

Hur kan etiska och moraliska val vävas in i en spelstory? - Reflektioner kring skapandet utav spelstoryn Choice

Henrik Davidsson

Reflekterande uppsats till
examensarbete i medier av
Henrik Davidsson
vt 2007

Handledare
Peter Zackariasson

Hur kan etiska och moraliska val vävas in i en spelstory?
-Reflektioner kring skapandet utav spelstoryn Choice

Examensrapport inlämnad av Henrik Davidsson till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Henrik Davidsson.

2007-06-14

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: _____

Hur kan etiska och moraliska val vävas in i en spelstory? -Reflektioner kring skapandet utav spelstoryn Choice

Henrik Davidsson

Sammanfattning

En story till ett spel har skrivits vars syfte är att skapa moraliska och etiska situationer som spelaren omedvetet skall ta ställning till med hjälp utav val som görs i spelet.

Storyn är en Film-Noirliknande berättelse som tagit inspiration från filmer av Film-Noir genren och datorspel som har olinjäritet i sin berättarform.

Arbetsprocessen för hur skapandet av storyn beskrivs i detalj där de olika delarna av skapandeprocessen förklaras och motiveras.

Uppsatsen avslutas med en resultatbeskrivning av vad som gjorts. Detta reflekteras det över i en avslutande diskussionsdel.

Nyckelord: Spelstory, moral och etik, olinjäritet, berättarstruktur.

Innehållsförteckning

1	INLEDNING	1
1.1	BAKGRUND	1
1.2	FRÅGESTÄLLNING	3
1.3	SYFTE.....	3
1.4	AVGRÄNSNING.....	3
2	STORYN CHOICE.....	4
2.1	LIKNAVDE VERK	5
3	SKAPANDET UTAV CHOICE	6
3.1	UTVECKLING AV STORYN	7
3.2	BERÄTTANDE	8
3.2.1	<i>Modulär berättarstruktur.....</i>	<i>9</i>
3.2.2	<i>Nätstruktur.....</i>	<i>9</i>
3.2.3	<i>Förgrenad trädstruktur.....</i>	<i>10</i>
3.2.4	<i>Berättarstrukturen i Choice.....</i>	<i>10</i>
3.3	SKAPANDET UTAV KARAKTÄRER	11
3.4	REFERENSANVÄNDNING I SKAPANDE	12
3.5	BESLUT	14
3.6	ETIK OCH MORAL	15
4	RESULTAT.....	19
5	DISKUSSION.....	20
6	REFERENSER.....	23

1 Inledning

1.1 Bakgrund

I dagens berättarkultur vad gäller datorspel så handlar det mycket om orsak verkan. Spelaren blir ledd genom en historia som om denne var blind och följde efter en ledarhund, detta kan mer liknas som att spelaren tittar på en film och är aktiv endast när det gäller, när spelet ställs på sin spets och ett hastigt beslut måste göras, det är då spelaren kommer in i bilden. Detta illustreras ofta i en stor fiende eller liknande, spelaren har följt den snitslade banan fram till den elaka skurken som står i sitt fort beväpnad till tänderna och gör allt i sin makt för att stoppa denna hjälte som kommit för att sätta käppar i hjulet för skurkens ondskefulla plan (som oftast innebär att denne vill förstöra eller ta över världen). Ett exempel kan vara Super Mario Bros. (1985, Nintendo Company Ltd) där huvudkaraktären räddar en prinsessa efter varje nivå's avslutande bana. Spelets bana behöver dock inte varas snitslad för att det skall fungera på ett liknande sätt, i bland annat Metal Gear Solid (1998, Konami Corporation) så går spelaren mot en punkt i storn hela tiden, spelaren kan gå vilse på vägen och inte hitta fram till sitt mål på en gång. Men när väl spelaren är framme vid målet och den stora skurken står där framme och spelaren lyckats besegra honom så kommer det en filmsekvens som spelaren får titta på som en sorts belöning för att ha klarat uppdraget. Men spelaren har inte mycket till val, det är de starka som överlever, kan skurken besegras blir spelaren belönad tusenfalt av alla inblandade.

Detta gäller knappast för alla spel, och bara för att det gäller för många betyder det inte att det är dåligt, tvärt om, det kan vara rent ut sagt brilliant gjort och ha en story som inte är av denna värld. Men poängen är att borde inte spel kunna vara så mycket mer än just en berättelse där du som spelare antar dig rollen som huvudkaraktären och kämpar dig igenom ett spel? Spel är ändå en interaktiv berättelse, du som spelare är med om det som händer, varför skulle inte personen som är med om det som händer kunna göra någonting åt det?

Det är så klart spelskaparens val att inte låta spelaren vara med och bestämma hur en historia går, och det finns andra faktorer som spelar in också, inte minst ekonomiska skäl. Det skulle bli en längre produktion och med detta mer kostnader att göra spelet om det finns fler vägar att gå än en. Så är det, det går inte att komma undan om samma kvalité skall hållas hela vägen från början till slut. Om sedan skaparen till en berättelse vill förmedla ett visst budskap eller liknande så kan det även betyda att det helt enkelt inte fungerar med att spelaren väljer vilka vägar storn skall ta.

Det har kommit spel på senare tid som har tagit upp detta med frihet i spel och att spelaren skall kunna göra val som har inverkan på storyn så som Fable (2004, Lionhead Studios) eller Fahrenheit (2005, Quantic Dream). Och det är inte någon ny idé heller, på 80-talet så var det till exempel mycket populärt med så kallade soloäventyr där, i dessa fall, läsaren får välja åt vilket håll berättelsen skall gå, exempel på ett sådant soloäventyr är Lone Wolf - Flight from the Dark¹ (1984), detta är första boken i en serie. I dessa böcker så utsätts spelaren för val ganska frekvent och ett ställningstagande måste göras.

Ett av exemplen som nämndes ovan, Fahrenheit (2005, Quantic Dream), är ett spel där val verkligen spelar roll, beroende på hur och i vilken ordning spelaren gör saker kan detta påverka berättelsen senare. Då även detta är en typ av valfrihet i spel, och kanske en bättre typ än den för solorollspelen, så blir det fortfarande tydligt för spelaren att det val denne gör i denna situation kan komma att orsaka honom gott eller ont senare i berättelsen. Detta just för att valet presenteras så pass tydligt som det gör.

Vad skulle hända om en handling skapades där spelaren gör dessa val fast omedvetet? Spelaren skall kunna vandra förbi en situation utan att behöva ta ställning till den eller ens veta om att det går att ta ställning till situationen i fråga. På detta sätt blir spelaren ej tvingad till att ta ställning även om ett ställningstagande skulle spela till dennes fördel längre fram i berättelsen, och reflekterar inte ens spelaren över att det går att ta ställning och göra något åt situationen så säger även detta något om spelaren i sig, vilket är lite av poängen med det hela.

Det är dock inte total frihet som eftersträvas då detta är nästintill omöjligt att skapa än så länge. Total frihet innebär en sandlåda och då är frågan om det ens kan kallas ett spel fortfarande. Det är en fin balansgång för att få spelaren att känna att denne har något val över huvud taget, är det för få val kan det kännas som om spelaren blir ledsagad genom berättelsen i alla fall, och finns det för många kan spelaren känna sig vilsen och inte veta vart denne skall börja. Så det är en fin balansgång författaren och spelskaparen måste göra för att få det bra. Men som med allt annat beror det mycket på hur berättelsen är upplagd och vad det är som vill sägas med historien. Choice har i regel tre val när större val skall göras, men som sagt innan skall dessa inte vara så tydliga. Det kan handla om att spelaren är nyfiken och går för långt in i ett rum så blir denne låst till ett val.

¹ Publicerad på Internet utav Project Aon med tillstånd från författaren Joe Dever. Tillgänglig på Internet:

<http://www.projectaon.org/en/xhtml/lw/01fftd/title.htm> [hämtad 2007-02-20]

1.2 Frågeställning

Hur kan en story skapas som ger multipla valmöjligheter för spelaren? På vilket sätt kan denna få spelaren att göra omedvetna moraliska val? Hur påverkar detta ditt sätt som författare att arbeta?

1.3 Syfte

Främsta syftet med denna uppsats är att skapa en story som svarar på den frågeställningen om hur multipla vägar skall behandlas, hur detta kan få spelaren att göra omedvetna och moraliska val samt hur det påverkar sättet att arbeta som författare.

Uppsatsens sekundära syfte är att förmedla de kunskaper som framkommit utav arbetet med att framställa en story till ett spel där tyngden ligger på vad spelaren gör och vad detta gör med storyn i sig. Tanken med det är att locka spelaren till omedvetna val som har stora efterdyningar för hur storyn utvecklar sig. Och se hur ett sådant system skulle kunna ta formen rent praktiskt.

Ur ett rent personligt perspektiv så skrivs detta verk och rapport för att jag som person skall lära mig mer av hur en story skrivs, hur den skall byggas upp och den arbetsprocess detta innebär. Sedan siktar uppsatsen på att ge andra läsare lärdom hur de kan lägga upp en eventuell story där spelaren har multipla vägar att välja. Något som ska poängteras är att detta är ett förslag på hur det kan göras, det finns antagligen lika många olika sätt att lägga upp en historia på som det finns författare, men ibland trampas det snett och författandet leds in i ett dödläge där hjälp är behövligt för att komma vidare. Jag ser denna text som en sådan text som kan hjälpa andra att trampa rätt igen och fortsätta på sin berättelse.

1.4 Avgränsning

Skrivandet av storyn är avgränsat till en introduktion av en story. Orsaken till detta är att det ej fanns tid att skriva ner en hel story från start till slut på den tiden som fanns att tillgå för att göra detta examensarbete. Texten kommer att gå från introduktionen av huvudkaraktären till dess att det första valet sker för spelaren, det första riktigt stora valet som bestämmer vilket håll som storyn skall gå åt. Det finns en hel story i åtanke med detta, hela är inte utstakad, den har en början och ett slut, sedan vägen fram till ungefär halva historien i skrivande stund.

Att enbart vägen fram till halva storyn är färdig kan tyckas vara ett problem, men då det detta verk syftar till att göra passager där besluten spelar roll för berättelsen och där omedvetna val finns med. Båda dessa kriterier finns

med i berättelsen så långt den är skriven och fungerar alltså som material till att utgöra ett resonemang.

Det är enbart en story som görs och inget som har med gameplay eller själva designen av spelet att göra kommer att nämnas i denna text. Detta då det skulle bli för mycket att göra på så lite tid. Det som finns av spelet är lösa tankar av hur det skulle kunna fungera. Det som kommer att vara med i rapporten dock är hur känslan av spelet skall vara, hur setting är och så vidare. Men hur och när spelaren spelar karaktären kommer ej att beskrivas i storyform utan det är i stort sett bara de delar som spelaren inte spelar som kommer att tas upp.

Detaljerade storyelement eller storyelement som har med gameplay att göra kommer ej heller att tas upp då detta är att gå in mer i detalj på det än vad som är nödvändigt förrän en detaljerad struktur av hur gameplay skall fungera. Som exempel vad som händer mellan de storyelement som står nedskrivet. Alltså det som spelaren spelar, utforskar rum och så vidare. Detta skall dock senare tas upp i ett designdokument, om projektet fortgår från själva storyn.

Det verk som denna reflekterande text behandlar är en sambakad version av något som kommer att bli flera dokument i ett senare produktionsskede. Då en produktion av verket inte är planerat i dagsläget är verket ett storytreatment där läsaren skall få känslan av vad det är spelet presenterar och hur spelet skall vara rent stilmässigt. Då det är något som kan kallas ett första eller andra utkast på berättelsen så är berättelsen högst anpassningsbar och utvecklingsbar för ett senare utbyggnadsarbete. Det som kommer att göras vid en vidareutveckling är en utbrytning av delarna i verket till separata dokument där dialog, omgivningar, karaktärsbeskrivningar och så vidare står för sig själva, och är skriva på en sådan form att de är mer lämpade för spelmediet (dialogträd, etc).

2 Storyn Choice

Detta är en förkortad och sammanfattning av storyn till Choice. En mer komplett och detaljerad version finns att läsa i den bifogade texten ”Storyprogression för spelstoryn Choice”.

Johans dotter, Lisa, lämnar honom efter många år av att han behandlat henne illa. Hon orkar inte med honom och under ett av Johans fyllor där han blivit medvetlös lämnar hon hemmet och ger sig ut i världen. Hon håller kontakt med sin fader genom att skriva brev till honom några gånger i månaden. Detta har hon gjort i 2 år, nu har dock inte Johan fått ett enda brev på tre månader och börjar bli orolig. Han börjar dricka igen efter att ha försökt skärpa sig och börjar hålla till på sin favoritbar. Ångesten väller över honom över hur han behandlat sin dotter och det blir värre och värre.

En dag på krogen får han kontakt med en man som heter Paul, denne Paul säger till Johan att han skall hjälpa honom att leta reda på hans dotter och att allt kommer att bli bra. Paul och Johan börjar leta efter spår och tecken på vart Lisa kan finnas. Johan blir kontaktad av några anonyma personer som säger sig veta vart Lisa finns, och utsätter Johan för misshandel och skickar ut honom på uppdrag för att han skall få information om vart hans dotter befinner sig.

Det hela kommer att vända när det uppdagas att det är Lisa som har kidnappat sig själv för att testa sin faders etik och moral. Se om han har blivit bättre efter det att hon lämnat honom eller inte. Det är detta som spelet går ut på, att Johan skall hitta sin dotter och sedan få stå till svars för de val Johan gjort under historiens gång. Detta visas av hur slutscenerna spelas ut där det antingen blir fred mellan Johan och Lisa eller där allt eskalerar till våldsamheter.

2.1 Liknande verk

Verk som kan liknas vid Choice är till exempel spelet Fahrenheit (2005, Quantic Dream) och så kallade soloäventyr som var populära under 80-talet. Fahrenheit (2005, Quantic Dream) är ett spel där det sägs att spelaren skapar sin egen berättelse, vilket i sig är sant då alla val och beslut spelaren gör har direkt inverkan på hur det kommer att bli senare i spelet. I detta spel spelar det även roll i vilken ordning saker görs och hur lång tid det tar för spelaren att göra det. Det kommer även upp reaktionstest på skärmen som spelaren kan, om spelaren är snabb nog, klara av och på så vis få en extra spelupplevelse. Det är inte centralt för storyn att spelaren klarar av dessa reaktionstest utan det är mer som tillägg till historien.

Soloäventyr som Lone Wolf – Flight from the Dark (1984) sker oftast i bokform eller nu på senare tid genom hemsidor där spelaren eller i detta fallet läsaren får valmöjligheter att göra. Läsaren kan presenteras för en situation, låt oss säga att läsaren kommer till ett vägskäl, det som händer då är att läsaren får alternativ om denne vill färdas åt väster eller öster. Beroende på vilket val som görs blir läsaren skickad vidare till en annan sida i boken, alltså blir det inte linjärt läsande.

Fable (2004, Lionhead Studios) är även ett spel som paralleller kan dras mellan då det säger sig vara fritt och olinjärt. Det som Fable (2004, Lionhead Studios) bottenar i, om det görs en grov analys av det, är kampen mellan gott och ont. Spelaren kan spela spelet på två olika sätt. Antingen genom att vara god eller att vara ond. Det spelar ingen roll för själva storyn om spelaren är ond eller god, detta visas enbart rent visuellt för hur karaktären ser ut. Alltså om spelaren spelar huvudkaraktären som ond blir denne mer sargad till utseendet och tillslut växer det ut horn i pannan på

honom, medan den goda vägen blir ett lugnare ansikte som visar på frid och lugn.

Något som finns med i exemplet av Fahrenheit (2005, Quantic Dream) och soloäventyren är att spelaren/läsaren kan ta ett beslut som gör att historien tar slut, tar spelaren och går åt höger istället för vänster kan det göra att spelaren dör och inte kan fortsätta sitt äventyr. Detta är något som Choice arbetar runt, det ska aldrig bli så att ett val spelaren gör kan göra att karaktären dör, det skall alltid finnas något sätt att överleva på. Då inte sagt att det inte går att dö, bara det att det ej går att dö av de beslut som spelaren ställs framför.

Ett skräckexempel på när spelaren/läsaren gör allt rätt är i ett solorollspel som har testats. I början av berättelsen fick läsaren välja vilka specialegenskaper som karaktären skulle använda sig utav. En av de som valdes var "vägledning" vilket enligt boken skulle göra att vid svåra vägval kunde detta hjälpa läsaren att välja rätt väg att gå. Vid en väggkorsning en bit in i berättelsen så kunde läsaren använda sig utav denna kunskap, vilket gjordes. Tipsen som gavs till läsaren var att "Det finns spår på marken, de kommer från väster och går österut, det ser ut som om det är stora vargar som lämnat spåren efter sig". Då det icke tycktes optimalt att gå åt det håll som vargarna valt att gå åt så valde läsaren att gå åt väster istället, bort från vargarna. Detta förde dock med sig att läsaren ramlade ner i en fälla och dog på grund av detta. Så alla tecken var att gå åt väst för att klara sig undan, men gjordes detta så dog läsaren och berättelsen var över. Att straffa läsaren när denne gjort allt för att inte bli dödad och tycker sig ha gjort rätt är aldrig bra och kan skapa irritation.

3 Skapandet utav Choice

Under detta kapitel kommer det att gås igenom hur Choice skapades. Det kommer att i varje avsnitt börja på en ganska generell nivå av vad det är som beskrivs för att sedan gå ner in i mer detalj på vad det är och varför det används eller inte används för att skapa storyn till Choice.

För att förklara hur olika typer av olinjäritet i berättelser beskrivs kommer boken *Character development and storytelling for games* av Sheldon (2005) att användas. Denna bok används även tillsammans med *On Gamedesign* av Rollings & Adams (2003) för att visa på vad etik och moral oftast handlar om i spel. Vad det gäller berättande används Aristoteles (2000) bok *Om Diktkonsten* för att sätta tonen på vad ett drama är. När det kommer till karaktärsskapande så är boken *Dramatiskt berättande* av Ödeen (1988) huvudinspirationen.

Saker som kommer att tas upp är hur utvecklingen av storyn gjordes, vad berättande är och några olika typer utav berättande som kan användas. Hur

skapandet utav karaktärer gjorts och hur referenser används i skapandet. Hur spelarens beslutstagande behandlas samt etik och moral vad det gäller beslut.

3.1 Utveckling av storyn

Först läggs grunden ut, för att sedan bygga upp huset, utan grund, inget hus. Det är så det kan förklaras. Allt börjar med en grundberättelse som sedan måste byggas ut. När väl tanken till ett hus etableras i huvudet så blir saker visuellt äkta, det föreställs väggar, fönster, tak och golv. Allt som är nödvändigt för att ett hus skall fungera som just ett hus. Det samma gäller en story. När väl storyn etableras i huvudet så framställer det frågeställningar, vad kommer att hända? Vem kommer det att hända? Kommer handlingen att vändas till det oväntade? Och så vidare. Det är på ett sådant sätt som Choice har framarbetats, en rad av händelser som får en logisk följd efter varannan för att sedan stråla samman i en rad punkter för att nå fram till slutet.

Det som ligger till grund för hur utvecklingen av storyn skall läggas upp är även vad det är för typ av story som skall skapas. Det finns flera olika sätt att skriva en story. Antagligen finns det lika många sätt som det finns författare. Det sätt som Choice skapades på var en iterativ process. Den första tanken var att hela berättelsen skulle vara helt fri och spelaren skulle kunna ta vilka vägar denne än önskade, detta gick dock ifrån tidigt då det visade sig vara svårt för författaren att hålla ordning på alla möjliga kombinationer av händelser som skulle kunna komma att hända. Valet föll då istället på en form där författaren behåller kontrollen över situationen men spelaren ändå får en känsla utav frihet. Detta val gjordes även för att berättelsen som Choice vill berätta gör sig bättre i en mer kontrollerad miljö, en helt fri miljö hade inte berättat samma historia. Så allt eftersom berättelsen ändrades så blev behovet av en total frihet onödig. Som skrevs här ovan så bör en berättelse vara en iterativ process där författaren läser och väger vad det är denne har skrivit, om detta skall vara kvar eller ersättas och så vidare. Att låta andra läsa det och be om synpunkter för att få det så bra som möjligt. Författaren skall ej vara rädd för att ändra eller ta bort stora delar av berättelsen om den inte klingar bra med resten av historien.

Sättet som Choice kom fram på var en blandning mellan en grundtanke och situationer som skulle kunna hända. Grundtanken var att hela storyn skulle ha en känsla av film-noir. Film-Noir var populärt under 1940-50-talet i USA, det var ofta hårdkokta deckare där huvudkaraktären kanske inte var av det bästa moraliska fiber². Choice skulle handla om en far och en dotters öden och vara fylld till bredden med ångest. Situationer som lades fram

² Beskrivs mer ingående i avsnittet om Referensanvändning i skapande

som idéer tidigt, som skulle vara med i storyn på ett eller annat sätt, var bland annat att huvudpersonen skulle inleda en vänskapsrelation med en kvinna, som faktiskt visade sig vara hans dotter i förklädnad. Andra situationer är när det uppdagas att det faktiskt var huvudkaraktärens dotter som utsatt honom för allt detta som händer honom under denna tid då berättelsen utspelar sig.

3.2 Berättande

Berättande har funnits i alla tider i någon form, vare sig det var via tal, skrift eller teater och utspel. Berättandet har i stort sett behållit sin form genom alla tider och de grundpelare som Aristoteles beskrev i *Om Diktkonsten* (2000) har följt med som ett spöke från dess han myntade dom tills dags dato. Det Aristoteles menade var att ett drama bör ha en början, en mitt och ett slut, sedan att det skall finnas en vändning i berättelsen med igenkänning, alltså skall vändningen inte komma som en överraskning för de som njuter utav berättelsen. Det är vettiga åsikter och det har skapat berättandet som vi har idag, men det finns så mycket mer att säga om det.

Sheldon (2005), beskriver även hur berättandet har varit och är idag och hur det borde vara och bli i framtiden. Hur berättande började med linjärt berättande från A till Ö och sedan gick vidare till uppdelade berättelser där händelser kunde ta olika vägar och svängar för att sedan komma till slutet. Sheldon (2005) har med ett citat i början av det kapitlet som behandlar detta som summerar hela saken på ett bra sätt

Indeed, naturally I think that a film should have a beginning, middle, and an end-but not necessarily in that order. - Jean Luc Goddard (French New Wave filmmaker), (Sheldon, 2005, s. 295)

Det är detta han försöker beskriva i kapitlet, att story till, framförallt, spel, bör söka sig mer till den modulära berättarformen än den linjära och delade berättarformen. Han listar upp de olika berättarformerna han analyserar och stället de mot varandra i en jämförelse i slutet på varje avsnitt.

Sheldon (2005) tar bland annat upp tre olika sorters strukturer på berättelser: Modular, Web och Branching. Alla dessa tre har någon form utav olinjäritet och frihet kopplad till sig där det är meningen att spelaren skall kunna gå vilken väg denne än behagar. I denna uppsats är dessa namn översatta till svenska och det svenska namnet hålls texten igenom. Modular är översatt till Modulär berättarstruktur. Web är översatt till Nätstruktur och Branching är översatt till Förgrenad trädstruktur.

Då det var en olinjär story som Choice var tänkt att vara från början så var detta den tydliga utgångspunkten att utgå ifrån när det kom till att studera strukturer som används eller kan användas till olinjäritet i berättande. När

problem uppstod i skapandet närstuderades dessa delar och den variant som passade bäst valdes att arbeta vidare med. Följande delar i kapitlet kommer att gå igenom de olika strukturer som tittades på för att sedan motivera varför den variant som valdes, valdes.

3.2.1 Modulär berättarstruktur

Modulär berättarform som Sheldon (2005) skriver om kan kortfattat beskrivas som en mängd av storyelement som alla knyter ann till varandra men är ej beroende av varandra för att kunna berätta en historia. Alltså skall en spelare/läsare/tittare kunna välja fritt vilka moment i berättelsen och i vilken ordning denne väljer de ändå kunna få ut en historia av det. Det finns två fasta punkter i hela berättelsen, och det är början och slutet, men det som sker mellan A och Ö är helt upp till användaren. Han skriver även att detta är ett mycket mer omständligt sätt att skapa en berättelse på än den vanliga delade berättelsestrukturen eller den linjära men att det kommer närmare den olinjäritet som inte finns i dagens spel.

Då Choice inte siktar mot att bli helt olinjärt utan faktiskt är en linjär berättelse där huvudsaken är att berätta en historia samt få användaren att ta omedvetna moraliska och etiska val. Detta för att bestämma vilket håll berättelsen rör sig åt så kommer en modulär berättarstruktur inte att användas. Det kan tyckas att detta är den optimala vägen att gå när det kommer till att få spelaren att känna frihet, och det kan så vara, att detta är just det närmsta frihet vi kan komma i dagsläget.

3.2.2 Nätstruktur

Nätstrukturen som Sheldon (2005) skriver om är den kanske mest välkända och använda av de som skall framkalla olinjärt berättande. Den användes ofta i MUDS³ när de var populära under 80-talet och början på 90-talet. Meningen med det är att berättandet inte nödvändigtvis skall gå mellan A – B – C utan vägen skall ej vara så klar. Det kan finnas flera steg av B så att när ankomsten till C sker så är det ej säkert att alla spelare hamnar på samma C-läge som alla andra gör. Och på så sätt får varje spelare en unik upplevelse om denne ej spelar och går exakt samma väg som någon annan spelare.

Men det är en form av trädstruktur och inte helt fullt lika olinjär som en modulär berättarteknik men mer olinjär än den raka linjära berättartekniken med förgreningar. Detta är så att säga ett mellansteg från förgrening till modulär berättarteknik där författaren börjar förlora lite av den kontroll som återfinns i linjär samt i den förgrenade berättarstrukturen.

³ Multi-User Dungeon

3.2.3 Förgrenad trädstruktur

När det gäller trädstrukturer så finns det några olika, Sheldon (2005) nämner de tre vanligaste. Traditional, Branching och Branching with authorial control. Den traditionella används för att skriva berättelser där inga förgreningar sker, storyn vandrar från A till B till C och vidare mot slutet, orsaken till att traditional tas med trots att det helt tydligt inte är en förgrenad struktur är för att påvisa vart de andra förgreningarna härstammar. Branching är mer fri där spelaren kan ta olika vägar för att komma fram till slutet, dock är den byggd så att spelaren kan komma till en passage i berättelsen där denne blir tillfrågad att, t.ex. berätta om en händelse som inte har hänt än, för spelaren tog en annan väg. Den sista av dessa är då Branching with authorial control, den går ut på att under berättelsens gång så finns det gemensamma punkter som berättelsen måste komma till, och i dessa punkter händer de saker som spelaren måste veta för att komma vidare i berättelsen. På detta sätt tappar inte författaren kontrollen över berättelsen och snedsteg som att låsa in spelaren blir nästintill omöjligt.

Varianten av trädstruktur som används i Choice är en typ av trädstruktur som gör att författaren fortfarande har kontroll över situationen och över texten. Sheldon (2005) beskriver detta väldigt kort som

Retaining authorial control in branching stories. (Sheldon, 2005, s. 306).

Detta kan i ord beskrivas som att berättelsen börjar på en punkt, sedan kan den dela in sig i flera olika grenar för att sedan återförenas i en större punkt lite längre fram. Så det spelar ingen roll vilken väg läsaren/spelaren tar, de kommer ändå fram till samma knytpunkter oavsett vilken väg de tog sig dit genom. Denna typ av uppbyggnad användes i stor utsträckning för att skapa de soloäventyr som var så populära på 80 och 90-talet.

3.2.4 Berättarstrukturen i Choice

Den struktur som Choice använder sig utav är den förgrenade trädstrukturen där författaren har kontroll över handlingen. Berättelsen börjar och sedan en bit in i handlingen så kommer det ett vägskäl där spelaren får välja vilken väg denne vill gå, det finns en "neutral", en "ond" och en "god" väg. Dessa vägar strålar sedan samman till en punkt lite längre fram där den direkt efter splittras upp igen och spelarens val får konsekvenser även här. Beroende på vilka val som spelaren gör kommer slutet att vara avspeglat av de val spelaren gjort. Detta kan ses i en illustration som finns med i den bifogade "Storyprogressionen för spelstoryn Choice".

Det som är den största fördelen med den förgrenade trädstrukturen är att författaren aldrig riktigt tappar kontrollen över berättelsen samtidigt som spelaren känner en falsk känsla utav olinjäritet. Och det är lite av det som är poängen, att spelaren skall känna sig fri i spelet trots att så inte är fallet.

Strukturen på berättelsen utgår ifrån en bild där strukturen av berättelsen finns nedtecknad. I strukturen finns det punkter utsatta för de olika händelsemomenten. Dessa moment har tilldelats ett nummer som senare refererar vidare till en text eller scen som behandlar den specifika punkten. I denna text som behandlar avsedd punkt står det uppstaplat vart scenen utspelar sig, hur det ser ut där, vad som är scenens huvudsyfte, vilka karaktärer som medverkar i scenen, vad deras syfte är och sedan dialog och rörelsemönster för karaktärerna i scenen.

3.3 Skapandet utav karaktärer

Karaktärer är en väldigt stor och viktig del i en berättelse, vilken det än må vara. Det är karaktärerna som gör berättelsen, det är de som skall föra historien vidare. Om karaktärerna inte finns med så skulle det bara vara en setting och inget mer.

Att karaktärer växer fram genom att författaren skapar dem är ganska så självklart, men det finns olika sätt att tackla detta. Författaren kan t.ex. skapa sina karaktärer utifrån sin egen fantasi, referensramar, omgivning eller helt och hållet utifrån sig själv. När det kommer till karaktärerna i Choice så har de framkommit genom en blandning av dessa varianter.

Karaktärer kan även skapas, eller utvidga sin personlighet, genom att använda grunden från en redan existerande karaktär från en annan berättelse och sedan ändra om den för att den skall passa in i sammanhanget. Som exempel så baseras huvudkaraktären Johan på Lester Burnham från filmen American Beauty (1999, DreamWorks SKG), Lester är en ganska stillsam man som vaknar upp en dag och skall ordna upp sitt liv. Han brukar inte våld och är en "average joe" helt enkelt. Detta baseras huvudkaraktären i Choice på. Men det är ändå enorma skillnader mellan de två männen då huvudkaraktären i Choice är en våldsam alkoholist, vilket inte Lester Burnham är. Men de har samma sorters värderingar bara det att Johan, som huvudkaraktären heter, har trampat snett i livet och hamnade inte på "Volvo, villa, hund"-banan så som Lester Burnham gjorde.

Karaktärer i berättelser utvecklas hela tiden genom en historia, gör de ej det blir karaktären platt och tråkig i längden. Som Ödeen (1988) tar upp i sin bok om hur en karaktär skall introduceras. Han menar det att en karaktär gärna får introduceras in i berättelsen när denne är på botten av skalan, när karaktären inte kan sjunka lägre, då är det ett bra tillfälle att sätta igång berättelsen. Detta för att karaktärens utveckling under storyns gång skall bli så stor som möjligt. Att gå från total förlorare till extrem vinnare är

populärt, både bland publik och tittare. Exempel på detta är bland annat Die Hard filmerna, speciellt den tredje där huvudkaraktären börjar som nedsupen för att senare rädda dagen och lappa ihop sina problem med sin fru. Det är ett klassiskt sätt att etablera karaktärer på och det används flitigt, speciellt i actiongenren.

Karaktärerna kan även växa fram genom att storyn utvecklar sig, karaktärer som inte var inplanerade från början tillkommer och kan rent av få en ledande roll i berättelsen. Det börjar ofta med att berättelsen har vissa nyckelkaraktärer för att allt ska klaffa och fungera på ett grovt plan. Detta ger grunden till en historia, men det behöver inte betyda att det blir grunden till en bra eller intressant story. Att låta karaktärsutveckling vara dynamisk är i stort sett kritiskt för att få ett intressant drama, det finns bara så mycket som kan göras med ett begränsat antal karaktärer.

I början av Choice så fanns bara huvudkaraktären samt tre andra karaktärer, det var dessa som berättelsen skulle cirkulera. Men för att kunna skapa alla intriger och situationer som behövdes för att göra berättelsen spännande, intressant och framförallt trovärdig så kom det till fler karaktärer som kommer att ha inverkan på hur berättelsen går.

Ett mycket bra sätt för att få ut vad det egentligen är för karaktär som är med i berättelsen, vem karaktären verkligen är, förstå karaktären är att göra en intervju med den. Detta var något som gjordes när skapandet av karaktärerna till Choice skapades. På det sätt detta gjordes till Choice var att, låt oss ta huvudkaraktären Johan. Ett visst antal frågor ställs till Johan som författaren svarar själv, författaren rollspelar alltså Johan och svarar på sina egna frågor ur karaktärens perspektiv. Vad tillhör Johan för religion? Vad har han för värderingar? Hur var hans barndom? Stog han nära sina föräldrar och så vidare. När detta är gjort så har författaren lärt känna karaktären lite bättre och kan därefter agera ut hur denne kommer att reagera vid vissa givna situationer.

Att agera ut karaktären är även det ett mycket bra sätt för att få dialoger att flyta på, att verkligen gestikulera och tala ut dialogen kan få bort många långsamma och tråkiga meningar. Det må låta fånigt men det hjälper.

3.4 Referensanvändning i skapande

Referenser är viktigt för alla som skapar, det går nästan så långt att det faktiskt är referenserna som skapar berättelsen i sig. Alla personer är fulla av referenser som ligger förvarat någonstans i huvudet. Det sker oavsiktligt och det är något som ej bör motverkas eller ens försöka motverkas.

Under skapandeprocessen av en berättelse till vilket medium det än må vara så kommer referenser, avsiktligt eller oavsiktligt, vävas in i berättelsen,

det är lika bra att författaren vänjer sig vid tanken. Att vara helt originell är i stort sett omöjligt då originalitet är olika för olika personer och varje enskild person kan se olika sorters referenser i olika sorters arbete. Däremot går det utomordentligt bra att vara originell i den meningen att något nytt och bättre än originalet skapas. Det är det som är meningen med referenser. Det är inte meningen att skaparen som använder sig utav referenserna skall göra exakt samma arbete, meningen är att skaparen skall ta lärdom av andras misstag och lära sig av andras lyckade lösningar för att skapa något som är ännu bättre.

Det referensmaterial som använts för att frambringa skapandet utav Choice är mest relaterat till filmer av diverse slag så som Double Indemnity (1944, Paramount Pictures) och The Butterfly Effect (2004, BenderSpink). Mest förekommande är filmer som har Film-Noir kopplingar och filmer som har samma sorts uppbyggnad som den historia Choice vill bli eller berätta. Filmer som fokuserar på hur val kan påverka livet hos en karaktär är också av vikt och sådana har även studerats för att få mer inblick på hur andra författare ställer sig till detta med att val faktiskt kan förändra ens liv.

Då Choice siktar mot att bli en något noir-riktad berättelse så är de flesta av referenserna i film tagna från Film-Noir-genren. Det som har använts från dessa är karaktärsbilder, plot-twists och settings. För att skapa en noir-berättelse så gäller det att fånga det som känns noir, men vad är det egentligen som känns noir? Detta är en fråga som är väldigt svår att besvara då detta är olika från person till person och lämnas där med lite öppen med en kort förklaring. Vad Choice anbelangar så är film-noir följande parametrar: Svartvitt, plot-twists, moraliskt handikappade huvudkaraktärer, femme-fatal och voice-overs.

Exempel på hur detta visar sig i berättelsen är bland annat att spelet skall gå i svartvitt där skarpa skuggor är nyckelordet. Sedan kommer det en plot-twist i slutet av berättelsen där det visar sig att den person som kidnappat Lisa faktiskt är Lisa själv och att det även är Lisa som förfört sin egen far för att få en bättre bild av hans nutida jag.

De kriterier som användes vid skapandet av Choice var att storyn skulle vara relativt svart, områdena personerna rörde sig runt bör vara i de mörkare kvarteren av staden, inte alls mycket i de finare korridorerna runt maktens säten. En huvudkaraktär där det där moraliska fiber som är klassiskt för en "good guy" saknas. Att en femme-fatal finns med är också väldigt viktigt för att få en noir-känsla, i Choice kommer huvudkaraktärens dotter att räknas som femme-fatal just för att hon i ett senare skede i storyn klär ut sig och säger sig vara någon annan än den hon verkligen är. Några exempel på filmer som använts för att sätta stämningen till spelet är bland annat Double Indemnity (1944, Paramount Pictures), The Man who Wasn't There (2001, Good Machine) , Sin City (2005, Dimension films). För att

fånga hur val och hur detta påverkar livet av en karaktär har mest filmen *The Butterfly Effect* (2004, BenderSpink) studerats då detta är en film där val spelar enormt stor roll.

Filmer har mest använts för att skapa en känsla för hur spelet skall vara när det gäller miljöer och karaktärer. Det har inte varit någon närstudie utan mer flyktiga iakttaganden för att få igång tänkandet kring storyn. Sättet som *The Butterfly Effect* (2004, BenderSpink) behandlar tidsresor och hur saker och ting ändrar på sig i nutiden om saker i det förflutna ändras var intressant att titta på då det har med valmöjligheter att göra. Att kunna se vad som händer långt fram i storyn när något i början ändras. Filmen hjälpte till att få igång det tankesättet när storyn till Choice skapades.

Sin City (2005, Dimension films) och *Double Indemnity* (1944, Paramount Pictures) användes framförallt för att skapa stämning och miljöer, speciellt *Sin City* (2005, Dimension films). *Double Indemnity* (1944, Paramount Pictures) har främst fungerat som inspirationskälla för den femme-fatal som finns med i Choice. *The Man who Wasn't There* (2001, Good Machine) användes för att ta fram idéer till karaktärer med.

3.5 Beslut

Beslutstagande som görs i spel brukar ofta vara ganska rakt på sak, spelaren blir presenterad med ett val av något slag, spelaren får upp något alternativ som denne får välja mellan ”vill du göra det här eller vill du göra det här?”. Detta visas tydligt i spelet *Fahrenheit* (2005, Quantic Dream) där de val spelaren gör utförs genom att använda kontrollen på ett speciellt sätt, genom att t.ex. dra en styrspak eller musen till höger så händer en sak, dras den till vänster händer en annan sak. Detta används spelet igenom i diverse val i hur spelaren skall röra sig och i dialoger. Sådana direkta orsak/verkan beslut är det meningen att Choice ska gå runt. Om spelaren presenteras med en situation så får denne välja själv om situationen är så pass viktig att det är värt att lägga sig i och beblanda sig med vad det var som hände. Om en viktig händelse sker och spelaren inte ens reagerar på det skall det fungera att gå vidare med historien i alla fall. Inga beslut skall vara så absoluta att det inte går att komma vidare i berättelsen om spelaren vill komma vidare. Det kommer bara att påverka hur berättelsen ter sig. Detta kommer Choice undan med eftersom storyn är uppbyggd på ett sådant sätt att det finns knytpunkter längst hela vägen från början till slutet, där alla vägar spelaren tar knyts ihop till en och samma punkt för att sedan förgrena sig igen.

Det är även meningen att spelaren ej skall kunna förlora på grund av ett val som görs i berättelsen. Den största orsaken är att det huvudsakliga skälet till att spelet görs är att berätta en historia, och att göra så att historien sätter stopp och dödar spelaren gör att historien inte kan berättas. Och om en

spelare känner att denne gjorde rätt val och ändå dog och ej kunde handla på annat sätt så skapas irritation vilket till allra högsta grad bör undvikas.

Exempel på beslut som menas kan hittas i den bifogade texten ”Storyprogression för spelstorn Choice”, i delen där de för första gången är i Pauls lägenhet inträffar det en incident med en gammal kvinna som ramlar och en man som behöver hjälp. Här får spelaren chansen att både hjälpa mannen och kvinnan, men kan även välja att inte göra det beroende på hur spelaren instinktivt spelar spelet eller hur spelaren väljer att spela spelet.

I en vidareutveckling av storn kommer naturligtvis fler val att framställas som kan verka eller inte verka självklara att ta ställning till. Själva tanken är att spelet närmast konstant skall utsätta spelaren för situationer där spelaren kan agera om denne tycker att det behövs. Då verket är begränsat till det första stora valet så gjordes ett medvetet val från skaparen att ha med få val innan det för att poängtera hur det kan fungera.

3.6 Etik och moral

Enligt Svensk Ordbok Andra Upplagan (1986) så är betydelsen av etik och moral följande.

Etik: Läran om (god) moral.

Moral: Uppfattning om rätt och orätt som styr värdering av handlingar. (Svensk Ordbok Andra Upplagan, 1986)

I Bonniers Svenska Ordbok (1994) är beskrivningen i stort sett samma fast med lite annorlunda utformning.

Etik: Läran om seder och moral.

Moral: Regler för vad som är rätt o. orätt. (Bonniers Svenska Ordbok, 1984)

Och det är detta som även som menas när det skrivs etik och moral i spel, och den brukar oftast handla om vare sig det är rätt eller fel att sätta ett vapen i händerna på spelaren och be denne döda varelser, speciellt när det kommer till att döda människor. Det finns naturligtvis vägar att ta sig runt detta, Sheldon (2005) skriver i sin bok om ett par olika sätt. Bland annat nämner han ”The Star Trek solution”.

There’s the Star Trek solution. Nobody cares if you’re blowing away slimy creatures with five eyes. (Sheldon, 2005, s. 329)

Han nämner även “The foreign nationals solution” som en lösning på detta problem.

There's the foreign nationals solution. Nobody cares if you're taking down armed hostiles from a nation bent on the destruction of your own country. (Sheldon, 2005, s. 329)

Det han vill komma fram till med detta är i stort sett att det är tillåtet rent moraliskt och etiskt sett för en spelare att döda personer om dessa framstår som ett hot mot det egna landet, det är tillåtet att skydda sitt hemland. Och det är tillåtet att döda monster och varelser som inte ser mänskliga ut, för då kan det inte kopplas direkt till att döda människor, för det är inte människor vi dödar utan det är oidentifierbara och abstrakta varelser.

Men det är som sagt mest om våld och att utföra våld som de etiska och moraliska betänkligheterna tas upp i de flesta designböcker. Även Rollings & Adams (2003) menar att det är när våldet blir visuellt likt våld mot människor som ögonbryn och röster höjs för vad spelet innehåller.

Games get into political trouble when they have a close visual similarity to the real world but an ethical dimension that is strongly divergent from the real world. Kingpin was a game in which the player was encouraged to beat prostitutes to death with a crowbar, with bloodily realistic graphics. Not surprisingly, it earned a lot of criticism. On the other hand, Space Invaders involved shooting hundreds of aliens, but it was so visually abstract that nobody minded. In other words, the more a game resembles reality visually, the more its ethical dimension should resemble reality as well, or it's likely to make people upset. (Rollings & Adams, 2003, s.79-80)

Detta sägs för att poängtera att det som tyngdpunkten läggs allt som oftast på om det är rätt eller fel att döda eller låta andra dö. Rollings & Adams (2003) skriver dock i en passage om annat än just etik och moral när det gäller våld utan behandling hur en karaktär skall behandlas om denne gör onda handlingar. Det de vill säga är att om en spelare spelar sin karaktär på ett ondskefullt sätt, stjälar, misshandlar, förstör allt denne kommer åt, lurar karaktärer och ljugar så skall detta få konsekvenser i spelet. Som exempel. Billy-Bob, som är byns älskade lilla busgrabb, börjar stjäla och förstöra saker istället för att bara utsätta byborna för små spratt så skall detta visa sig genom att byborna inte kanske pratar med Billy-Bob längre, eller vägrar hjälpa honom och så vidare. Och på så sätt får de val som spelaren gör konsekvenser i spelet.

Men att kontrollera det är A och O för att kunna skapa en berättelse som fungerar på ett sådant sätt. Om spelaren väljer att enbart göra elaka saker med Billy-Bob så kan detta leda till att en person som Billy-Bob måste prata med vägrar prata med honom vilket gör att spelet går i stiltje och spelaren fastnar, och det är något som aldrig får hända.

I boken *Playing Video games - Motives, Responses, and Consequences* av Vorderer & Bryant (2006) så står det att läsa

As a narrative unfolds, its central characters (are forced to) make choices. Disposition theory regards each of these choices as an opportunity for viewers to assess the moral valance of the characters--whether or not the characters' judgments are in line with an individual's own attitudes and beliefs. When characters act in a manner that is in line with a viewer's own opinions, the viewer hopes for positive outcomes and fears for negative events for this character. (Vorderer & Bryant, 2006, s. 4)

Detta nämns i korthet och i bokens inledning och de avslutar det hela med

What kinds of judgments or dispositions do game players form with their avatars, and what impact does this have not only on enjoyment of the game, but also on feelings, cognitions, attitudes, and behaviors? These are just a few of the many questions that will need to be dealt with as video games continue to infiltrate our lives. (Vorderer & Bryant, 2006, s. 5)

Vilket är precis det som Choice vill göra och uppnå. Att få in mer tyngd i de val som görs i spel och mer lysa upp den etik och moral som det finns i att göra det som är rätt för stunden och vad som är rätt i längden. Det är rätt oavsett situation, i dagens samhälle, att hjälpa en gammal kvinna upp på fötter om hon har ramlat. Det är rätt enligt dagens samhälle att inte medverka till mord eller vid undanröjning av ett lik. Det är rätt enligt dagens samhälle att hjälpa en gammal man med att nå något som han inte når och så vidare. Att spegla detta i ett spel och sedan se hur spelaren gör sina val skall även spegla karaktärens resa genom berättelsen.

De exempel som kan tas direkt från storyn och appliceras på detta handlar just om ett lik som skall föras bort och en tant och en gammal man som behöver hjälp. Dessa går att finna i den bifogade texten "Choice - Storyprogression". I delen där de befinner sig i Pauls Lägenhet för första gången utsätts spelaren för valet att kunna hjälpa en gammal dam som han råkat knuffa omkull, spelaren kan rent teoretiskt sett gå förbi damen utan att hjälpa henne men detta kommer då att räknas in på spelarens karaktärs moral och verka till dennes nackdel senare i spelet.

I den passage där Johan besöker James hus för andra gången, även detta med i den bifogade texten "Choice - Storyprogression" så ställs spelaren för det första stora valet i spelet. Hur skall spelaren reagera på att James ligger död och Paul står och håller i dennes fötter? Storyn är byggd så att beroende på hur spelaren rör sig i rummet skall de olika vägvalen aktiveras.

Tanken med det är att om spelaren väljer att tackla situationen på olika sätt skall banan av spelet gå in på olika vägar. Alltså kommer spelarens första handling och där med tanke sätta vilken väg som storyn kommer att ta. Väljer spelaren att helt sonika vända sig om för att gå därifrån så tolkar spelet detta som ett avståndstagande från hela situationen och låter storyn gå åt det "goda" hållet. Medan spelet går åt det "onda" hållet om spelaren väljer att agera mot liket direkt och mot det "neutrala" när spelaren agerar mot Paul.

Det kommer naturligtvis även finnas de stora valen i spelet som handlar om överlevnad, för antingen spelaren eller någon annan. Men det är inte enbart detta som kommer att få spelet att väga åt vilket håll det ska gå utan även de små besluten skall räknas in. Ett exempel skulle kunna vara att spelaren har gjort många små val som varit "goda" eller "neutrala". När sedan ett stort val kommer och spelaren tar den "onda" vägen så är det inte säkert att spelets bana vandrar in på det onda spåret utan kanske glider in på det neutrala just för att alla val fram till dess varit av den goda varianten. Det är, om inte annat, ett system som skulle kunna vara värt att prova.

Då valen i spelet skall vara omedvetna och att spelaren inte är medveten om att val har gjorts eller att de görs så kommer den "väg" de går in på inte att vara tydligt utstakad. Att en spelare gör ett ont val som inte verkar ont för spelaren är inget problem med tanke på att spelaren inte vet om att det finns någon sådan bedömning i själva spelet. För spelaren skall alltså upplevelsen vara en sömlös vandring genom spelet.

4 Resultat

Hur kan en story skapas som ger multipla valmöjligheter för spelaren?

Den struktur som rapporten tar fram som det bästa valet för storyn till spelet Choice är en förgrenad trädstruktur. Denna struktur väver samman alla olika förgreningar som finns i berättelsen till en stor punkt, och från denna punkt sprider storyn ut sig igen. Detta medför att författaren kan behålla kontrollen över berättelsen.

På vilket sätt kan detta få spelaren att göra omedvetna moraliska val?

Det sätt som rapporten kommer fram till att omedvetna och moraliska val skall göras i spelet Choice är att varje händelse som kan ha signifikans för huvudkaraktärens karaktär skall noteras för att sedan bedömas i knytpunkterna. På detta sätt kommer goda och onda gärningar att vägas mot varandra för att föra in spelaren på rätt "moralisk" väg vidare i berättelsen.

Hur påverkar detta ditt sätt som författare att arbeta?

Författaren påverkas på det sätt att karaktärernas öde inte får låsa in sig i en handling som det inte går att ta sig ur. All information spelaren får om handlingar som hänt i världen måste vara mycket väl dokumenterat så att de ej motsäger sig själva, eller att någon karaktär i spelet vill att spelaren berättar om någon händelse som denne ej har varit med om, för spelaren tog en annan väg. När det kommer till den moraliska biten så skall författaren inte belöna beteende på fel sätt, alltså ge positiv respons till moraliskt och etiskt negativa val så som att sparka på någon som ligger.

5 Diskussion

Då jag aldrig innan har skrivit en story till ett spel eller annat än noveller så var detta ett helt nytt sätt att arbeta för mig. Jag kunde inte hitta eller få tag på något befintligt spelmanus och jag fick inte film/tv-manus formen att fungera bra tillsammans med mitt sätt att arbeta så fick ett annat system skapas där jag ritade ut punkter i storyn på ett schema och sedan numrera dessa. Efter detta skrev jag ner scenerna var för sig för varje punkt. Vad som skulle finnas med i scenen, vilka karaktärer som skulle medverka, vilka funktioner de hade i scenen och vad det var scenen ville framställa. Detta visade sig vara ett smidigt sätt att få bra överblick över storyn.

Att arbeta på ett sådant här sätt, där val i början kan ha betydande mening i slutet av historien har varit svårt att sätta sig in i, och det är verkligen en konst som tar tid att behärska då det kommer att finnas trådar att knyta ihop som flyger runt lösa även i en så kontrollerad miljö som Choice ändå använder sig utav. Och att hålla i huvudet att om en sak ändras i början av berättelsen kan detta ha ödesdigra konsekvenser för berättelsen mot slutet. Det har hjälpt enormt att ha ett schema att kunna titta på och se förbindelserna, det schemat som nu är på en väldigt hög nivå och skall vid vidareutveckling kunna gå ner på en lägre nivå och se detaljerna bättre, där små trådar kan spela in som inte är med i den stora bilden.

Storyn som den ser ut idag är inte alls så som den såg ut när projektet började. Den har ändrat sig mycket på de veckor jag har arbetat med den, vilket har varit till det bättre. I början så var det väldigt ostrukturerat och storyn var utspridd över många olika sorters dokument, vissa saker var nedskrivna på ett papper, andra i en textfil och andra i en wordfil. Detta gjorde även att sakerna krockade med varandra och inget stämde över huvud taget. Allt samlades under ett dokument och en trädstruktur över storyn skapades. Detta gjorde att allt blev mycket mer överskådligt och lättarbetat.

Det som är den största nackdelen och potentiella faran med systemet är att en spelare gör ett omedvetet val som inte var deras egentliga intention. Om spelaren vill ta avstånd från liket fast vill höra sig för om vad som hänt innan kan detta skapa problem och leda spelet in på en väg som inte var spelarens mening från första början. Sättet att lösa detta på är att ha en mängd olika "triggers" som, när det blivit tillräckligt många, utlöser en handlingsserie. Detta är ett förslag på hur det skulle kunna fungera, men då denna uppsats inte tar upp speltekniska problem och lösningar utan enbart beskriver en vision om ett spel där moraliska och etiska beslut tagna genom omedvetna val så ses detta inte som något problem.

Det kan finnas risk för att en spelare känner sig orättvist behandlad genom att ha blivit inskickad på ett spår som denne ej ville genom att göra ett val som denne tyckte var gott men som spelet tyckte var ont. Detta är ett problem som lättast löser sig genom speltestning för att få bort sådana situationer helt. Men då det inte är meningen att spelaren skall veta om att det finns en sådan mekanism som väger moraliska värderingar mot varandra hela tiden så ses det inte som något direkt problem.

Vad gäller den moraliska och etiska biten så är det ganska rätt fram vad som är rätt och fel, spelet skall premiera gott leverne och straffa ont leverne. Är spelaren hjälpsam så skall detta belönas då det kan vara lättare att ta den elaka vägen, i alla fall kortsiktigt. Men eftersom valen skall vara omedvetna så kan det vara oväntade saker som spelaren kan få plus eller minuspoäng för. Som att inte hålla en dörr öppen åt personen som kommer efter eller att återbördna någons tappade väska i tapp-ögonblicket och sådana vardagshändelser.

En annan sak som kom upp under skapandet utav Choice var detta med olinjäritet och frihet i spel. Visst så är det hedervärt att sikta på en total olinjäritet i berättande, men frågan är om det är uppskattat av publiken. Vill den lata allmänvändaren kunna gå vilken väg denne vill utan att bli ledd genom berättelsen? För vad en författares visioner är och vad en användare vill ha kan skilja ganska markant, detta bevisas om inte annat av de berättelser, filmer och spel som inte säljer så bra eller blir populära.

Men vad kommer att hända med berättandet i spel? Ska jag vara ärlig tror jag inte att det kommer hända så mycket på ett tag, det finns flera orsaker för detta och den största är att de som gör och släpper spelen inte vågar satsa på sådant som är helt nytt och obeprövat, det är mycket pengar som förloras om det inte slår väl ut. Rent skapandemässigt, rena viljan att göra något så som Choice finns det säkerligen ingen brist på utan det är kapitalet som det faller på. Och hur skulle ett spel tas emot som bedömde spelarens moral och etik genom handlingarna som görs i spelet. Speciellt om handlingarna inte speglar spelarens intentioner som jag skrev lite längre upp. Om spelaren gör en sak och spelet tolkar det fel, då kan det slå mycket fel ut, så det kommer att krävas en intensiv testperiod för att få det att fungera på ett tillfredställande sätt och även detta är en extra kostnad och tar tid att genomföra.

Jag personligen tror och hoppas på att det kommer att komma fler spel i framtiden där moraliska och etiska betänkligheter tas upp och används på andra sätt än just i mordsituationer. Spel som tar upp sociala frågor istället för rädda-världen-frågor. Exempel på ett sådant spel skulle kunna vara där man som spelare skall rädda sin familj som håller på att splittras. Eller ett spel där spelaren är en hemlös som skall överleva vintern, vad får en människa göra för att överleva, är det okej att stjåla och så vidare.

Ett område som skulle kunna studeras närmare när det kommer till beslutsfattande med moraliska och etiska konsekvenser är definitivt Serious Games genren som är på uppsving nu. Serious Games används bland annat som träningssimulatorer för militären och brandkåren. Men den utvecklas hela tiden och dess användningsområden utökas allt eftersom.

6 Referenser

Böcker

- Allén Sture (1986), *Svensk Ordbok Andra Upplagan*, Stockholm, Språkdata och Esselte Studium AB.
- Aristoteles. (2000). *Om diktkonsten*. Göteborg: Anamma Böcker AB.
- Malmström, Sten, Györki, Iréne, Sjögren, Peter.A (1994). *Bonniers Svenska Ordbok*, Stockholm: Bonnier Alba AB.
- Rollings, Andrew and Adams, Ernest (2003). *On Game Design*, Indianapolis: New Riders Publishing
- Sheldon, Lee (2004). *Character development and storytelling for games*, Boston: Thompson Course Technology PTR.
- Vorderer, Peter and Bryant, Jennings (2006). *Playing video games - Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Ödeen, M (1988). *Dramatiskt berättande om konsten att strukturera ett drama*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.

Film

- American Beauty (Mendes, Sam, 1999)
- Double Indemnity (Wilder, Billy, 1944)
- Sin City (Miller, Frank and Rodriguez, Robert, 2005)
- The Butterfly Effect (Bress, Eric and Gruber, J. Mackye, 2004)
- The Man who Wasn't There (Coen, Joel, 2001)

Spel

- Fable (2004) [Datorprogram] Guildford: Lionhead Studios.
- Fahrenheit (2005) [Datorprogram] Paris: Quantic Dream.
- Metal Gear Solid (1998) [Datorprogram] Tokyo: Konami Corporation.
- Super Mario Bros. (1985) [Datorprogram] Kyoto: Nintendo Company Ltd.

Choice

Game-Noir

Choice
-Storyprogression

Examensrapport inlämnad av Henrik Davidsson till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Henrik Davidsson.

2007-06-14

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: _____

Choice

Storyprogression

Storyprogression av spelstoryn Choice
av Henrik Davidsson
vt 2007

Handledare
Peter Zackariasson

Övergripande story till spelet Choice

Johans dotter, Lisa, lämnar honom ensam efter många år av att han inte behandlat henne särskilt väl. Hon har stått ut med honom i 20 år och nu vill hon inte göra det längre. Så hon sticker under en av hans fyllor efter han däckat. Hon håller kontakten med honom genom att skicka vykort och brev någon gång varje månad. Detta har hon nu gjort i två år vilket håller Johan lugn, för han vet att hon är okej och att allt är väl med henne. Han har aldrig kunnat svara men det gör honom inte så mycket. Han saknar sin dotter och har under åren försökt att rycka upp sig ur ”skiten”.

Efter att det har varit tyst i två, tre månader från Lisas sida så börjar Johan bli nervös och orolig, han börjar dricka igen och ta droger igen. Han går ner sig, går till sin favoritbar dagligen och allt är skit, han mår inte bra, har djup ångest över hur han har behandlat sin dotter, över att han drev henne till att fly från honom.

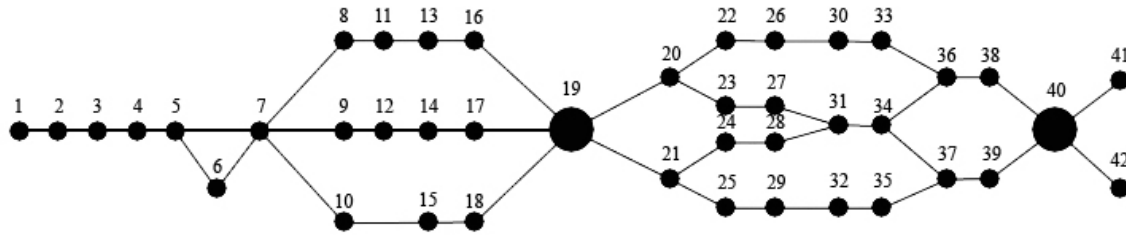
En dag när han sitter och dricker på baren så kommer Paul och sätter sig bredvid honom och börjar prata. – Det är här spelaren börjar spela spelet.

Introduktionen till detta är när Johan hänger i ett lager, bakbunden från taket och berättar in i kameran vad som har hänt, han berättar vad han har varit med om, så spelet kommer att vara en tillbakablick. Han talar in till kameran och säger att ”Ni undrar säkert hur jag hamnade här och i det här tillståndet? Det är en lång historia, men det ser ut som om jag har tid nog att berätta den. Det började för ett par månader sedan i en bar...” och så klipps det över till baren.

Storyns utveckling kommer leda till att Johan får ställas inför olika typer av val genom hela spelet vid vissa tidpunkter. Beroende på vilka av dessa val spelaren gör så kommer det hela sluta på olika sätt. Är spelarens val åt det mer omoraliska och ”onda” hållet så kommer slutet att få en sådan natur, medan om det väger åt det moraliskt korrekta och ”goda” hållet så blir det ett bra slut på historien.

Det är en linjär berättelse med förgreningar, storyn hålls ihop genom knytpunkter som spelaren alltid kommer till, oavsett hur mycket denne försöker att förhindra det. Detta för att storyn inte ska sväva ut för mycket och bli ohanterlig, de är där för att sätta omedvetna ”mål” som spelaren måste komma till.

Hela historien går ut på att det är Johans dotter Lisa som har satt igång alltihop. Det är hon som har kidnappat sig själv och sätter nu sin fars moral på prov, hans värderingar och hans sätt att leva. Hon vill se om han har ändrat sig något under de år hon varit borta. Så hon gör detta för att se om hon vill återförenas med honom eller inte.

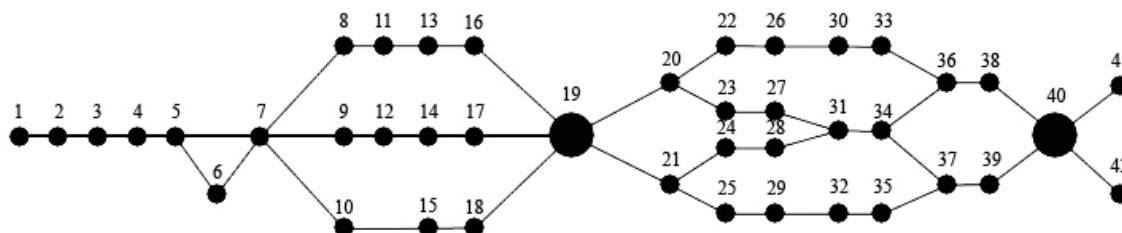


Bilden ovan visar hur storyn utvecklas. Jag har använt mig utav en förgrenad storyutveckling, eller branching stories som det kallas på engelska. Förgrenad storyutveckling där jag som författare behåller kontrollen av historien genom att ha knypunkter (här illustrerat genom en stora svarta prickar).

Det som jag är ute efter är att skapa en form av frihet för spelaren. Känslan av frihet som spelaren kommer att känna kan tyckas verklig om man ser det på det snabbt och på en ytlig nivå, dock så är i själva verket spelaren väldigt styrd just genom dessa knypunkter att göra som författaren vill att han ska göra.

Syftet med själva spelet i sig är också att inte göra det helt klart för spelaren att det faktiskt finns fler vägar att gå. Om vi som exempel tar passagen i spelet där en kvinna har ramlat i en trappa, hur spelaren här styr sin karaktär, väljer att undersöka kommer att spela in i hur storyn utvecklar sig. Om spelaren väljer att närma sig tanten och interagerar med henne så kommer hon bli vänligt inställd till honom, och på så sätt kommer spelaren att få en liten fördel senare in i spelet (detta vet dock inte spelaren om vid tillfället det händer). Går spelaren bara förbi utan att interagera med henne så kommer detta att påverka spelaren senare negativt. Detta då på grund av ett moraliskt ställtagande spelaren tog. Det anses artigt och mänskligt att fråga hur en person som ramlat mår, om man kan hjälpa till och så vidare. Om detta kringgås och ingen hänsyn tas till denna arma kvinna som handlöst fallit ner för en trappa så är spelaren moraliskt handikappad. Eller rättare sagt, spelaren väljer att spela sin avatar i spelet som moraliskt handikappad.

Jag kommer i detta dokument att ha med punkterna som är listade på bilden ovan. Alla bilder kommer inte vara med då jag under dessa veckor som examensarbetet pågår inte skulle ha tid att utveckla en hel story i detalj. Jag tänker fokusera på de punkter som leder fram till den första stora förgreningen som finns. Alltså vid punkt 7. Punkt 8, 9, 10 kommer även att behandlas då de beskriver lite mer av hur valet vid punkt 7 gjorde inverkan. Det finns händelser och platser avsatt för punkt 11 till 42 också, dessa visas ej här då det räckte med 10 punkter för att på ett tydligt och enkelt sätt peka på vad det är uppsatsen syftar till. Det kan tilläggas att detta är enbart ett storytreatment och är i högsta grad anpassningsbart och utvecklingsbart för eventuell produktion i ett senare läge. Denna sambakade text av miljöbeskrivningar, dialog och karaktärsbeskrivningar bör vid vidareutveckling brytas isär och göras separata. I dagsläget är det denna form på det hela gjord för att få en överblick för hur det kan se ut och hur spelet ska kännas och vara.



1	BAREN	1
1.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	1
1.2	KARAKTÄRER	1
1.2.1	<i>Bartender – Rob</i>	1
1.2.2	<i>Spelaren – Johan</i>	1
1.2.3	<i>Hjälpare – Paul</i>	1
1.2.4	<i>Misc</i>	1
1.3	DIALOG.....	2
2	PAULS LÄGENHET	4
2.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	4
2.2	KARAKTÄRER	4
2.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	4
2.2.2	<i>Hjälpare – Paul</i>	5
2.2.3	<i>Trappant – Gudrun</i>	5
2.2.4	<i>Vaktmästare – Ivar</i>	5
2.3	DIALOG.....	5
2.3.1	<i>Lägenheten</i>	5
2.3.2	<i>Trappan</i>	7
2.3.3	<i>Utsidan</i>	7
3	MÖTET MED JAMES	8
3.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	8
3.2	KARAKTÄRER	8
3.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	8
3.2.2	<i>Hjälpare – James</i>	8
3.3	DIALOG.....	8
4	SKÅPBIL	10
4.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	10
4.1.1	<i>Exteriör</i>	10
4.1.2	<i>Interiör</i>	10
4.2	KARAKTÄRER	10
4.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	10
4.2.2	<i>Man i bil</i>	10
4.3	DIALOG.....	10
5	JOHANS LÄGENHET	11
5.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	11
5.2	KARAKTÄRER	11
5.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	11
5.3	DIALOG.....	11
6	PAULS LÄGENHET	12

6.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	12
6.2	KARAKTÄRER	12
6.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	13
6.3	DIALOG	13
7	JAMES HUS	13
7.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	13
7.2	KARAKTÄRER	13
7.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	13
7.2.2	<i>Hjälpare – Paul</i>	13
7.3	DIALOG	13
8	DISKUSSION UTAN MEDHJÄLP	14
8.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	14
8.2	KARAKTÄRER	14
8.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	14
8.2.2	<i>Hjälpare - Paul</i>	14
8.3	DIALOG	14
9	MEDHJÄLP DIREKT	15
9.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	15
9.2	KARAKTÄRER	15
9.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	15
9.2.2	<i>Hjälpare - Paul</i>	15
9.3	DIALOG	15
10	AVSTÅ FRÅN ATT HJÄLPA	16
10.1	INTERIÖR/EXTERIÖR	16
10.2	KARAKTÄRER	16
10.2.1	<i>Spelaren – Johan</i>	16
10.2.2	<i>Hjälpare - Paul</i>	16
10.3	DIALOG	16

1 Baren

1.1 Interiör/Exteriör

Ganska litet ställe på en bakgata i staden, när man kommer in så ser man 6 pelare som håller upp taket, det härstammar från 30, 40-talet och levt kvar tills dags dato. Rökig miljö, det är en öppen spis längst in som inte varit använd på länge och själva ”spisen” är igenmurad, bara spiselkranen visar att det varit något annat. Det är högt i tak och det hänger ner lampor i långa sladdar. De har ersatt de kristallkronorna som hängde där i dess glansdagar.

Bardisken täcker hela vänstra väggen och är av hög modell, den når till bröstkorgen på en man av normallängd och golvet innanför bardisken är också höjt så att bartendern har disken i midjehöjd. Skåp utan dörrar på väggen som är fulla med spritflaskor och diverse tillbehör, tappar på bardisken o.s.v. Klassiskt utseende.

Det finns ett bord mellan varje pelare hela vägen in i rummet. Längst ner finns det tre dörrar två på högern vilken den mot väggen är en toalettdörr, rakt fram är lagret och sedan finns en dörr på vänstra väggen också efter bardiskens slut som går ut till personalrum/bakväg ut till gränden.

1.2 Karaktärer

1.2.1 Bartender – Rob

Rob är en lång figur med ganska långt ansikte, han går bakom bardisken och rör sig sällan bort från den. Han har en svart tunn väst på sig och vit skjorta och fluga på sig, som tagen ur en gangsterfilm. Han går oftast och putsar på ett glas när han inte har annat för sig.

1.2.2 Spelaren – Johan

Sitter vid baren, längst ner mot dörren. Inte alldeles överlycklig över sin situation, hänger över bardisken och har ett glas öl i handen.

1.2.3 Hjälpare – Paul

Kommer ingående och sätter sig vid bardisken också, flyttar sig senare närmare Johan för att höra hur det är med honom, vad som hänt och så vidare.

1.2.4 Misc

Mitsy, katten
Alkis 1, Alkis 2

1.3 Dialog

Johan: Rob, en öl till är du bussig

Rob: Absolut, coming right up Johan.

Johan: Du är väl en klippa ändå. Sätter du upp den på min krita?

Rob: Säger du det så.

Johan: Mm, det gör jag.

Paul kommer in till Baren, tittar sig runt, sätter sig på en barstol och knackar på bardisken, Rob vandrar slött dit, torkandes ett glas.

Paul: En liten whiskey vore gyllene.

Rob vänder sig om och håller upp ett glas whiskey, säger ingenting, skjuter fram glaset mot Paul.

Paul: Tystlåten av dig?

Rob: Mmm.

Paul: Notan tar vi innan jag går sen, blir nog kvar ett tag. Paul sträcker på sig för att sedan smutta på whiskeyn.

Paul: Vad är det med honom? Han pekar frågande mot Johan med pek fingret, samma hand som han håller whiskeyn i.

Rob rycker på axlarna och fortsätter putsa på glaset.

Paul: Hörru, oy!

Johan tittar upp och ser frågande på Paul.

Paul: Vad är det med dig, det ser ju ut som om du fått en ståplats i nybroviken, ryck upp dig. Du deppar ju ner hela stället!

Johan: Det är ett fritt land? Jag får väl vara deppig om jag vill?

Paul: Ja det är klart att du får, men vad är det för vits? Har aldrig hört att någon blivit gladare av att vara deppig och bitter.

Johan: Det kan ju vara så, främling, att jag inte känner för att vara glad och därför är bitter? En gammal man har full rätt att vara bitter inne i en bar på en måndagskväll.

Paul: Visst, visst, men du är ju inte direkt gammal och det är onsdag idag, vafan, det är lill-lördag! Ryck upp dig, här, jag bjuder på en runda.

Paul knackar på disken och visar upp två fingrar mot Rob och pekar på Johan och sig själv.

Rob nickar och börjar hälla upp två öl i maklig takt, går fram och ställer de vid Johan och Paul

Paul: Fyllt skorna med bly?

Rob: sten.

Paul: Ok... tack iaf.

Rob: . . .

Paul: Här, drick detta så ska du få se att allt blir bättre!

Johan: Öl? Bjuder du mig på öl? Varför?

Paul: Vadå? Får man inte bjuda en främling på en öl i dessa tider?

Johan tittar på Paul och börjar dricka ölen.

Johan: Jaha, ja, men tack då.

Paul: OJ! Han sa tack, det går framåt!

Johan dricker lite till och tittar på Paul, ett leende smyger fram.

Johan: Vi kanske kom på fel fot redan från början, Johan var namnet

Johan sträcker fram handen mot Paul

Paul tar handen och skakar den

Paul: Paul, trevligt att träffas Johan

Johan: Det samma Paul.

Paul: Johan, Jag tror att detta är början av en underbar vänskap.

Johan: Casablanca?

Paul: Du kan inte ha mer rätt, skål på dig!

2 Pauls lägenhet

Pauls lägenhet ligger på tredje våningen i ett hyreshus i utkanterna av staden, fasaden är ganska skabbig, trasig betong o.s.v. Inredningen är dock fräsch och fin, trappuppgången är dekorerad och det ser städat ut. Total kontrast mot hur det ser ut på gatan utanför.

Paul bor i en trerummare, direkt till vänster när man stiger in ligger badrummet med badkar, ganska rymligt. Direkt till höger ligger ett ganska litet men funktionellt kök. Hallen fortsätter rakt fram och delar sig där det finns ett rum på vänster och ett rum på höger sida. Det tredje rummet kommer man bara till om man går genom det högra rummet eller köket. Det är en hörnlägenhet så balkongen sträcker sig runt kanten.

2.1 Interiör/Exteriör

Paul har en soffa i vardagsrummet och två fåtöljer, en ganska liten tv, två tavlor i hela rummet och lådor ståendes lite varstans. I mellanrummet har han två bokhyllor som är överfyllda med böcker samt ännu fler lådor som står staplade, alla är märkta ”Böcker”, sista rummet är sovrummet där en 90-säng står ensam mot en vägg, lådor står över allt.

Paul är nyinflyttad, eller bor nyinflyttat, han har haft lägenheten i 6 månader men har inte känt något behov av att packa upp allting, han lever ur lådorna.

2.2 Karaktärer

De karaktärer som finns medverkande i denna passage är:
Johan, Paul, Gudrun, Ivar.

Karaktärernas funktioner i scenen.

Paul: Trigga Johan att gå att hälsa på James

Gudrun: Tant som ramlar i trappan, Johans reaktion av detta lägger grund för om Gudrun senare in i spelet tänker hjälpa att gömma Johan när han är i ett tight läge.

Ivar: Sopar gatan, ber Johan om hjälp. Johans reaktion ligger till grund för om Ivar skall vända sig för eller emot honom vid ett senare tillfälle. Om Johan inte hjälpt Gudrun men hjälper Ivar så kommer Ivar vid senare tillfälle bli vansinnig på honom, men tvärt om så är han bara ohjälplig.

2.2.1 Spelaren – Johan

Vaknar upp och vet inte riktigt vart han är, han är bakfull och allmänt irriterad. Här får han reda på att han skall till James och att han antagligen kan hjälpa honom att hitta sin dotter.

2.2.2 Hjälpare – Paul

Tagit hand om en alldeles för full Johan, Paul var inte särskilt full på kvällen då han inte alls drack lika mycket som Johan och därav är han mycket piggare. Pauls roll i denna scenen är att låta Johan veta att han ska gå till James och snacka med honom.

2.2.3 Trapptant – Gudrun

Kvinna i 70årsåldern som tillbringar dagarna till att spionera på sina grannar genom att lägga örat till deras ytterdörrar.

2.2.4 Vaktmästare – Ivar

Man, 60årsåldern, sopar mest trappan utanför byggnaden då han tycker det är alldeles för mycket jobb och för mycket ståhej inne i trapphuset, han gillar Gudrun men tycker att hennes ständiga rännande i trapporna är irriterande och håller sig därför utomhus så gott det går.

2.3 Dialog

2.3.1 Lägenheten

Johan stönar till, slår upp ögonen och säger förvirrat

Johan: Var är jag?

Paul: Så det är dags att vakna nu?

Johan tittar sig runt och fokuserar blicken på Paul

Johan: Vem är du?

Paul: Haha, det är jag, Paul, kommer du ihåg?

Johan: Ahh, just det, det var inget, är lite dragen kan man väl säga, känns som om en trumpetorkester har spelning i huvudet.

Johan sätter sig upp och håller händerna mot pannan och böjer sig framåt

Johan: Fy faaan.

Paul: Kaffe?

Johan: Svart

Paul: Ja, det är svart, vill du inte ha det så?

Johan: Ge mig.

Paul: Haha, morgonmänniska märker jag

Johan: Vart tog kaffet vägen?

Paul: Lugn lugn

Paul ger Johan en kopp kaffe

Johan: Tack

Paul: No worries.

Paul sätter sig ner i fåtöljen som står mitt emot soffan och tittar på Johan samtidigt som han dricker sitt kaffe.

Paul: Blev visst lite mycket igår?

Johan: Du säger det? Fy fan vad jag mår, hur kan du må så bra... du drack väl minst lika mycket?

Paul: Jag är välsignad av den stora alkoholguden till att aldrig få bakfylla

Johan: Livet är fan inte rättvist någonstans

Paul: Jag klagar inte

Johan: Nej, det hoppas jag.

Paul: Så, hur tänker du gå vidare nu? Du vet att supa sig full varje kväll inte kommer att hitta din dotter hoppas jag.

Johan: OFAN! Säger du det?

Paul: Sluta vara så jävla tyken

Johan: Tyken?

Paul: Uppkäftig då.

Johan: Ahh ok, ja, det kan jag, när du börjar prata så man förstår

Paul: Du gör det igen

Johan: Förlåt.. är bara på lite dåligt humör. Vad är klockan egentligen?

Paul: 10:30

Johan: Inte konstigt jag mår skit, det är ju knappt morgon än.

Johan: Nej men jag vet inte, måste försöka få reda på vart hon tagit vägen, men hur?

Paul: Nej det är ju det som är det svåra, men jag tror jag vet en kille du kan snacka med, han brukar kunna hitta de flesta.

Johan: Jasså?

Paul: Ja, han har sina smutsiga fingrar lite varstans

Johan: okej, och hur skulle han kunna hjälpa mig menar du?

Paul: Han har lite kontakter med... lite väl osmakliga personer.

Johan: Hur menar du?

Paul: Ja men, människohandlare, du vet, säljer kvinnor som prostituerade till andra länder eller till hallickar här i omnejden.

Johan: Vafan, menar du att...

Paul: Nej! Men det är en möjlighet, måste börja någonstans, eller hur?

Johan: Jo, jo det kanske är sant, men vafan.

Paul: Du, det stör mig lika mycket kan jag tala om men, ja, du vet.

Johan: Jo, jag vet.

Paul: Han heter James i alla fall. Bor på Turegatan, 5 tror jag det är, du borde åka dit å kolla läget.

Johan: Ska du inte med? Du känner ju honom, varför skulle han hjälpa mig?

Paul: Jag har tyvärr lite annat att pyssla med idag, men det är lugnt, säg att jag har skickat dig bara så kommer det gå bra.

Johan: Är du säker?

Paul: jaja, han må vara ett as som gör det mesta för pengar, men han är schysst på sitt sätt.

Johan: Ja, jag ska inte döma, det är ju inte han som säljer människor, men det äcklar mig lite.

Paul: Håller med, men du vet, allt för vinst.

Johan: Jo, jag vet.

Paul: Men gå och snacka med honom, jag tror att det är din största chans för tillfället.

Johan: Will do, will do. Men jag måste vakna först.

Paul: givetvis, och du ska få frukost och grejjer

Johan: Fan du Paul, du skulle bli en bra hemmafru.

Paul tittar på Johan

Paul: käften.

Johan börjar skratta och lägger sig ner i soffan igen, Paul går skrattandes från fåtöljen.

Paul skakar på Johan

Paul: Johan, vakna, klockan är 15

Johan vaknar upp och är yrvaken

Johan: Va?

Paul: Ja, klockan är 15, du kanske ska tänka på att sticka bort till James

Johan: James?

Paul: ja, James, han jag snackade om.

Johan: Ahh, just det, det har du rätt i, lika bra och ta tjuren vid hornen så att säga.

Paul: Det var det jag tänkte.

Johan reser sig upp och tittar sig omkring riktigt för första gången

Johan: Schysst lägenhet föresten, rymlig. Men vart har du gjort av alla möbler?

Paul: Har inte orkat köpa några direkt, verkar jobbigt och bära upp känner jag.

Johan: ja, jo, det har du ju rätt i.

Paul: Sedan vet man ju inte hur länge man bor kvar heller, bäst att inte bli för fäst vid stället.

Johan: Du är verkligen lagd åt det positiva hållet

Paul: jag försöker.

Johan: Vilken gata var det nu igen?

Paul: Turegatan 5. Det ligger inte så jättelångt härifrån, gångavstånd i alla fall

Johan: Ahh, just det, nej det är lugnt, jag vet vart det ligger. Låg väl ett systembolag där i krokarna för ett par år sedan?

Paul: Jepp

Johan: Dåså, ja men jag sticker

Johan drar på sig jackan och går mot dörren, öppnar och går ut.

2.3.2 Trappan

När Johan öppnar dörren här kommer Gudrun att stå och tjuvlyssna, hon är inte beredd över huvud taget på att dörren ska öppnas så hon ramlar ner och tumlar ner för trappan.

Om Johan går ner för trappan utan att hjälpa henne upp så kommer detta straffa sig i ett senare läge, om han stannar upp, frågar hur det gick och hjälper henne så kommer detta visa sig positivt i ett senare läge.

2.3.3 Utsidan

Ivar står som vanligt och sopar trappan när Johan kommer ut, om Johan har hjälpt kvinnan där inne så kommer han att nämna detta om han börjar tala med Ivar. Går Johan förbi utan att ta upp någon kontakt kommer Ivar att ropa efter honom, be honom hjälpa att plocka ner en gren som lagt sig på taket ovanför trappan, för Ivar når inte, han är så gammal. Om Johan här inte hjälper till utan går vidare blir Ivar negativt ställd till honom. Hjälper han dock till så kommer han att bli vänligt inställd till honom. Oavsett vad som händer här, om han inte hjälpt Gudrun innan så kommer Ivar vid ett senare tillfälle att vara arg på honom.

3 Mötet med James

Mötet med James syftar på att Johan skall få hjälp med att hitta sin dotter. James kommer att verka vara lite ointresserad i början, men detta ändras så han blir vänligt inställd till Johan. James kommer att erbjuda sin hjälp till Johan och Johan kommer att bli tacksam.

3.1 Interiör/Exteriör

Huset som James bor i är ett radhus, gatan har lägenheter och affärer i början, sedan övergår det till radhus med små trädgårdar, underligt koncept som stadens planerare trodde skulle föra mer förortsliv in till staden. Vilket dock misslyckades.

Huset har en rödbrun fasad med en liten trappa, trädgården är mest lera och är smutsig från avgaser, det vita staketet är mer till det bruna hållet och inga växter finns inom synhåll. Dörren är röd men färgen är flagad, det ser ut att vara en ganska skabbig byggnad helt enkelt.

Huset har två våningar, 3 rum på varje våning, köket ligger på nedervåningen, det finns en toalett på varje våning. Det är möblerat som att han har bott där ett tag och tänkt stanna, välmöblerat, men det är stökigt, han är en stökig person.

3.2 Karaktärer

3.2.1 Spelaren – Johan

Kommer till James för att få hjälp med att hitta sin dotter, tips och råd om hur han ska gå till väga för att få tag på henne igen. Han kommer hit på Pauls inrådan då Paul har sagt att James är en sådan som har koll på sådana saker.

3.2.2 Hjälpare – James

Kommer att hjälpa Johan, om än motvilligt för han känner att han är skyldig Paul det från den gången Paul räddade hans liv.

James är en person som sällan drar sig undan något han kan tjäna pengar på, han har inga moraliska betänkligheter vad det är han håller på med, om det så är att sälja majblommor eller sälja katter för slakt eller människor för prostitution. Han själv rör dock aldrig sakerna i sig utan arbetar mer som en konsult och mellanhand. Så att han själv inte skall kunna åka dit om någon av affärerna går snett. Han använder sig utav lokala drägg och ungdomar för att utföra hans ärenden.

3.3 Dialog

Johan anländer till dörren, Turegatan 5, där han skall träffa James. Han står utanför dörren och känner sig lite olustigt, för han känner ju inte mannen och efter vad Paul sa så är han väl inte den killen med renast mjöl i påsen. Dock så är det nog ingen som har med Lisas försvinnande att göra som har rent mjöl i påsen, så det är nog en bra utgångspunkt.

Johan knackar på dörren

James öppnar dörren

James: Ja?

Johan: Hej

James: Ja, hej ja

Johan: Jag har ett litet problem som jag tror du kan hjälpa mig med, eller ja, Paul trodde att du kunde hjälpa mig

James: Paul? Känner du Paul?

Johan: Ja, jag kommer därifrån precis

James: Aha, ja men kom in i värmen, stå inte här och frys.

Johan går in genom dörren och är lite mer uppjagad än tidigare, han pratar samtidigt som han går

Johan: Min dotter har varit försvunnen i minst två månader. inte ett ord...

James sätter sig ner i en soffa

Johan: Jag vet inte vad jag ska ta mig till, jag... är orolig som fan.

James: Okej.

Johan: Okej? Vadå okej!

James: Vad ska jag säga tycker du, att det är synd om dig, att självklart skall jag hjälpa dig, att jag har din dotter här i källaren?

Johan öppnar munnen men stänger den igen.

James: Du tycker, ärligt, att jag skall hjälpa dig, en random snubbe som knackar på...

Johan börjar gå omkring i rummet, gestikulerar

James: Varför skulle jag ens försöka hjälpa dig, om jag ens kan.

Johan: För min dotter är borta! Jag behöver hjälp!

James: Och?

Johan: vadå och. Är du tolv år eller?

James skrattar till

James: Du är inte lite twitchig du inte.

Johan fnysir åt James och går ut från rummet och ut ur huset, slår igen dörren.

James reser sig upp och går mot dörren.

Johan som är halvägs ner för dörrtrappan stannar, vänder sig om och går fram till dörren. Knackar.

James öppnar dörren

James: Ja?

Johan: Hjälper du mig? Jag gör vad du vill om du kan hjälpa mig.

James tittar på honom från topp till tå

James: Jag ska höra mig för lite, ge mig ditt nummer och lite info om din dotter så ringer jag upp. Men jag gör det bara för att du känner Paul. Och du kan ju hälsa honom att jag anser detta som återbetalning från förra gången han hjälpte mig.

Johan skriver ner sitt telefonnummer och det han vet om sin dotter på ett papper James gett honom. Kramar om James

Johan: Tack!,

Johan går därifrån.

James stänger dörren och går in i lägenheten.

4 Skåpbil

Skåpbilen är där som Johan kommer att bli utsatt för ett övergrepp samt få reda mer på vad som hänt sin dotter. Det hela syftar till att ge Johan mer information om vad som har hänt och vad det är han behöver göra för att kunna få tillbaka sin dotter.

4.1 Interiör/Exteriör

Denna passage utspelar sig ute på en gata och sedan kort inne i en skåpbil

4.1.1 Exteriör

Samma gata som James bodde på fast en bit ner på den, inte alls långt från James hus, radhusen står på rad och man kan se hur staden börjar tätna ju längre fram man kommer.

4.1.2 Interiör

Skåpbil, en mörk plats där fyra personer sitter, ser inte så mycket i själva skåpbilen.

4.2 Karaktärer

4.2.1 Spelaren – Johan

Är på väg hem till Paul igen efter att ha hälsat på James. Är intet ont anande och bara glad över att ha fått hjälp

4.2.2 Man i bil

Är ute och letar efter Johan för att ge honom ett meddelande på ett speciellt sätt. Hans arbetsgivare har skickat ut honom på uppdraget och han har inte så mycket med det hela att göra.

4.3 Dialog

Johan vandrar ner för gatan, med en lättad min på ansiktet. Han hör hur en bil närmar sig bakifrån men fortsätter att gå som vanligt. Bilen kör upp jämsides med Johan och kör i samma hastighet Johan går i.

Johan tittar upp mot bilen.

Man i bil: Tjena! - med ett stort leende

Johan: Hej hej.

Man i bil: Hörru, du, ehh, du råkar inte heta Johan eller?

Johan: Nepp, tyvärr - tittar inte upp

Man i bil: Ahh okej... Är du säker på att du inte heter Johan? Vi har en grej till honom

Johan, lätt ställd: Va? Vad för grej?

Man i bil: Ja det har väl inte du så mycket med att göra, du är ju inte Johan.

Johan: Jo men, jag heter Johan

Man i bil: Är det så? Du är Johan?

Johan: Ja, jo, jag heter Johan

Man i bil: Ahh, dunder! – fyrar av ett leende igen.

Bilen stannar, sidodörren öppnas och Johan dras in i skåpbilen.

Johan: va, men, va

Man i bil: God natt Johan

Johan får ett slag i huvudet och tuppar av.

5 Johans lägenhet

Denna scen syftar till att visa upp Johans lägenhet i det skick som den är i för tillfället och för att spegla hur Johan känner sig för tillfället, alldeles sönderslagen. Hans utsatthet ligger i att han inte vet riktigt vart han befinner sig eller hur han tog sig dit.

Målet med rummet är att Johan skall upptäcka vad det är på hans bröst och reagera på detta. Sedan som avstamp till vart karaktären går senare. Till James eller till Paul, det spelar ingen större roll vilken av dom han väljer, han kommer fortfarande att gå till James ty Paul kommer ej vara hemma hos sig.

5.1 Interiör/Exteriör

Det är en för tillfället väldigt stökig plats då de som lämnat av Johan förstört stället, det är en 2a med ett sovrum, vardagsrum, kök, och ett badrum. Inget mer. Två fönster som går ut mot baksidan av huset och sparsamt möblerat, en säng, nån stol och ett bord. Disken som stog hopad i köket ligger nu utslängd över hela köket.

Sovrummet har en 90-säng där Johan vaknar upp, en garderob och en glödlampa hängandes ner från taket.

Vardagsrummet har en omkullvält tv och bord, soffa där kuddarna ligger runtkastade i rummet och en liten flasksamling som är omkullvält.

Köket är även det i orordning med disk överallt

Badrummet har även det blivit trashat och alla saker ligger utspritt, halva spegeln är trasig.

5.2 Karaktärer

I denna scen är det bara Johan som medverkar då han är ensam i sin lägenhet efter att ha blivit överfallen. Och det han skall göra är att orientera sig tillräckligt för att hitta tatueringen på bröstet.

5.2.1 Spelaren – Johan

Vaknar upp och målet med scenen är att han skall upptäcka att hans hem är sönderslaget, att han har en tatuering på bröstet och att han skall fatta beslutet att gå till Paul eller James.

5.3 Dialog

Johan kvicknar till, öm lite varstans och förvirrad, vet inte vart han är, lyfter upp huvudet och tittar sig runt lite, försöker registrera vad han har runt omkring sig. Någon form av igenkännande visar sig i hans ögon, han sätter sig upp i sängen.

Johan: Säng

Han är i en säng, han ser förvirrad ut. Johan tittar sig omkring igen, känner igen sig, hans lägenhet. Ställer sig upp och sträcker på sig, tar sig om huvudet för att påvisa viss huvudvärk. Sätter sig ner och tar huvudet i händerna, andas tungt. Reser sig igen och går ut mot badrummet. Kan inte gå stadigt utan snubblar fram genom lägenheten. Han sätter på kranen och hänger på handfatet, tar ett djupt andetag. Tittar upp i spegeln och ser hur sliten han ser ut.

Han upptäcker ett stort bandage över bröstkorgen. Tittar förvånat ner och petar på det, känner hur det svider till och ömmar. Han river bort bandaget i en snabb rörelse.

Johan: Vafaaa...

Johan ser att något står skrivet på hans bröst, han tittar i spegeln. "Aj aj aj Johan, Om du vill få tillbaka Lisa. Döda den där James"

Han stirrar in i spegeln. *spelmoment*

Johan får tillbaka fattningen, försöker ta bort texten med lite vatten, det börjar svida som tusan och han inser...

Johan: De har tatu... men vafan...

Johan går ut från badrummet, till vardagsrummet, sätter sig i soffan.

Johan: Jag måste fan snacka med någon om det här...

6 Pauls lägenhet

Om spelaren väljer att gå till Pauls lägenhet så kommer detta vara i stort sett fruktlöst så Paul inte är där. Denna scen är till för att skicka vidare Johan till James hus om han inte gick dit direkt.

6.1 Interiör/Exteriör

Spelaren kommer bara att beträda Pauls lägenhet utan bara vara utanför dörren och inse att det är stängt så han ej kommer in.

6.2 Karaktärer

Det är bara Johan som förekommer i denna del

6.2.1 Spelaren – Johan

Är ganska högljudd i trappuppgången och ropar in i brevinkastet.

6.3 Dialog

Johan kommer fram till Pauls lägenhet, han stegar in i trappuppgången och går fram till Pauls dörr, han ringer på tre gånger och börjar knacka på dörren, öppnar brevinkastet och ropar

Johan: Hallå, PAUL, är du där?

Johan: Svarta då, hallå?

Han vandrar fram och tillbaka vid dörren och knackar på dörren längst när han går, han ser något skymta i trappan.

Johan. Vem där? Hallå?

Johan går fram till trappan och ser en lapp ligga där, Johan tar upp lappen och läser tyst för sig själv

Johan: "Hos James, tillbaka snart"

Johan viker ihop lappen och lägger den i fickan och vandrar iväg mot James hus

7 James Hus

Det är här som det första stora valet kommer att göras. Hur kommer Johan att reagera på det händelserna kring James död.

7.1 Interiör/Exteriör

James hus, scenen utspelar sig vid ytterdörren och det enda man ser är Johan, Paul och James kropp samt hallen in i James hus.

7.2 Karaktärer

Karaktärerna i scenen är till för att Johan skall fatta sitt första stora beslut, detta görs genom att utsätta Johan för en sådan situation som kan verka väldigt olustig. Hur ett lik skall tas om hand.

7.2.1 Spelaren – Johan

Kommer till James för att prata om vad det är han borde göra efter att ha fått tatueringen på bröstet, han litar mer på James än på de män som tog fast honom

7.2.2 Hjälpare – Paul

Paul är där och håller i James kropp och ser väldigt skyldig ut till att ha dödat honom.

7.3 Dialog

Ingen dialog i denna scen då det är en inkörsport till de tre nästkommande punkterna.

8 Diskussion utan medhjälp

8.1 Interiör/Exteriör

James hus, scenen utspelar sig vid ytterdörren och det enda man ser är Johan, Paul och James kropp samt hallen in i James hus.

8.2 Karaktärer

Johan blir upprörd över vad som har hänt, tar en diskussion om det och väljer där efter att inte hjälpa till, för han vill inte ha James blod på sina händer om det inte behövs. Blir upprörd på Paul och väntar utanför.

8.2.1 Spelaren – Johan

Johan tar här avstånd från vad som har hänt, men han för en diskussion med Paul om mordet och är upprörd men något apatisk för situationen, James skulle ändå dö och nu är han död och Johan slapp göra det, han är nöjd med detta resultatet och vill ej ha James blod på sina händer.

8.2.2 Hjälpare - Paul

Paul är något skrädd i denna scen där han nekar att ha gjort något och påstår att allt var en olycka. Han är förvånad över att Johan inte vet vad som pågår och att Johan har tappat en veckas tid.

8.3 Dialog

Johan stegar fram och stannar framför Paul, tittar honom i ögonen, sneglar ner på James kropp och för sedan blicken till Paul igen.

Johan: Men vad fan har du gjort, är du helt jävla dum i huvudet!?

Paul: Va? Vad? Vad jag har gjort? Jag har fan inte gjort nått!

Johan: Har du inte gjort nått? Vad är det du håller i händerna då?

Paul: Ärligt, jag lovar, det var inte jag han låg ju fan död här när jag kom hit!

Johan: Alltså, det ser inte så ljust ut, hur ska jag veta att du inte ljuger? Han levde ju när jag gick härifrån igår.

Paul: Var du här igår?

Johan: Ja? Du sa ju åt mig att gå hit och snacka med honom?

Paul: Men varför väntade du en vecka på det för? Jag trodde du skulle gå hit med en gång.

Johan: Va? Vecka? Nejnejnej, jag var ju här igår! Sluta djävlas med mig...

Paul: Vilket datum tror du att det är?

Johan: 25e Januari...

Paul: 25e? hah... jaja, mm, vänta ett tag, jag ska visa en grej men först hjälp mig här!

Johan: Inte en chans att jag rör hans kropp ens med tång, dedär får du allt ta och fixa själv, jag väntar här så länge.

Paul, tyst för sig själv: Stissiga jävel...

Paul släpar iväg kroppen mot badrummet och slänger honom i badkaret.

Johan ropar från hallen: Är du klar snart?

Paul ignorerar ropet och slänger duschdraperiet över badkaret för att dölja det så mycket som möjligt och går sedan ut till hallen igen.

9 Medhjälp direkt

Detta är när Johan hjälper Paul direkt med att röja undan liket. Detta scenario händer ifall spelaren går fram och interagerar med liket innan denne gör något annat.

9.1 Interiör/Exteriör

James hus, scenen utspelar sig vid ytterdörren och det enda man ser är Johan, Paul och James kropp samt hallen in i James hus.

9.2 Karaktärer

Johan ser liket och tänker sakligt ut vad som borde göras med det utan att hymla med det. Detta är den "onda" vägen spelaren kan ta.

9.2.1 Spelaren – Johan

Johan är här helt apatisk till hela situationen. Han tänker inte mer på saken än att James är död och att han borde läggas undan.

9.2.2 Hjälpare - Paul

Paul är här den som verkar villrådig och blir passiv när Johan tar kommandot.

9.3 Dialog

Johan stegar fram och stannar framför Paul, tittar honom i ögonen, sneglar ner på James kropp och för sedan blicken till Paul igen.

Rycker på axlarna och tar tag i fötterna på liket.

Johan, klart apatisk för situationen: Jaha, vart vill du ha honom?

Paul: Va? Ehh, jag har ingen aning, ingen aning alls, inte som om jag gör detta ofta!

Johan: Gör inte vad ofta?

Paul: Tro inget, det var en olycka!

Johan: Jaja, såklart att det var en olycka, vad hände? Ramlade han ner för trappan?

Paul: HA..HA.. Mycket roligt.

Johan: Vad?

Paul: Här finns ingen jäkla trappa, det var ett ärligt misstag.

Johan: Ok, vad hände då?

Paul: Jag kom hit, han öppnade, jag gick in.. alltså kan vi ta det här lite senare, han blir inte lättare direkt!

Johan: Sant, vi slänger honom i badkaret och täcker över honom med något

Paul: Okej!

De bär in James till badrummet och täcker honom med duschdraperiet, och går sedan ut till hallen.

10 Avstå från att hjälpa

I detta scenario så hjälper inte Johan Paul med kroppen och tar direkt avstånd från det genom att lämna huset. Detta scenario händer om spelaren väljer

10.1 Interiör/Exteriör

James hus, scenen utspelar sig vid ytterdörren och det enda man ser är Johan, Paul och James kropp samt hallen in i James hus.

10.2 Karaktärer

Detta val är den ”goda” vägen där Johan helt tar avstånd ifrån liket och går ut och bort från liket för att invänta att Paul blir klar med undangömningen av liket så Johan slipper se det. Johan blir här upprörd över hela situationen.

10.2.1 Spelaren – Johan

Johan tar ett tydligt och klart avstånd från hela situationen, låter inte Paul få en syl i vädret utan skriker åt honom och vänder sig bort från liket och går ut genom dörren igen.

10.2.2 Hjälpare - Paul

Vet inte vad han skall tro då Johan reagerar som han gör, men han lägger undan liket och går ut till Johan.

10.3 Dialog

Johan stegar fram och stannar framför Paul, tittar honom i ögonen, sneglar ner på James kropp och för sedan blicken till Paul igen.

Johan: Du. Jävla du...

Johan vänder sig om och går ut genom dörren igen, stänger dörren. Tar upp mobiltelefonen och slår ett nummer

Johan: VA FAN HÅLLER DU PÅ MED, KOM UT NÄR DU ÄR KLAR!

Paul: Va?

Johan: Kom ut.. när du... är klar!

Johan lägger på och sätter sig ner på trappan i väntan på att dörren ska öppnas.