

Narrativ

Spel för att berätta historier

Mårten Jonsson
jm-j.com
marten@jm-j.com

Innehåll

- Grunderna i historieberättande
- Dramaturgi
 - Tre-akts struktur
 - Hero's Journey
 - Scener
 - Litterära grepp
 - Dialog
- System som narrativ
- Linjärt vs Icke-linjärt
- Text, röst, och miljöer
- Tropes och karaktärer
 - Diegesis

Once upon a time...

- Kesh Temple Hymn
- Homeros – Illiaden & Odyssén
- Beowulf
- Shakespeare



Shakespeare

- Karakterisering
- Handling
- Genre
- Monologer



Dramaturgi



Dramaturgi

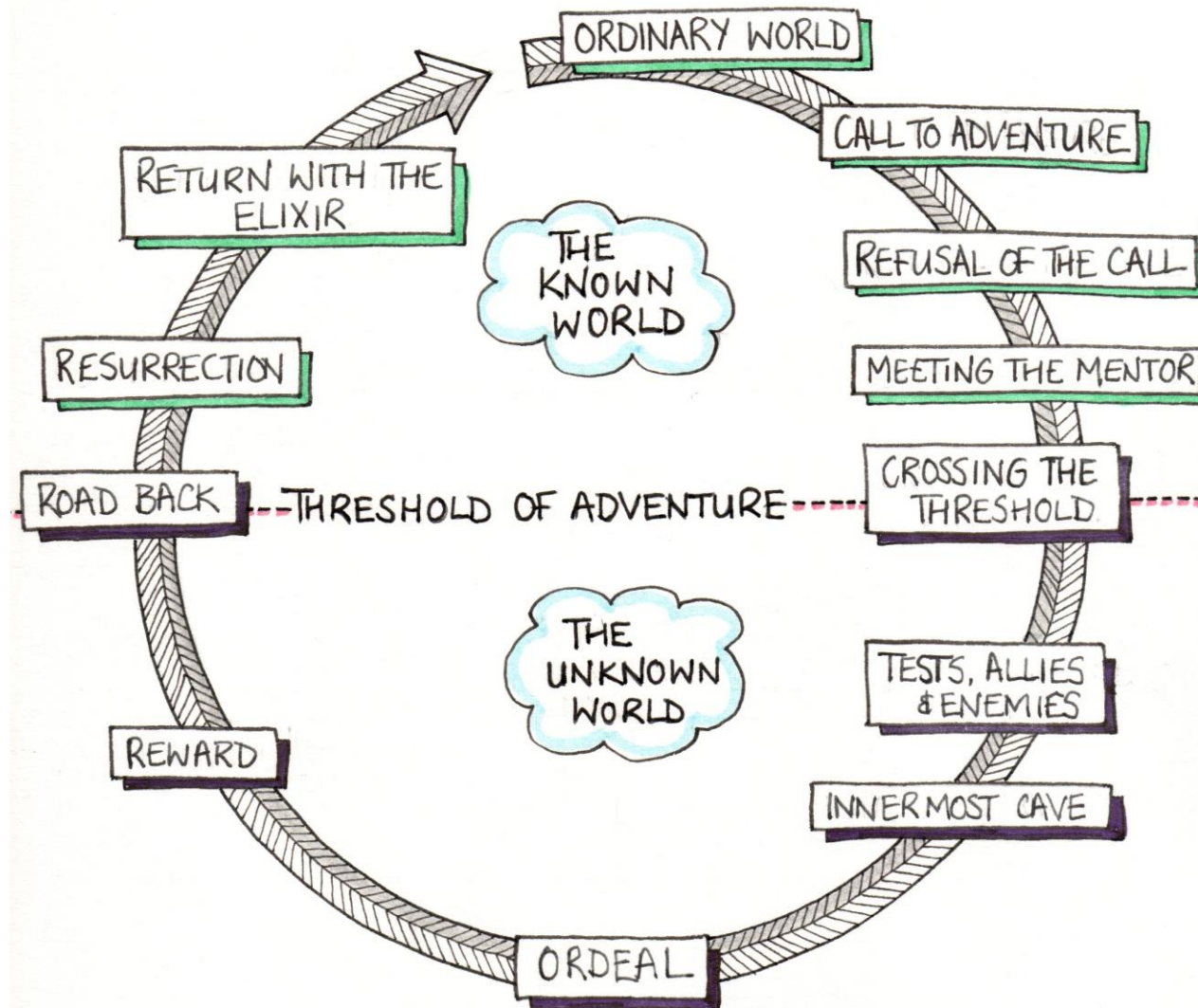
"Varje historiska ha en början, en mitt, och ett slut."

1. Anslag
2. Presentation
3. Fördjupning
4. Upptrappning
5. Klimax
6. Avrundning
7. (Premiss/Moral)

Dramaturgi

- Det var en gång___
- Och varje dag___
- Tills en dag då___
- Och på grund av det så___
- Vilket ledde till att___
- Tills slutligen___
- Och sedan dess___

The Hero's Journey



Act	<u>Campbell</u> (1949)	David Adams Leeming (1981) ^[13]	<u>Phil Cousineau</u> (1990) ^[1] ₄	<u>Christopher Vogler</u> (2007) ^[15]
I. Departure	1.The call to adventure 2.Refusal of the call 3.Supernatural aid 4.Crossing the threshold 5.Belly of the whale	1.Miraculous conception and birth 2.Initiation of the hero-child 3.Withdrawal from family or community for meditation and preparation	1.The call to adventure	1.Ordinary world 2.Call to adventure 3.Refusal of the call 4.Meeting with the mentor 5.Crossing the first threshold
II. Initiation	6.The road of trials 7.The meeting with the goddess 8.Woman as temptress 9.Atonement with the father 10.Apotheosis 11.The ultimate boon	4.Trial and quest 5.Death 6.Descent into the underworld	2.The road of trials 3.The vision quest 4.The meeting with the goddess 5.The boon	6.Tests, allies and enemies 7.Approach to the inmost cave 8.The ordeal 9.Reward
III. Return	12.Refusal of the return 13.The magic flight 14.Rescue from without 15.The crossing of the return threshold 16.Master of two worlds 17.Freedom to live	7.Resurrection and rebirth 8.Ascension, apotheosis, and atonement	6.The magic flight 7.The return threshold 8.The master of two worlds	10.The road back 11.The resurrection 12.Return with the elixir

The Hero's Journey

- The Departure Act
 - Hjälten lämnar Den Vanliga Världen
- The Initiation Act
 - Hjälten anländer i Den Okända Världen och måste genomgå utmaningar för att transformeras till Den Sanna Hjälten.
- The Return Act
 - Hjälten återvänder i triumf.

Hero's Journey – The Hobbit



The Hobbit – 1 - The Ordinary World

Den vanliga världen etableras.

- Bilbo har det lugnt och tryggt i Fylke.



The Hobbit – 2 – Call to Adventure

Hjälten startar i en situation av trygghet, i det normala. Hjälten kan dras in i en konflikt av slump, övernaturliga skäl, eller av ödet.

- Gandalf bokstavligen bjuder in Bilbo till äventyr genom att bjuda in 13 dvärgar till hans hus.



The Hobbit – 3 – Refusal of the Call

Hjälten tenderar att initialt vägra äventyret, av diverse anledningar, rädsla, andra åtaganden, etc.

- Bilbo tycker det är helt befängt.



The Hobbit – 4 – Meeting the Mentor

Hjältens mentor, många gånger en övernaturlig person tar sig an hjälten. Ger många gånger nån form av gåva till hjälten.

- Gandalf förklarar att Bilbo han har kvalitéer som väntar på att komma fram. Gandalf guidar både Bilbo och dvärgarna hela resan igenom.



The Hobbit – 5 – Crossing the Threshold

Hjälten lämnar det normala.

- Bilbo ångrar sig och går med dvärgarna på deras äventyr. Han lämnar tryggheten bakom sig.



The Hobbit – 6 – Test, Allies, Enemies

- En väldans massa saker händer, sällskapet träffar fiender, allierade, och utstår en massa prövningar.



The Hobbit – 7 – Approach the Innermost Cave

- Efter att Smaug dör och dvärgarna barrikaderar sig i berget drar saker ihop sig inför femhärarslaget.



The Hobbit – 8 – Ordeal, Death & Rebirth

- Femhärarslaget händer, och stora förluster på alla sidor, och Thorin och flera andra dvärgar dör.



The Hobbit – 9 – Reward

- Slaget är över, och skatten delas upp, Bilbo får sin del.



The Hobbit – 10 – The Road Back

- Bilbo och Gandalf färdas tillbaka till Fylke.



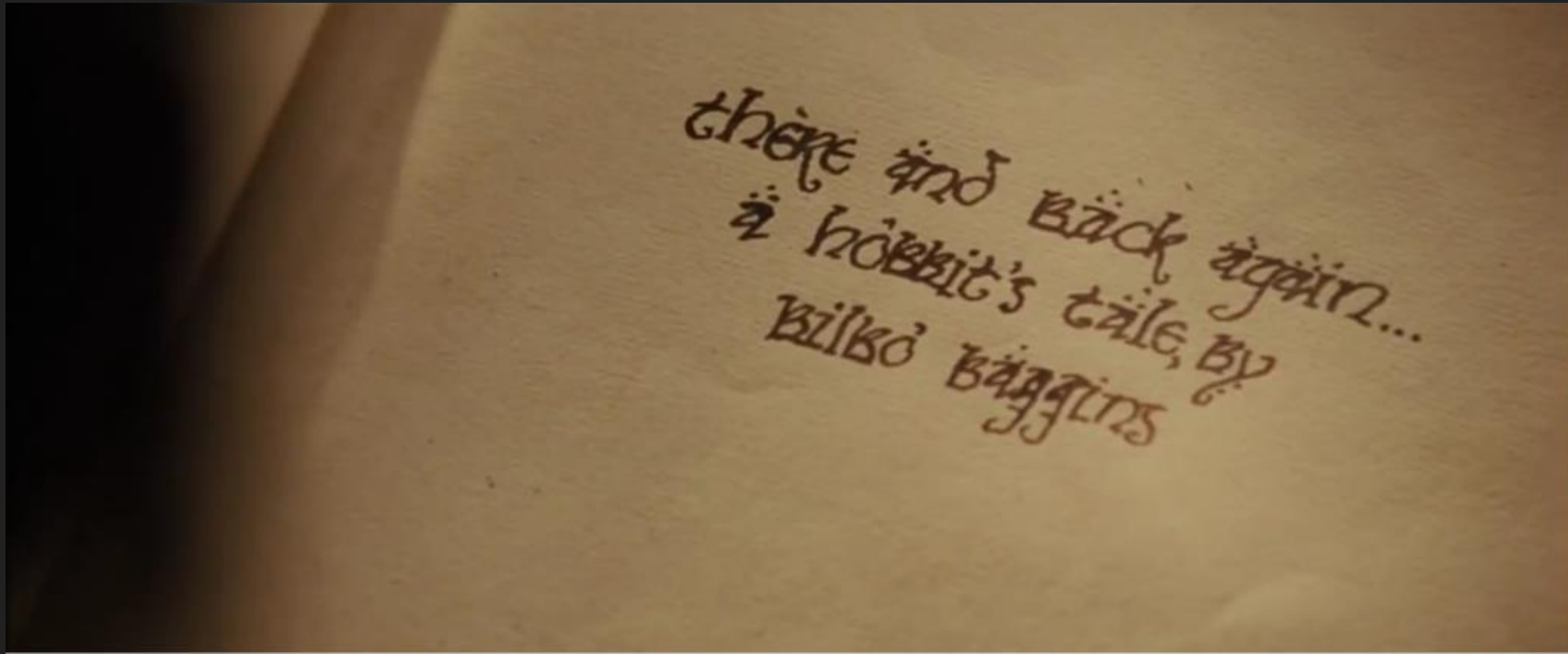
The Hobbit – 11 – Resurrection

- Bilbo kommer hem och upptäcker att hans saker håller på att bli sålda för att alla antog att han var död.



The Hobbit – 12 – Return with the Elixir

- Bilbo återvänder till sitt liv, men kan leva som en rik hob på skatten han fick, samt att han har ringen, som sen ligger till grund för kommande historier.



Dramaturgi

- Man kan använda traditionella tekniker för att berätta en historia.
- Låt det ligga som inspiration snarare än fasta regler.

Dramaturgi - Scener

- Ett sätt att tänka på i klassiskt skrivande är att tänka i scener. Om du har med en scen, vad tillför den historien? Om scenen klipps bort, förändras historien?
- Ett kapitel kan bestå av X antal scener.
- Kan vara karaktärsdrivande, introducera miljöer, plot-points som blir viktigare längre fram, etc.

Dramaturgi – Red Herring



- “Something that misleads or distracts from a relevant or important question.”
- En taktik som kan användas medvetet eller omedvetet för att vilseleda läsaren/tittaren. Kan exempelvis användas för att porträttera en antagonist som i själva verket är en allierad. Populärt inom mysterier och däckare för att vilseleda från faktiska ledtrådar.



Dramaturgi – Macguffin

- “An object, device, or event that is necessary to the plot and the motivation of the characters, but insignificant, unimportant, or irrelevant in itself.”



Dramaturgi – Chekov's Gun

- “If in the first act you have hung a pistol on the wall, then in the following one it should be fired. Otherwise don't put it there.”



Dramaturgi – Scener



- Tänk igenom vad du vill ha med i ditt narrativ, och dess påverkan på det övergripande narrativet. Ha inte med en massa plot threads som aldrig avslutas.



System som Narrativ



System som Narrativ

- Spel kan använda miljöer
- Kan berätta samma historia på flera olika sätt
- En kombination av medier
- Kan använda system för att berätta historier

System som Narrativ

- Vad är det för typ av historia du vill berätta?
- Hur hanterar du spelmediets begränsningar?
- Hur kan använda dess fördelar?

System som Narrativ



System som Narrativ

The
SIMS4



System som Narrativ



System som Narrativ



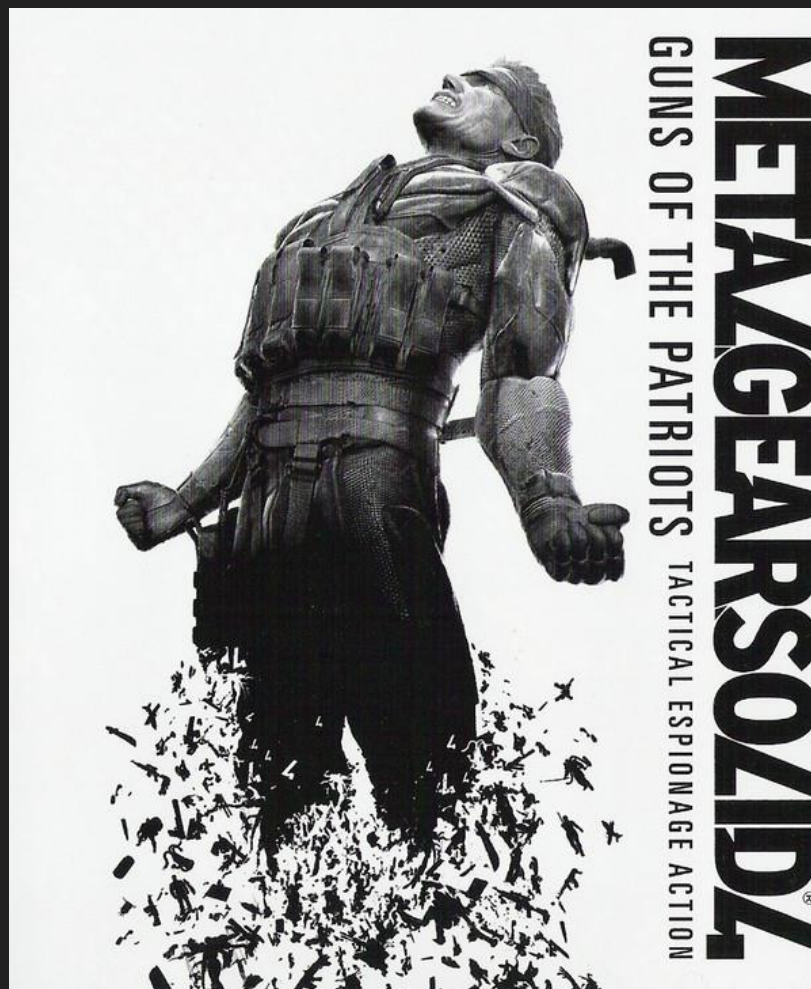
Linjärt kontra icke-linjärt berättande

- Vad är det för historia du vill berätta?
- Hur vill du berätta den?

Linjärt Berättande



Linjärt berättande



Linjärt berättande



Linjärt berättande



Linjärt berättande



Icke-linjärt berättande

- Olika slut?
- Branching?
- Utforskande?

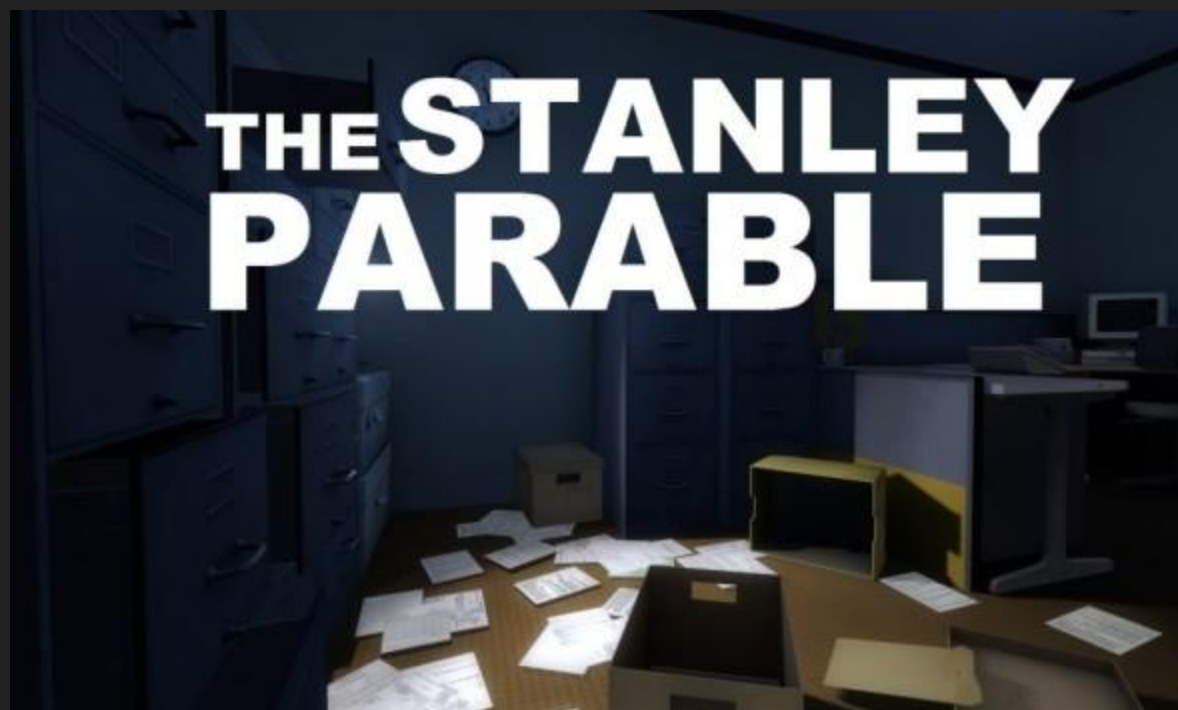
Icke-linjärt berättande



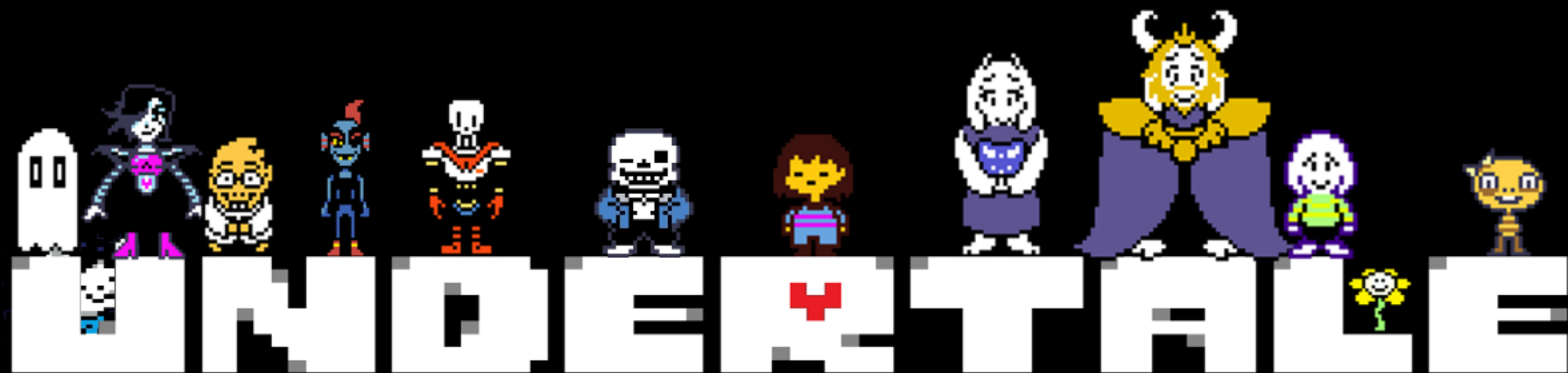
Icke-linjärt berättande



Icke-linjärt berättande



Icke-linjärt berättande



Text, Röst, och Miljöer

- Vad är det för typ av historia du vill berätta?
- Vad finns det för verktyg att berätta din historia?
- Hur kan du använda estetiken för att förmedla historien?
- Ska du visa handlingar, eller förklara dom?
- Vilka beståndsdelar av ett spel är viktiga?

Text, Röst, och Miljöer - Gameplay



Text, Röst, och Miljöer

v · d · e	Quests in <i>Fallout: New Vegas</i>	[hide]
	Main quests	
Act 1	Ain't That a Kick in the Head · Back in the Saddle · By a Campfire on the Trail · They Went That-a-Way · Ring-a-Ding-Ding!	
Act 2	Wild Card (Wild Card: Ace in the Hole, Change in Management, You and What Army?, Side Bets, Finishing Touches) · The House Always Wins (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII) · Render Unto Caesar · Et Tumor, Brute? · Things That Go Boom · Kings Gambit · For the Republic, Part 2 · You'll Know It When It Happens/Arizona Killer	
Act 3	No Gods, No Masters · All or Nothing · Veni, Vidi, Vici · Eureka!	
	Side quests	
New California Republic	Anywhere I Wander · Back in Your Own Backyard · Bitter Springs Infirmary Blues · Boulder City Showdown · Can You Find it in Your Heart? · Climb Ev'ry Mountain · Don't Tread on the Bear! · Emergency Radio · Eye for an Eye · Flags of Our Foul-Ups · Hard Luck Blues · I Don't Hurt Anymore · I Put a Spell on You · Keep Your Eyes on the Prize · Medical Mystery · No, Not Much · Pressing Matters · Restoring Hope · Return to Sender · That Lucky Old Sun · The White Wash · There Stands the Grass · Three-Card Bounty · We Will All Go Together · You Can Depend on Me	
Caesar's Legion	Beware the Wrath of Caesar! · Caesar's Favor · Caesar's Foe · Caesar's Hire · Cold, Cold Heart · I Hear You Knocking · The Finger of Suspicion · We Are Legion	
The Strip	Beyond the Beef · Bye Bye Love · Classic Inspiration · How Little We Know · Pheeble Will · Talent Pool · The House Has Gone Bust · The Moon Comes Over the Tower	
Freemside & Outer Vegas	Birds of a Feather · Bleed Me Dry · Debt Collector · G.I. Blues · High Times · Someone to Watch Over Me · The Coyotes · Wang Dang Atomic Tango	
Boomers	Ant Misbehavin' · Sunshine Boogie · Volare! · Young Hearts	
Great Khans	Aba Daba Honeymoon · Cry Me a River · Don't Make a Beggar of Me · Oh My Papa	
Powder Gang	Booted · I Fought the Law · Run Goodsprings Run · Why Can't We Be Friends?	
Brotherhood of Steel	Eyesight to the Blind · Still in the Dark · Tend to Your Business	
Other	Come Fly With Me · Crazy, Crazy, Crazy · Ghost Town Gunfight · Guess Who I Saw Today · Left My Heart · My Kind of Town · The Legend of the Star and A Valuable Lesson · Unfriendly Persuasion · Wheel of Fortune	
Companion quests	ED-E My Love · For Auld Lang Syne · Heartache by the Number · I Could Make You Care · I Forgot to Remember to Forget · Nothin' But a Hound Dog · One for My Baby	
Unmarked quests	A Bit of Slap and Tickle · A Final Plan for Esteban · Access Powers · All Fired Up! · An Ear to the Ground · Andy and Charlie · Arizona Scavenger · Barton the Fink · Bear Necessities · Big Winner (Atomic Wrangler, The Gomorrah, The Tops, Ultra-Luxe, Vikki & Vance) · Bounty Killer (I, II) · Brotherhood Bond (I, II) · Caching in at the Cove · Capjoling a Cudgel · Claws Mended · Claws Out · Dealing with Contreras · Defacing the Humble Stone · Democracy Inaction · Don't Poke at the Bear! · Eddie's Emisarry · Exhum'n' Nature · Fight Night · Flogging a Dead Corpse · Friend of the Followers · Gland for Some Home Cooking · Harder, Better, Faster, Stronger · Hat's Entertainment · Help for Halford · Hidden Valley computer virus · Highway to the Danger Zone (I, II) · Honorary Rocketeer · I Love Bananas · Iron and Stealing · Keith's Caravan Charade · Laurifer Gladiator · Lenk's Bad Debts · Lily and Leo · Long-Term Care · Malleable Mini Boomer Minds · Maud's Muggers · Meeting an Equal · Missing a Few Missiles · Most Wanted · Not Worth a Hill of Corn and Beans · Old School Ghoul · A Pair of Dead Desperados (I, II) · Papers, Please · Pistol Packing · Playing on the Old Joana · Poor Meat Never Makes Good Soup · Powder to the People · Power to the People · Razzle Dazzle! · Reach for the Sky, Mister! · Rest and Resupply · Ringo's Caravan Rules · Rotface's Loose Lips · Saving (or Savaging) Sergeant Teddy · The Screams of Brahmin · Silus Treatment · Short-Term Treatment · Smooth-Talking Criminal · The Star Showdown · Strategic Nuclear Moose · Straus Calls · Strip Search · Suits You, Sarah · Tags of Our Fallen · A Team of Moronic Mercenaries · Thought for the Day · Tourist Traipse · Trudy's Radio Repair · A Trusted Aide · Useless Baubles or Fancy Trinkets? · We Must Stop Beating Like This · We Must Stop Meeting Like This · Wind-Brahmin Wrangler · You Gotta Break Out a Few Eggs · You Make Me Feel Like a Woman	
	Add-on quests	
Dead Money	Sierra Madre Grand Opening! · Find Collars (8: "Dog", 12: Christine, 14: Dean Domino) · Fires in the Sky · Strike Up the Band · Mixed Signals · Trigger the Gala Event · Put the Beast Down · Last Luxuries · Curtain Call at the Tampico · Heist of the Centuries · <i>Big Winner</i> , <i>Sierra Madre</i>	
Honest Hearts	A Family Affair · Arrival at Zion · Bighorners of the Eastern Virgin · Chaos in Zion · Civilized Man's Burden · Crush the White Legs · Deliverer of Sorrows · Departing Paradise · Flight from Zion · Gathering Storms · Gone Fishin' · Happy Trails Expedition · Prisoners of War · Retake the Bridge · River Monsters · Rite of Passage · Roadside Attraction · Sanctity of the Dead · The Advance Scouts · The Treacherous Road · The Grand Staircase · Tourist Trap	
Old World Blues	All My Friends Have Off Switches · A Brain's Best Friend · Coming Out of Her Shell · Field Research · He Came... And Went · Influencing People · Midnight Science Fiction Feature! · Old World Blues · On The Same Wavelength · Picking Your Brains · Project X-13 · Sonic Emitter Upgrade · Welcome to the Big Empty · What's in A Name? · When Visitors Attack · X-2: Strange Transmissions! · X-8 Data Retrieval Test · X-8: High School Horror! · X-13: Attack of the Infiltrator!	
Lonesome Road	The Reunion · The Silo · The Job · The Launch · The Tunnelers · The Divide · The Courier · The End · The Apocalypse	

v · d · e	Quests in <i>Fallout 4</i>		[hide]
Main Story	Act 1	War Never Changes · Out of Time · When Freedom Calls · Jewel of the Commonwealth · Unlikely Valentine · Getting a Clue · Reunions	
	Act 2	Dangerous Minds · Shattered · The Glowing Sea · Hunter/Hunted · The Molecular Level	
Side quests	Cambridge Polymer Labs · Confidence Man · Curtain Call · Dependency · Diamond City Blues · Emogene Takes a Lover · Here Kitty, Kitty · Here There Be Monsters · Hole in the Wall · Human Error · In Sheep's Clothing · Kid in a Fridge · Last Voyage of the U.S.S. Constitution · Mystery Meat · Order Up · Out in Left Field · Painting the Town · Pickman's Gift · Public Knowledge · Pull the Plug · Reveille · Short Stories · Special Delivery · Story of the Century · The Big Dig · The Devil's Due · The Disappearing Act · The Gilded Grasshopper · The Memory Den · The Secret of Cabot House · The Silver Shroud · Trouble Brewin' · Vault 75 · Vault 81		
Companion quests	Benign Intervention · Emergent Behavior · Long Road Ahead · Long Time Coming		
	Faction Quests		[hide]
Brotherhood of Steel	Main	Fire Support · Call to Arms · Semper Invicta · Shadow of Steel · Tour of Duty · Show No Mercy · From Within · Outside the Wire · Liberty Reprimed · Blind Betrayal · Tactical Thinking · Spoils of War · Ad Victoriam · The Nuclear Option	
Brotherhood of Steel	Side	A Loose End · A New Dawn · Cleansing the Commonwealth · Duty or Dishonor · Feeding the Troops · Leading by Example · Learning Curve · Quartermastery · The Lost Patrol	
Minutemen	Main	When Freedom Calls · Sanctuary · The First Step · Taking Independence · Old Guns · Inside Job · Form Ranks · Defend the Castle · The Nuclear Option	
Minutemen	Side	Abernathy Farm: Retribution · Clearing the Way for Greentop Nursery · Ghoul Problem at Abernathy Farm · Ghoul Problem at Nordhagen Beach · Greenskins · Kidnapping at County Crossing · Out of the Fire · Raider Troubles At Finch Farm · Raider Troubles At Oberland Station · Resettle Refugees · Returning the Favor · Rogue Courser · Taking Point: Hangman's Alley · Taking Point: Starlight Drive-In · Taking Point: Taffington Bathhouse · Taking Point: Sunshine Tidings Co-op · The Sight · Troubled Waters · With Our Powers Combined	
The Railroad	Main	Road to Freedom · Tradecraft · Boston After Dark · Underground Undercover · Operation Ticonderoga · Precipice of War · Rockets' Red Glare · The Nuclear Option	
The Railroad	Side	A Clean Equation · Burning Cover · Butcher's Bill · Butcher's Bill 2 · Concierge · High Ground · Jackpot missions · Lost Soul Missions · Memory Interrupted · Mercer Safehouse · Randolph Safehouse Missions · To the Mattresses Missions · Variable Removal · Weathervane Missions	
The Institute	Main	Institutionalized · Synth Retention · The Battle of Bunker Hill · Mankind-Redefined · Mass Fusion · Pinned · Powering Up · End of the Line · Airship Down · Nuclear Family	
The Institute	Side	A House Divided · Appropriation · Building a Better Crop · Hypothesis · Plugging a Leak · Political Leanings · Reclamation Roadside Pines Motel · The Replacement · Pest Control · Looking to the Future	

Text, Röst, och Miljöer

THOMAS
WAS
ALONE



Text, Röst, och Miljöer



Dialog

- Hur ska dialog gå till?



Dialog

- Tyst protagonist
 - Lättare att skriva
 - Lättare att designa



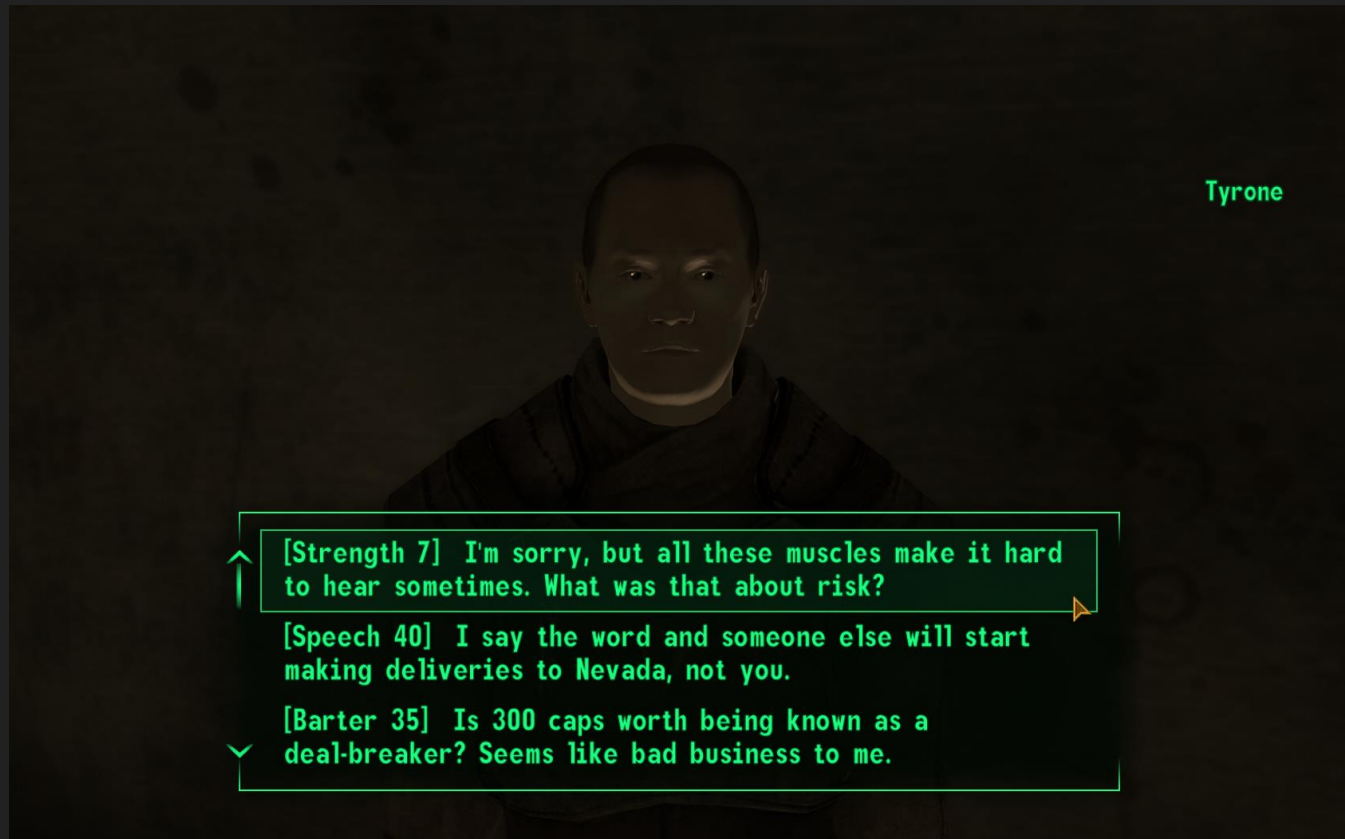
Dialog

- Karaktärsdialog
 - Mer fokus på att skriva en intressant karaktär



Dialog

- Dialogval
 - Ökar upp för branching
 - Mer fokus på rollspelande
 - Mer komplex



Dialog

Oh woe is me, bound by destiny to toil the acreage in ceaseless labour, scarcely a moment to spare.



- Tänk igenom vem din karaktär är, och varför den använder språket den gör.

Dialog

- Det är rimligare att din bonde pratar såhär.
- Var konsekvens i hur reglerna för din värld fungerar.



Bloody hell, tending the farm is hard work, barely got a minute to myself. Sometimes I wish I wasn't born a farmer's son.

Dialog

- Tänk igenom NPC dialogen



Tropes

"A common or overused theme or device"



Tropes



Tropes



**SAVE
HER**

Tropes



Tropes



Tropes



Tropes - Diegesis

- Gör din karaktär konsekvent
 - Varför är din karaktär som den är?
 - Vad är karaktärens bakgrund?
 - Stilism kontra realism

Tropes - Diegesis



Tropes - Diegesis



Tropes - Diegesis

METROID
Other M



Tropes



Tropes



Sammanfattning

- Bestäm vad det är för typ av historia, och hur du vill berätta den
- Var konsekvent
- Planera strukturen

Fin