

# Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

## Racingspill

(\_dataspill) Digitale spill der spilleren kjører/styrer et framkomstmiddel: bil, motorsykkel, fly, romskip, skateboard, ski, båt og annet (eller gjenstander som piler, ildkuler). Hovedmålet er å komme fortest mulig fram. Mange av spillene etterligner/simulerer ekte kjøring av bil eller et annet kjent kjøretøy. I kjøretøyene er det ofte simulerte fartsmålere, bakspeil, antispinnkontroll og andre typer styrehjelp, og lignende.

Spillene kan etterligne kjøring på reelle rallybaner eller vanlige veier med hverdagstrafikk, eller by på stunt-preget og urealistisk kjøring i en fantasiverden. Det kan kjøres på øde landeveier, i storbyer, i en ørken, en jungel, et fjellområde, ved kysten, om dagen, om natten, i tåke, regn, snø, og dessuten i lufta, i tunneler under jorda, i verdensrommet m.m. Spilleren trenger kjøre-egenskaper som reaksjonshurtighet og overblikk, og eventuelt taktisk evne til å ødelegge andre spilleres kjøretøy. I noen spill er det mulig å sette/bygge sammen sitt eget kjøretøy fra et stort antall designete deler, sette på fartsstriper, skifte farge osv. (kjøretøymodifisering). Det kan være mulighet for både oppgraderinger og reparasjoner. Skader på kjøretøyet kan føre til senket fart eller game over. Det hender at spilleren kan lage sine egne bilbaner (med “track creation tools”, eller ved modifikasjoner/“mods”). Det kan være tilskuere langs veiene, vakre landskap med ville dyr m.m.

Racingspill kan i visse tilfeller minne sterkt om actionspill (f.eks. å fly og samtidig unngå å bli beskutt av andre fly), i andre tilfeller sportspill (f.eks. å kjøre formel 1-bil i et realistisk etterlignet billøp). Det er vanligvis kamp mot klokka og/eller konkurrenter i andre kjøretøy, og det kan kreves ulike kjøreegenskaper i ulike settinger: dristighet, hurtighet, tilbakeholdenhet, aggressivitet. Det er vanlig at spilleren kan velge mellom 1.-persons-synsvinkel eller å se kjøretøyet utenfra (f.eks. rett bakfra). Simuleringen kan omfatte prøve- og kvalifiseringsrunder, skader på bilen, bildekk som tar fyr, politi som straffer fartsoverskridelser på noen veistrekninger, isglatte områder, fotgjengere som går i kjørebane, dyr som krysser veien, hull i veibanen og snarveier med spesielle utfordringer. Kjøretøyene har vanligvis gass, brems og gir. Såkalte partikkel-effekter bidrar til fartsfølelsen og realisme: sand, gjørme eller snø som spruter. Det kan komme røyk fra en overopphetet motor og lignende. Det kan være nedtellingsklokke, kart over veibanen, speedometer, GPS, bakspeil og annet som er kjent fra reelle kjøretøy,

men også helt uvanlige, urealistiske hjelpemidler. Noen spill har fargekoder som hjelper underveis i kjøringen. I Milestones *Screamer Rally* (1997) kommer det en bøyde, rød pil over bilen når den nærmer seg en brå sving og en blå pil før en slak sving. Det kan være ulike grader av gravitasjon, og noen ganger kan biler nesten fly. Det kan dessuten være enorme hopp der kjøretøyet trenger ekstrem fart eller vinger, samt looper, katapulter osv. En racerbil som kjører i underkant av 200 km/t, presses så hardt mot underlaget at den kan kjøre opp-ned under taket i en tunnel, og gjør det i noen spill.

“Det finnes to typer racingspill. Det ene er den trauste simulatoren [...] der det å gjengi kjøreopplevelsen 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 bønn og håper på det beste, mens man sprenger motstanderne i fillebiter med dynamitt og andre feller.” (Jon Cato Lorentzen i *Aftenposten* 28. mai 2010 s. 10)

Spillere kan i noen spill velge å kjøre å feil kjøreretning, med vilje krasje mest mulig (“race ‘em & wreck ‘em”) og andre uvanlige spillestrategier. En del spill har en replay-funksjon med “crash-cam”, slik at spilleren kan se hva som skjedde ved f.eks. en kollisjon, ofte i sakte film. I den franske spillforskeren Roger Caillois’ spillkategorisering gir racingspill primært opplevelse av *agon* (konkurrans) og *ilinx* (fartsfølelse og svimmelhet). Konkurrans-aspektet øker hvis spillet har rundetider og nedtelling til sjekkpunkter som må passeres innen bestemte tider. Når biler kan ha enorm fart, kjøre av veien, velte rundt eller nesten fly, gir det sterk *ilinx*-opplevelse.

“Many arcade racing games already include dynamic difficulty in the form of adaptive handicapping, which changes the velocity or acceleration parameters of computer controlled cars according to how the player is doing. Some call this “cheaty AI”. It creates all sorts of problems. Firstly, the optimal strategy in such a game is often to race very poorly, in order to maximally handicap the opposition, then rush to victory at the end. Fiero-seekers [som primært vil triumfere over sine konkurrenter] are naturally unhappy with this. Secondly, if the player has an outstanding run and performs excellently (beyond their usual performance), rather than enjoying the sense of domination at having left the other racers in their dust, the opposition is still hot on the heels. This is what ultimately made me lose interest in *Burnout 2*. If I race better than I’ve ever raced before, I expect to win – not to be pipped at the post by the suddenly dramatically improved opposition.” (Chris Bateman i [https://onlyagame.typepad.com/only\\_a\\_game/2005/11/riddles\\_of\\_diff.html](https://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/11/riddles_of_diff.html); lesedato 19.08.19)

Sjangerens tidlige historie inkluderer arkadespill med skjerm, sete og ratt. Konamis *WEC Le Mans* (1986) hadde et konsollkabinett som kunne rotere 360 grader, slik at det følte som om bilen gikk rundt og havnet på banen igjen. Senere kom

racingspill som konsoll- og PC-spill. En del tidlige spill hadde “two-player split screen” der to spillere satt ved samme arkadekabinett eller konsoll og så sitt kjøretøy på halve skjermen, og etter hvert ble det også laget spill der enda flere kunne spille mot hverandre (f.eks. i *Colin McRae Rally*, 1998, med opptil åtte spillere online samtidig, men der hver ser sin egen bil midt på skjermen).

*Gran Trak 10* (1974) var en “single-player time-attack racer from Atari [...] widely considered to be the granddaddy of car-based racing games. Consisting of a single, black and white static screen it nonetheless boasted a track with multiple twists and turns along with a number of arcade cabinet innovations, including a steering wheel, four-speed gearbox and gas and brake pedals.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

Atari-spillet *Night Driver* (1978) fascinerte på grunn av “an approximation of a first-person driving view, three difficulty levels and a four-speed gearbox [...] a popular timer-based score-attack racer. Players raced around the track avoiding the sides and other cars on their way to achieving a maximum high-score of 1000 points.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

*Turbo* (1981; produsert av Sega) inkluderte “varied urban and rural locations, changing weather and multiple obstacles (including a high-speed ambulance) [...] a tough test of skill for would-be racers. It also boasted the earliest examples of scaling sprites [= en 3D-effekt] depicting its many cityscape elements and AI drivers and even jumped mediums in 1983 to become a board game!” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

*Pole Position* (1982) fikk “a phenomenal success. The popularity of both its upright and cockpit arcade cabinets was such that, by the end of 1983, it’s reported to have raised tens of millions dollars (around \$150m in today’s money) for its North American publisher, Atari, as well as cementing a place as that continent’s highest-grossing arcade game for the year. Players were required to complete a qualifying lap before graduating to an F1 race on Japan’s Fuji Racetrack, the first time a real F1 track had been depicted in a video game, where billboards advertising real-world companies including the Martini and Marlboro brands could be seen.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

*Winning Run* (1988) hadde usedvanlig god grafikk: “Pushing an outrageous-for-its-time 1,000 polygons per frame and running at that Holy Grail figure of 60 frames per second (resulting in 60,000 polys/second), *Winning Run* was Namco’s earliest defining F1 3D racer. Its cockpit view and choice between Easy and Technical handling was bolstered by accentuated road gradients and a brilliantly cheesy

musical score” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19).

Arkadespillet *Alpine Racer* (1995) fra Namco “combines realistic physics, stunning graphics on a field-of-vision encompassing screen and great engaging gameplay. The unique control system calls to mind the days of the “classics” when nearly every game’s controls were unique. [...] Players are nearly always seen “pulling up” on the handles as if they were actually flying over moguls [snøkuler] and barreling down slopes. Watching people play *Alpine Racer* is an enjoyable experience in itself. [...] the same sense of beauty is present in the game as in real life – the opening of magnificent snowbound vistas right in front of your eyes. [...] If it wasn’t for the fact that you’re not freezing cold, you’d be skiing. It’s that close. [...] It is believed that approximately 2000 of these were produced.” ([https://www.arcade-museum.com/game\\_detail.php?game\\_id=6869](https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=6869); lesedato 08.08.19)

*Destruction Derby* (1995) inviterer til ødeleggelse: “Up to now, players had been so very careful not to prang, dent or scratch their digital racers. That all went out the window with *Destruction Derby*! Reflections Interactive’s track and arena based demolition derby featured localised car damage and an enthusiastic commentator who could be heard proclaiming, “Wow”, “Yeah” and “What a race!”, over and over.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

*Toca Touring Car Championship* (1997) simulerte ekte biler: “The nine tracks and eight teams from the 1997 British Touring Car Championship season were depicted in Codemasters’ brilliantly realised racing sim. The wider appeal of “real” cars over Formula One counterparts proved popular, as did the developer’s attention to detail in modelling the fully destructible cars and various selectable examples of classic/soggy British weather!” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

*Gran Turismo* (1997) var en stor kommersiell suksess. “By completing a series of driving licence challenges in order to qualify for events, players could unlock credits, trophies and the prize cars necessary to see the entire, mind-boggling, vehicle roster of 140 cars. Its 10.95m unit sales make it the highest-selling PlayStation One game of all time and it established an academy to turn gamers into real-world racers. What’s more, the expected 2016 release of *Gran Turismo 7* will see the series overtake *Twisted Metal* as the longest running PlayStation-exclusive franchise, at 19 years since its 1997 original.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19) I *Gran Turismo 6* (2013) kunne spilleren kjøre bilen blant annet i Alpene og på månen! “*Gran Turismo*-spillene har vært blant de viktigste for Sony gjennom hele PlayStations levetid. Første *Gran Turismo* tok verden med storm, og ble nærmest synonymt med begrepet bilspill. [...] Du begynner selvfølgelig i en liten møkkabil, og må kjempe deg oppover i gradene ved å vinne løp, kjøpe turboer

og bedre dekk og til slutt kjøpe nye og mer spenstige doninger. Pengestrømmen er begrenset, så du må regne med at det tar tid å komme seg til toppen. Av en eller annen grunn er også lisensene gjort obligatoriske igjen. Etter å ha kjørt en del enkle løp må du ta disse lisenstestene for å få bevege deg opp til vanskeligere konkurranser. Dermed er spillet begrenset av en form for progresjon opp gjennom nivåene i tillegg til den åpenbare begrensningen som ligger i hvilke biler du har råd til. Variasjonen er imidlertid god, så det burde ikke være noe problem å finne aktiviteter som frister. De fleste løpene er vanlige asfaltløp hvor bilene er begrenset etter ytelsesindeks og eventuelt øvrige faktorer som drivhjul eller karosseritype. I tillegg bys det på alt fra bakkeløp via rally til å kjøre månebil på nettopp månen.” (Kristian Aasgård i <https://www.gamer.no/artikler/anmeldelse-gran-turismo-6/156077>; lesedato 20.08.19)

*Midtown Madness* (1999) ble spilt også av spillere som ikke først og fremst ville konkurrere, men utforske: “This mission-based racer saw players take to the streets of Chicago to race against one another, complete time trials or simply explore the city and some of its faithfully recreated landmarks. Notable for the freedom it afforded players, *Midtown Madness* is one of several driving titles released by Angel Studios” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19).

I Wow Entertainment og Segas *Sega GT 2002* (2002) er det “ca. 125 biler i alt. Modellene varierer over såvel nye som klassikere, og inkluderer Ford GT, Jaguar E-Type og Dodge Charger. Felles for dem alle er at de er utrolig flott gjengitt. Litt av konseptet i *Sega GT 2002* bygger på at man kan kjøpe klassiske biler fra 50-, 60- og 70-tallet, i tillegg til flere moderne prototyper. Det blir dermed også mulighet for å race seg gjennom flere årtier med klassikere. De forskjellige bilprodusentene har selvfølgelig støttet opp om prosjektet, så dette kunne realiseres ned til minste detalj. De grafiske modellene er så detaljerte, at det nærmer seg fotorealisme. Dette skal så kombineres med en masse imponerende effekter, hvor især lys/speileffektene tar kaka. Dessverre har ikke Sega inkludert muligheten til å smadre bilene. Derfor får du ingen real-time ødeleggelse under løpene. [...] Bilene ser fantastiske ut, men man savner veldig å kunne ødelegge og bulke dem. Spesielt føles det rart å få en straff for hasardiøs kjøring uten å noensinne se en bulk.” (Alan V. Rasmussen i *Gamereactor* i desember 2002, nr. 6)

Reflections’ *Stuntman* (2002) “låner fra mange av filmhistoriens største filmer, og det er ikke vanskelig finne bruddstykker fra Indiana Jones, The Dukes of Hazzard og flere James Bond filmer. Reflections har rekonstruert alle sammen og fans vil elske å utføre filmenes høydepunkter i spillet. [...] Ut over biler som Jeep, en Dodge, en Lotus og den kjente Ferrarien, er det også mulighet for å stifte bekjentskap med snøscootere og til og med en Tuk-Tuk taxi. [...] Bilene høres meget realistiske og forskjellige ut, avhengig av motorstørrelsen og biltypen. Selv lydeffektene ved diverse kollisjoner imponerer. [...] I Stunt Arena slipper du regler

og tidsrammer, og er i stedet hensatt til ren herjing og ødeleggelse.” (Petter Engelin i *Gamereactor* i september 2002, nr. 3)

I Criterion Studios og EAs *Burnout 3: Takedown* (2004) er såkalte “takedowns” viktige: “I all sin enkelhet handler det om å unngå den vanlige trafikken på veiene, men å være desto kjøpere mot sine motstandere. Ved å presse konkurrentene av veien eller inn i betongsøyler, lyktestolper, andre biler e.l. under de sinnsyke hastighetene, opparbeider man seg både poeng og den altavgjørende boosten. [...] nå er boosten også blitt et viktig verktøy under selve kollisjonene. I det som kalles “Aftermath”, kan man nå bruke boosten under selve kollisjonene. Denne egenskapen lar deg styre vraket ditt under slowmotion-sekvensene. I enspiller-modus er dette stort sett verdifullt for å rekke å forårsake mest mulig skade underveis i kollisjonen og i flerspiller-modus er det et viktig hjelpemiddel for skape problemer og hindre motstanderne dine. Du har på ingen måte full kontroll over det flyvende vraket, men ved å trykke inn boostknappen, rekker du å manipulere den tonnstunge blikkboksens bane. Alle kollisjoner genererer også poeng og boost, selv under racene. Dermed er ikke alt håp ute når du totalhavarerer og når du popper opp på banen igjen har du som regel en grei dose boost til disposisjon og kan flerle videre gjennom landskapet, uten å miste sjangsen for en pallplassering. [...] Gnistene spruter når du ligger og gnikker inntil konkurrentene eller autovernet i 300 km/t og når du først griser inn i ett hinder eller objekt får du muligheten til å studere skadene i nydelig og manipulerbar sakte film. [...] modusen “Crash mode”, inkludert igjen. Her handler det ganske enkelt om forårsake størst mulig ødeleggelse ved å fleske inn i trafikken og prøve å få med seg mest mulig ofre på veien. Modusen er krydret med en del ekstra ting denne gangen, som f.eks. konstant boost, penge- og poengfordoblere, forskjellige typer hopp og alternative innfallsvinkler (kanskje innkræsjvinkler er et bedre ord her...)” (Jon A. Bjerk i *Gamereactor* i august 2004, nr. 22)

Spilleren kan i *Burnout 3: Takedown* velge “moduser som “Road Rage” og “Crash Mode”. I disse modusene er heller ikke de vanlige trafikantene fredet. [...] Road Rage er et utrolig kult race hvor oppdraget ditt ganske enkelt er å skape mest mulig ødeleggelse før tiden renner ut eller bilen din er totalvrak. I Crash Mode er konseptet med massiv ødeleggelse det samme, men det er lagt opp til at du skal skape den verste kjedekollisjonen du klarer, før du får krone verket ved å sprengte bilen din i filler. Dermed får du også poeng for alle kjøretøyene du får med deg i eksplosjonen. [...] De fartsvidundrene av noen biler man setter seg inn i drar lett over 200 km/t på flatmark [...] “Takedown” betyr ganske enkelt at du har lyktes i å presse en motstander av veien, eller fått ham til å totalhavarere og da strømmer det selvsagt både boost og poeng inn på kontoen. [...] Kollisjonene er satt i sentrum i den tredje utgivelsen i *Burnout*-serien. Her kan du nyte voldsomme kollisjoner i slowmotion, mens spilllets grafikk- og kollisjonsmotor virkelig utfolder seg til estetikkens ytterpunkter. [...] Hvor mye du får avhenger av hva du gjør og hvor bra du gjør det, men alt fra å kjøre i feil kjøreretning til å sende en konkurrent rett inn i grillen på en møtende semitrailer er verdig litt boost (Det såkalte Risk & Reward

konseptet). [...] Så fort det er du som får et lite knuff av en annen racer og fyker av veien, mister du også noe av boosten din. [...] Det er ikke bare sportsbiler å ta av. Her finner du alt fra nypolerte dollarglis til brannbiler og semitrailere. [...] For å sørge for at spilleren ikke blir lei av banene er de spredt ut over hele tre kontinenter, med varierende miljøer og under forskjellige forhold. [...] I 2001 kom Criterion studios ut med det første spillet i Burnout serien. Når 2'eren kom ut i 2002, krysset Acclaim, som på den tiden var utgiver, den magiske grensen på 2 millioner solgte eksemplarer.” (Per Skøien i *Gamereactor* i september 2004, nr. 23)

Eden Games og Ataris bilspill *Test Drive Unlimited* (2006) gir bilkjøreren sitt “eget lille hjørne av Hawaii. Et lite hjørne bestående av 1.500 kvadratkilometer. [...] Du kan kjøre mot fotobokser (om å gjøre å knuse fartsgrensa), og du kan kjøre lange løp på kryss og tvers over hele øya. [...] Men uansett hvor få eller mange løp du liker finnes det sinnsykt mange av dem. Nesten uendelig kan man si, for øya Oahu består av flere veier enn du kommer til å kjøre innom. Øya minner i det hele tatt ganske mye om satelittbildene jeg fant på Google Earth, så mye tyder på at dette er den mest realistiske gjengivelsen av et stort område i et bilspill noensinne. [...] Jeg har prøvd å kjøre gjennom Honolulu i 350 kilometer i timen i en ganske så fin Koenigsegg-bil, og da spratt skyskraperne opp rundt ørene mine, for jeg kjørte fortere enn grafikkmotoren. [...] I motsetning til i de siste årenes førti identiske gatebilspill foregår dette i all hovedsak på landevei, og det er morsommere å kjøre fort på brede landeveier enn i små bakgater.” (Aslak Borgersrud i *Gamereactor* i august 2006, nr. 42)

Sonys *Motorstorm: Pacific Rift* (2008) gir spilleren 16 kjøretøyer å velge mellom “fra motorsykler til trailere, som skal kjøre om kapp. Førstemann i mål vinner. Motorsykler liker harde underlag og krappe svinger, lastebiler liker gjørmete veier og lange strekninger. Det er opp til deg å finne den beste ruten som utnytter terrenget på optimal måte. Boost er like viktig som før. Man har konstant tilgang på boost, men kjører man for hardt sprenges motoren, man er nødt til å hvile boosten med jevne mellomrom. [...] De beste banene byr på halsbrekkende hopp og luftige svev, der det føles som om man er i lufta i evigheter før man lander. Har man et lett kjøretøy lønner det seg å forsøke å velge ruter som går et stykke over bakken og ta mange hopp, mens lastebiler og monstertrucker gjør det best nede i sand og gjørme. [...] Luftløp er full av luftige hopp og livsfarlige stup. Jordløp foregår i jord og gjørme, gjennom tett jungel og urskog. Og ildløp over boblende vulkaner og flytende lava. Elementene er ikke bare pene hindre, de påvirker løpene. Kjører man nært varm lava bruker motoren lenger tid på å kjøle seg ned. Kalde fossefall kjøler ned motoren. [...] Banene er delt inn i ulike elementer, og vann er et av disse. Fordelen med å kjøre i fjæra er at sjøvannet kjøler ned motoren, som gjør at boost lades opp fortere. [...] Man kan låse opp masse utfordringer og spesialløp, som forlenger levetiden betraktelig, og nettdelen er like god som den alltid har vært. [...] konserttelt og masse som foregår i bakgrunnen, uten at man får delta selv.” (Jon Cato Lorentzen i *Gamereactor* i november 2008, nr. 65)

Med *Burnout Paradise* (2008) “developer Criterion Games has added another ingredient that has become just as important as eye-bleeding speed: crashes. The Burnout series has set new standards for snarling, metal-bending, explosive crashes over the years, and the upcoming Burnout Paradise is no exception to that rule. In fact, apart from its open-world nature and seamless online experience, Paradise will be aiming to bring crashes to the next level thanks to the new crash-anywhere, -anytime “showtime” mode. [...] some incredible deformation physics and some excellent camera angles. [...] the initial goal was to deform the cars as much as possible. When the cars hit a wall or barrier, we really wanted to show the energy of the crash being pushed through the car. [...] with the addition of particle effects, smashing glass, debris, and some incredibly impactful sound effects, the results are pretty amazing [...] You determine the route you take and what you try to hit, and you can continue to get better and better. [...] Showtime online is awesome, it allows up to eight players to compete in the same gameworld at the same time, so you are all competing to create as much damage as you can. [...] There are a couple of things that will really help you maximize your scores. First, before you go into showtime look for areas of traffic, and start showtime when there’s plenty around you. This will get you off to a good start. Second, watch out for the static buses that have been placed around the world when you are in showtime mode. Buses give you multipliers [...] if you learn where they are and change your route to find them, you will really rack up the points.” (<https://www.gamespot.com/articles/burnout-paradise-qanda-its-showtime/1100-6184580/>; lesedato 03.09.19)

*Driver: San Francisco* (2011) var originalt ved at spilleren kunne kontrollere mer enn sin egen bil: “Having lost its way after a promising start to the series, Ubisoft Reflections tried something radical. The ability to take control of other vehicles on the fly opened up a whole world of truly unique driving action and racing. It also came packed with cameos from some of the most famous car models in movie history, with special missions for each.” (<https://web.archive.org/web/20160818130442/http://uk-microsites.ign.com/the-history-of-racing-games/>; lesedato 20.02.19)

I *Split/Second: Velocity* (2010; produsert av Black Rock Studio) er gameplayet basert på “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)

Nederlenderen 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. “As the developer Joost van Dongen explains at length, Proun isn’t trying to be the best racing game, or make as much money as possible, it exists purely because of a passion for the experimental art of the early 20th century. Sheer art attack. It’s a noble aim, sure, but the fact that it also happens to be extremely engaging while



being one of the most visually arresting games you'll ever play is good fortune for all of us – especially as Dongen has adopted a Pay What You Want model. [...] it's a wonderful collision of breathtaking artistic flair and simple racing mechanics. Each 'race' takes place on a thin cable that winds around in a loop in three-dimensional space. Attached to it is, essentially, a sequence of abstract obstacles that you need to dodge in order to keep your speed up. Since there is no up or down, you can rotate your spherical craft around the cable.” (Kristan Reed i <https://www.eurogamer.net/articles/2011-07-08-download-games-roundup-review>; lesedato 20.08.19)

*World of Speed* (2014; utviklet av Slightly Mad Studios m.fl.) er et “racing MMO”, dvs. et “racing Massive Multiplayer Online”-spill. “*World of Speed* is a free-to-play racing-based online game on the PC that wants to change how you think about winning. Going as fast as possible and coming in first is important, but you can do so and still lose the event. [...] Playing online isn't fun if you crash at the first corner and are stuck having to finish a race you know you can't win. Which is why *World of Speed* introduces objectives and points to the mix. You get points for coming in first, sure, but you also gets points for clean turns, for drafting other cars and bullying the other team around the track. [...] There could be an objective where a huge number of points are awarded to the car that finishes the race without taking any damage [...] a good strategy for that particular objective would be to surround a fast, maneuverable car with heavier models that can soak damage. The race becomes almost like an escort mission [...] The Airfield is a non-competitive zone where you can show off your car, meet with your club and take a look at the upgraded cars others are driving. [...] Your car club can also “own” tracks. If you win a series of highly competitive events your club's name and branding will be put on specific tracks in the game, spreading your name and reputation to everyone who races on that track. [...] There will also be a stunt zone that will allow you to try some jumps, and a track to benchmark your upgrades.” (Ben Kuchera i <https://www.polygon.com/2014/3/26/5546158/world-of-speed-racing-mmo>; lesedato 19.08.19)

*Carmageddon* (utviklet av Stainless Games, 1997) “is the original freeform driving sensation, where pedestrians (and cows!) equal points, and your opponents are a bunch of crazies in a twisted mix of automotive killing machines. The game features anarchic drive-whenever-you-like gameplay and over-the-top surreal comedy violence. [...] *Carmageddon* features real-world environments that have been turned into killing fields, where the locals stay out on the streets at their peril. As well as using your car as a weapon, every level is sprinkled generously with power-ups that have a vast variety of mad effects, adding a whole extra level of craziness to the proceedings. In every event you have the option to “play it your way”... Waste all your opponents, kill every pedestrian, or (perish the thought) complete all the laps. Oh and watch out – the cops in their super-tough armoured patrol vehicles are lurking, and if they catch you being bad they'll be down on you

like several tons of cold pork.” ([https://store.steampowered.com/app/282010/Carmageddon\\_Max\\_Pack/](https://store.steampowered.com/app/282010/Carmageddon_Max_Pack/); lesedato 03.09.19)

I 1997 døde den britiske prinsessen Diana i en bilulykke i en tunnel i Paris, sammen med kjæresten Dodi Al-Fayed og deres sjåfør. “Under påskudd av å ha laget “trash-art”, har en gruppe amerikanere lansert siste nytt på Internett: et spill der deltageren kan kjøre bilen som Diana og Dodi krasjet med i Paris i fjor. [...] I spillet “Diana Tunnel-Racer” er utfordringen å slippe unna paparazzier som følger etter på motosykler. Idet man kjører inn i en tunnel, dukker det til og med opp et bilde av den avdøde prinsessen.” (VG 31. mars 1998 s. 24)

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