

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 08.12.20

Dataspillsjanger

(_dataspill) Det finnes mange blandingsformer og underkategorier, og det kan legges ulike kriterier til grunn for inndelingen, f.eks. slik:

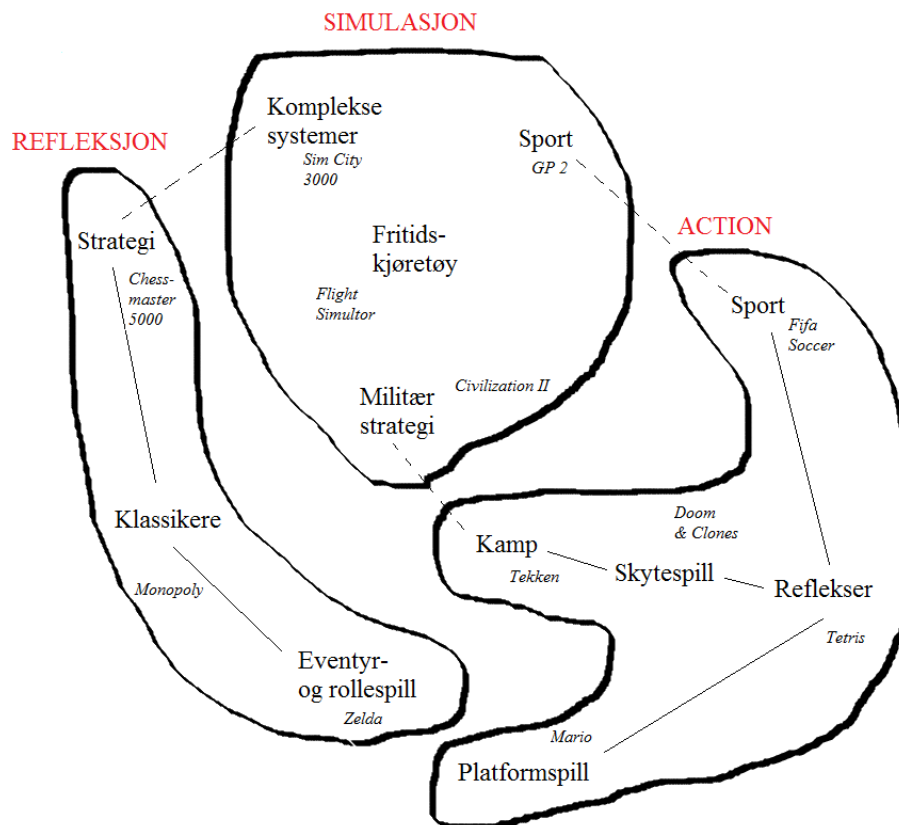
Innhold	Form	Marked
Eventyrspill	Brettspill	CD-rom-spill
Nærkampspill	Plattformspill	Free/Share-ware-spill
Kjørespill	Programmeringsspill	Gamle spill
Krigspill	Rollespill	Pedagogiske spill
Pornospill	Simulatorspill	Spillehallspill
Skytespill	Strategispill	TV-spill
Sportspill	Tekstspill	Andre spill

(Aarseth 1997b) – “Marked” omfatter hos Aarseth ulike kriterier knyttet til bruksmåte (pedagogisk), spillested (spillehallspill), teknologi (cd-rom-spill) m.m. Andre skiller mellom konsollspill, PC-spill osv. (ulike “plattformer”). Noen spill er en samling av mange småspill (ad hoc-spill) innen ulike sjangrer.

Den britiske journalisten Steven Poole skiller i boka *Trigger happy: The inner life of videogames* (2000) mellom noen store sjangerkategorier: shooter, racing, jump’n’run/plattformspill, beat’em-up, god games, strategispill, sportssimulasjoner, rollespill og puzzle-spill. Simon Egenfeldt-Nielsen m.fl.s bok *Understanding Video Games* (2008) opererer med fire overordnede sjangrer: action, adventure, strategi og åpne, “process-oriented” spill. “We propose a genre system based on a game’s criteria for success [...] So rather than focus on criteria like theme or narrative, the system we’re proposing focuses directly on a feature important to games: goals, and how to achieve them.” (s. 41; her sitert fra Rauscher 2012 s. 15)

Marc Marti hevder at en dataspillsjanger kan bestemmes ut fra tre faktorer: hva slags type simulasjon spillet er basert på, gjentakelsesmuligheter og tekniske innovasjoner (<http://narratologie.revues.org/7009>; lesedato 19.01.15).

En annen inndeling av sjangrer er denne:



(oversatt fra Diberder og Diberder 1998 s. 48)

Når dataspillutviklerne/-produsentene “begynner å forstå mulighetene som ligger i berørings skjermen, kommer vi også til å se helt nye og unike spillgenre vokse frem.” (Aftenposten 29. januar 2010 s. 12)

Sjangerbetegnelser kan knyttes til programvaren som ble brukt til å lage spillene. For eksempel var *Samorost* en serie flashspill.

Disse hovedsjangrene brukes til dels på coverne til spill og dels av erfarne spillere:

- Actionspill: med skyting, kamp, et politi- og røverkonsept med “jump-and-run”, motstandere og feller, krever ofte beherskelse av stort tempo og betydelig fingerferdighet. Handlingen og spillingen innebærer ofte en “glorification of combat” (Atkins 2003 s. 90) og opplevelse av “gladvold”.

Når spillerne i et actionspill er avatarer som har som mål å drepe hverandre, kalles det på engelsk en “death match”. Et “first-person shooter”-spill (forkortet FPS), også kalt “ego shooter”-spill, er et actionspill der avataren som hel figur ikke er synlig på skjermen, men bare avatarens hender med et våpen, slik at spilleren utenfor skjermen opplever det som om han selv holder et våpen og ser inn i en tredimensjonal verden.

“A first person shooter (FPS) is a genre of action video game that is played from the point of view of the protagonist. FPS games typically map the gamer's movements and provide a view of what an actual person would see and do in the game. A FPS usually shows the protagonist's arms at the bottom of the screen, carrying whatever weapon is equipped. The gamer is expected to propel his avatar through the game by moving it forward, backward, sideways [...] In order to increase the level of realism, many games include the sounds of breathing and footsteps in addition to the regular sound effects. FPS games can be played in two general modes, mission or quest mode and multiplayer mode. The mission mode is usually the default mode for a single player. It usually involves the player battling through progressively harder game levels towards some ultimate goal. The multiplayer mode involves multiple gamers participating via a network and playing in a shared game environment. The multiplayer mode can take many forms, including:

- Deathmatches
- Capture the flag
- Team deathmatch
- Search and destroy
- Base (a.k.a assault or headquarters)
- Last man standing

First person shooter primarily refers to the perspective of the game. There are other genres that also use the first person perspective occasionally, including racing games and boxing games. [...] The first FPS was “Maze War”, developed in 1973. However, it was the 1992 “Wolfenstein 3D” game that really entrenched the concept. Some of the most influential FPS games include “Doom”, “Quake” and the “Half-Life: Counter Strike” series.” (<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>; lesedato 08.11.16)

Noen spill fra den tidlige dataspillhistorien, som *Space War* og *Space Invaders*, var typiske “shoot-‘em up”-spill (Darley 2000 s. 24-25). En spesiell hybrid, med en slags medieblending, er Segas *Comix Zone* (1996). Personene i spillet har talebobler og hånden til en imaginær tegneserietegner tegner stadig flere motstandere inn i spillet. I Ubisofts *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII* (2007) fortelles historien med bruk av tegneserieruter mellom flyoppdragene.

Snikespill (stealth game) er en undersjanger av actionspill. Målet i et snikespill er å uskadeliggjøre noen ved at spillerens avatar sniker seg fram uten å bli oppdaget (men det går i noen av disse spillene også an å bruke storme-taktikk: å storme fram så raskt som mulig for å drepe motstanderne). Avataren skal befinne seg på fiendens territorium lengst mulig uten å bli oppdaget, og bør derfor ikke utføre noen påfallende, bråkete aksjoner (Rauscher 2012 s. 162). Spilleren må tenke taktisk og unngå å bli sett og skutt. Eksempler på snikespill er Muse Softwares *Castle Wolfenstein* (1981; regnes som det første snikespillet) og Konamis *Metal*

Gear Solid (1998). “Snikespill skal ikke bare handle om å utføre snikmord, men også planlegge framgangsmåten og sørge for at du ikke snubler med kontrollen idet du nærmer deg målet ditt. Eventuelt kan du bare droppe det og liste deg forbi. Alt ettersom hva du ønsker. [...] [*Mark of the Ninja*, produsert av Klei Entertainment] er et systematisk spill som handler om å bruke ressursene dine, slik at du ikke blir oppdaget. På mange måter blir miljøet også en del av verktøykassa di, der du kan gjemme deg i containere, henge opp ned i trær eller sitte på lur i ventilasjonssjakter. De meste kan brukes i din favør i en eller annen kontekst, om det er for å holde deg skjult til sikkerhetsvaktene har patruljert forbi, eller som beskyttelse i det du rapper med deg kollegaen hans fra bak en dør.” (*Dagbladet* 12. september 2012 s. 45)

En annen undersjanger av actionspill er survival horror-spill (Wirsig 2003 s. 449). I disse spillene skal spillerens avatar overleve i en fiendtlig verden med mange skrekkinnslag, f.eks. forlatte hus, gjenferd og monstre. Eksempler: *Alone In The Dark* og *Silent Hill*. Survival horror-spill foregår oftest i et lite og “trangt” miljø (f.eks. i en stor bygning eller i den nesten øde småbyen *Silent Hill*). Avataren er isolert, og er i en del tilfeller innen sjangeren en kvinneskikkelse (ut fra antakelsen at kvinner er mer sårbare enn menn; jf. også skrekkefilmer). *Visceral Games* og *EAs Dead Space* tilhører romskrekksjangeren, et slags survival horror-spill som foregår i verdensrommet.

Headstrong Games og *Segas House of the Dead: Overkill* (2009) er et skinnerkyterspill (på engelsk “rail shooter”), et spill der figurene beveges “automatisk rundt av maskinen mens du og en kompis skal sikte på skjermen og skyte på zombier som kommer etter dere. [...] De vandøde spretter kontinuerlig frem overalt” (*Aftenposten* 27. februar 2009 s. 11). Spillet følger en fastlagt bane mens spillerens avatar kan bevege seg rundt på skjermen.

- Eventyrspill: spillene har en kompleks spillstruktur som spilleren trenger stadig dypere inn i og slik spiller seg gjennom en “historie”; spilleren har god tid og støter på oppgaver og tankenøtter.

Eventyrspill foregår ofte i fantasy-verdener med ulike raser og merkelige folkeslag eller framtidsverdener (science fiction).

Visningsspill er en undersjanger av eventyrspill; f.eks. *Cryo* et als *Versailles* (1996): eventyr og framvisning av den berømte bygningen på Ludvig 14.s tid er kombinert i dette spillet.

“Metroidvania (also known as Castleroid), also known as platform-adventure, is a genre of 2D platformer games with an emphasis on an exploratory action-adventure structure. Many games fuse platformer fundamentals with elements of action-adventure games such as *The Legend of Zelda* or with elements of RPGs. Typically these elements include the ability to explore an area freely, with access to new areas controlled by either the gaining of new abilities or through the use of

inventory items. *Metroid* and various 2D games in the *Castlevania* series are among the most popular games of this sort, and so games that take this type of approach are often called by a portmanteau of these two games, either “Metroidvania” or “Castleroid”. Other examples of such games include *Wonder Boy III: The Dragon’s Trap*, *Mega Man ZX*, *Tails Adventure*, *Cave Story* and the recent *Shadow Complex*.” (<http://gaming.wikia.com/wiki/Metroidvania>; lesedato 04.09.15)

DrinkBox Studios’ *Guacamelee!* (2013) er et eksempel på et metroidvania-spill. “Metroidvania games [...] refers to a hybrid genre inspired by *Metroid* and *Castlevania*. They tend to be 2D platformers that have you exploring dungeons, defeating bosses, and picking up items that unlock new zones of the map.” (<https://www.pcgamer.com/the-best-metroidvania-games-on-pc/>; lesedato 11.05.18)

- Rollespill: Et såkalt taktisk rollespill er *turbasert* – dvs. at spilleren (eller spillerne) og datamaskinen med spillet “flytter brikker” etter tur, slik at spilleren har tid til å avgjøre når han vil utføre en handling. De viktigste personene i spillet – både allierte og fiender – har en bestemt mengde poenger for sin evne til f.eks. å bevege seg og angripe. Personene får bl.a. erfaringspoeng som gjør dem bedre eller dårligere rustet til kommende utfordringer. Disse poengsummene øker eller minker avhengig av hvor godt det spilles. Skader på både venner og fiender beregnes forskjellig avhengig av f.eks. hvilken avstand kampen mellom dem foregår på. Det er lettere å skade noen på kort avstand – og en selv er mer utsatt for å bli skadet – enn på lang avstand. Spilleren tvinges dermed til å tenke taktisk, og det i langsommere, mer kontrollert tempo enn i actionspill. Det gjelder “å være strategisk i bruk av skjold, unnamanøvre, våpenvalg og timing på spesialangrep.” (VG 1. august 2011 s. 35)

“A role-playing game (RPG) is a genre of video game where the gamer controls a fictional character (or characters) that undertakes a quest in an imaginary world. Defining RPGs is very challenging due to the range of hybrid genres that have RPG elements. Traditional role-playing video games shared three basic elements:

- Levels or character statistics that could be improved over the course of the game
- A menu-based combat system
- A central quest that runs throughout the game as a storyline

Modern and hybrid RPGs do not necessarily have all of these elements, but usually feature one or two in combination with elements from another genre. Video game RPGs have their origins in the paper and pen role-playing games pioneered by *Dungeons & Dragons*. These were defined games with clear rules. The video game RPGs started out very similar to paper-and-pen games, minus the dice and with the addition of animated battles, but with the turn-based menu combat intact. Since then, the genre has been broadened to include:

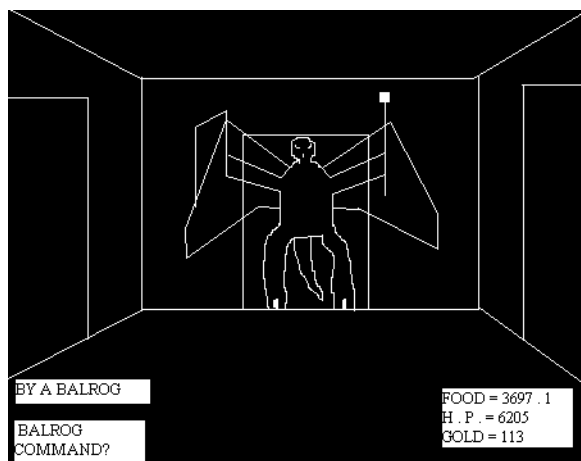
- Action/RPG: Games where battles are real-time, button mashing affairs
- Strategy/RPG: Games where battles take place on a map and character units are deployed against opponents
- Adventure/RPGs: Games where the action elements are combined with items and special weapons the character collects along the way
- Online RPGs: These are multiplayer games that mix many elements and players over a shared world in what is essentially an endless RPG.

The popularity of the role-playing concept – becoming someone else, somewhere else – assures that many more variations on the theme have yet to emerge.”
 (https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg; lesedato 06.12.16)

MOBA-spill (= Multiplayer Online Battle Arena) er spill der to lag kjemper mot hverandre på et todelt kart på skjermen. “Såkalte MOBA-spill har blitt det siste store innenfor PC-spilling. MOBA står naturligvis for *multiplayer online battle arena*, og for tiden er det blant annet League of Legends, Dota 2 og Heroes of Newerth som kaprer tiden til MOBA-spillerne.” (http://www.spill.no/; lesedato 31.08.15)

Hack-and-slay-spill er en undersjanger av rollespill (Rauscher 2012 s. 74). Blant rollespill inngår også MMORPG og sandkassespill. Et sandkassespill er “ikke-lineært” og uten klare grenser for hva som er mulig/umulig eller lov. Slike spill tilbyr en stor verden der spillerne kan leke fritt. Det er ingen tydelig historie som binder hendelser sammen. Et eksempel er Mojangs *Minecraft* (2011). I dette spillet er det enorm frihet til å bygge gjenstander med klosser.

Et av de første rollespillene på en datamaskin, tydelig inspirert av Tolkien:



Fra *Ultima I: Akalabeth* (1979)
 (tegningen er basert på Lischka 2002 s. 91)

- Strategispill: det dreier seg om å bygge opp et samfunn (med mangfoldig ressursforvaltning), organisere og bruke en hær, og ekspandere geografisk, spilleren må utruste aktørene for at de skal klare seg, det kan inngå faktorer som diplomati, politikk og spionasje, og på andre måter vinne over fiender eller fiendtlige makter. Spilleren skal oppnå mer makt (i en eller annen forstand) enn konkurrentene. I spillene er det inkludert logiske og ofte abstrakte problemer. Noen av disse spillene kan også defineres som simuleringsspill og kan ligge nært opp til rollespill.

Det finnes minst to “tekniske” undersjangrer av strategispill: RTS (“real time strategy”) og rundebaserte spill.

I et såkalt “God Game” har spilleren rollen som en slags gud, med fugleperspektiv og allmakt (eller nesten allmakt). Det første “gudespillet” skal ha vært Peter Molyneux’ *Populous* (1989) (Wirsig 2003 s. 192). Mange strategispill er også ”god games”.

I noen “management-simuleringer” spiller man bare mot maskinen.

- Sportspill: Spilleren er manager eller sportsutøver, spillene er mer fredelige enn actionspillene. Omtrent hver sportsgren har minst ett slikt spill – fotball, basketball, golf, biljard, friidrett osv. I noen sportspill kan spilleren konkurrere med kjente utøvere av sporten, dvs. avatarer som ligner på kjente sportspersoner.

Electronic Arts’ *Earl Weaver Baseball* (1989) var det først dataspillet der idrettsutøvernes innsats og ballens bane gjennom lufta og på bakken var avhengig av lengden av gresset på banen, vind og ulik muskelstyrke hos spillerne.

Mange slåssespill (med karatespark osv.) kan oppfattes som en undersjanger av sportspill. Avatarene slåss i en slags boksering og får poenger for sine mer eller mindre raffinerte slag og spark.

“A fighting game is a genre of video game in which a gamer battles against another character controlled by another gamer or the game’s artificial intelligence (AI). Fighting games often feature special moves that are triggered through rapid sequences of button presses or associated mouse or joystick movements. These games traditionally show fighters from a side view, but multiple viewpoints are now used in many of the newer games in this genre. [...] Fighting games are a form of action game in which two on-screen characters engage in one-on-one combat. Fighting games frequently feature unarmed fighting, such as boxing or martial arts, but can also include fighting with weapons like swords or guns. Players are given options to control the on-screen characters and engage in close combat with opponents. The first fighting game, “Heavyweight Champ”, was designed in 1976. The characters in fighting games often have highly exaggerated martial arts moves and extreme power. The gameplay structure usually includes several rounds per

fight and the ability for gamers to choose from various difficulty levels. To be effective at fighting games, players often need to master techniques such as combos, blocking and counter-attacking. A combo means chaining together a series of attacks.” (<https://www.techopedia.com/definition/27154/fighting-game>; lesedato 08.11.16)

Skaterspill er en egen sjanger (Grossegger og Heinzlmaier 2002 s. 98), f.eks. Neversoft m.fl.s *Tony Hawks Pro Skater* (1999) og ColdWood Interactives *Freak Out: Extreme Freeride* (2007).

- Simuleringspill (eller simulatorspill): Spilleren styrer film lignende forløp av mest mulige autentiske situasjoner, der spilleren skal styre f.eks. en bil eller et fly, reaksjonshurtighet er oftest en stor fordel. Inneholder progresjonsbaner og nye nivåer for dem som lykkes og vil spille videre. Slike spill eller varianter av dem kan brukes som del av flygerutdanning m.m. Profesjonelle racerbilsjåførere bruker simulatorer blant annet for å lære seg baner før de skal konkurrere på dem i virkeligheten. En undersjanger av simuleringspill er krigspill (“wargames”), brukt av f.eks. det amerikanske forsvaret slik at soldater kan få trent på krevende militære situasjoner. Utviklere av krigspill har i USA ofte nære kontakter i det amerikanske forsvaret (Diberder og Diberder 1998 s. 240). “Det var mye enklere enn i simulatorene” sa en amerikansk pilot som kom tilbake til basen etter å ha skutt ned et angripende fly over Libya i 1987 (sitert fra Le Diberder 1998 s. 68). Spillforsker og førsteamanuensis Alf Inge Wang ved Institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap ved NTNU “forteller at det amerikanske forsvaret har utviklet spillet America’s Army, som brukes til rekruttering og opplæring av soldater. Studier viser blant annet at soldater som har skutt virtuelt på skytebanen i spillet, skyter bedre i virkeligheten.” (*Dagbladet* 29. august 2011 s. 7)

Noen regner simuleringspill som en egen sjanger, andre ikke. Disse spillene kan i visse tilfeller minne sterkt om actionspill (f.eks. å fly for å bombe fiender og å bli beskutt av andre fly), i andre tilfeller sportspill (f.eks. kjøre formel 1-bil i et billøp). Men et simuleringspill har ikke nødvendigvis noe entydig mål, snarere øving og opplevelse.

Lionhead Studios m.fl.s *Black & White* (2001) er et eksempel på en “god game” (Rouillon m.fl. 2011). Innen denne sjangeren skal spilleren styre en stor verden, som kan inkludere naturen, overnaturlige makter m.m. I EAs gudsimulasjonspill *Spore* (2008) skal spilleren utvikle og styre “liv” fra enkle organismer.

- Racingspill: Racingspill kan være simuleringspill eller mangle likheter med en realistisk virkelighet. “Det finnes to typer racingspill. Det ene er den trauste simulatoren, der du kjører Subaruen til Petter Solberg i finske granskoger og over argentinske sletter. Eller svir gummi med en Ferrari på Silverstone. Dette er spill der det å gjengi kjøreeplevelsen mest mulig korrekt er det viktigste, der hver minste fjær og mutter er gjenskapt i den virtuelle bilen, slik at den skal reagere helt

korrekt på dine anvisninger, og den største gleden kommer av å barbere bort noen hundredeler på rundetiden sin. Så har du *Split/Second*-varianten, der man trår gassen i bann og håper på det beste, mens man sprenger motstanderne i fillebiter med dynamitt og andre feller. [...] [*Split/Second: Velocity* fra 2010 er det spillbarhet knyttet til] et fiktivt gameshow, der deltagerne kjører om kapp på baner med utlagte radiostyrte feller. Ved å kjøre risikofyllt og bra belønnes du med muligheten til å utløse fellene. En markør viser når motstanderne er i farlige områder, og med et knappetrykk kan du sprengte broer og bygninger, slippe ut bomber fra helikoptre, og så videre. Enkelte handlinger åpner også snarveier og alternative ruter gjennom nivåene.” (Jon Cato Lorentzen i *Aftenposten* 28. mai 2010 s. 10) Joost van Dongen m.fl.s *Proun* (2011) er et racingspill der en kule ruller langs en kabel i en serie av bilder som ligner abstrakte malerier.

- Tankespill: Sjakk, kryssord og lignende som digitale spill.

I 1997 vant IBM-sjakkprogrammet *Deep Blue* over sjakkverdensmesteren Garry Kasparov (Hillis 2001 s. 109). Siden har de beste sjakkprogrammene blitt “overmenneskelig” gode.

Tankespill kan inneholde elementer av konstruksjon. Det gjelder f.eks. Japan Studios *Echochrome* (2008), der spilleren skal lage konstruksjoner som ligner på Oscar Reutersvärd’s “umulige” tegninger. “Målet i *Echochrome* er å hjelpe noen små menn rundt i en tredimensjonal labyrint. De går frem og tilbake av seg selv, og det eneste du gjør er å endre perspektivet de ser labyrinten fra. Hovedprinsippet er at hvis noe ser ut som det går an, så går det an. Det vil for eksempel si, at hvis du justerer perspektivet slik at det ser ut som om den lille mannen kan gå fra et sted til et annet, da kan du gjøre det, selv om du fra motsatt side kan se at det er et hull i bakken han skulle falt gjennom.” (*Aftenposten* 25. juli 2008 s. 10)

Labyrintspill kan oppfattes som en undersjanger av tankespill, f.eks. *Pacman* (1980), men noen labyrintspill inngår i en fortelling.

- Pedagogiske spill: “Lek og lær”-spill til å innarbeide alfabetet, geografiske navn og lignende.

- Plattformspill eller hopp- og løp-spill (engelsk “jump and run”): En sjanger som var vanlig på 1980-tallet. En avatar ble styrt gjennom en løype over flere vertikale nivåer (plattformer), med forskjellige hindringer, motstandere og eventuelt små gåter. Avataren hadde vanligvis et koselig og komisk preg. *Super Mario Bros.* (1985 og senere) er et sidescrollende plattformspill. Fram til 1990-tallet hadde spillene 2D-preg, ikke 3D. Etter hvert ble hopp- og løp-spill blandet med tydelige actionspillelementer. Disse spillene kan ofte oppfattes som en undersjanger av eventyrspill. Et eksempel på et plattformspill er Number None og Hothead Games’ *Braid* (2008). Plattformspill har også blitt oppfattet som en undersjanger av jump’n’run-spill (Rauscher 2012 s. 54).

- Treningsspill, f.eks. Nintendos *Wii Fit* (2007) der spilleren skal stå på et balansebrett og gjøre yoga, balanseøvelser, jogge og lignende. Spilleren kan også hoppe på ski og svømme blant delfiner. Andre spillpakker inneholder annet utstyr: “Ninendo har lansert et pedometer til Nintendo DS” (*Aftenposten* 31. juli 2009 s. 10). I løpet av litt over et år ble det solgt 18 millioner eksemplarer av *Wii Fit* på verdensbasis. I USA har noen kjendiser dessuten frontet egne treningsspill.

- Quiz-spill, f.eks. Relentless Softwares *Buzz: The Pop Quiz* (2008).

- Party- og musikkspill: Spill primært beregnet for sosiale sammenkomster, f.eks. Sony og London Studios karaokespill *Singstar* (2004).

“Akkurat som karaokespillene *Singstar* tyder salgstallene på at *Guitar Hero* slår an noen strenger som klinger spesielt godt her i det forknytte nord. *Rock Band* er spillet som kombinerer de to, og legger på trommer i tillegg. Plutselig kan vi alle leke med følelsen av å spille i band, selv om ingen av medlemmene faktisk kan spille. [...] Notene kommer nedover skjermen på et gitarbrett, og du skal slå på sterkt forenklete utgaver av “strenger” eller “trommer” akkurat når notene når bunnen av skjermen. De fire trommene gir deg hihat, skarptromme, tomtom og cymbaler, i tillegg til en pedal for stortromme. Det gjelder å spille lengst mulig feilfritt for å sanke poeng, og ta spesielle bonusserier for å skaffe ekstra rockeenergi. [...] Det er ikke alltid stuen er full av venner som er klare til å leke med deg. Da kan du heldigvis gå på nett for å spille i band med andre. [...] Heldigvis kan alle deltagerne velge sin egen vanskelighetsgrad fortløpende. [...] Blir de 45 låtene i *Rock Band* for sære for deg, kan du heldigvis utvide noe ved å laste ned flere via den innebygde musikkbutikken. [...] Musikkspill som *Guitar Hero*, *Singstar* og *Rock Band* legger din egen sang og spill sammen med originalen. Slik høres resultatet mye mer akseptabelt ut enn om du selv skulle spille. Alle spillene gir deg poeng for innsatsen, og ofte øker utfordringene gradvis. “Musikkinstrumentene” er (med unntak av mikrofonen) i realiteten håndkontrollere som er utformet som instrumenter. Selve musikkspillingen er sterkt forenklet. Ved å slå ned en riktig knapp/simulert streng på gitaren/trommene, kan du produsere en hel serie med riktige og vanskelige anslag i låten. Bommer du, forsvinner lyden. Slik får du faktisk følelsen av at du selv spiller, selv om du ikke gjør det.” (*Aftenposten* 8. august 2008 s. 10-11)

Det finnes også spill der musikk ikke bare er en emosjonell tilleggsdimensjon og stemningsskaper, men der det å lage sang og musikk er hovedformålet. Det finnes karaoke-dataspill, musikkinstrument-dataspill osv., f.eks. *Singstar* (2004) og *Guitar Hero* (2005). Spill nummer tre i *Guitar Hero*-serien, *Guitar Hero rocks the 80s* (2007), “går ut på å spille på en spesiell gitarkontroll du kobler til PS2 [= Playstation 2], ved hjelp av knapper på gitarhalsen og en klaff der man normalt slår an tonene.” (*Aftenposten* 3. august 2007 s.11) Til et spill kan det også høre sangmikrofon, dansematte og lignende.

Quiz-/spørrekonkurransespill som Relentless Softwares *Buzz!* (2005 og senere) er en undersjanger av partyspill.

- Komispill: En sjanger med relativt få spill er komispill, der komikk og humor er den viktigste ingrediensen i spillet. Et eksempel er Electronic Arts' *The Simpsons Game* (2007) der Simpson-personene er fanget i et dataspill om seg selv. Dataspillet harselerer blant annet med dataspill, og Simpson-personene kommenterer spillet som de selv deltar i. I tillegg parodierer *The Simpsons Game* mange elementer fra dataspillenes historie. Necrophone Games og Adult Swims spill *JazzPunk* (2014) "er et eksentrisk og rart komediespill som handler om å spille hemmelig agent på 1960-tallet [...] I det ene sekundet spiller du "Frogger" med en snakkende frosk; i det andre løper du rundt en porselensbutikk med fluesmekker for å drepe fluer. [...] Det er en herlig absurditet bak alt sammen; et lappeteppe av vrøvl og slapstick." (*Dagbladet* 12. februar 2014 s. 48) Et annet eksempel på et komispill er Ubisofts *Rabbids Go Home* (2009) for Wii.

- Kunstig liv-dataspill: hovedhensikten er pass og pleie av "et liv" som "dør" hvis det ikke tas godt vare på (Frété 2002); f.eks. *Tamagotchi*, *Nintendogs* og *Mindscapes Creatures* (1996). I *Creatures* må spilleren oppdra og pleie inntil seks forskjellige skapninger (kvinnelige og mannlige).

- Skiftende virkelighet-spill ("alternate reality game", forkortet ARG): et spill som utvisker forskjellen mellom den digitale spillverden og virkeligheten ved at det foregår begge steder. Et tidlig eksempel (kanskje det første verket i sjangeren) er *The Beast* (2001), som var skapt av selskapet 42 Entertainment, amerikaneren Elan Lee og den kanadiske science fiction-forfatteren Sean Stewart. Historien var en slags forlengelse av og reklame for Steven Spielbergs film *Artificial Intelligence: A.I.* (2001). Spillet foregikk i løpet av tolv uker, og i spillets fiksjon var årstallet 2142.

- I kunstspill legges det stor vekt på estetiske opplevelser, f.eks. i Thatgamecompany m.fl.s *flow* (2006), Hothead Games m.fl.s *Braid* (2008), Sony Computer Entertainments *Flower* (2009) og LucasArts' *Lucidity* (2009).

- "Episodespill" er dataspill med en løs handling som fortsetter fra utgivelse til utgivelse, som med Telltale Games' *Sam & Max*-spill.

- I et tårnforsvarsspill skal spilleren bygge tårn for å hindre at motstanderen kommer seg fram på et kart/brett. Spilleren kan skyte på fienden fra tårnene sine. "Tower Defense games are one of the most popular game genres today, and it's easy to see why. The basic idea – mowing down enemies as they approach your fortifications – is both satisfying and easy to learn. Yet, on the other hand, this formula can be twisted to create extremely complex gameplay. However, many Tower Defense games are low-budget and/or browser-based efforts." (<http://www.makeuseof.com/tag/3d-tower-defense-games-pc/>; lesedato 30.04.12) Unigine Corps

Oil Rush (2012) er et strategispill der “utviklerne klarer å balansere mellom sjangrene vi vanligvis omtaler som tårnforsvarsspill og mer tradisjonelle sanntidsstrategispill.” (*Dagbladet* 1. februar 2012 s. 44). “*Anomaly Warzone Earth*. Dette spillet kommer fra en gruppe veteraner fra The Witcher-utvikler CD Projekt, og kan best beskrives som et omvendt tårnforsvarsspill. I vanlige tårnforsvarsspill setter du ut ulike typer forsvarsverker for å ta knekken på angriperne som følger en fastatt rute mot basen din. I *Anomaly* spiller du som angriperne. Du får lede en gruppe på opp til seks forskjellige enheter gjennom spillmiljøer fulle av ulike typer forsvarstårn, og jobben din er å sørge for at de kommer helskinnet gjennom prøvelsen.” (<http://www.gamer.no/artikler/88258/fem-nye-nedlastbare-perler/>; lesedato 30.04.12)

Sjangeren sanntids-strategispill ble innledet i 1992 med Westwood Studios og Virgin Interactives *Dune II: The Building of a Dynasty* (Rouillon m.fl. 2011 s. 33).

Deus Ex og *Splinter Cell* er agentspill (Rauscher 2012 s. 163).

“Superheltepill [...] Da “*Batman: Arkham Asylum*” brått dukket opp, endret imidlertid alt seg. Her ble vi vist at det er mulig å lage fantastiske spill basert på tegneserier, med en mørk og dystert affære som kunne stå i stil med Christopher Nolans filmkunst.” (*Dagbladet* 15. september 2010 s. 38) Et annet eksempel er Beenox/Activisions *Spider-Man: Shattered Dimensions* (2010).

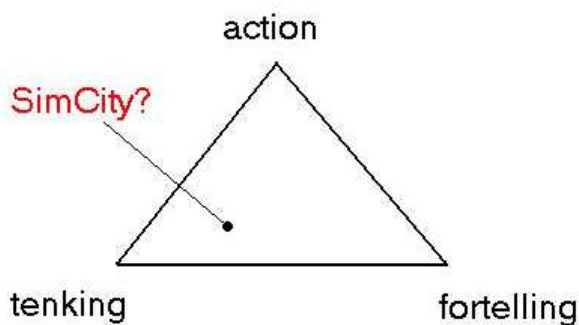
“ARPG: Action Roleplaying Game: Langdryg kamp mot horder av monstre, der avatarer og motstand gradvis vokser seg proposjonelt sterkere.” (*Morgenbladet* 15.–21. juni 2012 s. 34)

Japanske otome-spill er “targeted towards females (“otome” literally means “maiden”), with romance as its central theme. The main goal in this kind of game is to romantically end up with one of the male characters in the game, where you commonly play as the main female character.” (http://otomegames.wikia.com/wiki/Otome_Games_Wiki; lesedato 26.11.15)

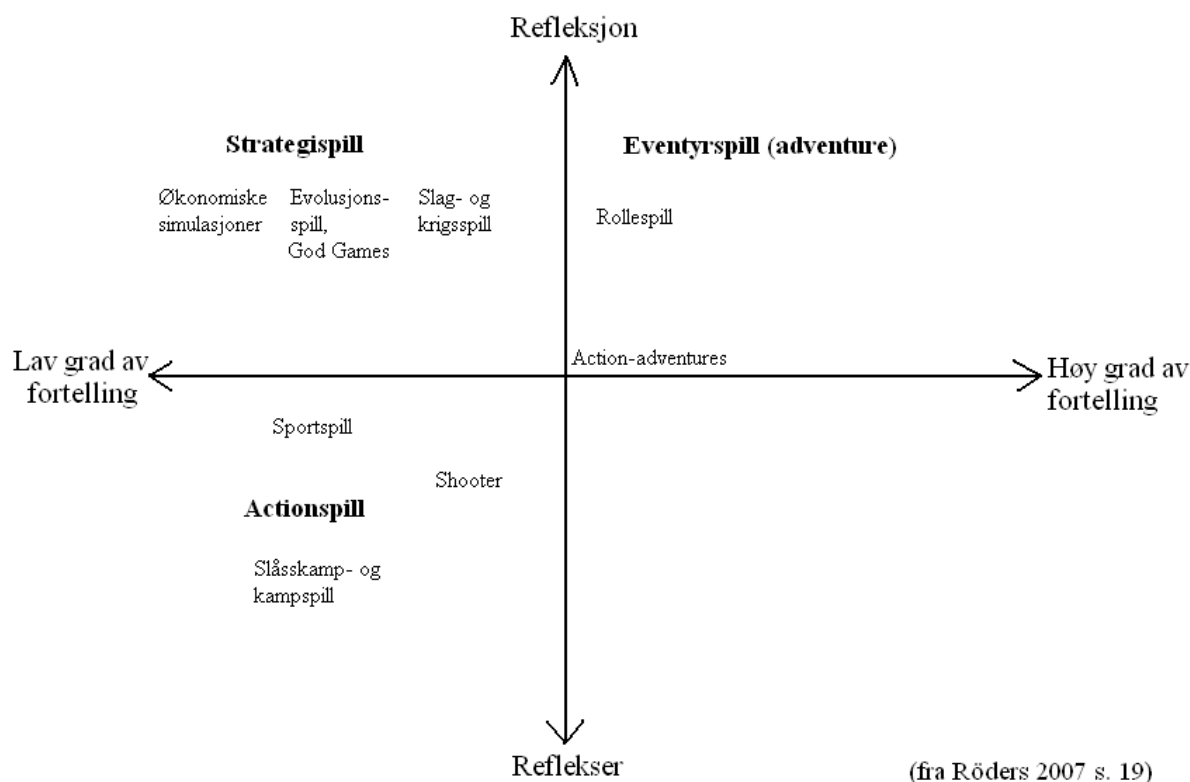
Mange andre muligheter er til stede innen sjangerrepertoaret, f.eks. såkalt interaktiv film. Greg Roachs *Quantum Gate* (1993) er et eksempel. Produsenten Quantic Dream oppfattet *Fahrenheit* (2005; også kjent under navnet *Indigo Prophecy*) snarere som en interaktiv film enn et dataspill. I *Fahrenheit* kan spilleren spille flere handlingstråder samtidig. En slik “fortellestrategi” kan komme til å utgjøre et viktig innslag i en ny sjanger, samtidig som dette innslaget kan finnes i helt ulike typer spill. Tilsvarende er det uklart om f.eks. rundebaserte spill kan kalles en sjanger.

Konservative kristne i USA har skapt egne dataspill, “such as *Victory at Hebron* (2003), where players battle Satan or rescue martyrs.” (Jenkins 2008 s. 209-210)

Det er mange undersjangrer og undersjangrer av disse igjen, foruten mange hybrider (blandingsvarianter av ulike sjangrer). En blanding er actioneventyr (f.eks. BioWares *Mass Effect 2*, 2010). *Tomb Raider*-spillene og *Resident Evil*-spillene er også action-adventures, dvs. blandinger av action- og eventyrspill (Rauscher 2012 s. 164-165). Barry Atkins kaller *Half-Life* (1998 og framover) for “a paranoid-science-fiction-conspiracy-theory-thriller-horror game” (Atkins 2003 s. 80). Det går også an å droppe faste sjangergrenser og -navn, og heller plassere hvert spill i forhold til 3 vanlige hovedinnslag – se trekantfiguren nedenfor. Disse hovedinnslagene finnes i ulik grad i hvert enkelt spill, slik at spillene må plasseres ulike steder i trekanten.



I modellen nedenfor står “Reflekser” på den ene av aksene for raske bevegelser uten noen gjennomtenking før de utføres (f.eks. mest mulig lynrask klikking for å drepe eller unngå å bli drept).



Stefanie Rödgers hevdet i 2007 at det ikke fantes noen spill som var svært fortellende og samtidig gjorde spilleren avhengig av høy reaksjonsevne, f.eks. hurtighet (Rödgers 2007 s. 19). Derfor er nedre høyre del av modellen tom. Men det har blitt lagd spill som kan passe inn der, f.eks. Quantic Dreams *Heavy Rain* (2010). I en anmeldelse av *Heavy Rain* ble tidspresset understreket: “Og som i virkeligheten, har du ikke god tid på deg. [...] noen ganger er situasjonen så uoversiktlig og tiden så knapp at du må foreta et forhastet valg, med de konsekvenser det medfører.” (*Dagbladet* 17. februar 2010 s. 35) *Heavy Rain* ble i anmeldelser beskrevet som en blanding av dataspill og film. I *Heavy Rain* fortsetter spillemuligheten selv om en av hovedpersonene skulle dø.

Heavy rain har en grafikk som ifølge en anmelder “er helt fantastisk, og bidrar til at spillet føles som ekte film. Men det som virkelig drar deg inn i spillet, er historien. David Cage har skrevet et manus som er så innfløkt, spennende og dramatisk at jeg for første gang i livet føler at er med i et spill med en historie som ikke hadde vært platt eller banal som bok eller film. Enda mer imponerende er det at dine egne handlinger via de ulike hovedpersonene påvirker utfallet av historien. [...] Det er nemlig like spennende og engasjerende å se på som å spille selv.” (*Aftenposten* 12. februar 2010 s. 12)

Noen spill kalles “interactive fiction” av produsentene. I Infocoms *The Witness* (1983) har spilleren tolv timer på seg til å oppklare en forbrytelse. Avhenging av hvilke vitner som avhøres i hvilken rekkefølge og de slutningene som spilleren

trekker, kan det bli 30 forskjellige avslutninger av spillet. I spillet finnes det innlagt 30 ulike avisoverskrifter, og den relevante blir vist til slutt for hver spiller.

“The biggest fallacy of “interactive narrative” is that it pretends to give freedom to the player while maintaining narrative coherence.” (Wolf og Perron 2003 s. 229)

Christian Wirsig opererer med sjangerbetegnelsen “reklamespill” når firmaer og organisasjoner står bak dataspill som primært skal fungere som reklame for deres virksomhet (Wirsig 2003 s. 381 og 491-492). Et eksempel er MicroProse sitt dataspill *Rainbow Warrior* (1989) som miljøorganisasjonen Greenpeace stod bak. I spillet var det 7 nivåer og hvert nivå ga spilleren innsikt i en av virksomhetene til organisasjonen. Spilleren skulle blant annet hindre at radioaktivt avfall ble dumpet i havet. I et hefte på over 70 sider som fulgte med spillet, var det beskrivelser av miljøproblemer og Greenpeaces arbeid.

Mark J. P. Wolf har et utvidet sjangerbegrep når han deler inn i dataspillsjangrer: “The following list of genres based on interactivity can be used in conjunction with the existing taxonomy of iconographically or thematically based genres (like those of film) when one is attempting to categorize video games. The genres listed below take into consideration the dominant characteristics of the interactive experience and the games’ goals and objectives as well as the nature of each game’s player-character and player controls. Also, certain genres listed here (Diagnostic, Demo, Educational, Puzzle, Simulation, and Utility) contain programs which are arguably not “games” [but they] sometimes contain gamelike elements” (Wolf 2001 s. 116). Wolf påpeker også at det finnes mange blandingsformer: “Due to the different types of action and objectives that can occur in a single game, games can often be cross-listed in two or more genres” (Wolf 2001 s. 116)

Følgende liste følger tett oversikten lagd av Wolf (gjengitt etter Wolf 2001 s. 117-134):

1. Abstrakt (Abstract): dataspill med grafikk som ikke viser gjenkjennbare gjenstander eller levende skikkelser, og der målet ofte er å konstruere noe eller fylle hele skjermen. For eksempel (men en del av Wolfs eksempler tilhører blandingsjangrer): *Arkanoid* og *Ataxx*
2. Adaptasjon (Adaptation): dataspill med regler eller andre adapterte innslag som allerede finnes i kortspill, tegneleker eller sportsgrener, samt spill som er medieadaptert fra filmer, tegneserier, bøker, skuespill m.m. F.eks. *Casino* og *Tic-Tac-Toe*
3. Eventyr (Adventure): dataspill som skaper en historie som foregår på ulike steder og med kompliserte oppgaver, ofte i en fantasyverden. F.eks. *Adventure* (for Atari 2600) og *Myst*

4. Kunstlig liv (Artificial Life): dataspill som innebærer “ernæring” og “stell” av en digital skapning, en skapning som kan “dø” hvis den ikke blir tatt godt vare på av spilleren. F.eks. *Tamagotchi* og *Babyz*
5. Brettspill (Board Games): dataspill som er medieadaptasjoner fra brettspill. F.eks. *Battleship* og *Monopoly*
6. Fangning (Capturing): dataspill der hovedhensikten er å fange gjenstander eller personer som beveger seg bort fra spillerens representant i spillet. F.eks. *Hole Hunter* og *Keystone Kapers*
7. Kortspill (Card Games): dataspill som er medieadaptasjoner fra kortspill. F.eks. *Eric's Ultimate Solitaire* og *Montana*
8. Griping (Catching): dataspill der hovedhensikten er å fange gjenstander eller personer som beveger seg, men ikke aktivt beveger seg bort fra spillerens representant i spillet. F.eks. *Big Bird's Egg Catch* og *Lost Luggage*
9. Samling (Collecting): dataspill der hovedhensikten er å fange gjenstander eller personer som står stille. F.eks. *Pac-Man* og *Prop Cycle*
10. Kamp (Combat): dataspill der personer skyter (en eller annen form for prosjektil) på hverandre. F.eks. *Dactyl Nightmare* og *Outlaw*
11. Demo (Demo): dataspill som brukes til å vise/demonstrere spill eller spillesystemer. F.eks. *ADAM Demo Cartridge* og *Music Box Demo*
12. Diagnoserende (Diagnostic): Programvare med spillinnslag som brukes til å teste et datasystems funksjonalitet. F.eks. *Diagnostic Cartridge* (for Atari 5200) og *Final Test Cartridge* (Coleco ADAM)
13. Unnamanøvrering (Dodging): dataspill der hovedsaken er å unngå å bli truffet av gjenstander som beveger seg. F.eks. *Journey Escape* og *Dodge 'Em*
14. Kjøring (Driving): dataspill basert på spillerens kjøreevner, dvs. styreegenskaper, kjøretøymanøvrering, veksling av fart og bevaring av drivstoff. F.eks. *Night Driver* og *Indy 500*
15. Utdannende (Educational): dataspill som er lagd for å undervise og gi skolekunnskaper. F.eks. *Basic Math* og *Spelling Games*
16. Flukt (Escape): dataspill der hovedmålet er å unngå forfølgere eller bryte ut av en innesperring. F.eks. *Mousetrap* og *Surround*
17. Slåssing (Fighting): dataspill der minst to personer slåss med hendene, uten bruk av våpen. F.eks. *Tekken* og *Wrestle War*

18. Flying (Flying): dataspill der spilleren må ha flyveregenskaper, som å kunne få et fly til å lette, styre det, bevare drivstoffet osv. F.eks. *Descent* og *Solaris*
19. Gambling (Gambling): dataspill der det veddes om penger eller annet, og utfallet avgjør spillerens utgangspunkt i neste runde. F.eks. *Casino* og *You Don't Know Jack*
20. Interaktiv film (Interactive Movie): dataspill der spillerens handlinger utløser videoklipp og annen film etter et forgrenet system. F.eks. *Dragon's Lair* og *Johnny Mnemonic*
21. Forvaltningssimulering (Management Simulation): dataspill der målet er å bruke begrensede ressurser til å bygge opp et samfunn, en institusjon, et rike, samtidig som spillet bidrar med ganske uberegnelige faktorer (været, kriminalitet). F.eks. *SimCity* og *Civilization* (av Sid Meier)
22. Labyrint (Maze): dataspill der spilleren må navigere gjennom en labyrint. F.eks. *Dig Dug* og *Maze Craze*
23. Hindringsløp (Obstacle Course): dataspill der målet er å komme seg framover på en vei med hindringer, og der bevegelsen er hovedsakelig lineær, men med behov for å løpe, hoppe og unnvike farer. F.eks. *Clown Downtown* og *Pitfall!*
24. Blyant og papir-spill (Pencil-and-Paper Games): dataspill som er medieadaptasjoner fra spill som vanligvis spilles med penn og papir. F.eks. *Effacer* og *Tic-Tac-Toe*
25. Pinball (Pinball): dataspill som simulerer pinballspill. F.eks. *Astrocade Pinball* og *Spinball*
26. Plattform (Platform): dataspill der en må bevege seg gjennom en serie av vertikale nivåer ved å hoppe, klatre og løpe. F.eks. *Donkey Kong* og *Crazy Climber*
27. Programmeringsspill (Programming Games): dataspill der spilleren skriver/programmerer små programmer som styrer noe i spillet. F.eks. *AI Wars* og *Robot Battle*
28. Puslespill (Puzzle): dataspill der gåter skal løses, bruk av redskaper skal øves opp og objekter plasseres riktig. F.eks. *Sokoban* og *Tetris*
29. Spørrekonkurranse (Quiz): dataspill der hovedmålet er å svare riktig på spørsmål. F.eks. *Jeopardy* og *Trivial Pursuit*
30. Kappkjøring (Racing): dataspill der målet er å kjøre fortere enn andre eller å nå over større geografiske avstander enn motstanderne. F.eks. *Slot Racers* og *Math Grand Prix*

31. Rytme og dans (Rhythm and Dance): dataspill der musikk, dans og rytme avgjør utfallet for spilleren. F.eks. *Beatmania* og *Pop'n'Music*
32. Rollespill (Role-Playing Games): dataspill der spillerne skaper og oppfører seg som personer, med rase, kjønn, yrke og annet. F.eks. *Diablo* og *Sunflower*
33. Plaff dem ned (Shoot 'Em Up): dataspill med omfattende skyting på og tilintetgjørelse av en rekke motstandere eller objekter. F.eks. *Space Invaders* og *Zaxxon*
34. Sport (Sports): dataspill som etterligner eksisterende sports- og idrettsgrener, eller kombinasjoner av dem. F.eks. *SimGolf* og *Ice Hockey*
35. Strategi (Strategy): dataspill der langsiktige strategier er viktigere enn rask handling. F.eks. *Othello* og *Spaceward Ho!*
36. Bordspill (Table-Top Games): dataspill som er medieadaptasjoner fra eksisterende bordspill som krever bestemte fysiske egenskaper eller handlinger av spilleren. F.eks. *Pong* og *Sure Shot Pool*
37. Målskyting (Target): dataspill der hovedmålet er å skyte på og treffe noe som enten står stille eller er i bevegelse. F.eks. *Carnival* og *Shooting Gallery*
38. Teksteventyr (Text Adventure): dataspill som baserer seg på verbal tekst til å beskrive og bevege seg i spillets verden. F.eks. *Planetfall* og *Zork*
39. Treningssimulasjon (Training Simulation): dataspill som prøver å simulere en realistisk situasjon der målet er å trene og oppnå visse fysiske evner. F.eks. *A-10 Attack* og *Police Trainer*
40. Anvendelighet (Utility): programmer som skal brukes til noe annet enn underholdning, men som er strukturert på lignende måte som dataspill. F.eks. *Home Finance* og *Speed Reading*

En annen inndeling av spill i sjangrer:

“The evolution of gaming has also meant that it is possible for a game to be more than one thing. You can have role-playing elements in a first-person shooter or button-mashing action in a strategy game. This genre mixing can make it confusing even for hardcore gamers to classify games. [...]

Action/Adventure Games

Action/adventure is the broadest video game category around because it includes many of the original adventure video games, which were simply point-and-click or text-based, as well as the action-oriented games like platformers and beat ‘em ups. In an action/adventure game, the player progresses through the game by

maximizing the specific abilities of the main character. These games also depend heavily on hand-eye coordination.

Platformer Games

Platformers are games in which the main character jumps from platform to platform or over obstacles to progress through a level. Famous platformers include the original “Mario” series, “Sonic the Hedgehog” and “Prince of Persia.”

Beat ‘Em Ups

Also referred to as hack-and-slash games, beat ‘em ups are video games where the gamer controls a character who fights through waves of standard enemies punctuated by more difficult level bosses. The main character may use a variety of weapons [...] Some notable beat ‘em ups include “Double Dragon,” “Golden Axe” and more modern games like the “God of War” series.

Survival-Horror and Action-Stealth Games

Survival-horror and action-stealth video games are adaptations of the original action/adventure concepts in which a brave hero defeats generic opponents. But the hero is not given the power or supplies to beat the game using brute force. Whether it’s endless hordes of zombies and too few bullets or paramilitary forces that will gang up if the player is discovered, these two genres put limitations on the main character that force the gamer to use unconventional strategies to beat the game. The “Metal Gear Solid” series and the “Resident Evil” series are both genre-defining games in this respect.

Fighting Games

Fighting games could almost be a category of their own, but these one-on-one combat games fall under the action/adventure umbrella due to their button-smashing qualities and progression gameplay. The “Street Fighter” series exemplifies this category. As one of the strongest franchises in any game genre, it also stands as a testament to the popularity of this type of game.

Shooter Games

Shooter games are centered around action that is created by shooting targets or enemies. There are different types of shooter games depending on perspective, such as top-down shooters and side-scrolling shooters like “Contra.” However, by far the most popular type of shooter is the first-person shooter (FPS). In this genre, the gamer sees through the character’s eyes and must gun his or her way through progressively harder levels of play.

The Simulation Category

Simulation games are a difficult category to define. Their goal is to create as real an experience as possible, so simulation games cut across some sub-genres that are very different from a gameplay perspective. These games often simulate

construction management, sports or, as in one of the most popular games in this category, “The Sims,” simulation games may simulate real life.

Sports Games

Sports games could also be a category unto themselves, but they all center around recreating the experience of a professional sports franchise. This is not limited to playing as a particular pro athlete, as many of these games include franchise management, drafts and so on. EA Sports has several dominant franchises in this sub-genre, including “Madden NFL Football,” “FIFA” and “NHL.”

Driving Games

Much like sports games, driving simulations recreate the experience of controlling different vehicles. Racing games center on cars, but there is a range of flying, boating and even train driving simulators. The “Need for Speed” series is a racing simulator that is among the best-selling video game franchises of all time.

Music and Rhythm Games

Music and rhythm games combine music with button presses to create the experience of playing a guitar, taiko drums, dancing and so on. “Guitar Hero” is one of the most influential franchises for popularizing music games.

Role-Playing Games

Role-playing is used broadly to describe any video game where a character is on a quest for something in an imaginary world. A central device to role-playing games is that the character or group of characters can be upgraded through experience or finding new items and weapons. There are many sub-genres within RPGs, including two very significant ones:

- Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)

MMORPGs are played over the internet and involve thousands of players occupying the same virtual world and advancing at different rates toward the same goal (the quest). MMORPGs have been multiplying, but “World of Warcraft” is one of the gold standards of the sub-genre.

- Sandbox Games

Sandbox games are hard to classify because one of the pioneers of the genre, “Grand Theft Auto III,” was part beat ‘em up with questing elements but no real improvement of the character’s original stat levels. However, the open concept of sandbox games quickly caught the attention of RPG developers, and many sandbox games are RPGs or have many of the traditional RPG elements, as seen in the “Fallout” series.

Strategy Games

Strategy games focus on the actual tactical decisions that must be made to win a battle or a war. Strategy games can be real-time strategy (RTS) games, where

players race the clock to capture resources and build up forces, or turn-based strategy (TBS) games, where each move can be considered without time constraints.

Puzzle Games

Puzzle games are games in which players must complete progressively harder puzzles to advance through the game. These puzzles can be made more difficult by shorter time limits, more elements per puzzle or a step up in conceptual difficulty. “Minesweeper” and “Tetris” are two puzzle games that most everyone will be familiar with.

Mixing and Matching Genres

Video game technology has evolved to the point that a game doesn't have to stick to one genre or another. In fact, games were breaking genre barriers in the platformer era with the platform shooters like “Contra” and platformers with RPG elements like “Castlevania.” Game producers now have more freedom to integrate elements of other genres and switch up gameplay as they please. As a result, there are many hybrid genres that have become established genres of their own, including:

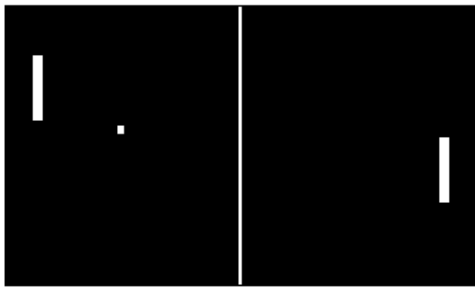
- Action RPG
- Strategy RPGs
- First-person shooter RPGs
- Puzzle strategy games
- Fighting RPGs
- Racing RPGs
- Flight simulator shooter games
- Massively multiplayer online first-person shooter games (MMOFPS)

“The earliest recorded game that can be thought of as an MMOFPS game was Underlight, released on the now-defunct MPlayer service in March of 1998. [...] The biggest effort and the one which ultimately proved the potential of the genre is still considered to be the original PlanetSide, released in May of 2003. With up to 399 players able to compete in a single battle, this title is generally thought to be the originator of the genre as it exists today. [...] The two biggest examples of the MMOFPS genre currently available are Destiny 2 and PlanetSide 2. Destiny has more of a traditional MMO loot and leveling-based focus, as players improve their characters and complete quests for experience, currency and gear rewards. PlanetSide 2 is more of a widescale battlefield type of game, with over a thousand players able to exist on a single map at the same time, compared to 10 or so in Destiny and depending on map conditions. [...] In fact, PlanetSide currently holds the world record for largest MMOFPS battle, with over 1158 players recorded in a single battle.” (<https://plarium.com/en/blog/mmofps-games/>; lesedato 22.05.20)

Genre mashing is likely to continue to the point that assigning a single genre to a video game becomes nearly impossible. That's fine for gamers, because in the end, people don't pay as much attention to the genre of a game as they do to whether it's fun to play. [...] Genre mashing to create hybrid games is a strong trend in game design, making it hard to fit a single game neatly into a given category."

(<https://www.techopedia.com/2/27832/multimedia/from-friendly-to-fragging-a-beginners-guide-to-video-game-genres>; lesedato 08.11.16)

Spillet *Pong* kan oppfattes både som et sportspill (en slags tennis), bordspill (bordtennis?) og kanskje treningssimulasjon i Wolfs løse klassifisering. Med Wolfs inndeling blir det ekstremt mange hybridformer.



Ovenfor: bilde av skjerm under spilling av *Pong*

Det følgende er også et eksempel på tydelig sjangerblanding: Nintendos *Hotel Dusk* (2007) er i eventyrsjangeren, men med krimhandling. "Kyle Hyde fikk sparken som politimann etter å ha skutt en kollega, og jobber nå som privatetterforsker under dekke av å være handelsreisende. I romjulen 1979 havner han på det nedslitte Hotel Dusk, og blir kastet inn i et mysterium der ingenting er som det kan virke til å begynne med. [...] Med spill der det er så mye dialog som her, blir de utålmodige av oss ofte fristet til å frese gjennom enkelte dialogsekvenser litt for fort. Dette tar *Hotel Dusk* takhøyde for ved å oppsummere handlingen ved slutten av hvert kapittel. Kyle forteller litt av det som har skjedd, og så må du fylle inn innimellom." (*Aftenposten* 20. april 2007 s. 10)

"Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) is a rapidly emerging sub-genre of the Real-Time Strategy genre and e-sport that may well be on its way to a full blown genre of its own. The concept started in the Blizzard Mod community in the mid 2000's [...]. As of this writing the business model, nature of the sub-genre and even its' very name are all in a state of flux. [...] The objective for the player teams is to defend their homebase from being destroyed by the opposing team. Each base may or may not have tower defenses and may spawn ally NPCs that auto attack the opponent's defenses along specified paths, known in the games as "lanes". The player characters can freely navigate most of the map, but usually engage in the most of the fighting with opposing players in the lanes. The first team to destroy

the opponent's base wins (usually a single structure in the center of the base, often referred to as an Ancient, serves as the game ender).

Most of the games share some key central characteristics:

- Top Down Perspective – owing to their lineage from Real Time Strategy games, MOBA games usually but not always take a fairly pulled out view similar to most games in that genre.
- Single Hero Character per Player – Unlike RTS games players control one hero unit (which may have summons or other controllable sub-units), there generally is no army management aspect.
- Team Multiplayer Co-op – Most MOBA games are comprised of two opposing teams of anywhere from 2-6 players on each side working cooperatively to defeat the other team. Skillful players will often use ganking [= the process in which a group of characters gang up on one or more players that do not have a chance to defend themselves] as a means to defeat other players, forcing them to respawn on a time delay if successful.
- Tower Defense – In many of the games the bases are defended by towers that auto attack opposing players and NPCs automatically.
- Creeps – Along with the hero characters, the bases spawn Ally (enemy) NPCs to auto-attack the other base along lanes. Killing these creeps give the Hero experience. Some MOBAs have neutral ambient Creeps in between the lanes, in an area often called the “jungle”, the Hero can farm to level up on as well.
- RPG Elements – Hero characters can level up by killing creeps, felling enemy structures or opposing players and gain better stats and new abilities. Additionally some MOBAs offer opportunities to gain extra experience and gold by “last hitting” enemy heroes, towers and creeps, as well preventing enemy players from gaining experience by “denying” kills (by killing a friendly unit before they can kill it).
- Mini Maps and Fog of War – Many MOBA games include a Mini Map in their HUD [= Heads-Up Display for 3D simulation-type games] and have some element of Fog of war that encourage ambush ganking attacks on opposing players.
- Powerups – Many MOBAs have powerups strewn across the map, usually in between the primary lanes, that can be used to augment their hero characters for short bursts of time.
- Weapon Enhancement – Players can gain better weapons by purchasing weapons and recipes from their base. When the correct ingredients are assembled players can

combine the ingredients to create new more powerful weapons, augmenting the player's stats and buffs.

- Automatic Resource Generation – accumulated by the passage of time and by assembling killstreaks players can acquire currency which they can use to purchase weapons and items.

- Multiple Lives – Many MOBAs allow you to players to use any remaining resources they have to revive themselves, provided they have enough currency to do so.

- Match Length – Unlike many RTS games MOBA games are fairly long by comparison, often taking thirty minutes to an hour to complete.

- Online Play – While the DotA mod could be played offline, in LANs, and even single player (in single player the player is accompanied by and competes against AI controlled bots), the vast majority of MOBA games today are played exclusively online vs live opponents.

- Fighting Elements – More recent MOBA games, such as League of Legends, The King of Fighters Online, and Heroes of Newerth, have incorporated fighting game elements.” (<https://www.giantbomb.com/multiplayer-online-battle-arena/3015-6598/>; lesedato 31.05.17)

I roguelike-sjangeren/-spill “[y]our character suffers from “permadeath” – meaning that they should have to start over from some predetermined starting point fresh. Essentially, a roguelike should force you to learn its systems through the cost of failure being steep. The name itself comes from Rogue, one of the defining classics of the genre, that inspired later games such as NetHack. [...] the permadeath aspects, and random environment generation, are two of the key factors that go into what a roguelike is. [...] When you hear the term roguelike, you could get anything from a top-down ASCII art dungeon crawler to a bullet hell dual-stick shooter. [...] the whole “start from nothing” aspect that roguelikes often have [...] Spelunky might prove to be the most influential roguelike-inspired game, because it introduced many of the conventions of roguelikes into a challenging platformer game. Its intense difficulty wound up making the game a real accomplishment for those who could beat it – and those who could consistently do well earned renown in the speedrunning communities.” (Carter Dotson i <https://www.lifewire.com/what-are-roguelikes-4117411>; lesedato 18.04.18)

Gonzalo Frasca m.fl. står bak spillet *September 12th* (2003), en tittel som refererer til USAs angrep i Midt-Østen etter terrorangrepene 11. september 2001. Spilleren flyr et bombefly som skal utslette terrorister som befinner seg i et byområde der det kryr av sivile. Når en sivil blir drept, blir noen av denne personens slektninger til terrorister som vil hevne den urettferdigheten de har blitt utsatt for. Hver bombe

skaper flere fiender enn den utsletter. “The New York Times described September 12th as “An Op-Ed composed not of words but of actions”. This newsgame became a viral hit by exposing the futility of the US-led War on Terror. Created by a team of Uruguayan game developers lead by a former CNN journalist, this was the first game of the series that coined the term newsgame. The project’s main idea was to use the language of videogames to describe current events while conveying a timeless maxim: violence begets more violence.” (<http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>; lesedato 21.08.20)

“*Darfur is Dying* (2006) er et spill som ønsker å mane til bevissthet om situasjonen i Sudan. Selskapet Molleindustria står bak en rekke interessante prosjekter, blant annet *Phone Story* (2011), som ble bannlyst fra Apples App Store, men fortsatt er tilgjengelig for Google Android-baserte systemer. *Phone Story* skal vekke bevissthet omkring arbeidsforholdene til arbeiderne som produserer mobiltelefoner.” (Maren Agdestein i http://kulturradet.no/kunstloftet/vis-artikkel/-/asset_publisher/wS73/content/kl-artikkel-2014-dataspill-maren-agdestein; lesedato 06.08.14)

Danny Ledonne m.fl.s *Super Columbine Massacre RPG!* (2005) ville gjennom spillet “kommentere skolemassakren på Columbine High School i 1999. Spillet ble nektet adgang på flere festivaler på grunn av den kontroversielle tematikken, men ble forsvart av en rekke talspersoner i spillmiljøet for dets mediekritiske budskap og kunstneriske ambisjoner.” (Maren Agdestein i http://kulturradet.no/kunstloftet/vis-artikkel/-/asset_publisher/wS73/content/kl-artikkel-2014-dataspill-maren-agdestein; lesedato 06.08.14)

Margarete Jahrmann og Max Moswitzer lagde i år 2000 den interaktive dataspillinstallasjonen LinX3D. Spillerne deltar i et online dataspill på Internett. Bildene på skjermen er dannet av ASCII-tegn. Spillernes avatarer opererer i en tekstlig tredimensjonal tegnverden, med innslag/brokker av en science fiction-fortelling. Science fiction-fortellingen ble skrevet av Erik Davies for LinX3D. LinX3D minner om et dataspill, men har ikke vanlige spills overdådige visuelle kjennetegn, men er snarere et tegnlandskap med innslag av en fortelling (Giuriato, Stingelin og Zanetti 2006).

Polytron Corp. m.fl.s *Fez* (2012) er “et plattformspill av den gamle sorten, men med en ekstra spillmekanisk dimensjon. Du har nemlig muligheten til å rotere landskapet 90 grader, men bare rundt dybdeaksen. Samtidig befinner figuren din seg på bare ett plan. Dermed oppstår en merkelig plattformbasert gåteløsning som blander 2D- og 3D-grafikk – hvor du må tenke rom på en alternativ måte. Omgivelsene må roteres for å legge plattformer, stiger, hull eller andre vertikale og horisontale hjelpemidler til rette. Slik får den vesle krabaten tilgang. Målet er å finne noen mystiske små kuber som deler til en større kube. Disse kubene åpner dører som gir deg tilgang til nye områder.” (*Dagbladet* 18. april 2012 s. 54)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>