



Et spil skabt i dit eget billede

Will Wright har designet verdens mest populære pc-spil 'The Sims', der har solgt over 100 millioner eksemplarer. Nu er han klar med 'Spore', der gør brugeren til guddommelig skaber af både nye væsner og af spillet selv. Det sidste er fremtiden for computerspil, mener Will Wright.

INTERVIEW THOMAS VIGILD, HAMBURG

Amerikaneren Will Wright er det tætteste, spilverdenen kommer på en guru. Og han har en dagsorden. Han vil skabe spil, der udvikler sig, alt efter hvordan vi spiller dem.

Hans nye spil hedder 'Spore'. Hvis det går, som det plejer, vil millioner snart sidde ved deres computere med 'Spore's' tegneserieverden på skærmen. Men det særlige ved 'Spore' er, at det vil være brugeren selv, der bestemmer, hvordan den verden ser ud. Udseendet på huse og biler, fartøjer og væsener, spillets musik – ja, selv de enkelte celler i de væsener, spillet går ud på at skabe, kan brugeren selv skræddersy.

»Jeg tror i høj grad, at vi i fremtiden vil se computerspil, der tilpasser sig netop din måde at spille på. Så selv om to mennesker køber det samme spil, skal de blot spille det en uge, før spillet opfører sig på to vidt forskellige måder«, siger Will Wright.

Med andre ord bliver to menneskers oplevelse af 'Spore' aldrig ens. Spillet skifter karakter og udvikler sig sammen med det menneske, der styrer slagets gang med sin computer. Og fordi alle eksemplarer af 'Spore' er forbundet med hinanden via nettet, dukker andre spilleres væsener også op på ens skærm.

»Jeg håber, at spillerne ikke kun ser 'Spore' som et spil, men også som et filosofisk stykke legetøj. Det særlige ved 'Spore' er, at spillet har millioner af unikke verdener og en række uendeligt forskellige spiloplevelser. Hver eneste livsform er unik, fordi den er skabt af en anden spiller«, siger Will Wright.

Fra amøbe til hersker

For 48-årige Will Wright handler computerspil dybest set om at få kontrol over livet. Bedst udmøntet i hans gennembrudsspil 'The Sims', hvor man som livets dukkefører klikker små virtuelle mennesker igennem deres livsbaner på skærmen. En leg med liv, der i dag otte år, syv udvidelsespakker og over 100 millioner solgte spil senere er blevet til en milliardindustri og verdens bedst sælgende spilserie nogensinde.

I 'Spore' får spilleren nu magten over liv

og død. Evolutionen er både moder til og morder af ens virtuelle livsform. Derfor starter man i 'Spore' i bogstaveligste forstand helt fra begyndelsen, når man vil skabe sine egne væsener.

Først er væsnet en amøbe, der skulper rundt i ursuppen og kæmper for at overleve. Så skildrer 'Spore' ellers livets udvikling i fire efterfølgende faser: Væsen, Stamme, Civilisation og Rummet. Gennem faserne udvikler livsformen eksempelvis fysisk fremtoning, sociale færdigheder, bygninger og køretøjer. Spoler man et par tusind millioner år frem i spillet – hvilket svarer til et par timers reel spilletid – suser livsformen rundt i universet i ufoer som galaksens hersker.

Det er fri sandkasseleg foran computeren, hvor den eneste lakmusprøve – hvis man har lyst – er at kaste sin livsform ud i kampen for overlevelse mod andre spilleres livsformer på internettet.

»Reelt set bygger du i 'Spore' et spejlbillede af din egen æstetik«, siger Will Wright. »Din livsform reflekterer dine valg undervejs, og det er den læring, der virkelig interesserer mig ved spil. At du fodrer spillene med noget af dig selv, så de automatisk tilpasser sig dine valg og din smag.«

Will Wright vil altså skabe spil gennem løbende dialog, der på længere sigt vil udvikle sig til, at vi selv designer vores computerspil. Måske derfor er 'Spore' vokset til at være en af de dyreste og mest forsinkede spilproduktioner nogensinde. Det har været hele otte år undervejs. 'Spore' er blevet et prestigeprojekt for Wright. Og han mener i dag, at det har større berettigelse som et socialt eksperiment end som traditionelt computerspil.

»The Sims' og 'Spore' handler begge om at skabe liv, men set fra to meget forskellige perspektiver. 'The Sims' er den tætte og personlige refleksion over livets mening, mens jeg med 'Spore' ville zoome så langt ud, man kan komme. Ved at vise andre sider af evolutionen, får man et bedre og bredere perspektiv på, hvad



NY KROP. I computerspillet 'Spore' designer og udvikler man en livsform fra blævrende amøbestadie til et skræddersyet væsen ved at vælge kropsfarve, knoglestruktur og meget andet, så det kan klare sig i evolutionen og til sidst kolonisere galakser. De øvrige figurer på siden er alle skabt af spillere. Foto: Electronic Arts

det vil sige at være menneske«, siger han.

»Spore' er en refleksion over, hvad der vil ske, hvis vi træder et skridt tilbage og beskuer hele vores livshistorie. Det er sjældent, at vi tager det perspektiv på tilværelsen: at en mikroskopisk amøbe i en ursump rummer potentialet til at blive den dominerende livsform i hele universet.«

Spornografi

Både som reklamestunt for 'Spore' og for at skabe nye livsformer lancerede Wrights spilfirma, Maxis, i august 'Spore Creature Creator' – et gratis program, der gør det muligt at skabe egne livsformer til brug i spillet. Folk kastede sig over opgaven. Efter det første døgn blev der skabt over 200.000 nye brugerskabte livsformer. Efter en måned rundede antallet en million, i dag er der over 3 millioner.

Og når kreativiteten får frit spil på internettet, tænker vores kollektive hjerne tilsyneladende meget på sex. Få dage efter at 'Spore Creature Creator' blev frigivet, vrimlede hjemmesiden for 'Spore' og videosiden youtube.com med videoer af dyr, der lignede kæmpe penisser, hoppende røvhuller eller ligefrem indgik i hele sexscener. Der gik sport i at lave obscure væsener, hvilket blev til et nyt internetfænomen kaldet 'Sporn' – en sammentrækning af 'Spore' og 'pornografi'. Det er nu

ikke noget, der generer Will Wright det mindste.

»Faktisk skabte vi selv den allerførste spornografi for at teste vores filtre, så spillerne selv kan vælge at censurere det fra i deres spil. Men helt ærligt synes jeg, at reaktionen er glimrende. Når du overdrager en vis mængde kunstnerisk kontrol over spillet til spillerne, må du forvente – eller nærmere håbe – at de skaber noget, der overrasker, chokerer eller støder dig. Så jeg er faktisk mest imponeret over, hvor vellavet meget af spornografien er. Skaberne har jo øjensynligt brugt virkelig lang tid«, griner Will Wright.

»Jo mere det er ude af kontrol, des bedre. Hvis du indfører streng censur over spillernes kreationer, så får du dem aldrig til at skabe noget interessant. Men ja, det føles som at have et Frankensteins monster liggende på operationsbordet, tænde for kontakten og så pludselig se communityet og den kollektive kreativitet blive vakt til live. Skræmmende og fuldkomment ude af kontrol. Men det er samtidig det bedste ved det hele.«

thomas.vigild@pol.dk

Spore er udkommet til Windows og Mac. Anmeldelse af spillet blev bragt i avisen i går og kan også læses på www.pol.dk/spil. Politiken var inviteret til Hamburg af Electronic Arts.

BLÅ BOG WILL WRIGHT

Spiludvikleren Will Wright er født i Atlanta, USA, i 1960. Han er uddannet i arkitektur og ingeniørvidenskab og debuterede i 1984 som autodidakt spiludvikler med spillet 'Raid on Bungeling Bay' til Commodore 64.

Wrights spil er ofte inspireret af faglitteratur inden for økonomi, arkitektur, sociologi, biologi og fysik. Efter debutspillet fulgte computerspil som 'SimCity' (1989), 'SimEarth' (1990) og 'The Sims' (2000). I 'SimCity' skulle man opbygge en bys infrastruktur i modsætning til at bombe den til en ruinhob, mens 'SimEarth' gav én ansvaret for hele jordklodens klima.

Mest populært blev 'The Sims' i 2000, der var inspireret af arkitekten Christopher W. Alexander. 'The Sims'-spillene er i dag verdens bedst sælgende på pc med over 100 millioner solgte spil.

'Spore' har ifølge Wright taget knap otte år at udvikle – en af de længste udviklingsperioder nogensinde i spilbranchen.

