

RESONANS

Av
Erik Johansson

Erik Johansson
erjc04@student.bth.se

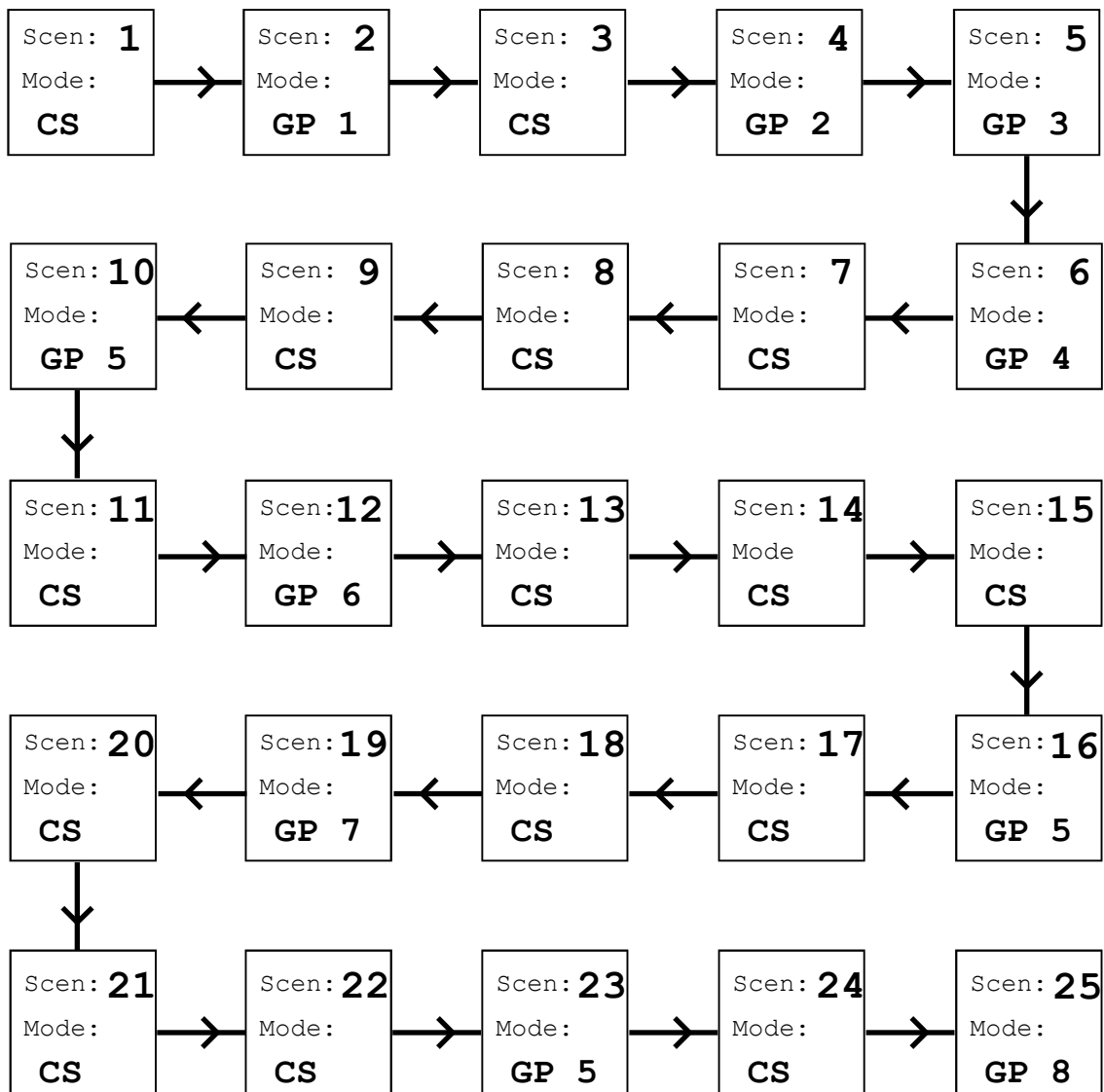
Moment för kurs:
Berättande i spel

Blekinge Tekniska Högskola
Karlshamn

2005-12-05

Berättelsestruktur

Uppdelning Gameplay - Cutscenes



Se efterföljande sida för beskrivning av förkortningar.

Berättelsestruktur

Beskrivningar av använda förkortningar

Scen: Numret hänvisar till numret längst till höger och vänster i manuset, scen numret.

Mode: Vilket slags förekommande för spelaren, ett gameplay moment eller cutscene (spelbart, icke spelbart)

CS: Cutscene, icke interaktiv scen, spelas efter manus.

GP 1: Spelaren tar rollen som flickan, uppgiften är att alltid placera karaktären i solljus.

Mängden ljus varierar baserat på musiken, mycket ljud mycket ljus att placera karaktären i, fåtal ljud ljuset sina, detta skall göras till cutscene tar över. Om spelaren misslyckas, omringad av mörker, får spelaren göra om momentet.

GP 2: Spelaren tar rollen som flickan, uppgiften är att med hjälp av karaktärens rörelsemönster skaka bort den efterföljande skuggan.

GP 3: Spelaren tar rollen som de marscherande männen, uppgiften är att förgöra allt ljus på marken.

Mängden ljus varierar baserat på musiken, mycket ljud mycket ljus att placera karaktären i, fåtal ljud ljuset sina, detta skall göras till cutscene tar över. Om spelaren misslyckas, missar att släcka ljus innan det går ut från bild får spelaren göra om momentet.

GP 4: Spelaren tar rollen som röda halvmåneformade ljudvågor, uppgiften att undkomma onda, svarta halvmåneformade ljudvågor, tills spelarens vågor nått sitt mål. Vid träff med svarta vågor börjar momentet om, karaktären på nytt läger replikens sista ord.

GP 5: Spelaren tar rollen som röda halvmåneformade ljudvågor, uppgiften är att förhindra att de släcks ut av geografin.

Hindren genereras beroende på takt och frekvensgång i musiken, berg, skog, städer.

Ju starkare musik som spelar desto våldsammare naturförändringar sker som spelaren skall undkomma.

Vid träff med hinder börjar momentet om, karaktären på nytt skriker ut sitt sista ord.

GP 6: Med hjälp av projicering av ljud i höger, vänster eller mellan kanalerna (stereo), skall spelaren lyssna efter ett specifikt ljud och följa i den riktning det tar sig i ljudkanalerna.

Hinder är ljud som skall förmedla minnesfragment, där det specifika ljudet gömmer sig i.

Vid för många fel i vägval börjar momentet om.

GP 7: Med hjälp av projicering av ljud i höger, vänster eller mellan kanalerna (stereo), spelaren skall styra i motsatt riktning som ljuden kommer ifrån, exempel: ljud i höger kanal, spelaren skall styra vänster.

Vid för många fel i vägval börjar momentet om.

GP 8: Spelaren styr kontrollerar karaktärernas riktning i dansen. Om inte spelaren styr, gör spelet det. Inga "losing conditions".