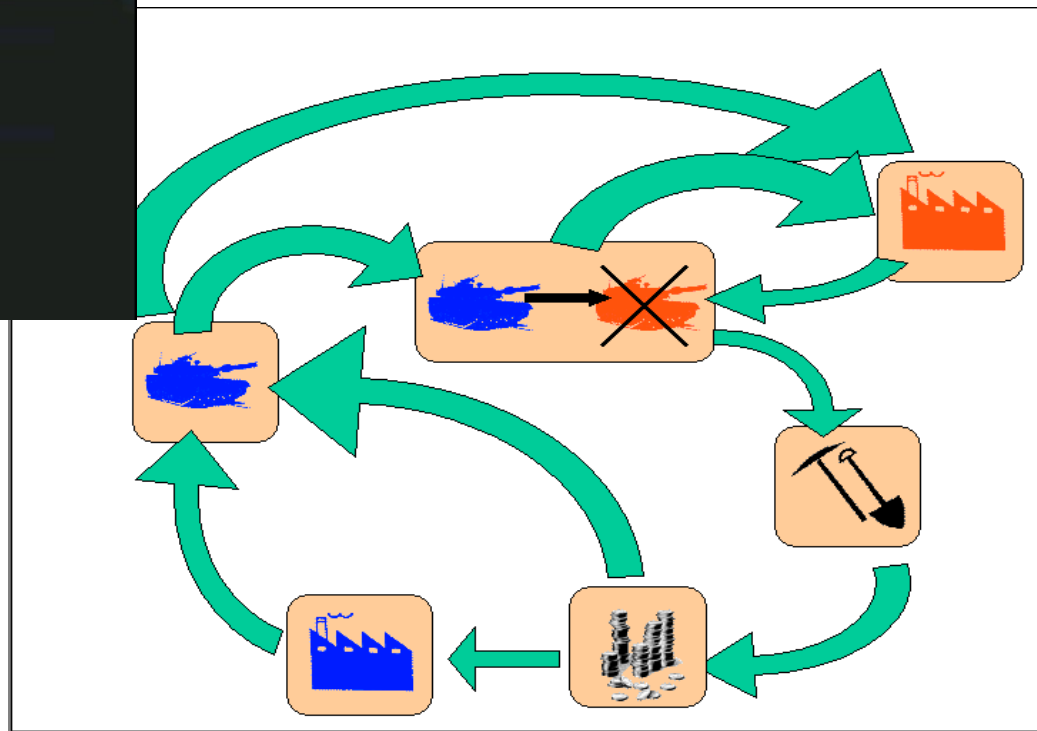


# Berättande i spel, del 1




# Daniel Bernhoff:

- Brädspel och bordsrollspel på stenåldern.
- Litteraturvetenskap och skrivande.
- Massive Entertainment 2000-2001.
- Artikelskrivande och föreläsningar.
- Grym Games (fd okänt som Aescapia), ett garageband. Tidningsbudande.

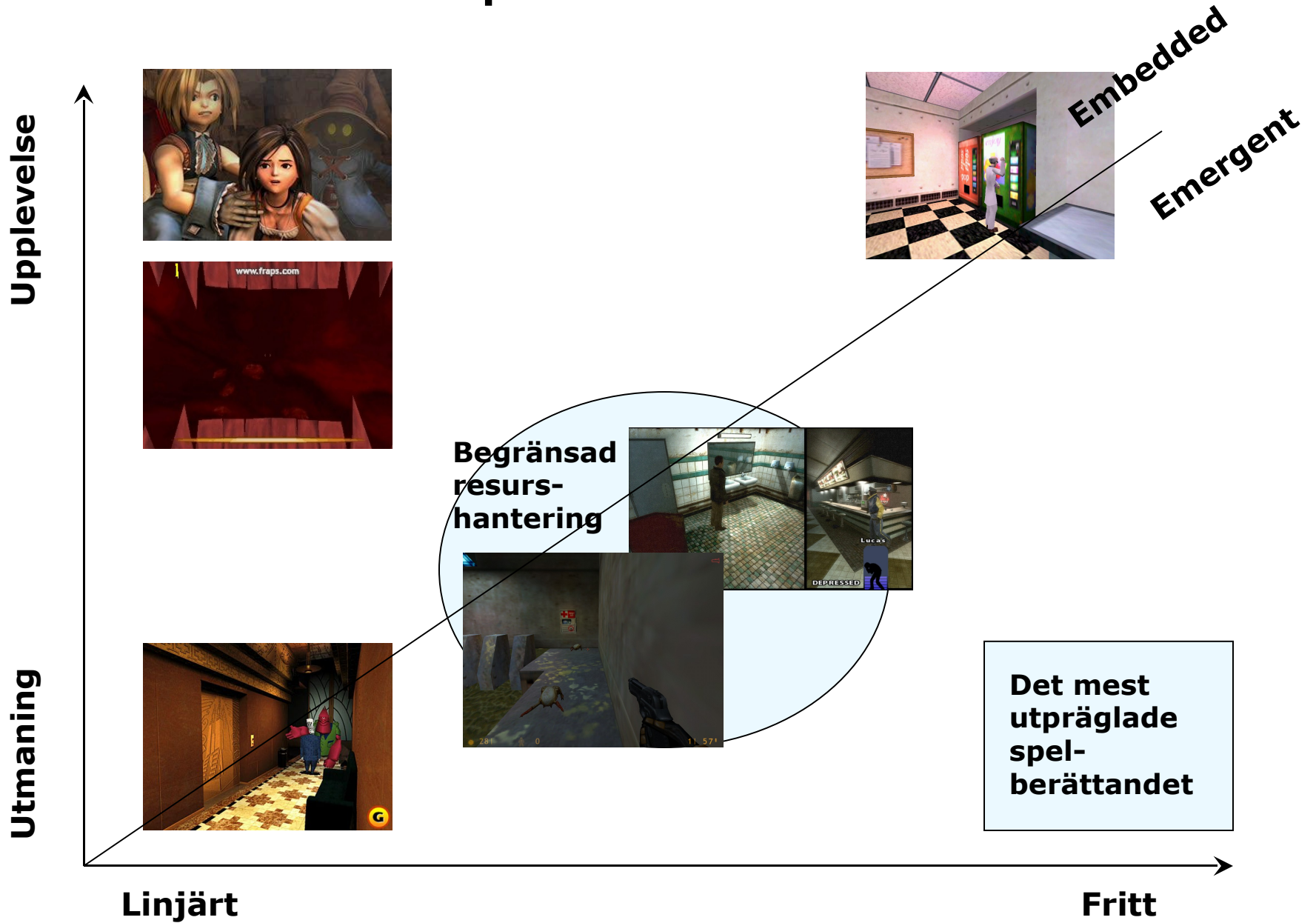
# Vilka är ni?

- Namn?
- Spel?

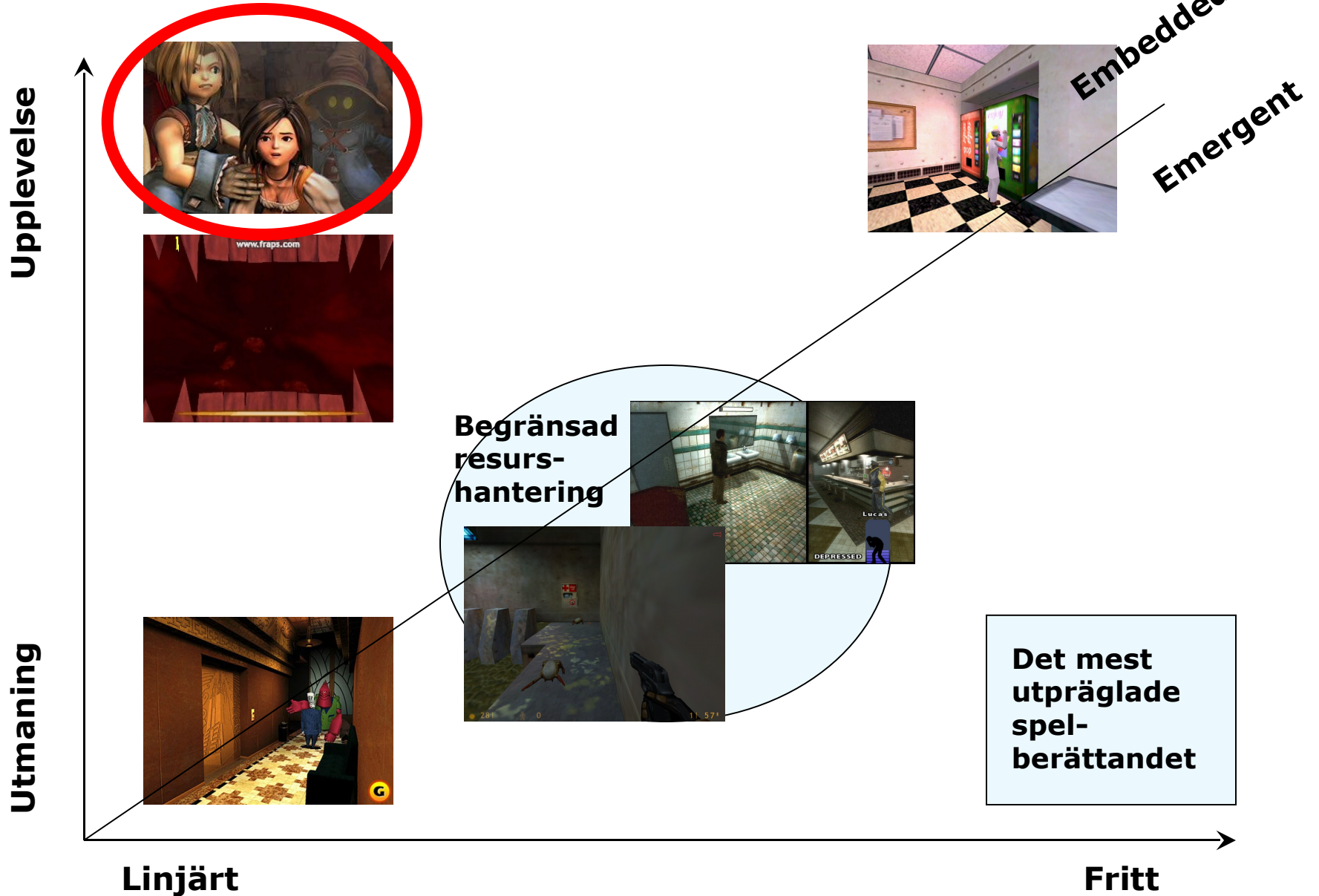
# Planen för dagen

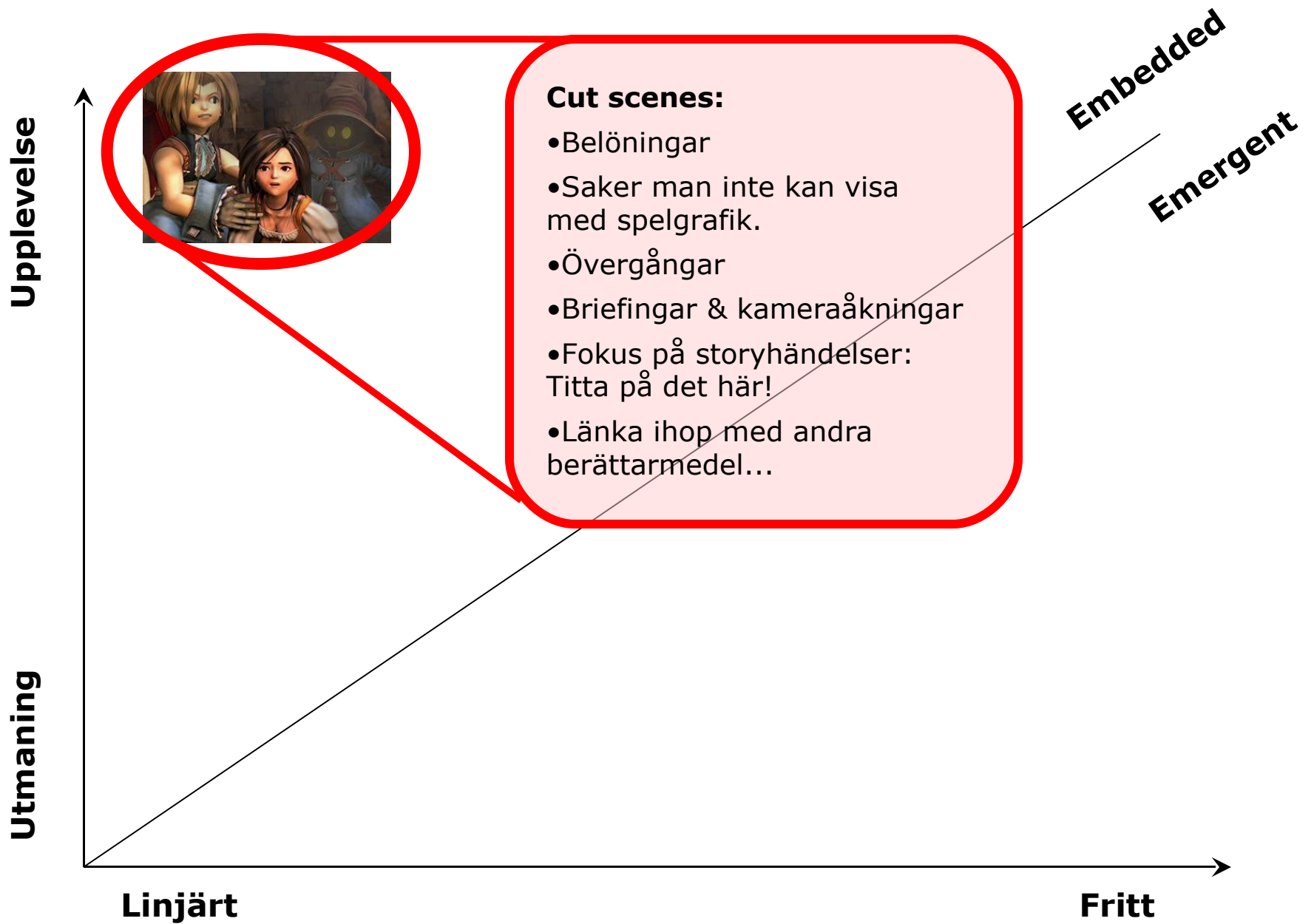
- Exempel på vilka medel som finns för att berätta i spel.
- Hur passar olika berättarmedel ihop med olika delar av spel eller olika spelgenrer? **Grava kategoriseringar! Här pekar vi med hela handen!**
- Hur kan olika berättarmedel kombineras för att skapa meningsfullhet och STORSLAGNA ögonblick?
- Skrivövning: Vi hittar på ett spel, närmare bestämt den del där gameplay och story möts. 

# Berättarmedel i spel



# Berättarmedel i spel





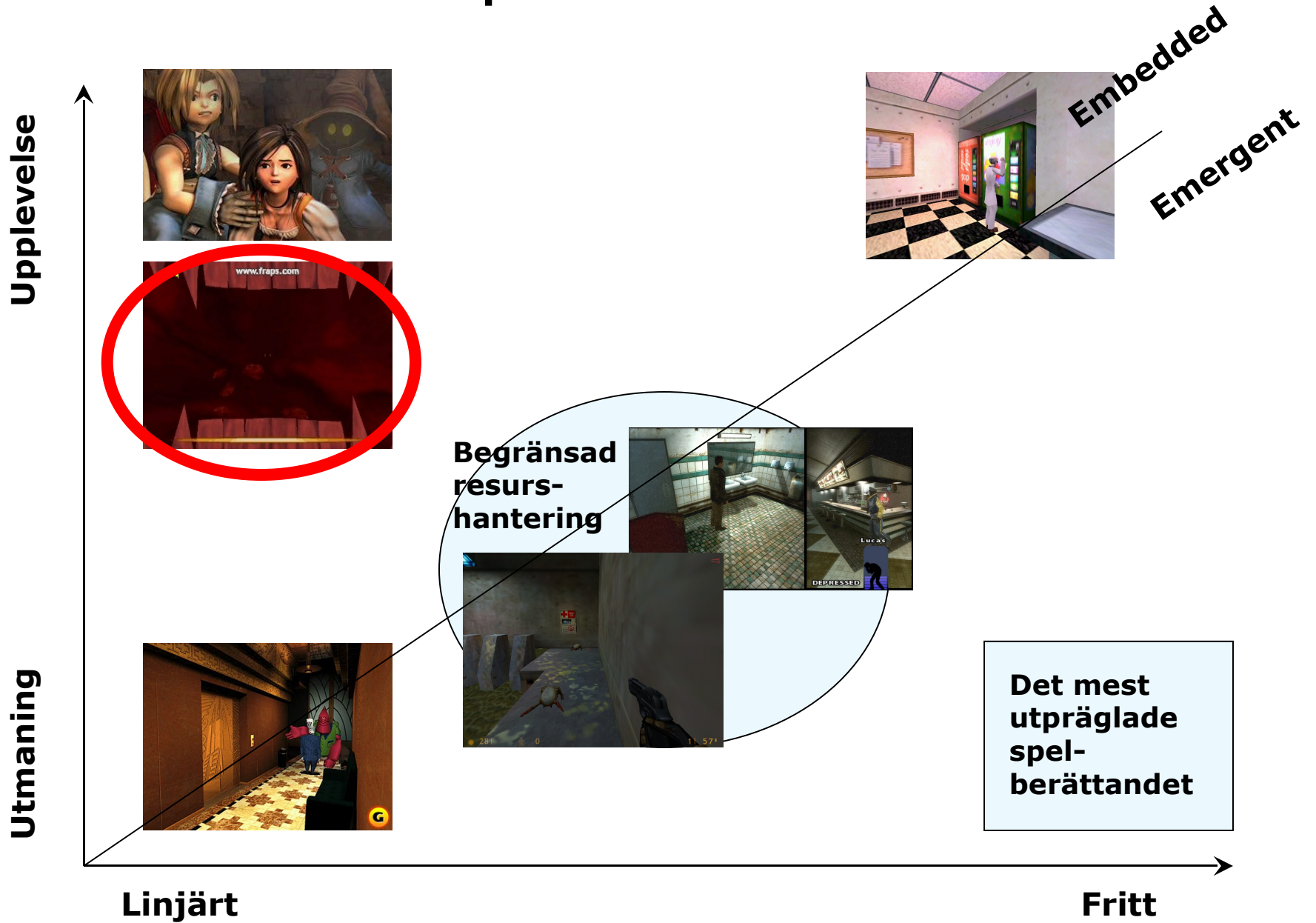
# Cut scenes: Icke-interaktiva sekvenser

Vilken teknik kan man använda för en cut scene? Några förslag:

- Full CGI
- Levande skådisar (Command & Conquer)
- Tecknad serie (Max Payne)
- Bildspel (Thief)
- Stillbilder av karaktärer insaxade på bakgrundsbild (Puzzle quest mfl, skitbilligt.)
- Rullande text (ännu billigare)
- Skriptade sekvenser med spelmotorn



# Berättarmedel i spel





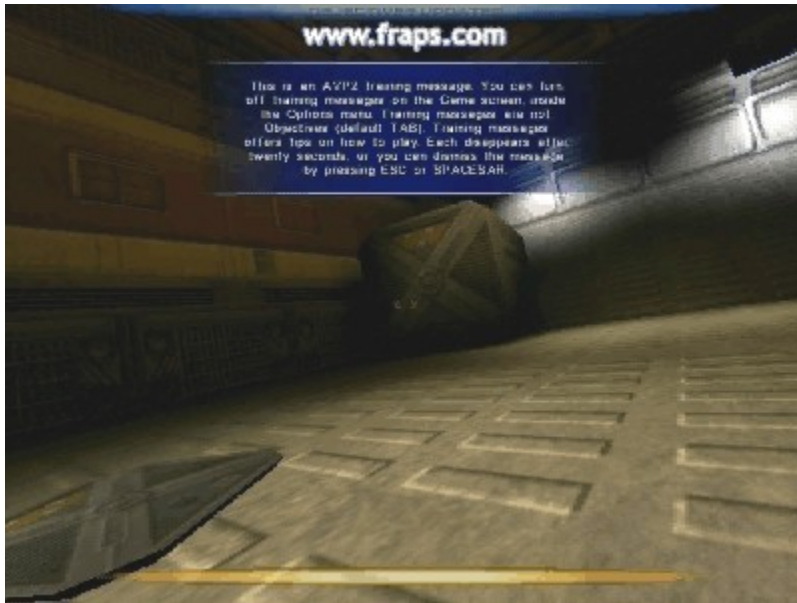
## Alien vs. Predator 2

Spelbar sekvens utan nämvärt gameplay

Lägg märke till olika berättarperspektiv och illusionsbrott



*Inledande filmsekvens ur en opersonlig betraktares synvinkel*



*"This is an AvP2 training message."  
Används för att lära ut t.ex. Kontroller,  
inklusive att klättra på väggar.*



*"Weyland-Yutani Debriefing"  
Ett PM som inom ramen för fiktionen  
nämner hur face huggers håller sig dolda  
och söker värddjur.*



*"No wonder he doesn't have any friends."  
När vi tar oss fram genom de geografiskt  
begränsade miljöerna får vi känslan av att  
spana in ett värddjur genom att tjuvlyssna.*



*Vårt värddjur.*



*Befruktningen. Återigen en kort cut scene sedd utifrån.*



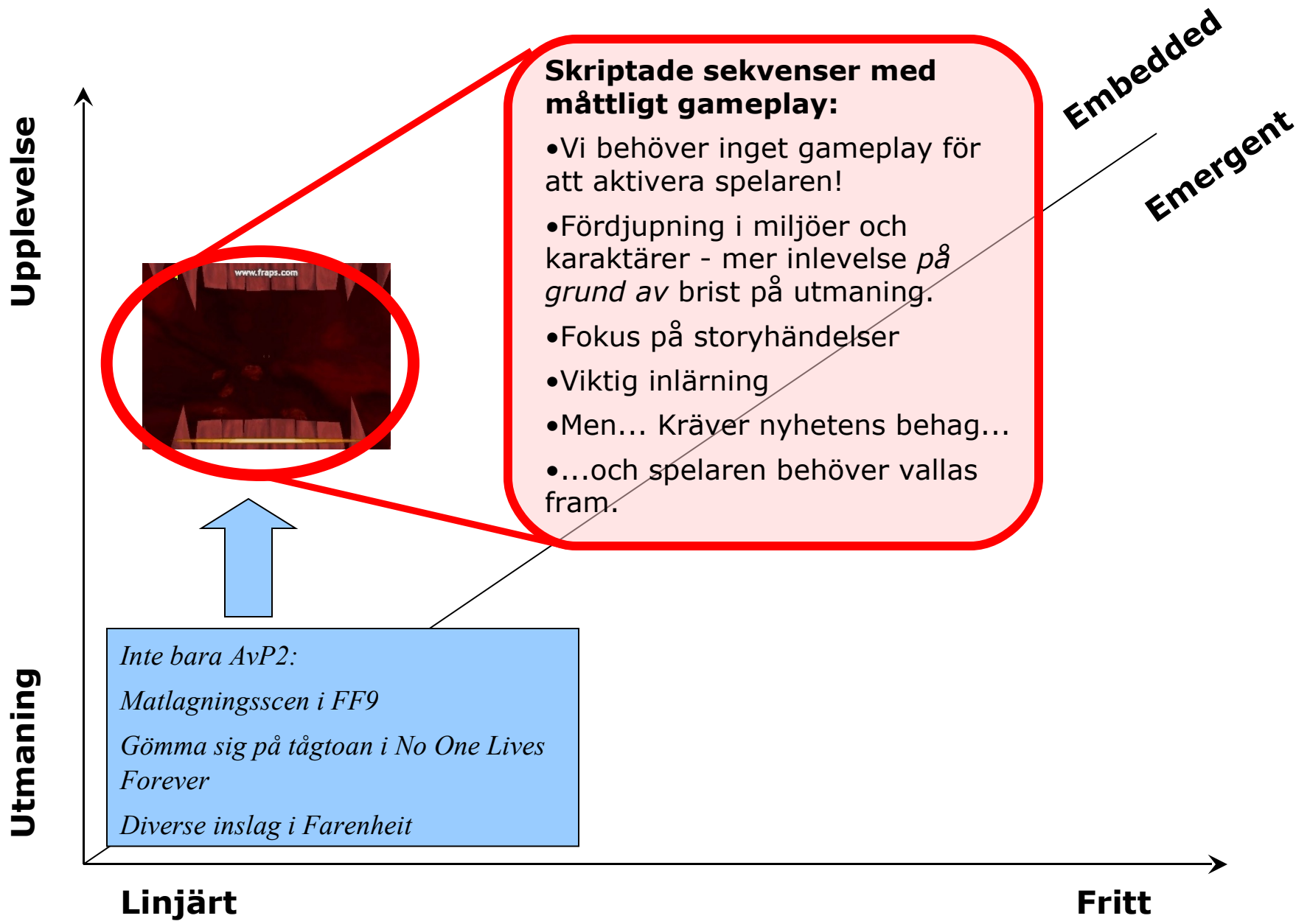
*Spelaren agerar själv i att äta sig ut.*



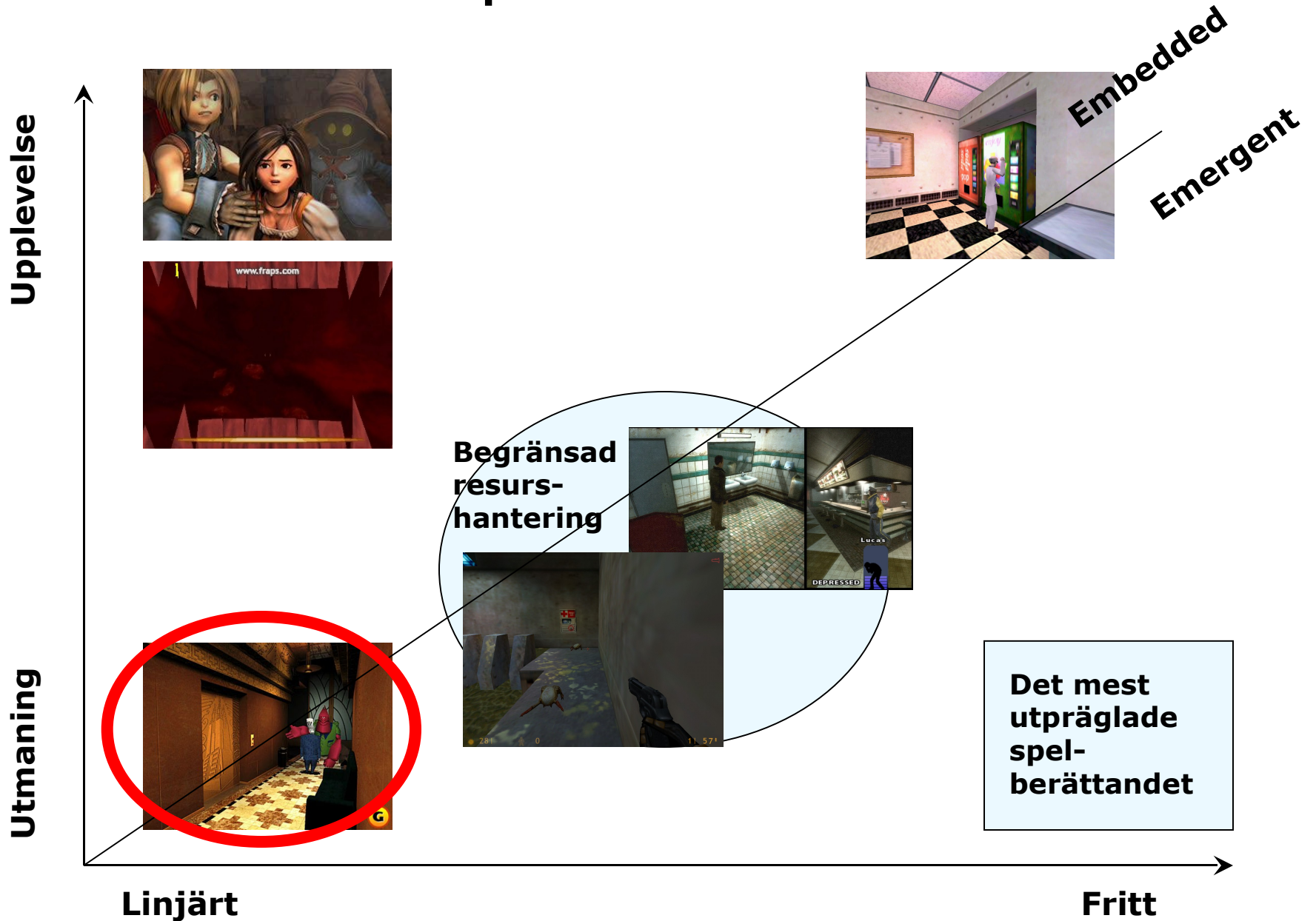
*Ny instruktionstext säger att man inte längre kan klättra på väggar.*



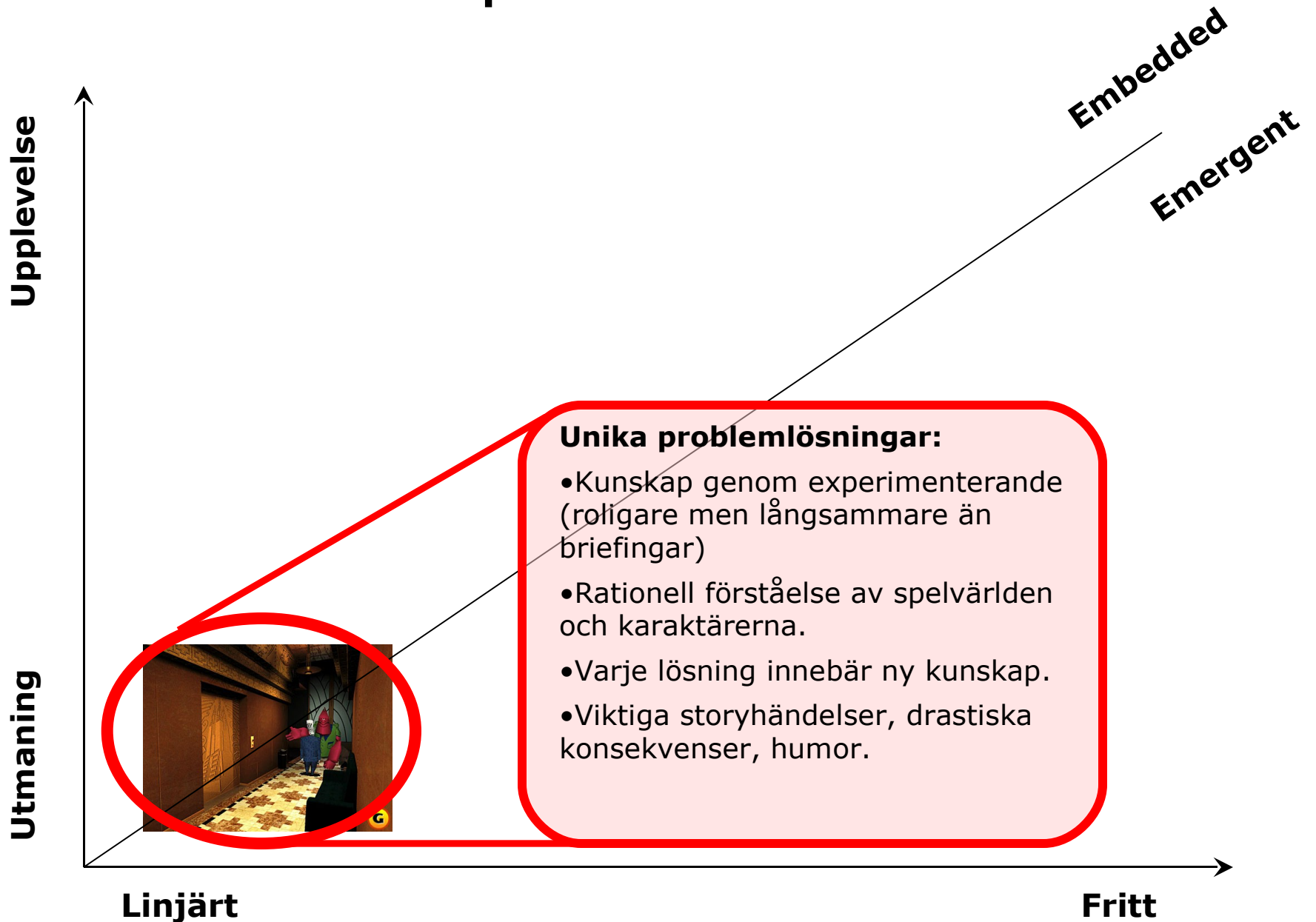
*Normalt vore det otäckt att äta sig ut ur nåns bröstkorg, men nu är jag en alien.*



# Berättarmedel i spel

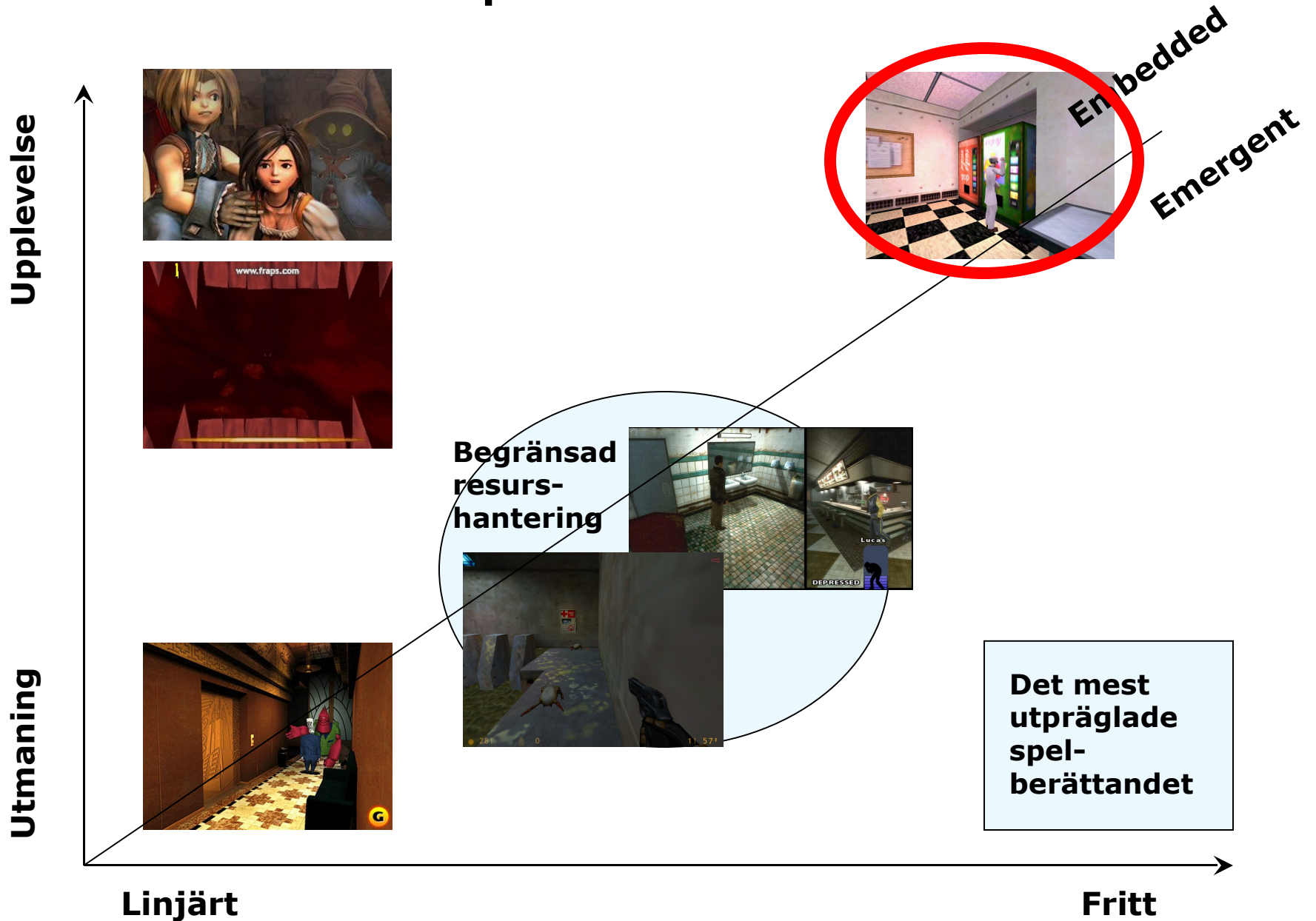


# Berättarmedel i spel





# Berättarmedel i spel



# Parallellismer

## Idas sommarvisa

Du ska inte tro det blir sommar  
ifall inte nå'n sätter fart  
på sommarn och gör lite somrigt,  
då kommer blommorna snart.  
Jag gör så att blommorna blommar,  
jag gör hela kohagen grön,  
och nu så har sommaren kommit  
för jag har just tagit bort snön.

Jag gör mycket vatten i bäcken  
så där så det hoppar och far.  
Jag gör fullt med svalor som flyger  
och myggor som svalorna tar.  
Jag gör löven nya på träden  
och små fågelbon här och där.  
Jag gör himlen vacker om kvällen  
för jag gör den alldeles skär.

Och smultron det gör jag åt barna  
för det tycker jag dom ska få  
och andra små roliga saker  
som passar när barna är små.  
Och jag gör så roliga ställen  
där barna kan springa omkring,  
då blir barna fulla med sommar  
och bena blir fulla med spring.

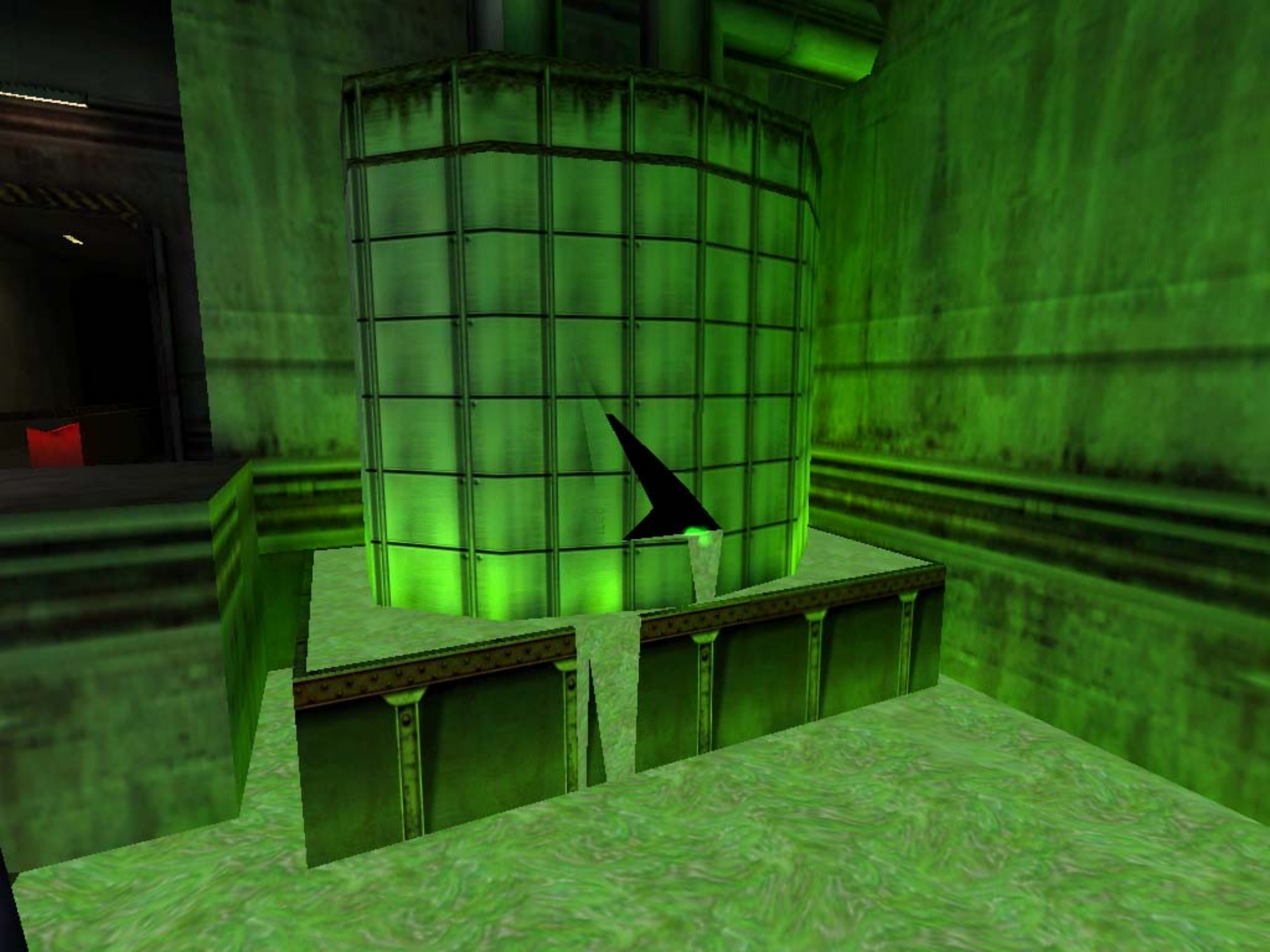
Text: Astrid Lindgren  
Musik: Georg Riedel

Okej, Ida, vi  
fattar. Du fixar  
sommaren.



Ted Backman

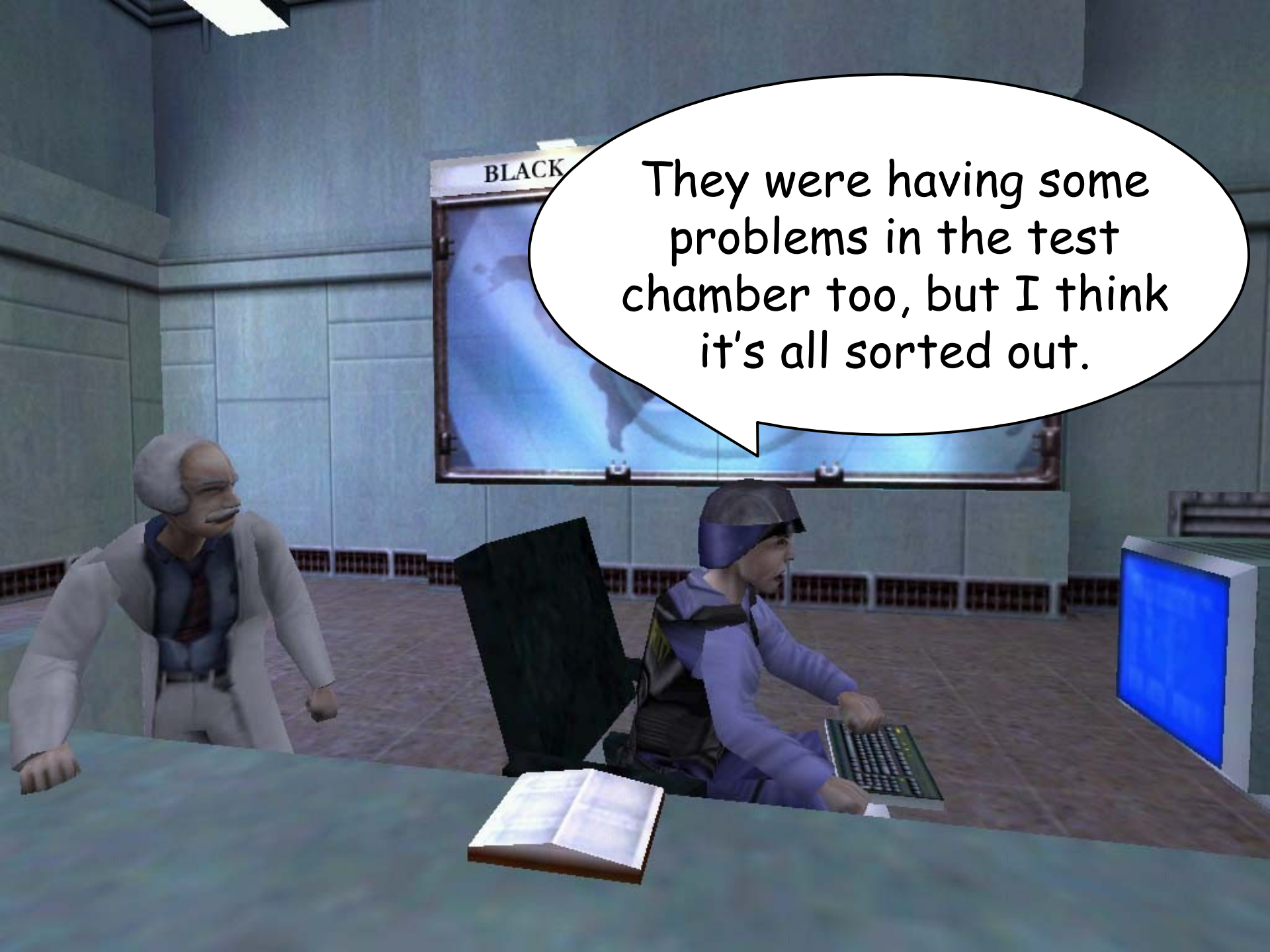
Sakernas tillstånd i Half-Life gestaltas med parallellismer.



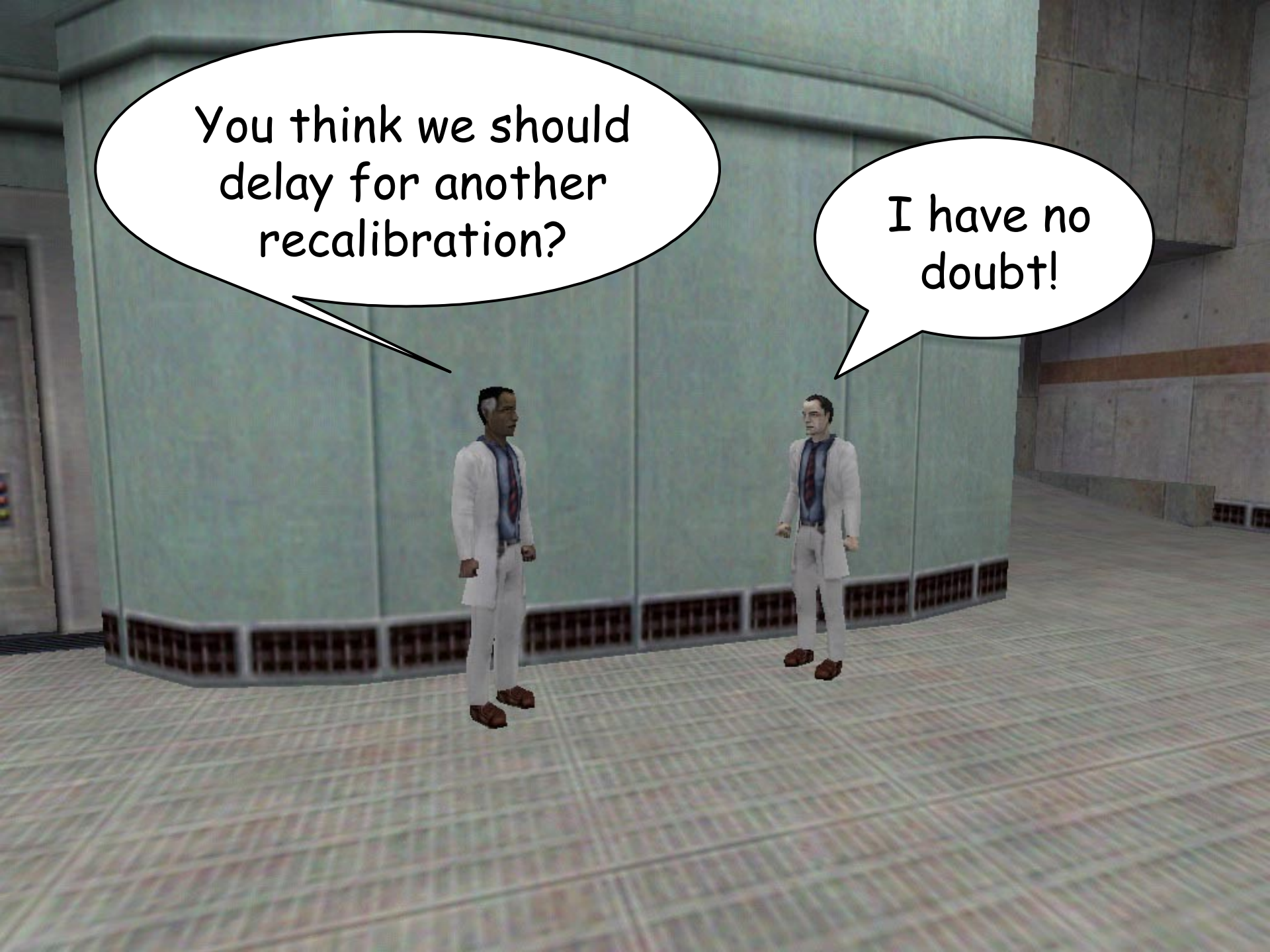
BLACK MESA RESEARCH FACILITY

We had a system crash some twenty minutes ago.





They were having some problems in the test chamber too, but I think it's all sorted out.


A scene from a video game showing two men in white suits standing in a futuristic hallway. The man on the left is speaking, and the man on the right is responding. The hallway has a tiled floor and a curved wall with a grid pattern.

You think we should  
delay for another  
recalibration?

I have no  
doubt!





A man with a mustache, wearing a grey suit, a blue shirt, and a red tie, stands in a locker room. He is looking slightly to the right. The room has lockers on both sides, a bench on the right, and a tiled floor. A speech bubble is positioned above him, containing the text: "Now, where did I put that shutdown procedure chart?".

Now, where did I  
put that shutdown  
procedure chart?

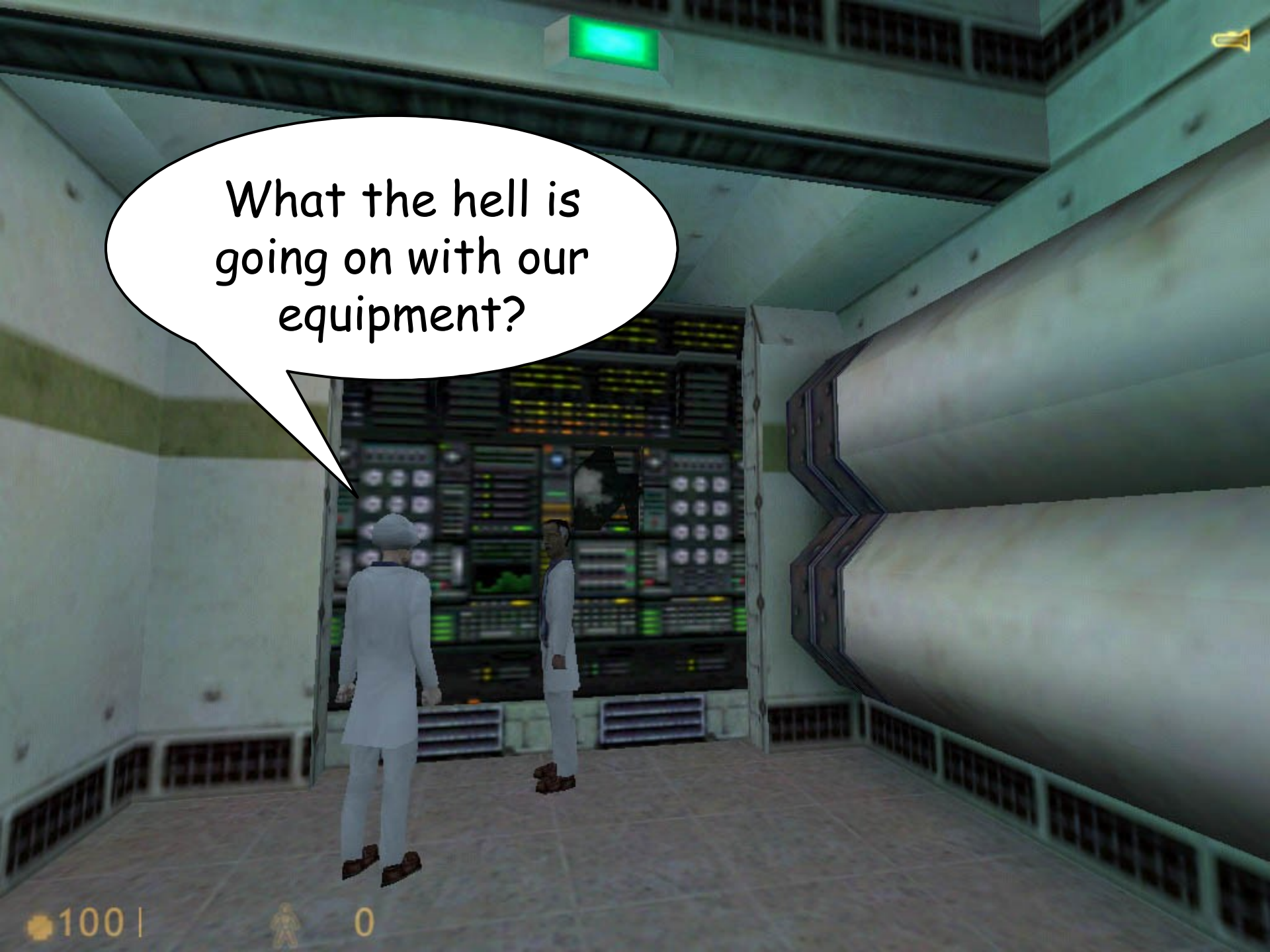
100 |



0

A 3D rendered office scene. A person wearing a white lab coat and a grey cap is sitting in a black office chair at a long wooden desk, looking at a computer monitor. On the desk, there is an open book. To the left, a framed certificate hangs on the wall. To the right, a periodic table of elements is mounted on the wall. A large white speech bubble with a black outline is positioned above the person, containing the text: "I must remember to report that fluctuation."

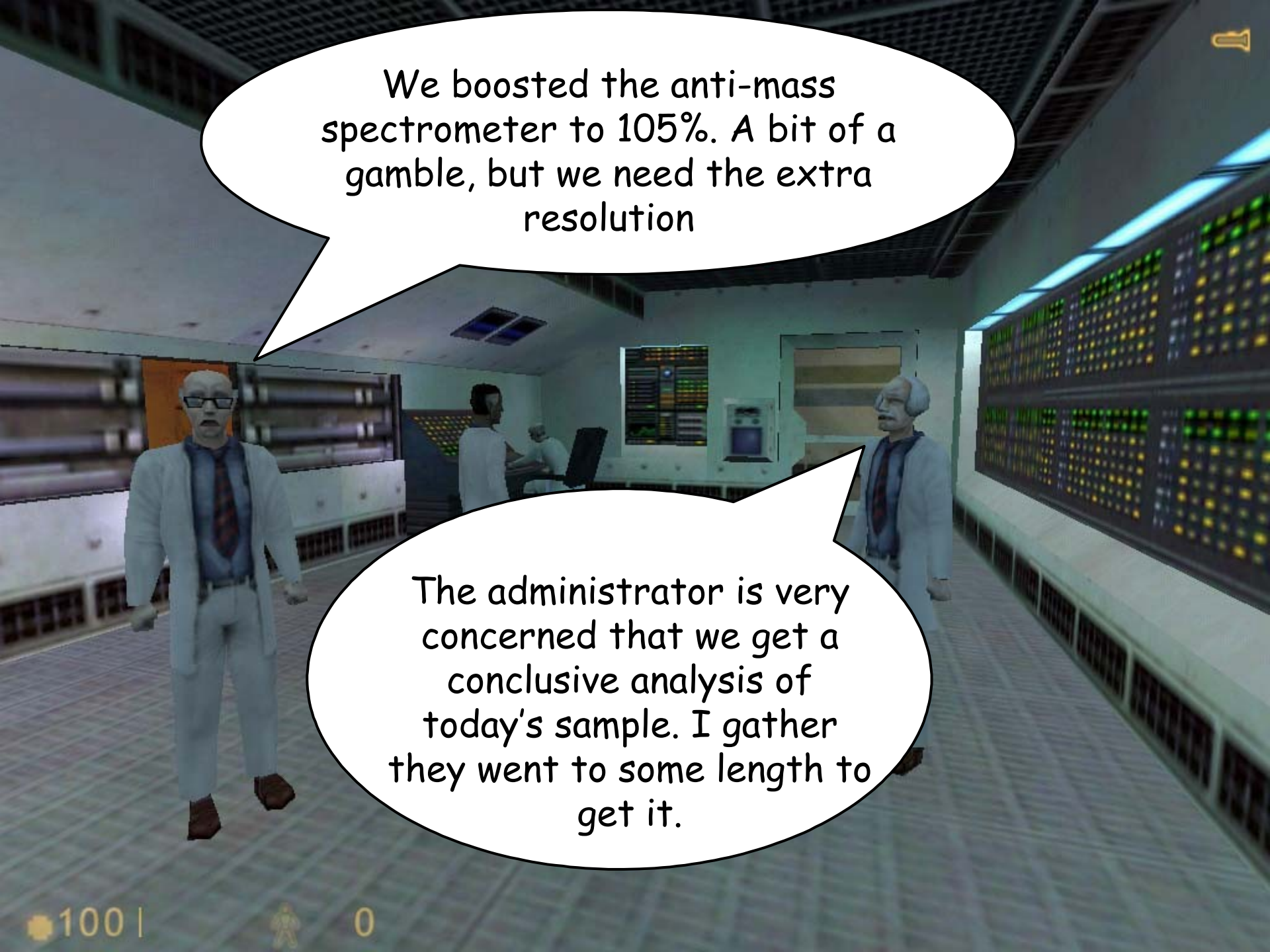
I must remember to report that fluctuation.



What the hell is going on with our equipment?

100 |

0



We boosted the anti-mass spectrometer to 105%. A bit of a gamble, but we need the extra resolution

The administrator is very concerned that we get a conclusive analysis of today's sample. I gather they went to some length to get it.

If you follow standard  
insertion procedure,  
everything will be fine.


I don't know how you  
can say that!

100 |

0

Testing, testing... Hrrm.  
Everyting *seems* to be in  
order.





It's probably not a problem... Probably...  
But I'm showing a small discrepancy in...

Well... No... It's well within acceptable  
limits. Sustaining sequence.

Okej, Black  
Mesa, vi fattar.  
Nåt kommer att  
gå mycket,  
mycket fel.



100 | 0





100 |

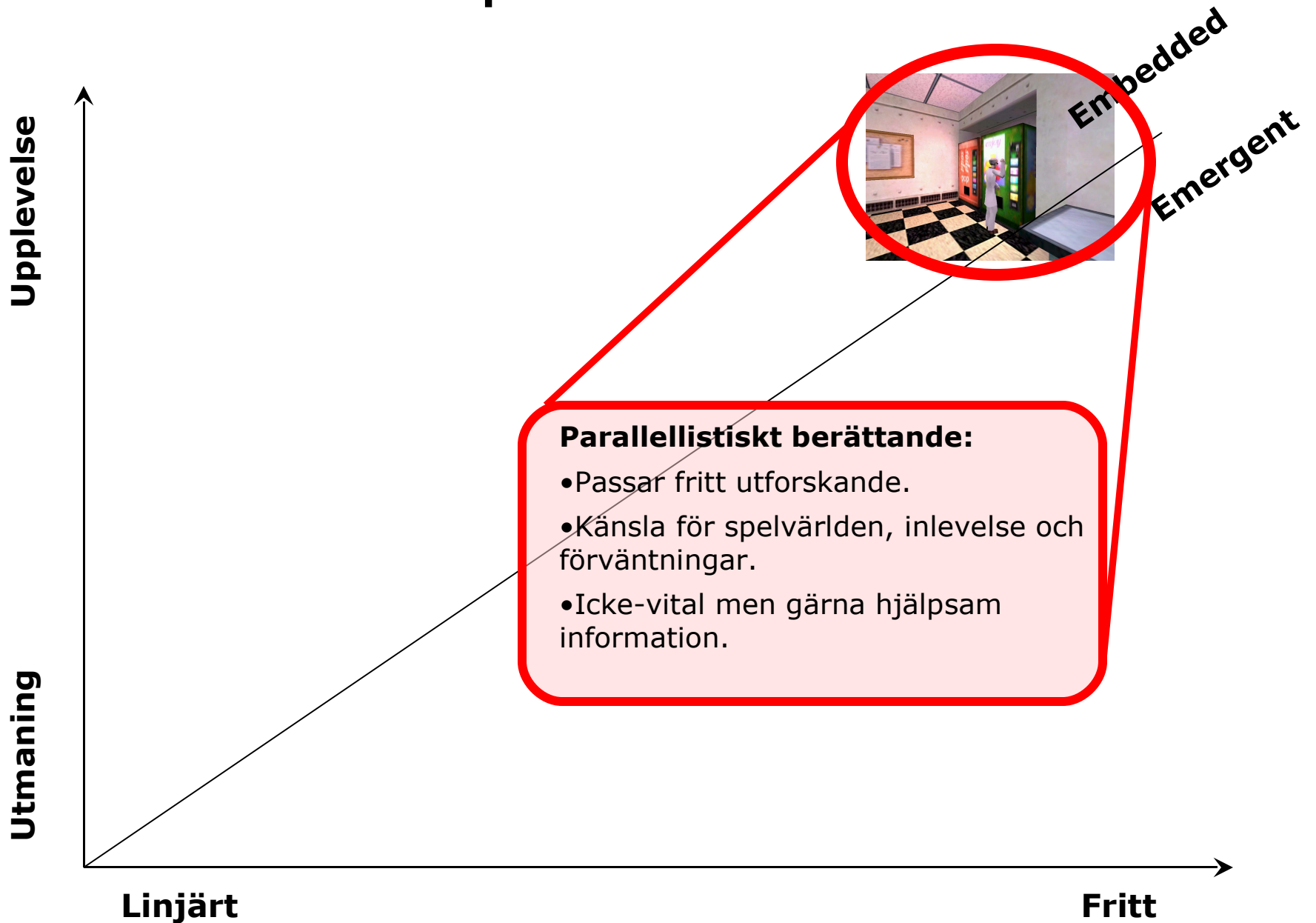


0

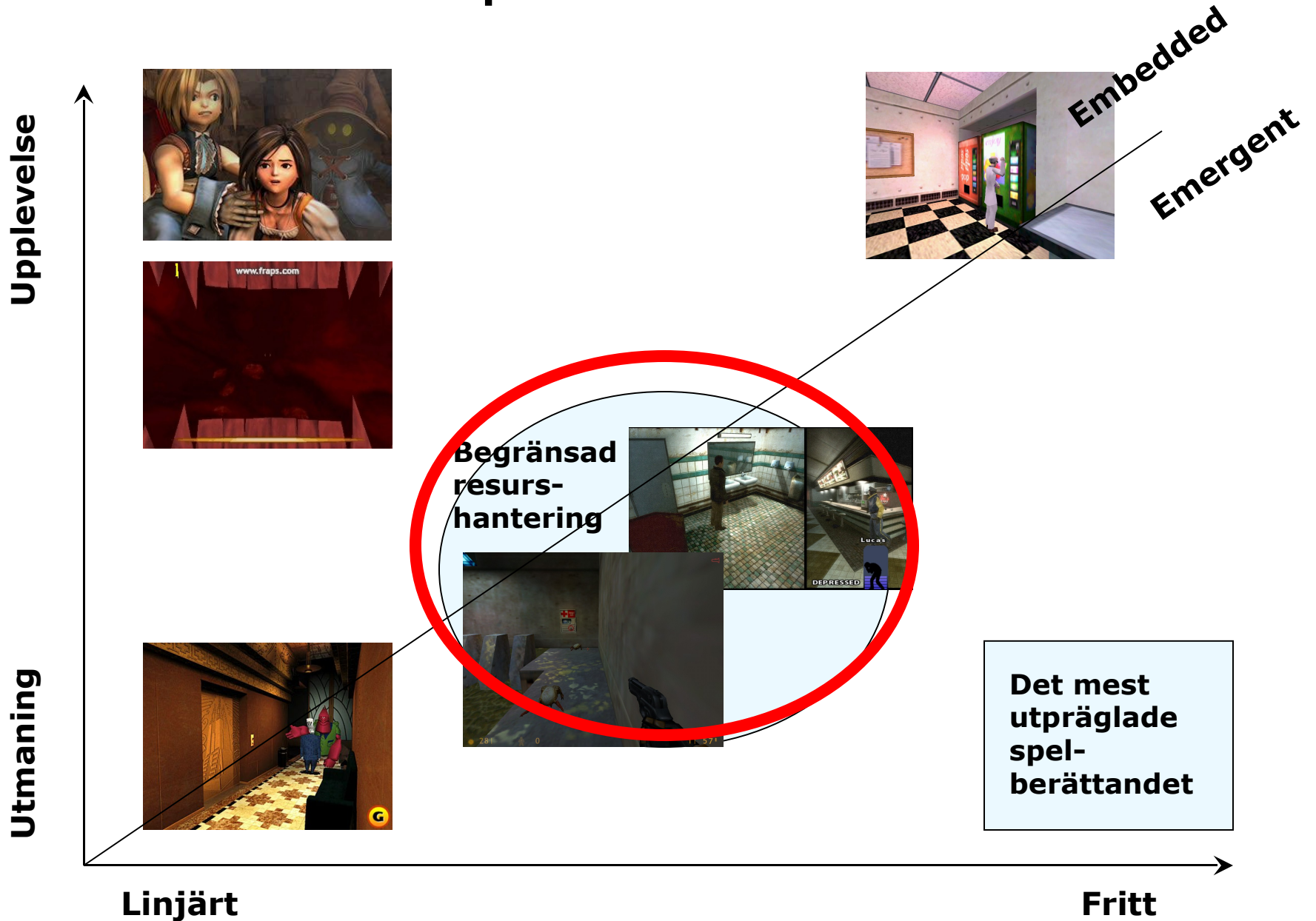
## Sammanfattning av parallellistiskt berättande i Half-Life

- Att ha så här många antydningar i en film vore överdrivet och enformigt.
- Spelarens frihet gör att parallellerna inte blir tjatiga. De blir respons på utforskande. Spelaren kan också låta bli att utforska.
- Ju fler parallella antydningar desto mindre risk för att spelaren upplever att han/hon missar något essentiellt av storyn.
- Half-life är ett linjärt förstapersonsspel, precis som AvP2, och denna passage innehåller också icke gameplaydrivna, linjära moment, men den här inledningen ger över lag mer frihet att utforska eller ignorera innehållet.

# Berättarmedel i spel



# Berättarmedel i spel



# Berättande genom resurshantering



*Half-Life: Hälsa och ammunition.  
Geografisk linearitet.*

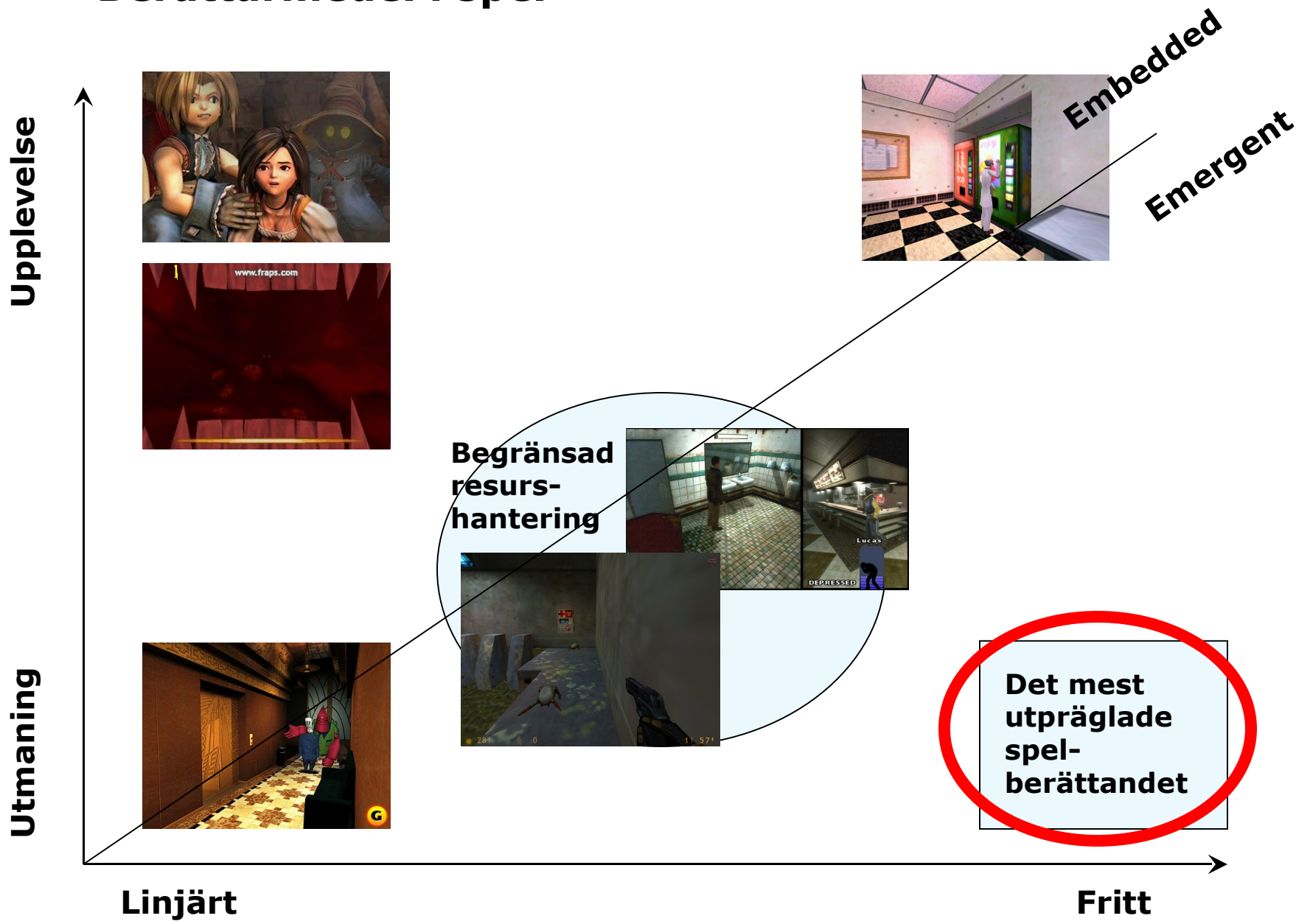


*Farenheit: Humör, tid. Delvis  
förgrenande händelseförlopp.*

Hantering av spelets interna ekonomi kan ses som parallellismer, men bidrar samtidigt till att spelaren skapar sin egen handling.

Det senare blir mer utpräglat med mer resurser och större frihet.

# Berättarmedel i spel



# Är ickelinjära spel lika med ickelinjära berättelser?

Utmaning

Utmaning



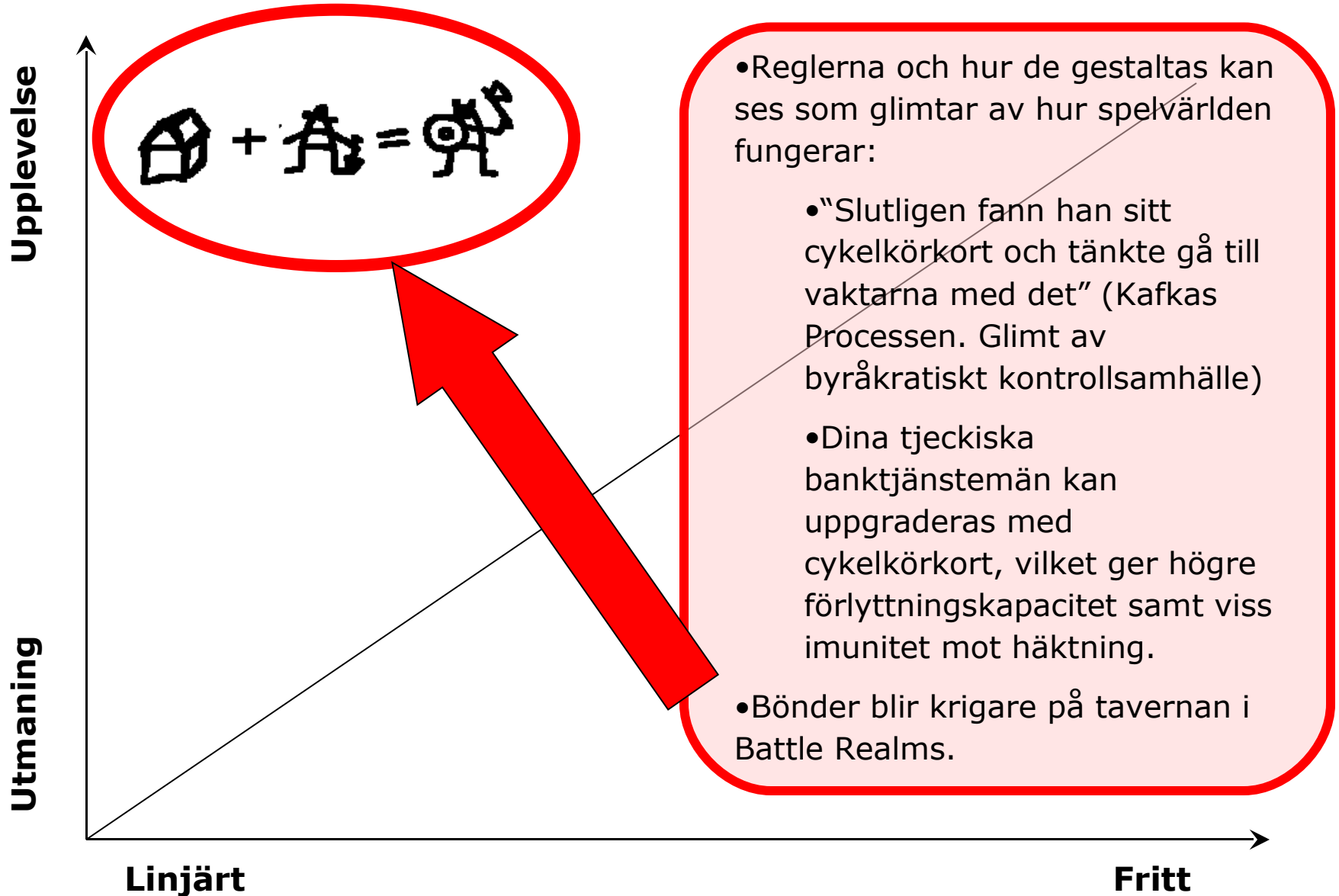
???

Det mest utpräglade spelberättandet

Linjärt

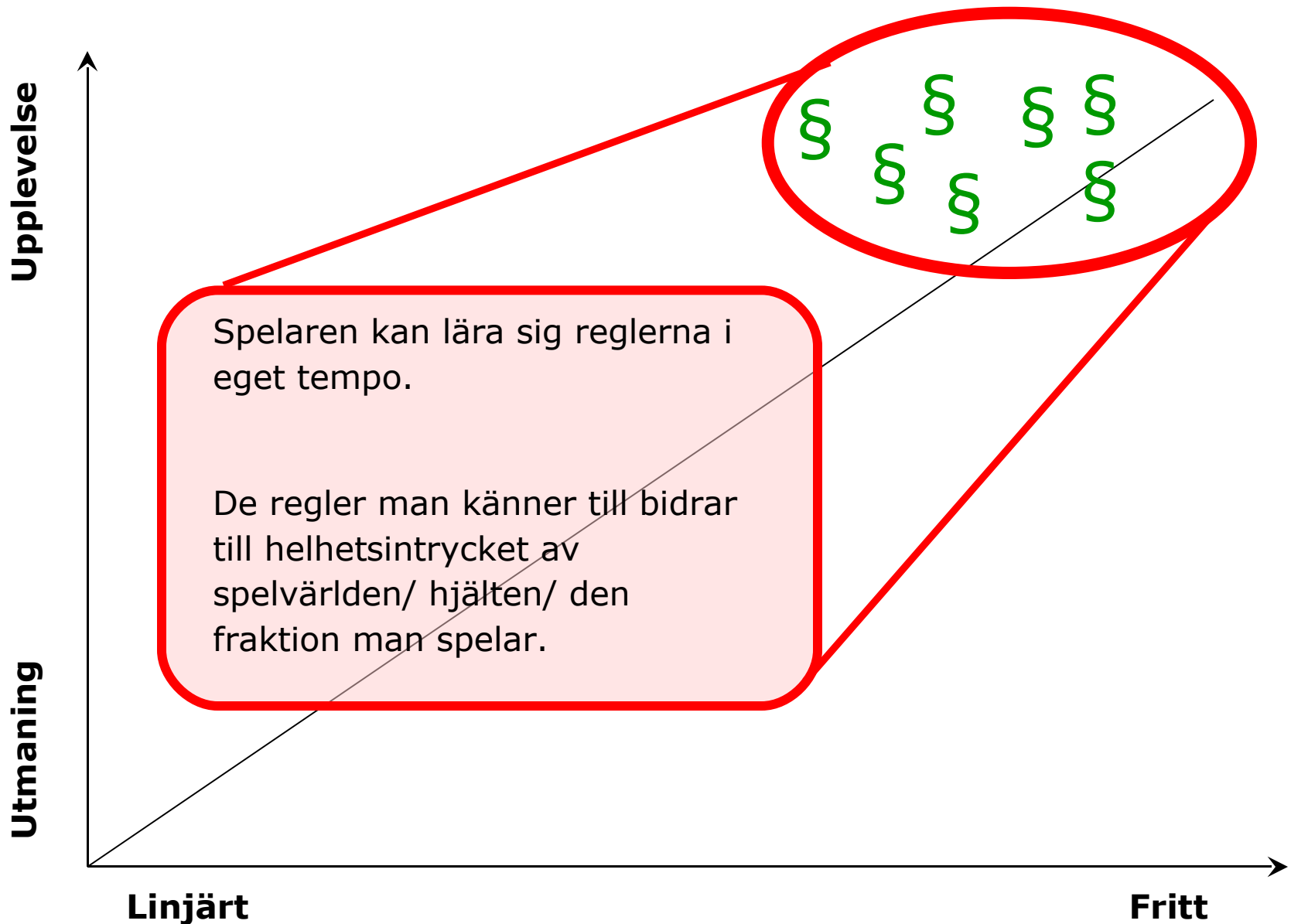
Fritt

# Regler som linjärt berättande





# Regler som parallellismer



# Tillämpade regler som parallellismer



# Berättelsen i strategin

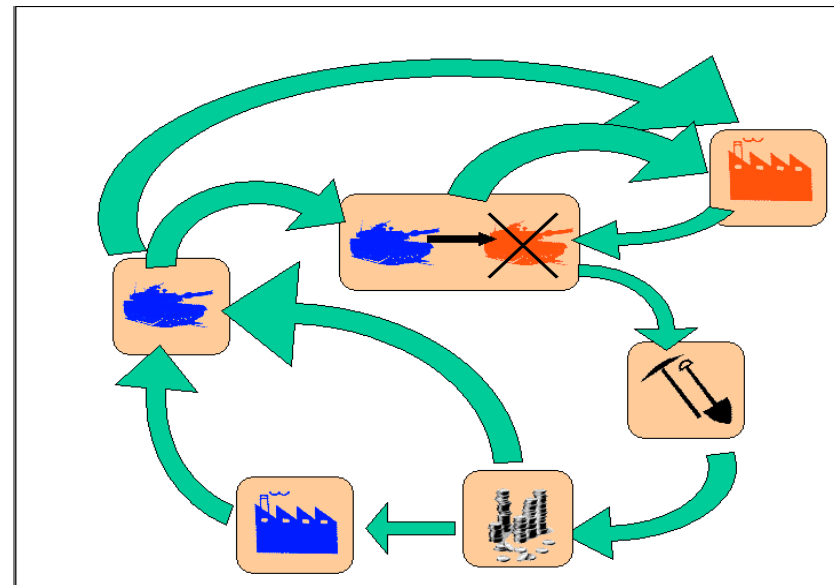
De strategiska förutsättningarna i spelet är en sorts story.

Spelaren agerar inte slumpmässigt utan fattar beslut i ett sammanhang, allt för att vinna.

(Det finns en hård kärna i de möjliga händelseförloppen, en typisk handling. Den finns mycket bönder *kan* göra i strategispel, men färre saker de *brukar* göra.

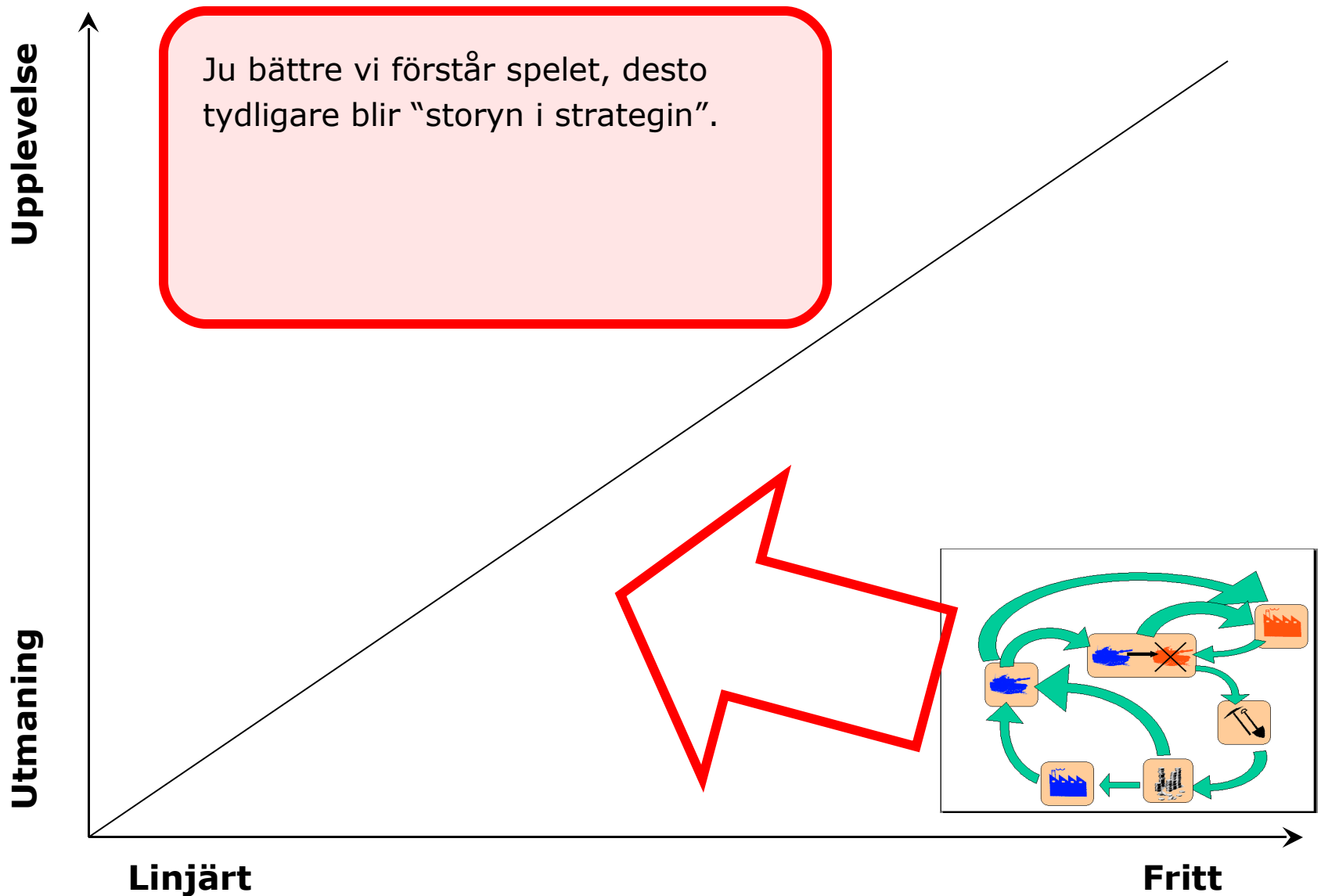
Jämför Peacekeeper: Ett budskap om vägen till fred framförs i form av en överlägsen strategi.

Lästips: Salen/Zimmerman 381f, om tärningsspelet Thunderstorm.)



*Generiskt strategispel*

# Strategi som berättelse



## Spelens underskattade styrka - Att få oss att förnuftigt förstå sammanhang.

### *Exemplet Buffy the Vampire Slayer*

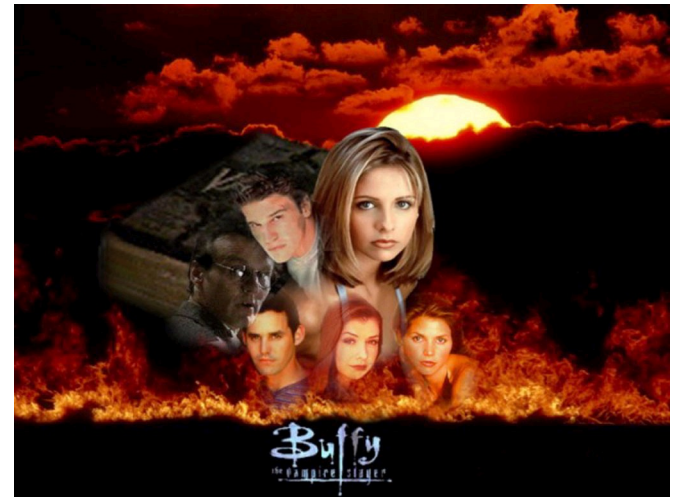
- Buffy är utsedd av makterna till ammunition i kampen mot ondskan. Kan inte sluta som slayer och får ingen lön.
- Vampyr- och demonpopulationen i Sunnydale måste hållas nere.
- Skolgång eller karriär måste fungera.
- Håll uppe Buffys humör med hjälp av kompisar och romantiska intressen. Risk för desertering, katatoni eller dödslängtan.

Spelarbeslut:

- Bryt med The Council vid rätt tillfälle. De tillhandahåller kunskaper men bossar för mycket.
- Berätta för mamma.



*Fantasilös licensexploatering*



*Ge oss Buffy i The Sims möter GTA!*

# Strategiska förutsättningar i The Matrix

Det handlar om att rekrytera folk:

Mekaniker, piloter, matrix-surfare med begåvning för virtuell kung fu.

Framförallt folk som tar den röda tabletten utan att ångra sig.

Ett bra team är bättre på att rekrytera ännu fler.

Slarvig rekrytering kan ge sentinels, agenter och förrädare.

**“Berättelsen i strategin” ger antagligen inte en lika stark känslomässig upplevelse som en filmatisering, men kan vara det mest uttömmande sättet att beskriva ett scenario.**

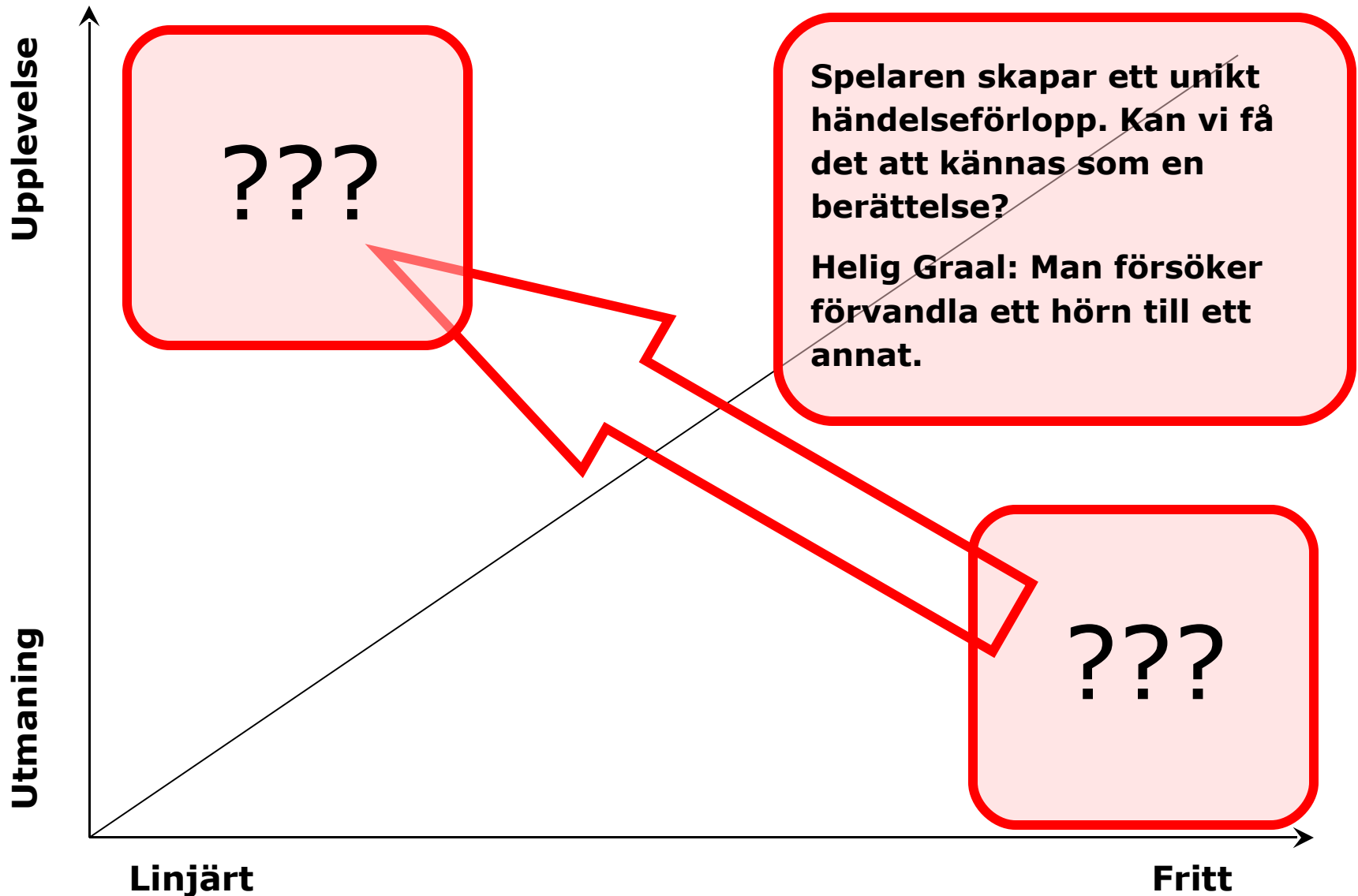


*Fantasilös licensexploatering*



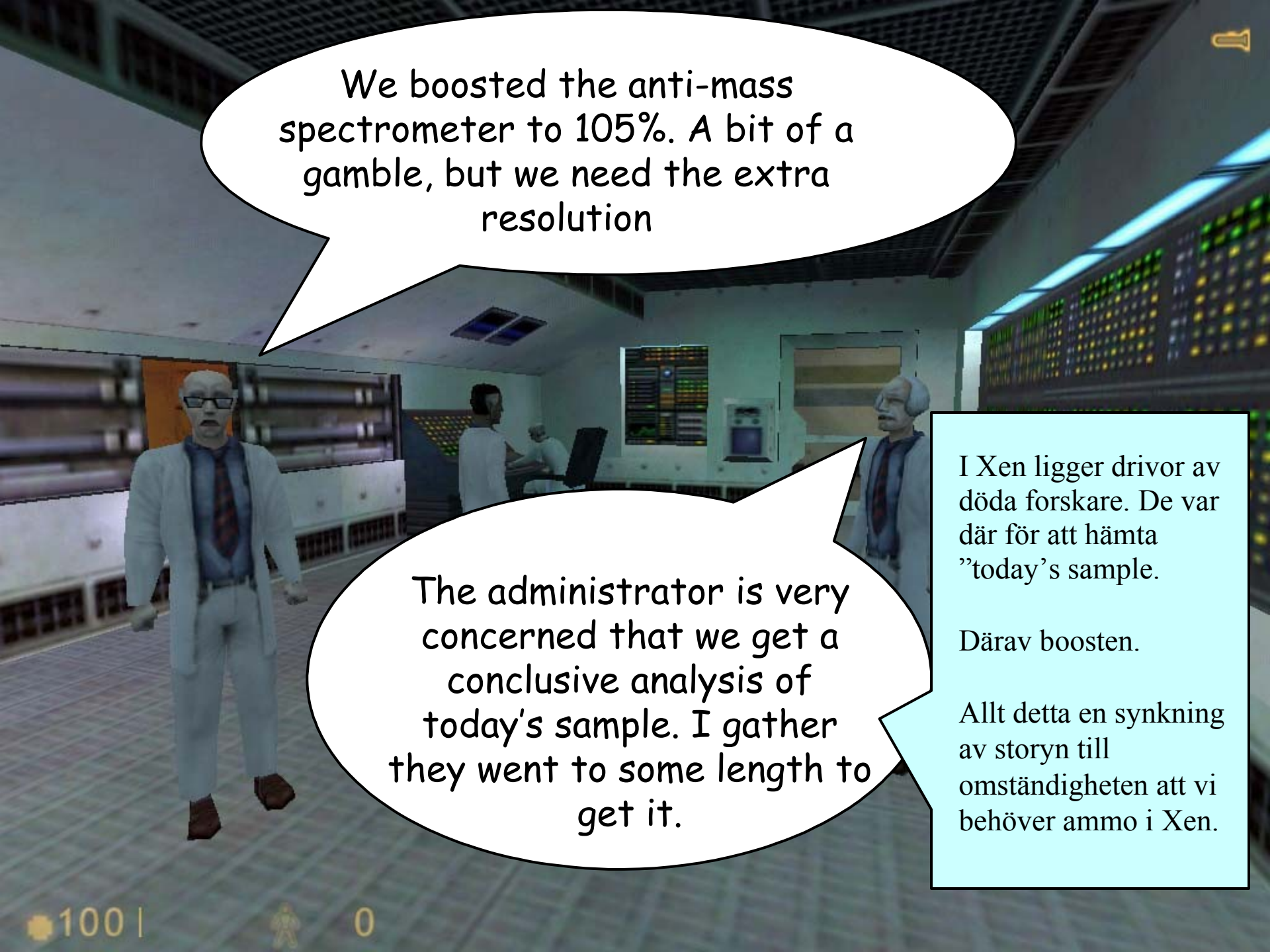
*Ge oss Matrix Manager!*

# Kan vi - eller spelaren - berätta något med den emergenta stornyn?



**Men emergenta stories är inte det enda som är intressant att knyta ihop med andra berättarmedel...**





We boosted the anti-mass spectrometer to 105%. A bit of a gamble, but we need the extra resolution

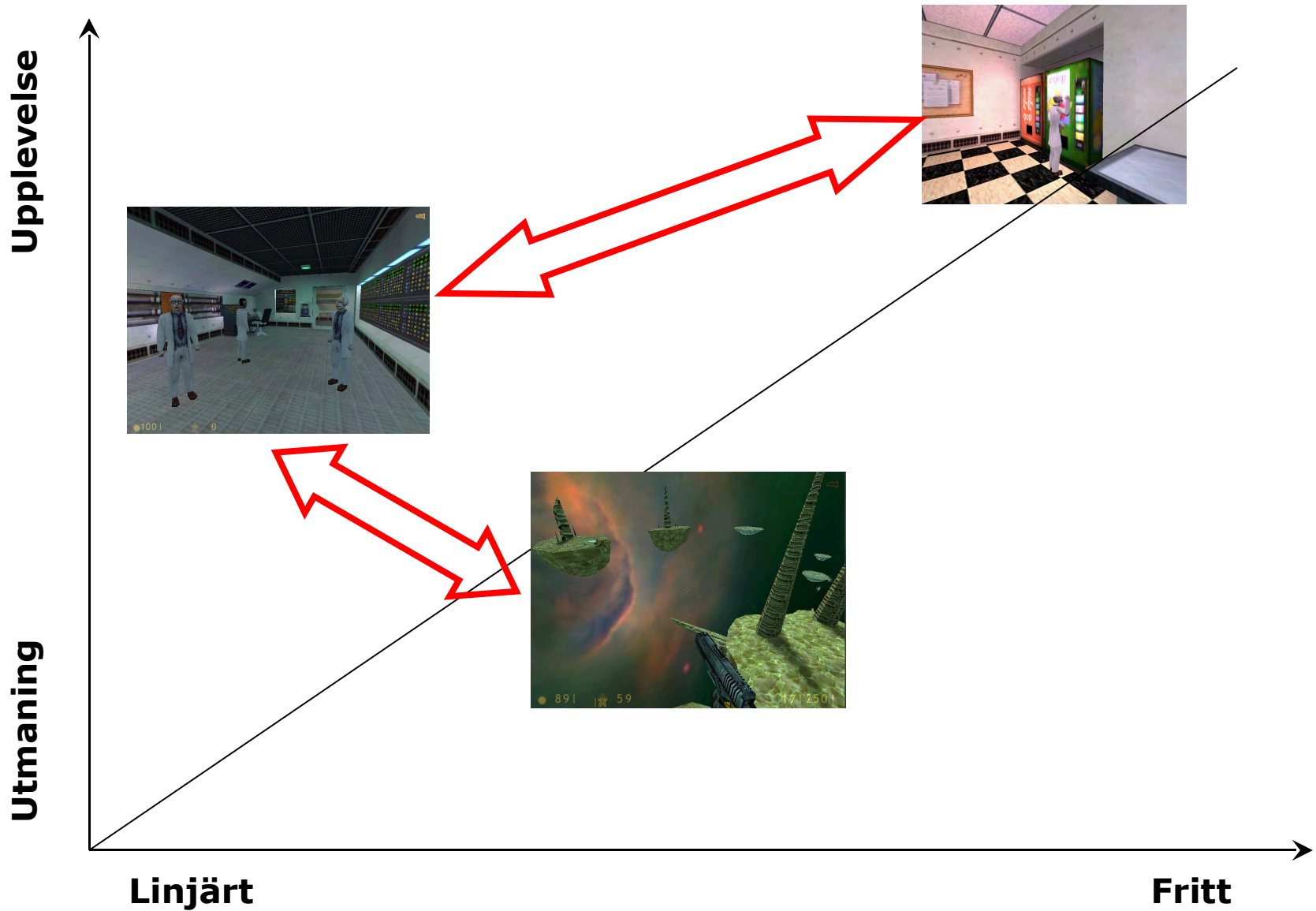
The administrator is very concerned that we get a conclusive analysis of today's sample. I gather they went to some length to get it.

I Xen ligger drivor av döda forskare. De var där för att hämta "today's sample.

Därav boosten.

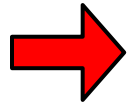
Allt detta en synkning av storyn till omständigheten att vi behöver ammo i Xen.

# Varför boostade de antimateriespektrometern?



# Att kombinera berättarmedel

Gameplay och storyline



Bakgrund och förgrund

Text, grafik och ljud

Embedded och emergent



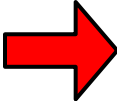
*”Minor fracture detected. Morphine administered.”*

*Gameplay, story, bakgrund, förgrund, grafik, ljud, embedded och emergent.*

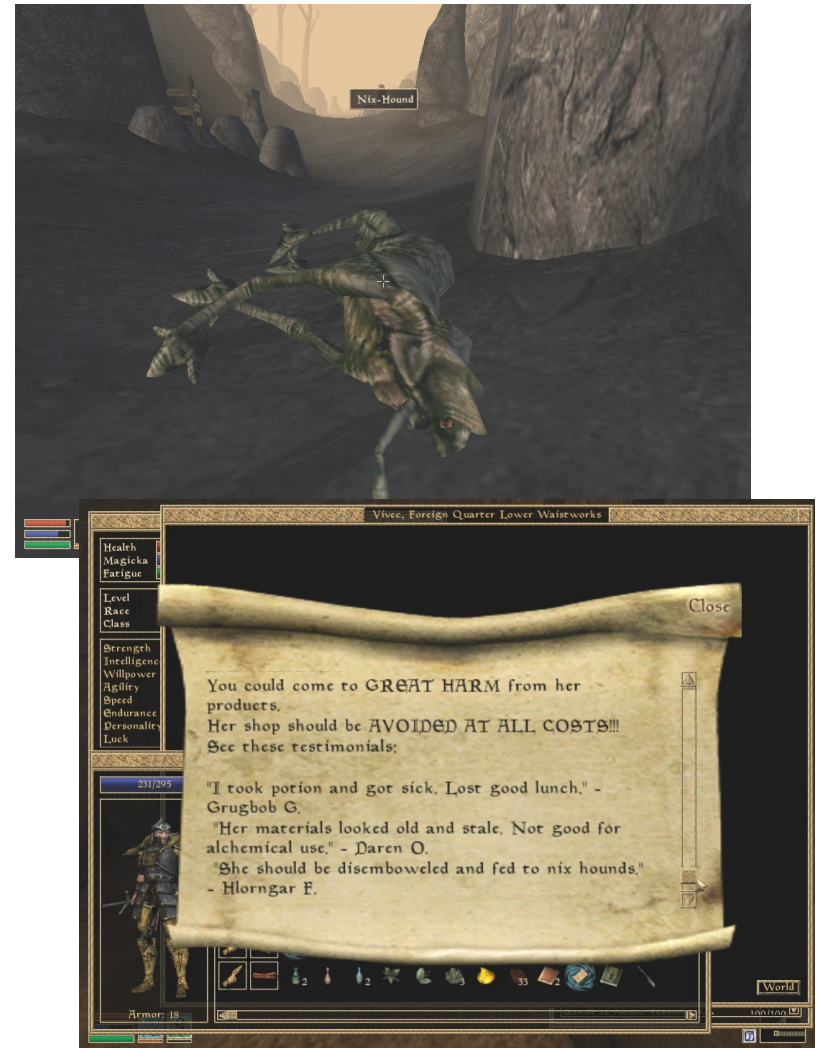
# Att kombinera berättarmedel

Gameplay och storyline

Bakgrund och förgrund

 Text, grafik och ljud

Embedded och emergent



*"She should be disemboweled and fed to nix hounds."*

Health  
Magicka  
Fatigue

Level  
Race  
Class

Strength  
Intelligence  
Willpower  
Agility  
Speed  
Endurance  
Personality  
Luck

231/295



Armor: 18

You could come to **GREAT HARM** from her products.  
Her shop should be **AVOIDED AT ALL COSTS!!!**  
See these testimonials:

"I took potion and got sick. Lost good lunch." - Grugbob G.

"Her materials looked old and stale. Not good for alchemical use." - Daren O.

"She should be disemboweled and fed to nix hounds." - Hlorngar F.



World

100/100



Close

# Att kombinera berättarmedel

Gameplay och storyline

Bakgrund och förgrund

Text, grafik och ljud

 Embedded och emergent



*I Deus Ex kommenterar en främmande AI plötsligt spelarens inbrott.*

# Att kombinera berättarmedel

Fler exempel:

The Witcher?

Väggtidning i Dink Smallwood. Text som refererar till utförda quests och till grannpojken som man träffat.

Clouds segergest blir en del av handlingen i FF7.

Plansch med fiendeboss nanoimplantat i Deus Ex.

ABC for Barbarians i Morrowind.

Film om att mata myror i Code Veronica. Informerar om lösning på ett problem.

Tjuvlyssnande i No One Lives Forever: Skurkar som pratar om korrelation mellan öldrickande och kriminalitet. Apropå lådorna med öl överallt.

Lanis gästboksanteckning om moogle i FF9.

Högtalarröst i System Shock 2 går över från bakgrund: "Intruder detected" till storyinfo: "Intruder: Why do you serve the metal woman?"

Beyond Good and Evil: Double H bakgrundstjat om Carlson and Peters blir central i en cut scene.

Starcraft: En karaktär från Cut scenes (Fenix) gör oss närmare bekanta med en enhet (Dragoon).



*Carlson and Peters!*

# **Skrivuppgift:**

## **Berättande i datorspel**

Vi ska kortfattat beskriva ett tänkt datorspel, till att börja med:

- Spelgenre
- Setting
- Resurser



# Skrivövning

## Steg 1. Välj en spelgenre

Använd en genrebeteckning som *inte* omfattar setting, utan beskriver typ av frihet eller interaktion.

- **Linjär action** (ingen inventory, geografiskt begränsade miljöer)
  - **Actionäventyr** (problemlösning och strid)
  - **Rollspel, on- eller offline**, (quests, utforskande och uppgraderingar)
  - **Strategi** (byggande, resurssamlade, truppproduktion och strider)
  - **Management/Tycoon** (Omfattande ekonomi, gärna omfattande byggande)
  - **Racing**
  - **Fighting**
  - **Kunskapsspel**
  - **Taktikspel** (Schack, Ground Control)
- mfl.

### Tips:

**Tänker du "survival horror"? Skriv "Actionäventyr" istället!**

# Setting

En setting kan definieras av bland annat:

Tid

Plats

Skala

Attityd

Stil

Politiska och religiösa teman

Genrekonventioner

Kulturella referenser (Art Deco, Japansk bläckmålning, film noir, Lovecraft)

**Bioshock:** 50-tal, undervattensvärld, Ayn Rand.

**Okami:** Japansk saga, Japansk målarstil

**Grim Fandango:** Dia De Los Muertos, Film Noir (dialog, filmreferenser), Art Deco (20- och 30-talsarkitektur och -inredning.)



# Skrivövning

## Steg 2. Välj en setting

Välj två böcker/författarskap/filmer/tv-serier som din setting kan bygga på/inspireras av.

Obs! Den ska skickas vidare till grannen, men spelgenren behåller du.

Neon Genesis Evangelion

American Gods

Odysséen

Svavelvinter

Lone Wolf (Joe Dever)

Lone Wolf and Cub (Kazuo Koike)

Den oändliga historien

Den nya solens bok (Gene Wolfe)

Stiftelsen

I, Robot

Liftarens guide till galaxen

ABC-boken (Lennart Hellsing)

The Game/Spelet (Neil Strauss)

Rocky (Martin Kellerman)

Rocky (Sylvester Stallone)

Highlander (Bara första filmen!)

Enter the Dragon

28 dagar/veckor senare

Y - The Last man

Battlestar Galactica

Tarzan

Populärmusik från Vittula

Nausicaä (Miyazaki)

Prins Valiant

LOTR ur Gollums perspektiv

The Ring/Ringu

Mad Max

Futurama

The Simpsons

Cosby

Six Feet Under

Dexter

Doctor Who

Cerebus

Starship Troopers

Narnia

Guldkompassen

Sandman

Hellblazer

Hellraiser

Firefly

Ghost in the Shell

Cowboy Beebop

1984

V for Vendetta

Discworld

Nightwatch

X-files

Kill Bill

Ars Magica

Stargate

Terminator

**Obs! Eller någon annan känd licens!**

# Skrivövning

## Steg 3. Resurser

Inklusive prylar och följeslagare/trupper som är bra - eller dåliga - att ha i spelet.

Typiska:

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

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

**Actionspel:** Ammunition, förbandslådor, vapen

Mindre typiska:

**Grim Fandango:** Ballongdjur och fågelägg

**Battle Realms:** Ris och vatten

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

**Farenheit:** Humör

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

**Rauli RTS:** Månljus, bläckfiskar

**Buffy manager:** Romantik, vampyrpopulation, kunskap om demoner, skolgång.

**Bernhoff FPS:** Gaffatejp

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

# Skrivövning

**Okej, vilka settingar och resurser har vi?  
(Läs upp)**

Ta mer er settingarna och resurserna nästa gång!

**Frågor?**

**Kommentarer?**

**Försummade spel?**

**Läs till nästa gång:**

Fullerton 96-100 (Character). Gärna också allt annat från "Premise" s 93 t.o.m. 106.

Www.Gamasutra.com, search " Defining Dialogue Systems".

**Andra lästips:**

Salen/Zimmerman 381f, om tärningsspelet Thunderstorm.

Salen/Zimmerman 406ff, om Cut Scenes

**Tack för idag!**

[www.tupplur.com](http://www.tupplur.com)

