

## *Subtraktiv speldesign*

*eller*

### *Att tälja ett spel*

---

Vid förra årets Nordic Game Conference i Malmö hade jag förmånen att lyssna på Phil Fish – skaparen av det charmiga pusselspelet Fez – när han diskuterade begreppet subtraktiv speldesign. Fish inledde med att hänvisa till det hyllade Ico och en diskussion kring sagda spel som Fumitu Ueda hade hållit. Under en period i utvecklingen av Ico återfanns det bland annat byar fyllda med bybor som spelaren kunde besöka för att inhandla förnödenheter. Spelet innehöll också flera olika sorters fiender till skillnad från den färdiga versionen. Dessa olika element var inte enbart koncept utan färdiga och integrerade delar av upplevelsen. Vid en viss punkt insåg Ueda att spelet höll på att tappa fokus. Det fanns en mängd olika bitar men de talade inte med varandra och stjälpde således mer än vad de hjälpte. Ueda beslöt sig därför för att kapa byarna och ta bort de överflödiga fienderna. Han skalade ner Ico för att hitta tillbaka till spelets kärna. Fish fortsatte med att berätta hur han själv hade fallit i samma fälla under arbetet med Fez. Han hade till exempel valt att inkludera ett system där spelaren var tvungen att samla på hjärtan, precis som i Zelda-spelen, något som senare ströks. Alla delar som inte var direkt kopplade till spelets rotationsmekanik valde Fish att ta bort.

Istället för att designa genom att lägga till handlar alltså subtraktiv speldesign om att ta bort och skala ned. Processen att utveckla ett spel blir således en negativ sådan. Det blir en process som går ut på att reducera. Möjligheten skulle det kunna liknas vid att tälja; att långsamt skära bort lager efter lager tills enbart en polerad kärna återstår. Denna syn på speldesign är intressant eftersom den anknyter till själva ordet design och dess etymologi. Ordet kommer ursprungligen från det latinska ordet designare, ett ord som betyder att peka ut. Design handlar alltså om att peka ut vad som ska finnas med och, av minst lika stor vikt, vad som inte ska finnas med. Detta gör att spelets kärna, dess essens, återkommer: hur ska en utvecklare kunna välja vilka delar att behålla om han eller hon inte vet vad siktet är inställt på? Ett faktum som uppstår är dock att det rimligtvis måste finnas delar att ta bort för att principen skall kunna användas. I vissa fall inser utvecklarna redan under en konceptfas vilka element som bör strykas men så är inte alltid fallet. Ofta krävs det att systemet faktiskt testas för att visa på vad som förhöjer spelupplevelsen och vad som inte gör det. I ett sådant läge gäller det att våga lyfta yxan, precis som Ueda gjorde med Ico. Det som kapas är värt både tid, pengar och kärlek men förhoppningsvis leder det till en bättre spelupplevelse.

Valve brukar överlag vara duktiga på att skapa fokuserade upplevelser. Låt oss ta Half-Life 2 som ett exempel. Actionelementen känns gedigna, bandesignen är välarbetad och stämningen tät. Själva mekaniken som driver spelet är relativt simpel men genom användningen av fysikmotorn lyckas de ändå skapa en variation i utmaningarna. Däremot upplevde jag, och många med mig, att bil- och svävarsekvenserna inte riktigt höll måttet. De kändes onödigt långa och kontrollen över fordonen övertygade inte. Kanske hade det varit bättre för spelupplevelsen som en helhet om Valve faktiskt hade valt att skrota dessa delar istället för att behålla dem och förlänga speltiden med några timmar. Även om jag förstår varför Valve valde att inkludera sekvenserna gjorde det att helhetsupplevelsen sänktes. Det blev dessutom extra

tydligt eftersom övriga delar av spelet är så väldesignade; kontrasten som uppstod mellan de olika delarna blev väldigt uppenbar. På så vis innebär det att om en utvecklare är skicklig på att polera sina spel och skapa en helhet som känns genomarbetad ställer det också krav på dem att använda sig av det subtraktiva förhållningssättet. Varje snedsteg bryter nämligen av med icke-önskvärd tydlighet.

En annan typ av subtraktion kan vi se i Halo 2 och dess hälsomätare som automatiskt laddar upp sig så länge spelaren undviker att ta skada. Utvecklarna valde på så vis att ta bort det klassiska sökandet efter första hjälpen-lådor, något som passade för spelets fokus på intensiva strider. Istället för att springa runt och leta efter liv var spelaren tvungen att medvetet navigera genom banorna för att undvika att ta skada, något som gav striderna ett större djup. Dessutom innebär det att upplevelsen fick ett annat driv eftersom sökandet efter hälsa skalades bort. Bungie var inte först med ett sådant hälsosystem men det var mycket tack vare dem som systemet fick ett genomslag på bred front. Betyder då detta att alla FPS bör använda sig av hälsa som laddas upp? Självfallet inte. Det handlar återigen om vilket system som ligger i linje med resten av spelet.

Självklart är det så att spelutveckling är en process som i hög grad handlar om att skapa och lägga till. Subtraktion kräver addition. Det som den subtraktiva speldesignen lyfter fram är betydelsen av att stryka istället för att lägga till. En icke-fungerande spelupplevelse blir inte nödvändigtvis bättre genom att utvecklarna klistrar på ytterligare mekaniker och features. Det är inte värt att förlora fokus till förmån för speltid och innehåll. Istället handlar det om att hela tiden vara medveten om vad spelets essens är och sedan se till att alla delar av spelet faktiskt pekar mot just denna kärna. Vill man hårdra det skulle man nästan kunna säga att ett spel, enligt den subtraktiva speldesignen, inte definieras utifrån vad som finns med i spelet utan istället utifrån vad som inte finns med.

Ibland kan det vara svårt att sätta fingret på vad som gör ett spel bra. Många gånger har jag funderat kring vad det egentligen är som gör att jag föredrar ett spel framför ett annat. Till det yttre liknar de varandra och jag kan inte hävda att det är kontrollen, den visuella estetiken eller något annat som faller avgörandet. Istället börjar jag pladdra om att spelet har "det där" eller att det känns tajt. Det är ord som till en början inte betyder något. De ersätter det som jag inte kan uttala. Jag tror att en del av hemligheten ligger i det subtraktiva. Det är de spel där allting pekar åt samma håll och där de olika beståndsdelarna används för att förstärka helheten som har just "det där". Därmed inte sagt att alla spel som jag uppskattar nödvändigtvis måste vara tajta. Ibland kan jag fastna helt för en viss del av ett spel, något som jag tycker så mycket om att det inte riktigt spelar någon roll hur resten av spelet fungerar.

Subtraktiv speldesign är således ingen mirakelkur för spelutvecklare och det är inte den mystiska sanningen som avgör vilka spel som är bra eller inte. Det är däremot ett förhållningssätt till utveckling som bottenar i medvetenhet och fokus. Det är insikten om att helheten är det viktiga, inte de separata delarna. Med tiden har denna insikt förvandlats och förenklats. Hur ofta har vi inte hört att "helheten är bättre än delarna" eller "less is more". Den subtraktiva speldesignen är kanske ingen revolutionerande insikt men precis som med så många andra betydelsefulla synsätt behöver den ventileras och diskuteras. Annars är allt som återstår lösryckta meningar som ingen riktigt förstår.