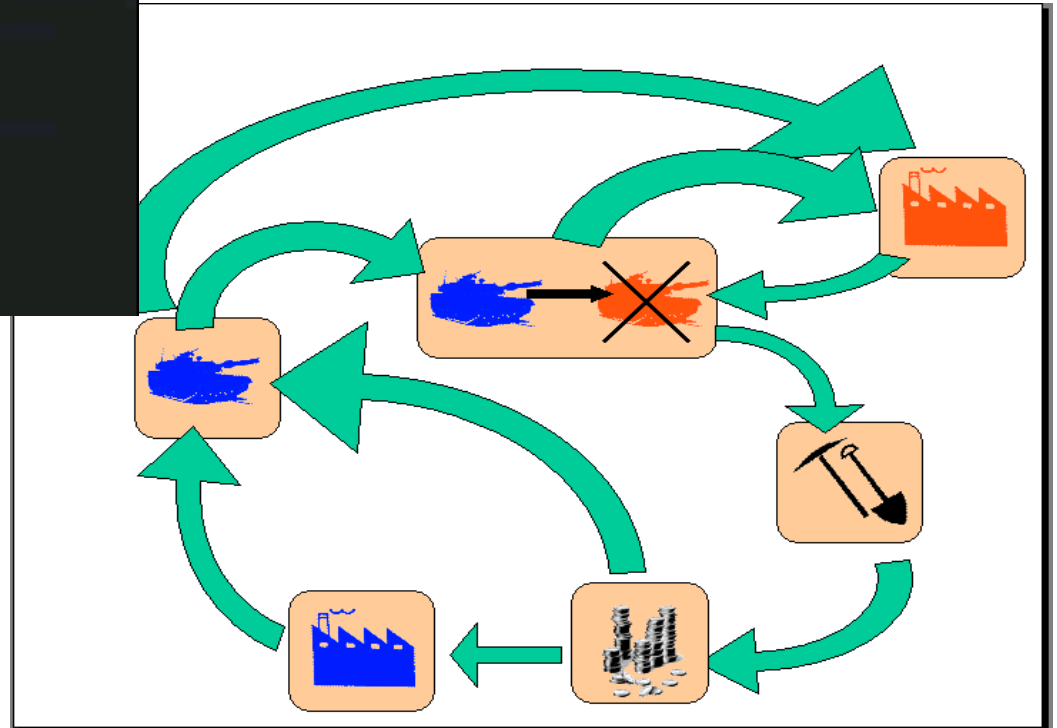


Berättande i spel, del 2



Planen för dagen


- Ytlig och mångbottnad dialog
- Dialogtekniker för cut scenes
- Olika typer av spelarkaraktärer
- Olika typer av dialog, linjärt - ickelinjärt, mm.

The image features two dark silhouettes of people facing each other against a blue background. A white speech bubble is positioned above the person on the left, and another white speech bubble is positioned between the two people.

Profetian håller på
att besannas.


Profetian?

*Alltför ofta ser
dialogen ut så här.*



Profetian om metallåldern.
Träden är av järn och det
finns inga växter.

Det är så det
ser ut på stan
nuförtiden.



Precis. Balansen är bruten.
Något måste göras, annars
går det riktigt illa.

Jag förstår.

A comic panel with a dark blue background. Two silhouetted figures are shown in profile, facing each other. The figure on the left is speaking, and the figure on the right is reacting. A large white speech bubble is positioned above the left figure, and a smaller one is below the right figure.

Profetian talar om en
avfalling. Det måste vara
du, Garrett.

Oj!



Det är ditt öde att
återställa balansen. Allt
vårt hopp står till dig!

Okej, vad ska
jag göra?

Diagram över föregående dialog. Platt och tråkigt.

Profetia originalspråk,
gumma

Profetia översättning,
otäckt barn. Poetiskt.

Keeper, pretentiös
exposition

Garrett, hårdkokt
sarkasm

Dialogmiljö

Bakgrundshistoria
(avhopp, mordförsök)

Spelmiljö

Natur - teknik

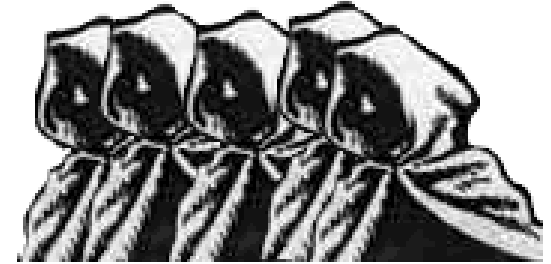
Garrett - Keepers

Individ, frihet - sekt, öde

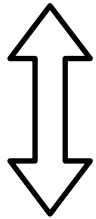
Thief, Bakgrund



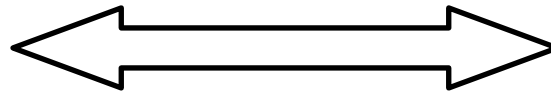
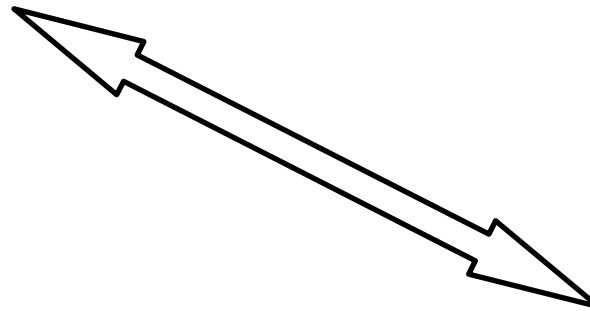
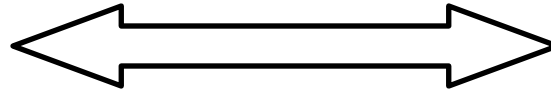
Garrett, vår hjälte



The Keepers



The Trickster



Hammerites/ Mechanists

Låt oss titta på filmen nu!

Bra när mycket händer samtidigt i dialogen. Som i Thief 2-filmen.

Profetia originalspråk,
gumma

Profetia översättning,
otäckt barn. Poetiskt.

Keeper, pretentiös
exposition

Garrett, hårdkockt
sarkasm

Dialogmiljö

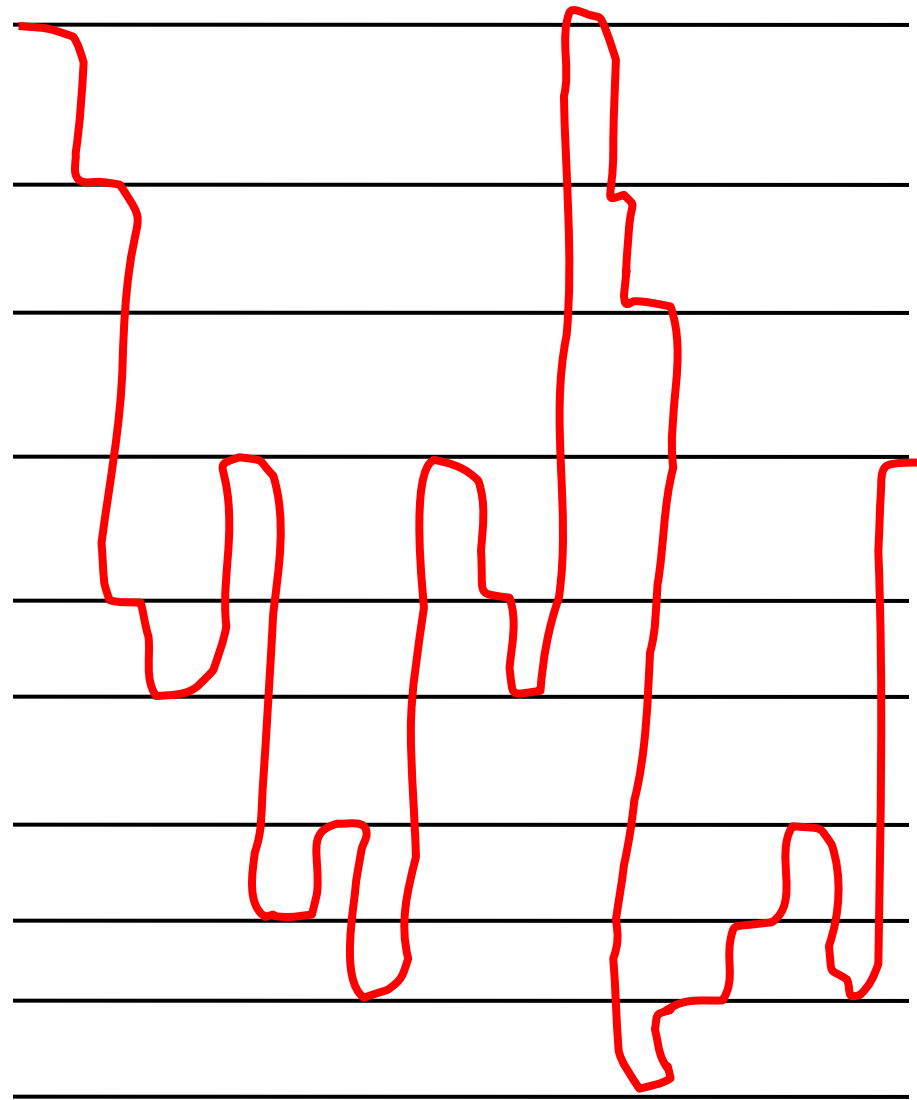
Bakgrundshistoria
(avhopp, mordförsök)

Spelmiljö

Natur - teknik

Garrett - Keepers

Individ, frihet - sekt, öde



Dialogtekniker enligt Gurrbult och Nausicaä



Grafik av Ursula Vernon, Hayao Miyazaki och Gottfried Keller

Berättande i spel - Daniel Bernhoff - tuplur.com

Vi kan använda dialogen till
världsdetaljer + moralsyn





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.

Knödel ska ätas med brunsås,
inte saffran. Det är fan rätt
att vi stjälar den.

Karaktärer kan anmärka på uttal och demonstrera vänskapsrelation.





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.

Lilliputrååpålis? Heter det
så? Jag har alltid sagt
Lilliputtro-polis!



Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.

Lilliputrååpålis? Heter det
så? Jag har alltid sagt
Lilliputtro-polis!

Och vi har alltid skrattat
bakom din rygg.

Karaktärer kan anmärka på ordval + avslöja sin moral och varandras drivkrafter.





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.

Hämta? Du menar stjäla!

Vill du rädda din hemby
eller inte?

Allt är inte helt uttalat. Anklagelser
och skuld för gamla
tillkortakommanden, till exempel.





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.
Klarar du det?

Om informationen jag fått är
riktig, ja.

Men antydningar kan också bryta genom ytan!





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.
Klarar du det?

Det var inte mitt fel att vi
förlorade USS Moldau! Jag
fick felaktiga order!

Vi måste inte ha stadig replikväxling.
Avbrott kan avslöja temperament.



Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.
Klarar du det?





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta
Klara

***Jag måste ingenting!
Jag gör vad jag vill!***

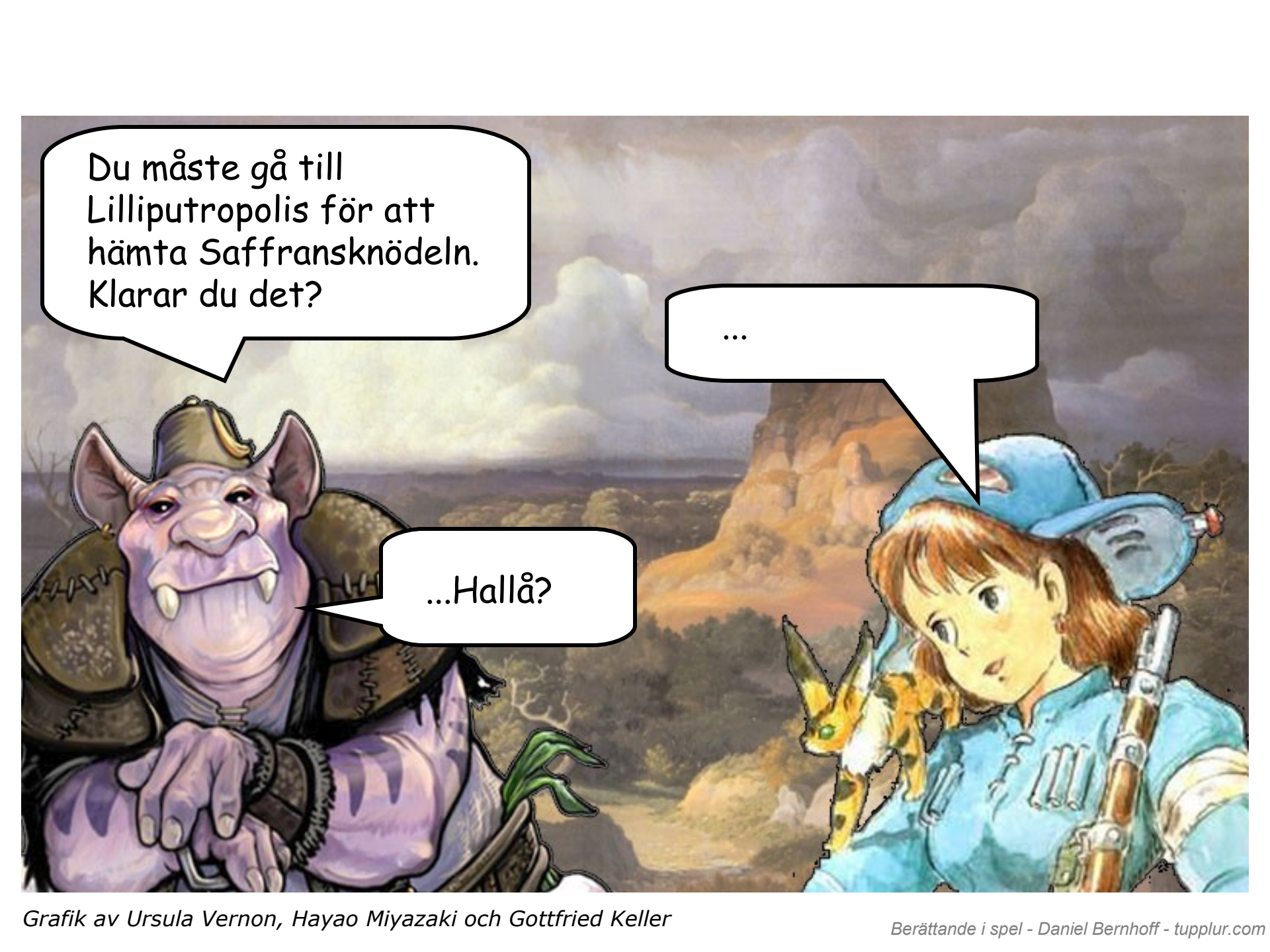
Pauser kan avslöja tankspriddhet eller vanrespekt.





Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.
Klarar du det?

...



Du måste gå till
Lilliputropolis för att
hämta Saffransknödeln.
Klarar du det?

...

...Hallå?



Missförstånd kan avslöja hemliga rädslor
och önskningar.





Jag behöver dig här.

Oj...!
Känner du verkligen så?



Jag behöver dig här.

Oj...!
Känner du verkligen så?

Stadens försvar
behöver dig!

Jag är lyckligt gift,
unga dam!

Det där var om helt linjär dialog.

Så är det ju inte alltid.

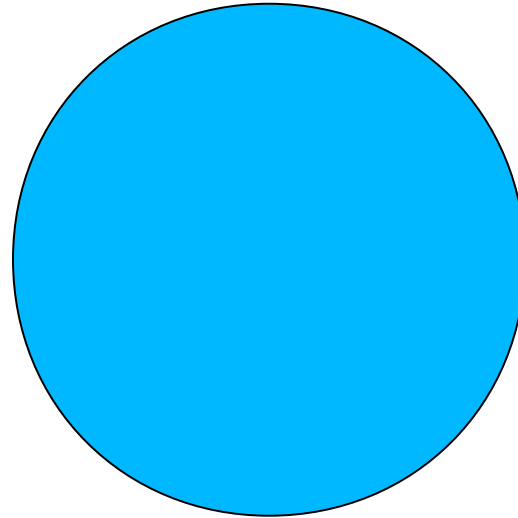
Men härnäst: Olika typer av spelarkaraktärer.

Runda och platta karaktärer

(Se Fullerton 96f)



- Ett eller några få personlighetsdrag.
- Förändras inte.

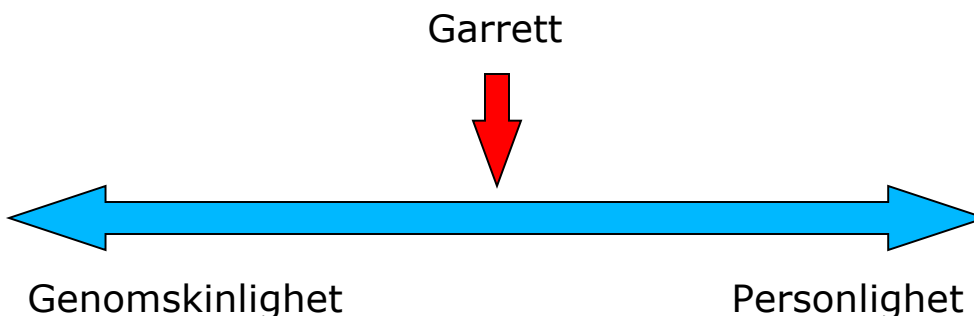
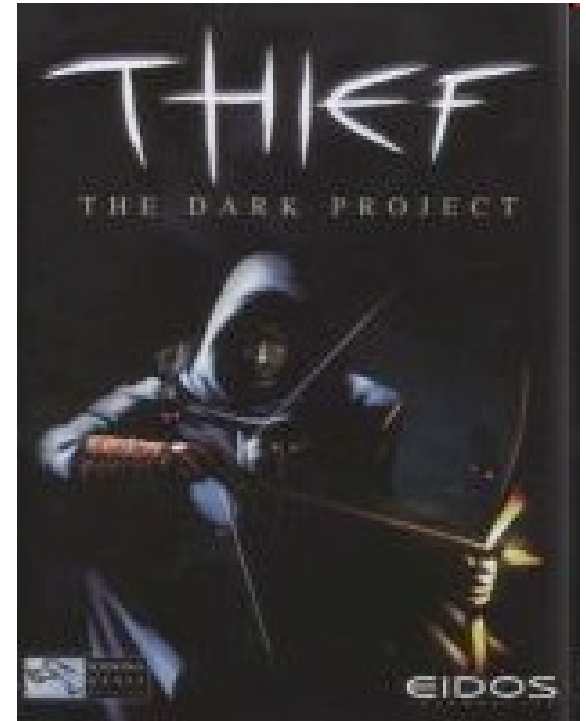


- Sammansatt personlighet.
- Storyn handlar mycket om personlighetsutveckling.

Den här modellen är formulerad för litteratur och andra linjära medier.

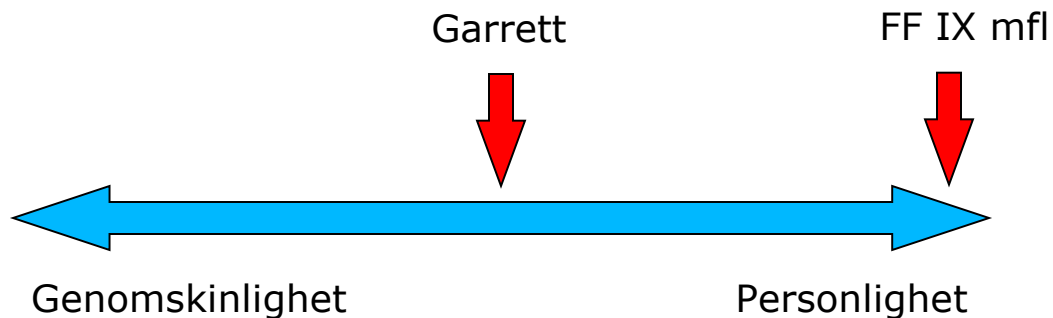
Spelkaraktärer att smälta ihop med

- Exempel: Garrett i Thief, Max Payne, God of War.
- Personligheten uttrycks i filmer, dialogval och kanske ett fåtal kommentarer under spel.
- För det mesta är Garrett mfl tysta. Ställer sig sällan mellan spelaren och spelet under pågående spel.
- Som ett filter för spelupplevelsen.
- Oftast platta?



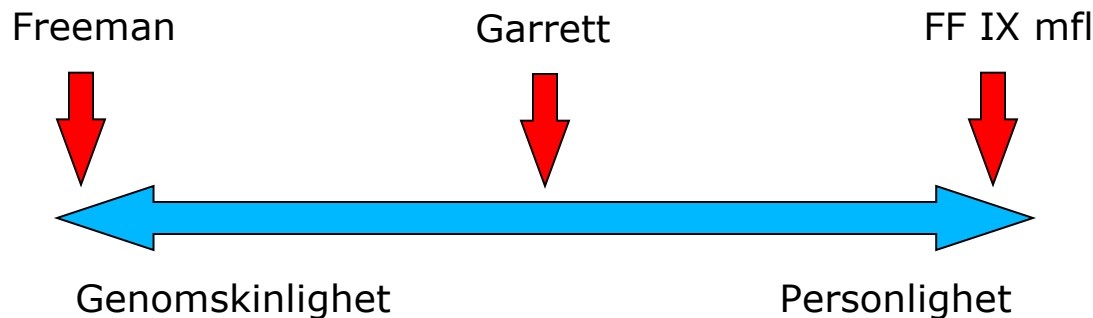
Spelkaraktärer att lära känna

- Spelarkaraktern - eller gärna ett helt persongalleri - agerar självständigt i filmer och skriptade sekvenser.
- Intrigen, berättandet, att lära känna karaktärerna och följa deras utveckling, är mycket av behållningen.
- Med fördel runda karaktärer.



Spelkaraktärer att nedstiga i

- Gordon Freeman: Inga repliker, syns aldrig i tredje person och det finns inga speglar.
- Spelets tid och plats bryts aldrig av cut scenes, sammanfattningar eller briefingar. Vi kliver aldrig ur rollen.
- Platt? Ointressant fråga?
- Fokus på inlevelse i miljö och spelhändelser.



Spelkaraktärer att nedstiga i

- Genomskinliga, tysta karaktärer kan bli tilltalade som om de faktiskt säger saker. Fast i Half-lifespelen verkar det nästan som om Freeman är helt tyst.
- Även om vi ser spelkaraktären kan designen vara neutral, nästan ointressant, för att inte stå ivägen för spelaren.
- Slå upp "Silent protagonist" i Wikipedia för fler exempel ur spel.

Jämför med Scott McClouds resonemang i Understanding Comics om stiliserade huvudpersoner, till exempel Tintin och i många manga:

Gör det lättare att identifiera sig och vara närvarande i serien.



Spelkaraktärer att nedstiga i

- Personlighet framgår och formas av bland annat dialogval.
- Spelaren får ofta välja bland många och väldigt olika repliker i dialoger.
- Antagligen tysta under cut scenes.
- Också som ett filter, fast spelaren väljer själv hurdant.



Oblivion,
Baldur's
Gate





Jag kan visa dig in genom
fästningens bakdörr.

Accept

Decline

*En modell för både tysta och
designade spelarkaraktärer*

Dialogsystemval:

Dölj själva repliken?

Spelarkarakterens personlighet visar sig i repliken.

I Mass Effect styr vi personligheten fast repliken är dold. Kan kännas slumpmässigt.



Dink Smallwood (ovan) och, Farenheit (vänster).

Övning i karaktäristiska repliker vid enkla dialogval

(Om vi hinner...)

1. Skriv en liten lapp med ett eller två personlighetsdrag och skicka till grannen.

Övning i karaktäristiska repliker vid enkla dialogval



2. Skriv spelkaraktärens repliker för spelarens båda svarsalternativ. Använd det personlighetsdrag ni fått, och anspela helst på setting och resurser.

Övning i karaktäristiska repliker vid enkla dialogval

Om vi hinner med en till..

1. Skicka vidare lappen ni fick ett steg till.

Övning i karaktäristiska repliker vid enkla dialogval



Rädda min kidnappade sysling
så får du den här kartan!



Accept



Decline

2. Skriv spelkaraktärens repliker för spelarens båda svarsalternativ. Använd det personlighetsdrag ni fått, och anspela helst på setting och resurser.

Hallå där! Vad gör du här?

1. Jag är en av de nya. Ligger kasernerna hitåt? (Bluff)

2. Jag behöver tala med Gwenthwyvar. Hon är visst rådgivare åt er ledare. (Sant)

3. Spöar skiten ur dig om du inte tar mig till Gwen, det är vad jag gör här.

4. Tio silvermark och en flaska konjak säger att du inte bryr dig.

5. (Betrakta och utvärdera främlingen innan du svarar)

6. (Gör en överraskningsattack)

Hallå där! Vad gör du här

Välj ett av alternativen.
Fundera på:

- Vilka faktorer som kan få dig välja det här alternativet i ett spel.
- Vad tror du händer närmast om du lyckas med det du försöker göra med repliken?
- Vad tror du händer om du misslyckas?

1. Jag är en av de nya. Ligger kasernerna hitåt? (Bluff)

2. Jag behöver tala med Gwenthwyvar. Hon är visst rådgivare åt er ledare. (Sant)

3. Spöar skiten ur dig om du inte tar mig till Gwen, det är vad jag gör här.

4. Tio silvermark och en flaska konjak säger att du inte bryr dig.

5. (Betrakta och utvärdera främlingen innan du svarar)

6. (Gör en överraskningsattack)

- Detta är en vanlig uppsättning alternativ. Förslag på andra möjligheter:
 - Charma.
 - Använda magi eller superkrafter (These are not the droids you are looking for).
 - Mer inlevelsefull lögn (skådespeleri).
 - Resonera: Du kan ta mina vapen så länge, bara du låter mig tala med Gwenthwyvar.
 - Flera varianter på alternativen ovan, tex. olika grova hotelser.
 - Fly
 - Knuffa sig förbi och springa.
- Vad går du efter som spelare när du väljer replik? Vad borde avgöra utgången? Förslag:
 - Spelkaraktärens färdighetsvärden
 - Andra resurser, tex pengar att muta med.
 - Trovärdigheten i repliken.
 - Bedömning av situationen. Hur ser vakten ut? Finns det vittnen?
 - Information spelaren fått tidigare i spelet. Hur sägs vakterna vara här?
- Vad händer om man lyckas? Får man det man söker? Får man fortsätta välja repliker? Nya repliker eller samma med annan chans att lyckas? Försvinner några alternativ? Vad händer om man misslyckas? Strid på en gång? Färre alternativ? Ändrade chanser? Nya frågor?
- Hur genomsnittligt ska systemet vara? Ska man få se vilken färdighet som används? Redan i förväg? I efterhand, samtidigt som det skrivs ut om man lyckas eller misslyckas? Ska svårigheten vara utskriven (extremt genomsnittligt system). Annat alternativ: Spelarkaraktärens färdigheter avgör vilka alternativ som visas.

1. Jag är en av d

2. Jag behöver ta

3. Spöar skiten u

4. Tio silvermar

5. (Betrakta och

6. (Gör en överr

Frågor?

Kommentarer?

Försummade spel?

Läsning om level design:

(Kursivt)

Mark Davies: Examining Game Pace: How Single-Player Levels Tick

http://www.gamasutra.com/view/feature/4024/examining_game_pace_how_.php

Obs! Här i tupplurupplagan av seminariet följer några bonusslides om spänning för den intresserade.

Varför spänning?

Spel är bra på att ge oss makt.
Är inte spänning raka motsatsen?
Vad gör spänning i spel och
annan underhållning?

Spänning gör att vi vet att vi
lever.

Spänningen gör makttrippen
ännu mer tillfredsställande.



*Varje gång vi besestrar en skrämmande
fiende räddar vi livet på vår spelkaraktär.*

Formler för spänning

Känslan att det med stor sannolikhet kommer att hända något förfärligt

(Sannolikhet x Hur förfärligt = Spänning)

Eller:

Undanhållande av information

(Vad vi vet x Osäkerhet = Vad vi inte vet = Spänning)

Eller:

Känslan att "nu gäller det"

(Uppbyggnad x Intensitet = Spänning)

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick

Ingredienser för spänning

- **Otäcka saker**
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Silent Hill 2

Ingredienser för spänning

- **Otäcka saker**
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Ringu

Ingredienser för spänning

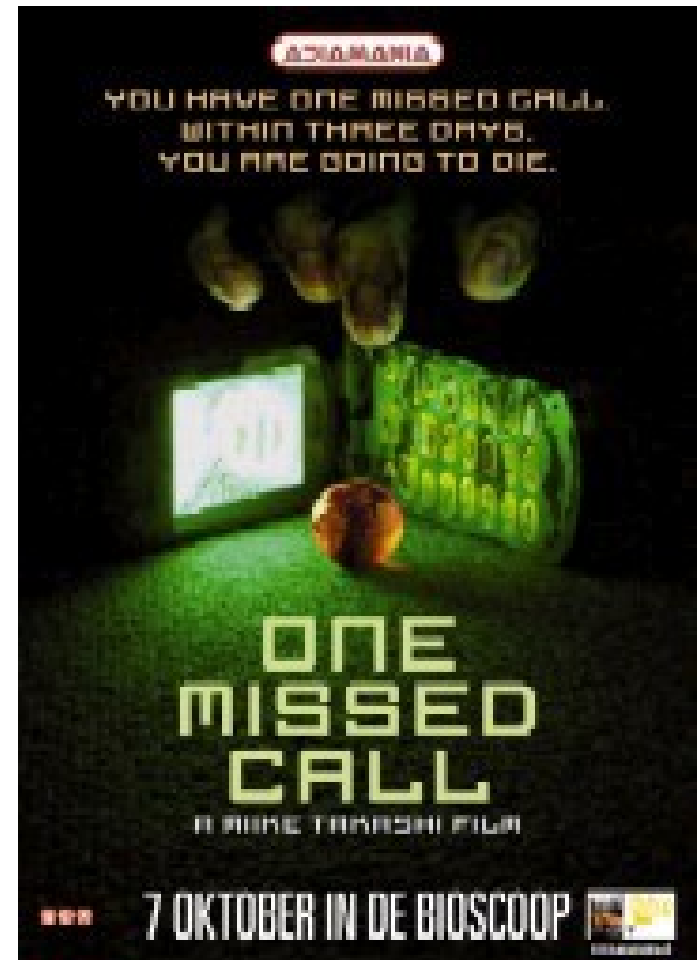
- **Otäcka saker**
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Ringu

Ingredienser för spänning

- **Otäcka saker**
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Ingredienser för spänning

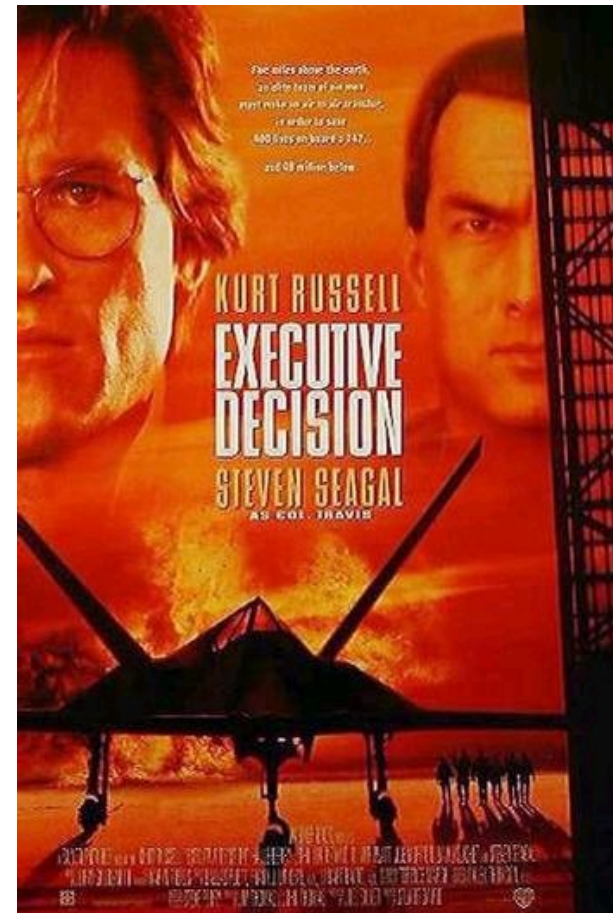
- Otäcka saker
- **Trovärdighet**
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Alien

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- **Utförlig riskbeskrivning**
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Spännande

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- **Utförlig riskbeskrivning**
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick



Inte spännande

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- **Utförlig riskbeskrivning**
- Ett steg längre
- Avgörande ögonblick

Möjliga riskbeskrivningar i spel:

- Uppdragsbriefingar
- Texter
- Ljud
- Motion detector (AvP)
- etc.

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- **Ett steg längre**
- Avgörande ögonblick

Du kan inte ta din ynkliga revolver genom metalledektorn...

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- **Avgörande ögonblick**

Nu gäller det!

(Uppbyggnad x Intensitet = Spänning)

Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- **Avgörande ögonblick**



Ingredienser för spänning

- Otäcka saker
- Trovärdighet
- Utförlig riskbeskrivning
- Ett steg längre
- **Avgörande ögonblick**

