

Conter Strike -en kortfattet spillanalyse

- Av Lars Soligard og Jürgen Früysadal

Analysen blir utført av spillende analytiker som har til hensikt å se dataspill i et mediekomparativt perspektiv i den større sammenheng. Under vil vi ta for meg spillet Conter Strike og belyse spesielt tre begreper; romlig diskurs, spillstruktur og spilleraktivitet. Vi vil vektlegge spillets aspekter og egenskaper som multiplayer-spill uten simulerte motstandere når dette er den mest utbredte formen for dette spillet. Men det kan nevnes at spillet også kan spilles som single-payer mot såkalte boter. Analytiker er en casual spiller som benyttet PC som plattform. Selv om man skal være forsiktig med å plassere spill i spesifikke genrer, vil Conter strike trolig ligge mest innenfor såkalte "first person shooter" spill. I tillegg vil det trolig også falle innenfor rollespill -og onlinespill genrene.

Romlig diskurs -hvor foregår spillet?

Spillet foregår på forskjellige maps(brett). De forskjellige maps har sine egen arkitektur, som ofte gjengir landskaper og/eller bygninger i en spesifikk sjanger. Dvs at navnet på et map ofte gir brukeren forventninger til hvordan landskapet skal se ut, eller hvilken arkitektur/bygninger som kan forventes. Det er da en forutsetning at utseende til et map må være tidsriktig eller basere seg på assosiasjoner fra virkeligheten, film, historie mv. Hvis navnet(på et map) ikke gir brukeren noen assosiasjoner, vil de forskjellige maps fortsatt bygge på disse kriteriene. Hvordan et map er oppbygd vil videre være bestemt av spillets grunnprinsipper. Det betyr at et map må tillate at spillet spilles slik reglene forutsetter(jf. spillstruktur). Et map kan inneholde hus, fjell, daler, torn, bunkere, kloakksystem, trær, kasser o.l. Hvert map vil avgrenses på en forholdsvis naturlig måte. Der mapet "stopper" er det satt opp hindringer i form av fjell, vegger, gjerder o.l. som brukeren ikke kan komme seg forbi. Det er svært skjeldent man blir stoppet av en usynlig vegg.

Spillstruktur -hva er reglene?

To lag på optimalt 5 spillere(antallet kan variere) spiller mot hverandre på et map. Terrorister(terrorist) mot anti-terrorister(conter-terrorist). For enkelhets skyld kalles de to lagene for "T" og "CT". En kamp inneholder som regel 24 runder, hvor man bytter side (T til CT og omvendt) halvveis. Hvert lag starter i hver sin ende av et map med en gitt (personlig)pengesum. For disse pengene kjøpes våpen og utstyr(hjelm, skuddsikker vest, granater...). Våpnene og utstyr er tidsriktige. En runde kan vinnes på to måter: a) T's oppgave er å plante en bombe på en av to gitte bombeplasser. Mapets struktur er laget slik at bombeplassene ligger ca like langt fra fra hvert lag sitt utgangspunkt. CT's

oppgave er å forhindre T i å gjennomføre bombingene. b) Et lag eliminerer samtlige spillere på det andre laget. Når en runde er vunnet går man tilbake til startposisjonen, og en ny runde begynner.

Spiller-aktivitet -hva slags aktivitet består spillet av for de menneskelige spillerne? Som nevnt over, er reglene rimelig enkle. Utfallet av dette er at det stilles større krav til spiller-aktiviteten. En kamp i CS handler like mye om samarbeid innad i laget, kjenne til maps, lage taktikk, kjøpe riktig våpen, være konsentrert samt holde hodet kaldt som å vite hvordan man mest effektivt beveger seg rundt ved hjelp av mus/tastatur og hvordan man eliminerer en fiende mest effektivt.

Mer blir ikke nevnt i denne sammenheng når dette er en kortfattet-analyse på kun en A4-side.