassing te zijn op een spel dat wel degelijk aan alle andere factoren voldoet. Zeker als een voorbeeld als *World of Warcraft* wordt genomen – waarbij geen duidelijk einde te noemen is omdat het spel steeds geupdate wordt met nieuwe patches (en dus nieuwe content) – wat wel degelijk een game is maar zodoende geen berekenbare uitkomst heeft. Ten slotte noemt Adams dat games bepaalde uitdagingen hebben die niet gemakkelijk op te lossen zijn; er moet wat voor gedaan worden om de uitdaging te overkomen. Deze definitie van Adams is essentieel bij het vormen van een goede definitie voor het begrip gameplay.

Gameplay

Er zijn veel verschillende auteurs die een definitie geven voor dit begrip. Adams en Rollings stellen in hun boek “On Game Design” zelfs dat het begrip “important, if nebulous, concept” is (2003). De elementen die terugkomen in de definitie van Adams (2009) zijn bruikbaar voor een goede analyse van de gameplay met betrekking tot een specifieke game. Hij definieert het als volgt:

- *the challenges that a player must face to arrive at the object of the game.*
- *the actions that the player is permitted to take to address those challenges.*

(...) Games do sometimes permit additional actions that are not intended to solve a challenge, but the essence of gameplay is the challenge/action relationship. (Adams 2009.)

Kevin Oxland is het daar mee eens:

In video games, goals, quests and challenges are your targets and your motivation for playing no matter how big or small. Goals, quests and challenges can be a complex string of events, or they can be one simple ‘core objective’, like in Tetris. They are also the elements of a game that defines its gameplay. (Oxland 2004.)

Deze definities geven duidelijk aan wat volgens hen vereisten zijn voor een game – zonder gameplay zijn er tenslotte ook geen duidelijke doelen of regels. Espen Aarseth stelt namelijk, dat wanneer de

gameplay in een game ontbreekt, de regels van een game eveneens ontbreken (2003). Dan is er sprake van *freeplay*; een spel zonder duidelijk doel zonder duidelijke regels; bijna niet meer een game te noemen.

De bovengenoemde definities van gameplay zijn bruikbaar, omdat ze duidelijk afbakenen welke aspecten van een game wel of niet bij gameplay horen. Doordat dit duidelijk is aangegeven, is het ook makkelijker om vast te stellen hoe de gameplay zich verhoudt ten opzichte van andere aspecten van een game. Adams en Rollings stellen niet voor niets dat de gameplay één van de belangrijkste – zo niet het belangrijkste – aspect is van het proces van game design (2003). Bovendien stellen ze dat gameplay “the core of the game” (2003) is, oftewel, gameplay vormt de kern van een spel.

Core mechanics

Met alle aspecten die de gameplay omvat zijn de regels van een spel toch een belangrijk aspect; dit aspect moet toegelicht worden om te kunnen begrijpen hoe de regels zich manifesteren in de gameplay. De volgende definitie van regels binnen een game geeft aan wat het begrip precies inhoudt:

The rules and constraints of a game define what can or cant be done in a game. They lay down the framework, or model, within which the game shall take place. Rules regulate the development of the game and determine the basic interactions that can take place within it. (Zagal, Nussbaum et al. 2000)

Regels definiëren de acties of bewegingen die een karakter kan doen in een spel, evenals de acties die ze niet kunnen ondernemen. In een game zijn deze regels verborgen, omdat ze vanzelf duidelijk worden doordat de speler alleen met de “input devices” kan interacteren met het spel. Je kunt er dan ook van uit gaan als speler dat alles wat je kunt doen, ook toegestaan is door de regels van het spel (Adams & Rollings, 2003).

De gameplay mode is de manier waarop het spel gespeeld wordt en interacteert daarom met de regels van het spel. De structuur van een spel wordt bepaald door de verschillende modes die voor kunnen komen in een spel (Adams & Rollings, 2003).

Interface

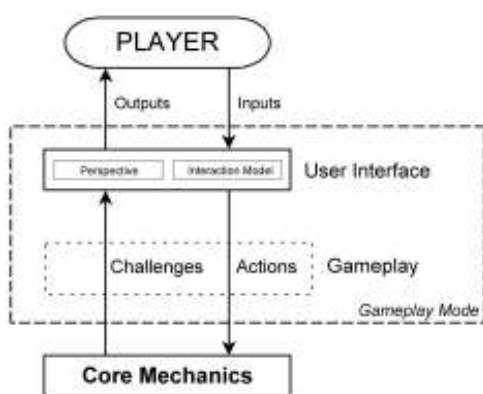
Nu duidelijk is wat de kern is van een spel – de rules (die de mogelijkheden bepalen voor de speler en tevens grenzen geeft) – kunnen we kijken hoe die regels worden overgebracht naar de speler: via de user interface. Een interface op zich is een op zichzelf staand begrip, maar simpel gezegd is het een methode waardoor de gebruiker kan interacteren met een secundair object (Oxland, 2004). Adams geeft de volgende definitie van een de user interface (of UI) met betrekking tot een spel:

The UI lies between the player and the internals of the game. The UI knows all about any supported input and output hardware. It translates the player’s input – the button presses (or other actions) in the real world – into actions in the game world according to the interaction model, passing on those actions to the core mechanics, and it presents the internal data that the player needs in each situation in visible and audible forms. (Adams, 2009.)

Niet alles in de interface is mogelijk, (het spel heeft grenzen, en die grenzen worden duidelijk door de mogelijkheden die de interface je als speler biedt) en niet alles wordt weergegeven in de interface. De speelbaarheid van het spel is daarom weer afhankelijk van de manier waarop de interface gehoor geeft aan de regels en grenzen van het spel: om het spel goed te kunnen spelen moet er een goede balans gevonden worden tussen deze twee factoren (Oxland, 2004; Adams, 2009). Voornamelijk omdat de speler zonder UI geen mogelijkheid zou hebben om het spel te spelen of er enige controle in zou hebben; het spel is dan waardeloos (Oxland, 2004).

Core mechanics, interface en gameplay – samenhang?

Nu duidelijk is wat de specifieke begrippen betekenen, is het tijd om te kijken hoe dit precies weergegeven wordt in de afbeelding van Mateas:



De speler is de factor die bepaalt wat er gebeurt in het spel (voor zover de regels dat toelaat natuurlijk) en is degene die de feedback ontvangt. Door middel van een interface kan hij bepaalde informatie doorspelen naar de core mechanics van het spel; zijn acties zijn bepalend voor de gevolgen die bepaald zijn binnen de regels en grenzen. De input wordt verwerkt en de acties worden omgezet in nieuwe uitdagingen die als feedback gepresenteerd worden aan de speler. Deze kan dan weer handelen naar aanleiding van deze nieuwe uitdagingen – en zo

ontstaat een vicieuze cirkel (totdat het einddoel is bereikt of de speler heeft verloren; voorwaarden die eveneens zijn opgenomen in de core mechanics). De UI is hierin de factor die bepaalt hoe een speler zijn keuzes kan maken (welke acties kan hij ondernemen en hoe worden die gepresenteerd aan de speler (Adams, 2009)) en hoe de gevolgen van zijn keuzen ook weer zichtbaar zijn op het scherm. De gameplay bestaat uit de acties die de speler kan ondernemen en de uitdagingen die hem te wachten staat. De gameplay mode staat voor de structuur van het spel en die is bepalend voor hoe de samenwerking tussen de UI en de gameplay plaatsvindt.

Concluderend kan dus gesteld worden dat er een zeer duidelijke samenhang is tussen de gameplay en de user interface. Sterker nog, de twee factoren zijn van elkaar afhankelijk om het spel goed (en leuk) te laten werken voor de speler. De belangrijkste bron die de twee elementen in gemeen hebben, zijn de kernregels en mechanismen van het spel: die bepalen wat spelers kunnen doen in de virtuele wereld, hoe de uitdagingen gepresenteerd worden en hoe uitdagingen overwonnen kunnen worden. De twee werken samen om dat visueel en spelend te ervaren en weer te geven.

Doordat duidelijk is geworden dat de interface zo duidelijk afhankelijk is van de gameplay en vice versa, hoop ik dat duidelijk is geworden dat een definitie van het begrip gameplay niet zomaar gemaakt kan worden zonder het begrip interface hierin te noemen. De meeste onderzoekers die reeds een definitie gemaakt hebben van het begrip gameplay hebben dit echter niet gedaan, terwijl het andersom vaak wel het geval is. Wanneer men noemt wat de interface van een game precies inhoudt, kun je er vrijwel zeker van zijn dat de gameplay genoemd wordt (dit is zo bij Oxland, 2004 en Adams, 2009). Een betere, of meer volledige definitie zou dan ook niet alleen de goals, challenges

en actions bekleden, maar ook de manier waarop deze goals, challenges en actions gedaan worden. Niet alleen het feit dat het gebeurt in een game, maar ook hoe het gebeurt is juist zo essentieel, omdat de twee factoren zo afhankelijk van elkaar zijn.

World of Warcraft

Nu duidelijk is hoe gameplay en interface zich tot elkaar verhouden, is het interessant om dit in de praktijk te brengen door een casusonderzoek te doen. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004; ook wel WoW) is een interessant spel in meerdere opzichten. Er is al veel onderzoek naar gedaan door onderzoekers van verschillende disciplines, maar een specifiek interface onderzoek kom je niet snel tegen. Door te laten zien hoe de interface en gameplay zich manifesteren in een MMORPG¹, breng je moeilijke begrippen en concepten in de praktijk en spreken ze meer voor zich. Voordat we ons kunnen richten op de interface en gameplay van een MMORPG is het eerst zinnig om vast te stellen wat dat genre precies inhoudt.

Een genre wordt gedefinieerd door verschillende aspecten. Tussen verschillende genres bestaat al snel overlap, en zodoende worden ook steeds meer subgenres benoemd (Oxland, 2004). De verschillende factoren die bepalend zijn voor de definitie van een genre zijn het thema en de game mechanics. Het thema kan echter niet de enige bepalende factor zijn; een role-playing game kan een fantasie omgeving betreffen, maar kan zich ook afspelen in de toekomst (science-fiction). De game mechanics is een belangrijke factor bij de bepaling van een genre: ze bepalen de uitdagingen en hoe die aangegaan kunnen en mogen worden door speler (Oxland, 2004).

World of Warcraft is een *role-playing game* (RPG). Doordat het spel een RPG is, brengt dit bepaalde elementen met zich mee. Zoals Adams & Rollings (2003) stellen heeft bijna elke RPG twee basiselementen: aanpasbare en speelbare characters die beter worden naarmate ze meer experience krijgen; en sterke verhaallijnen. RPG's zijn geëvolueerd uit de oudere MultiUser Dungeons (MUDs), waarvan de bekendste waarschijnlijk het tabletop spel *Dungeons & Dragons* is (Oxland, 2004). Deze elementen herkennen we ook in WoW. Door een uitgebreide beschrijving te geven van wat het spel precies doet en hoe de interface mogelijkheden zich presenteren, kan een duidelijk beeld geschept worden van de gameplay in het spel. De interface laat duidelijk zien wat de speler wel en niet kan doen en wat het doel is van het spel: de challenges worden duidelijk doordat de speler bepaalde keuzes moet maken (actions).

World of Warcraft: een role-playing game

Eén van de fundamentele eigenschappen van een RPG is de mogelijkheid om je virtuele representatie te kunnen laten evolueren en ontwikkelen. Niet eens zozeer wat betreft het verhaal, maar dat spelers kunnen kiezen hoe hun character algemeen weergegeven wordt: uiterlijk, kleding, sekse, ras etc. De groei wordt bepaald doordat de avatars uitgerust zijn met speciale mogelijkheden en attributen die bepalen of bepaalde uitdagingen gehaald kunnen worden; en het karakter progressie kan maken (Oxland, 2004).

Als je begint met spelen van WoW begin je gelijk met het eerste punt: als speler krijg je de

¹ Het genre waaronder *World of Warcraft* te scharen valt.

mogelijkheid om een aantal keuzes te maken betreffende je virtuele representatie in de virtuele wereld van het spel. Allereerst dien je te kiezen tot welke factie je wilt behoren. De “goede” kant van het spel heet “The Alliance”, waar de “slechte” kant “The Horde” is. Vervolgens dien je te kiezen of je een mannelijke of vrouwelijke representatie van jezelf wilt. Hierna dien je een ras te kiezen. Elk ras geeft je uiteindelijk de mogelijkheid te kiezen tussen verschillende klassen. Er zijn in totaal tien klassen, maar niet alle rassen kunnen zomaar elke klasse kiezen. Het spel heeft een rijk verhaal dat hieraan ten grondslag ligt en bovendien vormt geeft aan de virtuele wereld waarin je je begeeft met je *avatar*. Dit verhaal is door het gehele spel zichtbaar door middel van de verschillende queestes die de speler kan voltooien en door te interacteren met de *non-controlled characters* (NPC’s) die je het een en ander kunnen vertellen over de geschiedenis van een stad of gebeurtenis. Zoals in de meeste RPG’s kun je ook in WoW je character laten vechten en opdrachten voltooien en op die manier tot een hoger level laten komen. Het huidige maximum level (de ‘level cap’) is level 80. Het spel is dan echter nog niet afgelopen; door te vechten tegen bazen of tegen andere spelers kun je betere *gear* krijgen; kleding en wapens die je *stats*² verbeteren.

Deze elementen maken WoW duidelijk tot een RPG. Het spel valt echter onder de MMORPG’s, en dat brengt weer andere elementen met zich mee betreffende de gameplay en interface.

Massively multiplayer online role-playing game... what?

Zoals de titel van dit kopje al zegt, staat MMORPG voor Massively Multiplayer Online RolePlaying Game. MMORPG’s worden mogelijk gemaakt doordat er in met de vooruitgang van de technologie op het gebied van computers en internet steeds meer mogelijk werd: beiden werden sneller, beter en betaalbaarder. De MMORPG’s geven de mogelijkheid voor duizenden spelers om tegelijkertijd te kunnen spelen en interacteren met het spel én elkaar. Bovendien brengt het een nieuw aspect met zich mee op het gebied van de core mechanics: in een singleplayer game is de wereld alleen in “gebruik” op het moment dat de speler er in aanwezig is. In de spelwereld van een MMORPG is de wereld altijd actief en aanwezig, ook als de speler zelf op dat moment niet speelt. In eerste instantie gingen spelers om met MMORPG’s alsof het chatkamers waren in een fantasie setting. Er waren in het begin een stuk minder spelers, maar met de komst van WoW veranderde de sfeer in het spel: minder sociale interactie vond plaats en mensen speelden korter met elkaar omdat ze elkaar minder snel nodig hadden (Yee, 2006 en 2007).

MMORPG’s worden gespeeld om verschillende redenen. Een aantal factoren spelen daarbij een rol: sekse en leeftijd bijvoorbeeld. Yee laat in een onderzoek zien (2007) dat mannelijke spelers meer prestatiegericht zijn en meer geven om de ontwikkeling van hun avatar. Vrouwen daarentegen zijn meer geïnteresseerd in het sociale aspect dat het genre te bieden heeft. Zij beginnen en onderhouden liever relaties. Dit onderzoek is nuttig om te bepalen hoe de regels van het spel

² Stats is een afkorting voor statistics. Statistics zijn bepaalde eigenschappen van je avatar die je kunt verbeteren door een hoger level te worden, een *spec* te kiezen en gear voor jouw spec te kopen/winnen. Spec is een afkorting voor *specification*: elke klasse heeft de mogelijkheid een bepaalde specificatie te kiezen. Zo kan een mage bijvoorbeeld kiezen uit de specs: arcane, fire en ice. Door te kiezen voor een bepaalde spec, kun je ook bepaalde stats beïnvloeden. Voor een sprekend voorbeeld wil ik graag verwijzen naar een website waar je zelf een spec kunt kiezen met het aantal punten dat beschikbaar is bij level 80:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/classes/talent-index/>

aangepast kunnen worden aan de verschillende wensen van de gebruikers. Hoewel hij aangeeft dat het sociale aspect verminderd is ten opzichte van Everquest (Sony Online Entertainment, 1999) (Yee, 2008), is het nog steeds een mogelijkheid die door veel spelers benut wordt. Een analyse van hoe het spel werkt qua interactie met andere spelers en welke mogelijkheden spelers op dat gebied hebben, scheppen een beeld dat laat zien hoe het genre zich ontwikkelt ten opzichte van de gameplay en interface mogelijkheden.

World of Warcraft is een MMORPG: Blizzard (de uitgever van het spel) onderhoudt een tal aantal servers waar het spel vanaf gelanceerd wordt en zo online gespeeld kan worden. Om te voorkomen dat er teveel spelers op één server zijn, zorgt Blizzard ervoor dat servers niet te overbevolkt raken, zodat het speelgenot voor iedereen blijft bestaan. Dat het spel online gespeeld wordt, brengt een aantal belangrijke aspecten met zich mee. Sociale interactie wordt op deze manier een belangrijk onderdeel (of liever: een belangrijke mogelijkheid; het is geen vereiste om verder te komen) van het spel. Niet langer bevindt een speler zich puur in een virtuele wereld met fantasiewezens, maar heeft hij ook nog eens de mogelijkheid te interacteren met mede-spelers. Dit is niet beperkt tot een leuk praatje hier en daar, maar biedt bepaalde mogelijkheden voor de gameplay. Het is bijvoorbeeld mogelijk om een groep te vormen van vijf spelers, om met dat groepje quests te voltooien of *dungeons* (instances) te doorlopen.³ Zodra een speler de level cap heeft bereikt, is het voor hem mogelijk om grotere groepen te vormen (van bijvoorbeeld 10, 25 of 40 man) en deel te nemen aan raids. Raids zijn grote instances waarin je in groepsverband moet vechten tegen grote bazen. Om deze bazen te kunnen verslaan is goede samenwerking in de groep van essentieel belang; lukt dat niet, dan gaat iedereen dood. Met dit in het achterhoofd is goed te zien hoe MMORPG's zich onderscheiden van RPG's: waar bij RPG's vooral de verhaallijn gevolgd wordt om verder te komen in het spel, en waarbij het eigen character centraal staat, zie je dat bij een MMORPG een netwerk van sociale interactie tot stand is gekomen, waarbij de spelers niet alleen interacteren met het systeem, maar ook met elkaar. (Copier, 2007).

Hoewel de sociale interactie en samenwerking geen vereiste is om te kunnen vorderen in het spel, maakt het bepaalde aspecten wel makkelijker. De reden om te samenwerken is echter vaak beperkt tot het voltooien van een queeste of instantie, en samenwerken om het sociale aspect gebeurt in steeds mindere mate (Yee, 2008). Toch biedt het spel uitgebreide mogelijkheden voor de speler om wel actief te participeren in het spel met andere spelers: er kunnen guilds opgericht worden waarin vrienden, bekenden of vreemden een eigen praat-kanaal hebben. Op die manier kunnen alleen mensen uit de guild met elkaar communiceren. Zo'n guild brengt bepaalde voordelen met zich mee, omdat spelers op deze manier avonden kunnen plannen om met alleen de guild bepaalde raids te doen bijvoorbeeld. Het sociale aspect mag dan voor de solo spelers minder belangrijk geworden zijn, voor veel spelers blijft het toch een belangrijk deel van de spelervaring (Yee, 2008). Juist omdat de mogelijkheid er is – maar het geen vereiste is – zijn de regels van het spel

³ Het is voor spelers ook mogelijk om tegen elkaar te vechten in plaats van met elkaar. De twee facties zijn twee strijdende facties: er is daarom een multiplayer aspect aan het spel toegevoegd die het mogelijk maakt dat spelers ook tegen elkaar kunnen strijden. Er zijn daarin ook verschillen in de servers te noemen: de ene server maakt het onmogelijk om spelers van de tegenovergestelde factie zomaar aan te vallen (een Player-versus-Environment server), waar een Player-versus-Player server dit juist toejuicht. Dit element is ook kenmerkend voor het online spelen, want het maakt het mogelijk om niet alleen direct met elkaar te interacteren, maar ook tegen elkaar te strijden.

bepalend hoe dit zich uit voor de speler. De regels bepalen dat het moeilijker wordt om alleen specifieke uitdagingen te kunnen overwinnen, maar het is niet onmogelijk. De speler wordt door middel van de regels echter wel geprikkeld om samen te werken. Bovendien draagt de interface hieraan bij; er is duidelijk in beeld te zien dat er gepraat kan worden met andere spelers. Bovendien kun je door middel van bepaalde “commands” je avatar een dansje laten doen, of laten zwaaien. De interface is in die zin bepalend voor de sociale mogelijkheden.

Interface mogelijkheden in MMORPG's

Role-playing games hebben vaak een eigen soort interface. Elk verschillend genre heeft een eigen soort interface, omdat bij elk genre andere gegevens (of feedback) relevant is voor de speler. Een racing game laat de speler zien op welke plek hij ligt in de race, terwijl hier bij een RPG helemaal geen sprake is. Aan de hand van de GUI van World of Warcraft illustreer ik welke elementen vaak voorkomen in (MMO)RPG's.

Ten eerste is het een belangrijk elementen in RPG's dat het uiterlijk aangepast kan worden. In WoW is daar vrij uitgebreid de mogelijkheid toe. Spelers kunnen kiezen welke sekse hun avatar moet worden, welke gezichtsuitdrukking hij krijgt, welke huidskleur, haarstijl en attributen (zoals piercings of lichaamsversieringen). Een fictieve naam die je zelf verzint bepaalt hoe je avatar komt te heten.

Vervolgens word je als beginneling in de wereld gestort met maar een paar mogelijkheden: je kunt praten met een NPC, die je vervolgens één en ander vertelt over je voorlopige doel door middel van een opdracht. Tijdens het doen van die opdracht wordt al snel duidelijk wat je mogelijkheden en beperkingen zijn: je kunt springen, maar nog niet vliegen. Je kunt gebruik maken van je zwaard, maar nog niet van een dolk. De interface is hierbij de factor die duidelijk laat zien wat je wel en niet kan doen: door middel van een “spellbook” zie je welke magie je al eigen hebt gemaakt, en trainers laten je zien wat je nog kunt leren. Dit is verschillend per ras en klasse en brengt op die manier dynamiek in het spel.

De interface van het spel laat je ook vrij snel kennismaken met gevechten en hoe deze werken. Verschillen in kleur geven aan hoe gevaarlijk een vijand is (groen is bijvoorbeeld “goed”, geel valt niet uit zichzelf aan en rood valt altijd aan als je te dichtbij komt). Bovendien heb je alleen tijdens gevechten de mogelijkheid om “harmfull spells or abilities” te gebruiken; de beperkingen die de rules de gebruiker hier opleggen worden duidelijk in de interface doordat de betreffende spell roodgekleurd is en de avatar ook daadwerkelijk zegt dat die actie niet verricht kan worden.

Eén van de interessantste aspecten van de interface van WoW is de mogelijkheid voor spelers om zelf bepaalde (door spelers gemaakte) modifications of applications de GUI van het spel zodanig aan te kunnen passen, dat de weergave op het scherm anders is. Dit is geheel vrijwillig, maar het kan wel bijdragen tot een overzichtelijker scherm, zeker als de speler meerdere zogenaamde add-ons heeft geïnstalleerd. Add-ons worden niet alleen voor esthetische doeleinden gebruikt, maar ook om extra informatie over het spel weer te geven. Dit is informatie die altijd wel bekend was in de core mechanics (het gaat om specifieke meta data) van de game, maar die niet expliciet op het scherm worden weergegeven (Golub, 2010). Het voordeel van die add-ons is niet alleen dat Blizzard ze oogluikend toestaat, maar ook dat de spelprestaties van de speler verbeterd of geoptimaliseerd kunnen worden.

Dit zijn enkele voorbeelden van interface en gameplay verhoudingen in World of Warcraft.

Dit is echter niet representatief voor alle MMORPG's, omdat de rules in andere spellen logischerwijs ook anders zijn. Toch is het interessant om te zien hoe de interface in een andere MMORPG, Guild Wars (NCSOFT, 2005), dezelfde elementen bevat maar toch andere mogelijkheden en beperkingen heeft voor de speler.



World of Warcraft, screenshot gemaakt door de auteur



Guild Wars, screenshot gemaakt door de auteur

Op de twee bovenstaande afbeeldingen is de UI van beide spellen duidelijk te zien. In beide spellen is de avatar het hoogst mogelijke level. In WoW betekent dat, dat de speler alle spells voor zijn klasse tot zijn beschikking heeft; in Guild Wars heeft de speler echter nog steeds de mogelijkheid om spells te leren (in andere steden) of te stelen (van vijanden bijvoorbeeld).

Bij World of Warcraft is duidelijk te zien dat de speler veel verschillende spells tot zijn beschikking heeft en bovendien dat bepaalde elementen (de mini-map, de party-interface) beknopter zijn dan in Guild Wars. In Guild Wars ben je als speler verplicht om een keuze te maken tussen acht van de mogelijkheden uit je kennisoverzicht: de speler moet dus een weloverwogen keuze maken voordat hij besluit te gaan vechten tegen een groep vijanden of een bepaalde opdracht wil gaan voltooien. Doordat deze keuzes aan de speler zelf over wordt gelaten en daar geen voor wordt gegeven in het spel, is het duidelijk dat deze beperking een andere uitwerking heeft op de uitdagingen die de speler moet overwinnen en op die acties die hij kan ondernemen om dat ook daadwerkelijk te doen.

Dit is slechts één duidelijk voorbeeld van de vele verschillen die de twee spellen kennen. Toch zijn er ook veel overeenkomsten: Guild Wars is niet voor niets ook een MMORPG. Ook in Guild Wars heeft de speler de mogelijkheid om het uiterlijk aan te passen en de sekse te kiezen. Er is keuze uit verschillende klasse mogelijkheden en verschillende combinaties die gemaakt kunnen worden in die klassen. De gameplay vraagt de speler om door middel van opdrachten en gevechten het karakter te ontwikkelen en bovendien heeft de speler de mogelijkheid om het uiterlijk van de avatar nog te

veranderen.

Het is interessant om dit soort vergelijkingen te maken om een duidelijk beeld te kunnen scheppen van de mogelijkheden die de verschillende MMORPG's te bieden hebben, maar juist ook om te laten zien wat er precies kenmerkend is voor de interface- en gameplaymogelijkheden die beide spellen te bieden hebben. Feit blijft dat WoW een stuk meer spelers trekt dan Guild Wars, terwijl ze vlak na elkaar uitgebracht zijn. Naar mijn eigen ervaring vind ik de interfacemogelijkheden die WoW te bieden heeft aantrekkelijker dan die van Guild Wars; zeker omdat WoW de mogelijkheid geeft om zelf bepaalde add-ons te maken en te gebruiken om je spelprestatie te verbeteren (Golub, 2010). De mogelijkheid om deze add-ons als speler zelf te kunnen ontwikkelen zorgt ervoor dat spelers ook buiten het spel contact met elkaar zoeken en de mogelijkheid geven andere spelers gebruik te laten maken van het door hun ontwikkelde programma. Al met al is het moeilijk om te zeggen wat er precies voor zorgt dat WoW meer dan 10 miljoen actieve spelers wereldwijd heeft, en Guild Wars beduidend minder met iets meer dan een miljoen spelers (ook wereldwijd), maar wat wel duidelijk is geworden, is dat de spellen zowel verschillen als overeenkomsten hebben die essentieel zijn voor de gameplay en interface van de spellen.

Conclusie

Na vastgesteld te hebben wat er precies bedoeld wordt wanneer gesproken wordt over complexe begrippen als gameplay, interface, core mechanics en game op zich, heb ik laten zien hoe de verhouding tussen gameplay en interface zich precies verhoudt. De begrippen worden vaak bestempeld als ingewikkeld en moeilijk te definiëren, maar met deze analyse en het schema is toch duidelijk geworden hoe de dynamiek tussen de regels en de speler zich precies ontwikkelt en wat daar tussenin zit.

Door te kijken hoe deze begrippen zich manifesteren in een MMORPG wordt duidelijk dat een MMORPG zeer specifieke kenmerken heeft die bepalend zijn voor de interface- en gameplaymogelijkheden. Het illustreert op die manier niet alleen de begrippen, maar ook is het een aanvulling op de genre-definitie zoals die nu bestaat. Er is meer dan alleen het "massively multiplayer online role-playing" aspect, want er komt dankzij de interface meer bij kijken dan slechts het role-playen in een online setting op zich. De spelers hebben verschillende mogelijkheden in de interface (zoals het kiezen van spells en de indeling hiervan) die kenmerkend zijn voor het genre.

De verschillende auteurs die geschreven hebben over regels, gameplay en interface noemen de verschillende begrippen wel, maar de dynamiek tussen die speciale elementen wordt niet snel genoemd als zodanig. Het is daarom nuttig om dit soort onderzoek voort te zetten en verder te kijken wat die dynamiek precies betekent voor verschillende genres binnen de game studies.

Bibliografie

Aarseth, E. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." Melbourne: MelbourneDAC (2003).

Bezocht op 03-05-2010. <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf2003>>

Adams, E. *Fundamentals of Game Design, second edition*. Berkeley: New Riders, 2009.

Adams, E. & Rollings, J. *On Game Design*. Berkeley: New Riders, 2003.

Copier, M. Beyond the Magic Circle: A Network Perspective on Role-Play in Online Games. Doctorale thesis Utrecht University, 2007.

Golub, A. "Being in the World (of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game" in: *Anthropological Quarterly* 1, 2010: 17-46.

Guild Wars. NCSoft/ArenaNet, 2005. PC/Mac

Mateas, M. *CS170: Game Design Studio 1*. UC Santa Cruz School of Engineering. 29 september 2008. Website (laatst bezocht op 25 juni 2010): <<http://www.soe.ucsc.edu/classes/cms170/Fall08/>>

Oxland, K. *Gameplay and Design*. Harlow: Pearson Education Limited, 2004.

Salen, K. and Zimmerman, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2004. PC/Mac

World of Warcraft: The Burning Crusade. Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2007. PC/Mac

World of Warcraft: The Wrath of the Lich King. Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2008. PC/Mac

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

Yee, N. "Social Architectures in MMOs". *Nickyee.com* The Daedalus Project. Bezocht op 25 juni 2010: <<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001625.php>>

Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. *PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments*, 15, 309-329.

Zagal, J., M. Nussbaum, et al. (2000). "A Model to Support the Design of Multiplayer Games." *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 9(5): 448-462.