

Dungeons & Dataspill

Et kunstnerisk utviklingsarbeid, skapelsen av musikk til Dungeons
& Dragons

ELIN MARGRETE BJERKEN

VEILEDERE

Tormod Wallem Anundsen
Randi Margrethe Eidsaa

BIVEILEDER

Jonas Magnussen

Universitetet i Agder, 2020

Fakultet for Kunstfag
Institutt for Visuelle og sceniske fag

Forord

Å skrive denne masteroppgaven har vært en spennende, læringsrik og krevende prosess. Jeg har lært veldig mye, noe jeg vil være evig takknemlig for. Det er veldig gøy å skrive en oppgave om ting jeg interesserer meg mest for her i livet – musikk og dataspill. Er ikke minst takknemlig for en oppgave som har introdusert en ny hobby i livet mitt – Dungeons and Dragons.

Jeg ønsker å rette en stor takk til mine veiledere, Tormod Wallem Anundsen og Randi Margrethe Eidsaa, for mange gode innspill, inspirasjon og råd. Vil også takke veilederen min Jonas Magnussen for det samme, i tillegg til opplæring og veiledning i teknologiske musikkprogrammer. Vil også takke alle som har vært med å delta i oppgavens prosess underveis. En siste takk går til Herman Nord Kråkenes og Torill Marie Renaa Bjerken, som hjalp meg med korrekturlesing og konstruktive tilbakemeldinger.

Elin Margrete Bjerken

Kristiansand, November 2020

Sammendrag

Denne mastergradsavhandlingen tar for seg et kunstnerisk utviklingsarbeid hvor jeg utforsker skapelsen av musikk rettet mot rollespillkonseptet Dungeons & Dragons. Som forskningsmetode har jeg foretatt autoetnografiske undersøkelser som videre er blitt analysert og drøftet opp mot relevant teori og empiri. Del 1 presenterer ulike lyder og musikk ofte funnet i dataspill og filmer, samt empiri som er hentet av å spille ulike dataspill. Videre kommer en oversikt over fremgangsmåten jeg benyttet meg av for å lage/samle inn kompositoriske lyder og effekter, i tillegg til hvordan de blir satt opp i programmet Ableton Live 10.

Del 2 presenterer gjennomførte spill-eventer, hvor den selvkomponerte musikken blir testet ut med to forskjellige grupper. Disse prøvespillingene blir analysert i samtid med en skildring av spillets narrative stoff. Her ser vi i hvor stor grad musikken påvirker deltakernes virkelighetsgjørelse av spillet, og viktigheten av interaktivitet i denne formen for musikkformidling.

Summary

This master's dissertation deals with an artistic development work where I explore the creation of music aimed at the role-playing concept Dungeons & Dragons. As a research method, I have carried out autoethnographic methods which have been further analyzed and discussed against relevant theory and empirical data. Part 1 presents various sounds and music found in computer games and movies, as well as empirical data gained from playing various computer games. Furthermore, there is an overview of the procedure I used to create/collect compositional sounds and effects, in addition to how they are set up in the program Ableton Live 10.

Part 2 presents completed game events, where the self-composed music is tested with two different groups. These test-games are analyzed in addition to a description of the game's narrative material. Here we see to what extent the music affects the participants' realization of the game, and the importance of interactivity in this form of music performance.

Innholdsliste

Figurliste	4
Tabelliste	4
1. Innledning	5
1.1 Det første møte med skrekkspill	5
1.2 Problemstilling og Formål	6
2. Teori og Metode	8
2.1 Dataspillmusikk.....	8
2.1.1 Bakgrunnsmusikk	8
2.1.2 Lyder	13
2.2 Ableton Live 10.....	15
2.3 Dungeon and Dragons	17
2.4 Audiovisual Aesthetics.....	20
2.4.1 Rob Bridgett	20
2.4.2 Karen Collins	22
3. Den kompositoriske prosessen	26
3.1 Inspirasjon.....	26
3.2 Landskapene og Lydene	28
3.3 Spillet / Manus	29
3.3.1 Part 1: The Swamp.....	31
3.3.2 Part 2: Marais D’Tarascon.....	33
3.3.3 Part 3: Lair of the Zombie Lord.....	35
4. Prøvespilling – Gruppe 1	38
4.1 Tanker før gjennomføringen	38
4.2 Spillet.....	38
4.3 Ettetanker	51
4.4 Forandringer til neste prøvespilling	53
5. Prøvespilling – Gruppe 2	54
5.1 Tanker før gjennomføringen	54
5.2 Spillet.....	54
5.3 Ettetanker	62
6. Oppsummering og Konklusjon.....	64
Litteraturliste	66
Vedlegg 1	69
Vedlegg 2	70
Vedlegg 3	73

Figurliste

Figur 1 Ableton Live Oppsett	16
Figur 2 Akai Professional LPD8	17
Figur 3 Thiefling	18
Figur 4 Collins' <i>Relationship to music and sound design</i>	23
Figur 5 Part 1 – The Swamp	28

Tabelliste

Tabell 1 Tabell over Lydeffekter	13
Tabell 2 Spilleliste over Lydeffekter og Musikk	29
Tabell 3 Manus, Part 1: The Swamp	32
Tabell 4 Manus, Part 2: Marais D'Tarascon	34
Tabell 5 Maus, Part 3: Lair of the Zombie Lord	36

1. Innledning

1.1 Det første møte med skrekkspill

Jeg husker at det første som møtte meg var musikken. Store kraftige smell som fikk hjerte mitt til å dunke fortere, og så ble det nesten stille. Jeg begynte å bevege karakteren min og hørte lyden av fottrinn mot gress og grus. Lyden som omringet meg var lyden av vinden som raslet i de mørke trærne. Det var natt og jeg var alene. Jeg gikk meg vill i skogen, men fant et åpent området med noen store containere ved siden av et lite hus. Jeg gikk inn i huset, men gikk meg vill der også. Jeg fant en tegning på en av veggene og tok den med meg (noe som er oppgaven i hele spillet). Så fort jeg tok ned den tegningen begynte dunkene å komme tilbake, men denne gangen høyere. Jo mer tegninger jeg fant jo verre ble lydene, og jo mer begynte jeg å stresse. Jeg så ikke Slenderman før jeg hadde tatt ned min tredje tegning og da sto han rett bak meg. Skjermen ble statisk, lyden ble statisk og jeg slapp tak i tastaturet i all hast. Jeg hev etter pusten og det siste jeg så i gjennom alt det statiske var ansiktet til Slenderman før skjermen igjen ble svart.

Dette var mitt første møte med skrekkspill. Jeg spilte aldri det spillet igjen før etter jeg begynte å ha en interesse for musikken i videospill. For det jeg husket mest med dette spillet var musikken. Hvis jeg lukker øynene mine og ser for meg spillet kommer fortsatt de store, kraftige smellene til minne.

Siden den gang har jeg spilt en god del skrekkspill. Etter jeg begynte å studere musikk har jeg fått en forkjærlighet for produsenter som er flinke til å bruke musikk på en ny og kreativ måte. Jeg har begynt å bli mer bevist på musikken. Jeg setter mer pris på musikkens narrative funksjon og har blitt mer glad i spillsjangerer som tar i bruk musikken på en god måte. Her har sjangeren psykologisk horror fått en stor plass i hjerte mitt.

1.2 Problemstilling og Formål

Helt siden jeg spilte mitt første spill har interessen for hvordan musikken i dataspill blir laget vært noe jeg finner svært interessant. Denne interessen av gått i fra å være kun en fasinasjon til en drøm om å en gang få lov til å lage musikk til et dataspill.

I løpe av prosjektåret fikk jeg også introdusert en ny subkultur som jeg har sett i mange filmer og tv-serier, men aldri prøvd ut selv; rollespillkonseptet Dungeons and Dragons. Etter mitt første møte med denne måten å spille på, kom det straks en ide for hva jeg ville forske på og skape som kunne linke disse to spillestilene sammen.

I denne mastergradsoppgaven skal jeg gjøre et kunstnerisk utviklingsarbeid der jeg skal lage musikk til rollespillkonseptet Dungeons and Dragons. Siden Dungeons and Dragons konseptet kan minne veldig om et dataspill, men i form av et 'brettspill', vil jeg bruke dataspillmusikk-kunnskap til å danne et grunnlag på hvordan musikken skal utformes. Jeg vil se om jeg kan anvende teori og metoder som er brukt til dataspillkomponering og bruke de i en live rollespillsetting. Fokuset mitt i denne oppgaven er komposisjonen og hvordan den virker i et multimodalt samarbeid med spillets narrative grunnlag.

Dungeons and Dragons kampanjen¹ jeg skal ta for meg er et manus fra *Ravenloft* kampanjen: *Night of the Walking Dead* (Salvicsek, 1992). Som man kan skjønne ut fra tittelen inneholder denne kampanjen en historie der en skal ut på et eventyr for å bekjempe de levende døde: zombier. Jeg har fått med meg samarbeidspartneren Elliot. Hans rolle er å ta seg av det narrative aspektet i Dungeons and Dragons-kampanjen.

Formålet med denne forskningen er å utvikle meg kunstnerisk og utfordre meg selv ved å sette meg i en formidlingssituasjon som jeg har veldig lite kjennskap til, i tillegg til å svare på spørsmålene; Hvordan går jeg fram når jeg komponerer? Hvordan kan jeg anvende musikalske virkemidler fra dataspill over til en live rollespillsetting? Hvilken funksjon får musikken på stemningen i spillet? Og hvordan musikken virker inn på deltakernes sensoriske oppfatning av spillet?

¹ En kampanje (eller campaign) er en fortsettende historie eller et sett med eventyr, som typisk sett involverer de samme karakterene.

Jeg ønsker også å se på om musikken forandrer seg hvis jeg spiller gjennom det samme spillet to ganger. Jeg kommer til å prøve ut musikken på to forskjellige grupper og se hvordan musikken forandrer seg fra gang til gang med tanke på de tilbakemeldingene jeg får eller hvordan jeg ser spillerne reagerer på musikken. Deltakerne i hver gruppe vil alle være i et aldersspenn på 23 – 50. Gruppe 1 vil være en gjeng som jeg har blitt godt kjent med og spiller med ukentlig. Gruppe 2 er en gruppe med fremmede som jeg møter før første gang ved spillingen. Hver spillekveld kommer til å vare i alt fra 6-9 timer. Vanlige spillekvelder har varierende spilletider, der antall spillere og hvorvidt de kjenner hverandre varierer også fra gruppe til gruppe.

2. Teori og Metode

I dette forskningsprosjektet brukte jeg autoetnografisk metode. Det er en kvalitativ forskningsstrategi der forskeren – i dette tilfellet meg, tar utgangspunkt fra eget liv, erfaringer og følelser for å forstå en spesifikk erfaring som en så skriver ned som en slags fortelling.² Mitt empiriske materialet består av egenkomponert musikk, i tillegg til lyder og musikk ofte funnet i dataspill og filmer. Jeg har videre sett nærmere på spillernes sensoriske oppfattinger av musikken min.

I de følgende avsnittene gjør jeg rede for ulike teoretiske innfallsvinkler til dataspillmusikk. Jeg valgte en innfallsvinkel som beskriver de ulike virkemidlene som dataspillmusikk tar i bruk, i likhet med filmmusikk.

2.1 Dataspillmusikk

Dataspillmusikk er på mange måter bygget opp på lik måte som filmmusikken i og med at de tar utgangspunkt i det visuelle. Musikken er der til å komplimentere det spillerne ser på skjermen. Dataspill kan en si er en film der spilleren setter seg inn i protagonistens ståsted og styrer valgene gjennom fortellingen. En annen likhet dataspill og filmmusikk har til felles er at de bruker de samme virkemidlene for å skape stemninger til ulike deler i fortellingen.

2.1.1 Bakgrunnsmusikk

Bakgrunnsmusikk er musikk som spilles av i bakgrunnen i spillet. Det er denne type musikk som ligger som en lydvegg i bakgrunnen av spillet. Hvordan denne musikken er varierer fra spill til spill. Den kan være i forgrunnen og kontinuerlig som musikken i de fleste Arcade-spill som *Super Mario Bros.* (Miyamoto & Tezuka, 1985) og *Pac-Man* (Iwatani, 1980), eller det kan være nesten usynlig og rolig som i de fleste *open world*-spill³. Det dynamiske trenger ikke nødvendigvis å være forskjellig fra spill til spill eller sjanger til sjanger. Alt i alt har musikken en funksjon som går ut på å trekke spillerne inn i spillets verden. I

² Brikmann & Tanggaard (red.), 2015, *kap. 8*.

³ Spill uten en fastsatt rute eller narrativ rekkefølge. En velger når og hvor ting skjer selv.

bakgrunnsmusikken er det også ulike virkemidler som blir brukt for å få den stemningen en ønsker å skape.

Stillhet

Stillhet kan brukes som et overraskelsesmoment både i dataspill og i filmer. I flere filmer brukes stillheten rett etter en scene hvor det har vært mye, og høye lyder som brått blir stille i 2-4 sekunder slik at kroppen kan roe seg ned, og senker pulsen, før det da braker løs igjen på samme lydnivå som tidligere, men nå føles dette mye sterkere enn om det hadde skjedd samtidig med støyen som var før stillheten. (Iversen & Tiller, 2014, s. 92)

I skrekkspill brukes stillhet på forskjellige måter. De to mest brukte teknikkene er mye stillhet og plutselig musikk, eller mye musikk og plutselig stillhet.

Stillhet er noe som spesielt psykologiske skrekkspill bruker forskjellig i forhold til andre skrekkspill. I spill som *Limbo* (Playdead, 2011) og *Inside* (Playdead, 2016) som ikke er psykologiske skrekkspill blir stillhet brukt kontinuerlig gjennom hele spillet. De eneste gangene det kommer lyd er fordi noe skjer eller noe er etter protagonisten.

I enkelte psykologiske spill spilles en melodi i loop om og om igjen, og bruker stillhet på samme måte som andre spill bruker lyd. De har gjort det motsatte av hva *Limbo* (Playdead, 2011) og *Inside* (Playdead, 2016) har gjort. Er det mer effektivt å bruke stillheten på denne måten? Hvis en skal tenke fysisk på det, så kan det virke som om hjerte stopper når musikken stopper.

Slik jeg erfarer det, virker stillhet kraftig inn på meg. Hvis en brukte motsatt effekt hadde det kanskje skremt meg med et 'jumpscare'⁴ som varer i 2 sekunder før jeg er over det. Ved å stoppe musikken like før gir det mer rom og tid til å skape panikk. Skrekken varer lengre og dette er kanskje grunnen til at denne måten å bruke stillhet på er skumlere.

⁴ Jumpscare: En plutselig, kraftig lyd som får en til å skvette.

Karaktermusikk

I noen filmer og spill kan vi høre musikk bli gjentatt flere ganger igjennom spillet eller filmen. De aller fleste gangene er det snakk om en kjenningsmelodi som vi alle forbinder med filmen eller spillet. Hvis en tenker på filmene *Harry Potter* (Columbus, 2001) eller *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) tenker vi alle på den samme musikken til disse filmene.

I noen tilfeller blir en kjenningsmelodi gjentatt i filmer og spill, men ikke for å forsterke våre assosiasjoner til selve filmen eller spillet, men for å fortelle oss om hvilken karakter som kommer eller allerede er på skjermbildet. Et eksempel på denne type musikk kan en hente fra filmserien *Pirates of the Caribbean* (Verbinski, 2003 – 2007). I løpe av disse filmene spilles melodien «*Davy Jones Theme*» gjentatte ganger, og har blitt sterk knyttet til karakteren med samme navn, Davy Jones. Så hver gang en hører denne melodien assosierer vi den ikke bare til filmen, men aller mest til karakteren som musikken er knyttet til. Dette er et fenomen jeg har valgt å kalle “karaktermusikk”.

Denne type musikk har også blitt brukt i spill og har vært med oss siden spillmusikk først ble laget. Det finnes utallige eksempler på dette. Alt fra *Pac-man*, (Iwatani, 1980) *Super Mario Bros.* (Miyamoto & Tezuka, 1985) og til *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2016) har tatt i bruk karaktermusikk.

Skrekkspill har heller ikke utelatt karaktermusikken, men de har tatt mer i bruk et underbegrep som jeg kaller ‘Bad-Guy-musikk’. Dette er musikk som er spesifikt knyttet opp mot de bossene⁵ en møter når en spiller skrekkspill.

Instrumentering

Instrumentering er viktig for å sette riktig stemning i spillet. Hvis stemningen skal være mørk og dyster ville et instrument som pan-fløyte ikke vært det en kan assosiere med mørk og dystert. Noen ganger kan instrument valget være viktig for hvilken sjanger spillet tilhører. I et science fiction spill blir instrumentet synt ofte brukt. Med den teknologien vi har i dag kan de aller fleste instrumentene bli gjenskapt gjennom en synt, og i enkelte spill kan vi høre at

⁵ Boss – En ekstra sterk fiende.

instrumentene ikke er 'ekte'. I et science fiction spill ville dette være et flott valg for å skape den futuristiske stemningen som skal være i et sci-fi spill. Da blir musikken som nok et lag til å komplimentere det teknologiske framskrittet som sci-fi spill og filmer prøver å skape. Også i fantasi spill kan instrumentvalget være med på å forsterke det samfunnet eller verdenen vi blir dratt med inn i. I spillet *Ori and the Blind Forest* (Mahler & Korol, 2015) blir vi dratt med inn i en magisk, animert og fargerik verden – inn i et skogsamfunn der mange fantasikarakterer bor. For å forsterke den verden vi ser på skjermen har det blitt tatt i bruk instrumenter som pan-fløyte, kalimba, harpe og andre instrumenter som en lett kan forbinde med den slik fantasi verden.

Instrumentering kan også være med på å fortelle oss hvilken tid vi befinner oss i. I filmer og spill kan en gjette seg fram til tidsperioden ved å se på scenario og kostymevalg, men enkelte ganger forteller også musikken oss om hvilken epoke vi befinner oss i. Et eksempel på dette er filmen *Interview with a Vampire – The Vampire Chronicles* (Jordan & Rice, 1994). Filmen hopper mye fram og tilbake i tid, men vi kan klart høre oss fram til tidsperiode ved starten av filmen der de presenterer tidsperioden med ballsalmusikk og instrumentet cembalo. På denne måten har filmen etablert en tidsperiode ved hjelp at et instrumentvalg.

Et spill som har brukt instrumentering på en ny og kreativ måte er spillet *Doki Doki Literature Club!* (Salvato, 2017). I spillet har skaperne brukt instrumenteringen som en form for karaktermusikk. Spillet spiller den samme melodien i loop, men for hver karakter spilleren snakker med, blir melodien spilt av et nytt instrument. I spillet er det fire jenter som blir fordelt på hvert sitt instrument. På denne måten vet man hvem en snakker til, men også hvem som lytter til samtalen. Siden spillets handling går ut på at spilleren er i en simulator der det er en av jentene som styrer alle dine samtaler og valg, så er dette en kreativ effekt som ikke er enkel å oppdage, men hvis en avdekker det gir denne en tankevekker til spilleren om hvordan spille kommer til å slutte.

Sang

Sang er noe som er sjeldent brukt i skrekkspill. Min teori er at sang er lite integrert i skrekkspill på grunn av at sang har en tendens til å bryte det instrumentale lydbilde. Hvis et spill bruker instrumentalmusikk i hele spillet, kan sang være et element som kan bryte

stemningen eller forsterke den. Sang er et krevende virkemiddel som ikke passer inn overalt, men av og til hender det at sang er et perfekt element til å skape mer amper stemning.

To eksempler på dette er spillene *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014) og *Little Nightmares* (Trasier Studios, 2017). I begge spillene er det en morsfigur som nynner/synger. Er dette beroligende eller ikke? Vi alle har en eller annen form for minne av en mor/foreldrefigur som synger til oss, og disse minnene er som regel et minne som skaper trygghet og varme. Siden det er en morsfigur som synger i spillene senker vi skjoldene våre litt, men ikke helt ned. For selv om det er et lite håp om trygghet, glemmer vi ikke hvilken setting vi er i.

I *Little Nightmares* (Trasier Studios, 2017) er det en karakter som heter *The Lady* som nynner en melodi som går ubemerket gjennom hele spillet. Det er ikke før en kommer inn på værelset hennes på slutten at en får høre at det er hun som synger.

I *Among the Sleep* (Krillbite Studio, 2014) er det protagonistens egen mor vi hører gjennom spillet. Hun synger sangen *Når trollmor har lagt sine elleve små troll* noe som vi alle har kjennskap til her i Norge. Lyder, melodier/musikk som vi har hørt før kan også skape uro.⁶ De vekker minner som vi kanskje har fortrenget eller husker helt klart og minner oss på dem.

Korsang er kanskje det som er mest brukt til bakgrunnsmusikk i skrekkspillsjangeren. I *Hellblade: Senia's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) er det brukt mannskor som synger/brøler når en må sloss. Måten de 'synger' på kan minnes litt om kamprop mer enn sang, noe som passer veldig godt til spillets norrøne tema. Andre steder i spillet kan en også høre at de synger med tekst. Hvis en skal prøve å tolke hva som blir sunget, så kan en si at det er vanskelig å forstå hva som blir sagt, men en kan høre enkelte svenske og norske ord i teksten, samt navnet på flere norrøne guder.

Min teori om sang i dataspill er at det er brukt mer enn vi tror. På grunn av all miksing (i musikken) kan stemmene høres ut som andre instrumenter. Noe vi tror er en synt kan være et kor eller en stemme som synger gjennom et filter.

Når det kommer til hva som er mer effektivt av solosang eller korsang i spill, så kommer det an på hvilken stemning en ønsker å skape i situasjonen i spillet. Hvis det er store kampscener der spilleren skal gires opp med adrenalin er korsang det beste valget. Korsang gir mer kraft

⁶ N. Lerner, 2010, *Music in Horror Film: Listening to fear*

og har en mer rungende klang som kan være med på å gire opp spilleren.

Solosang er som oftest brukt hvis det er en karakter som synger til spilleren eller for å symbolisere at det er noen i nærheten av spilleren.

2.1.2 Lyder

Noe annet enn bakgrunnsmusikken som blir brukt i dataspill er ulike lyder. Lydene er de virkemidlene som jeg spesielt la merke til i dataspillene. De hjalp til med å skape et helhetlig bilde. Siden disse lydene som regel er trigget av noe spilleren gjør, blir også lydene en kobling til spillerne og er med på å virkeliggjøre spillets verden. Av de lydene jeg kom over under empirisk spilling, valgte jeg å sette inn i kategorier. I tabellen under er det en liste med lydkategoriene.

Kroppsllyder	Dette er lyder som blir laget med hjelp av kroppen vår. Disse lydene reagerer mange på, og som mange synes er skumle, men hva er det som gjør disse lydene så skumle? Er dette skummelt fordi det kommer for nært oss? Disse lydene er noe vi hører og lager til hverdags, noe som gjør at vi kan assosiere det til vår egen kropp og hverdagslige rutine.
Omgivelseslyder	Dette er lyder som indikerer hvor en befinner seg til enhver tid i spillet. Disse lydene er som regel veldig stereotypiske og hvis en hører på lydene foruten det visuelle kan en lett høre seg fram til hvor en er. Eksempler på dette er fra spillet <i>Outlast</i> (Red Barrels, 2013) der en befinner seg i en kjeller på et industriområdet der meste parten av lydene er metalliske lyder som det er sannsynlig å høre på slike steder. Et annet eksempel er <i>Slender: The Eight Pages</i> (Parsec Productions, 2012) der man befinner seg i en skog der

	lydene består av rasling i trærne, grus og gress under beina og lyder fra dyr som ugler og insekter.
Dialog/Snakking	Snakking og dialog er ikke det vi tenker er skummelt i skrekkspill, men noen ganger så dukker det opp noen bosser med mørke, rungende stemmer som får oss til å bli litt redde likevel. I noen spill kan man også finne stemmer som i utgangspunktet ikke skal være skumle, men satt i en ny kontekst blir skumle. I spillet <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i> (Ninja Theory, 2017) er hele spillet bygget rundt Senua sin mentale lidelse der hun hører stemmer i hodet sitt. Disse stemmene kan en høre gjennom hele spillet og hvis en har på hodetelefoner eller har høyttalere med surround sound ⁷ kan en oppleve disse stemmene som om de var i ens eget hode. Dette er nok til å skape den samme uroligheten som man får fra andre skrekkspill.
Hendelseslyder	Dette er en kategori som kan gå under alle kategoriene. Det er lyden av en hendelse som skjer. Det kan være alt fra en eksplosjon til et gren som knekker. Alt kommer an på hva en velger å gjøre i spillet. Valgene utgjør en hendelse som igjen utgjør hendelser. Eksempler fra spill kan være noe så simpelt som at en går gjennom en skog, trækker på en gren – derav lyden av en gren. Denne lyden vekker noen fugler – derav lyden av fugler, og slik forsetter det.
Sinnstilstandslyder	Denne kategorien går litt under kroppslyder siden lydene i denne kategorien er knyttet opp mot kroppslige lyder som protagonisten lager når han/hun er utsatt for en ubehagelig episode. I <i>Amnesia: The Dark Descent</i> (Frictional Games, 2010) spiller man karakteren Daniel som lider ofte av angst gjennom spillet. I spillet må en unngå mørket og farlige skapninger for ikke å miste sinnet og få angst-lignende anfall og hallusinasjoner.

⁷ Høyttalere der lyden høres i flere dimensjoner.

	<p>Visuelt sett blir denne tilstanden billedliggjort med å tviste og vrenge på skjermbildet, men det er det lydmessige som gjør det største inntrykket.</p> <p>Lydene som kommer fra Daniel er lyder som heftige hjertedunk og lyder av Daniel som hiver kraftig etter pusten.</p> <p>Lyden av hjertebank er den mest bruke lyden for å beskrive sinnstilstanden til spillets protagonist hvis de utsettes for noe som får dem til å miste fatningen.</p>
--	---

I det kommende avsnittet viser jeg hvordan jeg brukte disse lydene som er listet opp i oversikten ovenfor, i kombinasjon med programmet Ableton Live 10.

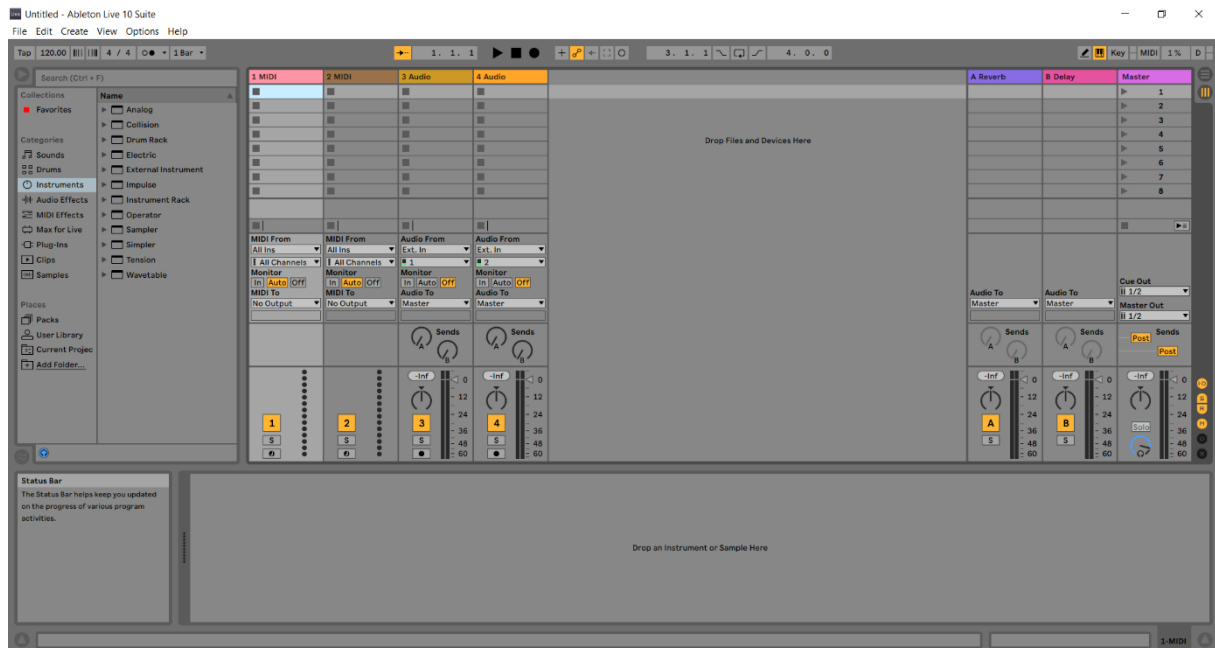
2.2 Ableton Live 10

Måten jeg komponerte på med disse forskjellige lydlandskapene og lydeffektene er ved å bruke programmet Ableton Live 10. Ved å bruke dette verktøyet kan en ikke bare lage musikk, men også bruke det som et verktøy når det kommer til å komponere eller arrangere musikk i en live setting.

Måten en bruker programmet er at en kan velge å plotte inn ferdige lydfiler inn i programmet, noe jeg gjorde når jeg tok i bruk lyder som jeg selv ikke hadde laget, for eksempel lyden av en eksplosjon. En annen ting en kan velge er å ta i bruk lydbiblioteket i programmet, og med de lydene kunne en lage et lydlandskap.

I programmet kan en også legge til effekter slik at en kan få en lyd til å høres ut som noe helt annet. Ved å dra ut lydfilen, så lyden blir langsommere, i tillegg til å legge til effekter som ekko, klang, kompressor⁸ og audio filter, kan lyden av et tog blir til lyden av vind og storm.

⁸ Kompressor i lyd/musikk er å finjustere på dynamikken i lyden eller musikken. F.eks. filtrere på de mørke eller høye tonene.



Figur 1 Ableton Live 10 oppsett

Etter alle lydlandskapene og lydene er laget ferdig og plottet inn kan en sette de opp i kolonner (se figur 1). Da kan en kategorisere alle lydene sammen. Skal enkelte lyder og lydlandskaper spilles samtidig kan de ikke stå på samme kolonne da en kan kun spille en lyd per kolonne av gangen. Ved å trykke på de mørke firkantene som er på hver rekke kan en spille av den lyden som er på den rekken i den kolonnen. Lengden på lyden kommer an på hvor lang hver lydfil er.

Grunnen til at jeg valgte dette programmet er fordi det er en oversiktlig måte å kategorisere lyd og musikk på, noe som kommer godt med når en skal improvisere frem lydlandskapet der og da. I programmet kan en også koble opp et soundboard (se figur 2) som en også kan styre musikken med ved å koble lydene opp til knappene og spakene.

Jeg bruke dette lydbrettet til å styre lydene ved hjelp av knappene til venstre, og styrte volumdynamikken på lydeffektene i lydlandskapene ved hjelp av spakene til høyre.



Figur 2 Akai Professional LPD8

Nå har vi sett en god del på musikken og lydene til dataspill og hvordan de komplimenterer det visuelle. I det følgende belyser jeg det narrative aspektet i mitt komposisjonsprosjekt. I prosjektet som jeg gjennomførte, var også tekstarbeidet, det narrative handlingen en viktig del av mitt kunstneriske arbeid.

2.3 Dungeon and Dragons

Dungeons and Dragons (D&D) er et fantasi rollespill som kan minne litt om et bordspill siden alt utspiller seg på en bordplate. Spillerne går inn i rollen som venner eller kompanjonger, og går på eventyr sammen og later som de er helter.

Alle D&D spill har sin egen DM – Dungeon Master. I spillet har Dungeon Masteren den funksjonen av å produsere og fortelle “eventyret” som spillerne (her i rollen som “helter”) skal begi seg ut på. Dungeon Masteren fungerer også som gruppers motivator, og gir spillerne stadig oppgaver og mål som spillerne skal oppnå. I dette prosjektet hadde Elliot denne rollen. I D&D kan det se ut som at Dungeon Masteren og de andre spillerne spiller mot hverandre, men de spiller med hverandre. Alt i spillet er et samarbeid. Målet med spillet er ikke å drepe de andre karakterene, men å finne en løsning sammen med de andre. Jeg oppfattet det slik at hovedmålsettingen med spillet er å ha det gøy.⁹

⁹ Hentet fra https://www.youtube.com/watch?v=2PEt5RdNHNw&feature=emb_logo [16.11.19]

Særpreget ved Dungeon & Dragons-spillet

Spillet blir spilt med tre grunnleggende steg: Beskriv – Velg – Rull terning.

Dungeon Masteren beskriver en oppgave eller situasjon heltene har havnet opp i. Heltene må da diskutere og velge hva de vil gjøre for å komme seg ut av situasjonen. Heltene må så rulle en 20siders terning for finne ut av hvordan utfallet blir. Jo høyere tall på terningen, jo bedre er utfallet. Ut fra dette utfallet beskriver Dungeon Masteren videre. Dette går da i en sirkel.

“Velge” delen av spillet er det som gjør spillet så spesielt. I vanlige videospill bruker spillerne en historie som er ferdig produsert av andre, mens i D & D er det opp til den enkelte deltakeren å videreføre historien og bestemme utfallet av spillet. Man kan for eksempel løpe fra problemene sine, lure motstanderen, kjempe eller andre valg. Fantasien setter ingen begrensninger.

Spillerne skaper selv sine egne karakterer i Dungeons and Dragons, altså man definerer utseende, spesifikke karaktertrekk, rase etc.

Selve spillet er basert på verdenen fra *Lord of the Rings* (Tolkien, 1954).

Siden denne bokserien har vært en stor innflytelse på skapelsen av Dungeons and Dragons har det ført til at veldig mange av karakterene en kan velge mellom er karakterer som er hentet fra Tolkiens univers: for eksempel vanlig menneske, dverg, alv, ork osv. Siden denne spillverden i Dungeons and Dragons stadig er i utvikling har det blitt lagt til flere karakterer som en kan velge mellom. Under mine observasjoner valgte jeg å spille en *Thiefing* – en djevel på størrelse med et vanlig menneske.



Figur 3 Thiefling

I spillet hører karakterene hjemme i en kategori eller en “klasse”.

Klassene er definert av skaperne av Dungeons and Dragons som personlighetstrekk til hver enkelt karakter: som for eksempel status, egenskaper, osv.

Når en velger en karakter må en også velge hvilken klasse en vil være i. Disse klassene er litt som å velge personlighet til karakteren en vil spille. Ut fra hvilken klasse karakterer er i kan en finne ut av hvilke egenskaper karakterer har i spillet eller hvordan de velger å spille spillet. Min Thiefling var i en klasse som heter *Rogue*. “*Rogues rely on skill, stealth, and their foes’ vulnerabilities to get the upper hand in any situation. They have a knack for finding the*

solution to just about any problem, demonstrating a resourcefulness and versatility that is the cornerstone of any successful adventuring party.”¹⁰

Skrekk er en sjanger i Dungeons and Dragons som alltid har vært en del av denne spillverdenen. Hvis det ikke er rene skrekkspill er det alltid skrekkelementer i de andre kampanjene. Alle spill har monstre som en møter på under forskjellige oppdrag i spillet, noe som de aller fleste kan forbinde med skrekksjangeren.

Skrekk kampanjer har eksistert lenge. De aller fleste skrekk kampanjene har alle svermet rundt det samme temaet – gotisk skrekk. Gotisk litteratur kan beskrives som stoff som blander mellom det mørke og det vakre. Melodramatiske og oppsiktsvekkende narrative elementer som kretser rundt en samlet atmosfære av eksotisme, mystikk, frykt og angst (Greelane, 2019, 19.juni).¹¹ Et eksempel på en gotisk roman er Dracula av Bram Stokers (1897). Vampyrer, varulver, hekser og zombier i store gotiske slott har vært de historiene som det har blitt laget flest kampanjer om, og er fortsatt like populære den dagen i dag.

Bruken av musikk til Dungeons and Dragons spill er et konsept som ikke er så gammelt. I følge min samarbeidspartner, Elliot, var det ikke meningen at musikk skulle bli brukt i D&D spill, men siden flere og flere Dungeon Mastere har lagt mer og mer fokus på å skape mer stemning til spillene har musikk blitt mer og mer brukt. Han forklarer selv at han har tatt i bruk musikk i noen spillekvelder han har arrangert, men musikken var ofte hentet fra andre medier som film, serier eller videospill.

Det problematiske med bruk av kjent musikk er at spillernes assosiasjoner umiddelbart vil gå til de universene der musikken har sin opprinnelse. Hvis en brukte musikk fra *Harry Potter* (Columbus, 2001) universet inn i et Dungeon and Dragons spill ville spillerne mest sannsynlig danne seg bilder og scener fra Harry Potter universet i stedet for å danne sine egne bilder. Dette kan bryte med atmosfæren Dungeon Masteren ønsker å skape under spillingen.

I en av de såkalte karakterklassene i Dungeons and Dragons, kalt *Bard*, fremstår musikk som et personlighetstrekk man kan anvende i spillet for å indikere at karakteren er veldig glad i musikk. Denne klassetypen innebærer at karakteren går og bærer rundt på et instrument, og bruker det instrumentet ofte i hverdagslige oppgaver samt under kamper. ”*Whether scholar,*

¹⁰ Hentet fra <https://www.dndbeyond.com/classes/rogue> (10.03.20)

¹¹ Hentet fra <https://www.greelane.com/nb/humaniora/litteratur/gothic-literature-2207825/> (20.11.20)

skald, or scoundrel, a bard weaves magic through words and music to inspire allies, demoralize foes, manipulate minds, create illusions, and even heal wounds.”¹²

Jeg har sett dette gjenspeilet i spillesituasjonen. Noen spillere jeg har snakket med har sagt at de også går så langt med disse *bard* karakterene sine at de tar med seg instrumenter hjemmefra når de møter opp på spillekvelder. Noen tar med gitarer, andre tar med alt fra fløyter til munnharper og noen bruker stemmene sine i spillet. På denne måten bidrar spillerne musikalsk til spillopplevelsen med å skape musikk selv på stedet der og da.

2.4 Audiovisual Aesthetics

I det følgende avsnittet viser jeg til et par teoretikere som belyser mitt kunstneriske utviklingsarbeid som er sentrert omkring det å skape spillmusikk for interaktive situasjoner som D & D spill. Under prosjektiden har jeg også fått større forståelse for arbeidsprosessene ved å sette meg inn i to forskeres (Rob Bridgett og Karen Collins) undersøkelser omkring kontekstualisering og interaktivitet i spillmusikk. Jeg valgte Bridgett (2015) som har skrevet artikkelen “*Contextualizing Game Audio Aesthetics*” og Collins (2015) som diskuterer interaktivitet i musikk.

2.4.1 Rob Bridgett

Rob Bridgett har jobbet i spillindustrien i 10 år. I løpe av disse årene har han hatt flere roller innenfor lyd og musikk: komponist, designer, ingeniør, regissør, mixer, med mer. I artikkelen *Contextualizing Game Audio Aesthetics* (2015) ser han på noen av disse rollene og hvordan musikk og lyd fra filmindustrien refererer til hans daglige arbeid med musikk og lyd i spill.

Han forteller om musikerens rolle i spillindustrien: “In the past freelance sound designers would create sound effects based on a “list”, knowing nothing of game content.” (Bridgett, 2015, s. 568), og at i de aller fleste tilfeller når musikk blir skapt til spill, er det ved å adaptere skreven tekst til audiovisuelle fortellinger. Med dette mener han at estetikken i spill blir ofte skapt gjennom musikk og lyd – i alle fall i narrative spill.

¹² Hentet fra <https://www.dndbeyond.com/classes/bard> (16.03.20)

Spillmusikk bruker mye referanser fra film. Disse referansene er ofte klisjebasert musikk, noe som kan være risikabelt, men hvis det er gjort på en bra måte kan det funke. Men i tillegg til dette mener han at *“as in film, games require an element of “convincing” reality”* (Bridgett, 2015, s. 564 – 565) På grunn av de realistiske lydlandskapene blir de kinematiske, musikalske lagene godkjent av spillerne. Hvis en så skal bruke store orkester stykker, så må en også blande inn naturlige, hverdagslige lyder for å skape en viss troverdighet til spillerens tilværelse. Dette vil da ha mer effekt på spilleren spillopplevelse, slik han forklarer på denne måten:

Establishing whether the game is to be played in a “cinematic context”, meaning a single-player experience where there is no interactions from other people in the room, or as a party-game for multiple users to play at the same time in a noisy room, can effect the amount of output compression the game will require. (Bridgett, 2015, s. 569)

Bridgett fortsetter så med å si at i et gruppemiljø kan subtilitet godt blir frafalt til fordel for oppmerksomhetsfangende arkadelyder. Med dette tror jeg han mener at i et gruppe-spill vil kinematisk musikk blir for kompleks og oppmerksomhetsfangende, som igjen fører fokuset bort fra spillet og spillopplevelsen.

I dette århundre har det blitt en rolleendring i den musikalske skapelsen. Regissører/lydskapere har blitt til redigerere i spillmusikk verden, og i stedet for å lage musikk og lyd på tradisjonelt vis har det blitt viktigere å se på kjente lyder, som et middel til å gjøre opplevelsen mer overbevisende og oppslukende. Ved å ta i bruk kjente lyder og andres kjente musikk kan dette forsterke opplevelsen til det positive.

Selv mener jeg dette kommer an på hvilken setting en er i – da det å ta i bruk andres lyder og musikk gjør at en assosierer disse lydene og musikken med andre medier. På denne måten i den Dungeons and Dragons setting vil fantasien forsvinne hos spillerne.

I artikkelen drøfter han det han omtaler som “the final mix”. Her tar han opp bruken av dynamikk. Ikke bare på hvordan dynamiske virkemidler kan gi større fokus til de ulike lagene (musikk, lyd, dialog, osv.) – men også på hvordan dynamikken kan brukes som et virkemiddel til å distansere lyd. Et eksempel Bridgett tar opp er fra et skytespill – lyden av et pistolskudd – kan man ved hjelp av volumdynamikk få lyden til å virke som om den kommer

fra ulike distanser fra spilleren. Svakt volum får lyden til å virke lang unna og ved høyt volum virker lyden nærmere spillerens ståsted.

2.4.2 Karen Collins

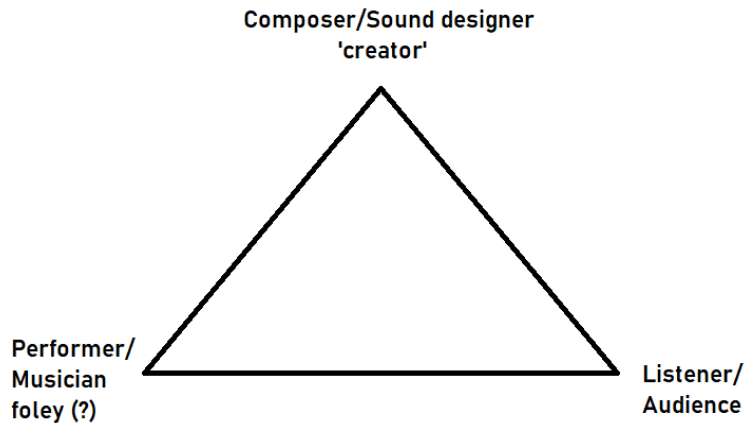
Etter mine observasjoner med de vanlige spillekveldene jeg har en gang i uken med mine medspillere, er det riktig å si at det aller meste som skjer i forløpet av spillet er bestemt sammen i plenum. Selvfølgelig er det et fast bestemt handlingsforløp som er i bøkene eller heftene der manuset blir hentet fra, men hvordan vi kommer oss dit er et samarbeid mellom Dungen Masteren og spillerne.

En annen observasjon er at enkelte spillere finner noen gang frem en telefon med lyder og/eller musikk som de spiller av. Eller så kan det hende en av spillerne lager lydene selv, enten ved å lage lyder med munnen for å forestille en dør som åpner seg eller en pil som blir skutt, eller ved å tappe fingrene på bordet for å forestille en edderkopps fottrinn. Spillerne er gjerne med på å lage lyder eller musikk til spillet for å skape stemningen til spillet, og dette er noe jeg ikke vil skal forsvinne når spillet gjennomføres.

Collins (2015) nevner i artikkelen *Implications of Interactions: What does it mean for sound to be “interactive”?* at moderne digitale medier, som for eksempel videospill, har snudd forholdet mellom skaper og lytter på hodet:

“When using such media audiences may through their actions, be responsible for evoking sounds, selecting them, altering or shaping them, or creating new sounds, thus playing an active role in the composition of their own soundscape.” (Collins, 2015, s.572)

Hun tar også opp et diagram (se figur 4) der hvert hjørne representerer et forhold en musikkpraktiserer har til musikk og lyd design.



Figur 4 "Relationship to music and sound design" (Collins, 2015, s. 573)

Collins tar også opp feedback som en viktig komponent i spillmusikk interaksjon. Musikk og lyder er brukt som feedback til spillerne – alt fra det å signalisere fiender til indikasjoner på karakterens status (s.576). Hun tar også opp typer lyder som gir feedback til spillerne, som hun har satt inn i overlappende kategorier:

1. Forebyggende oppmerksomhet og alarm lyder (*preemptive attention and alert sounds*): Dette er lyder som gir oppmerksomhet til noe som skjer som gjør at spilleren blir nødt til å ta et valg. Denne typen lyd gir mest informasjon om omgivelsene. Under denne kategorien tar hun også opp *acousmatic sound* – lyder uten visuell opprinnelse. Disse lydene gjør at spilleren vil se i retningen lyden kommer fra.
2. Bekreftelse lyder (*confirmation sounds*): Dette er lyder som indikerer at spilleren har gjort en aksjon. Hun beskriver disse lydene mest som realistiske lyder – knappetrykk fra en spill spake eller tastatur – uansett er dette lyder som spillerne skaper.
3. Tilbakemeldinger på status (*status feedback*): Indikerer hvordan spilleren karakter ligger an helsemessig. – Kan være lyden av at en er i ferd med å dø eller er midlertidig usynlig.
4. Navigasjon og orientering (*navigation and orientation*): Gir informasjon om hvor spilleren er orienteringsmessig, men også hvor spilleren er i spillet helhetlig. Gir også informasjon som hvor ulike objekter befinner seg i forhold til spilleren.
5. Perifer informasjon (*peripheral information*): Gir informasjon om spillets sjanger, varemerke, stil og estetikk. Ved å bruke stereotypiske lyder og musikk som tilhører ulike stiler og sjangre – nyter spillerne spillet mer.

6. Affektiv tilbakemelding (*affective feedback*): Påvirker spilleren emosjonelt. Ved oppløftende lyder blir spillerne lettere til sinns, om har vist seg å gjøre spillerne flinkere i spillet. Ved mer ubehagelig musikk og lyder gir det motsatt effekt.
7. Belønning og straff (*reward and punishment*): Lyder som skaper positive og negative følelser hos spilleren. Er for det mest linket til hendelser som f.eks.: å finne en skatt eller bli skadet.¹³

Et annet element Collins tar opp i interaktivitet er kontroll. Spillerne kontrollerer aksjoner i spillet som trigger lyder, som har en effekt på det totale lydlandskapet. Der snakk om at bruken av kontrollen/spill-spaken kan få spiller til å gi fra seg lyd som igjen har en innflytelse på lydlandskapet. Spillerne er fysiske medvirkende i spillets lydlandskap.

I noen spill kan spillerne selv gå inn på spillets innspillinger og tilpasse lydlandskapet ved å forandre på musikk, voice-over (skifte tale-språk) og lydeffekter. Dette er ikke alltid bevist da en kan forandre lydlandskapet og lyder ved å velge karakter og våpen.

Noen spill lar deg legge til musikk i spillet. I konsoller som Xbox 360 går dette an.

En av Collins studenter gjorde en pilot studie for å teste effekten det hadde på spillopplevelsen når spillerne fikk velge egen musikk. Studien resulterte i at spillerne lindret angst. Ved å bruke kjent musikk ble også spillerne mindre frustrerte og økte fordypningen i spillet. (Collins, 2015, s. 573)

Ved å kontrollere musikken og lydene gir det oss mer fordypning i spillet, fordi vi blir en del av spillet i stedet for å se spillet fra utsiden. Det er akkurat dette jeg har jobbet med å få fram under prosjektet.

Collins drøfter komponist- og publikumsroller, og det gjorde meg mer bevisst over at jeg vil prøve å gjøre det samme som videospillmusikken er lagt opp til å gjøre. En trenger ikke gjøre publikummet eller lytterne om til komponister, noe som er vanskelig å gjøre i spill der alt er skapt på forhånd. En kan heller gjøre lytteren om til arrangører. De bestemmer hvor og når musikken og lydene vil bli spilt gjennom valgene og handlingene de tar.

Enkelte spill har noe som kalles for “*open-world*”. Det er et konsept der en er fri til å utforske den verden en befinner seg i uten å måtte følge en spesifikk rute som er planlagt for spilleren. En blir ikke med på reisen, man skaper den.

Musikken i spill er noe som er planlagt på forhånd, men med denne open-world måten å spille

¹³ Feedback kategorier (Collins, 2015, s. 577 – 579)

på, gjør det at spillerne kan velge hvilken lyd som kommer til hvilken tid. Dungeon and Dragons er bygget rundt det samme open-world konseptet, og her kommer også spillerne til å velge musikk ut fra hvor de velger å gå eller gjøre i løpe av spillet.

3. Den kompositoriske prosessen

Under arbeidet mitt med å lage lydlandskap var planen å dele opp musikken i forskjellige rom. Planen var at hvert av disse rommene skulle få en kjenningsmelodi eller et eget lydlandskap som skulle komplimentere det narrative og få spillerne til å kjenne igjen rommene hvis de så valgte å komme tilbake. Denne planen ble så endret da jeg heller ville fokusere mer på å skape stemning istedenfor å lage melodi og akkorder – hele musikkstykker til hver rom i spillet.

Jeg valgte så å lage forskjellige lyder og droner (vedvarende toner som gir et klangfullt grunnlag for melodier) som kunne legges over i hverandre i loops¹⁴. På denne måten kunne jeg resirkulere lyder i de forskjellige lydlandskapene. Ved å sette de forskjellige dronene og lydene sammen i ulike variasjoner kunne lydlandskapet være i evig forandring uten å måtte lage nye lydlandskap til hver rom. Dette gir det mer rom for å improvisere frem lydbilder under spillingen, i tillegg blir all musikken og lydene som en rød tråd gjennom hele spillet.

3.1 Inspirasjon

I artikkelen av Rob Bridgett – *Contextualizing game audio aesthetics* – hevder han i et sitat: *“Video game sound – at least in terms of cinematic, triple-A console titles – has advanced quickly from being a one-man home-studio operation to Hollywood-scale productions...”* (s.564)

Jeg ville styre bort fra dette og heller ta inspirasjon fra minimalismen. Ikke på grunn av mangel på tilgang til ressurser som skal til for å få til en stor produksjon, men heller på grunn av at jeg ville la spillet være mest i fokus. Ved bruk av minimalistiske musikalske elementer som er repetitive, og som gjennomgår gradvise forandringer, kan lydlandskapet fortsatt være en sterk narrativ faktor, selv om historien/handlingen/spillet er i fokus. Ved å hente inspirasjon fra minimalismen gjør det det enklere å improvisere.

Den største inspirasjon kilden til hvordan jeg kunne tenke meg å bygge opp verkene mine er komponisten Martin Rex som komponerte soundtracket til PlayStation2 spillet *Ghosthunter*

¹⁴ Gjentakende lyd/musikk.

(Cambridge, 2003). Av Rex sine komposisjoner til dette spillet er verket *Astral*¹⁵ vært en stor inspirasjon til hvordan en kan jobbe med musikk.

Måten *Astral* er bygd er egentlig veldig simpelt men effektivt. Hele soundtracket har 6 instrumenter som hver sin tur bygger opp verket og stadig forandrer det.

1. Det første vi hører er en pulserende synt som kan minne om vindkast. Inni mellom vindkastene har han lagt på en lydeffekt som kan minne om statisk knitring
2. Det neste som kommer inn er et synt piano. Dette instrumentet bryter med de langsomme pulserende 'vindkastene' og kommer med en melodilinje på raske, korte toner. Denne effekten er fin når det kommer til å gjøre ting stressende.
3. Etter pianoet har spilt en del blir pianoet kuttet ut og etter hvert erstattet med en pulserende bass. Denne bassen går i et litt saktere tempo enn pianoet, men likevel raskt nok til å
4. Her kommer pianoet tilbake igjen.
5. Etter noen runder kommer trommene inn. De komplimenterer bassen men er fortsatt ikke like stressende som bassen. Trommene får stemningen til å virke mer layback.
6. Her kommer en gitar inn og virker som en kontrast til pianoet. Gitaren er pulserende og rolig melodi.
7. Alle instrumentene spiller sammen i en lang sekvens. Hvert instrument har sine dynamiske svingninger i volum for hver gang sekvensen blir gjentatt, noe som gjør at det er endringer i musikk selv og det samme spilles om og om igjen.
8. Alle instrumentene blir så tatt bort og alt en kan høre er 'vindkastene' og de statiske lydene før alt så fader ut.

Denne måten å bygge opp musikk på er noe jeg har tatt i bruk når det kommer til skapelsen og fremførelsen av verket. Instrumentene kan fades ut og inn når jeg tenker at de kunne passe inn i spillet.

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=hezVqUKhGIA> [Hentet 01.02.20]

For å komme fram til hvordan stemningen i spillet skulle høres ut gikk jeg først ut for å lete etter visuell inspirasjon. På et møte med Elliot ble jeg tipset om filmen *An Interview with a Vampire* (Jordan, 1994). Denne filmen var et perfekt visuelt



Figur 5 Part 1 - The Swamp

utgangspunkt til hvordan vi så for oss at scenarioet til spillet ville se ut.

Elliot ga meg også mange bilder fra manus boken samt andre Dungeons and Dragons spill i skrekk sjangeren (eksempel: figur 5).

3.2 Landskapene og Lydene

I Ableton Live programmet laget jeg forskjellige bakgrunns lyder og lydeffekter som jeg så satte opp i to kategorier og fargekodet inne i programmet for å ha oversikt over alle lydene og lydlandskapene som skulle brukes i fremføringen (se vedlegg 1).

Sounds	Locations	Song	Battle Music	Weather/Drones
<u>Animal and Human sounds:</u> Frog1 Frog 2 Crocodile Hiss Crocodile Growl Crocodile Snare Lady Scream Evil Laugh <u>Zombie Sounds:</u> Long Breath Gurgle Cough Short Breath Laugh <u>Other:</u> Thunder Church bells Stone Explosion Glass Explosion	Village Life Cave Creaking House	Luke's song Funeral Ending Mysterious Siren	Piano Fast Heartbeat Battle Gitar	Wind Storm Mysterious Drone

Tabellen over viser lydene jeg startet med. Enkelte lydlandskap ble laget ved hjelp av ferdiglagde lyder i programmet som ble endret ved hjelp av effekter. Resterende lydeffekter ble hentet via internett. På grunn av min bakgrunn som sanger, brukte jeg også stemmen min til å lage lydlandskap og lydeffekter.

De aller fleste lydene ble utvalgt på grunn av noe Bridgett (2015, s.564 – 565) omtaler om “troverdighet”. Med dette mener han at ved å bruke lyder som virker troverdig til lyder en kan høre i daglige sammenhenger, vil det virkeliggjøre lydlandskapet for spillerne. Med dette vil man tenke at spillerne vil dras mer inn i lydbildet, og kanskje også gjøre dem mer redde?

3.3 Spillet / Manus

Alle Dungeons and Dragons spill er delt opp i flere deler, som kapitler i en bok. *The Night of the Walking Dead* er delt opp i tre deler, der spillerne befinner seg på ulike steder – del 1 i en sump, del 2 i en landsby og del 3 i et gravkammer.

Jeg og Elliot laget et manus til hver enkelt del som var en slags guide til hvilke lydlandskap som kunne brukes til ulike steder underveis i spillet. Dette var bare for å ha noen retningslinjer, men jeg var fri til å improvisere underveis hvis spillet skiftet retning.

Spillet starter med at Dungeon Masteren beskriver landskapet eller bare forteller litt av historien for å starte spillet og få spillerne i den rette stemningen.

Night begins to settle over the swamp, cloaking the dense undergrowth in darkness and turning the water's surface to black. With it comes a clinging creeping fog, rising from the water like spectral steam. The fog surrounds you, its dampness caressing you like cold, dead hands. The swamp seems to treat from the mist, its sights and sounds disappearing into some unseen distance. All that remains visible is the cold, choking fog. Even your companions seem far away. For a moment, everything is quiet. What few sounds you can hear are amplified by the surrounding mists: you own breathing, your beating heart. The fog begins to dissipate, fading away as quickly as it appeared, leaving you and your companions alone in the dismal swarm. The swamp seems even darker than it did before. The nearby trees have become twisted shadows with clawlike branches reaching out, and a foul odor rises from the murky water. Overhead, through the tangled branches, the sky also appears strange. The stars have subtly changed positions, and the moon is closer, nearly full. Menacing clouds begin to roll across the western sky like a curtain of black smoke. In but a few moments, the clouds blot out the feeble starlight completely.

A storm is brewing – a very bad storm.

Ut fra disse skildringene som Dungeon Masteren forteller til de andre spillerne kunne jeg se for meg hvordan scenarioet kunne se ut. Dette er var også noe som ga meg inspirasjon. I tillegg til framstillingen av det visuelle ga beskrivelsen noen ganger skildringer av lyder som spillerne skal se for seg at de 'hører' i spillet. Eksemplet over gir en beskrivelse av: *"For a moment, everything is quite. What few sounds you can hear are amplified by the surrounding mists: you own breathing, your beating heart."*

På grunn av at Dungeons and Dragons i stor grad er basert på improvisasjon, så måtte jeg være forberedt på at det var noen lyder som jeg ikke hadde forberedt til spillet, men som spillerne valgte å ha med/utspille underveis i spillet. Jeg kunne forberede lyder som er beskrevet i manuset, som for eksempel hjertedunkene, pusting og stillhet.

I dette kapittelet er en kort beskrivelse av hver del i manuset, i tillegg til musikkmanuset som ble forberedt til prøvespillingen.

3.3.1 Part 1: The Swamp

Handlingen i part 1 er delt inn i underdeler der ulike handlinger skjer i hver del. Det er samme struktur i Part 2 og Part 3.

Starting the Adventure: Spillerne starter spillet hver for seg i en sump. Ut fra hva Dungeon Masteren beskriver til spillene av hva de ser og hører, velger spillerne hva de velger å gjøre i sumpen. Det eneste som er planlagt er at spillerne kommer til å støte på krokodiller, noen gigantfrosker og en Vistani¹⁶.

The Vistani Camp: Spillerne beveger seg inn i en Vistani leir. Her vil de møte Old Scarengi (en gammel Vistani med et blindt øye, lederen av flokken), hans kone Ryana (en kvinne med langt sølvfarget hår og glade øyne) og deres sønn Carloni (en sterk ung mann med svart hår og en matchende bart. Det er i tillegg tre barn som alle er barna til Carloni. Spillerne blir invitert inn i leiren. I tillegg til disse menneskene er det en ung kvinne der med mørke øyne som forteller spillerne en spådom:

The lost one has called you!” ... “The dead will walk with the coming storm, and you must find a way to put them to rest. If you cannot, the rain will turn to blood! It will drown you – you and all of Marais d’Tarascon” ... “Beware the madman, beware his blood.

Den unge kvinnen blir roet ned av Old Scarengi og spillerne blir invitert til å slå leir rundt bålet for natten. Når spillerne så våkner neste morgen er de alene.

The Floating House: I sumpen kommer spillerne til et hus. Spillerne kommer seg inn i huset ved hjelp av en taustige fra et av vinduene. Inne i huset er det en tynn, blek, ung mann som ser ut som han driver med et rituale.

Resten av det som skjer og hvordan de kommer seg over til neste del er opp til spillerne og/eller Dungen Masteren.

¹⁶ En nomade/sigøyner/spå kone.

Manuset til Part 1 av spillet:

Handling	Musikk	Lyder
<u>Part 1: The Swamp</u>		
Starten: DM presenterer scenen og historien. Dramatisk tale.	<i>Strings</i> – Se an volumet. Bare la den spille.	
The Swamp: Underveis kommer det en kamp scene mellom krokodiller.	<i>Battle Piano</i> – se an volumet. Fader ut når kampen er ferdig.	Krokodillebrøl.
The Vistani Camp: Når de kommer inn i campen.	Gypsy musikk – Vistani musikk.	Campfire.
Kamp scene?	<i>Drone</i> – veldig svakt.	
Under talen til Spåkonen.	<i>Drone</i> – forsetter, men blir gradvis sterkere.	
The Floating House: Utenfor huset	<i>Strings</i> – svakt.	Vind.
Inni huset, her møter de Luke.	<i>Sang 1</i> – dette blir Luke sin kjenningsmelodi.	Knirkete hus.
Slutten: Det bygger opp til storm.	<i>Storm</i> – svakt, så det høres ut som om det kommer langt unna.	Lyn – svak så det høres ut som om det kommer fra langt borte.

3.3.2 Part 2: Marais D'Tarascon

Marais D'Tarascon er en landsby i utkanten av sumpen som spillerne kommer til etter de har beveget seg lengre inn i historien.

The Funeral: Spillerne ser en begravellesvogn som er på vei mot en gravlund. Hvis spillerne velger å følge etter vogna kommer de til å være vitner en begravelse. I begravelsen står noen av landsbyens innbyggere rundt kisten som skal legges ned i jorden, og presten står ved kisten og holder preken:

Friends and family, we mourn the untimely death of Jeremiah de Cardeau. Let us take comfort in the fact that he goes to a better place, and let us pray that his eternal rest is peaceful and without incident. Jeremiah, you will be missed, but you will not be welcome here again. Depart this place and go to the next world with our blessing.

Under prestens preken kommer det noen bank fra innsiden av kisten. Presten tar pauser mens innbyggerne skvetter til, men beholder roen. Alle ignorerer bankingen og ristingen i kisten under seremonien som om ingenting er galt.

Scene of the Crime: I en bakgate snubler spillerne over et åsted det det har skjedd et mord. Hvis spillerne velger å komme over denne hendelsen kommer de til å få informasjon om at det gjemmer seg en morder i byen.

The Odor of Death: I et vertshus blir spillerne presentert for zombier. Det er en zombie som blir satt løs i dette innestengte stedet og zombien går rundt og forvandler de andre gjestene. Her er det stor sannsynlighet for at det kommer til å bli en slåsskamp.

The Madman Strikes: Sent på ettermiddagen er spillerne tilbake ut i gaten. Plutselig kan de høre et kvinneskrik i det fjerne. Kvinnen er stukket med kniv, men er fortsatt i live. Ønsker de å følge etter skriket vil de kanskje klare å redde kvinnen. De vil se en mørkkledd mann med hette flykte åstedet. Alt han legger igjen etter seg er biter av rød lakris.

The Dinner Party: Denne handlingen vil skje hvis spillerne velger å besøke et hus på en plantasje. Hvis spillerne velger å se inn vinduene vil de se et middagsselskap. I middagsselskapet blir restene av en død, ung mann servert. Spillerne blir oppdaget i vinduet, og her er det lagt opp til en kamp mellom spillerne og kannibalene.

Facing the Madman: Spillerne møter gjerningsmannen som tidligere hadde angrepet den unge kvinnen i gaten.

You should not have come to Marais d’Tarascon. And you should not have brought that whelp of a brother with you! You have forced this confrontation! Let the blood be on your hand as you taste the blade of Jean Tarascon!

Etter han har skreket talen sin med gale øyne, angriper han spillerne. Her blir det kamp til mannen er død.

Manuset til Part 2 av spillet:

Handling	Musikk	Lyder
Part 2: Marais D’Tarascon		
Starten: De befinner seg i landsbyen.		Gateliv.
The Funeral:	<u>Sang 2</u> – litt svakt, fader ut hvis kampen begynner eller når de forlater kirkegården.	Kirkeklokker. Lyder fra det som er inni kista.
Kamp?	<u>Battle Piano</u> – litt svakere enn normalt for å framtre lydene.	Zombielyder: <u>Breath</u> ,
Scene of the Crime:		Gateliv lydene fader inn.
The Odor of Death:		Gateliv fader ut på slutten av denne sekvensen.
The Madman Strikes:		Dame som hyler.
The Dinner Party: Når de ser middagen fra utenfor vinduet.	<u>Drone</u> – se an volumet.	
Når de ser at de er kannibaler.	<u>Drum</u> – fade inn.	

Kampen.	<i>Battle Piano</i> – under kampen, fader ned når den er ferdig. Det samme gjør <i>Drum</i> .	Ekspløsjon Glass.
Facing the Madman:	<i>Drone</i> – kommer tilbake. <i>Battle Piano</i> og <i>Drone</i> fader opp igjen under kampen.	Hysterisk Latter.

3.3.3 Part 3: Lair of the Zombie Lord

Etter alle hendelsene fra forrige del tror spillene at de har løst zombie problemet i landsbyen, men problemet er enda ikke løst og det bygger opp til storm.

The Storm: Når det nærmer seg kveld begynner det å tordne. Tordenværet er et stykke unna, men beveger seg nærmere og nærmere landsbyen. Det er et kraftig rabalder på himmelen, og så kommer regnværet.

Zombies on the Move: I lyset fra tordenværet kan spillerne se en horde av zombier på vei mot byen. Kaos bryter ut i byen, og spillerne blir oppfordret til å redde byen.

Lair of the Zombie Master: På kirkegården er det er gravkammer som spillerne utforsker. I en av rommene kommer de til en sal med en gal mann som reiser de døde til livet: Marcel. Her starter den siste kampen.

The Eclipse: Under kampen slår lynet ned på glasskuppelen i taket på hulen. Uværet kommer ned fra taket og kampen fortsetter til Marcel er beseiret.

The Sun Returns: Fienden er slått og stormen forsvinner. Spillerne er ferdig med spillet og drar videre på ferden.

Manus til Part 3 i spillet:

Handling	Musikk	Lyder
<p>Part 3: Lair of the Zombie Lord</p>		
<p>The Storm:</p>	<p><i>Storm</i> – blir sterkere gradvis (se det an). Skal være tilstede under hele scenen.</p>	<p>Lyn – Denne gangen er de sterkere. Regn.</p>
<p>Zombies on the Move: Zombiene kommer i en stor hær.</p>		<p>Zombielyder:</p>
<p>Jage scener av zombier som jager spillerne.</p>	<p><i>Drone</i> ?</p>	<p>Zombielyder forsetter, se hvor det passer.</p>
<p>De kommer seg inn i en grotte.</p>	<p>STILLHET når grotten lukkes.</p>	<p>Lyd av en stor stein som lukker grotta.</p>
<p>Lair of the Zombie Master: Når de er inni grotten.</p>	<p><i>Storm</i> – men VELDIG svakt, som om den kommer fra utsiden av grotta.</p>	<p>Ekko, og dryppende vann.</p>
<p>Når de møter the Zombie Master.</p>	<p>Kombiner: <i>Drone, Drum, Battle Piano</i>, mer? <i>Sang 1</i> – når Luke nevnes.</p>	
<p>The Eclipse: Under kampen knuses taket.</p>	<p><i>Storm</i> – blir høyere etter eksplosjonen.</p>	<p>Eksplosjon.</p>

The Sun Returns: Slutten.	Åpen slutt. <u>Sang 3.</u>	Fuglekvitter.
-------------------------------------	----------------------------	---------------

De to neste kapitlene omhandler prøvespillingen med gruppe 1 og 2. Hovedteksten består av mine analytiske kommentarer, med skildringer av handlingen og spillernes valg i avsnitt med innrykk. Lydene som blir bruk til enhver tid står i parentes.

4. Prøvespilling – Gruppe 1

4.1 Tanker før gjennomføringen

Oppsetningen av rommet ble gjort ganske enkelt. Bord og stoler i midten av rommet, et oppsett som alle Dungeons and Dragons spill er satt opp, og med to høyttalere som ble satt opp på hver sin side av bordet.

På grunn av litt ekkoklang i rommet hang jeg opp noen svarte gardiner på to av veggene for å dempe lyden av dette, da det ville ikke bare forstyrret musikken men også snakkingen i spillet.

Noen bekymringer jeg hadde før vi begynte var at ikke alle kom til å høre musikken til enhver tid. De som ble sittende foran høyttalerne ville selvfølgelig høre musikken godt, men sikkert ikke like bra som de som ble sittende i midten av de to. På grunn av susingen fra høyttalerne var jeg også redd for at denne lyden ville være forstyrrende til de som satt like ved høyttalerne.

Jeg var også bekymret for å ikke ha nok lyder og musikk til spillet, og hvordan jeg skulle prøve å fikse det underveis i spillet?

4.2 Spillet

Før vi startet hadde spillerne en liten presentasjon av karakterene – alle ga navn, rase, utseende beskrivelse og noen personlighetstrekk til Dungeon Masteren. Spillerne brukte også litt tid på å stille Dungeon Masteren noen spørsmål; Hvilket forhold hadde karakterene til hverandre? Hvor kom de fra? Hva har skjedd før de endte opp på denne flåten i sumpen? Når disse spørsmålene var besvart var spillet i gang.

Karakter Navn:**Spiller 1 - Agatha****Spiller 2 - Tigsaw****Spiller 3 - Toothpick****Spiller 4 - Brassam****Spiller 5 - Tuba Tubason**

Dungen Masteren begynner med å beskrive omgivelsene og jeg starter spillet med lyden av en frosk som kvekker. Spiller 4 skvetter av denne lyden. Under åpningen setter jeg stemningen med *Strings* som planlagt. Jeg kan se på spillerne at dette uroer noen av dem, spesielt Spiller 4 som skvatt av froskelyden.

De befinner seg på en flåte i sumpen. De ruller terning for å se om spillerne oppdager noe i sumpen. (Gjennom store deler av sumpen blir lyden av *Vind* og *Storm* brukt). Tuba er den som leder flåten, og spillerne prøver å finne ly for natten fra det ulmende været. Spillerne bruker litt tid her i starten til å knytte kjennskap til hverandres karakterer, fram til de finner en liten øy der de tar ly for natten. Spillerne ruller på å holde vakt for natten. Dungeon Masteren og spillerne tar seg tid til å beskrive litt mer om hvordan sinnstilværelsen dere er. «To be honest, this scares the shit out of me» sier Brassam (vet ikke om musikken hadde en innvirkning på han eller om karakterens personlighet er litt mer redd enn de andres).

Dungeon Masteren spør: «Is this like an alien environment for you?» Dette får meg til å gå bort fra manuset mitt og legge til andre lyder, som ikke var planlagt. På grunn av at han nevnte utenomjordisk landskap la jeg til lyden av *Drone*.

Mens de sitter på campen legges de merke til ulike liv rundt dem i sumpen – frosker, krokodiller, slanger. (Jeg legger på noen froskelyder som krydder inn i det eksisterende lydlandskapet. Som igjen får noen av de til å skvette).

I tillegg til lydene fra mitt lydbibliotek er det en av spillerne som legger til lyder selv. Når Dungeon Masteren nevner lyden av igler og slanger, laget Spiller 4 en slagst slurpelyd som kunne minne om lyden til en slange eller snegle. Dette er første tegn på ‘publikumsreaksjon’ som Collins (2015, 576) tar opp – spilleren lager nye lyder som spiller en interaktiv rolle i spillerens eget soundscape. Siden han laget lyden høyt og ikke bare for seg selv, kan det jo også hende at lyden virket inn på de andre spillernes soundscape?

Spillerne ser noen spor av amfibiedyr. Tuba bruker en magiformel (*divine sense*) for å oppdage gode og onde skikkelser i området, men alt han sanser er at alt i området er ondt. Tigsaw lager fakler som lyser opp øya. Agatha ber han om å slukke lysene og her begynner en diskusjon om de skal la faklene lyse i frykt om av det vil tiltrekke seg dyrene som er i sumpen. De bestemmer seg heller for å flytte faklene lengre unna.

Dag to i sumpen og spillerne er tilbake på flåten. (Lydlandskapet jeg brukte på natten er nå erstattet med kun vind og stillhet). Tuba er den som fører flåten. Tigsaw sitter bak på flåten og plasker føttene sine i vannet for å få mer fart på flåten. Alle holder øye med vannet. Dungeon Masteren ber de om å rulle terning for initiativ¹⁷ (noe som

¹⁷ En ruller terning for initiativ er det som oftest et tegn på at en skal i kamp.

gjør spillerne nervøse). Toothpick ruller høyest terning så han ser en slange som kommer ned fra et tre over på skulderen til Tuba.

Her skjedde en av de tingene jeg var bekymret for skulle skje – jeg hadde ingen slangelyd. Men siden jeg kjente lydbiblioteket mitt godt visste jeg at lyden *Crocodile Hiss* lignet lyden av en litt større slange. Så jeg brukte denne lyden i stedet og fikk responsen jeg ville ha; noen som skvetter, etterfulgt av et nervøst «Hei, det der er ikke lov!»

Tuba ser ikke slangen. Toothpick tar slangen og kutter av den hodet. Han tar vare på slangehodet og kroppen. Det begynner å mørkne og lyden av *Storm* og *Vind* er tilbake igjen.

Lydene *Storm* og *Vind* var lyder som ble mest brukt når det var kveld i spillet. Dette var ikke det som var planen, men det virket naturlig å bruke disse lydene der og da. Det ville også gi en ekstra påminnelse til spillerne om tiden på døgnet.

Spillerne er fortsatt på flåten og ser nå noen svarte tømmerstokker som passere dem. Tuba navigerer flåten så de ikke er for nære tømmerstokkene. De ruller terning for perception¹⁸ (oppfatning) – de som ruller 13 og høyere ser at en av disse tømmerstokkene egentlig er ryggen til en krokodille.

Her skjedde det noe gøy med den første krokodillelyden som ga meg en viss oppfatning av hvor stor innvirkning volumdynamikk hadde på spillerne. En av spillerne spurte Dungeon Masteren om hvor nær krokodillen var – så kom det et middels høyt brøl – Dungeon Master svarer med: «That close.» Spiller 4 som sitter rett ved høyttaleren sier så: «Shit, that's below me». På grunn av plasseringen hans ved høyttaleren og volumet på lyden kunne det kanskje virke for han at lyden kom like ved der han sto, noe han dro med seg inn i 'virkeligheten' av spillet.

Krokodillen begynner å plaske i vannet og glefser etter spillerne. Alle ruller terning for initiativ, og kampen mot krokodillen starter. (Musikken begynner med pulserende bass (*Fast Heartbeat*) og bygger opp videre med *Battle Piano*).

Her legger Spiller 4 til flere krokodillelyder. Det kunne nesten virke som om han lagde disse ekstra lydene for å gjøre narr av eller speile de for å lette litt på den stressende stemningen. Det er han som også skvetter mest under kampen av alle lydene. Kanskje han lagde lyder for å gjøre seg selv mindre nervøs?

Kampen varer i ca. 9 minutter og noen av spillerne har tatt få eller flere skader.

Krokodillen drar tilbake til vannet og spillerne begynner å helbrede hverandre med

¹⁸ En ruller *perception* for å se om hvor mye en oppfatter noe med en eller flere av sansene.

magi. Spillerne fortsetter videre i sumpen og natten kommer tilbake. (Lyden av vind og storm er tilbake). De finner en øy å slå leir på, og de rullerer på å holde vakt. De får en *Long Rest*¹⁹.

Ny dag i sumpen og lydlandskapet går tilbake til svak vind og stillhet. Spillerne er tilbake på flåten, Tuba styrer flåten. De farer i et litt mørkere terreng. (Lyden av frosker starter svakt med blir sterkere).

På grunn av den mystiske stemningen ville jeg krydre til lydlandskapet med til *Sirene* sang. Dette virket som noe spillerne ikke var forberedt på og jeg fikk noen nervøse blikk etter meg når de hørte noen synge.

På grunn av at de blir nervøse skvetter de lettere av froskelydene? Det er flere av de som skvetter litt til nå, så det kan virke som om det er nervøsiteten som er årsaken.

Lyden av frosker stopper. Noen av spillerne oppfatter at det er tre store frosker som kommer ut fra vegetasjonen og omringer flåten. (Pulserende bass starter svakt og *Battle Piano* blir lagt til, men veldig svakt). Froskene kommer nærmere og med det øker volumet på musikken.

Her er det andre gang jeg manglet en lyd i biblioteket mitt. Jeg hadde lyden av små frosker, men ikke store. Jeg kunne brukt de samme froskelydene og transponert de i programmet for å gjøre de dypere, men da ville jeg brukt litt tid på å teste lyden under spillingen og det ville vært distraherende fra kampstrategi-snakkingen. Jeg valgte så å utelatte lyden av store frosker – lydlandskapet ville selvfølgelig blitt mer utfyllende med lyden, men det fungerte selv om den ikke var med.

Kampen varer i ca. 20 minutter. All musikk fades ut og det blir stille mens spillerne kommer seg ut av froskeredet og setter opp camp på en ny øy. Vind og storm lydene er tilbake, og spillerne rullerer på å holde vakt.

En ny dag begynner og spillerne er tilbake på flåten. (Stillheten er tilbake). Gruppen begynner å splitte opp i noe som kan ligne på allianser, men Brassam holder motet oppe for resten av gruppen. Mot skumringen kommer spillerne til en øy med tørt land. Det er lys som kommer fra et bål og lyser opp en liten leirplass. Gruppen kan se en fargerik sigøynervogn med to hester, noen barn og en gammel dame. To menn kan også ses. (Lyden av sigøyner musikk blir spilt i bakgrunnen sammen med lyden av bålet).

¹⁹ *Long Rest* betyr at spillerne tar en lengre pause i spillet. Dette gjør at spillerne får tilbake fult liv, i tillegg til en resett daglige ressurser – f.eks. magi.

Mens interaksjonen med de to mennene forgår er det en av spillerne som reagerer på sigøynermusikken med å smått danse og kommentere ved å si: «Dette er da ikke skummel musikk, dette var koselig», med et smil om munnen.

Jo lengre musikken spilles blir spillerne også kjent med sangens melodi, som gjør at de av og til, mellom snakkingen, plystrer eller nynner med musikken. Er det et tegn på at de slapper mer av?

De to mennene roper på spillerne ber de slå seg ned. Spillerne beveger seg rolig mot bålplassen. En av mennene klapper en av spillerne på skulderen og ber gruppen sette seg ned ved bålet. Han introduserer seg selv som Carloni, og den yngre mannen som sin sønn, Scarengi, og tilbyr mat og vin til gruppen. Gruppen tar imot tilbudet, Carloni klapper og roper på Valana. Valana kommer ut av vognen med mat og vin til gjestene. Gruppen spiser, drikker og snakker med Carloni. Carloni forteller de er Vistani (sigøynere) og kom fra byen Marais d'Tarascon. Carloni er åpen til å svare på spørsmål mens Valana og Scarengi er mer hemmelighetsfulle. Gruppen er velkomne til å dele bålet til morgenen og Carloni tilbyr dem også en spådom.

Etter middagen når alle barna har gått å lagt seg, kommer en ny dame ut av vognen. (Sigøynermusikken har stoppet og alt som kan høres nå er lyden av bålet). Spillerne spør om byen Marais d'Tarascon, men alt de vil si om byen er at det er et ondt sted.

Under snakkingen mellom spillerne og sigøyrerne ble det en litt ulmende stemning. Jeg la derfor til *Mysterious* sang for å legge mer vekt på den ubehagelige stemningen som ble bare sterkere og sterkere jo mer de snakket om byen og andre ting som var ubehagelig å snakke om for sigøyrerne.

Damen som kommer ut av vognen presenterer Carloni som sin datter Ryana, og det er hun som skal spå spillerne. Hun setter seg ned ved bålet. (Sangen i bakgrunnen blir mer høyere jo mer hun stirrer på dem). Hun gir dem spådommen: “The lost one has called you! The dead will walk with the coming storm, and you must find a way to put them to rest. If you cannot, the rain will turn to blood! It will drown you – you and all of Marais d'Tarascon.”

Under opplesningen av spådommen ville jeg ikke forstyrre teksten med lyden av en stemme, så når spådommen ble lest opp skiftet jeg fort over til *Strings* i stedet. Stemningen ble mer skummel i stedet for ubehagelig, og det fungerte bedre.

Carloni drar både kona og datteren inn i vogna og avbryter seansen. Han sier at de ikke trenger å betale for spådommen og at de kan sove i leiren for natten. Alle sigøyrerne gå inn i vognen og de låser døren. (Det blir stille, de eneste lydene er lyden av bålet,

etterfulgt av svakt vind og storm). Når gruppen skal til å legge seg for natten kan de høre Ryana sin viskende stemme si: "*Beware the madman – Beware his blood*" Så fort Dungeon Masteren nevner Ryana og hennes ord i vinden, slengte jeg inn en liten strofe av *Mysterious* sangen. Det var ikke meningen å gi henne denne sangen som en slags kjenningsmelodi, men det virket riktig å bruke sangen som en slags viskende stemme i vinden, og det virket for meg som om dette ga en liten effekt på spillerne i tillegg. Sangen slutter når hun ikke er 'tilstede' mer.

Gruppen våkner opp neste dag til tom leirplass. Restene fra leiren er der men sigøynerne er borte, og alt er stille. Etter mye spekulering på hvordan sigøynerne kom seg fra øyen i vognen tar de fatt og reiser med flåten i retning mot byen Marais d'Tarascon. Etter en stund kommer de til en del av sumpen tett omringet med trær. (Lyden av vind kan høres). Gjennom trærne kan de skimte et lys. Når spillerne kommer nært nok lyse kan de se det kommer fra et trehus som ligger to meter over vannflaten, holdt opp av tømmer-påler. Noen av spillerne klatrer opp pålene og noen klatrer opp en taustige som plutselig blir sluppet ned.

Når de kommer på innsiden består lydene av stillhet og knirkingen fra tak og vegger av trehuset.

Denne overgangen fra ute- og inne-lydene kunne en lett se gjorde inntrykk på spillerne. Vi gikk ifra lyden av vind og svak *Drone*, til stillhet i et sekund før knirkingen fra huset begynte. Jeg kunne se at så fort knirkingen begynte at de aller fleste ble anspent. Mange skrekkfilmer har handling i gamle hus. Lyden av et gammel hus kan en lett assosiere med et sted der fæle ting skjer.

Huset består av et rom. Huset er opplyst av et dusin lamper som henger på stolper fra gulvet. Det er kasser som omringer rommet og midt i rommet sitter en ung, spinkel mann omringet av fem lamper og stirrer intenst mot døren.

Mens denne mannen presenteres av Dungeon Masteren spilles *Luke's* sang av. Denne melodien var det eneste karaktermelodien som var planlagt, og forhåpentligvis har det en innvirkning på spillerne som gjør at de husker han hver gang denne sangen blir spilt. Sangen ble spilt repeterende, men med litt lengre mellomrom – der den ikke er i veien for dialogen.

Spillerne prøver å få han til å snakke, men til ingen nytte. Alt han sier om og om igjen er: "*The on descend shall evil of night the land, at near is signs of hexad this when hand.*" Han stirrer tomt ut foran seg, men plutselig skvetter han til og tar tak i skjorten til Agatha og gjentar utsagnet. Han virker rystet og anspent. (Jeg legger til

basspulseringer for å gjøre stemningen stressende). Brassam prøver å gi han mat, men han godtar det ikke. Agatha ser han bærer på en bok med barnepoesi. Tuba prøver å riste han ut av transen han er i, men han reagerer med å mumle utsagnet i forskrekkelse til Tuba. Agatha spør hvem han er og han klarer å presentere seg selv som Luke. De spør litt om han, men alt han klarer å si er at han har vært i huset lenge og at han har fått beskjed å bli værende der. Brassam tror Luke kan være *the madman* fra Ryanas spådom. Gruppen begynner å dra mot byen og Luke sier: "Don't leave me here." Grupper bestemmer seg så for å ta han med seg. Han blir med på flåten og gruppen drar i retning byen. (Lydene er tilbake til vind og storm). Luke guider gruppen mot byen, og på veien dit kan noen svake lynnedslag høres i det fjerne.

Gruppen kommer så til byen og lyden av gateliv spilles av. Gruppen går i gatene, og det første de gjør er å gå inn på en kro.

Her ville jeg leke litt med dynamikken til gatelivlydene. På grunn av at de enda var i byen, ville lydene av byen fortsatt høres, men siden de var inne på en kro ville ikke lydene være så sterke. Ved å dempe lyden av gateliv til svakt ville jeg da prøve å skape illusjonen av at de var inn i et hus, og at de kunne fortsatt høre gatelivet på utsiden av huset.

Brassam går bort til baren og presenterer seg selv til bartenderen Gerald. Spillerne snakker med Gerald, og Gerald forteller om byen og at det har skjedd rare ting i byen. Han nevner at gruppen kan finne forskjellige folk i byen, deriblant Tarascon familien som byen er oppkalt etter. Gruppen bruker litt tid på å spise og drikke på kroen. Gruppen spør servitrisen om hun vet hvem Luke er. Hun nikker og forteller at Luke hører til Tarascon familien.

Under samtalen med servitrisen kan spillerne høre lyden av kirkeklokker. Gruppen blir kastet ut av kroen – kroen stenger for at alle i byen skal være med i begravelsen.

Utenfor kroen går det en parade med mennesker og en vogn med en kiste, som blir ledet av en prest. Gruppen følger etter paraden til kirken. Presten sier et par ord til forsamlingen, men under liturgien kommer det noen bank fra kisten. Presten og lokalfolket ignorerer dette, selv under de kraftige ristingene fra kisten.

Under begravelsen spilte jeg av en sang som ble kalt *Funeral*. Denne sang-melodien gikk på repetisjon gjennom hele begravelsen. Det virket for meg som om Spiller 2 likte denne melodien godt, da han begynte å nynne med sangen etter noen repetisjoner.

Under begravelsen fant jeg også ut at jeg hadde også glemt å ta med lyden av banking fra kisten. Dungeon Masteren ble oppmerksom på at jeg ikke hadde en lyd til dette og valgte så å

komme med egne lyder. Han banket hardt i bordet i stedet. Det fungerte, men jeg tror at hvis jeg gjør dette neste gang, og heller på undersiden av bordet, så kan det ha en bedre virkning enn hvis jeg spiller av lyden fra høyttalerne. Lyden blir mer virkelig. Til ristingen av kisten fant jeg ut på impuls at lyden av knirking fra det gamle huset kunne funke. Ved å konstant bruke spaken på å slå volumet av å på kunne det virke som om det kom risting og noen rykk fra kisten.

Gruppen står i nærheten av kassen. Presten ber gravmannen Piero ta med kisten til en av mausoléene. Gruppen følger etter Piero til kirkegården. De snakker med Piero, og hjelper han med å bære kisten inn i en av mausoléene. Brassam mener han hører «hjelp» fra innsiden av kisten og velger så å åpne kisten. Når kisten åpnes hopper det ut en zombie.

Her kommer de første zombielydene. Jeg åpnet med *Cough*, noe som fikk Spiller 4 til å skvette og spørre: «Hva faen var det? Var det du?» (peker på meg). Noen lo av zombielydene og Spiller 3 kommenterte: «Er det deg på morgningene?» Noen av lydene var litt ekle å høre på – Spiller 4 ga en brekning gest, og det virket som om han syntes at lyder som ble laget med hals-gurgling var kvalmende å høre på.

Spillerne ruller initiativ og de begynner å sloss med zombien. (*Battle Piano* og pulserne bass spilles av). Kampen varer i ca. 7 minutter – zombien våknet igjen, men ble slått ned igjen i løpe av sekunder. Piero er sjokkert. Dungeon Masteren spør om Brassam ble bitt, noe som får han til å virke urolig. Brassam fikk noen kloremarker, men de var fra kassen og ikke zombien. De legger liket tilbake i kassen og begraver han.

Spillerne velger å gå tilbake til kirken for å snakke med presten – sjaman Brucien. Brucien sier de aldri skulle ha kommet til byen og at de aldri skulle ha tatt med Luke til byen. Brucien virker hemmelighetsfull, Tigsaw truer informasjon ut av han, noe som får han til å snakke. Brucien forteller så om byen, døde folk som har kommet tilbake til livet og Tarascon familien. (Her la jeg til *Drone* for å skape en mystisk effekt).

Etter samtalen med sjamanen bestemmer gruppen seg for å dra til Tarascon huset i byen. Huset er låst. En forbipasserende konstabel kan fortelle at huset ikke er mye i brukt, men at de kan finne Tarascon familien på plantasjonen. Spillerne velger så å dra til plantasjonen.

Døren til herregården er låst når de kommer dit, men de kan se lys komme ut fra noen vinduer i første etasje. Gruppen går mot lyset og titter inn vinduet. På andre siden av

vinduet kan de se inn til en spisestue. (*Drone* spilles av for dramatisk effekt). Det er fire som sitter ved et middagsbord og tre tjenere kommer inn og setter et sølvfat med lokk på bordet. Med et stor gest løfter den ene tjeneren av lokket. (Pulserende bass begynner). På fatet ligger liket til en nylig død ung mann. En av de oppdager spillerne på utsiden av huset og ser på de med gule øyne.

(Her slutter spill kveld nr. 1)

Spill kveld nr. 2 starter med eksplosjonen av et glassvindu i det en av kannibalene fra middagsselskapet hopper ut av vinduet. De omringer spillerne og spillerne ruller initiativ og dagens første kamp er i gang. (*Battle Piano* og pulserende bass spilles i bakgrunnen).

Den første lyden for kvelden gikk ikke helt som planlagt, og dette var noe som skjedde flere ganger senere i spillet denne kvelden – lyden ble automatisk repetert i musikkprogrammet. Jeg hadde ikke fått med meg at lyden ble satt i loop, noe som gjorde at lyden av eksploderende glassvindu kom tre ganger i stedet for en. Spiller 4 stilte så spørsmålet: «How many windows are there?». Noe som gjorde meg mer oppmerksom på i hvor stor grad musikken virket inn på spillernes fantasi. Det de hører er det de ser for seg skjer.

Kampen varer i ca. 24 minutter – alle kannibalene er døde, unntatt en som kom seg unna. Gruppen bruker noen sekunder på å helbrede hverandre. (Lyden av vind spilles). Her tar Dungeon Masteren en kort oppsummering av det som skjedde forrige spillekveld. En dialog fram og tilbake mellom spillerne og Dungeon Masteren med spørsmål og svar.

Brassam prøver å snakke med Luke, men får ingen respons. (Spiller av *Luke's sang* hver gang noe med Luke kommer opp – dette skjer ofte). Spillerne velger så å gå inn i herskapshuset. (Bruker *Drone* inn i mellom til å sette stemning). Nede i kjelleren finner gruppen menneske-lik som er slaktet – de identifiserer likene som folk som er savnet fra byen. På loftet finner gruppen Lukes soverom sammen med to andre soverom og et kontor – men ingenting av betydelige gjenstander er å finne. Gruppen dra så tilbake til byen for å overnatte på kroen. (Bruker ingen lyder eller musikk). Neste morgen går gruppen ned til baren, og diskuterer så hvor de skal gå og hvem de skal snakke med. Gruppen velger å snakke med en fremmed mann i baren. Han introduserer seg selv som Duncan Delute – han er en forretningsmann på gjennomreise. Gruppen drar så for å snakke med konstabelen. De spør etter informasjon og konstabel Gremin nevner navnet Marcel Tarascon og at ingen har sett

han på flere uker. Gruppen forteller Gremin om plantasjen og han drar for å investigere. (Hele tiden de er ute i byen på dagtid spilles lyden av *Village Life* av). Gruppen utforsker byen og snakker med folk for informasjon – de lærer at Marcel er død, mange mennesker dør i byen og det er alltid rød lakris på åstedet. Gruppen drar til Louisa som gruppen lærer er kjent for å lage rød lakris. Hun får et øye for Tigsaw og hun røper for han hennes beste kunder – Mordur, Jean Tarascon og Bordel ungene. Under mer utforskning av byen kommer spillerne over et åsted – konstabel Gremin står over tørket blod og en bit med rød lakris. (*Drone* spilles av for stemning, og lyden av byen dempes). Det begynner å bli kveld og gruppen drar tilbake til kroen. (Alle lyder går bort og det blir stille). Der snakker de mer med konstabelen – han forteller at det var ingenting å finne på plantasjen og at mordene begynte for tre uker siden. Spillerne diskuterer hva de skal investigere og det blir natt.

Dungeon Masteren beskriver at det er storm utenfor og at noen lynnedslag kan høres i det fjerne. Jeg komplimenterer stemningen med lyden av storm, vind og noen svake lyn lyder.

Gruppen spiser og drikker og bestemmer seg for å dra til Tarascon huset i midten av byen, men før de drar fylles baren med en merkelig lukt. (All lyd/musikk forsvinner). Når spillerne ruller terning for å se hvordan de reagere på lukten, får noen av de reaksjonen: oppkast. Spiller 2 og 4 er de som utsettes for dette, og de lager oppkast lyder for å dramatisere ut det karakteren deres gjennomgår.

Toothpick, Tuba og Brassam er på vei ut for å se etter en skikkelse som rørte seg på utsiden. Agatha og Tigsaw hører noen som stormer ned trappen på vei ned til baren. (Pulserende bass spilles). Døren fra 2. etasje smeller opp og i trappen står en zombie. Han løper ned og tar tak i en av menneskene i baren. (Her blir varierende zombielyder brukt). Grupper ruller initiativ og kampen begynner. (*Battle Piano* spilles av i tillegg til pulserende bass og zombielyder).

Kampen varer i litt over 8 minutter og gruppen velger så å brenne alle som ble til zombier i peisen på kroen. Tuba går opp til andre etasje for å utforske hvor zombien kom fra. Han går inn til rommet som tilhørte Duncan Delute. Tuba går gjennom sakene han og finner en sprøyte med noe innhold.

Jeg spilte av *Drone* for å skape litt mystisk stemning under Tuba's ransaking og under breningen av zombiene. I øyeblikket var dette riktig, men i ettertiden kan jeg høre at dette ble for mye. Det var ikke noe grunn til å gjøre det mystisk. Kanskje under ransakingen, men ikke under breningen.

Gruppen drar til kirken for å snakke med sjamanen. (Vind og storm hører i bakgrunnen). Tuba ber sjamanen sjekke innholdet i sprøyten. Sprøyten inneholder helbredende veske – det er tre doser i den, men det kan ha noen bivirkninger, forteller sjamanen. Sjamanen informerer om at Marcel var den første som døde i byen, og etter hans død ble hans tvilling bror Jean gal. Jean ble også sint på Luke, og Luke ble tatt med til sumpen i frykt for at Jean skulle drepe han.

Gruppen drar så til Tarascon-huset. I det de er inni huset får gruppen følelsen av en skygge holder øye med de rundt hvert hjørne. (*Drone* spilles av). Luke er urolig og det virker som om han ikke vil være i huset. (Luke's sang spilles også av under oppholdet der det passer seg). Gruppen finner en egyptisk maske, en spesiell fakkell og skriftrull som Luke reagerer kraftig på. De tar med seg tingene og drar fra Tarascon-huset.

Det er tidlig morgen når de drar. (De mystiske lydene blir erstattet med lyden av gateliv). De drar til kroen for å finne sjaman Brucien. (Lyden av gateliv dempes hver gang de er i en bygning). De viser alt de har funnet, men han forstår ikke innholdet i rullen. De snakker mer om Marcel, Luke og Tarascon familien. Når de så er ferdig på kroen drar de ut i byen.

Selv om er morgen og lyden av *Village Life* spilles av, beskriver Dungeon Masteren været – storm skyer og mørk himmel. Lyden av buldrende storm spiller også for å komplimentere Dungeon Masterens beskrivelser.

Spillerne diskuterer hva de ønsker å undersøke, og velger så å snakke med konstabelen. Brassam spør om konstabelen kan låse de inn til Tarascon huset (for å skjule at de allerede har vært der), fordi han så en skygge i vinduet. Konstabelen forteller at det sikkert er Jean. Han forteller litt om Jean. Grupper tilbyr hjelp til å hjelpe med mordsakene og konstabelen gir de et slags emblem. Dette kan spillerne bruke for å sanke informasjon.

Grupper drar så til plantasjonen. Toothpick roper på Jean, men ingen svar. Det er heller ingenting å finne, og likene er borte. (Luke's sang spilles av i huset). Etter huset går de tilbake til byen for å snakke med folk. (Lyden av *Village Life*). De drar så for å snakke med gravmannen Pierro for å finne ut av Marcel's gravsted. De drar til Tarascon familiens gravsted, og går til familiens mausoleum. (Lav *Drone* spilles). De finner ingenting. De snakker litt med Pierro på vei ut av gravlunden (Musikken forsvinner). Når de så har kommet tilbake til byen kan de høre lyden av et hyl i gatene (*Lady Scream*). Gruppen løper mot lyden og finner servitrisen fra kroen død omringet av rød lakris. Noen i gruppen ser gjerningsmannen løpe fra åstedet og alle løper etter.

Dungeon Masteren gir spillerne en rekke oppgaver som spillerne må bestå for å kunne jage gjerningsmannen. I denne delen skulle jeg ha lagt til pulserende bass, men jeg ble plutselig alt for opphengt i spillet til å komme på å bruke noe musikk eller lyder. Pulserende bass hadde passet bra å bruke her.

Ingen av spillerne består testene, men gjerningsmannen har løpt i sirkel og ender opp ved åstedet der Luke står ved servitrisens lik. (Her kom jeg inn med pulserende bass). Gjerningsmannen går mot Luke med en dolk. Spillerne prøver desperat å komme seg tilbake for å redde Luke. Rett før gjerningsmannen angriper kjefter han på Luke og avslører sin identitet; Jean Tarascon. Luke blir stukket med dolken og faller på bakken. Spillerne ruller initiativ og sprinter inn i kamp.

I denne kampen prøvde jeg å gjøre variasjon i bakgrunnsmusikken. Jeg utelot *Battle Piano* og hadde kun pulserende bass som bakgrunnsmusikk. I ettertiden kan jeg høre at det manglet noe, siden denne kampen var veldig stressende. Dette var ikke den type kamp der en skulle holde tilbake de musikalske effektene.

Kampen varer i ca. 9 minutter og flere av spillerne er hardt skadet. Under kampen brukte Agatha en dose av sprøyten for å komme til livet igjen. Etter kampen kommer konstabelen og sjamanen til åstedet. Brassam helbreder Luke. Gruppen finner mye rød lakris på han og regner med at han har stått bak alle mordene. De overlater åstedet til konstabelen, og Gruppen blir sett på som helter i byen. Konstabelen vil spandere drikke på heltene og de drar til kroen. Det mørkner mot kveld. (Storm og vind svakt i bakgrunnen).

De sitter og drikker på kroen. Tordenværet blir kraftigere, stormen kommer nærmere og det begynner å regne. (Lyder i bruk: vind, storm, regn og lyn der det passer). Luke begynner å rable et nytt vers; *“Look for the scroll where the old rest find. Behind the stone where six star shine. The finding however will cause much pain. Before the time of the falling rain.”* Spillerne prøver å tolke verset idet døren til kroen slenges opp, og en mann kommer løpende inn i kroen. Tungpustet forteller han om en arme med levende døde som er på vei mot byen. Gruppen med konstabelen går ut for å se. I lyset fra lynet kan de se zombiene.

Spillerne snakker taktikk og snakker også med sjamanen. De finner ut at Luke's vers kan bety at de skal til kirkegården og gruppen drar dit. På kirkegården finner de et gravkammer med seks stjerner skåret inn i døren. Grupper går ned i gravkammeret.

(Lydene av uværet forsvinner og blir erstattet med lyden av lyden *Cave* – vanddrypp og ekko).

Inne i hulen forteller Dungeon Masteren at spillerne kan høre lyder av flaggermus og smågnagere. Flaggermus lyder var ikke noe jeg trengte å lage siden de hang i taket og sov, men lyden av smågnagerne prøvde jeg å lage ved å tappe negler under bordplaten. Det funket, og siden det var under bordet i tillegg virket det som en effekt at lyden kom fra under spillerne.

I det de kommer lengre inn i gravkammeret er det noen flaggermus som reagerer på spillerne og angriper de. Spillerne havner i kamp som varer i 10 minutter.

Siden det var en kamp med noen små flaggermus, så valgte jeg å ikke ha noe form for kamp musikk i bakgrunnen, men nok en gang manglet det noe under kampen. Uten kampmusikken forsvant litt av stemningen. Spillerne virket også mer avslappet, noe som strittet imot den ubehagelige følelsen jeg ville prøve å skape.

Spillerne beveger seg lengre inn i gravkammeret. Det er tre rom spillerne velger å gå inn. I rom nummer 1 går spillerne inn i et stort kammer med egyptiske hieroglyfer på veggene. Det er en zombie i rommet som løper mot spillerne i det de åpner døren. Zombien løper mot Toothpick og prøver å ta av han sekken der skriftrullen ligger. Gruppen gir han rullen og zombien legger seg tilbake i sarkofagen sin. I rom nr 2 er det også en zombie. Tuba dreper den, men blir bitt i prosessen. I dette rommet er det en dør inn til et annet rom. Gruppen sjekker ut rom nummer 3 før de går videre, men alt som er å finne er tomme kister.

Når gruppen går inn døren i rom nummer 2 begynte jeg å spille av pulserende bass, der av Spiller 3 sier: «Ja, da vet vi hva som kommer ...» De har sikkert observert storyline hint i musikken tidligere, men dette er en første gang jeg har fått en verbal bekreftelse på at de tar hintene jeg sender de.

Gruppen kommer inn i en stor underjordisk sal med glasskuppel i taket. Rundt de ligger det flere hauger med beinrester. I en ende av salen er en ekkel skikkelse som gruppen forstår er Marcel Tarascon. (*Strings* blir lagt til). De prøver å snakke med Marcel, men til ingen nytte. Noen zombier i rommet begynner å gå imot spillerne. Spillerne ruller initiativ og første delen av kampen er i gang.

Denne kampen var veldig vanskelig å finne riktig musikk til. Jeg ville bruke så mange lydfiler som mulig for å skape kaos i lydlandskapet, men det var vanskelig å finne lyder som passet sammen i rytmen. Det ble plutselig stressende å prøve å lage lydlandskapet i tillegg til å angi zombilyder som reaksjon på spillernes aksjoner. Dette resulterte i at jeg bare spilte av *Battle*

Gitar og Drone, noe som jeg i ettertiden kan høre ble litt tamt. I andre dataspill er musikken til en boss-battle annerledes i forhold til vanlige kampsekvenser, i form av at boss-kampenes musikk er større i dynamikk og dramatik. Her ble det motsatt. Jeg kunne se at spillerne stresset selv om musikken var mindre dramatisk, men personlig ville jeg heller ha byttet ut lydlandskapet med *Battle Piano*, pulserende bass og lagt til *Drone* og andre lyder som også kunne passet inn.

I slutten av kampen eksplodere glasskuppelen i taket (lyd: glass eksplosjon). Lyden av regn, storm og lyd legges på i tillegg til lydlandskapet. Månen er rød på himmelen, zombiene faller på bakken og Marcel dør for godt. (All lyd forsvinner). Agatha og Tuba ble smittet med zombie viruset. Eklipsen dør ut og Luke's mentale gitter er brutt. Byen takker heltene for at de har reddet byen, men ingen ber de om å bli boende.

(*Ending* sangen spilles av). Dungeon Masteren slutter spillet med:

“With the warmth of the welcome sun shining down upon them, the party leaves the village. What happens to them next is largely up to you. They can either return to the world from which they were plucked, or journey to another island domain in the foul sea of mists. Whatever lies ahead, the Mists rise up somewhere upon the road. When the tendrils of fog fade away, who knows what adventure awaits?”

Dungeon Masteren takker få for spillet, og spillerne sitter i spenning og lettelse mens de klapper for musikken og historiefortelleren.

4.3 Ettertanker

Den første tanken jeg hadde etter spillet var ferdig var: «Dette var gøy!» Det virket også som om spillerne også satte pris på opplevelsen. I en samtale vi hadde etter spillingen var det flere av de som var i ekstase over opplevelsen. “I didn't have much expectations, but I was positively surprised” var en av kommentarene jeg fikk.

Men gjennomkjøringen var ikke foruten problemer. Noen av lydfilene i Ableton programmet var veldig korte. Dette gjorde at jeg måtte konstant la blikket være rettet på programmet. Da var det vanskelig for meg å sette meg selv inn i stemningen og la det som skjedde i spillet inspirere meg sensorisk. Men det var noe som lett lot seg løse til neste utprøving.

En bekymring jeg hadde under gjennomkjøringen var at noen ganger kunne volumet i musikken virke litt for lav. Jeg var ikke sikker på om den noen gang ga en innvirkning, eller om spillerne i det hele tatt hørte den. Jeg var for redd for at spillerne og Dungeon Masteren ikke skulle være i stand til å høre hverandre, men i samtalen etter spillet fikk jeg fastslått at musikken var ikke for lav eller for høy gjennom spillingen.

Den andre bekymringen var at på grunn av at spillet ble delt opp til to kvelder, så ville det bryte den musikalske stemningen for spillerne. Når en spiller dataspill hjemme tar mann som oftest pauser gjennom spillingen, uten at det bryter stemningen. Men når en tar et par dagers pause fra spillet kan det ta tid før en kommer inn i stemningen igjen. Selv om spillet ble delt opp i to kvelder ble fortsatt spillerne rask revet med i stemningen. Betyr dette at musikken og Dungeon Masteren var flinke til å rive med spillerne?

Noe jeg ble overasket over under spillingen var at lyder som fikk folk til å skvette ikke var noe jeg i utgangspunktet hadde tenkt å legge så stort trykk på under spillingen. Dette var noe Elliot også observerte under spillingen: «I think the most effective element was the jumpscars. That I was really suprised about». Både jeg og Elliot hadde i utgangspunktet forestilt oss at det var den mystiske stemningen i lydlandskapet som skulle være skummelt/ubehagelig for spillerne, men ‘jumpscars’ viste seg å være det som hadde mest effekt.

Gjennom min empiriske innsamling av skrekkspillmusikk har jeg ofte lagt merke til at enkelte spill bruker oppløftene og koselig musikk i enkelte situasjoner. Blir dette gjort for å få spillerne til å senke skuldrene – få de til å slappe av før de blir dratt inn i en skummel situasjon igjen? En blir lettere tatt på senga når en går fra en rolig sinnstilværelse og over i noe skummelt rett etterpå. Det var dette jeg ville gjøre med sigøyner musikken som blir spilt når de er i Vistanileiren. I samtalen med spillerne var det en av de som sa at dette var effektivt og at han likte Vistani-musikken på grunn av at den ikke var skummel:

Under gjennomkjøringen kjente jeg også på viktigheten med feedback mellom musikk og spiller, som Collins (2015, s.576 – 580) tar opp som et viktig element av interaktivitet. Jo mer spillerne reagerte på musikken, jo mer ville jeg gi tilbake til dem av lyd og musikk. Hvis de ble intense, ville jeg alltid matche intensiteten de hadde. Det samme gjaldt det med Dungeon Masteren. Han ga meg nødvendigvis ikke innflytelse ved hjelp av kroppsspråk som spillerne, men han ga feedback i form av verbal dynamikk. Intensiteten i stemmen hans hadde mye innvirkning på hvordan jeg satte stemningen under hans beskrivelser av omgivelser og

karakterer. Dette viser at Collins teori om feedback mellom musikk, spillet og spiller også kan appellere til rollespill som D&D (Collins. 2015, s. 576 – 580)

4.4 Forandringer til neste prøvespilling

I tillegg til å forlenge lydfilene, kom jeg til at jeg ville forandre på et par ting til neste prøvespilling. I samtalen med spillerne spurte jeg om ting jeg kunne forandret på eller legge til. Jeg fikk forespørsel om å legge til lyder som insektlyder til sumpen, flere zombielyder som var litt mer aggressive og et lydspor med mange zombielyder på ett spor, for å skape mer kaos til når zombie-hæren er på vei til byen. Jeg fikk også beskjed om å bruke mer av de lydene som får de til å skvette, siden dette var det som gjorde mest inntrykk og var mest effektivt. Noe annet jeg vil forandre på var å gjøre dette uten manus. Dette for å blir mer fri til å improvisere og blir mer mottakelig for de sensoriske impulsene og innflytelsen fra spillerne og Dungeon Masteren.

5. Prøvespilling – Gruppe 2

5.1 Tanker før gjennomføringen

Denne gangen ble spillet spilt på et møterom. Det var litt ekkoklang i rommet, men ikke nok til å ødelegge lyden eller få musikken og snakkingen til å sprette rundt i rommet. Denne gangen hadde jeg heller ikke tilgang til lydanlegg, så jeg fikk låne surround-anlegget til Elliot. Det var ikke like høyt volum på disse høyttalerne som det var på anlegget jeg brukte til gruppe 1. Dette skapte en bekymring for at dette var en faktor som ville gjøre det vanskelig for meg å leke med volumdynamikk.

Jeg satte høyttalerne rundt bordet, bak spillerne, for å prøve å se om dette var noe som kunne skape illusjonen av at lyden omringet dem.

Siden dette var en gruppe med mennesker som jeg ikke hadde spilt med før var jeg også spent på hvordan lydlandskapet kom til å forandre seg i motsetning til lydlandskapet til gruppe 1.

5.2 Spillet

Dungeon Masteren starter med å beskrive senarioet spillerne befinner seg i. Spillerne er på en flåte midt i sumpen. De har ingen relasjon til hverandre og alle er på flykt fra noe eller noen. Her presenterer spillerne karakterene sine for hverandre.

Etter en kjapp introduksjon fortsetter Dungeon Masteren å beskrive omgivelsene og jeg brukte *Drone* og *Vind* for å komplimentere den mystiske stemningen. Jeg fikk noen smil i min retning som jeg tok som et tegn på at de likte det de hørte. Et tegn på en positiv start. *Drone* fades ut og lyden av vind er alt som spilles mens spillerne tar sine første valg.

Spillerne begynner med å snakke sammen for å bli bedre kjent med hverandre. Jason er en bard, så han begynner å spille på gitaren sin for å lette på den dystre stemningen i sumpen. Chester tar på seg leder rollen og styrer flåten. Etter flere timer i sumpen styrer Chester flåten i land på en øy. De slår leir mens de skifter på å holde vakt. Dag 2 i sumpen og spillerne er tilbake på flåten. Chester navigerer flåten, men finner fort ut at de har rodd i ring, og de dukker og de gjenkjenner øyen de overnattet på og

Karakter Navn: Spiller 1: Jason Deepwater Spiller 2: Cilla Spiller 3: Chester
--

leiren deres. Etter Chesters uflaks på å navigere seg fram i sumpen kommer de seg videre. Når spillerne driver seg gjennom noen tette trær ser Chester en slange som dropper ned på Jasons skuldre. (Pulserende bass og hisse lyder fra slangen spilles). Chester bruker en magiformel til å fryse av hodet til slangen. (Pulserende bass forsvinner).

På dette tidspunktet i spillet la jeg merke til at denne gruppen kom til å bli vanskelig å lage lydlandskap til. Siden jeg ikke visste hvordan de er som spillere, så visste jeg heller ikke hvordan de går fram når de spiller – i ulikhet med gruppe 1 som jeg spiller med ukentlig. Deres strategiske framgang og mangel på kreative valg gjorde det vanskelig for meg til å bli inspirert til å legge til flere lyder i landskapet.

Jason spiller for å holde motet oppe for spillerne. Sumpen begynner å bli mørkere og det dystre stemningen blir sterkere (*Drone* spilles av i tillegg til *Vind*), og spillerne legger merke til noen tømmerstokker som flyter forbi dem. Cilla oppdager at en av tømmerstokkene er en krokodille (krokodille lyder blir brukt). Her starter spillernes første kamp.

Siden jeg visste at dette var en av de mindre kampene, brukte jeg kun pulserende bass og valgte å utelate *Battle Piano*. Jeg ville prøve å skape mer dynamikk med å legge til mer lyder (skape mer kaos) jo sterkere fiendene de kjemper mot er.

Under kampen ble Cilla dyttet i vannet av krokodillen. I ettertiden sa Spiller 2 at plaske-lyder av vann eller generelle lyder av vann var noe som hun savnet fra lydbiblioteket mitt. Det ville skapet mer helhet i lydlandskapet i sumpen. Her valgte jeg å legge til *Battle Piano* for å skape mer kaos i det Cilla blir dyttet i vannet.

Kampen varer i 9 minutter og de to andre spillerne får Cilla opp på flåten igjen. (Lyden av vind er alt som kan høres). Jason synger en sang for Cilla for å gjøre henne bedre. De bruker litt tid på å helbrede hverandre. Alle er kalde, våte og miserable etter kampen, men de prøver å holde mote oppe. Cilla hopper over på en av tømmerstokkene, og resten følger etter for å ikke splitte opp gruppen. Nå reiser de på en tømmerstokk gjennom sumpen. Gruppen fisker etter mat og det nærmer seg kveld. I det fjerne ser gruppen lys fra et bål på en tørr øy, og de beveger seg mot lyset. De kan se en sigøynervogn og noen mennesker. (*Vistani* musikk og lyden av leirbål spilles av). Jason går mot de med lutt-spill og en av mennene i leiren tar de imot. Mannen introduserer seg selv som Scarengi og ber de sette seg ned ved bålet. Han introdusere sønnen sin Carloni og ber hans datter, Valana, komme med mat og drikke til gjestene. Jason flørter litt med Valana, noe som gjør at Carloni holder et øye med Jason hele

kvelden. Gruppen stiller noen spørsmål om hvor de befinner seg og Scarengi forteller de er ved byen Marais d'Tarascon. De snakker videre i en stund og de blir tilbydd til å slå leir med de for natten, og tilbyr de også en spådom.

Etter middagen kommer Valana fram fra et av teltene og setter seg ved bålet. (Lyden av *Vistani*-musikken forsvinner og blir erstattet med *Sirene*-sang). Hun gir dem spådommen: “*The lost one has called you! The dead will walk with the coming storm, and you must find a way to put them to rest. If you cannot, the rain will turn to blood! It will drown you – you and all of Marais d'Tarascon.*”

På grunn av at denne spådommen er en viktig hendelse i spillet så ville jeg bygge mer på den og legge til *Drone* underveis som spådommen eskalerer. Under gjennomkjøringen til Gruppe 1 spilte jeg av sangmelodien *Mysterious* i stedet for *Sirene*, men i ettertiden kan jeg høre at *Sirene*-sang er det som komplimenterer Valana best som karakter. Siden hun blir beskrevet som en slags ung jente med skjønnhet og mørke, mystiske øyne, kan en lett assosiere henne med det mytologiske vesenet; Sirene. Derfor var dette et bedre valgt etter min mening.

Scarengi avbryter spådommen ved bålet og trekker familien sin tilbake til vognen. Han virker redd og gruppen slipper å betale for spådommen. (*Sirene*-sangen slutter).

Gruppen slår leir for natten og Cilla tar første vakt. Valana kommer ut av vognen og hvisker «*Beware the madman – beware his blood*». Jason prøver å sjarmere henne, og lykkes. Valana er i en transe og Carloni stopper henne og tar hun med tilbake til vognen. Cilla prøver å kommunisere med Valana telepatisk for å spørre mer ut om spådommen, men siden Valana er i en transe får Cilla ingen svar.

Neste morgen våkner gruppen til tom leirplass. (All musikk og lyder er borte unntatt lyden av vind). De setter seg på tømmerstokken og drar i retning mot byen. Gruppen kommer til et område der mange frosker er tilstede. (Lyden av frosker høres).

Froskelydene stopper så, og det blir stille. Tre store frosker omringer spillerne og de ruller initiativ for så å starte kampen.

Siden jeg husket fra gjennomkjøringen med Gruppe 1 at denne kampen var litt vanskeligere enn kampen med krokodillen, så valgte jeg å ikke bare å bruke pulserende bass, men la *Battle Piano* også spille fra starten av kampen. Det virket som om denne kampmusikken falt i smak hos spillerne siden de ga meg noen smil når musikken begynte å spille.

Kampen varer i ca. 13 minutter. (Kamp musikken forsvinner og alt går tilbake til lyden av vind). Gruppen hadde bevilget seg inn i et frosketerritoriet og bestemmer seg for å komme seg ut av det og slå leir for dagen. De tar en pause for å få tilbake kreftene sine og bruker litt tid på å helbrede hverandre.

Etter en pause er spillerne tilbake på tømmerstokken. De drar gjennom et tett område i sumpen og oppdager så et inviterende lys gjennom tåken, noen meter over bakken. Gruppen kommer til et lite hus som er plassert på noe tømmer ett par meter over bakken. Når gruppen kommer nærmere huset slippes en taustige ned til spillerne. Gruppen klatrer opp stigen og går inn. (Alle lyder fades ut lyden av *Creaking House* spilles av). Dungeon Masteren beskriver rommet og mannen i midten av rommet: Luke. (Luke's sang spilles av). De prøver å snakke med Luke, men alt som kommer fra han er gåter. Gruppen velger å ta med seg Luke, og drar så fra hytten. (Alle lyder fades ut).

Spillerne kommer til byen. (*Village* lyder spilles). Dungeon Masteren beskriver det mørke tordenværet som ligger og ulmer over byen. (Noen sekunder med *Storm* lyder spilles, og ett til to lynnedslag).

Dette er den første gangen jeg fikk en fysisk reaksjon fra spillerne. Alle spillerne skvatt av lynnedslagene, noe tilsier at i likhet med gruppe 1, reagerer denne gruppen også på skvettelyder.

Det første gruppen ser i byen er begravelsen som går gjennom byen mot kirkegården. (*Village* dempes til de er nesten borte, kirkeklokker spilles i noen sekunder etterfulgt av *Funeral* sang). De ser på begravelsesseremonien, og hører risting fra kisten og (banking) fra innsiden. (*Drone* fader inn, og ut igjen etter begravelsen). Etter begravelsen drar spillerne til kroen. (*Village* lyder spilles svakt av). Jason ønsker å ta over som musiker på kroen og planlegger en konkurranse med kroens musiker: Duncan Delute. De andre spør rundt om informasjon om byen. Det er dyster stemning på kroen. (*Drone* spilles for dramatisk effekt). Spillerne tar en *long rest*. (Alle lydene forsvinner). Neste dag er de tilbake i byen (*Village* lyder). De kommer over et åsted med tørket blod (*Drone* spilles). og de snakker med konstabelen. (Luke's sang spilles når konstabelen henvender seg til Luke. *Drone* fades så ut). Gruppen går så til kirken for å snakke med Brucien. Luke spytter ut noen vers når han ser Brucien (*Strings* spilles). De drar fra kirken (*String* fades ut og *Village* lydene er tilbake). De finner informasjon i byen: okkultister er i byen, Jean Tarascon har tatt over familie bedriften og det er en vampyr i byen.

Når det nærmer seg kveld har Jason trubadur-konkurransen mot Duncan på kroen, der Jason vinner. Under feiringen fylles rommet med en fæl stank. (*Drone* spilles). En zombie kommer fra etasjen over og angriper menneskene i baren. (Pulserende bass begynner og zombielyder blir lagt til der det passer). Spillerne ruller initiativ og

kampen er i gang. (*Battle Piano* blir lagt til). Kampen varer i 10 minutter, og Cilla har blitt bitt.

Her sluttet så den første kvelden.

På dag 2 av spillet kommenterte noen av spillerne at musikken var lav enkelte steder, derfor satte jeg alle høyttalerne på bordet ved siden av spillerne. Under hele denne dagen kunne jeg høre at dette var et klokt strategisk valg. Ikke bare kunne spillerne høre musikken bedre, men det kunne jeg også, noe som gjorde det enklere å leke med volum dynamikk.

Gruppen befinner seg utenfor kroen. (*Village* lyder spilles). Spillerne starter med å diskutere om de skal drepe Cilla, som har blitt bitt av en av zombiene. Jason argumenterer for og Chester argumenterer mot. Før de rekker å komme til en konklusjon har Cilla stukket av. Resten av gruppen bruker så tid å rydde opp etter kampen. Sjaman Brucien og Piero kommer så for å hjelpe til.

Det blir sent på kvelden og gruppen, Cilla inkludert, har valgt å ta en *long rest* i kroen. (*Village* lyder fades ut). Neste morgen er gruppen tilbake i gatene. (*Village* lyder kommer tilbake). De undersøker gatene for informasjon: hvis Marcel fikk en begravelse, så var det ingen som møtte opp i den. Det blir ettermiddag. (*Village* lydene dempes og lyden av vind blir lagt til). Et stykke unna hører spillerne et hyl fra en dame. (*Lady scream*). Gruppen løper mot hylet og finner en kvinne ligge på bakken omringet av røde lakris stenger. (*Drone* spilles). Ved kvinnen står en kappekledd person med en blodig dolk i hånden. Han løper i det spillerne kommer til åstedet og gruppen jager etter han. Dungeon Masteren gir de oppgaver de skal løse for å nå gjerningsmannen (pulserende bass fades inn), men de feiler. Gjerningsmannen har sirkulert rundt og går etter Luke. Gruppen løper tilbake for å redde Luke.

Under denne nervepirrende handlingen ville jeg prøve å leke litt med effekten av stillhet. I det gjerningsmannen sier til Luke: «*You should not have come back*», på ordet *back* stoppet jeg all musikken. Spiller 3 var den som viste størst reaksjon. Det virket som om dette satte han litt ut, for han stoppet opp og begynte å se nervøst på meg. Det virket som om denne plutselige stillheten var en effektiv måte å gjøre spillerne ekstra nervøse.

Luke blir redd og spillerne skyter etter gjerningsmannen. (Pulserende bass fades inn). Gjerningsmannen sier: «*Your time will come*» før han løper av sted og forsvinner. (Bassen fades ut). Konstabelen kommer til åstedet og spillerne forteller om det som har skjedd. Kvinnen er fortsatt i livet og hun blir fraktet til kroen. Etter mye strategisk planlegging bestemmer gruppen seg for å dra til plantasjonen.

Spillerne går inn hovedinngangen til huset og går mot spisestuen som er opplyst. (*Drone* spilles). Der inne er tjenere som serverer rester av en mannekropp. Gruppen blir oppdaget og de ruller initiativ. (Pulserende bass spiller av, etterfulgt av *Battle Piano*).

Kampen varer i 9 minutter. (Pulserende bass og *Battle Piano* slutter). De ransaker stedet og finner kroppar til mange av innbyggerne som har vært savnet. (Spiller av litt *Drone* for dramatisk effekt). Spiller drar så tilbake til byen. (*Drone* blir erstattet med *Village* lyder). De drar til kroen for å finne informasjon: noen mener kirkegården er hjemsoekt og Vistani-folket spådde til gamle Fjora at de levende døde var på vei til byen.

Neste dag er spillerne i byen igjen, de besøker kjøpmannen Deruno for å selge noen gjenstander og for å få informasjon: Fader Brucien har vært og besøkt sumpen ofte den siste tiden. Tilbake i byen går spillerne forbi et hus der de hører en dame gråte.

Spillerne går til huset og snakker med damen bak den sperrede døren hennes. Hun introduserer seg selv som Fjora og hun gråter etter datteren sin. Spillerne forteller at de fant datteren død i plantasjen. Grupper klarer så å overtale hun til å slippe de inn å bli hos henne. Hun forteller så om spådommen hun fikk fra Vistani-folket.

Her tok vi en liten pause for å spise litt.

Gruppen drar fra huset til Fjora. (Lyden fra gatelivet starter opp igjen). Gruppen får en følelse av at noen holder øye med dem. Luke blir distraheret av noe nedover gaten. Når gruppen går mot Luke, møter de på en kappekledd skikkelse: the madman. (*Drone* spilles og lyden av gatelivet fades ned). Den kappekledde mannen har en dolk synlig og kaster tilbake hetten. (Svak pulserende bass spilles). “*You shound have never come back to Marais d’Tarascon*” hisser han til spillerne. “*And you should have not brought that wimp of a brother with you*”, roper han. Han avslører seg med navn, Jean Tarascon, før han angriper. Gruppen ruller initiativ, og kampen er i gang. (Den pulserende bassen blir sterkere og *Battle Piano* fades inn).

Kampen varer i 10 minutter. Jean faller død om og noen lakris stenger faller ut av lommene han. Spillerne forstår nå at det er han som har stått bak alle mordene i byen. Konstabel Gremin kommer til åstedet. Gruppen forklarer det som har skjedd. De tar med seg liket til Jean sammen med Gremin til kirken. (Lyden av vind spilles av). Der

spør de Sjaman Brucien mer om hva han gjorde ute i sumpen og om Tarascon brødrene.

Det nærmer seg kveld og stormen blir sterkere på himmelen. Det begynner å lyne og tordne, og etter hvert begynner det å regne.

Under spillingen med Gruppe 1 var jeg ikke helt forbered på alle de lydene som skulle komme inn i løpe av denne narrative skildringen av været, men denne gangen var jeg mer forbered på rekkefølgen av lydene: først inn med *Vind*, så *Storm*, noen lyder av lyn og deretter regn. I gjennomspillingen med denne gruppa var det bedre overganger til hver enkelt lyd. Er dette fordi jeg har blitt mer vant til programmet eller er det fordi jeg kjenner handlingen bedre?

Brucien forteller om Marcel sin død og hvordan han prøvde å bruke magi til å bringe han tilbake til livet. De får noen tekstruller fra Brucien med magiske formler. Like etter kommer en mann løpende inn i kirken og forteller at en arme med levende døde er på vei mot byen. Gruppen går mot retningen mannen pekte. I lyset fra lynet ser de skyggene av zombie-horden. (Lyden av lyn blir mye brukt i tillegg bruker jeg lyden av *Drone* for dramatisk effekt).

Luke sier et nytt vers: “*Look for the scroll where the old rest find. Behind the stone where six star shine. The finding however will cause much pain. Before the time of the falling rain.*” Gruppen finner fort ut at dette fører de til kirkegården og de drar dit. De finner et mausoleum med seks stjerner og de går inn.

I det de kommer seg inn i det underjordiske kammeret stopper all musikken. Dette reagerer spiller 3 på: “Wow, hvor stille det ble.” Her virker det som om overgangen fra full kaos til total stillhet var en beroligende effekt for Spiller 3, slik Iversen og Tiller beskriver bruken av stillhet i filmmusikk. Kroppsspråket til Spiller 3 tilsa også at denne teorien stemte. Han senket skuldrene og begynte å snakke roligere.

Spillerne befinner seg i gravkammeret. (*Cave* lyder blir spilt av). De går inn i rommet der rottene er. Her blir det en kamp på 20 minutter. (*Battle Gitar* spilles).

Med Gruppe 1 brukte jeg ikke kampmusikk for å spare på kampmusikken til de skulle slåss med siste bossen på slutten. Siden dette ikke fungerte ville jeg heller prøve å bygge opp til den siste slåsskampen. Siden de var nede i gramkammeret passet det fint å bruke *Battle Gitar* siden denne melodien er dyster og stressende, men samtidig ikke like kraftig og sterk i volum som gjør at den ikke er like voldsom som den vanlige kampmusikken med *Battle Piano* og pulserende bass.

Noen av spillerne mente *Battle Gitar* musikken virket hypnotiserende, noe som ga de et lite ubehag. Dette viser at det jeg forsøkte å gjøre virket.

(Etter kampen fades *Battle Gitar* ut). Jason finner en hemmelig gang som fører dem inn i et rom med åpne kister. Ned i en annen gang finner de også en dør med en zombie som går fram og tilbake foran døren. (Zombielyder blir brukt). De kjemper mot zombien i 6 minutter, (*Battle Gitar* spilles under kampen) – og velger på å gå inn den store døren. (Lyden av *Drone* spilles).

Spillerne kommer så til en stor sal. Dungeon Masteren beskriver salen som en stor sal med glasskuppel i taket, likrester over alt på gulvet og en ekkel stank som dekker rommet. Sittende på en trone i midten av rommet ser de Marcel Tarascon. (*Strings* spilles). Før kampen starter dør Cilla. Hun våkner opp igjen som zombie. Gruppen ruller initiativ og kampen er i gang. (All musikken som er i bruk fades bort og pulserende bass, *Drone* og *Battle Piano* blir spilt).

På grunn av at Cilla ble til en zombie ville jeg inkorporere hennes zombielyder sammen med de andre zombielydene. Jeg spurte henne om hvilke lyder hun ville ha og om hun var en rask eller rolig zombie. Dette var et morsomt samarbeid som jeg ikke forventet skulle skje. Lydene ble da en del av Cilla's karakter bygging som zombie. Dette var noe jeg ikke hadde trodd skulle skje, men det var en morsom og fascinerende episode.

Første del av kampen varer i 9 minutter. Et lyn slår så ned i taket på hulen som får glasskuppelen til å eksplodere. (Lyn og Glass eksplosjon lyd blir brukt). Marcel er distraheret av en rød måne på himmelen. Luke leser fra en tekstrull med en formel for *release dead*. Cilla blir til seg selv igjen og kampen fortsetter. Etter 7 minutter er kampen over. (Alle lydene forsvinner og det blir stille).

Med gruppe 1 ble denne siste kampen litt rotete. Det kan ha noe med at jeg ikke var helt forberedt på hvilke lyder og hvilken musikk jeg skulle bruke, siden jeg gikk bort fra manuset. Med denne gruppen var jeg klar over hva som skulle skje til ulike tiden og klarte å få en bra overgang til lydene som skulle brukes til enhver tid i lydlandskapet. Denne siste kampen ble jeg veldig fornøyd med.

Gruppen undersøker kroppen til Marcel og Cilla ser til Luke. Cilla leser noen dikt mens Luke trekker sine siste åndedrag. (*Ending* sangen begynner å spille). Spillerne drar tilbake til byen. Byen takker for hjelpen, men gruppen blir ikke invitert til å bli. Gruppen forteller konstabelen hva som skjedde i krypten. For å finne svar på noen andre ting spillerne ikke har fått svar på, drar de til Tarascon huset i byen. De får noen svar men det er noe de ikke klarer å løse.

Dungeon Masteren takket så for spillet og spillerne applauderte.

5.3 Ettetanker

Det å spille med en gruppe mennesker som jeg ikke kjente var veldig lærerikt. Dette var en gruppe som er velkomne og veldig åpne for å bli kjent. Vi brukte pausene under spillekveldene til å snakke og bli bedre kjent, noe som gjorde det lettere for meg å finne ut hvordan de var som spillere, og da få innspill til hvordan lydlandskapet skulle bygges opp. Men selv om jeg ble kjent med disse menneskene var det en vanskelig gruppe å samarbeide med. Det var generelt vanskeligere å få feedback fra spillerne, i alle fall fysiske tegn på at lydlandskapet jeg skapte fungerte. Jeg fikk noen blikk og kroppsbevegelser her og der, men ellers var det vanskelig å bekrefte om lydlandskapet fungerte.

Det var enkelte ganger jeg fikk klare reaksjoner: når de skvatt eller når det kom uforventede effekter, som plutselig stillhet. I samtalen etter gjennomkjøringen fikk jeg bekreftelse på at jeg klarte å skape en uhyggelig stemning til spillet, men at noen av spillerne var vant til skrekkspill og uhyggelig stemningsmusikk, så de reagerte ikke slik gruppe 1 ville gjort. Men de mente fortsatt at musikken var passende.

På grunn av at spillerne har spilt ulike versjoner av Dungeons and Dragons, brukte denne gruppen mye tid innimellom på å diskutere og lese opp regler til femte utgaven av spillet (nyeste utgaven). Jeg vet ikke hvordan det virket inn på spillernes konsentrasjon, men av og til virket det som om denne «out-of-game» diskusjonen var en distraksjon fra stemningen både jeg og Dungeon Masteren prøvde å skape.

Spillerne tøyset og tullet også mye gjennom spillet, noe som virket som en fin måte bli kjent med hverandre på, men til tider kunne det virke som en distraksjon fra spillet. For min egen del gjorde det at jeg falt inn og ut av fokus, noe som kunne vært grunnen til at jeg selv mente at min egen prestasjon ikke var på sitt beste. Når jeg så ikke klarte å hente inspirasjon fra spillerne prøvde jeg å hente fra skildringene til Dungeon Masteren. Men til tider virket det som om spillerne ikke klarte å inspirere Dungeon Masteren til å utdype eller legge til kreative elementer til den narrative handlingen. Dette førte til at jeg fikk mindre inspirasjon fra Dungeon Masteren enn det jeg fikk under gjennomføringen til gruppe 1.

Underveis i dag 1 ble jeg oppmerksom på at lydnivået var veldig lavt enkelte ganger under spillingen. Jeg vet ikke om dette var på grunn av at høyttalerne var plassert for langt unna spillerne, eller fordi jeg var for forsiktig med lydnivået. Men på dag 2 plasserte jeg høyttalerne på bordet, like ved spillerne, hjalp det med å øke volumet, ikke bare for spillerne, men også for min del. Dette gjorde det enklere å høre de dynamiske forskjellene som ble gjort i musikken og lydene.

En ting som kunne ha forandret lydlandskapet er et samarbeid med spiller 1. Spiller 1 valgte å spille bard, noe om ville ha gitt meg mange muligheter til spille musikk som hadde komplimentert denne spillerens valg. Denne barden hadde instrumentene lutt, fløyte, liten tromme og skalmeie i inventaret sitt. Ingen av instrumentene i Ableton matchet lyden av disse instrumentene, så det var vanskelig å skulle lage lydene av disse instrumentene underveis i spillet for å komplimentere Spiller 1 sine musikalske trekk i spillet. I ettertiden kom jeg på at siden jeg også har en bakgrunn som klarinettist, hadde det vært mulighet for med å ta med den og spille på den live for å komplimenterer Spiller 1 sin fløyte.

Pga. at gjennomkjøringen skjedde på to dager, med lite tid mellom hver gang klarte jeg ikke å forberede noen instrumenter til han som spilte bard. Ableton hadde heller ikke instrumentene som han som var en del av hans karakterbeskrivelse.

Selv om dette var en gjennomkjøring med mindre variasjon i lydbildet og hardere å utføre kreativt, var dette fortsatt en fascinerende gruppe å spille med. Siden dag 2 hadde mer variasjon i lydbildet enn dag 1, ville jeg si at det var enklere å skape lydbildet etter jeg hadde spilt med de i et par timer. Dette ga meg mer erfaring i å samarbeide med en 'ukjent' gruppe.

6. Oppsummering og Konklusjon

Igjennom denne prosjekttiden har jeg lært mye. Jeg har fått mer kunnskap om spillmusikken virkemidler og hvordan bruke de i en live setting. Jeg har også fått mer erfaring av å skape musikk basert på sensoriske inntrykk fra en tekst/narrativ historie. Det å forholde seg til mange forskjellige elementer: komposisjon, Elliot, spillerne, digitale verktøy m.m. har gitt meg en forståelse av hvordan å takle et slikt kunstnerisk arbeid under tidspress. Jeg har forstått at det er en kompleksitet i det jeg har gjennomført.

I starten av prosjektet var jeg sikker på at den største utfordringen lå i skapelsen av musikken og å skape et systematisk oppsett av musikken. Ved å se og lytte til andre filmer og spill, og oppsøke steder som ga meg inspirasjon, var det enklere å skape musikk som kunne transponere lytterne til den verdenen som jeg og Elliot prøvde å skape.

Når det kommer til oppsettet av musikken har Ableton Live 10 vært et godt program å bruke. Det var ikke bare raskt å lære og enkelt å leke rundt med, men det er også et program som har et eget oppsett for å bruke i live sammenhenger. Dette skaper et oversiktlig system over lydfilene, som gjør at jeg ikke trenger å lete etter hver fil under spillingen, og kan heller fokusere på lydlandskapet og spillernes impulser.

På samme måte som spillmusikken tar utgangspunkt i musikalske effekter fra filmmusikk, var det ikke vanskelig å anvende spillmusikken til en live setting. Utfordringene lå for det meste i improviseringen underveis i spillet, noe jeg fikk teken på jo bedre kjennskap jeg fikk til den narrative grunnmuren.

Det var veldig fascinerende å oppleve to grupper som var så forskjellige i sine spillemåter at de skapte to forskjellige spillopplevelser for både meg og Elliot, selv om lydene og musikken var lik. Det var selvfølgelig lettere å få impulser til lydlandskapet med gruppe 1 (som jeg spiller med ukentlig), men jeg fikk også kjenne på det å være i en formidlingssituasjon der jeg ikke kjente de jeg skulle være med å skape lydlandskapet til.

Feedback et nøkkelord til å beskrive samarbeidet mellom alle deltagere i den interaktive spillingen. Uten feedbacken jeg fikk fra både Dungeon Master og spillere hadde den narrative fortellingen og musikken ikke komplimentert hverandre i like stor grad, noe som ville ødelagt

hele illusjonen av det å eksistere i den verdenen som jeg og Elliot ville skape. Dungeons and Dragons er i utgangspunktet et spill der spillernes kreativitet utgjør mesteparten av spillet, og det har vært lærerikt, fascinerende, og ikke minst moro å spille på andres kreativitet. Det har gitt meg et innblikk i formidling i en interaktiv og tverrfaglig situasjon.

Ikke bare var jeg interessert i deres måte å spille spillet på, men alle spillerne som deltok i dette prosjektet var interessert i å vite hvordan jeg hadde lagt opp lydene, hvordan de ble laget og ikke minst hva jeg gjorde under gjennomspillingene. Det virket som om de fleste var interessert i skapelsen av musikk til spill og filmer, og ville vite hvordan den ble lagt opp på det tekniske nivået.

Hvis en skal ta utgangspunkt i Collins *Relationship to music and sound design* diagram (2015, s. 573) har jeg ofte fundert på hva min rolle har vært igjennom dette prosjektet. Er jeg komponisten? Er jeg formidleren? Er jeg teknikeren? Eller er jeg arrangøren? Jeg har vært alle disse rollene, men ikke en normal versjon av disse rollene. Hvis jeg skulle ha sammenlignet min rolle i dette prosjektet med andre formidlingsformer, ville det vært en dirigent. Jeg har vært den som sitter med alle lydene, et partitur, mens spillerne har sittet med sine stemmer, sine valg, gjennom spillet. Jeg som dirigent har da måttet tatt i bruk deres valg og korporert det med de andre lydene og fått alt til å passe sammen for å skape et helhetlig lydlandskap. Lydlandskapet har da blitt en felles komposisjon, en workshop, der spillerne komponerer med meg.

Jeg har også fått lært en god del om rollespill og et spillmiljø som jeg kun har sett i filmer og tv-serier, og som jeg nå kan si med stolthet at jeg er en del av. Gjennom det å lære om rollespillet Dungeon and Dragon har jeg ikke bare lært meg om hvordan en korporer musikk til spillet, men også at det finnes muligheter for tverrfaglighet i Dungeons and Dragons. Flere spillere maler sine egne plastfigurer som de bruker i spillet. De tegner eller designer kostymer til karakterene sine, og når det kommer til å bruke kunstformen drama, brukes alt fra karakterbygging til narrativ historie fortelling. Det finnes også et konsept som heter *Live Action Role-Playing* (forkortet: LAPR – LAIV på norsk) som er helt lik Dungeons and Dragons, men i stedet for å spille rundt et bord, er de 'ute i naturen', går selv inn i karakterene sine og spiller ut valgene og kampene. Dungeons and Dragons er et multimodalt spill med uendelige muligheter for tverrfaglig utbytte og for kunstnerisk forskning, og jeg håper å få flere muligheter til å skape musikk for flere rollespill i fremtiden.

Litteraturliste

- Ableton [Internett] (ukjent år/dato) *Welcome to Live*. [Bruker Manual] Hentet 20.11.20 fra <https://www.ableton.com/en/manual/welcome-to-live/>
- ActionVFX [Internett] (ukjent år/dato) *Free – Explosion Sound FX* [Lydfiler] Hentet 10.09.20 fra <https://www.actionvfx.com/collections/free-explosion-sound-fx>
- Akai Professional [Internett] (ukjent år/dato) *LPD8 Editor User Guide*. [Bruker Manual] Hentet 20.11.20 fra <https://www.akaipro.com/amfile/file/download/file/675/product/40/>
- Akai Professional LPD8 [Bilde]. (u.å) Hentet 19.08.20 fra https://media.sweetwater.com/api/i/q-82_ha-857a90ebca24338a_hmac-380d1d3ad88eecfbab39b004be7b9b8c1aaea5b8/images/items/750/LPD8-large.jpg
- Baarts, C. (2015). Autoetnografi. Brikmann, S. & Tanggaard, L. (Red.) *Kvalitative Metoder: En Grundbog*. (2. Utgave, 3. Opplag, s. 169 – 180). Danmark: Hans Reitzels Forlag.
- BerlinAtmospheres [Brukernavn] (2015, 7. Januar) *Door Knocking SOUND EFFECT – Heavy Door Knocks Anklopfen SOUNDS* [Videoklipp] Hentet 02.09.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=nEeJQQ3SkRA>
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [Spill]. USA: Bethesda Softworks.
- Briggett, R. (2013). Contextualizing Game Audio Aesthetics. Richardson, J., Gorbman, C. & Vernallis, C. (Red.) *The Oxford Handbook of Audiovisual Aesthetics*. (s. 563 – 571). New York: Oxford University Press.
- BunnyBoiler72 [Brukernavn] (2010, 27. Januar) *Ghosthunter Soundtrack: 20 – Astral (Prison – Full Edit)*. [Videoklipp] Hentet 06.05.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=hezVqUKhGIA>
- Collins, K. (2013). Implication of Interactions: What does it mean for sound to be “interactive”? Richardson, J., Gorbman, C. & Vernallis, C. (Red.) *The Oxford Handbook of Audiovisual Aesthetics*. (s. 572 – 584). New York: Oxford University Press.
- Columbus, C. (Regissør). (2001). *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone*. [Spillefilm]. USA: Warner Bros.
- DnD Beyond [Internett] (ukjent år/dato) *Bard: Class Details*. Hentet 11.05.20 fra <https://www.dndbeyond.com/classes/bard?page=11>

DnD Beyond [Internett] (ukjent år/dato) *Rogue: Class Details*. Hentet 11.05.20 fra <https://www.dndbeyond.com/classes/rogue>

Frictional Games. (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. [Spill]. Sverige: Frictional Games.

Greelane [Internett] (2019, 19. Juni) *Hva er gotisk litteratur?*. Hentet 20.11.20 fra <https://www.greelane.com/nb/humaniora/litteratur/gothic-literature-2207825/>

Hadley, M.J. (2012). *Slender: The Eight Pages*. [Spill]. Ukjent Sted: Parsec Productions.

Iversen, Gunnar & Tiller, Asbjørn. (2014). *Lydbilder: Mediene og det akustiske*. Oslo: Universitetsforlaget.

Iwatani, T. (1980). *Pac-Man*. [Spill]. Japan: Bandai Namco Entertainment & Midway Games.

Jordan, N. (Regissør). (1994). *A Interview With A Vampire*. [Spillefilm]. USA: The Geffen Film Company.

Krillbite. (2015). *Among the Sleep*. [Spill]. Norge: Krillbite.

Mahler, T. & Korol, G. (2015). *Ori and the Blind Forest*. [Spill]. Østerrike: Moon Studios.

MeditationRelaxClub – Sleep Music & Mindfulness [Brukernavn] (2013, 9. April) *Nature Sounds: Rain Sounds One Hour for Sleeping, Sleep Aid for Everybody* [Videoklipp] Hentet 20.09.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=Mr9T-943BnE>

Miyamoto, S. & Tezuka, T. (1985). *Super Mario Bros*. [Spill]. Japan: Nintendo.

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice*. [Spill]. England: Ninja Theory.

ParadoxMirror [Brukernavn] (2010, 14. Juni) *Creaking Building Sound Effect* [Videoklipp] Hentet 20.09.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=swXRvj4b3DM>

Salvato, D. (2017). *Doki Doki Literature Club!* [Spill]. USA: Team Salvato.

Salvicsek, B. (2000) *Ravenloft: Night of the Walking Dead*. USA: TSR, Wizards of the Coast.

Spielberg, S. (Regissør). (1993). *Jurassic Park*. [Spillefilm]. USA: Universal Studios.

Stoker, B. (1897). *Dracula*. England: Archibald Constable and Company.

SyentifikFilms [Brukernavn] (2012, 23. Oktober) *Gothic church bells – sound effect* [Videoklipp] Hentet 20.09.20 fra <https://www.youtube.com/watch?v=bahqIFf4i8Y>

Thiefing. [Bilde]. (u.å) Hentet 12.04.20 fra <https://www.dndbeyond.com/races/tiefling>

Tolkien, J. R. R. (1954) *Lord of the Rings*. England: Allen & Unwin.

Trasier Studios. (2017). *Little Nightmares* [Videospill]. Bandai Namco Entertainment.

Playdead. (2011). *Limbo*. [Spill]. Danmark: Playdead.

Playdead. (2016). *Inside*. [Spill]. Danmark: Playdead.

Red Barrels (2013). *Outlast*. [Spill]. Canada: Red Barrels.

Verbinski, G. (Regissør). (2003 – 2007). *Pirates of the Caribbean*. [Filmserie]. USA: Walt Disney.

Virtual Fireplace™ [Brukernavn] (2014, 8. Mai) *Virtual Campfire with Crackling Fir Sounds (HD)* [Videoklipp] Hentet 02.09.20 fra

<https://www.youtube.com/watch?v=iz7wtTO7roQ>

Vox [Brukernavn] (2018, 14. Juni) *Virtual Campfire with Crackling Fir Sounds (HD)*

[Videoklipp] Hentet 16.11.19 fra

https://www.youtube.com/watch?v=2PEt5RdNHNw&feature=emb_logo

Zack Studios [Brukernavn] (2017, 8. Mars) *1 Hour Medieval Village Sounds / Sleep, Relax, Study* [Videoklipp] Hentet 20.09.20 fra

<https://www.youtube.com/watch?v=MATXsOcmTr8>

Vedlegg 1

Ableton Live Oppsett



Vedlegg 2

NSD – Informasjonsskriv/Samtykkeskjema

Vil du delta i forskningsprosjektet *"Dungeons & Dataspill"?*

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å lage musikk til et rollespill. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Du har blitt spurt om å delta i en masteroppgave. I masteroppgaven skal jeg, Elin Margrete Bjerken, komponere musikk til et videospill, men jeg vil omvende dette til en live setting med dere som spiller rollespill.

Jeg kommer til se på hvordan musikk som er egnet for videospill fungerer til rollespillet Dungeon and Dragons (D&D). Andre forskningsspørsmål jeg skal ta for meg er: Hvordan det er å komponere til et spill uten form for visuell innflytelse? Hvordan bli musikken oppbygget? Hvordan fungerer musikken til en live setting? Og hvordan musikken blir utviklet gjennom de prøvelsene som jeg skal ta for meg gjennom prosjektperioden.

Formålet med denne masteroppgaven blir som et kunstneriske utviklingsarbeid der jeg skal utvide mine ferdigheter til å komponere, i dette tilfelle i en spesifikt musikalsk retning; videospill komponering. Siden jeg ikke er kjent innenfor denne måten å komponere blir dette en utfordring som jeg håper vil utvikle meg som komponist.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Universitetet i Agder er ansvarlig for prosjektet.

Andre ansvarlige for prosjektet er Tormod Wallem Anundsen, som er veileder for dette prosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta fordi du er en del av rollespillsamfunnet på Sørlandet eller er med på spille rollespill på fritiden.

Hva innebærer det for deg å delta?

Jeg vil gjerne gjøre lydopptak av når vi spiller sammen for å høre både hvordan komposisjonen blir live og hvordan det fungerer i helhet med spillet. Jeg ønsker også å intervju dere etterpå om opplevelsen.

Alt av lydopptak og bilder som blir tatt gjennom prosjektet blir slettet etter prosjektslutt.

Du vil også bli spurt om å delta på 'fremføringen' av prosjektet med å spille samme D&D kampanjen foran sensor.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykke tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle opplysninger om deg vil da bli anonymisert. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

- De som har tilgang og behandlingsansvar er Universitetet i Agder, veileder Tormod Wallem Anundsen og student Elin Margrete Bjerken.
- Tiltak jeg gjør for å sikre at ingen uvedkommende får tilgang til personopplysningene er at navnet og kontaktopplysningene dine vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data, lagre datamaterialet på forskningsserver, innelåst/kryptert, etc.

Du vil også få lese gjennom alt dere er sitert i, og hvis dere ønsker å kommentere eller få noe slettet blir det gjort.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Prosjektet skal etter planen avsluttes 16. desember. Personopplysninger og eventuelle lydopptak og bilder vil alt bli slettet etter prosjektslutt.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke personopplysninger som er registrert om deg,
- å få rettet personopplysninger om deg,
- få slettet personopplysninger om deg,
- få utlevert en kopi av dine personopplysninger (dataportabilitet), og
- å sende klage til personvernombudet eller Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Elin Margrete Bjerken, Tormod Wallem Anundsen og Universitetet i Agder har NSD – Norsk senter for forskningsdata AS vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

- Universitetet i Agder ved Tormod Wallem Anundsen, på epost (tormod.w.anundsen@uia.no) og Elin Margrete Bjerken, på epost (elin_margrete@hotmail.com), på telefon: 98674610.
- Vårt personvernombud: Universitetet i Agder.
- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS, på epost (personverntjenester@nsd.no) eller telefon: 55 58 21 17.

Med vennlig hilsen

Elin Margrete Bjerken

(Masterstudent)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet [*Dungeon & Dataspill*], og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- å delta i intervju/samtale
- at prosjektarbeideren kan gi opplysninger om meg til prosjektet
- å delta på 'fremføringen' av prosjektet foran sensor, hvis jeg blir spurt.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet, 16. desember.

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 3

NSD Personvern

[08.01.2020 kl. 10.09]

Det innsendte meldeskjemaet med referansekode 967712 er nå vurdert av NSD. Følgende vurdering er gitt: Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet den 08.01.2020 med vedlegg, samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte. MELD VESENTLIGE ENDRINGER Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til NSD ved å oppdatere meldeskjemaet. Før du melder inn en endring, oppfordrer vi deg til å lese om hvilke type endringer det er nødvendig å melde: nsd.no/personvernombud/meld_prosjekt/meld_endringer.html Du må vente på svar fra NSD før endringen gjennomføres. TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 15.06.2020. LOVLIG GRUNNLAG Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a. PERSONVERNPRINSIPPER NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om: - lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen - formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke viderebehandles til nye uforenlige formål - dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet - lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet DE REGISTRERTES RETTIGHETER Så lenge de registrerte kan identifiseres i datamaterialet vil de ha følgende rettigheter: åpenhet (art. 12), informasjon (art. 13), innsyn (art. 15), retting (art. 16), sletting (art. 17), begrensning (art. 18), underretning (art. 19), dataportabilitet (art. 20). NSD vurderer at informasjonen som de registrerte vil motta oppfyller lovens krav til form og innhold, jf. art. 12.1 og art. 13. Vi minner om at hvis en registrert tar kontakt om sine rettigheter, har behandlingsansvarlig institusjon plikt til å svare innen en måned. FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER NSD legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1 f) og sikkerhet (art. 32). For å forsikre dere om at kravene oppfylles, må dere følge interne retningslinjer og eventuelt rådføre dere med behandlingsansvarlig institusjon. OPPFØLGING AV PROSJEKTET NSD vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet. Lykke til med prosjektet! Tlf. Personverntjenester: 55 58 21 17 (tast 1)