



Blekinge tekniska högskola

Sektionen för planering och mediedesign

Digitala Spel

VT09

Kandidatarbete/slutreflektion

DEATH AND WHO COMES NEXT

∞ A NEDERWINTER NIGHTS ADVENTURE ∞

Jenny Persson

temperedmoon@gmail.com

Handledare: Anders Falk

Texthandledare: Pirjo Elovaara

Examinator: Peter Ekdahl

Examination (produktion): 2009-04-29

Examination (reflektion): 2009-06-04

Förord

Även om jag officiellt var ensam i mitt team finns det andra personer som i högsta grad hjälpte till att skapa *Death and Who Comes Next*. Jag vill härmed tacka Ivano Sproviero och John Wright för uppmuntran, idéer och för att ha lyssnat när jag svor, klagade, gnällde, och emellanåt fnittrade i förtjusning över mina egna genidrag.

Tack.

Abstrakt

Följande är en översikt över mitt kandidatarbete som jag arbetade med under våren 2009. Dokumentets första del beskriver projektets mål, uppbyggnad och slutresultat samt min arbetsprocess. I del II reflekterar jag över mitt arbete och vad jag har lärt mig. Till slut finns en ordlista där en del facktermer förklaras, samt några utdrag ur designdokumentet som var en del av mitt projekt.

Nyckelord: Neverwinter Nights, modul, rollspel, skrivande, narrativ, speldesign

The following is an overview of the final project of my Bachelor's Degree, which I worked on during the spring of 2009. The first part of the document describes the goal, creation and final result of the project, as well as the work process. In the second part I reflect on my work and consider what I have learnt. Finally there is a glossary in which some technical terms are explained, as well as a couple of excerpts from the design document that was part of my project.

Key words: Neverwinter Nights, module, role-playing, writing, narrative, game design

Innehåll

<i>Förord</i>	1
<i>Abstrakt</i>	2
<i>Innehåll</i>	3
Del I: Rent praktiskt	4
1. Arbetsbeskrivning	5
2. Projektplan	6
2.1. Mål	6
2.2. Syfte	6
2.3. Metod	6
2.4. Tidsplan	7
2.5. Externa resurser	8
2.6. Risker	8
3. Processen	9
3.0. <i>Death and Who Comes Next</i> – en översikt	9
3.1. Hur det började	9
3.2. Verktyg & Inspiration	10
3.3. Arbetets gång	12
3.4. Resultat	13
Del II: Rent filosofiskt	14
4. Reflektion	15
Bilagor	18
Hjälpsam ordlista för den icke insatte	19
Från designdokumentet: Frågor & Svar	21
Från designdokumentet: Mer om Novia	23
<i>Källor</i>	25

Del I: Rent praktiskt

1. *Arbetsbeskrivning*

En kort översikt över vad mitt kandidatarbete består av och varför det består av just det.

Mitt kandidatarbete består av två delar: dels av ett designdokument, och dels av produktionen som designdokumentet beskriver. Det ligger flera skäl bakom mitt val av projekt (dessa finns mer utförligt beskrivna i *Projektplan*), men de två största är att jag ville se en gång för alla om jag faktiskt är kapabel till att skapa en längre historia som en spelare kan leva sig in i, samt att jag ville ha ett konkret bevis på mina kunskaper i berättande och skrivande att visa upp för potentiella arbetsgivare.

Produktionen heter *Death and Who Comes Next*, och är en storybaserad¹ modul² till rollspelet *Neverwinter Nights*, skapad i det medföljande programmet Aurora Toolset. Designdokumentet är en omfattande beskrivning av modulen och allt som finns i den (quests,³ karaktärer, platser osv.), och innehåller dessutom information om världen där modulen utspelar sig.

¹ Storybaserade äventyr fokuserar på handling och karaktärsutveckling, till skillnad från "hack n' slash", där det viktigaste är strider.

² Äventyr skapat i Aurora Toolset, som spelas med Neverwinter Nights motor. Se Ordlista (Modul).

³ "Quests" kan översättas till "uppdrag", men jag valt att använda mig av den engelska termen, då detta är vedertagen praxis inom spelbranschen.

2. Projektplan

Följande dokument skrevs under hösten 2008 innan kandidatarbetet började, och var avsett att sammanfatta mina mål, syften och förväntningar av kandidatarbetet. Viss redigering har förekommit.

2.1. Mål

Mitt projekt har kärleksfullt döpts till *Death and Who Comes Next* – en subtil hyllning till författaren Terry Pratchett⁴ – och ska så småningom utvecklas till en modul till rollspelet *Neverwinter Nights*.

Death and Who Comes Next är ett fristående, storybaserat äventyr som utspelar sig i en helt och hållet originell värld. I grunden ligger den övergripande huvudstoryn, ett mysterium som ska lösas, och runt om finns en mängd side quests som till mer eller mindre grad knyter an till huvudstoryn. Det är långt ifrån ett episkt verk, men trots allt en omfattande historia med mycket att upptäcka. Tonvikten ligger mer på historieberättande och tankearbete än på strid, men givetvis kommer även det senare att ha sin plats.

Slutresultatet ska läggas upp på Neverwinter Vault,⁵ men notera att modulen inte nödvändigtvis behöver vara fullständigt slutförd vid terminens slut. Jag har för avsikt att fortsätta jobba på modulen även efter kandidatarbetet, till dess att produkten är innehållsrik, buggfri och fullt spelbar.

2.2. Syfte

Jag vill med detta projekt träna mig i berättande och i konsten att skapa historier för ett spelmedium, men i ännu högre grad vill jag ha något jag kan hänvisa till för att visa upp mina färdigheter, till exempel vid jobbansökningar. Med *Death and Who Comes Next* hoppas jag kunna bli bekräftad – av mig själv och andra – som en kompetent speldesigner, med inriktning på narrativ, dialog och skapande av karaktärer och världar.

2.3. Metod

Arbetet kommer huvudsakligen att utföras i Aurora Toolset, editorn som följer med *Neverwinter Nights*. Settingen,⁶ quests och karaktärer har till stor del utvecklats vid ett tidigare tillfälle och finns samlad i *Death and Who Comes Next: Design Document*. Detta

⁴ Death and What Comes Next: <http://www.lspace.org/books/dawcn/dawcn-english.html>

⁵ <http://nwvault.ign.com>

⁶ Miljön eller världen där ett spel utspelar sig.

dokument kommer att vara under ständig utveckling under resans gång, och allt som ingår i modulen ska finnas här i någon form.

Modulen är enkelt sett uppdelat i tre delar – *quests* (main och side), *romances* (möjligheten att starta ett mer intimt förhållande med utvalda NPCs) samt *careers* (ett sätt att snabbt tjäna pengar). Den första kategorin är den viktigaste biten, eftersom det är här all det egentliga äventyret ligger, och kommer således att utvecklas först. Romances har nästhögst prioritet – det tillför en hel del till modulen, men är inte strikt nödvändigt för att uppleva historien. Careers, slutligen, är nästan helt och hållet en bonus, och kommer att sparas till sist – visar det sig att det är ont om tid kommer den här biten att uteslutas, för att eventuellt läggas till i ett senare skede.

För att komma igång kommer jag att börja med att bygga upp alla större areas,⁷ huvudsakligen alla utomhusplatser som bildar staden Novia och dess omgivning. Därefter går jag vidare till viktiga karaktärer och byggnader, och sedan börjar implementeringen av quests. I detta skede varvar jag scripting, dialogskrivande och byggande efter behov.

2.4. Tidsplan

Vecka	Uppgift
4 (19/1 – 23/1)	Teori – skriv färdigt quests och character sheets
5 (26/1 – 30/1)	Byggande – basic exterior areas
6 (2/2 – 6/2)	Byggande – basic interior areas + important NPCs
7 (9/2 – 13/2)	Quest-implementering
8 (16/2 – 20/2)	Quest-implementering
9 (23/2 – 27/2)	Quest-implementering (Delexamination)
10 (2/3 – 6/3)	Quest-implementering
11 (9/3 – 13/3)	Quest-implementering, första speltest
12 (16/3 – 20/3)	Speltest, fixning
13 (23/3 – 27/3)	Speltest, fixning
14 (30/3 – 3/4)	”Fluff” – statister, detaljer som gör att staden känns mer levande (Delexamination)
15 (6/4 – 9/4)	Romances
16 (14/4 – 17/4)	Romances
17 (20/4 – 24/4)	Careers
18 (27/4 – 30/4)	Examination
19 – 22 (4/5 – 29/5)	Reflektion
23 (1/6 – 5/6)	Examination av reflektion

⁷ ”Areas” är inte att översättas till ”områden”, eftersom det i det här fallet är en teknisk term – en area kan vara allt från ett enda rum till en by. ”Skärm” skulle möjligen vara en mer passande översättning, men jag har ändå valt att använda mig av den engelska termen. Se även Ordlista.

2.5. Externa resurser

Jag kommer att göra det praktiska arbetet på egen hand, men jag kommer att använda mig av tillgängliga resurser tillverkade av andra – detta gäller huvudsakligen så kallade haks med nya modeller till tilesets, placeables och kläder, samt porträtt till karaktärer och musik. Mycket av detta finns tillgängligt på Neverwinter Vault, vilket är min primära källa. Så långt det är möjligt kommer jag att göra mina egna script, men till viss del kommer jag att använda mig av andra personers arbete. Det gäller i främsta hand scripting av cutscenes – här kommer jag att använda John "Gestalt" Byes utmärkta *Cutscene Scripting System*.⁸

Mot slutet av arbetet kommer jag även att ta hjälp av beta-testare som kommer att provspela och sedan lämna feedback, buggrapporter och förslag till förbättringar.

2.6. Risker

En av de största riskerna är bristande planering. Jag har väldigt svårt att beräkna hur mycket tid som kommer att gå åt och hur mycket arbete som krävs. Jag har gjort mitt bästa med planeringen ovan, men kan inte garantera att det är genomförbart.

I övrigt har jag små gnagande tvivel när det gäller min förmåga att skriva scripts.⁹ Jag vet att jag har kunskapen som krävs för att skriva enklare scripts – förhoppningsvis kommer det att räcka, och skulle det visa sig att jag kör fast vänder jag mig till Neverwinter Vaults scriptbibliotek, eller till BioWares Neverwinter Nights forum, där flera kunniga användare står till tjänst med en hjälpande hand.

⁸ <http://nwwvault.ign.com/View.php?view=Scripts.Detail&id=2570>

⁹ Programmering i behändiga smådelar. Se Ordlista.

3. *Processen*

Hur jag arbetade, vad jag arbetade med och vad det till slut blev av det hela.

3.0. *Death and Who Comes Next – en översikt*

Death and Who Comes Next är ett storybaserat äventyr skapat i speleditorn Aurora Toolset och skrivet för en enda spelare, som själv skapar sin karaktär.

Handlingen utspelar sig i Novia – en mörk, brutal och korrumpad men framför allt blöt stad, förbannad av evigt regn, där huvudpersonen vaknar upp i ett kloster och finner sig drabbad av total minnesförlust. Den enda som överhuvudtaget tycks känna igen nykomlingen är Döden själv, som dock inte bara vägrar att vara till hjälp utan verkar oförskämt road av spelarens predikament.

Det här är upptakten till main questen.¹⁰ Spelarens val avgör hur historien utvecklar sig och hur den slutar. Tonen är huvudsakligen mörk och hotfull – Novia är en farlig plats, och man är inte ursäktad för att man är ny i staden – men blandas upp med mer eller mindre lättsinniga side quests.¹¹ Medan vissa av dessa är helt fristående, påverkar många av dem main questen i olika mån.

3.1. Hur det började

Sommaren 2007 utlyste kanadensiska spelföretaget BioWare en tävling, där uppgiften var att skapa ett 20-40 minuter långt äventyr i speleditorn Aurora Toolset, som följde med deras rollspel *Neverwinter Nights*. Det jag så småningom, efter mycket blod, svett och svordomar, skickade in var den första inkarnationen av *Death and Who Comes Next*. Jag hade tänkt mig en ganska öppen historia, med många valmöjligheter för spelaren, men eftersom jag, med min vanliga optimistiska tidsuppfattning, kom igång alldeles för sent blev det bara tid till att utveckla en enda väg.

Trots att jag inte vann någonting blev min modul mycket väl mottagen av allmänheten, och uppmuntrad av detta bestämde jag mig för att göra en ny utökad version med en längre story, fler alternativ för spelaren, side quests samt en utbyggd och mer levande miljö. Men sommaren tog slut, studierna kom igång igen, och det blev inte så mycket av det hela förrän ett bra tag senare, hösten 2008, när det var dags att börja tänka på mitt kandidatarbete. *Death and Who Comes Next Redux* kändes som ett perfekt val – jag kände att det fanns potential i den lilla modulen jag skickat in till

¹⁰ Huvudstoryn, som till skillnad från side quests måste spelas. Se Ordlista (*Quests*).

¹¹ "Bonusuppdrag", se Ordlista (*Quests*).

tävlingen, och hade länge velat färdigställa den. Chansen att ägna ett halvår åt att utveckla modulen på heltid var för bra för att motstå.

Så fort jag fått grönt ljus började jag planera, i stort sett från grunden. Hela höstterminen 2008 ägnade jag åt att skriva ett omfattande designdokument med allt som skulle ingå i mitt äventyr, och dessutom fakta om världen där modulen utspelade sig: länder, raser, monster och myter, och så vidare.

Jag behöll grundidén från den ursprungliga modulen, men byggde på den ordentligt – vägen fram till det som varit slutet i tävlingsmodulen fick fler steg och gav spelaren större frihet, och historian fortsatte bortom den första modulens cliffhanger till ett mer ordentligt slut. Runt omkring fyllde jag på med side quests, från det seriösa till det lättsinniga och allt däremellan, för att få spelaren mer engagerad i världen där storyn utspelar sig.

3.2. Verktyg & Inspiration

Det började med ett hederligt kollegieblock och en bläckpenna – datorer i all ära, men jag finner att när jag ska komma igång och börja skissa upp idéer föredrar jag det analoga över det digitala. Det finns någon sorts trygghet i att man kan klottra, stryka över, stryka under, dra pilar hit och dit, ringa in, rita små glada hästar, göra krumelurer på rubrikerna... Det behöver inte se bra ut – det är bara att plita ner precis vad som faller en in. En hastigt nertecknad idé kan senare utvecklas till något mer konkret som faktiskt går att använda, och det är då datorn kommer in.

När jag väl kom dit var mitt huvudsakliga verktyg Aurora Toolset, ett program som följer med Windows-versionen av rollspelet *Neverwinter Nights*. Med hjälp av detta kan man göra sina egna äventyr, så kallade moduler, som sedan fritt kan distribueras och köras i *Neverwinter Nights*-motorn. Det var här alla idéer från designdokumentet kom till liv: staden byggdes upp, karaktärer skapades, dialog skrevs.

För att få igång hjärnan tog jag hjälp av ett flertal böcker. *Writer's Journey*¹² var ett stort stöd när jag tog fram huvudstoryn – detta är i själva verket en handbok för alla sorters skrivande, och kanske i själva verket mer riktad mot romanförfattare och screenwriters inom film, men råden kunde lätt anpassas till en spelstory. *Creating Emotion in Games*¹³ däremot är, som namnet antyder, särskilt skriven för spelskapare och fick hjälpa mig med att skapa karaktärer. För mer allmän inspiration vände jag mig till *The Folklore of Discworld*¹⁴ (en översikt över folklöre och myter som finns i

¹² Vogler, 2007.

¹³ Freeman, 2003.

¹⁴ Pratchett & Simpson, 2008.

Terry Pratchetts Discworld, och deras motsvarigheter i verkliga världen) och *Forgotten Realms Campaign Setting*¹⁵ (en beskrivning av rollspelsvärlden Forgotten Realms).

Men den kanske största inspirationskällan till *Death and Who Comes Next*, och min entusiasm för speldesign överhuvudtaget, var två rollspel: *The Witcher*¹⁶ och *Baldur's Gate*-serien.¹⁷ Det var egentligen inte handlingen eller karaktärerna eller något annat konkret i spelen som inspirerade mig, utan själva känslan de väckte i mig. Jag kunde verkligen leva mig in i de här spelen – när jag spelade *var* jag i världarna där det utspelade sig, jag engagerade mig helhjärtat i strider och i personernas liv, och när sluttexterna började rulla kände jag mig genuint sorgsen för att det var över. Det var den där känslan jag var ute efter – att få spelaren att verkligen känna sig som en del i spelet, att hans/hennes beslut och handlingar faktiskt har effekter och konsekvenser.

Spelet *Neverwinter Nights* med tillhörande speleditor Aurora Toolset kom ut 2002, dess två expansioner året efter, och är med digitala mått mätt uråldrigt. En uppföljare, *Neverwinter Nights 2*, kom ut 2006, också det med medföljande verktyg för att göra sina egna äventyr. Trots det valde jag att använda mig av det första spelet, och det finns flera anledningar till det.

För det första kan jag Aurora Toolset. Jag är väl insatt i hur det fungerar, vad man kan och inte kan göra, och hur man gör det. Visserligen är det aldrig fel att lära sig nya program, men i det här fallet var jag helt fokuserad på det kreativa och ville inte lägga tid på att sätta mig in i ett nytt program.

För det andra, just för att det första spelet är så pass mycket äldre, finns det mycket mer custom content¹⁸ till *Neverwinter Nights*. Aurora Toolset är fantastiskt, men det har sina begränsningar – man kan till exempel bara skapa ett fåtal olika typer av miljöer (skog, stad, slottsinteriör osv.), och ingen av dessa passade för min setting, som var baserad på viktorianska London. Därför använde jag mig av ett så kallat hak²⁰ med en ny miljö.

För det tredje har *Neverwinter Nights* fortfarande ett minst sagt levande community.²¹ Folk gör hak och moduler som aldrig förr, och åtminstone ett större projekt för att förbättra spelet är under utveckling. Det finns ingen anledning att tro

¹⁵ Greenwood et al. 2001.

¹⁶ CD Projekt RED STUDIO, 2007.

¹⁷ BioWare, 1998-2001.

¹⁸ Extra tillbehör. Se Ordlista.

²⁰ Fil som innehåller custom content och associeras till en modul. Se Ordlista.

²¹ Mötesplats på nätet, där likasinnade kan dela sina intressen; i det här fallet *Neverwinter Nights*.

att min modul skulle försvinna eller inte få den exponering den förtjänar bara för att jag har valt en äldre motor.

3.3. Arbetets gång

Min tanke var att när jag började jobba i Aurora Toolset vid början av vårterminen 2009 skulle jag ha allting klart för mig; jag skulle veta precis vad modulen skulle innehålla, vilka quests som fanns och hur de gick och hur allting skulle fungera. All fakta skulle finnas i designdokumentet, som jag hade arbetat fram under föregående hösttermin.

Trots mina bästa ansträngningar var inte designdokumentet så komplett som jag hade hoppats på när vårterminen började. Det var fortfarande stora hål i main questen, och många side quests var inte mycket mer än vaga idéer. Men jag lät inte den lilla detaljen hålla mig tillbaka, utan slängde mig glatt in i själva byggandet och tänkte att questerna nog skulle lösa sig på egen hand allt eftersom. Ogrundad optimism är en mäktig drivkraft, och jag anade inget oråd medan jag sysselsatte mig med att bygga areas.²²

Flera av dessa fanns redan i den modul som jag har använt för privat bruk i åratal. Min plan var att importera dessa till min projektmodul och sedan justera dem: anpassa scripts och dialoger till en "riktig" modul, ta bort onödiga karaktärer och detaljer osv. Detta visade sig innebära betydligt mer arbete än jag hade tänkt mig, och blev dessutom ofantligt enformigt, eftersom det var samma sak om och om igen (importera area, ta bort onödiga bitar, stänga till passager som inte ledde någonstans osv.). När jag sedan fortsatte med quests visade det sig att dagar fulla av enbart quest-tillverkande var *också* oerhört enformigt – det blev mycket skrivande och scriptande, och det hade varit skönt att ta en paus med areas, som inte kräver lika mycket tankearbete. Ett betydligt bättre sätt, insåg jag efter några veckor, hade varit att variera arbetet lite mera; varva questande och byggande, och så lite av varje att det aldrig blev tråkigt. Men vid det här laget var det för sent att ändra nämnvärt på mitt arbetssätt, och jag kämpade enträget på, quest efter quest.

Jag inledde med main questen och tog det i stort sett från början till slut, med lite hoppande fram och tillbaka för att lägga upp alternativa vägar till samma (del)mål, och fortsatte därefter med side quests. Den här delen av arbetet bestod huvudsakligen av dialogskrivande och scripting, samt en del skapande av karaktärer och föremål.

Parallellt med detta fortsatte jag att utveckla designdokumentet. Quests blev kompletterade, information uppdaterad, borttagen och tillagd allteftersom jag blev

²² Områden. Se Ordlista.

mer medveten om vad som behövde finnas med och vad som bara var i vägen. Tanken var som sagt att alla idéer skulle finnas i designdokumentet först, för att sedan realiseras i modulen, men efter hand blev det mer och mer så att modul och dokument utvecklades i en sorts mystisk ömsesidigt parasiterande process; än drog jag information från designdokumentet och implementerade i modulen, än kunde mitt arbete i modulen verka inspirerande för att fylla i hål i designdokumentet.

3.4. Resultat

Arbetet gick upp och ner, som arbete tenderar att göra. Vissa dagar iddes jag knappt öppna Aurora Toolset, och allt jag skrev kändes torrt och tråkigt. Andra dagar dansade fingrarna obehindrat över tangentbordet och jag producerade dialog som fick mig själv att sitta och småfnittra. På det hela taget trivdes jag dock utmärkt, och hade hemskt roligt med mitt projekt.

Men trots detta och alla goda föresatser föll jag efter allt mer i schemat, och när projekttiden närmade sig sitt slut var jag inte ens i närheten av att ha den färdiga modul som jag hoppats på. En orsak till detta var en planering som var orimlig från första början, men en mängd tekniska missöden höll mig tillbaka ytterligare. Datorer och jag har alltid haft ett stormigt förhållande, och när jag under några veckor befann mig utomlands och således bara hade min laptop till hands slog den nya rekord i konstiga buggar och oförklarliga fenomen som ledde till många timmars förlorad arbetstid. Dessutom hade jag gravt underskattat en cutscenes²⁴ förmåga att trilskas – då och då kunde jag ägna både en halv och en hel dag på en enda cutscene som varade sådär 75 sekunder.

Nu, vid produktionstidens slut, har jag ändå en mycket innehållsrik modul. Inte färdig, men main questen finns där och är spelbar från början till slut, och därtill finns ett antal side quests. Jag kommer att arbeta vidare tills modulen är helt klar; snart ska de första externa speltestarna få prova på den och när den så småningom är buggtestad till döds, polerad och kompletterad ska den upp på Neverwinter Vault, där spelare från hela världen kan ta del av resultatet.

²⁴ Filmliknande sekvens där spelaren inte direkt interagerar med spelet. Se Ordlista.

Del II: Rent filosofiskt

4. Reflektion

En konstruktiv betraktelse över kandidatarbetet i sin helhet.



I don't say I've got much of a soul, but, such as it is, I'm perfectly satisfied with the little chap. I don't want people fooling about with it. 'Leave it alone,' I say. 'Don't touch it. I like it the way it is.'

P.G. Wodehouse, *Joy in the Morning*, 1947



Mitt kandidatarbete har till stor del handlat om idéer och kreativitet, och dessa två begrepp får mig osökt att tänka på den brittiske författaren P.G. Wodehouses historier om Jeeves och dennes husbonde Bertie Wooster. Komiken i dessa briljanta noveller och romaner baseras nästan uteslutande på någon form av dilemma som antingen Jeeves eller Wooster förväntas lösa. Idéer fattas sällan (åtminstone inte någon längre tid) och de är onekligen kreativa.

Jag vill inte påstå att mina idéer har fullt så radikala konsekvenser som ofta är fallet i Wodehouses dråpliga berättelser, men jag känner viss sympati med Wooster: mängder av idéer, alltid med en god tanke bakom, men de kanske lämnar något att önska i själva genomförandet. Jeeves, däremot, är mer sansad och hans planer misslyckas sällan. Efter kandidatarbetet vill jag gärna tro att jag har tagit några steg på vägen mot att bli mer lik den kloke och pålitlige Jeeves.

Under de tre år jag har studerat Digitala Spel vid BTH har jag ständigt undrat om jag valde rätt. Inte så att jag har ifrågasatt om jag verkligen vill bli speldesigner, för det vill jag, men snarare om jag har det som krävs för yrket. Kreativitet är något man inte kan lära sig; man kan träna upp det, men har man inte fallenhet för det är det inte mycket att göra. Inte undra på att jag var en aning ängslig inför det här projektet – en lyckad modul var det enda som stod mellan mig och en livslång karriär på McDonald's. Jag var i alla fall fast besluten att göra mitt bästa. Det är en sak att misslyckas för att man inte har en enda kreativitetsgen i sitt DNA, men så ta mig tusan om jag skulle misslyckas för att jag inte iddes försöka.

Redan under höstterminen 2008 och arbetet med designdokumentet blev jag glatt överraskad. Inte för att det gick lätt (det gjorde det inte, åtminstone inte hela tiden),

utan för att jag kunde. Det var inte alls så besvärligt att komma på idéer när jag sköt undan alla tvivel och tveksamheter, och koncentrerade mig mer på att hitta på saker än att oroa mig för att inte komma på något. Jag tänkte på det här som min sista chans att visa vad jag går för – det är möjligt att det var överdrivet, men det hjälpte. Inför det (möjligen påhittade) allvaret i situationen var jag inte så snabb att skjuta upp saker och det var på något vis lättare att koncentrera sig. Det handlade faktiskt helt och hållet om viljestyrka. Jag hade bestämt mig för att det var dags att sluta mygla och börja med allvaret – och det gjorde jag.

Mitt flyt höll i sig in på vårterminen 2009, och nådde sin topp när jag åkte till Milano i tre veckor för miljöombyte. Eftersom jag har besökt Milano alltför många gånger för att fortfarande bli imponerad av dess sevärdheter, och eftersom min värd arbetade långa dagar gjorde jag detsamma (ofta 9-21, med många men korta pauser, plus en lite längre lunchrast) och fick otroliga mängder gjort. En av de här veckorna fick jag uppenbarelsen som jag gått och väntat på. Och det *var* verkligen en uppenbarelse. Det var inget särskilt som hade hänt – jag arbetade på som vanligt, såg på vad jag åstadkommit och tänkte att det ju inte var så dåligt.

Hallelujakörerna sjöng, stjärnorna strålade ner på mig och jag *visste* att jag kunde, att jag var bra på det här, att jag skulle lyckas. Den här fantastiska känslan av orubblig självförtroende och absolut framtidstro varade i ungefär en vecka innan den började falna, men det var precis vad jag behövde. Den finns fortfarande därinne någonstans och sedan den först flammade upp har jag inte några allvarigare tvivel gällande min talang som speldesigner. Jag misstänkte sedan tidigare att jag har kreativiteten och passionen – nu *vet* jag, och har dessutom insett att jag har självdisciplinen, engagemanget och ambitionen att klara mig inom branschen.

Jag ställde mig tvekan till min planering ganska tidigt, och vacklade sedan fram och tillbaka mellan "ingen fara, det går bra" och "det här går aldrig". När det väl stod klart att det inte fanns någon möjlighet att jag skulle hinna så långt som jag planerat hade jag fått min Uppenbarelse, och det där att bli färdig med modulen hade ramlat ner till en lägre prioritet. Jag hade fått något mycket viktigare – insikt och självförtroende. Jag har lärt mig hur jag ska arbeta och rivit ner den mentala blockeringen som alltid fälldes upp så fort jag började tänka på idéer, och det var precis vad jag hoppades på att det här projektet skulle göra för mig. Det var egentligen inget särskilt som krävdes, mer än att jag tog mig samman och bestämde mig för att en gång för alla visa vad jag går för.

Jag hade och har fortfarande för avsikt att färdigställa modulen (trots allt har den bara uppfyllt ett av sina huvudsyften än så länge – i sitt nuvarande skick är det inte

något jag skulle visa upp för en potentiell arbetsgivare), men jag känner inte att jag har misslyckats bara för att jag inte fick den färdig i tid.

Förutom viktiga insikter och en välbehövlig uppryckning av självförtroendet har jag samlat på mig en del mer konkreta kunskaper, främst inom scripting. Tidigare skulle jag inte varit så snabb att påpeka att jag kan skriva scripts, av rädsla för att inte kunna leva upp till förväntningarna, men efter mitt arbete på *Death and Who Comes Next* har jag lärt mig så pass mycket att det är något jag kan framhäva i jobbsökningar.

På det hela taget har det här varit väl använd tid. Jag har uppnått det jag hoppades på, och mer därtill. Jag är glad att jag äntligen fick gjort modulen som jag har tänkt på så länge, och ännu gladare över de kunskaper och insikter jag kan ta med mig ut i det skrämmande och okända Verkliga Livet. Det här projektet var just vad jag behövde för att känna mig redo att ta mig an världen.

Bilagor

Hjälpsam ordlista för den icke insatte

Areas: En modul byggd i Aurora Toolsets är i stort sett uppbyggd av areas, dvs. områden. En area kan vara en stadsdel, ett rum, ett hus, en äng, en bit av en skog etc. I areas sätts sedan personer med dialog, placeables och eventuella script, och på så sätt kan äventyret upplevas.

Aurora Toolset: Programmet som *Neverwinter Nights* byggdes upp i. När Windows-versionen av spelet släpptes följde Aurora Toolset med, så att vanliga användare kunde göra sina egna moduler (tillägg till spelet i form av nya äventyr) och låta andra spela dem. En modul (ofta förkortad till "mod") gjord i Aurora Toolset måste spelas i *Neverwinter Nights*.

Custom content: En hel del material finns tillgängligt direkt i *Neverwinter Nights/Aurora Toolset*, såsom kläder, föremål och miljöer, men spelet och editorn är oerhört flexibla för s.k. custom content, vilket är extra material gjort av vanliga användare. Custom content kan vara allt från ett nytt huvud till ett helt nytt tileset.

Cutscenes: En film-liknande sekvens i ett spel där spelaren, till skillnad från vanliga spelsekvenser, inte direkt interagerar med spelet, utan bara ser på.

Expansion: En "påbyggnad" till ett spel, t.ex. ett nytt äventyr eller fortsättningen på äventyret man spelade i det ursprungliga spelet. En expansion är inte ett komplett spel, utan använder sig av det ursprungliga spelets resurser (till skillnad från en uppföljare, som är helt fristående och inte kräver att man har det ursprungliga spelet installerat). *Neverwinter Nights* har två officiella expansioner: *Shadows of Undrentide* och *Hordes of the Underdark*.

Hak: En filtyp som samlar custom content för användning i en modul. Hak-filen associeras till modulen, och när man bygger kan man sedan använda sig av allt extra material i hak-filen.

Main quest: Se Quests.

Module (modul): När man bygger i Aurora Toolset sparas arbetet i en s.k. modul (*.mod), som sedan kan spelas i *Neverwinter Nights*. En modul kan vara allt från några få enkla areas med bara några pussel att lösa till en lång, episk historia i flera delar.

Neverwinter Nights: Ett datorrollspel, utvecklat av BioWare. Det som utmärkte *Neverwinter Nights* var inte spelet i sig, utan det faktum att det kom med Aurora Toolset (med vilket spelare kan göra sina egna äventyr och sedan lägga upp dessa för att låta vem som helst spela dem) kombinerat med multiplayer-

funktionen (med vilken spelare kan spela sina äventyr tillsammans över internet).

Neverwinter Vault: Den ultimata källan för allting *Neverwinter Nights*-relaterat. Här kan man ladda upp och ner moduler och haks, läsa de senaste nyheterna, hitta online-spel m.m.

Placeables: Föremål som man, i Aurora Toolset, kan placera ut i areas, t.ex. möbler. Placeables kan användas för att ge spelare något att interagera med (en stol han kan sätta sig i, en mystisk apparat han kan aktivera) eller som ren utsmyckning.

Quests: Vad man gör i ett spel; uppdrag. Quests delas oftast in i main quest (den huvudsakliga historien som man måste spela för att klara spelet) och side quests ("bonusuppdrag" som är frivilliga, men kan ge extra krydda och användbara belöningar).

Rollspel: En typ av spel – ursprungligen analogt, men numera ofta i digital form – där spelaren själv skapar sin huvudperson. Spelandet går till stor del ut på improvisation, val och att utveckla handlingen medan den spelas.

Setting: Miljön eller världen där en historia utspelar sig, t.ex. Midgård i Sagan om Ringen och universumet i Star Wars.

Side quests: Se Quests.

Scripts: Programmering i behändiga smådelar. Fördelen att använda sig av en editor som Aurora Toolset är att man inte behöver skriva all kod för att få spelet att fungera, men man måste ändå i viss mån använda sig av programmering för att få saker att hända i modulen. Lösningen är scripts – relativt enkla, korta avsnitt av kod.

Tilesets: Varje area är baserad på ett tileset, vilket är en samling modeller av en viss typ av miljö som sedan sätts ihop. Ett tileset kan vara en skog, ett palats, en källare, ett träsk osv.

Från designdokumentet: Frågor & Svar

Följande är ett utdrag från designdokumentet till Death and Who Comes Next. Det är menat som en snabbreferens, och bör svara på de vanligaste frågorna.

Common Questions

Or, Questions That Have Actually Never Been Asked, But The Author Rather Hopes They Will Be

So, what's this all about, then?

Death and Who Comes Next is a story-driven module for Neverwinter Nights, created in the Aurora Toolset. The main storyline is a mystery to solve, but there are plenty of side quests, ranging from serious to humorous to sad to silly amusement.

Err... where are we, exactly?

The module is set in a custom, low-key fantasy setting called Agapia – more specifically it takes place in the dark, gritty, gothic city of Novia, on the eastern coast of Dyrca.

And just who am I?

Your call, really. The main character does have a vague background story, but you have full freedom to choose class, race, gender and everything else that Neverwinter Nights allows you to customize during character creation. The only restrictions are on race (gnomes, halflings and half-orcs do not exist in Agapia, and so will not be permitted in the module) and a little bit on class (there is no such thing as divine magic in Agapia, so clerics don't work the same way and won't be playable).

Main character? As in, there's only one?

Yep. You control your main character and that's it. At this point there are no plans to include joinable henchmen in the module. If you *really* want someone else to boss around, play a mage or a druid that can summon familiars and animal companions respectively.²⁵

²⁵ Or go to the whorehouse in the Misery. They'll let you dominate them too, although it costs extra.

Ok, that sounds cool, but what am I supposed to do?

Find out who you are. That is the question that is presented to you at the beginning of the module – you wake up with no memories and no idea who you are. Yes, yes, we know this has been done before.²⁶ But this time it's different. Honest.

Different, you say... How so?

The writing. It's a story full of twists, complex dialogues where the player gets plenty to say and plenty of choices, and a whole bunch of fun and interesting side quests. And it has sex in it. You can't go wrong with sex.

You do know there's a sequel to NWN, right?²⁷

Yes, I do know. I just don't like it much. Sure, NWN2 is newer and prettier, but the original game has a whole slew of benefits, aside from not suffering by a slew of small-but-oh-so-annoying issues and having a better editor. For one thing, there's a good deal more custom content for NWN. This game still has a great following, despite being quite old by now, and I don't see why my module shouldn't get the attention it deserves.

²⁶ Particularly in NWN modules – our heroes wake up with amnesia so often it's a miracle they remember how to put their boots on.

²⁷ This is the only question that has actually been asked, in different forms, in real life.

Från designdokumentet: Mer om Novia

Ännu ett utdrag från designdokumentet. Det här avsnittet handlar om Novia, staden där modulen utspelar sig.

Novia

Overview

<i>Climate</i>	Rainy and wet, around the year.
<i>Population</i>	500 000 citizens, mostly humans, a handful of elves, a small community of dwarves and a rapidly growing stock of vampires.
<i>Language</i>	Novian, a hybrid between Enrogian and the ancient Novian that used to be spoken here.
<i>Government</i>	Technically a council of nobles. More practically: whoever is the most powerful in the city this week.
<i>Currency</i>	Novian crowns and pennies.
<i>Religion</i>	None official. The great cathedral in the city isn't dedicated to one particular god, and there are several minor chapels to various gods.
<i>Trivia</i>	Novia's patron saint is St Selene, who is worshipped almost as a goddess. Cf. <i>Appendix F: St Selene</i> .

General

There are a few things that are certain in life: death, taxes and that it always rains in Novia. The latter, it is said, is because the city was cursed by the gods a long time ago. This may be true or not, but the fact remains – it always rains in Novia.

The city is one of the oldest in Agapia. It stands on a rich silver ore deposit, and started out as a mining settlement, almost two thousand years ago. Since the first hut was erected on the site, Novia has grown into a huge, sprawling metropolis, roughly 2 miles across. It is by now impossible for it to expand further, as the Broken Peaks stand on three sides and the ocean on the fourth. This little detail doesn't stop its proud citizens from breeding, or outsiders from moving in, which means that Novia is becoming increasingly overpopulated.

It is difficult to say exactly what makes Novia so alluring. It is certainly not a city of beauty, like for example Vischyndale, nor does it have a proud cultural tradition, like Caladoorn. It is, in fact, a dreary place – the eternal rainclouds piling up over the city gives it a perennial patina of gloom, and poverty and ruffians are everywhere. If you're not the cause of corruption, you're the victim of it. The city isn't so much

being governed as it is being fought over by various interest groups, like dogs fighting over a particularly tasty bone.

However, for all its flaws, Novia is a rich city – it has people, it has resources both intellectual and material, and every potential of becoming a deadly tool in the right (or, as the case may be, wrong) hands. Fortunately, for each one that wants to take charge of Novia, there are at least five others that do everything in their power to make sure this won't happen, and should any individual manage to conquer Novia he'd be too busy fighting off competitors to be able to turn the city's assorted powers on the rest of the world.

Practically unique among Agapia's countries and kingdoms, Novia has never been involved in any international conflicts – the chaos and turmoil that are so intimately tied to it have been kept inside the city walls. This is largely due to its remote location – the city is hard to reach from either direction – and for a long time Novia had very little to do with the outside world. The mined silver was transported out of the city, and that was it. When mining stopped (the mine was sealed up and largely forgotten after an invasion of deep spiders), there was little reason to leave the city or for others to seek it out. Few Novians wanted to risk traveling through the mountains or setting out across the sea, and the rest of the world hardly even knew about the city's existence. Thanks to recent improvements in shipbuilding and navigation, Novia has become slightly more accessible, and it enjoys a mostly favorable reputation in the outside world. People speak of its fine university, the playhouse, the great minds that call Novia home, the food, the shopping, the *life* and the *opportunities*, and tend to forget all about the rain, the crime, the corruption, the dirt and the bodies in the gutters.²⁸

²⁸ Most people, when arriving to Novia for the first time, have a pretty nasty shock.

Källor

Litteratur

Freeman, David 2003, *Creating Emotion in Games*, New Riders Publishing
Greenwood, Ed; Reynolds, Sean K; Williams, Skip; Heinsoo, Rob 2001, *Forgotten Realms Campaign Setting*, Wizards of the Coast
Pratchett, Terry & Simpson, Jacqueline 2008, *The Folklore of Discworld*, Doubleday
Vogler, Christopher 2007, *Writer's Journey*, Michael Wiese Productions

Spel

BioWare 2002, *Neverwinter Nights*, Infogrames/Atari
BioWare 2003, *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide*, Infogrames/Atari
BioWare 2003, *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*, Infogrames/Atari
BioWare 1998, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios/Interplay
BioWare 1999, *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*, Black Isle Studios/Interplay
BioWare 2000, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*, Black Isle Studios/Interplay
BioWare 2001, *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*, Interplay
CD Projekt RED STUDIO 2007, *The Witcher*, Atari, Inc/CD Projekt

Nätresurser

Neverwinter Nights hemsida: <http://nwn.bioware.com>
Neverwinter Vault: <http://nwvault.ign.com>