

Er du klædt på  
til dit arbejdsliv i  
efteråret?

FORUM

viaplay  
Rambo: Last blood  
Film-nyheder i juli  
PRØV 2 UGER GRATIS  
99 kr./md. Ingen binding.

Forside (/) Digital (/digital) | Kultur (/kultur)

Som at være med i en film

## The Last of Us Part II: den svære 2'er



Spillet The Last of Us udkom i 2013 og blev rost til skyerne af anmeldere verdenen over. Nu, efter mange års ventetid, er The Last of Us Part II endelig på gaden.

### Skrevet af



(/Bo-  
Kampmann-  
Walther)

Bo Kampmann Walther (/Bo-Kampmann-Walther)  
Lektor (/Bo-Kampmann-Walther)  
(/Bo-Kampmann-Walther)  
31 artikler  
0 indlæg

**The Last of Us Part II er ligesom sin forgænger et fantastisk spil. Det er ravnørkt, fængslende og uhyggeligt aktuelt i sit portræt af et Amerika i frit, postapokalyptisk fald som følge af et virusudbrud.**

### FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om  
kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to  
andre faglige e-mails om ugen.

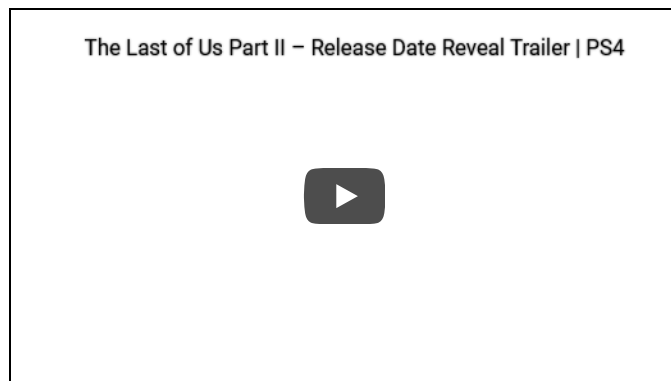
Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev

Med en fejende flot gestus beviser *The Last of Us*-spillene, at spil og fortælling rent faktisk kan forenes. Ikke uden bump og sår på knæene, dog. Det er smukt, gribende og, ja, politisk.



*The Last of Us Part II* udkom den 19. juni 2020. Det var ventet med enorm spænding. Det oprindelige spil fra 2013, udviklet af Sony-divisionen Naughty Dog, formåede at kombinere medrivende historie, gedigent gameplay og realistiske karakterer. Især rent grafisk. Man kunne se svedperler på panden af animerede figurer, og følelserne sprang ud af skærmen. Det var skræmmende, postapokalyptisk og for mit eget vedkommende med en lun bekræftelse af, at spil og historiefortælling rent faktisk kan forenes. *The Last of Us* har solgt over 17 millioner på verdensplan.



### Infected

Omkring fem år efter, det første spil sluttede (ingen spoilers her), tager *The Last of Us Part II* over. Vi kender allerede hovedpersonen, Ellie, for hun spillede en markant rolle i den første del. Vi er i et Amerika, der både forekommer nutidigt og tidløst, og som er kollapset som følge af en virus, der gør mennesker til zombier. De er *the infected*. Tilstanden har hærget det amerikanske kontinent – måske hele verden – i mange år. Spilleren møder *Mad Max*- og *The Walking Dead*-agtige scenarier af spredte oprørsgrupper og regeringsstøttede militser.

Sidder du nu og tænker, at det ligner en blockbusterfilm eller en serie fra Netflix? Tænk du Guy Pearce i *The Rover*, Viggo Mortensen i *The Road* eller Cillian Murphy i *A Quiet Place 2*, som vi spændt venter på? Så tager du ikke helt fejl. Det vender vi tilbage til.

I det første spil tages Ellie til fange. Hun er unik. Hun er ikke *infected*. En oprørsgruppe vil dræbe hende i håbet om at obducere hende og finde frem til en vaccine. Vi tror, hun er den eneste. Joel, en sammenbidt mand med skæg (som minder ikke så lidt om Andrew Lincolns Rick fra *The Walking Dead*), der selv har

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev



mistet sin teenagepige for tyve år siden, redder Ellie. Han fortæller hende, at der er flere som hende.

Moralen er en omvendt Stalin: Ét dødsfald er en tragedie, millioner er statistik.

I toeren er Ellie blevet voksen, og Naughty Dog slynger stadig den ene skæbnesvangre handling og ikke mindst beslutning i hovedet på spilleren. For det er jo det, spil er, som Sid Meier engang sagde: "Interessante valg."



I skrivende stund er der søgt over fire millioner kopier af The Last of Us Part II.

### Kunsten at dræbe – med juice

Der er især to ting, der stikker ud. Den ene handler om sidekaraktererne og deres baggrundshistorie. Den anden zoomer ind på ansigter, svedperler og tæthed.

Fortællingen er stor og kompleks. De personer, man møder og ofte tvinges til at slå ihjel, har også en livsbane. De forsvinder ikke bare i et sort hul som *stats* og boost af *experience points*. De græder, slår sig, bløder. I computerspil har man ellers generelt en følelse af, at fjender er en slags tennisbolde, der skal rammes ordentligt – *kapow!* – med ketsjeren, så de smatter ud. Gerne med et filmisk hyl og et tegneserieagtigt sus hen over interfacet. Man nakker et monster i *Doom*, skyder en nazist i *Return to Castle Wolfenstein* og knockouter en terrorist i *Counter-Strike: de\_dust*. Det handler om *game feel*, om kollision og *impact*. Spiludviklere kalder det *juice*. Dårlige spil er spil uden juice.

Der er masser af juice i *The Last of Us*. Men der er først og fremmest en fortælling. Sådan én skal opføre sig som rigtig juice. Nogle gange er den pæn og flydende. Andre gange har den klumper eller er sur. Naughty Dogs juice følger vores alter ego som en skygge gennem en stridsindet og ulogisk verden, og den efterlader et blodskudt spor i spillerens handlinger. Der er *story juice* i *The Last of Us*.

For det andet er der mimikken. Ikke bare hos Ellie og Joel, men også i det arsenal af *non-player characters* (NPC's), man som spiller møder og interagerer med. Lasse Kjær Christiansen fra DR's gaming-redaktion er helt oppe at ringe:

"Spillet er et af de flotteste, jeg længe har set. Ansigtmimikken og de menneskelige udtryk har i mange år efterladt en del at ønske i

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev

spilverdenen, men nu er vi der, hvor der leveres overbevisende følelsesudtryk i spillets mange mellemsekvenser,” skriver Christiansen.

Den samme detaljerigdom får vi i det Seattle, som Ellie og spilleren begiver sig rundt i. Byen er kollapsede som følge af den virus, der hærger landet. Selv kunne jeg ikke slippe det ikoniske billede af Rick fra *The Walking Dead*, der på hesteryg nærmer sig et udbombet Atlanta. Jeg blev også mindet om Jean-Claude Mézierès’ smukke billeder fra Linda og Valentin-albummet *Storbyen der druknede*. Og selvfølgelig Will Smith i *I Am Legend*.



Spillets hovedkarakter, Ellie.

### Bomb spillet ad helvede til!

Besøger man sitet *metacritic.com* og søger på *The Last of Us II*, er kløften mellem anmeldere og gamere mere end tydelig. Sitet lister *critics* og *users* side om side, og mens Naughty Dogs spil er en darling blandt ”rigtige” anmeldere – det scorer 94 ud af 100 – er begejstringen mildest talt lunken blandt *users*: 4.7 ud af 10.

Men som Erik Kain fra *Forbes Magazine* anfører, skal den store kløft tages med et gran salt. Nej, det handler ikke kun om, at Ellie er lesbisk, og at spillere lufter deres xenofobiske vasketøj. De kan ikke lide de hjertegribende scener fra Ellies forelskelse i en anden kvinde (nogle af de bedste sekvenser i spillet i øvrigt). Nej, det handler heller ikke bare om barnlig hackeradfærd, hvor Systemet – altså den autoriserede anmelderstand – angribes, fordi man i netalderen kan, fordi det gør ondt, og fordi man uden at vide det kollektivt prøver at reproducere adfærden fra tv-serien *Mr. Robot*. Og nej, det handler slet ikke om, at slutningen på *The Last of Us II* er elendig, som dengang gamere over hele verden følte sig snydt af udgangen på *Mass Effect 3* og bare blev nødt til at tisse i det kommercielle blomsterbed.

Det er vaskeægte *review bombing*, vi har med at gøre. Det sker, når en bunke gamere på én gang poster deres score, gerne så tæt på 0.0 som muligt, for at vise deres utilfredshed med et spilfirma. Valve, dem med *Half-Life*, har prøvet det i flere år nu grundet deres pauvre opdateringer af *Team Fortress 2* og deres tilsyneladende favorisering af e-sports-klientellet i *Counter-Strike*.

Når man scroller ned igennem bunken af brugerkommentarer tegner der sig et andet billede end det *reddit*, *alt-right*-grumsede, vi-kan-ikke-lide-bøsser-spøgelse, som medierne har haft travlt med at male

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev



af de fordomsfulde spillere. Sådan nogle trumpister med rejsningsproblemer og en slående lighed med den banjospillende *redneck* fra John Boormans film *Deliverance* fra 1972. For måske – uha! – er det bare spillet selv, der er noget galt med. En bruger skriver: "Efter at have tilbragt noget tid med spillet, må jeg sige, at jeg er virkelig skuffet. Gameplayet er 98 procent identisk med det første spil, og som spiller bliver man frataget så meget kontrol, fordi spillet ofte tvinger én til at bevæge sig rigtig langsomt. Det er gammeldags og frustrerende design."

Og der fortsættes, nu med historien og dens ud-af-boksen-karakterer: "Hvad historien angår, bliver den trukket i langdrag. Naughty Dog ønsker virkelig, at man skal absorberes følelsesmæssigt i plottet. Men de ved overhovedet ikke, hvornår de skal stoppe. Det er kedeligt at se dramaerne fra de generiske karakterer folde sig ud, og nogle af de karakterer er gjort endnu dummere end i det første spil som led i et frustrerende dårligt plot. Jeg vil ikke kommentere på LGBTQ-aspektet, for helt ærligt, det irriterede mig slet ikke ligesom alt det andet."

### Dumme fortællinger

Omkring årtusindskiftet kom der et nyt ord: *ludologi*, studiet af computerspil. Før havde den akademiske interesse mest været centreret omkring computerspil som en ny og muligvis utopisk realisering af, hvad de klassiske, lineære fortælleformater havde ligget og rodet med i hundredevis af år. Muligheden for ikke-lineære forløb, flere ligeværdige slutninger, forgrenede Borges-universer. Den slags. Klassisk tweedjakke, nu med omvendt kasket. Computerspil var i virkeligheden avantgardehippe fiktioner med grafik og små QuickTime-film indeni og, bevares, skyderi her og dér.

Ludologien ændrede alt dét. Væk med alle de forkerter kasser med analyseværktøjer. Ud med litterær teori. Ud med kinematografi. Computerspil skal have sin egen værktøjskasse. *Gameplay*, *gameworld*, *game mechanics*, *game balance* – i det hele taget alt med *game* – blev omdrejningspunktet. Retorikken blev tilsvarende hidsig og politisk, og "fiktion" skulle bekæmpes som ukrudt i en parcelhushave.

Siden er der løbet meget vand i stranden. Folk har ikke noget problem med både at spille *Myst*, så éns indre litterat får stådræng, og hapse oste i *Pac-Man* og organisere faldende pixels i *Tetris*. Populære franchises som *Grand Theft Auto* og *Assassin's Creed* – for slet ikke at tale om *Bioshock* og *Heavy Rain* – har for længst bevist, at historiefortælling og fermt gameplay godt kan gå hånd i hånd.



*The Last of Us* er kendt for den medrivende historie.

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev

### Spil dog filmen ordentligt!

Men *The Last of Us* skiller sig alligevel ud ved at være så meget film. Spillet føles lineært, men med lommer, man kan forsvinde ned i, mens spillet (og fortællingen) udfolder sig fra start til slut. Det er ikke *Grand Theft Autos* sandkasse, vi er i. I Rockstars berømte og berygtede univers er der ganske vist missioner, men man kan sagtens fortabe sig fuldstændigt i byerne San Andreas og Liberty City. Det er heller ikke den klassiske *IF* – interactive fiction – som mest er puzzle games skruet sammen af en *story arc*, der ofte meget besværligt og hjernevridende forbinder én dingenot med en anden flere kilometer væk i bedste Jules Verne-stil. Sluttelig kan *The Last of Us* ikke slippe for sammenligningen med spillet *Red Dead Redemption*, der også er en klassisk *revenge tale*.

Det er i det hele taget problemet med spil med tårnhøje fortælleambitioner. Enten bliver de for meget *point-and-click* eller manisk fokuseret på knapper, der skal drejes på, og låger, der skal åbnes. Eller også bliver de alt for meget film. Og så kan man jo lige så godt bare lave en film.

Det skægge er, at når man spiller *The Last of Us Part II* – det skete for mig i hvert fald – så tænker man: "Shit, jeg er med i en Netflix-serie." Ikke bare, fordi det er så filmisk og storladent det hele –og fordi de rigtige voice actors, Troy Baker, der spiller Joel, og Ashley Johnson, der spiller Ellie, gør det skidegodt – men også, fordi man får udstillet, hvor meget spillets *mechanics*, altså alt det, der gør, at vi kan interagere med spillet, "hjælper til", selv når man klodset manøvrerer sig ind i og ud af problemerne.

### Jamen, jeg vil spille GTA!

Sjovt nok er det helt anderledes med netop *Grand Theft Auto*. I 4'eren, dén i Liberty City, får man en fejende fornemmelse af at være hovedperson i en episk film via "piloten" til selve spillet, hvor man ankommer til Liberty City som Niko Bellic. Men når Hollywood-tryllestøvet har lagt sig, spiller man spillet. Der går gameplay i den. Så handler det om at smadre biler, udføre lidt meningsløs vold, frekventere ludere og andre helt normale ting.

*The Last of Us II* er lige omvendt. Man lærer sig kommandoerne og prøver at lure rytmen i *the mechanics* – og vupti: Så er man en del af filmen!

### Rednecks i mødelokalet

Men det er jo også en cadeau til Naughty Dog. De har skabt deres helt egne, eksklusive problemer ved at kile sig ind i deres helt egen niche. Det nytter ikke noget, at de reparerer på skydemekanikken – for de er ikke *Counter-Strike*. Det nytter ikke noget, at de gør game worlden mere kompleks og *open-ended* – for de er ikke Rockstar og *GTA*. Og det nytter slet ikke noget, at de bare bygger "mere" film på. Jeg mener, alle film taber jo et eller andet sted til *Apocalypse Now* og *Citizen Kane*.

Hvad mon de tænkte på, da Naughty Dog-folkene brainstormede i Sonys mødelokaler?

"Vi skal sateme ikke være li'som Valve og Rockstar," sagde én af spiludviklerne, "bare se, hvad de må slås med."

## FÅ NYHEDSBREV



Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

"Hey", sagde en anden, "vi gør da bare vores protagonist lesbisk."  
"Ja for fanden", råbte en tredje, "det er li'som i den nye *World of Warcraft*. Der kan man spille som ork."  
"Yes baby!", skreg en fjerde med blond hipsterskæg og en kasket med et billede af Donald Trumps ansigt formet som en penis, "Det er li'som i *Heavy Rain*. I ved, dén der far-barn-dynamik, for helvede."

Der var den. Tekst og kontekst med ét smæk. Folk ville blive sure, helt sikkert, men på den fede måde.



*The Last of Us Part II* indeholder mere lgbt+ repræsentation end de fleste Playstationspil. Her ses eksempelvis parret Ellie og Dina, udover dette spiller den transkønnede teenage dreng Lev også en stor rolle i spillet.

### Xenofobi-balloner i Elgiganten

Det grinagtige er bare, at det er de autoriserede, redaktionelle medier, der puster den xenofobiske ballon op og klitrer den på brugersegmentet. Altså, de dumme gamer-rednecks. Brugere er ligeglade. Sådant rent statistisk. Spillet storhitter på trods af hegemonipolitiseringen. Hvem ved, måske flugter succesen med coronakrise, hurlumhej i den amerikanske racismebutik og helt generelt med det faktum, at postapokalypse er blevet lige så mainstream som Brad Pitts arkitekttegnede poser under øjnene.

Jeg savner den aggressive satire fra *Grand Theft Auto 4*. Jeg savner twistet fra *Red Dead Redemption*. Jeg savner riften, der rejser sig mellem gameplay og fortælling i *Bioshock* og får én til at tænke etisk over Sid Meiers "interessante valg." *The Last of Us II* har ingen af delene – til tider er spillet mere anmassende end underspillet etisk. Alligevel er spillet et stilstudie i at skabe larm og lir i konteksten. At det oven i hatten er filmisk medrivende som en lang sommernat med Netflix og animeret, så pixelguderne frydes og bryder ud i jubelsang, gør de sølle 399 kroner, man skal smide i Elgiganten, til et sandt røverkøb.

---

## RELATEREDE ARTIKLER

**Vi er forsøgskaninerne i det sociale eksperiment (/artikler/Camilla-Mehlsen-og-Vincent-Hendricks-bog)** - Nettet og de sociale medier har på rekordtid ændret rammerne for vores måde at kommunikere og omgås med hinanden på, og ...

**Fem ting, Fortnite kan lære dig om socialt indhold (/artikler/Drop-laereboegerne-spil-Fortnite)** - Overalt i skolegårde, på fodboldbaner og hjemme i stuerne render store børn rundt og danser "Wiggle", "Orange Justice" o...

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev



**Jeg er en feministisk lille cowboy (/artikler/Antifeminisme--sexisme-i-Red-Dead-Redemption-2-suffragette)** - En historie fra Berlingske om muligheden for at tæske en feministisk karakter er noget af den største opmærksomhed det n...

**Fortnite slår Fætter BR (/artikler/Digitale-gaver-draeber-BR)** - Den hvide jul udebliver, og i stedet raser den perfekte storm i legetøjsbranchen, hvor YouTube, Fortnite og Wish får bør...

**Din søn er IKKE slave af Fortnite (/artikler/Et-forsvar-for-Fornite)** - Alle voksne hader spillet Fortnite. I medierne kaldes det et spil, der isolationsfængsler og kidnapper verdens børn. Men...

**Tiger King: meth, mord og mullets (/artikler/Whitetrash-freakshow)** - Sportsvogne, pickup trucks og privatfly. Automatvåben, dynamit og lejermordere. Manglende tænder, lemmer og evnen til at ...

**Love Will Tear Us Apart (/artikler/En-analyse-af-Tv-serien-Normal-People)** - Kærlighed er en evig forhandling om intimitet. TV-serien "Normal People" tager forhandlingen og intimiteten til nye højde...

Giv din stemme

4,4/5

8 stemmer

## KOMMENTARER

0 kommentarer

Sortér efter Ældste

Tilføj en kommentar ...

Plugin til Facebook-kommentarer

## UDVALGTE JOB (/KOMMUNIKATION-JOB)



**Kommunikationspartner**  
(/kommunikation-job/staten-og-

Frist: 9. august



**Projektleder (/kommunikation-**  
**job/rudersdal-kommune-**

Frist: 10. august



**Studentermedhjælper**  
(/kommunikation-job/telenor-

Frist: 15. august



**Medarbejder til Strategi- og**  
**Koordinationsenhed**

Frist: 5. august

**Klimarådet.**

(/kommunikation-job/klimaraadet-

**Kommunikations- og**  
**pressemedarbejder**

Frist: 19. august

**SKATTE**  
**STYRELSEN**

(/kommunikation-job/skattestyrelsen-

**UX-writer (/kommunikation-**  
**job/skattestyrelsen-ux-writer-)**

Frist: 7. august

Se alle job (/kommunikation-job)

## FÅ NYHEDSBREV

Alt hvad du behøver at vide om kommunikation i din indbakke.

Ud over nyhedsbrevet får du max to andre faglige e-mails om ugen.

Din e-mailadresse\*

Tilmeld nyhedsbrev