

# Hoe spelregels samenspel aansturen in de MMORPG Yulgang

**Rivano van Daal**

(416 8593)

Universiteit Utrecht Geesteswetenschappen

Kromme Nieuwegracht 46

3512 HJ Utrecht

[r.m.vandaal@students.uu.nl](mailto:r.m.vandaal@students.uu.nl)

<b>Cursus</b>	BA Eindwerkstuk (TF3V14026)
<b>Studiejaar</b>	Pre-master Nieuwe Media & Digitale Cultuur
<b>Periode</b>	Blok 1, 2014-2015
<b>Begeleider</b>	Dr. Rick Dolphijn (werkgroep #8)
<b>Tweede lezer</b>	Eggo Müller, René Glas
<b>Datum</b>	Vrijdag 9 januari, 2015
<b>Versie</b>	1.1

## Hoe spelregels samenspel aansturen in de MMORPG Yulgang

---

### ABSTRACT

In *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG's) spelen gebruikers op grote schaal samen in een virtuele wereld. Hoewel spelers samenspel vaak als iets vanzelfsprekends ervaren, iets dat spontaan gebeurt in de vrije bewegingsruimte die zij vanuit de regels krijgen aangeboden, wordt dit aspect sterk beïnvloed door de ontwikkelaars. Veel studies gaan in op de sociologische aspecten die er vervolgens plaatsvinden tussen spelers, maar vertellen vaak niet hoe samenspel ontstaat.

Waarvoor komt het dat spelers samenspelen, en gebeurt dit werkelijk zo spontaan?

De term procedurele retoriek van Ian Bogost is bij uitstek geschikt om te kijken hoe de regels het gedrag van spelers beïnvloeden. Deze retorische regels zullen worden aangetoond door te analyseren waar en op welke wijze deze zich uiten in het spel Yulgang. In dit onderzoek zal ik een blik werpen op hoe samenspel vanuit de spelindustrie wordt gevormd. Game designers hebben veel invloed op de manier waarop een spel wordt gespeeld. Dit leggen zij vast in de code van het spel door middel van regels. Deze gecodeerde regels hebben betrekking tot wat de mogelijkheden en onmogelijkheden zijn in een spel. Wanneer samenspel en sociologische aspecten tussen spelers worden onderzocht, is het daarom van belang om hier bewust van te zijn.

Ik zal door middel van het MDA framework kijken hoe spelmechanismes direct in verbinding staan met de gecodeerde regels. Vanuit hier zal ik aantonen dat deze zich verder uiten op de lagen van dynamiek tussen spelers en de esthetiek van het spel. Zo wordt er aangetoond dat door middel van de retorische kracht van de gecodeerde regels ook het samenspel tussen spelers niet spontaan ontstaat maar vanuit de spelindustrie wordt beïnvloed en gecontroleerd door middel van het game design. Met dit onderzoek beweer ik dat het game design van Yulgang op retorische wijze samenspel tussen spelers aanstuurt.

## Inhoudsopgave

1. Inleiding: samenspel in videogames .....	4
1.1 Probleemstelling.....	6
2. Theorie: retorische regels .....	7
3. Samenspel in andere studies.....	9
4. Methode: spelen met spelmechanismen, dynamiek en esthetiek.....	11
5. Analyse: samenspel in Yulgang .....	14
5.1 Character mechanics.....	15
5.2 Game event .....	16
5.3 Guild mechanics.....	17
5.4 House level upgraden.....	18
5.5 House quest .....	20
5.6 Voorbereiding en speldynamiek tussen spelers .....	21
6 Conclusie.....	24
BIBLIOGRAFIE .....	26
LUDOGRAFIE .....	27

## 1. Inleiding: samenspel in videogames

In het spel *Yulgang* (KRG Soft 2004) hebben spelers de mogelijkheid om een één op één ‘master and apprentice’ relatie met elkaar te vormen. Door middel van deze relatie kan een *apprentice* gebruik maken van de vaardigheden van zijn *master* en krijgt de *master* in ruil daarvoor extra *experience points* terug waardoor zijn personage sneller een *level up* bereikt. Naarmate deze relatie vordert levert dit voor beide spelers voordelen op zoals een ‘boost’ die de statistieken van hun personages versterkt. Dit systeem kunnen spelers alleen in samenspel met anderen gebruiken en creëert hierdoor interactieve en dynamische spelsituaties.

Hoe sturen videogames spelers aan tot een bepaald spelgedrag en waar ligt deze kracht? Dit onderzoek gaat over de invloed van spelregels op het gedrag van spelers. Ik stel dat samenspel binnen online *multiplayer games* een van de belangrijkste onderwerpen is waar de ontwikkelaars zich op richten. De ontwikkelaars en game designers leggen in het game design vast hoe een spel moet functioneren, zij stellen de mogelijkheden maar ook de onmogelijkheden van het spel vast. Het game design moet er met de juiste samenstelling voor zorgen dat het spel een positieve impact heeft op de spelerservaring. Dit zal er voor zorgen dat spelers het spel zullen blijven spelen, dat zij het spel aan anderen zullen aanbevelen, er geld aan willen uitgeven en dat er positieve reviews over het spel geschreven zullen worden.

Samenspel is binnen *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG’s) een belangrijk aspect voor de algehele spelervaring. Ik zie samenspel hier in brede zin waarbij spelers op verschillende wijze interactie met elkaar hebben en samenwerken. Maar hoe komt het dat spelers ertoe overgaan deze vorm van samenspel in MMORPG’s te volgen? De vorm van samenspel wordt door andere studies als zelfsprekend gezien, iets wat spelers zelf creëren en vormgeven (Ducheneaut et al. 2006; Pisan 2007). De insteek van deze onderzoeken gaat echter vaak in op de sociologische aspecten. Ik wil met mijn onderzoek aantonen dat ontwikkelaars, door middel van de regels die zij implementeren, vorm geven aan samenspel in MMORPG’s. Door mijn onderzoek zal duidelijk worden dat spelers niet geheel vanuit vrije wil spontaan samenspelen in de vrije bewegingsruimte die zij krijgen in games. Hoewel het samenspel wordt uitgevoerd door de spelers zelf, wordt het sterk beïnvloed en aangestuurd door het game design. Samenspel lijkt vaak onbewust tussen spelers te ontstaan, maar dit onderzoek zal trachten aan te tonen dat dit echter sterk vanuit de spelindustrie wordt beïnvloed door middel van het game design.

Ik stel dat samenspel wordt gevormd door de regels die zich uiten in het game design en zo een retorische werking op spelers bewerkstelligen. Om dit te onderzoeken zal ik de *free-to-play*

MMORPG Yulgang uit Zuid-Korea analyseren om daaruit duidelijke voorbeelden te halen om de ‘procedurele retoriek’ van de regels bloot te leggen. Procedurele retoriek is een belangrijk concept voor mijn onderzoek dat ik in het volgende hoofdstuk nader zal uitleggen.

Ik heb gekozen voor het MMORPG genre, ten opzichte van bijvoorbeeld een *multiplayer* game op een willekeurige console waarbij medespelers elkaar vaak al kennen, omdat MMORPG's wereldwijd beschikbaar zijn en daardoor spelers in contact brengt die elkaar niet eerder hebben ontmoet. Yulgang werd in april 2014 opnieuw gepubliceerd in Europa, wat voor een situatie zorgde waarbij spelers een spelwereld betreden waar zij andere spelers nog niet kennen en samenspel nog niet gevormd is. Het spel Yulgang wordt wereldwijd door een groot aantal spelers gespeeld, met name in Azië (CDC Games 2008).

Yulgang bevat exemplarische spelmechanismen die samenspel vormen en interessant zijn voor gamestudies. Deze mechanismes komen ook voor in andere bekende MMORPG's als *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) of *Guild Wars 2* (ArenaNet 2012). Binnen het MMORPG genre zijn systemen zoals gildes, *guild quests*, *group quests* en het betreden van *dungeons* zeer gebruikelijk waarbij spelers samen met medespelers uitdagingen aangaan. Hierdoor zal dit onderzoek daarom relevant zijn voor andere MMORPG's waarin de mechanismen die ik zal introduceren ook voorkomen.

Ik zal het game design analyseren en zo verklaren hoe samenspel wordt gevormd in de MMORPG Yulgang. Ik zal in kaart brengen welk soort systemen niet door *single-players* gebruikt kunnen worden, maar om samenspel met andere spelers vragen. Een bekend voorbeeld hiervan in MMORPG's is een ‘raid’ waarbij een team van spelers gezamenlijk een *dungeon* ontruimt en een *boss-monster* probeert te verslaan. Mijn onderzoek zal beantwoorden hoe de regels van Yulgang samenspel vormen en de spelers motiveren om samen met anderen te spelen. In MMORPG's als Yulgang kunnen spelers er voor kiezen bewust tegen de regels in te spelen of om deze te gebruiken op een manier die de ontwikkelaars niet geanticipeerd hadden. Thomas Apperley beschrijft dit als ‘counterplay’ (Apperley 2009, 140). *Counterplay* is een speelvorm die door spelers kan worden gebruikt om zelf hun spel vorm te geven binnen de regels.

Mijn onderzoek maakt gebruik van het theoretisch concept van Ian Bogost. Bogost schrijft over *procedural rhetoric*, hoe regels invloed hebben op samenspel door middel van het game design waarin deze en de spelmechanismen zijn vastgelegd (Bogost 2008). De procedurele retoriek geeft vorm aan de procedures die het spel maken en het samenspel vormgeven en willen aansturen. Om deze procedurele retoriek van de gecodeerde regels in het game design zichtbaar te maken zal ik gebruik maken van het MDA framework van Hunicke, LeBlanc, & Zubek (2004).

## 1.1 Probleemstelling

De vorming van samenspel binnen MMORPG's lijkt vaak spontaan te ontstaan of aanwezig te zijn. Het is echter één van de meest complexe opdrachten voor spelontwikkelaars. Door het gedrag van de spelers aan te sturen op samenspel creëren zij een positieve spelervaring en uiteindelijk een succesvol spel dat door veel spelers wordt gespeeld en hier ook geld aan willen besteden. Dit doen zij, zoals Bogost beweert, door middel van procedurele retorische regels (Bogost 2008). Op grotere schaal geven de spelontwikkelaars vorm aan de gamecultuur door gebruik te maken van spelalgoritmes (Galloway 2006). Om te verklaren hoe dit gebeurt wordt er gekeken naar de MMORPG Yulgang, een spel waarin op grote schaal door veel spelers tegelijk wordt gespeeld. In tegenstelling tot andere *multiplayer* games, waarbij er vaak met vrienden samen wordt gespeeld zijn deze bestaande relaties initieel niet aanwezig binnen dit spelgenre. Het bevat verschillende spelmechanismen waardoor het gedrag van de spelers beïnvloed wordt om samen te spelen. De vraagstelling die centraal staat binnen dit onderzoek luidt als volgt: *hoe stuurt het game design van Yulgang samenspel tussen spelers aan?*

Om hier antwoord op te kunnen geven heb ik een drietal vragen opgesteld die leidend zullen zijn tijdens de analyse en zullen helpen om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden:

1. *Welke spelmechanismen in multiplayers met betrekking tot samenspel kunnen er worden geïdentificeerd in Yulgang?*
2. *Hoe sturen en faciliteren de spelmechanismen samenspel in Yulgang?*
3. *Hoe wordt het samenspel tijdens een "house quest" door spelmechanismes vormgegeven?*

Door middel van de analyse van Yulgang ga ik in dit onderzoek op zoek naar de rol die gecodeerde regels spelen. Dit zal ik doen door het spel analytisch te spelen en daarbij te letten op de formele kwaliteiten van het spel met gebruik van het MDA framework. Ik laat hiermee zien welke soort invloed de spelindustrie uitoefent op gedrag van spelers en samenspel vormgeeft. Hoewel studies samenspel veelal beschouwen vanuit het sociologisch aspect laat ik zien op welke wijze dit in MMORPG's door het game design wordt gevormd. Ten eerste bespreek ik de theorie van Bogost over procedurele retoriek. Ten tweede zal ik bespreken hoe dit onderzoek zich verhoudt tot andere onderzoeken naar samenspel. In het derde deel wordt het MDA framework toegelicht waarmee in de analyse wordt aangetoond hoe gecodeerde regels zich uiten in Yulgang en hoe deze invloed hebben op de vorming van samenspel in MMORPG's. Ten slotte wordt er antwoord gegeven op de hoofdvraag en vindt er een reflectie plaats op de uitvoering van dit onderzoek.

## 2. Theorie: retorische regels

Volgens theoreticus en game designer Jesper Juul is een spel een op regel-gebaseerd formeel systeem (Juul 2003, 35). Regels worden, volgens Juul, in elektronische games geprogrammeerd op een wijze waar door spelers niet over te discussiëren valt. Hij noemt deze regels *fixed rules* (2003, 36). Salen en Zimmerman leggen uit dat de regels het spel niet beperken maar juist creëren en mogelijk maken (Salen en Zimmerman 2004). Volgens hen is *play* de vrije bewegingsruimte binnen een meer rigide structuur (ibid.).

Spel criticus en onderzoeker Ian Bogost stelt dat videogames, door de regels die zij bevatten, een bepaalde retoriek met zich meedragen die verschilt van andere veelgebruikte media. Games bevatten namelijk de tussenkomst en input van spelers: het element van interactiviteit (Bogost 2007). Galloway schrijft dat hij videogames ziet als acties. Zonder het uitvoeren van deze acties “games remain only in the pages of an abstract rule book” (Galloway 2006, 2). Volgens Galloway werkt de speler samen met de machine om de videogame te kunnen spelen. Dit haakt in op de wijze waarop Bogost videogames onderscheidt van andere media.

Bogost bespreekt de term *procedurality* als een set van beperkingen die door middel van regels een ruimte scheppen die door *play* kan worden verkend (Bogost 2008, 122). Hij beweert dat games hierdoor meer betekenisvol zijn dan andere media. Spelers kunnen deze ruimtes namelijk tijdelijk bewonen in tegenstelling tot andere media (ibid.). Murray gebruikt de term *procedural* om te verwijzen naar de mogelijkheid van computers om een set regels uit te voeren (Murray 1997, 71). Over regels die game developers programmeren in games schrijft Bogost dat dit soort systemen een bepaald gedrag genereren:

To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself. Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines. (2008, 122)

MMORPG's zijn vooral gericht op de bewoning van een groot aantal spelers die samen dezelfde game spelen. Deze spelers worden door de regels, die zijn aangebracht door de ontwikkelaars, aangestuurd om samen te spelen. Bogost schrijft dat “when video games represent things [...] they do so through procedurality, by constructing rule-based models of their chosen topics” (2008, 123). Hiermee kan worden gesteld dat een van de belangrijkste onderwerpen voor MMORPG's samenspel is.

Maar welke retoriek bevatten de regels van MMORPG's precies? Ontwikkelaars en designers zien de voordelen van samenspel en sturen hierop aan voor een rijkere speelervaring. Samenspel kan spelers een extra dimensie van uitdaging, plezier en binding bieden. Juist deze toevoegingen zijn voor de ontwikkelaars belangrijk om spelers te bereiken, te behouden en geld te laten spenderen. Dit kan op het gebied van materiële of sociale aspecten zijn. De regels communiceren de beweegredenen voor samenspel die daardoor, volgens Bogost, binnen het domein van retoriek behoren (2008, 123). Bogost hanteert de term *procedural rhetoric* om te verwijzen naar de retorische overtuigingskracht van regels in games die het gedrag van spelers aansturen (2008, 125).

Als we de bewering van Bogost in het groter geheel plaatsen kunnen codes en algoritmes het gedrag van cultuur beïnvloeden. Galloway stelt dat videogames centraal staan in de massacultuur en wel degelijk invloed uitoefenen op spelers. Zijn beweringen lopen gelijk aan die van Bogost, waar Galloway spreekt over de invloed van algoritmes op de cultuur. Videogames worden gespeeld op machines die draaien op algoritmes. Hierover beweert Galloway "It is also an algorithmic machine and like all machines functions through specific, codified rules of operation" en juist deze 'codified rules' oefenen de sterke invloed uit waarover Bogost spreekt (2006, 5). Deze invloed kan worden opgemerkt waar er met machines en regels wordt gewerkt, bijvoorbeeld een parkeerplaats waarbij de poort alleen opengaat als er betaald is.

Ik hoop met dit onderzoek een stap te zetten naar hoe gamecultuur wordt beïnvloed door regels die ontwikkelaars in hun games implementeren en dat niet alleen samenspel, maar speelgedrag vaak ook niet spontaan tot stand komt. De beïnvloeding van gedrag met betrekking tot samenspel is hier slechts een enkel voorbeeld van. Deze beïnvloeding van speelgedrag kan ook worden gericht op het besteden van tijd of geld aan een spel. Dit onderzoek kan zo een bewustwording creëren voor verdere onderzoeken naar games. Mijn onderzoek verklaart specifiek hoe de sociale aspecten in MMORPG's sterk verbonden zijn aan de macht van de spelindustrie. De ontwikkelaars geven namelijk vorm aan de manier waarop iets tot stand komt. Het is van belang dat wanneer spelers sociologisch worden onderzocht dat onderzoekers er bewust van zijn hoe speelgedrag wordt beïnvloed. De manier waarop games door spelers worden gespeeld zijn namelijk sterk verbonden aan de invloeden en macht van de spelindustrie.

Video games are games, yes, but more importantly they are software systems; this must always remain in the forefront of one's analysis. [...] Thus it is from the perspective of informatic software, of *algorithmic cultural objects*, that this book unfolds. (Galloway 2006, 6)



### 3. Samenspel in andere studies

Pearce, Boellstorff, en Nardi kijken in *Communities of Play* (2011) naar samenspel in virtuele werelden en game communities. Ze leggen de nadruk hier sterk op de sociale aspecten en hoe deze in verbinding staan met samenspel en de realiteit. Ze verkennen hier virtuele cultuur die wordt gevormd in virtuele werelden en online games middels een etnografische benadering.

Hoewel deze onderzoekers zich vooral richten op virtuele communities, merkt Pearce op dat *play communities* al veel langer bestaan in de vorm van bijvoorbeeld *tabletop games*, maar ook in fan-culturen. De historie van samenspel daarin gaat duizenden jaren terug (2011, 8). De nadruk hierin wordt sterk gelegd op de culturele dynamieken die worden gevormd en aanwezig zijn binnen de virtuele werelden. Deze dynamiek komt ook terug in dit onderzoek als gevolg van de beïnvloeding die de regels bewerkstelligen.

Echter doe ik in dit onderzoek een stap terug en kijk ik specifiek naar MMORPG's en de mechanismes die deze dynamiek creëren. Pearce laat juist zien dat deze dynamiek niet alleen beperkt is tot digitale games. Interessant genoeg merkt zij ook op dat in *tabletop role-playing games* de "player characters and their actions are proceduralized through a blend of statistics and die rolls that typically determine the outcome of scenarios" (2011, 9).

Elektronische videogames onderscheiden zich hier in sterkere mate doordat regels zijn vastgelegd, in tegenstelling tot de werkelijkheid, waarin deze vaak gemakkelijker omzeild of aangepast kunnen worden door spelers. Zoals eerder opgemerkt, worden de regels vastgelegd in de programmacode, net als bij software. Dat is iets wat zich in de realiteit dus anders manifesteert. Als gevolg hiervan kunnen ze een sterkere retorische werking creëren bij spelers. Wanneer je bijvoorbeeld een *tabletop game* speelt, speel je immers altijd met een ander samen, of je nu tegenstanders van elkaar bent of niet. Bij MMORPG's is niet direct sprake van samenspel, ondanks dat er meerdere spelers aanwezig zijn. Pearce merkt op dat regels van een virtuele wereld de spelers ook beperken in hun mogelijkheden tot de virtuele wereld en andere spelers (2011, 29). Pearce gaat echter uit van de macht van de spelers zelf, wat leidt tot een *emergent gameplay* waarbij spelers zelf hun eigen draai geven aan de manier waarop zij spelen (2011, 42). Deze spelvorm komt overeen met *counterplay*. Belangrijk is dat zij ook bevestigt dat de regels een belangrijk deel uitmaken van het gedrag dat spelers vertonen dankzij de *affordances* van de virtuele wereld (2011, 29).

Waar Pearce de macht toeschrijft aan de speler communities kijkt het onderzoek van Yusuf Pisan op een andere wijze naar samenspel. Hoewel de bovenstaande studie van Pearce het belang

van spelers laat zien – en de manieren waarop zij omgaan met de regels – is samenspel ook sterk een constructie van game designers. De studie van universitair hoofddocent van de faculteit Engineering en Information Technology van de University of Technology Sydney kijkt naar samenspel in MMORPG's binnen gildes. In zijn paper 'My Guild, My People: Role of Guilds in Massively Multiplayer Online Games' (2007) bespreekt ook hij de sociale aspecten die zich voordoen in MMOG's. Hij benadrukt hierin een aantal voordelen die er zijn om een gilde te vormen in de bekende MMORPG World of Warcraft. Pisan schrijft deze echter niet toe aan de ontwikkelaars maar benadrukt juist dat deze eigenlijk minimale support bieden voor spelers om zich te organiseren als groep (2007). Hoewel hij wel stelt dat bepaalde opdrachten niet langer door spelers alleen kunnen worden behaald belicht hij niet de onderliggende regels en mechanismes die juist vereisen dat er meerdere spelers nodig zijn en dus samenspel vormen.

Hoewel MMORPG's sterk aansturen op samenspel zijn er ook spelers die bewust alleen spelen. In het onderzoek 'Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games' (2006) bekijken Ducheneaut et al. tevens het spel World of Warcraft vanuit een sociologisch perspectief. Deze studie beschrijft hoe spelers en gildeleden invloed op elkaar uitoefenen. Ze tonen door middel van hun onderzoek aan dat bepaalde mechanismen er toe leiden dat spelers juist alleen gaan spelen en pas vanaf een bepaald level gestuurd worden om samen te spelen. De studie concludeert dat het spel als geheel niet sociaal is ingericht, maar dat hier richting het einde wel sterker op wordt aangestuurd. Ze schrijven dat spelers "tend to be 'alone together:' they play *surrounded by others instead of playing with them*" (2006, 4). In hun onderzoek is de sociale factor van andere spelers juist die van een publiek bestaande uit spelers die bewust besluiten alleen te spelen. In dit onderzoek worden de mechanismen besproken als een toevoeging op het sociale aspect dat zo samenspel vormt.

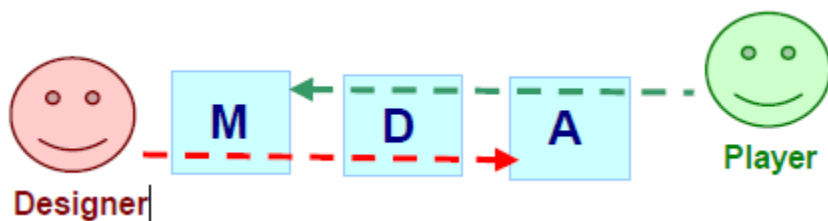
Mijn onderzoek positioneert zich op andere wijze tegenover andere auteurs die onderzoek doen naar samenspel in MMORPG's en videogames. Zij bekijken nadrukkelijker juist de sociale aspecten van de games en schenken minder aandacht aan hoe deze tot stand komen en aan ten grondslag liggen. Dit onderzoek richt zich voornamelijk op hoe de onderliggende gecodeerde regels zich manifesteren in MMORPG's al dan niet vanuit het spelersperspectief: het participerende aspect. Uiteraard staan in andere onderzoeken naar samenspel de aanwezigheid van mechanismen en regels in het spel nooit geheel op de achtergrond maar is de samenwerking daarin die tot samenspel leidt vaak niet het middelpunt. Dit is van belang bij de benadering tot samenspel in games en waarom spelers een bepaald gedrag hierin vertonen. Het wordt namelijk door de

spelontwikkelaars meegeven in de gecodeerde regels. In dit onderzoek verklaar ik hoe de spelindustrie macht en invloed heeft hoe samenspel gevormd wordt.

#### 4. Methode: spelen met spelmechanismen, dynamiek en esthetiek

Hoe kan de procedurele retoriek ontdekt worden binnen MMORPG's als Yulgang? Volgens Glas is het essentieel om een spel zelf te spelen om deze werkelijk te kunnen begrijpen (Glas et al. 2014, 28). Aarseth richt zich tot deze methode (Aarseth 2003, 4-5). Ook Mäyrä beschrijft 'game playing as a method' (Mäyrä 2008, 165-167). Ik zal deze methode toepassen om een formeel onderzoek uit te voeren naar de vorming van samenspel in Yulgang. Yulgang wordt geanalyseerd om hierin de procedurele retoriek met betrekking tot de vorming van samenspel in de spelregels te identificeren.

Bogost beargumenteert de sturende kracht van games door middel van zijn concept *procedural rhetoric* wat uitlegt dat de regels het spel vormen en dat deze regels door de ontwikkelaars worden geprogrammeerd in de code en algoritmes van het spel. De code is echter niet iets visueels waartoe onderzoekers, of spelers, toegang tot hebben om te analyseren. Wel kunnen zij het spel spelen en hebben zij interactie met het design waarin deze regels werkzaam zijn. Hunicke, LeBlanc, & Zubek beweren dat vanuit het spelersperspectief "aesthetics set the tone, which is born out in observable dynamics and eventually, operable mechanics" (2004, 2). Zo is de esthetiek van een spel direct zichtbaar voor de speler hoewel, de onderliggende mechanismen het dichtste bij de gecodeerde regels liggen (zie figuur 1). De mechanismes beïnvloeden namelijk het spel en volgen de regels op. Het MDA framework, wat staat voor *mechanics*, *dynamics* en *aesthetics*, zal helpen met identificeren van deze gecodeerde regels. In de analyse zal door middel van de verschillende lagen van mechanisme, dynamiek en esthetiek de procedurele retoriek van de regels zichtbaar worden. Met name de spelmechanismen van Yulgang zullen duidelijk in relatie worden gebracht met de onderliggende spelalgoritmes en codering die samenspel vormen.



**Figuur. 1.** Hunicke, LeBlanc, & Zubek, MDA framework perspectives. 2004.

Hoewel de procedurele retoriek van de regels in elke laag van het MDA framework kan worden besproken kijk ik binnen dit onderzoek voornamelijk naar de mechanismen omdat deze het

dichtste in verbinding staan met de gecodeerde regels. De speldynamiek en esthetiek worden echter niet volledig uitgesloten omdat deze ieder hun invloed hebben op samenspel. De dynamiek komt voort uit de mogelijkheden die de spelers krijgen door middel van mechanismes en hoe zij hiermee omgaan. In deze laag is er voor spelers dan ook ruimte om hier een eigen draai te geven aan samenspel met anderen. De esthetische laag kan worden gezien als het visueel waarneembare wat toont dat er in bepaalde situaties samen wordt gespeeld en gebruik wordt gemaakt van de mechanismes voor samenspel. Hieronder vallen de interface elementen en *special effects* die zich tijdens het spelen vertonen. Op deze laag worden spelers emotioneel gemotiveerd, iets wat op de andere twee lagen minder aanwezig is. Om deze redenen zal ik mij voornamelijk richten tot de mechanismen van Yulgang, maar indien van toepassing zal ik ook de dynamiek en esthetiek bespreken.

Een goed game design is belangrijk voor het succes van een spel. Het moet de belangrijkste onderwerpen in het spel naar boven brengen. Salen en Zimmerman beweren dat “designing *game play*, conceiving and designing rules and structures that result in an experience for players” (Salen & Zimmerman 2004, 1). Sicart brengt regels in games in relatie tot spelmechanismes (Sicart 2008). Sicart zet mechanisme en regels op ontologisch niveau uiteen door mechanismes te omschrijven als onderdeel van interactie met de spel-staat en de regels die de ruimte hiervoor creëren, zoals Salen en Zimmerman deze eerder omschreven. De spel-staat kan worden begrepen als een speler bijvoorbeeld op de A knop drukt, zijn personage vervolgens springt of een actie uitvoert. Ik zal bekijken hoe het handelingsvermogen van de spelers invloed heeft op de staat van het spel en hoe dit in verband staat tot de vorming van samenspel, door de mechanismen te identificeren.

Ik zal aan de hand van het game design de procedurele retoriek voor de vorming van samenspel analyseren om zo aan te tonen dat dit één van de belangrijkste aspecten in MMORPG's is voor een bindende en verrijkende spelervaring. Design zie ik hier in brede zin waar regels door middel van programmacode worden vastgelegd door de ontwikkelaars, maar ook het visuele aspect en de mogelijkheid tot interactie tussen speler en spel vanuit het spelersperspectief.

Omdat het niet mogelijk is het gehele spel te analyseren heb ik er voor gekozen exemplarische systemen te bespreken. Dit zijn mechanismes die niet door spelers alleen gebruikt kunnen worden, zoals het *master and apprentice* systeem, unieke personage mechanismes die voordeel opleveren in samenwerking met anderen. Daarnaast het vormen van een gilde waar de geïdentificeerde mechanismes samenkomen in een dynamisch samenspel. Om deze analyse uit te voeren zal ik gebruik maken van het MDA framework met nadruk op de mechanismes (Hunicke, LeBlanc, and Zubek 2004; Sicart 2008). Vanuit het spelersperspectief kunnen spelmechanismes worden

geïdentificeerd, die met name interessant zijn omdat deze het handelingsvermogen met betrekking tot de vorming van samenspel in MMORPG's aanstuurt en zorgt voor dynamiek tussen spelers. Ik zal tijdens mijn participatie in Yulgang een gilde oprichten en speluitdaging aangaan om zo te verklaren hoe samenspel tot stand komt in MMORPG's. Hierdoor wordt zichtbaar dat mechanismes en regels in MMORPG's verschillen van andere *multiplayer* videogames en hierin een andere vorm van samenspel tot stand komt. Hiermee wordt ook duidelijk hoe de procedurele retoriek zich door de verschillende lagen heen manifesteert in Yulgang. Ik verwacht door de bevindingen tijdens mijn analyse te kunnen verklaren hoe de procedurele retoriek aanwezig is in de regels en deze samenspel in MMORPG's vormt.

Vanuit mijn positie als speler ben ik al een aantal jaar bekend met Yulgang. Dit spel wordt in de Verenigde Staten door Netgame uitgegeven onder de naam *Scions of Fate*. Usergames publiceert Yulgang opnieuw in Europa in april 2014. De periode waarin ik Yulgang en de verschillende spelsystemen daarin heb kunnen onderzoeken liep van 7 tot 18 april 2014 tijdens de 'closed beta' fase waarin een beperkt aantal spelers het spel kon testen. De 'open beta' fase zal voor iedereen beschikbaar zijn vanaf 24 april 2014. De analyse is een reflectie op deze speelperiode waarin ik deelnam met het gilde *Liminality*, waarvan de leden samenwerkten om een spelevenement te winnen.

Tijdens het spelen van Yulgang is er een speeldagboek bijgehouden waarin ik bruikbare data over het spel heb vastgelegd. Deze heb ik als bijlage bij dit onderzoek beschikbaar gesteld. Ter illustratie zal er ook gebruik worden gemaakt van contextuele data afkomstig van de fora van Usergames, de Yulgang Online Europese Facebook pagina en screenshots die zijn gemaakt van het spel. Voor het tonen van bepaalde mechanismes, interfaces of beschrijvingen vanuit het spel zijn er ook screenshots genomen uit de *open beta* fase. Door middel van de analyse zal worden aangetoond op welke wijze de mechanismes en regels van MMORPG's, zoals Yulgang, samenspel vormt tussen spelers.

## 5. Analyse: samenspel in Yulgang

Yulgang is een voorbeeldig spel voor het verklaren van de wijze waarop de procedurele retoriek door middel van het game design samenspel vormt. Het spel bevat namelijk systemen die ook in andere MMORPG's voorkomen. De ontwikkelaars hebben een set regels geprogrammeerd die zichtbaar worden door de verschillende mechanismen die voor spelers beschikbaar zijn. Een aantal van deze regels hebben invloed op het samenspel tussen spelers. Deze mechanismen zijn niet altijd vereist om door spelers gebruikt te worden, waardoor de speler vaak een keuze houdt. Hierdoor kunnen mechanismen worden gezien als de mogelijkheden die spelers hebben, maar die zij niet hoeven te gebruiken. Door de voordelen en beloningen die hieraan verbonden zijn worden spelers toch vaak geneigd deze wel te gebruiken. Op deze wijze zijn de mechanismen verbonden aan de onderliggende regels en sturen en faciliteren zij samenspel tussen spelers aan. Deze relatie tussen regels en mechanismen zal van groot belang zijn tijdens deze analyse. Omdat dit deel van het onderzoek centraal staat bij het aantonen van mijn argument zal ik extra ruimte besteden om de verschillende regels en mechanismes uitvoerig te beschrijven.

De subtitel van Yulgang, *Balance of Power*, verwijst naar de twee beschikbare facties waaruit de speler kan kiezen. Zij kunnen lid worden van 'Order' of 'Chaos'. Door de speler voor deze keuze te stellen kiest hij, zodra hij lid wordt, om deel uit te maken van een groter geheel. Namelijk een groep spelers die zich allemaal met dezelfde factie identificeren. De *fixed rule* hierin is dat de speler eerst lid moet worden van een factie, voordat de speler nieuwe vaardigheden kan leren en zijn personage sterker kan maken. De factie keuze vindt plaats door middel van een *quest* waar als beloning het personage promoveert. Deze promotie verhoogt statistieken van het personage zoals de aanval, verdediging en snelheid van het personage en stelt hem in staat nieuwe vaardigheden te leren die anders niet beschikbaar zouden zijn. Hierdoor is het voor spelers vaak cruciaal om één van de twee facties te kiezen om verder in het spel te kunnen groeien. Tijdens mijn speelperiode ben ik geen spelers tegengekomen die gebruik maakten van *counterplay* en zonder factie het spel hebben gespeeld, hoewel dat wel een mogelijkheid is.

Een mechanisme is te herkennen aan zijn werking doordat het, zoals Sicart stelt, een methode is voor spelers om te interacteren met de spel-staat en de onderliggende regels (Sicart 2008, 3-4). Door deze interactie hebben zij invloed op hun eigen personage en hun medespelers. Als een speler de keuze maakt lid te worden van een factie wordt zijn eigen spel beïnvloed doordat hij deel uit gaat maken van deze groep spelers, nieuwe factie-gerelateerde vaardigheden kan leren en niet langer partijen kan vormen met de oppositie. Tegelijkertijd worden de medespelers in diezelfde

factie beïnvloed doordat zij versterkt worden door een nieuw lid dat deel van hun spel kan gaan uitmaken. Deze keuze kan daardoor leiden tot verschillende dynamische spelsituaties tussen spelers die zich bevinden op de laag van dynamiek binnen het MDA framework.

Omdat het spel verschillende mechanismen met betrekking tot samenspel bevat, kies ik ervoor om mij te richten op een *quest* en de omliggende context in het spel, namelijk de 'house quest'. De *house quest* is een uitdaging voor een groep spelers waarbij zij een speciale *dungeon* betreden om hun gezamenlijke level te verhogen door het verslaan van een *boss monster* en om een *quest item* te verzamelen. Op de *house quest* zal ik verder in de analyse terugkomen. De verschillende mechanismes die ik zal introduceren leiden uiteindelijk naar de *house quest* waarin ze door spelers gebruikt worden. Uit de analyse zal tevens blijken dat samenspel niet alleen voordelen en sociale waarde heeft door de dynamiek die de regels tussen spelers creëren, maar ook een economische waarde. Door sterkere binding aan het spel kunnen spelers geld uit gaan geven om hun personage verder te versterken, maar ook het delen van spelitems of *gold* met anderen gaat een rol spelen. Yulgang vormt en beloont samenspel en haalt spelers door middel van de procedurele retoriek over om met anderen samen te werken en zo het beste uit de spelervaring te halen. Voordat ik in kan gaan op de *house quest* en welk samenspel zich hierin afspeelt, zal ik ten eerste een aantal 'character mechanics' toelichten. Ten tweede zal ik het spelevenement bespreken, ten derde uitleggen wat een *house* is en welke mechanismes deze bevat. Tot slot zal ik uitleggen welke dynamiek er speelt tussen spelers tijdens een *house quest*.

## 5.1 Character mechanics

Er zijn zeven verschillende spelersklassen beschikbaar in Yulgang die ieder over een aantal unieke mechanismes beschikken. Hierdoor heeft elke klasse sterke en zwakke vaardigheden. Dit zijn bekende mechanismen als het aankomt op het aansturen van samenwerking in MMORPG's, zoals ook gebeurt bij World of Warcraft (Ducheneaut et al. 2006). Hier wordt duidelijk dat er niet zomaar samen met anderen wordt gespeeld maar dat samenspel met andere klassen voor betere resultaten zorgt bij uitdagende spelsituaties.

Dit is een belangrijk gegeven voor het vormen van een 'party'. Een *party* is een groep van maximaal acht spelers die samen speluitdagingen aangaan. Het vormen van een *party* is een mechanisme dat er voor zorgt dat de *drops*, *quest items* en 'experience points' die leden opdoen, worden verdeeld over alle leden van de *party*. Als deze *party* is gevormd is het mogelijk om via het *party chat* kanaal, een afgesloten kanaal, sociale interactie met elkaar te hebben. Dit leidt tot

dynamisch samenspel waarbij spelers strategieën met elkaar bespreken, het over een *quest* of het spel in het algemeen hebben. Van deze ‘party mechanics’ zal tijdens de *house quest* gebruik worden gemaakt.

Mijn personage is *mage*-klasse, deze is vergelijkbaar met de *healer*-klasse dat onder andere bekend is van World of Warcraft. Deze klasse heeft twee unieke mechanismen die voor andere spelers voordeel leveren. Ten eerste kunnen zij binnen een *party* de verwondingen van alle deelnemers helen, waardoor de overlevingskans van een groep spelers toeneemt. Ten tweede kunnen zij gebruik maken van het ‘buff’ mechanisme. Dit is een mechanisme die bepaalde statistieken verhoogt van het personage waaraan deze gegeven worden, zoals aanval, verdediging of leven. Hierdoor is het mogelijk moeilijke uitdagingen aan te gaan. Door de mechanismen waar deze klasse gebruik van kan maken ontstaat er een speldynamiek waarbij medespelers graag een *party* vormen met *mages*. Er kan zo worden gesteld dat zij enigszins een belangrijk onderdeel zijn voor een efficiënte *party*. Zo heeft elke klasse een aantal *character mechanics* die in combinatie met andere spelers het mogelijk maken om sneller speluitdagingen aan te gaan en deze ook te behalen.

## 5.2 Game event

Eén van de evenementen die door de *Game Masters* van Usergames werd georganiseerd tijdens de *closed beta* periode was het creëren van de grootste *house*. Een *house* is een term die komt uit de vecht- en krijgskunsten samenleving en vergelijkbaar is met een gilde, bekend van andere MMOG's zoals World of Warcraft. Het doel van dit evenement was om een *house* te creëren dat het meeste aantal leden had van het gehele spel tijdens de *closed beta* periode. Het is voor spelers mogelijk om zelf een *house* te starten. Een aantal van de *fixed rules* die de spelontwikkelaars hierin gebruiken zijn de eisen dat een speler minimaal level 35 moet zijn en lid is van een factie. Daarnaast wordt er een bedrag van 1.000.000 *gold* betaald door de oprichter van de *house*. Dit bedrag kunnen spelers verzamelen door het afronden van *quests* en monsters te verslaan die ‘drops’ achterlaten. Een *drop* kan door een speler worden verzameld en vervolgens verkocht aan een *non-player character* (NPC) of aan een andere speler door deze te ruilen voor *gold*. Het ruilen is een van de mechanismes die spelers één op één met elkaar kunnen gebruiken. Bij het uitwisselen van spelitems is het opvallend dat het niet vereist is iets naar de ander terug te ruilen, dit houdt in dat spelers hierdoor ook iets kunnen weggeven. Ik zal naar dit mechanisme refereren als ‘trade mechanic’.



### 5.3 Guild mechanics

De oprichter van de *house* wordt de ‘House Master’ genoemd. Door aan de voorwaarden, of regels, te voldoen kan hij door middel van interactie met een *NPC* een gewenste naam voor zijn *house* invoeren en deze vervolgens accepteren. Het mechanisme slaat deze naam vervolgens op in de speldatabase en geeft deze naam weer boven de personages van de leden van de *house*. Ik zal *house* gerelateerde mechanismes categoriseren onder ‘guild mechanics’.

Om de mechanismes voor samenspel tijdens het evenement te kunnen testen besloot ik zelf een *house* te creëren. Deze kreeg de naam *Liminality* met als doel het evenement voor grootste *house* te winnen. Een *house* heeft een aantal mechanismes en *fixed rules*. Het start op level 1 en kan naar hogere levels worden geüpgraded. Het upgraden is een mechanisme die een aantal voordelen met zich meedraagt zoals een hogere ledencapaciteit, het benoemen van verschillende rangen en het dragen van een ‘house uniform’ wat de vaardigheden van personages kan verhogen. Het dragen van een *house uniform* heeft een aantal *fixed rules* aan zich verbonden. Deze kan namelijk alleen worden gedragen als een speler lid is van een *house* en deze minimaal level 4 is. Dit is een duidelijk voorbeeld waarbij de regels aansturen dat je deel uitmaakt van een grotere groep spelers, in dit geval een *house*. *Liminality* stelde naast het creëren van de grootste *house* ook het doel om level 4 te behalen voor het einde van de *closed beta* periode. Het hebben van een *house* met daarin andere spelers spoort aan tot een sterkere op zichzelf staande speler community met daarin veel sociale dynamiek (Pisan 2007).

Na het creëren van een *house* is deze, op de *house master* na, nog leeg zolang er geen andere spelers lid worden. Het uitnodigen van spelers is één van de *guild mechanics*. Hoewel het niet vereist is spelers uit te nodigen, is het hebben van een *house* als speler alleen niet aantrekkelijk en moedigt het aan om anderen hiertoe uit te nodigen. Zoals eerder opgemerkt bevat een *house* met veel leden immers meer sociale dynamiek. Daarnaast wordt door het uitnodigen van andere spelers de naam van de *house* verspreid in de spelwereld. Dit speelt zich af op de esthetische laag van het MDA framework. Naast de *house* naam die boven het personage wordt getoond is het ook mogelijk om middels een mechanisme een logo te registreren en te weergeven. Door het zien van de naam en representatie van *Liminality* werden andere spelers, naast de doelen waarover ik hen informeerde, snel gemotiveerd om lid te worden van deze *house*.

De *house master* is op level 1 als enige in staat om gebruik te maken van het mechanisme om anderen uit te nodigen en het logo te registreren. Zodra een *house* een hoger level behaalt is het tevens mogelijk voor de *house master* om andere leden een hogere rang toe te wijzen om hem te

ondersteunen in bijvoorbeeld het uitnodigen van meer leden. Dit houdt ook in dat er een hiërarchie aanwezig kan zijn binnen een *house* en dat een *house master* vaak ook als leider gezien kan worden. Dit hangt echter sterk af van de dynamiek die spelers samen creëren. Binnen een *house* kan er net als bij een *party* middels een chat kanaal sociale interactie met anderen leden plaatsvinden. Ik zal deze dan ook beide noemen onder ‘chat mechanics’. Er ontstaat hierdoor in een *house* een dynamisch samenspel waar spelers zelf vorm aan kunnen geven.

## 5.4 House level upgraden

Het upgraden van een *house* level heeft een aantal *fixed rules*. Deze zijn vastgelegd als voorwaarden en uiten zich via de mechanismes op het moment dat de *house master* zijn *house* probeert te upgraden via een *NPC* (zie figuur 2). Het upgraden kan alleen worden gedaan door de *house master* zodra hij voldoet aan de juiste voorwaarden. In tabel 1 wordt een overzicht van deze voorwaarden voor het upgraden van een *house* weergegeven.



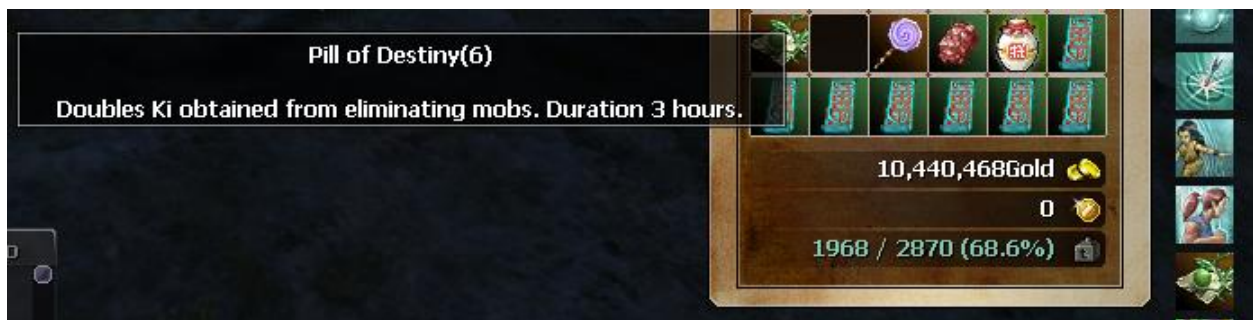
**Figuur 2.** Upgraden van house naar hoger level door gebruik van een mechanisme.

Level 1 (House oprichting)	1.000.000 <i>gold</i> .
Level 2	5.000.000 <i>gold</i> , 100.000 <i>ki</i> .
Level 3	10.000.000 <i>gold</i> , 400.000 <i>ki</i> .
Level 4	20.000.000 <i>gold</i> , 600.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .
Level 5	40.000.000 <i>gold</i> , 1.500.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .
Level 6	50.000.000 <i>gold</i> , 3.500.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .

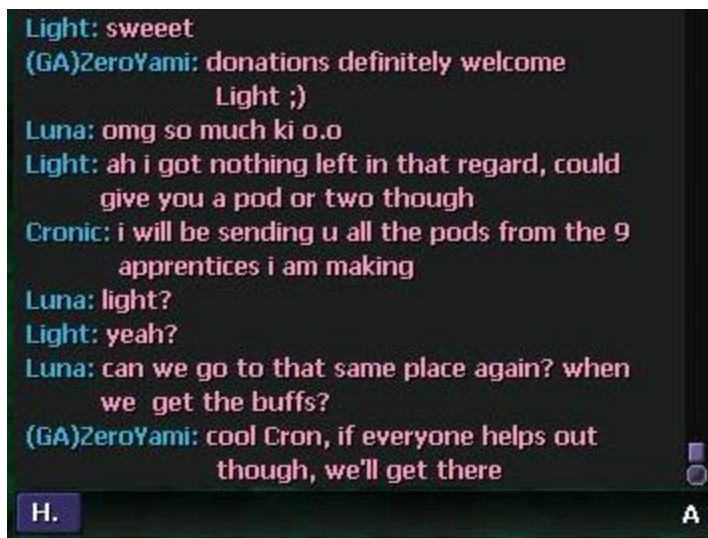
**Tabel 1.** Vereisten voor het creëren en upgraden van een house.

Naast *gold* is er ook 'ki' nodig voor het upgraden. *Ki* is een eenheid die per speler individueel wordt verzameld door het verslaan van monsters en afronden van *quests*. *Ki* wordt gebruikt door spelers voor het leren van 'skills' of actieve vaardigheden. Een *house master* verbruikt meer *ki* omdat hij ook een *house* level dient te upgraden. De *ki* die nodig is voor het upgraden kan niet collectief door alle leden worden verzameld.

Door deze verantwoordelijkheid als *house master* was het binnen de gestelde periode een zware uitdaging om een totaal van 1.100.000 *ki* te verzamelen. Het spel bevat echter een mechanisme die het proces van *ki* verzamelen kan versnellen. Deze komt in de vorm van een spel item dat 'Pill of Destiny' (PoD) wordt genoemd. Zodra spelers dit mechanisme activeren zorgt het ervoor dat het personage drie uur lang het dubbele aantal *ki* kan verzamelen bij het verslaan van monsters (zie figuur 3). Spelers kunnen deze spelitems aanschaffen bij *NPC's* voor 2.000.000 *gold* of verkrijgen door het afronden van een aantal *quests*. Dit spel item kan echter wél met andere spelers geruild worden, wat een interessante dynamiek creëert voor samenspel binnen een *house*. Hier wordt zichtbaar dat bepaalde spelitems en de *trade mechanic* een bijdrage levert en samenspel bevordert. Doordat alle leden van Liminality gemotiveerd waren level 4 te behalen ontstond er een dynamiek waarbij zij aan het verzamelen van *ki* gingen bijdragen door hun eigen PoDs aan mij te geven. Een aantal van hen besloot zelfs extra personages te creëren waarmee zij meer PoDs konden verzamelen (zie figuur 4). Met dit laatste voorbeeld wordt duidelijk hoe de onderliggende regels het gedrag van spelers kan beïnvloeden zoals door Bogost ook beaamd. De mechanismen werken op een wijze waarop ze ook iets voor andere spelers kunnen betekenen en daarmee tot samenwerking tussen spelers leiden.



**Figuur 3.** Pill of Destiny spel item beschrijving in Yulgang.



**Figuur 4.** Pill of Destiny dynamiek, donaties door house leden.

## 5.5 House quest

Zoals zichtbaar in tabel 1 is er bij de eerste drie levels alleen *gold* en *ki* nodig voor het upgraden. Voor het upgraden naar level 4 is er daarnaast een *quest item* vereist dat alleen kan worden behaald door het uitvoeren van een *house quest*. Een *house quest* wordt uitgevoerd in een speciale *dungeon* die alleen toegankelijk is voor een *house* en zijn leden. Het mechanisme dat hier aanwezig is zorgt ervoor dat de *house quest* alleen toegankelijk is voor de *house master*, die bij toegang via een *NPC* kan kiezen welke aanwezige *house* leden er zullen participeren in de *quest*.

In het eerste deel van de *quest* belanden de spelers in een labyrint van kamers waarin monsters aanwezig zijn. Het doel is om de monsters te verslaan en twintig *quest item drops* te verzamelen. Zodra deze zijn verzameld moeten ze worden ingeleverd bij een 'crystal ball'. Echter staan er een hoop van deze *crystal balls* door het gehele labyrint verspreid en is er maar één de juiste. Het verzamelen van de *drops* en het inleveren ervan bij de *crystal ball* moet worden gedaan binnen een tijdsbestek van 30 minuten, als dit mislukt is de *quest* gefaald en moet er een nieuwe poging worden gedaan. Daarnaast, als de *house master* wordt verslagen door een monster gedurende de *house quest* resulteert dit ook direct in een faal voor alle aanwezige participanten. Dit geldt niet voor de andere leden, als zij verslagen zijn worden zij uit de *dungeon* verwijderd en kunnen alleen zij niet verder participeren in de huidige *quest*. Echter kunnen zij nog wel via *chat mechanics* in contact blijven met de andere deelnemers.

In het tweede deel, na het inleveren van de twintig *drops* bij de juiste *crystal ball*, worden de deelnemers 'gewardped' naar een grote ruimte die gevuld is met monsters en een *boss monster*. Om

de *boss* heen zijn er ter vermindering monsters geplaatst. Het doel is hier om de *boss* te verslaan, die het uiteindelijke benodigde *quest item* voor het upgraden van de *house* dropt. Zodra hij is verslagen en het *quest item* is verzameld, kan de *house* in combinatie met het benodigde aantal *gold* en *ki* worden geüpgraded naar level 4.

## 5.6 Voorbereiding en speldynamiek tussen spelers

De *house quest* is een ware uitdaging voor spelers tijdens dit vroege stadium van het spel. De monsters die verschijnen in de *dungeon* zijn rond level 80 tot 90 waar de meeste spelers zelf level 60 tot 70 waren. Hierdoor vereiste de *quest* ook enige voorbereiding en strategiebespreking die vaak middels het *house chat* kanaal door de spelers zelf werd vormgegeven. Hier vond het samenspel dan ook plaats op de dynamische laag van het MDA framework waarbij de *chat mechanics* slechts faciliteerden. Beiden worden aangestuurd door de onderliggende regels en procedurele retoriek verbonden aan de *house quest*.

Er ontstond een speldynamiek gericht op samenspel. Eén daarvan was het vormen van 'house parties' om alle spelers op een zo hoog mogelijk level te krijgen ter voorbereiding voor de *house quest*. Door middel van de *chat mechanics* zochten leden contact met elkaar en vormden zij samen *house parties* om zo sterk mogelijk te worden. Op dit punt gingen de mechanismen faciliteren in het dynamisch samenspel van de spelers. Zij maakten gebruik van de *trade mechanic* om spelitems met elkaar uit te wisselen en elkaar te versterken. Hier wordt duidelijk dat door de uitdaging die het spel biedt er een dynamiek ontstaat waardoor spelers gebruik gaan maken van de mechanismes en deze zullen inzetten voor samenspel.

Bij de uitvoering van de *house quest* werd er gebruik gemaakt van de eerder besproken mechanismes. Ten eerste creëerden leden *parties* met elkaar gaven de *mage*-klasse spelers *buffs* aan alle deelnemers om voorbereid van start te gaan. Ten tweede werd elke *drop* over via de *chat mechanics* aangekondigd en aan mij geruild middels de *trade mechanic* tot er twintig verzameld waren. Ten derde, bij het zoeken van de juiste *crystal ball*, gingen alle leden eropuit om de juiste te vinden binnen het labyrint. Zodra deze gevonden was, werd dit via de *chat mechanic* gecommuniceerd en werd ik door de spelers naar de juiste *crystal ball* geleid, omdat de *house master* deze als enige kan inleveren. Ten vierde werd er in de *boss room* gebruik gemaakt van specifieke mechanisme van de *Blade*-klasse, wat in andere games als World of Warcraft bekend staat als de 'tank', omdat zij defensief sterk zijn. Zij trokken de aandacht van de omliggende monsters terwijl de andere leden de *boss* aanvielen. Tijdens de aanval zorgde de *mage*-klasse

spelers voor heling van verwondingen bij spelers zodat zij konden overleven en de *boss* uiteindelijk konden verslaan. De uitvoering van de *house quest* vereiste dan ook coördinatie en samenwerking en zorgde voor een dynamische spelsituatie die tot een goed resultaat leidde. Ten slotte kon het *quest item* worden verzameld en werd deze gebruikt om de *house* naar level 4 te upgraden. Met de *house* op level 4 was het mogelijk de *house uniform* te dragen en besloten leden deze aan te schaffen om zo hun gezamenlijke prestatie te tonen in de spelwereld van Yulgang (zie figuur 5).



**Figuur 5.** Leden van Liminality house esthetisch vertoon met house uniform na het behalen van de house quest.

Door de verschillende geïdentificeerde mechanismen is er verklaard hoe samenspel wordt aangestuurd. De dynamiek tussen spelers die hieruit voortkomt blijft echter iets waar zij zelf invloed over houden. Ze geven hun eigen draai aan de spelervaring door manieren te vinden die het beste bij hen past, zoals elkaar te helpen door gebruik te maken van *party*, *trade* en *chat mechanics*. Het samenspel dat ontstaat uit de onderliggende regels lijkt zo een wisselwerking te hebben door de beschikbare spelmechanismen en dynamiek van de spelers.

Deze analyse heeft een aantal bevindingen rondom samenspel met anderen kunnen belichten. Hoewel er meer is op te merken valt dit helaas buiten de scope van dit onderzoek. Zo kwam ik tijdens mijn spelanalyse meer aspecten van samenspel tegen zoals financiële aspecten, het ruilen en verkopen aan elkaar, en het 'Player versus Player' (PvP) aspect, waarin spelers met elkaar de strijd aangaan. Wel kan er na de analyse worden gesteld dat samenspel niet spontaan gebeurt, maar dat veel van de mechanismen, die in verbinding staan met de gecodeerde regels en met de door Bogost besproken procedurele retoriek, spelers tot samenspel aanzetten.

In de bijlage is een overzicht van de geïdentificeerde onderdelen te vinden met betrekking tot samenspel middels het MDA framework. Er zijn een aantal aspecten van het spel bekeken welke samenspel aansturen en faciliteren die zijn terug te leiden naar de onderliggende retorische regelconstructie van het spel.

Tot slot is Liminality geslaagd in het behalen van beide doelen: de grootste level 4 *house* met een totaal van 62 leden. Hiermee hebben zij dan ook uiteindelijk het *closed beta* evenement gewonnen.

## 6 Conclusie

Mijn onderzoek naar spelregels en de vorming van samenspel in MMORPG's als Yulgang heeft een aantal interessante resultaten opgeleverd. Ten eerste, onderscheidt dit onderzoek zich van andere onderzoeken doordat het gericht is op de analyse van mechanismes en regels die vormgeven aan samenspel in plaats van de sociologische aspecten van MMORPG's. Mijn onderzoek richt zich specifiek op hoe samenspel wordt gevormd in MMORPG's ten opzichte van *multiplayer games* van een ander genre of bijvoorbeeld op consoles of bordspellen waarbij de spelers elkaar al kennen. In MMORPG's begeven massa's spelers zich in een virtuele wereld waarin zij elkaar nog niet kennen maar wel aangestuurd worden om samen te spelen. Het samenspel wordt gevormd door de procedurele retorische regels die de ontwikkelaars in games implementeren. Deze procedurele retoriek heb ik door middel van de mechanismes zichtbaar kunnen maken.

Het samenspel in Yulgang wordt door middel van de procedurele retoriek gevormd, maar spelers zijn niet verplicht deze regels op te volgen. Hoewel het mogelijk was voor spelers om *counterplay* toe te passen, zoals het vermijden lid te worden van een factie, een *house* alleen te vormen of de *house quest* uitdaging alleen aan te gaan, bleek het toch aantrekkelijker om mee te gaan in procedurele retoriek van de regels. Het zou voor spelers zonder factie een stuk moeilijker zijn geweest hun personage te *levelen*. Deze ben ik dan ook niet tegengekomen tijdens mijn speelperiode, hoewel de mechanismes deze vormen van *counterplay* wel toelaten.

Het MDA framework was een efficiënte manier om een formeel onderzoek uit te voeren naar onderliggende gecodeerde regels en de hieraan gekoppelde procedurele retoriek. In combinatie met participatie in het spel door Yulgang zelf te spelen werd duidelijk hoe samenspel middels de regels en mechanismes wordt gevormd. Door de verschillende mechanismes te analyseren werden de mogelijkheden en onmogelijkheden voor de spelers zichtbaar en daarmee ook de beweegredenen om samen met anderen te spelen.

De procedurele retoriek die aanwezig is in de spelregels zorgt voor de juiste motivatie voor spelers om contact met anderen te zoeken en samen te spelen. Door gebruik te maken van de mechanismes in Yulgang was het voor spelers mogelijk om sneller, effectiever en gemakkelijker uitdagingen aan te gaan. Voorbeelden hiervan zijn het gebruik van de *trade mechanics* waarmee *house* leden kunnen bijdragen aan de verzameling van *ki*, maar ook de *house quest* zelf. Deze speluitdagingen zouden voor een speler alleen niet haalbaar zijn geweest gedurende de evenementperiode.



Opmerkelijk was dat spelers vooral op de dynamische laag de vrije hand hadden in hoe zij hun samenspel vormden. De communicatie met andere spelers, het bedenken van strategieën voor de aanpak van de *house quest* en het ruilen van spelitems voor het sneller verzamelen van *ki* zijn hier uitstekende voorbeelden van. Deze speldynamiek werd tevens aangedreven door de procedurele retorische regels die uitdagingen gaven aan de spelers om hun doelen te bereiken. In het eerste deel waren de mechanismes vooral sturend in de vorming van samenspel. Zoals het kiezen van een factie of het gebruik van *party mechanics* en *character mechanics*. Dezelfde mechanismes gingen later, dankzij de speldynamiek, spelers meer faciliteren in hun samenspel door de voordelen die ze bieden.

Dankzij de methode, die een goede aansluiting vond met de theorie over procedurele retoriek heb ik met het spel Yulgang mijn hoofdvraag in dit onderzoek kunnen beantwoorden. Deze luidde: “*hoe stuurt het game design van Yulgang samenspel tussen spelers aan?*”. Hierop kan worden geantwoord dat het game design van MMORPG's als Yulgang door middel de procedurele retoriek die de ontwikkelaars in hun regels coderen het samenspel tussen spelers vormgeeft. Deze procedurele retoriek uit zich in de verschillende lagen van spelmechanismes, dynamiek tussen spelers en de esthetiek van het spel om spelers te motiveren tot samenspel in MMORPG's.

Dit onderzoek geeft de mogelijkheid verder onderzoek te doen naar samenspel in MMORPG's in relatie tot andere spelaspecten. Voorbeelden hiervan zijn het financiële aspect van ruilen en verkopen aan andere spelers, materiële aspecten, en het *Player versus Player* aspect waarbij spelers competitief tegen elkaar strijden. Wellicht is het interessant om deze verder te onderzoeken om zo te ontdekken welke mechanismes en regels hier een belangrijke rol in spelen met betrekking tot de vorming van samenspel in MMORPG's.

## BIBLIOGRAFIE

Aarseth, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." Paper presented at *MelbourneDAC, the Fifth International Digital Arts and Culture Conference (DAC)*, p.19-23, Melbourne. Geraadpleegd op 17 september, 2014.

<<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>.

Apperley, Thomas. 2009. *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures. Geraadpleegd op 27 december, 2014.

<<http://www.networkcultures.org/uploads/TOD%236%20total%20def.pdf>>.

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Bogost, Ian. 2008. The Rhetoric of Video Games. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, 117-140. Geraadpleegd op 22 april, 2014.

<[http://www.arts.rpi.edu/public\\_html/ruiz/EGDFall10/readings/RhetoricVideoGames\\_Bogost.pdf](http://www.arts.rpi.edu/public_html/ruiz/EGDFall10/readings/RhetoricVideoGames_Bogost.pdf)>.

Ducheneaut, Nicolas, Yee, N., Nickell, E., & Moore, R.J. 2006. "Alone Together?: Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games." *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems*. ACM. Geraadpleegd op 8 oktober, 2014.

<[https://www.parc.com/content/attachments/alone\\_together\\_exploring\\_5599\\_parc.pdf](https://www.parc.com/content/attachments/alone_together_exploring_5599_parc.pdf)>.

Facebook, Inc. 2014. "Yulgang Online's Facebook page." Geraadpleegd op 6 juni, 2014.

<<https://www.facebook.com/YulgangEurope>>.

Galloway, Alexander R. 2006. "Gaming: Essays on Algorithmic Culture." *Electronic Mediations* 18. Minneapolis: U of Minnesota Press. Geraadpleegd op 11 september, 2014.

<[http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1536/galloway\\_ar\\_-\\_gaming\\_-\\_essays\\_on\\_algorithmic\\_culture.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1536/galloway_ar_-_gaming_-_essays_on_algorithmic_culture.pdf)>.

Glas, René, Ann-Sophie Lehmann, Marianne van den Boomen, & Bram de Rijk. 2014. "Play as a Method." *Doing New Media Studies*, p.28. Geraadpleegd op 16 september, 2014.

<[http://www.newmediastudies.nl/pdf/Doing New Media Studies Syllabus.pdf](http://www.newmediastudies.nl/pdf/Doing%20New%20Media%20Studies%20Syllabus.pdf)>.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, & Robert Zubek. 2004. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*.

Juul, Jesper. 2003. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." *DIGRA Conf.* Geraadpleegd op 16 september, 2014.

<[http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod\\_resource/content/0/ceit706/week3\\_new/jesperjuul\\_GamePlayerWorld.pdf](http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4471/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/jesperjuul_GamePlayerWorld.pdf)>.

Mäyrä, Frans. 2008. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Chapter 8: "Preparing for a Game Studies Project", p.152-170. London: Sage.

Murray, Janet Horowitz. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster.

Pearce, Celia, Tom Boellstorff, & Bonnie A. Nardi. 2011. *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. MIT Press.

Pisan, Yusuf. 2007. "My Guild, My People: Role of Guilds in Massively Multiplayer Online Games." *Proceedings of the 4th Australasian conference on Interactive entertainment*. RMIT University.

Geraadpleegd op 8 oktober, 2014.

<<http://epress.lib.uts.edu.au/research/bitstream/handle/10453/3086/2007000894.pdf.txt?sequence=2>>.

PR Newswire. 2008. "Strong Growth in Q3 for CDC Games' Yulgang." Geraadpleegd op 26 juni, 2014.

<<http://www.prnewswire.com/news-releases/strong-growth-in-q3-for-cdc-games-yulgang-56384682.html>>.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA:

The MIT Press. Geraadpleegd op 24 juni, 2014. <[http://mtw160-](http://mtw160-198.ippl.jhu.edu/journals/leonardo/v037/37.5engeli.pdf)

[198.ippl.jhu.edu/journals/leonardo/v037/37.5engeli.pdf](http://mtw160-198.ippl.jhu.edu/journals/leonardo/v037/37.5engeli.pdf)>.

Sicart, Miguel. 2008. "Defining Game Mechanics." *Game Studies* 8.2: 1-14. Geraadpleegd op 17

september, 2014. <[http://gamestudies.org/0802/articles/sicart#\\_edn1](http://gamestudies.org/0802/articles/sicart#_edn1)>.

## LUDOGRAFIE

ArenaNet. 2012. *Guild Wars 2*. [PC, Computer, Online Game], NCSOFT.

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. [PC Computer, Online Game], Blizzard Entertainment.

KRG Soft. 2006. *Scions of Fate*. [PC Computer, Online Game], Netgame (Mgame) USA Inc., California USA.

KRG Soft. 2014. *Yulgang*. [PC Computer, Online Game], Usergames, UK: gespeeld april 2014.

## Bijlage: Hoe spelregels samenspel aansturen in de MMORPG Yulgang

**Rivano van Daal**

(416 8593)

Universiteit Utrecht Geesteswetenschappen

Kromme Nieuwegracht 46

3512 HJ Utrecht

[r.m.vandaal@students.uu.nl](mailto:r.m.vandaal@students.uu.nl)

<b>Cursus</b>	BA Eindwerkstuk (TF3V14026)
<b>Studiejaar</b>	Pre-master Nieuwe Media & Digitale Cultuur
<b>Periode</b>	Blok 1, 2014-2015
<b>Begeleider</b>	Dr. Rick Dolphijn (werkgroep #8)
<b>Tweede lezer</b>	Eggo Müller
<b>Datum</b>	Vrijdag 9 januari, 2015
<b>Versie</b>	1.1

## Bijlage: Hoe spelregels samenspel aansturen in de MMORPG Yulgang

---

### 1. Yulgang EU server

- **Server naam:** *Emerald*
- **Kanalen:** Channel 1, 2 & 3
- **Personage naam:** ZeroYami
- **Personage klasse:** Mage
- **Uitgever:** Usergames (Games-Masters.com Ltd.)
- **Website:** <http://yulgang.usergames.com/>
- **Forum:** <http://forum.usergames.com/>

#### 1.1 Over Yulgang

Yulgang is een *MMORPG* gebaseerd op de gelijknamige Zuid-Koreaanse martial arts 'manhwa' (stripboek).

### 2. Liminality House



**Figuur 1.** House logo.

## 2.1 Informatie over Liminality house

<b>Naam</b>	Liminality (House) <sup>1</sup>
<b>House Master</b>	ZeroYami
<b>Level</b>	1-4
<b>Leden</b>	62
<b>Communicatie</b>	Chats, Mail, Whisper <i>-in game</i> House Chat Channel <i>- in game</i> Facebook Group – <a href="https://www.facebook.com/groups/LiminalityHouse/">https://www.facebook.com/groups/LiminalityHouse/</a>
<b>Periode</b>	Closed Beta (7 – 18 april 2004)

**Tabel 1.** House Informatie.

## 2.2 Liminality house leden

1. ZeroYami (House Master)
2. RudiNinja
3. Furyan
4. Envy
5. breuno10
6. xXChaoticXx
7. MoonDagger
8. FourTwenty
9. XiaNightBlade
10. LiLMica
11. PoisonedBuffs
12. Examon
13. Aslanya
14. Almonds
15. Extremist
16. Maturika
17. TheChosenOne
18. ImNotBladesman
19. Magicj
20. MistyShaN
21. Kaneda
22. Amorina
23. Ioan
24. KrizKroz
25. ikro

---

<sup>1</sup> Een *house* in Yulgang is vergelijkbaar met een gilde in World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004).

26. Lucyheart
27. Icchiban
28. Ar0n
29. Chlove
30. MikeX
31. Lemon
32. CrazyStanding
33. Adriano
34. CHIAOMEY
35. Karo
36. Yukino
37. Auriel
38. NoBuffsForYou
39. iSword
40. Cronic
41. ShanadE
42. Kurogane
43. AtsuiPanda
44. Cantarely
45. Vargtid
46. Kalchei
47. Kitty
48. Obito
49. FyreStar
50. CCTV
51. Morthen
52. XxEMYxX
53. Luna
54. GhostMonkey
55. angelbeast21
56. Yahikoo
57. Impromptu
58. Yukio
59. Atila
60. BowofLightning
61. PureAerith
62. HeroEdge



### 2.3 Voornamelijk in parties gespeeld met:

- Furyan
- Envy
- breuno10
- xXChaoticXx
- FourTwenty
- LiLMica
- Aslanya
- Extremist
- TheChosenOne

### 2.4 Doelen van Liminality House

- **Closed beta event: grootste house**

Tijdens de *closed beta* is er een evenement actief. Het doel van dit evenement is om een *house* te creëren met het hoogste aantal leden. De winnaars ontvangen hier spelitems voor tijdens de *open beta* (zie figuur 2 & 18).

- **Level 4 House Quest**

Liminality heeft besloten niet alleen de grootste maar ook de hoogste level *house* te worden. Als doel was er gesteld om Liminality house van level 1 tot en met 4 te upgraden.

### 3. Fixed rules, de vereisten voor het upgraden van een house

De *fixed rules* verbonden aan de mechanismes voor het upgraden van een *house* zijn weergegeven in tabel 2.

Level 1 (House oprichting)	1.000.000 <i>gold</i> .
Level 2	5.000.000 <i>gold</i> , 100.000 <i>ki</i> .
Level 3	10.000.000 <i>gold</i> , 400.000 <i>ki</i> .
Level 4	20.000.000 <i>gold</i> , 600.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .
Level 5	40.000.000 <i>gold</i> , 1.500.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .
Level 6	50.000.000 <i>gold</i> , 3.500.000 <i>ki</i> , <i>quest item</i> .

**Tabel 2** Vereisten voor het creëren en upgraden van een house.

- **Voordelen en beloningen**

Elk level dat een House behaalt brengt voordelen met zich mee. Deze worden in tabel 3 weergegeven.

Level 1	Maximaal 50 leden
Level 2	Maximaal 55 leden
Level 3	Maximal 60 leden, Vice House Master rang
Level 4	Maximal 65 leden, <i>House Uniform</i> level 4 (HU), Elder rangen
Level 5	Maximaal 70 leden, Level 5 HU
Level 6	Maximaal 75 leden, Level 6 HU

**Tabel 3.** Voordelen en beloningen voor het upgraden van een house.

#### 4. Geïdentificeerde spelmechanismes (game mechanics)

Spelmechanismes bevinden zich op de *mechanic* laag van het MDA framework. Deze zijn verbonden aan de gecodeerde regels en kunnen invloed uitoefenen op de spel-staat. Een overzicht van de geïdentificeerde mechanismes is terug te vinden in tabel 4.

##### 4.1 Couple en master and apprentice systemen

Een tweetal op zich staande exemplarische systemen dat Yulgang bevat. Ten eerste het *master and apprentice* systeem waar twee spelers een relatie met elkaar aangaan en beiden beloond met verhoogde personage statistieken als zij deze relatie vorderen. Daarnaast heeft de *apprentice* de mogelijkheid de vaardigheid van zijn *master* te gebruiken. Hierdoor wordt het personage sterker en kunnen zij monsters sneller verslaan. Ten tweede het *couple and wedding* systeem waarbij mannelijke en vrouwelijke karakters een relatie kunnen starten en uiteindelijk, indien gewenst, met elkaar in huwelijk treden (zie figuren 14-16). Er is hierbij een *fixed rule* aanwezig die het onmogelijk maakt om een relatie te starten met een speler van hetzelfde geslacht. Hier gebruiken de ontwikkelaars gebruik van de *fixed rules* om zo een bepaald gedrag aan te sturen. Spelers kunnen echter wel zelf kiezen welk geslacht ze spelen, en zouden zo dus een via eigen handelingsvermogen wel een relatie met elkaar kunnen starten. Het koppel start met een 'love level' dat zij kunnen verhogen door met elkaar een *party* te vormen en elkaar rozen, een speciaal spel item, te geven. Het geven van de rozen geeft de ontvangende partij een status 'boost' voor 30 minuten. Deze boost wordt door het verhogen van het *love level* steeds beter. Zodra ze *love level 4* hebben bereikt is het mogelijk om ringen en huwelijkskledij aan te schaffen en een trouwceremonie te starten. Wanneer het koppel getrouwd is kan de ring, een mechanisme, worden gebruikt om naar elkaar toe te 'warpen'.

In deze twee systemen zijn er direct een aantal mechanismen zichtbaar die spelers aansturen tot samenspel. Hieruit ontstaat een bepaalde dynamisch samenspel dat zich tevens visueel uit in de esthetiek van Yulgang. Het aangaan van een dergelijke relatie met een andere speler is een mechanisme die verbonden is met de procedurele retoriek, de regels van het spel. Zodra de relaties eenmaal zijn gemaakt verbindt dit de spelers aan elkaar en creëert dit een speldynamiek waardoor zij verder gemotiveerd worden om samen te spelen. De dynamiek die zichtbaar wordt bij het *master and apprentice* systeem is de *apprentice* die een *master* om vaardigheden of advies kan vragen. Het geven van een vaardigheid aan een *apprentice* is een *mechanisme* dat vereist dat de spelers elkaar ontmoeten. Het verhogen van de *master and apprentice* relatie biedt voor beiden voordelen in de vorm van een verhoogd personage status en motiveert hiermee dus het verder gebruik hiervan. Deze speldynamiek is ook zichtbaar bij het koppelsysteem waar koppels elkaar om rozen vragen voor het vorderen van hun *love level* en het behalen van een betere status, iets wat alleen mogelijk is door dit samen met een andere speler te doen.

Maar hoe speelt de esthetiek een rol in het samenspel? Bij het *master and apprentice* systeem kan de *apprentice* gebruik maken van de vaardigheden van de *master*. Deze vaardigheden zien er vaak spectaculair en indrukwekkender uit dan hun eigen vaardigheden. Hierdoor wordt het voor omstanders tevens ook zichtbaar dat de speler een *master* heeft. Beide spelers die deel uitmaken van de relatie kunnen via de interface bekijken wat hun huidige relatie-level is en welke vaardigheden de *apprentice* gebruikt (zie figuur 17).

Bij het koppelsysteem wordt het samenspel visueel voornamelijk zichtbaar ná zij zijn getrouwd. Boven het personage wordt de naam van de partner getoond en zodra zij bij elkaar in de buurt zijn worden ze omringd door geanimeerde harten. Daarnaast kunnen zij ook gebruik maken van twee 'couple mechanics'. Namelijk een vaardigheid voor het verslaan van monsters en het geven van *buffs* aan zichzelf en andere partijleden. Deze *couple mechanics* die visueel zichtbaar zijn leiden een speldynamiek waarbij *parties* graag getrouwde spelers uitnodigen om samen te spelen.

De bovenstaande systemen laten goed zien hoe de procedurele retoriek van de regels zich door de verschillende lagen van het MDA framework manifesteert.

#### 4.1 Gevormde mechanisמעategorieën

- *Character mechanics*;
  - Unieke eigenschappen behorende tot speler personages of bepaalde klassen. Bijvoorbeeld een *mage* die anderen heelt of *buffs* geeft of een *blade* met 'tank' vaardigheden (defensief hoge statistieken).
- *Party mechanics*;
  - Vormen van een *party*, uitnodigen van spelers, *party chat* kanaal.
- *Trade mechanics*;
  - Het ruilen, verkopen of weggeven van items aan een andere speler.
- *Guild mechanics*;
  - Het creëren van een *house*;
  - Het upgraden van een *house* level, alleen mogelijk door de *house master*;
  - Het registreren van een *house* logo, alleen mogelijk door de *house master*;
  - Het uitnodigen van leden;
  - Het verwijderen van leden;
  - Het toewijzen van een rang aan leden (zie tabel 3).
  - Het betreden van de speciale *house dungeon/quest*, alleen mogelijk door de *house master*.
  - Het selecteren van deelnemers voor de *house quest*, alleen mogelijk door de *house master*.
  - Het personage uitrusten met een *house uniform*.
- *Chat mechanics*.
  - Het communiceren met andere spelers via een chat kanaal.
    - *Normal chat* kanaal;
    - *Whisper* (privébericht) kanaal;
    - *Party chat* kanaal;
    - *Guild chat* kanaal;
    - *Trade chat* kanaal.
- *Couple mechanics*
  - Het geven van rozen voor een *status buff*.
  - Het gebruik van een vaardigheid om monsters te verslaan;
  - Het geven van speciale *marriage buffs*.

Onderdeel	Mechanics	Dynamics	Aesthetics	Leidt tot samenspel?
<i>Factiekeuze van factie (level 35)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quest voltooien;</li> <li>- Party-mogelijkheden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Behoren tot factie;</li> <li>- Socialeinteractie;</li> <li>- Partijvorming.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uiterlijk spelkarakter;</li> <li>- Vaardigheden;</li> <li>- Factie vijanden.</li> </ul>	✓ Ja
<i>Master &amp; Apprentice</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relatievorming;</li> <li>- Levels;</li> <li>- Status.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie met andere speler.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Master-apprentice window;</li> <li>- Vaardigheden.</li> </ul>	✓ Vereist
<i>Couple &amp; Wedding</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relatievorming;</li> <li>- Rozen;</li> <li>- Love level;</li> <li>- Status.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie;</li> <li>- Partijen;</li> <li>- Affectie;</li> <li>- Vraag naar rozen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Couple-wedding window;</li> <li>- Vaardigheden;</li> <li>- Buffs;</li> <li>- Hartjes animatie;</li> <li>- Zichtbare naam van partner.</li> </ul>	✓ Vereist
<i>House</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatie: (Virtuele ruimte);</li> <li>- Uitnodiging;</li> <li>- House upgraden;</li> <li>- Logo registreren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie;</li> <li>- Partijen;</li> <li>- Bijdrage van leden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House window;</li> <li>- House chat;</li> <li>- House naam;</li> <li>- House logo;</li> <li>- House uniform.</li> </ul>	✓ Ja
<i>House Quest</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selectie van leden;</li> <li>- Verslaan van monsters &amp; boss;</li> <li>- Verzamelen quest drops en items.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Voorbereiding (bijv. karakter level, uitrusting, vaardigheden, strategieën, classes, etc.);</li> <li>- Partijen;</li> <li>- Teamwork.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- House leden opkomst;</li> <li>- Quest dungeon.</li> </ul>	✓ Ja
<i>Spel-personage</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatie;</li> <li>- Handelingen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie met anderen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chat;</li> <li>- Partijvorming.</li> </ul>	✓ Ja
<i>Speler klasse</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Levelen</li> <li>- Karakter;</li> <li>- Statistieken;</li> <li>- Passieve Vaardigheden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vraag naar classes;</li> <li>- Partijvorming.</li> <li>- Inzet voor strategisch spel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uiterlijk karakter</li> <li>- Uiterlijk wapens</li> <li>- Actieve en passieve vaardigheden</li> </ul>	✓ Ja
<i>Partijen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uitnodiging;</li> <li>- Lid worden van partij.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactie;</li> <li>- Strategievorming (bijv. dungeons).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Party Chat;</li> <li>- Partij lijst.</li> </ul>	✓ Ja
<i>Quests</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepteren Quest;</li> <li>- Verslaan van monsters;</li> <li>- Verzamelen quest items.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bij samenwerking sneller en effectievere resultaten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quest window;</li> <li>- Quest items.</li> </ul>	✗ Optioneel

Tabel 4. Overzicht van geïdentificeerde mechanismes tijdens speelperiode.

## 5. Speldynamiek (game dynamics)

Speldynamiek speelt zich af tussen spelers en ontstaat uit de regels die zijn geprogrammeerd in het spel. De mechanismes spelen hier deels een sturende, maar ook faciliterende rol, die voorafgaat aan het dynamisch samenspel dat spelers zelf vormgeven. De speldynamiek bevindt zich op de *dynamic* laag van het MDA framework.

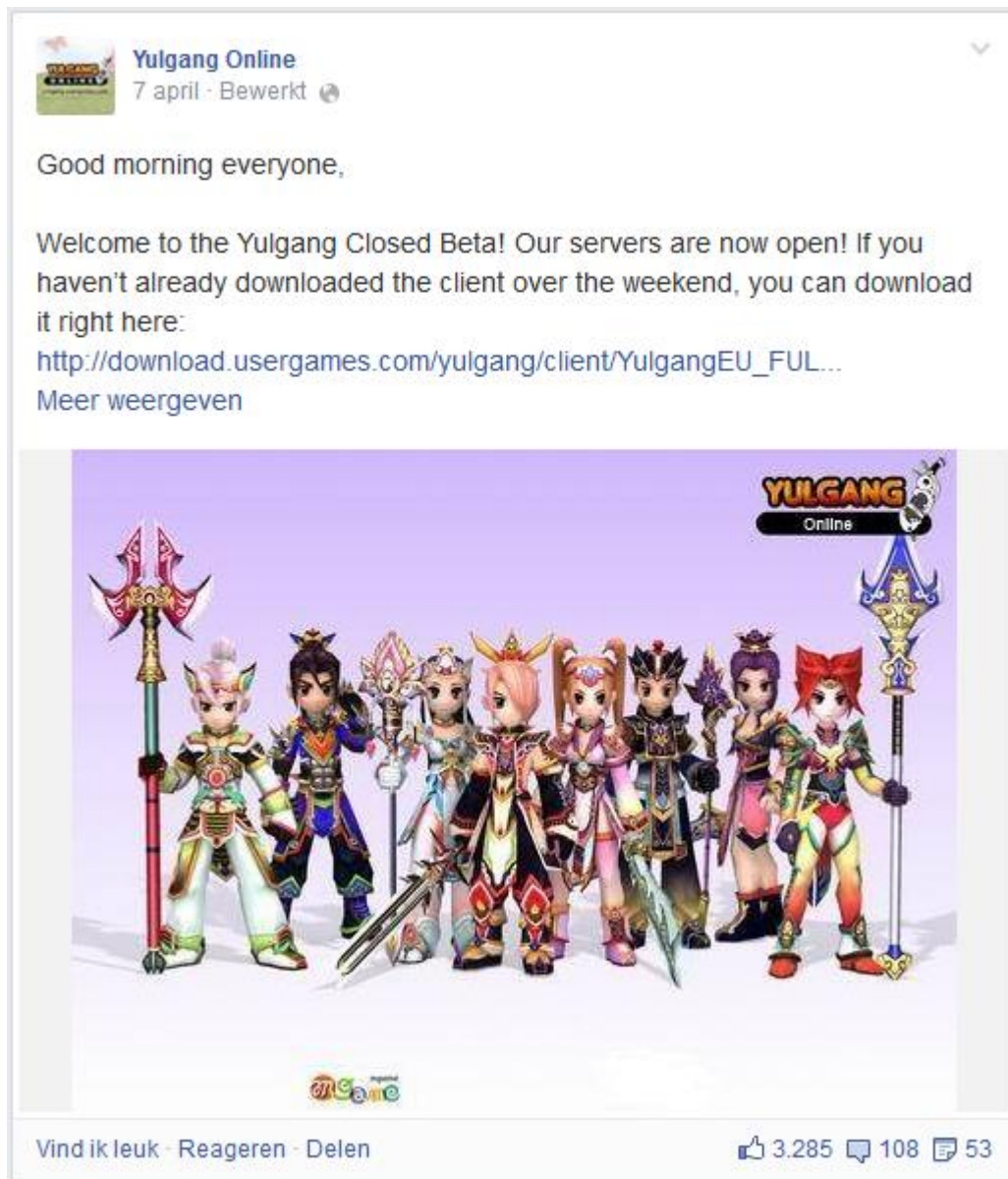
Opmerkelijk ontstaat er samenwerking tussen spelers door de doelen die zij gesteld hebben en de uitdagingen die Yulgang hen biedt.

Enkele voorbeelden van speldynamiek zijn:

- Interactie met andere spelers door middel van *chat mechanics*;
- Donaties van *PoDs* en *gold* voor het upgraden van een *house*;
- Het vormen van *house parties* om andere spelers te helpen;
- De vraag naar *mage*-klasse spelers in *parties*;
- Voorbereiding en strategievorming voor de *house quest*;
- Het ruilen van spelitems door middel van de *trade mechanics*;
- Het samenspel tussen koppels of *master* en *apprentice*.

## 6. Spelesthethiek (game aesthetics)

De spelesthethiek is het visueel waarneembare van het spel, zoals de interface. Verschillende mechanismes en regels hebben zich geuit op de *aesthetics* laag van het MDA framework. Voor het weergeven van de esthetiek van het spel zijn er een aantal screen shots genomen van afbeeldingen van het spel, geplaatst door Usergames, en van het spel zelf.



**Figuur 1.** Opening van de *closed beta*.



### Yulgang Online

Good morning everyone,

Welcome to the Yulgang Closed Beta! Our servers are now open! If you haven't already downloaded the client over the weekend, you can download it right here:

[http://download.usergames.com/yulgang/client/YulgangEU\\_FULL\\_SETUP.exe](http://download.usergames.com/yulgang/client/YulgangEU_FULL_SETUP.exe)

Once you have entered the game, you will be able to test everything but we thought you might enjoy the extra motivation that comes from competition!

You can take part in 3 competitions, open to all players until the end of the closed beta on the 18th of April:

#### 1. Highest level character by the end of the beta

We will reward the player who has the highest level at the end of the closed beta. You can do everything which is legal in the game to achieve this goal like party up, use items or ask your friends to pull you all the way up. The method is up to you, as long as you are playing by the rules.

#### 2. Largest guild

Are you a leader? Do you pride yourself on your charisma? We will reward you and all of your House members with a little something for becoming the biggest House in Yulgang. If 2 or more Houses have the same amount of players at the end of the beta, we will determine the average level of the House by adding up all levels of the members, and dividing that by the amount of members. This will determine the biggest guild in case of a draw. In the rare circumstance that even after doing this, 2 or more guilds will be even, we will reward these guilds with the prizes.

#### 3. Screenshot contest

This contest will take place on Facebook, where you can upload your screenshots. The screenshots need to be taken on our server. Screenshots from other game versions will be disqualified if discovered. In order to win the screenshot contest, you will need to get likes on your picture and we will reward the 3 most popular screenshots. If we have a draw for multiple screenshots, the draw will decide the order, so if 3 1st place screenshots are there, we will have a lucky draw with a randomizer and see which picture is the winner.

For each contest, this common rule applies: We reserve the right to disqualify a player or a group, if we discover that they have manipulated the contest in any way. All contests end when the servers are being closed on the 18th of April and all submissions for the screenshot contest will be disregarded from this point on. It is not possible to claim any prize with legal actions.

Now that we have explained the rules and the contests, you are ready to play.

If you are still unfamiliar with the game, we recommend you to have a look at the wiki right here:

<http://wiki.usergames.com/doku.php?id=yulgang>

We wish you all the best of luck and may the best one win!

Here is some information regarding the limitations in place during the Closed Beta:

You will be able to level your character up to level 80, so the maximum is the 3rd Ascension in the beta.

Quests will only be available up to this point as well.

The last available dungeon is the Supreme Evil cave with level 70.

Weapon and item upgrading is available for up to level 80 and for the PvP and Faction war, you also have level 80 as a limit.

Once the beta has ended on the 18th of April, we will wipe all character progress, so your character will be reverted to level 1 but you will be able to keep your name for the open beta.

Vind ik leuk · Reageren · Delen · 7 april · Bewerkt

Joji Delacruz en 3.284 anderen vinden dit leuk. Populairste reacties ▾

53 keer gedeeld

Album: Tijdlijnfoto's

Gedeeld met: ledereen

[Fotoweergave openen](#)

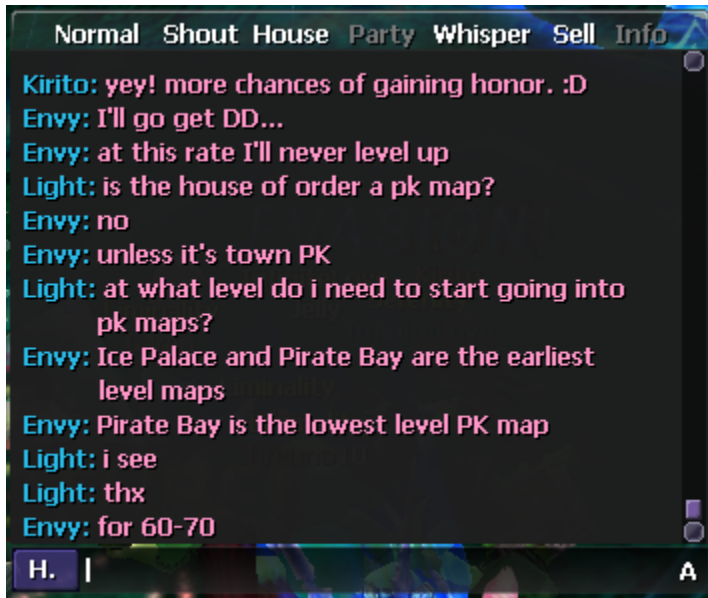
[Downloaden](#)

[Bericht insluiten](#)

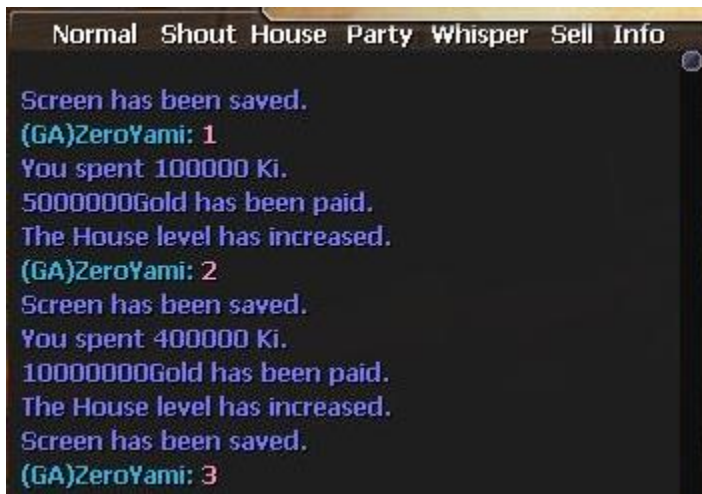
[Ik vind deze foto niet leuk](#)

Figuur 2. Aankondiging van het spelevenement.





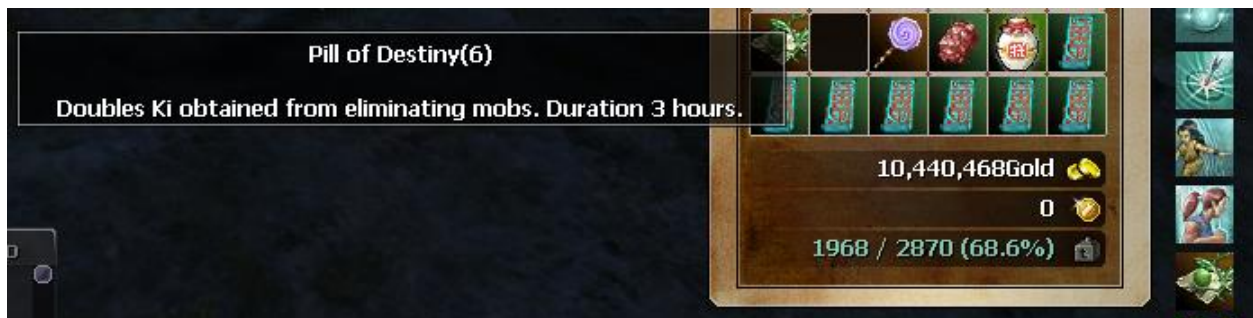
Figuur 3. Gebruik van het *house chat* kanaal (mechanisme).



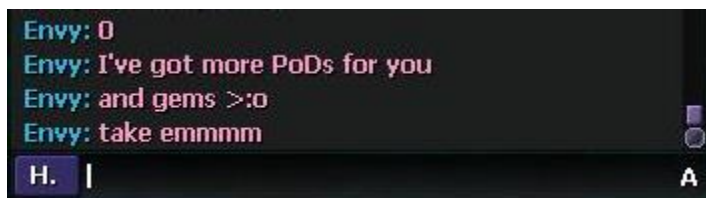
Figuur 4. *Guild mechanic*, het upgraden van het *House* level 1-3 (mechanisme).



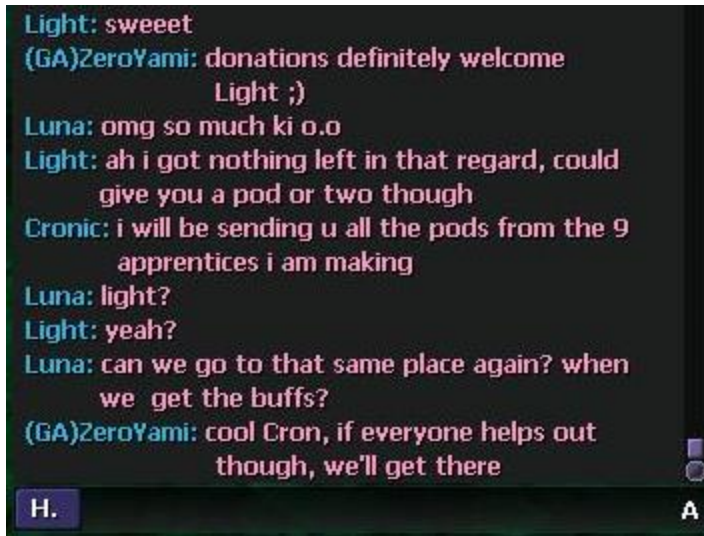
Figuur 5. Community: House interface.



Figuur 6. Spel item, Pill of Destiny (mechanisme).



Figuur 7. Speldynamiek, donaties van PoDs van house leden.



Figuur 8. Speldynamiek, motivatie van *house* leden.



Figuur 9. Ontvangen van *PoDs* van *house* leden.



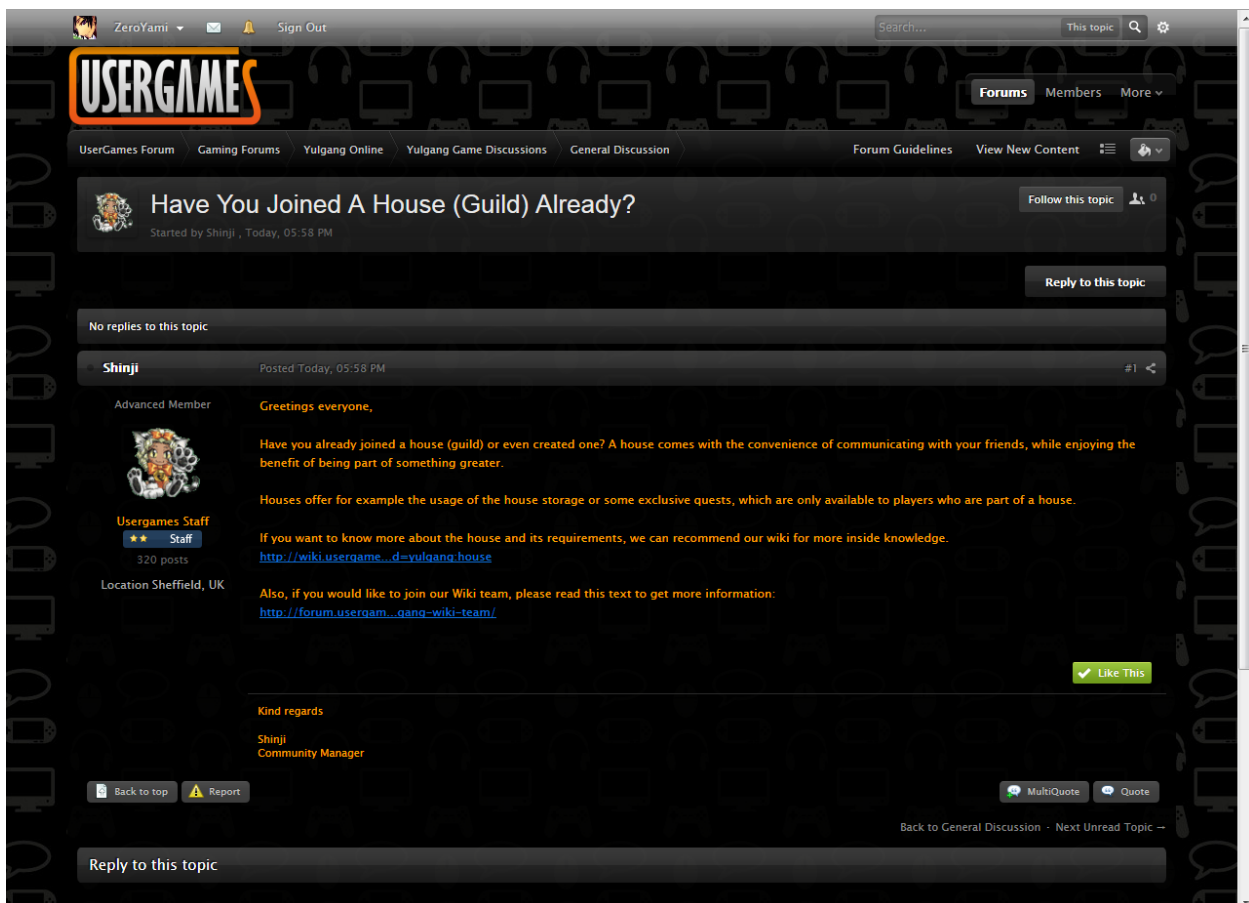
Figuur 10. Trade mechanic, het ontvangen van PoDs van een house lid.



**Figuur 11.** Guild mechanic, het upgraden naar House level 4.



Figuur 12. Liminality house leden met house uniform na het behalen van de house quest.

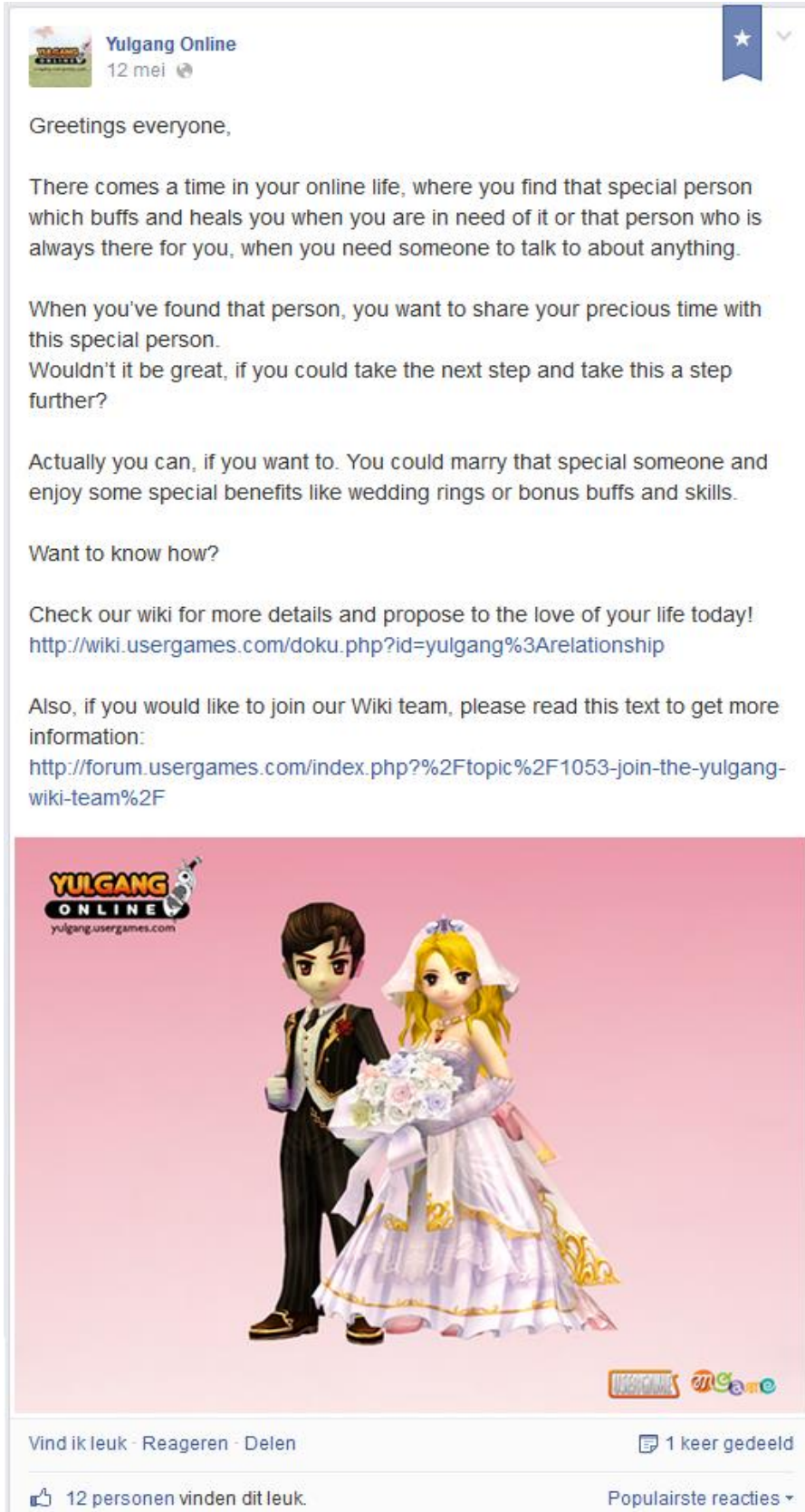


Figuur 13. Aanmoediging voor het lid worden van een house door de uitgever Usergames op het forum.



The image shows a Facebook post from the page 'Yulgang Online', dated 29 november 2013. The post text asks, 'Is sharing your gaming experience with a loved one important for you? Yulgang Online offers you the opportunity to interact with your partner by providing a fantastic couple/wedding system!'. The main visual is a screenshot of two game characters in wedding attire. The female character is wearing a white and blue dress and holding a large bouquet of red roses. The male character is wearing a red and black outfit with a large red crown. In the top right corner of the image area is the 'YULGANG ONLINE' logo with the website 'yulgang.usergames.com'. In the bottom left corner of the image area are the logos for 'mGame' and 'Games Masters'. Below the image, the Facebook interface shows the text 'Vind ik leuk · Reageren · Delen' and engagement statistics: 56 likes, 46 comments, and 11 shares.

**Figuur 14.** *Couple/wedding system* (mechanisme).



The image is a screenshot of a Facebook post from the page 'Yulgang Online', dated '12 mei'. The post contains the following text:

Greetings everyone,

There comes a time in your online life, where you find that special person which buffs and heals you when you are in need of it or that person who is always there for you, when you need someone to talk to about anything.

When you've found that person, you want to share your precious time with this special person.  
Wouldn't it be great, if you could take the next step and take this a step further?

Actually you can, if you want to. You could marry that special someone and enjoy some special benefits like wedding rings or bonus buffs and skills.

Want to know how?

Check our wiki for more details and propose to the love of your life today!  
<http://wiki.usergames.com/doku.php?id=yulgang%3Arelationship>

Also, if you would like to join our Wiki team, please read this text to get more information:  
<http://forum.usergames.com/index.php?%2Ftopic%2F1053-join-the-yulgang-wiki-team%2F>

Below the text is a large image with a pink background. On the left is the 'YULGANG ONLINE' logo with the website 'yulgang.usergames.com'. In the center, a male character in a black tuxedo and a female character in a white wedding dress with a veil and a bouquet of flowers are standing together. In the bottom right corner of the image, there are logos for 'usergames' and 'game'.

At the bottom of the post, there are interaction options: 'Vind ik leuk · Reageren · Delen', '1 keer gedeeld', '12 personen vinden dit leuk.', and 'Populairste reacties'.

Figuur 15. Couple/wedding system (mechanisme).





Figuur 16. Community: Couple/Wedding interface.



Figuur 17. Community: Master/Apprentice interface.

 **Yulgang Online**  
23 april

We are proud to announce the winners of the closed beta contests for the largest guild, which is Liminality with whooping 62 members in total.

Each guild member will receive 1 Lion's Roar(10) and a Honeyed Cookie (50% EXP for 24 hours) in... Meer weergeven



Vind ik niet meer leuk · Reageren · Delen

34 20 4

**Figuur 18.** Aankondiging van de winnaars van het spelevenement.



**Figuur 19.** Afsluiting *closed beta*.

## 7. Bronnen

Geraadpleegde websites gerelateerd aan Yulgang Online EU ter informatie tijdens de *closed beta* periode.

### 7.1 Facebook

Facebook, Inc. "Yulgang Online's Facebook page." Geraadpleegd op 6 juni, 2014.

<<https://www.facebook.com/YulgangEurope>>

Facebook, Inc. "Yulgang Online's Facebook page." Laatst aangepast op 7 april, 2014. Geraadpleegd op 7 april, 2014.

<<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=261238177389007&set=a.213454892167336.1073741833.158921064287386&type=1>>

### 7.2 Usergames Yulgang Forums

Usergames. 2014. "Closed Beta is coming!" Geraadpleegd op 19 maart, 2014.

<<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/105-closed-beta-is-coming/>>

Usergames. 2014. "Have You Joined A House (Guild) Already?" Geraadpleegd op 13 mei, 2014.

<<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/1137-have-you-joined-a-house-guild-already/>>

Usergames. 2014. "Largest Guild And Highest Level Player Rewards" Geraadpleegd op 23 april, 2014. <<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/536-largest-guild-and-highest-level-player-rewards/>>

Usergames. 2014. "Open Beta Launch Tomorrow! 24<sup>th</sup> Of April 2014 @ 8 Am Gmt+1" Geraadpleegd

op 23 april, 2014. <<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/537-open-beta-launch-tomorrow-24th-of-april-2014-8-am-gmt1/>>

Usergames. 2014. "Servers Are Now Open For Closed Beta!" Geraadpleegd op 7 april, 2014.

<<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/150-servers-are-now-open-for-closed-beta/>>

Usergames. 2014. "Servers Are Now Open For Open Beta" Geraadpleegd op 24 april, 2014.

<<http://forum.usergames.com/index.php?/topic/545-servers-are-now-open-for-open-beta/>>

## BIBLIOGRAFIE

WoWWiki. "Tank (game term)." Laatst aangepast op 8 mei, 2014. Geraadpleegd op 17 oktober, 2014. <[http://www.wowwiki.com/Tank %28game term%29](http://www.wowwiki.com/Tank_%28game_term%29)>.

## LUDOGRAFIE

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. [PC Computer, Online Game], Blizzard Entertainment.

KRG Soft. 2014. *Yulgang*. [PC Computer, Online Game], Usergames, UK: gespeeld april 2014.

KRG Soft. 2006. *Scions of Fate*. [PC Computer, Online Game], Netgame (Mgame) USA Inc., California USA.