

---

## *Cart Life*

---

Spel är upplevelser. Det är i grund och botten min utgångspunkt oavsett om det handlar om att utveckla, analysera eller konsumera spel. Dessa upplevelser består av en mängd beståndsdelar. Vilka dessa delar är och hur indelningen av dem ser ut finns det självfallet olika uppfattningar om. I sin bok *The Art of Game Design* presenterar Jesse Schell ett exempel på en sådan indelning: en fyrhörning som består av teknologi, mekanik, story samt estetik. För tydlighetens skull bör det påpekas att ordet estetik i sammanhanget betecknar det visuella utseendet och inte upplevelsen i allmänhet. Ett sätt att se på speldesign är att starka upplevelser skapas när alla dessa fyra beståndsdelar talar med varandra; det finns ett fokus och en helhet som gör det svårt att skilja på delarna. Detta är också något som jag har diskuterat i tidigare texter. En diskrepans som jag ofta tycker mig stöta på är den mellan spelmekanik och story. I vissa fall känns själva berättelsen påklistrad, den är ett yttre lager som egentligen inte har något med själva spelsystemet att göra. Den finns där enbart för att motivera mig som spelare, något som inte nödvändigtvis behövs om mekaniken i sig självt är tillräckligt underhållande. I andra spel är både mekaniken och storyn väl designade men de drar åt olika håll. Ett ofta återkommande problem är att det sker en brytning mellan spelsekvenserna och de regisserade filmsekvenserna. I de förstnämnda tar jag kol på hundratals fiender och borde utan tvekan sätta skräck i stora delar av världen (och verkar inte ha några problem med att mörda) medan de sistnämnda handlar om hur huvudkaraktären får ångest över att hen har mördat en viss person eller där spelet till och med berättar för mig vilken hemsk person jag är eftersom jag valde att döda person X. Det är väl inte konstigt att jag tog det beslutet eftersom allting jag gör i spelet kretsar kring att döda. Om det är en naturlag i spelet att skjuta mig från punkt A till B kan det knappast vara moraliskt förkastligt att döda ännu en fiende. Upplevelsen blir inkonsekvent och som en följd tappar berättelsen sin tyngd. Det är svårt att berätta en historia om krigets fasor när det samtidigt är roligt att springa runt och skjuta.

En ”lösning” på problemet med mekanik och story återfinns hos de spel där utvecklarna har valt att helt enkelt skala bort själva spelet och istället skapa digitala upplevelser. Exempelen är många: *Dear Esther*, *Dinner Date*, *The Passage*, och så vidare. Jag har länge varit en anhängare av dessa ”icke-spel”, inte för att jag tycker att de besitter ett kvalitativt värde som överstiger de traditionella spelen utan framförallt för att de på olika sätt bryter mot etablerade konventioner om vad spel är och kan vara. Mångfald och utforskande gör gott.

Utifrån diskussionen ovan utgör *Cart Life* ett oerhört intressant exempel på förhållandet mellan spel och berättande. När jag först tog mig an spelet, som för övrigt är ett enmansprojekt utvecklat av Richard Hofmeier, blev jag snabbt överraskad. På grund av de diskussioner som spelet hade gett upphov till utgick jag fördomsfullt från att det i mångt och mycket skulle vara ett ”icke-spel”, en upplevelse med lite spelmekanik och mycket berättande. Det visade sig dock snabbt att så inte var fallet. I *Cart Life* tar spelaren rollen som en av tre karaktärer: Melanie, Andrus eller Vinny (den sistnämnda återfinns enbart i betalversionen av spelet). Dessa tre befinner sig relativt långt ned på den ekonomiska och sociala skalan och måste, av olika anledningar, arbeta hårt för att tjäna sitt uppehälle. Spelet

utspelar sig i staden Georgetown som är uppdelad i flera olika distrikt. Karaktärerna kan röra sig mellan dessa, antingen genom att betala för en buss- eller taxiresa eller genom att gå till fots. Det sistnämnda kostar inget men tar längre tid – och i Cart Life är tid pengar. Klockan tickar obönhörligt på, även när jag rotar runt bland min utrustning, och för varje minut som passerar närmar sig tidpunkten då jag måste betala hyran eller bevisa att min affärsverksamhet är lönsam. Det är nämligen så att var och en av de tre karaktärerna har sitt specifika sätt att tjäna pengar: Melanie säljer kaffe, Andrus driver ett tidningsstånd och Vinny går runt och säljer matbröd. Behovet av pengar är också direkt kopplat till mål som personerna strävar mot, något som gör att bandet mellan spelmekaniken och berättelsen etableras tidigt. I grund och botten är alltså Cart Life en simulator som kretsar kring egenföretagande. Spelet går ut på att maximera vinsterna genom att köpa uppgraderingar till försäljningsstånden, effektivisera försäljningen och bygga upp ett bra rykte.

På så vis är Cart Life ett spel som i hög utsträckning vilar på en mekanisk grund och som helt och hållet är uppbyggt av system. Vad är det då som gör att spelet skiljer sig åt från andra liknande spel? Vad är det som gör att Cart Life blir en så stark och kraftfull berättelse? Det är nämligen så att den upplevelse som spelet ger upphov till handlar om något mer än att maximera vinsten. Där många liknande spel tydligt stannar vid att vara system, och där dessa system överskuggar allt annat, uppstår det i Cart Life en helhet. Det är en helhet som visserligen handlar om att ”vinna”; om att ha tjänat så mycket pengar som möjligt vid veckans slut, men som samtidigt får ett berättarmässigt djup. Jag vill att Melanie ska tjäna tillräckligt med pengar så att hon kan få delad vårdnad om sin dotter och jag vill att den hopplösa men levnadsglada Vinny ska kunna fortsätta sälja sina bröd utan att hamna på gatan.

Jag tror att det grundläggande svaret på varför Cart Life känns så annorlunda är att det handlar om människor. Istället för att jag bygger en nöjespark eller driver ett mångmiljardföretag så bottnar spelet hela tiden i att det är enskilda, fattiga och utslagna människor som jag styr. De har alla sina ”måsten”; Melanie behöver hämta sin dotter på skolan klocka 16 varje dag, Vinny behöver dricka kaffe med jämna mellanrum och Andrus är rökare. Eftersom spelet är ett så tydligt system blir också dessa måsten problem inom ramarna för spelet. Att behöva stänga kaffeståndet vid 16 varje dag för att gå till skolan gör till exempel att jag går miste om potentiell försäljning. Å andra sidan vill jag inte sätta min försäljning framför min dotter. Å det tredje måste jag dock tjäna tillräckligt med pengar för att få behålla vårdnaden om henne. Ett dilemma grundat i både story och spelmekanik uppstår. Det är ett elegant sätt att knyta samman spelets delar till en helhet.

Den tematiska inramningen fyller också en viktig funktion för att förstärka vikten av att tjäna pengar; konsekvenserna av att inte tjäna ihop tillräckligt vill jag inte ens tänka på. Det finns ett socialrealistiskt drag i upplevelsen som gör att varenda dollar blir viktig och varje minut betydelsefull. Även om komplexiteten i spelet inte ska överdrivas är upplevelsen något förvirrande inledningsvis. Hofmeier har medvetet valt att inte förklara allting utan jag måste ta reda på saker på egen hand. I vilket distrikt bör jag sätta upp mitt stånd? Hur köper jag ett försäljningstillstånd? Vilket pris är rimligt för en cappuccino? Detta gör att jag lättare kan identifiera mig med karaktärerna eftersom jag känner mig precis lika vilsen och pressad som de gör.

Cart life är också ett i hög grad repetitivt spel där varje dag i princip liknar den föregående: karaktären vaknar, äter frukost och beger sig därefter ut i hopp om att sälja så mycket som möjligt. Försäljningen sker i form av tidsbaserade minispel som också snabbt blir uppreparande.

Det är tydligt att bristen på variation är ett medvetet beslut som gör att spelet måhända inte är "roligt" på samma sätt som andra spel men som förstärker känslan av vardagens monotoni. När man har fastnat långt ned på den sociala skalan blir man bunden av att tjäna pengar, vilken man gör genom att utnyttja tiden. Livet för Melanie, Vinny och Andrus handlar inte om att utvecklas som människor utan att klara sig för dagen.

Cart Life bevisar styrkan som finns i det interaktiva berättandet och hur spelsystem kan användas för att skapa upplevelser som handlar om mer än att maximera poäng. De olika delarna lyfter varandra och det blir till slut svårt att särskilja vad som är spel och vad som är berättande. Richard Hofmeier har lyckats med något som andra gång på gång misslyckas med, att smälta samman element som så lätt hamnar i ett motsatsläge. För mig visar spel som Cart Life vilken potential som spelmediet besitter. Berättelser och spel är i grund och botten samma sak.