

# Berättande i datorspel

Workshop för K3 i januari 2007.

Lärare: Daniel Bernhoff

## Sammanfattning

Deltagarna beskriver varsitt tänkt datorspel enligt nedan. Steg 1 till 4 varvas med att föreläsningen förklarar begreppen närmare. Steg 5 och 6 utför deltagarna efter föreläsningens slut.

1. Ange spelets genre. Välj bland okända eller välkända genrer eller hitta på en egen.
2. Beskriv spelets miljö i en eller några få meningar.
3. Beskriv vilka resurser som används i spelet. Om det är ett äventyrsspel utan ekonomi, säg något generellt om vilken typ av föremål som används som nycklar, eller vilken typ av utmaningar spelaren ställs inför.
4. Beskriv kortfattat vilka huvudpersonen/huvudpersonerna är.
5. Beskriv en händelse i spelet där en resurs eller en för spelet typisk nyckel eller handling har en ny betydelse. Det kan vara en dialog, en filmsekvens eller en annorlunda spelbar sekvens.
6. Sätt ett namn på ditt spel och ladda upp presentationen på kurssajten.

## 1. Spelgenre

Val av spelgenre beskriver grovt vilken sorts frihet och typ av interaktion, till exempel:

- **Linjär action** (ingen inventory, geografiskt begränsade miljöer)
- **Actionäventyr** (problemlösning och strid)
- **Rollspel** (quests, utforskande och uppgraderingar)
- **Strategi** (byggande, resurssamlade, truppproduktion och strider)
- **Management/Tychoon** (Omfattande ekonomi, gärna omfattande byggande)
- **Racing**

- **Fighting**
- **Kunskapsspel**
- **Taktikspel** (Schack, Ground Control) mfl.

Obs 1: Vi håller oss till singleplayerspel!

Obs 2: Skräck, fantasy och rysk socialrealism är inte spelgenrer utan settingar!

Tips 1: Det viktiga är att du själv förstår vad du menar med din genre.

Tips 2: Fastna inte på det här!

## 2. Setting

En setting består av:

Tid

Plats

Skala

Attityd

Stil

Exempel:

- I Australien efter kärnvapenkriget.
- En fiskeby i New England 1920.
- Ett kollektiv på Möllan.
- Dark steam fantasy i norrländsk stil
- En lekplats full av elaka barn
- Film Noir i New York

Tips:

Du väljer själv hur mycket du vill specificera.

Fastna inte här heller!

### 3. Resurser

Allt som är bra - eller dåligt - att ha i spelet, till exempel:

**Strategispel:** Timmer, järmmalm, byggnader du uppfört, soldater du producerat.

**Rollspel:** Xp, hälsa, guld, spells.

**Actionspel:** Ammunition, förbandslådor, vapen

Bättre exempel:

**Grim Fandango:** Ballongdjur och fågelägg

**Battle Realms:** Ris och vatten

**Beyond Good and Evil:** Foton av djur

**Fahrenheit:** Humör

**Kafka RTS:** Kontorister, cykelkörkort, knödel

**Rauli RTS:** Månljus, bläckfiskar

**Buffy Manager:** Romantik, vampyrpopulation (negativ resurs), kunskap om demoner, skolgång.

**Bernhoff FPS:** Gaffatejp

**Stray Hero:** Shilling, svavelkristaller, skvaderägg

Obs!

Jag vill veta så mycket som möjligt om era resurser!

- Vilka är de?
- Hur får man dem?
- Hur blir man av med dem?
- Hur gestaltas de?

### 4. Spelkaraktär/ -er

Spelarens förhållande till dem:

- Genomskinlig
- Med karaktär (Thief)
- Främlingar att lära känna (Final Fantasy)
- Enheter i strategispel

Egenskaper, till exempel:

- Ålder,
- Sysselsättning,
- Personlighet,
- Särskilda egenskaper

Klassiker:

- Yrkesmördare med minnesförlust
- Rättrådig bondunge med okända föräldrar

Tips:

Fastna inte, fastna inte!

Välj nåt som passar till settingen och resurserna.

## 5. Kombinerade berättarmedel

Beskriv en händelse i spelet där en resurs eller en för spelet typisk nyckel eller handling har en ny betydelse. Det kan vara en dialog, en text, en filmsekvens eller en annorlunda spelbar sekvens.

Några förslag:

- En dialog där en person använder en resurs i en metafor.
- En film där vi får se på ovanligt nära håll hur huvudpersonen använder en resurs.
- En dialog där skurken avslöjar något otrevligt om spelarens favoritresurs.