

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 15.06.23

Om leksikonet: https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/om_leksikonet.pdf

Actionspill

(_datspill, _sjanger) En dataspillsjanger der spillene består av kamp, oftest med skyting av motstandere/fiender. Actionspill kan foregå i en realistisk setting eller i en fantasiverden (med monstre, drager og lignende). Spillene krever ofte rask reaksjonsevne og beherskelse av stort tempo. Den som spiller, kan vanligvis velge et førsteperson-perspektiv på skjermen, dvs. se ut av øynene på en spillfigur (avatar). I “first-person shooter”-spill (FPS) kan spilleren på denne måten se alt det som avataren ser, blant annet et våpen som avataren holder i hendene sine. Spill kan ha ammunisjonstellere, styrkemålere, minikart og annet på skjermen som gjør det enklere å få avataren til å overleve handlingen i spillet. “Action-adventure”-spill gir spilleren utfordringer både når det gjelder utforskning, problemløsning og rask nedskyting av fiender.

“Video games in the “action” genre typically put emphasis on challenging the player’s reflexes, hand-eye coordination, and reaction time. [...] The player usually progresses from level to level while the game’s challenge level creeps up at a steady rate. The terrain gradually becomes more treacherous to navigate, and the enemies become trickier to defeat. Most action games top off levels (or a group of levels) with a “boss fight,” which involves going toe-to-toe with a particularly big bad guy that requires a little extra finesse and/or strength to beat. Some action games also plop a smaller boss mid-way through certain levels. These medium-level threats are often labeled “Minibosses,” a term that still pops up in modern gaming jargon.” (Nadia Oxford i <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179>; lesedato 21.02.19)

“Action games typically give the player multiple means of attack, though there’s almost always a shared theme at work. An action game that’s based around shooting, for instance, might give the player a multitude of upgradable guns, while another action game that’s based on a fantasy world will provide swords and magical powers. As the player progresses through the game, he or she must remain mindful of the main character’s health and lives. The main character can usually take multiple hits, but if too much damage is incurred, the character dies, and a “life” is lost. If all the character’s lives are wiped out, it’s *Game Over*. The player can usually collect more lives and health on their journey. Modern action games have found ways to play with the health-and-lives reward and punishment system

[...] In the independently-developed action game *Braid*, for instance, players can actually “rewind” the gameplay and correct the mistakes that led to the main character’s death.” (Nadia Oxford i <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179>; lesedato 21.02.19)

“Given the popularity and longevity of the action game genre, developers have played around with the formula quite a bit. As a result, action games have branched out into several different sub-genres. Some of these sub-genres include:

Shooter Games: Action games that challenge the player to target and dispatch opponents. These opponents aren’t always human in nature: very often, the player is in a vehicle that scrolls from left to right (or from the bottom of the screen to the top of the screen), and he or she must shoot down a seemingly endless barrage of enemy planes and robots.

Beat ‘em Ups: Action games in which the player moves from left to right and brawls with enemies using close-range melee attacks. Many Beat ‘em Ups are based around the martial arts. Good examples of this sub-genre are *Double Dragon* and *Final Fight*.

Platforming Games: Arguably the most well-known action game sub-genre. Platform games challenge the player’s reflexes with obstacle courses filled with floating platforms, enemies, and boss characters. *Super Mario 3D Land*, *Mutant Mudds*, and *Kirby’s Adventure* are all examples of great action games on the Nintendo DS and 3DS. *VVVVVV* [2010; skapt av Terry Cavanagh] is an action game that revolves around flipping gravity, and is, therefore, a good example of an action game that does something a little different with the tried-and-true formula.” (Nadia Oxford i <https://www.lifewire.com/nintendo-action-game-1126179>; lesedato 21.02.19)

“One of the oldest genres of video game is the classic shooter. It has roots in the early 60s with Steve Russell’s *Spacewar!* Shooters are games that require the player to blow away enemies or objects in order to survive and continue gameplay. They usually fall into one of two categories: 1) horizontal, or 2) vertical. However, like *Spacewar!*, *Star Castle*, and *Asteroids*, there are shooters that are neither horizontal or vertical. These involve moving around the screen and shooting in whatever direction necessary to keep from being destroyed. Other classic examples include *Defender*, *Galaga*, *R-Type*, *Phoenix*, *Space Invaders*, *Tempest*, *Xevious*, and *Zaxxon*.

First-Person-Shooter (or FPS): This is an example of a sub-genre that has grown enough to become its own genre. In fact, because of the prevalence of these games, many people use the term “shooter” to refer to first-person-shooters. These games are realtime fast-paced action games in which the player navigates an environment from a first-person perspective and, usually, blows everything and everyone away

whenever possible. Though Wolfenstein 3D is regarded as the first successful example of this genre, it wasn't until the release of Doom that people began to recognize the true potential of this type of gaming. Doom enabled multiple game players to share in the same game simultaneously via modem and LAN. This would become the standard of this genre, opening the game format up to multi-player deathmatches that would become so important to the format that some put little effort into story and the single-player experience in general (i.e., Unreal Tournament and Quake III). Though this is a relatively new genre (since the early 1990s), it has grown in popularity. Examples of first-person-shooter franchises include Wolfenstein 3D, Doom, Duke Nukem 3D, Descent, Marathon, GoldenEye, Halo, Quake, and Time Splitters." (Ted Stahl i <https://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>; lesedato 21.02.19)

I en "deathmatch" gjelder det å drepe flest mulig motstandere forttest mulig. Det kan være lag som samarbeider eller alle mot alle. I varianten "Last Man Standing" er det til slutt én eneste overlevende.

Å "strafe" innebærer å bevege seg sidelengs mens en fortsatt har fienden i kikkertsiktet. "Camping" vil si å ligge et trygt sted i spillet og skyte, f.eks. bak en mur, i stedet for å begi seg inn i tummelen og risikere sin avatars liv. Camping anses som "usportslig" (Gabriel Gaudette i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/machinima>; lesedato 11.12.19). En funksjon i noen spill er såkalt "sight-jacking", som lar spilleren se gjennom venners eller fienders øyne, som er en stor fordel for å unngå å bli skutt. Dette er en "passiv" måte å se på, der avataren ikke kan kontrollere de andre personene, kun bruke deres øyne uten at de kan hindre det.

Såkalt ragdoll-effekt eller filledukke-fysikk er en type animasjon i dataspill som viser relativt realistiske dødsscener, ved at figurer segner om omtrent slik et levende menneske ville ha gjort det (med bevegelser i hofter, knær osv.). I noen spill flyr derimot kroppene svært urealistisk i alle retninger, eksploderer med stor blodsprut osv.

"Voldsballett" har blitt brukt som metafor for spill med mye skyting, slåssing, "hack and slash". I action- og skrekkspillet *Manhunt* (2003, utviklet av Rockstar North) kan avataren drepe motstandere ved å trekke en plastpose over hodene deres eller knuse hodene med et balltre. Actionspill er generelt preget av det som har vært kalt "militarisert maskulinitet" (Genvo 2006), sentrert om erobring, kamp og krig, med "glorification of combat" (Atkins 2003 s. 90). Noen spill har ultra-voldelighet som et essensielt innslag, men tempoet og settingen kan bidra til å "av-realisere" volden. Noen actionspill kan oppfattes som mer eller mindre rasistiske, f.eks. hvis alle heltene er amerikanere og alle skurkene meksikanere som vil krysse grensen til USA.

“Rocketlauncheren: En hyllest til verdens beste spillvåpen. Første gang man finner den vet man ikke helt hvordan man skal holde tilbake gledesskriket. Det er alltid moro å fyre av et prosjektil fra skulderen og vente i noen lange sekunder på nytelsen av braket og ødeleggelsen. [...] Alle som har spilt noen av de siste fem årenes actionspill, vet ganske godt hvor viktige disse rakettene er. Tross hard konkurranse fra både granatkasteren, maskinpistolen og fremfor alt snikskytter-rifla, er vårt elskede rakettgevær fortsatt, og kanskje mer enn noensinne, det siste, største og dermed også det kraftigste våpnet i dagens actionspill. Foruten det massive braket som oppstår når man fyrer av en rakett, er rocketlauncheren selvfølgelig litt forskjellig fra spill til spill. [...] den mest effektive, mest lett anvendelige og farligste rocketlauncheren av dem alle, nemlig den i Unreal Tournament. Ved å holde den alternative skyteknappen nede, kan man lade opptil fem raketter i løpet samtidig, for så å slippe løs en hel rekke dødelige missiler på en gang. KABOOOM!” (Petter Engelin i *Gamereactor* i september 2004, nr. 23)

Programmeringen bak kamp-/slåsse-spill tillater ulike kampteknikker, med ulike vanskelighetsnivåer: “In a 2D fighting game, ‘block’ is several levels deeper – for one, it isn’t omnidirectional, so if you are in ‘block stun’ (the period of time when you are stuck in your block animation after getting hit) and the opponent can jump to your other side, he can ‘cross you up’ and hit you from behind. Additionally, there are ‘hit angles’ – most attacks can be blocked standing or crouching, but certain attacks must be blocked high only or low only or you will be hit. Additionally, blocks are not safe from throws; so you can use a number of quick, low-damage attacks on someone to get them blocking; then, you can move in on them and grab them and do a throw. Furthermore, blocks are never perfectly safe – whenever you get hit with a special or super move when blocking, you will take a small percentage of the damage as ‘chip damage.’ Also, many games have a ‘guard meter.’ This varies in function based on the game, but one common way is for the meter to decrement with each blocked hit (and slowly recover over time). If the meter reaches zero, you are temporarily stunned and you are in a ‘guard crush’ state. In other games, the meter will increase with each blocked hit, and the higher the meter is, the more damage you will receive from future unblocked attacks (although the gauge wanders down.) Finally, some games have an additional block mechanic, such as the SNK ‘Just Defend,’ the Street Fighter Alpha ‘Alpha Counter,’ the Street Fighter III ‘Parry,’ and the Guilty Gear ‘Dead Angle Attack’ and ‘Faultless Defense.’ Typically these add a new type of block that offers a risk/reward scenario – a SFIII parry involves hitting forward or down (depending on the hit angle) just before an attack connects. If successful, the move is ‘parried,’ and the parrier can recover very quickly (before the attacker recovers from his attack) in addition to getting a little extra super meter. All that complexity is from the block functionality alone.” (https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/10/quantum_rewards.html; lesedato 20.08.19)

Johannes Fromme og andre tyske forskere observerte to gutter som spilte *Tekken II* og som lenge trodde at de spilte mot hverandre. De to guttene trykket helt ukontrollert iveri på konsollknappene for å styre hver sin avatar i slåsskamp mot hverandre. Spillet virket så kaotisk på dem at de ikke oppfattet at hver av dem spilte mot maskinen/programmet, ikke mot hverandre (Fromme m.fl. 1999 s. 209).

Under overskriften “Påvirkes av voldelige spill” skrev en avis om det følgende forskningsresultatet: “Tenåringsgutter ble bedt om å spille to ulike dataspill før de la seg om kvelden. Forskere ved Karolinska Institutet oppdaget at guttene fikk en høyere hjerterytme etter det voldelige spillet. Hjertet fortsatte å slå hurtigere også når de sov. Guttene merket imidlertid ingenting. Det betyr at nervesystemet påvirkes og endrer seg uten at du er klar over det.” (*A-magasinet* 21. november 2008 s. 35) De tyske forskerne Wolfgang Bergmann og Gerald Hüther ga i 2009 ut boka *Computeravhengig*. Bergmann sa i et intervju med magasinet *Der Spiegel* at studier viser at dataspill “kan utløse de samme hjernereaksjonene som konsum av alkohol eller hasj” (*Spiegel Special* nr. 7 i 2009 s. 106). “Fotorealistisk grafikk har nemlig alltid vært en hellig gral for spillutviklerne, og når vi i dag har noe som begynner å minne om fotorealisme i spill, blir også de voldelige uttrykkene sterkere.” (*Aftenposten* 23. april 2010 s. 10)

Det polske selskapet Techlands actionspill *Chrome* (2003) har handling som foregår i det 22. århundre “og du er en dusørjeger med navn Logan som rømmer fra sin fortid som leiesoldat. [...] Ved hjelp av implanter [sic] og nanoteknologi kan man manipulere Logan’s personlighet og ferdigheter slik at han blir sterkere, løper fortere og får termisk syn for å nevne noe. [...] Logan har et vanvittig arsenal av tøffe våpen, og i løpet av spillet får du prøvd blant annet pistoler, maskinpistoler, skarpskytterrifler, granatkastere, strålekastere og plasmarifler. Alt i alt nesten 20 forskjellige. Du har muligheten til å skyte fra både stående, knestående og liggende skytestilling uten at dette har noen påvirkning på våpenets stabilitet. [...] En fin detalj er at likene etter fiendene du dreper blir liggende der de ble skutt, men det artige her er at du kan plyndre likene. På en annen side kan dette bli litt slitsomt og tungvint i lengden, kontra det å løpe over liket og få ammo’en automatisk. [...] Som soldat i *Chrome* er det ikke bare humanoider som skal bekjempes, men også diverse kjøretøyer og transportmidler. Disse kan også kapres og brukes aktivt i oppdragene.” (Johannes Hobæk i *Gamereactor* i oktober 2003, nr. 14)

Arkane Studios og Ubisofts actionrollespill *Dark Messiah of Might & Magic* (2006) har blant annet disse kjennetegnene: “Man kan ofte bruke omgivelsene til å beseire motstandere, for eksempel ved å velte en hylle med tønner over en intetanende vakt – eller hvorfor ikke slenge fienden mot et ildsted og se på når kroppen langsomt brenner opp? [...] Bortsett fra en enspillermodus med masser av actionfylte nivåer har spillet også en habil flerspillermodus der opptil 32 spillere kan gjøre opp samtidig.” (Sebastian Lind i *Gamereactor* i oktober 2006, nr. 44)

Actionspillet *Black* (2006), utviklet av Criterion og utgitt av EA, er inspirert av film: “Ta alle kule skytescener fra alle kule filmer fra 80-tallet og til i dag, og putt dem inn i ett og samme spill. *Black* er en ren hyllest til Hollywood-action. [...] dette er høyeksplosiv action fra ende til annen [...] Dette er selve definisjonen av begrepet Run and Gun. [...] Fiender kan lett tåle 8-10 skudd i brystet før de segner om. Til gjengjeld tåler du hundrevis av kuler, om du bare disponerer førstehjelpspakkene riktig. [...] En M249 i den ene hånda, og et knippe granater i den andre. I bar overkropp. Dette er testosteron i sin reneste form. [...] Du er en del av *Black Ops*, og er på oppdrag i Øst-Europa. Dere skal ta ut en internasjonal våpenlanger, og ting utvikler seg etter hvert, og blir personlig. [...] Storyen er egentlig bare en dårlig unnskyldning for å gå bananas med tungt skyts – og til det funker den supert.” (Carl Thomas Aarum i *Gamereactor* i februar 2006, nr. 37)

Våpenbruken i Epic Games’ *Gears of War* (2006) ble i en anmeldelse beskrevet slik: “Hurtige reflekser, nerver av stål, taktikk og inngående kjennskap til våpnene er alfa og omega for å overleve. Nettopp våpnene gir muligheter for begeistrede rop og latter. Standardvåpenet er et vanlig maskingevær med en ekstra finesse: en motorsag montert under munningen. På avstand er våpenet et maskingevær, og i nærkamp et fysisk tilfredsstillende effektfyrværkeri som bader skjermen i blod. [...] Motstanderne faller bokstavelig talt fra hverandre etter møtet med motorsagen. [...] kaotisk blodbad. Motorsagen fyres opp, bladet møter fiendens panserskall og blodet spruter ut av din erkefiende. Lekkert, brutalt [...] Ut over motorens grafiske kvaliteter, inneholder den også en velfungerende fysikk, som gjør at kropper, materialer og skade påført disse, oppfører seg som de ville i virkeligheten. I *Gears of War* betyr det at bord kan velte, betongsøyler ramponeres og fiender sendes over f.eks. balkonger. Dessuten er det mulig å ødelegge alle lyskilder rundt deg.” (Asmus Neergaard i tidsskriftet *Gamereactor* i oktober 2006, nr. 44).

Gears of War (i 2006-versjonen) “er mye mer enn bare skudduelle med spillets fiendtlige fotsoldater. Fra tid til annen dukker de mer omfangsrike ledere frem og så er det duket for en god gammeldags bossfight. [...] Når motstanderen, eller en selv, for den saks skyld, har tatt for stor skade, synker man i kne og må gjenopplives av en lagkamerat. I denne tilstanden er man fullstendig hjelpeløs og åpen for alle angrep. Her kommer det såkalte curbstomp inn i bildet. Manøveren går ut på at man med full kraft lar hælen suse ned mot motstanderens hode. De med kjennskap til filmen *American History X* kjenner utvilsomt curbstompet, men selv uten å ha sett filmen burde manøverens brutalitet fremstå som tydelig. Resultatet er en delikat sprut av kraniefragmenter, ledsaget av en herlig knasende lyd. Generelt er spillet langt mer personlig og fysisk enn andre spill i sjangeren. [...] I løpet av enspillerdelen blir “ta dekning”-mantraet understreket. Rambo-mentaliteten duger ganske enkelt ikke, selv om den fiendtlige AI [Artificial Intelligence] på nåværende tidspunkt tillater selvmordsløp. [...] Spillet vil dekke 36 timer av hovedpersonen Marcus Fenix’ liv” (Asmus Neergaard i *Gamereactor* i oktober 2006, nr. 44).

Den tyske spillutvikleren Cryteks *Crysis* (2007) er et førstepersons skytespill med handling fra år 2020. “En gigantisk asteroide treffer en av de kinesiske Spratly-øyene og følgene er naturligvis alt annet enn trivelige. Den nordkoreanske regjeringen er først på plass med både militære styrker og forskergrupper, og når de amerikanske Delta Force-styrkene (sendt av Pentagon) nærmer seg, er stemningen mildt sagt trykket. Fiendtligheten mellom de nordkoreanske og amerikanske styrkene resulterer i en åpen krig på øya – en krig som avbrytes like fort som den startet når asteroiden en dag åpner seg. På innsiden finnes et gigantisk utenomjordisk moderskip fullstappet med romvesener, og våpnene deres er mye kraftigere enn menneskeheten noensinne kunne forestille seg. Romvesenene fryser hele jorden til is, og store deler av menneskeheten dør umiddelbart. Helten i spillet, rollen du tar på deg, beskyttes fra kulden av drakten han bærer fra spilllets begynnelse. Det blir dermed hans oppdrag å fjerne den utenomjordiske trusselen ved å dra til moderskipet, infiltrere det og slakte alt innenfor veggene dets.” (Petter Hegevall i *Gamereactor* i mars 2007, nr. 48)

“Alle våpen i *Crysis* kan modifiseres, på en måte som føles smidigere og mer underholdende enn i noe annet actionspill vi i *Gamereactor* har testet. Gjennom å trykke ned scrollhjulet på musen, kommer man til en meny hvor man kan bytte ammunisjon, mekke på lydtemperne, kikkertsiktene og annet moro. [...] Alle ting kan skytes i stykker i *Crysis*, og da mener vi virkelig alt – ikke bare bestemte tønner eller kasser. Det går for eksempel utmerket å skyte i stykker et dekk på en av fiendenes militærjeep, og på den måten få den til å velte eller kolliderer med andre nærliggende objekt. [...] Jeg velger å skru på et stort kikkertsikte og en smart og smidig lydtemper på automatgeværet jeg er utrustet med. Etterpå sikter jeg inn på vekten som står og henger i vaktårnet øst i byen, og setter et skudd i hodet hans. Foreløpig er jeg uoppdaget, og jeg har planer om å fortsette slik en stund til. Etter å ha skutt den første vekten trykker jeg inn scrollehjulet på musa og får opp fire valg for drakten jeg har på meg. [...] Helten i spillet bærer en såkalt “nanodrakt” med fire funksjoner: Power, armour, speed og cloax. Den første gir spilleren overdrevet styrke og muliggjør for eksempel overlegne odds i håndgemeng, muligheten for å slå ned trær, vegger og velte biler. Armour gjør deg bedre rustet mot fiendeild, og er en ytterst nødvendig funksjon å aktivere når angrepshelikoptre inntar luftrommet foran deg og åpner ild med 50mm-kanonene. Speed gjør deg superrask i korte perioder, og fremstår som en særdeles brukbar funksjon når jeg senere i spillet jages av et militært kjøretøy med tre skyteglade koreanere (og deres overdrevet gigantisk store maskingevær). Den fjerde og siste funksjonen kalles Cloax, og gir ordet “stealth” helt nytt innhold. Cloax gjør at drakten man bærer endrer farge og tekstur etter miljøet man befinner seg i akkurat der man er. [...] Jeg trykker på hoppeknappen igjen, hopper flere meter over det raserte taket og åpner maskingeværid fra luften mot de fremadstormende soldatene. [...] I *Crysis* kan man selv velge nøyaktig hvordan man vil takle hver situasjon. Crytek har konstruert spillet rundt en trestegs-filosofi som innebærer at man først oppmuntres til å utforske, siden observere og lage en strategi, for så å nyttegjøre seg denne kunnskapen i det endelige angrepet. [...] Først utforsker man spillverden man

befinner seg i. Deretter observerer man situasjonen man befinner seg i, og planlegger en taktikk. Til slutt kaster man seg inn i selve striden i samsvar med strategien og observasjonene man har gjort. [...] Alt handler om personlige valg” (Petter Hegevall i *Gamereactor* i mars 2007, nr. 48).

Epic og Microsofts *Gears of War 2* (2008) har en science fiction-setting. “For på planeten Sera har det vært krig i 94 år. En hel generasjon mennesker har kun sett krig. Som en sivilisasjon kjenner de ikke fred. Krigen er deres hverdag. Deres liv. Men menneskene kan ikke lenger slå seg til ro med å forsvare seg og bare overleve. Da vil de sakte men sikker dø helt ut. De må angripe. *Gears of War 2* starter med en kjempeoffensiv fra menneskenes side. [...] I *Gears of War 2* får vi blant annet en giftgranat som etterlater seg en giftig sky. Uhyre praktisk for å sperre av en flanke i multiplayer, for eksempel. Ellers har den gamle røykgranaten blitt oppdatert med en sjokkbølge som kaster fienden i bakken, og immobiliserer han i et par sekunder. [...] Du kan for eksempel plukke opp en downet fiende, og bruke han som menneskelig skjold. Da blir du selvsagt tregere, og kan kun skyte med pistolen, men i praksis fungerer det som et ekstraliv om du skulle bli beskyttet med for eksempel boomeran. Skjoldet vil forsvinne og det vil regne kroppsdeler, men du er i det minste i live. Videre kan du plukke opp vanlige skjold, som fungerer på nesten samme måte. Disse kan du i tillegg sette fast i bakken, så de står som permanente skjold – men pass på – en fiende kan komme og sparke det ned.” (Carl Thomas Aarum i tidsskriftet *Gamereactor* i juni-juli 2008, nr. 61)

“Partikkeleffektene er enda mer sentrale denne gangen [i *Gears of War 2*], når både betong, bygningsmasse og annet spruter rundt deg. I tillegg kan du skyte en fiende til konfetti, i herlig macho *Gears of War*-stil. [...] Stopping Power er en liten, men svært merkbar endring i *Gears of War 2*. Spesielt online. Kort oppsummert betyr det at hvis du blir beskyttet, så mister du fart. Det betyr i praksis at du ikke lenger kan rushe rett i angrep med en hagle, da er du sannsynligvis død før du er fremme. [...] Hvis du går bort til noen som er downet, har du nå et valg på alle fire knappene. Trykk A, så plukker du opp og bruker han som menneskelig skjold. Trykk B for å ende hans miserable liv med melee. Med X tar du en vanlig curbstomp, og med Y kan du drepe ham med en spesialsekvens avhengig av hvilket våpen du har. Eneste fellesnevner er mye blod ... [...] Ett av de nye kjøretøyene er The Centaur. Kort sagt: Den øverste halvdelen er en tanks, og den nederste halvdelen er en monstertruck med enorme hjul. [...] Nye monster, nye våpen, nye kjøretøy, bedre matchmaking, større onlinedel, mange nye moduser, motorsagdueller, granatfeller, de nye lagkameratene, det enorme universet – alt ser ut til å overbevise gamle fans.” (Carl Thomas Aarum i *Gamereactor* i juni-juli 2008, nr. 61)

Til dataspillet *Battlefield 4* (2013; utviklet av DICE og utgitt av Electronic Arts) ble det lagd en “companion app” (i dette tilfellet kalt “Commander App”) som kunne brukes til å vise på en annen skjerm kampområdet på et kart (Böck, Ingelmann m.fl. 2017 s. 72).

“A wargame is a game that “realistically” simulates a military conflict of any size and length, from a one afternoon skirmish between infantry platoons in an area of a few square miles to a global war lasting several years such as the First or Second World War. The majority of wargames simulate real conflicts, from Alexander the Great’s campaigns to the present war in Afghanistan, but some of them depict “future” wars, such as the games imagining a clash between NATO and the Warsaw Pact that were quite popular in the seventies and eighties (after the fall of the Berlin Wall these games became largely outmoded). A wargame can even simulate a conflict with no specific time and space context, like *Tactics II* (1958), one of the very first recreational wargames ever released, which depicts the struggle between two non-historical twenty century-style armies called Red and Blue. [...] in order to label a game as a wargame, what counts is realism, the fact that the game portrays war in a detailed and plausible way – different kinds of units (infantry, artillery, tanks, paratroopers, partisans, etc.) with different capabilities, moving on a map with a specific geography (mountains, woods, swamps, rivers) that has an impact both on movement and fighting. Games such as *Risk* (1959), *Diplomacy* (1959), or *Stratego* (1961), albeit they played a role in the birth of the wargame industry, are not considered wargames because their simulation of war is too abstract, too chess-like. [...] War simulation immediately moved to video games. [...] computers could simulate the fog of war [dvs. det usikre og uoversiktlige i en krigssituasjon] in much more complex and efficient ways. And we can say the same thing about other key elements of wargames, such as space and movement on the map.” (Giaime Alonge i <https://www.gamejournal.it/p-harrigan-m-g-kirschenbaum-eds-zones-of-control-perspectives-on-wargaming-the-mit-press-2016/>; lesedato 19.08.19)

“Dataspillet om Utøya ble nylig lagt ut på nettstedet 4chan, og har spredt seg videre til blant annet YouTube. I spillet styrer man Anders Behring Breivik og poenget er å skyte så mange ungdommer som mulig utenfor kafébygget. Det er også om å gjøre å spre Breiviks manifest via mobilen. - Jeg skjønner ikke hva folk tenker med når de kan produsere slike spill. De burde innse at den smerten de påfører folk er helt usannsynlig stor, sier leder for den nasjonale støttegruppen etter 22. juli, Trond Blattmann til ABC Nyheter. Støttegruppen kommer i den grad det er mulig til å jobbe hardt for å få fjernet spillet, forteller Blattmann.” (<http://www.abcnyheter.no/nyheter/2011/10/12/student-laget-dataspill-om-utoeya>; lesedato 17.10.11) “- Jeg har nesten ikke ord. Jeg synes det er rett og slett bare makabert. Spekulativ jævelskap, sier en vantro leder i støttegruppa for Utøya-ofre i Nord-Trøndelag, Narve Nordmelan til NRK. - Alle må forstå hvor smertefullt og vondt det er for dem som har fått sine drept på Utøya at det gjøres underholdning ut av det. Rett og slett smakløst. Spillet ble lagt ut på internett for rundt en uke siden og ble i går omtalt av ABC Nyheter. Nettsiden har vært i kontakt med spillskaperen, en student som vil være anonym, men som sier han er student i et tysktalende land. Studenten sier han ikke tilhører et høyreekstremt miljø. Han anser seg som kunstner og sier spillet skal få folk til å tenke over Breiviks motiver.” (http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk_trondelag/1.7831723; lesedato 17.10.11)

“US researchers have found that playing action-packed computer games can be good for your eyes. A study by scientists at the University of Rochester shows that people who play action video games for a few hours each day over the course of a month can improve their performance in eye examinations by about 20 %. “Action video game play changes the way our brains process visual information,” says Daphne Bavelier, professor of brain and cognitive sciences. “These games push the human visual system to the limits and the brain adapts to it,” Bavelier adds. “That learning carries over into other activities and possibly everyday life.” [...] Participants were then divided into two groups. One played the “shoot-em-up” action game Unreal Tournament for an hour a day while the other played the less visually complex computer game Tetris for the same amount of time. After 30 hours of gaming, both groups had their vision tested again. Those who played Tetris saw no improvement in their test score. However, the group that played Unreal Tournament scored 20 % better in the eye test on average. The researchers believe the spatial resolution of these players’ vision had improved as a result of playing the fast and furious computer game. This enabled them to pick out figures on an eye chart more clearly, despite other symbols crowding in.” (<https://www.newscientist.com/article/dn11123-action-computer-games-can-sharpen-eyesight/>; lesedato 21.02.19)

Aldergrense på actionspill kan gjøre dem mer attraktive for unge spillere som vil oppleve “det forbudte”. 18-års aldersgrense kan virke svært tiltrekkende på yngre spillere.

Litteraturliste (for hele leksikonet): <https://www.litteraturogmedieleksikon.no/gallery/litteraturliste.pdf>

Alle artiklene i leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>