

Synopsis: Accidentally

[This is a translation of a take-home exam. It's a story driven game and the player has to make several morale choices. Because of the format of this exam the gameplay is not described in the text. The Swedish version can be found from page 3 and onward.]

Fable

A woman flees her hometown after being involved in a horrible incident. She wants to start fresh, living an anonymous life in the big city. The escape ends in a confrontation with her worst enemy, which either leads to her downfall or reconciliation and the woman returning to where she came from.

Story

A truck has been overturned and the driver is stuck beneath it.

Linda and her colleague Kelly work in old age care and come driving down the road.

Linda is studying to be a doctor, working on the weekends for extra money. She sees herself as a "take charge" type of person. She lives in a small community where most people know each other.

When Linda and Kelly have gotten a bit further up the road they see the truck and stop. The asphalt is covered in grains of seed and Kelly starts wading through them. After a while she realizes Linda's not with her anymore. Kelly turns around and looks questioningly at Linda, who is pointing to the top of the truck. The truck is on fire, but the flames are still small. Kelly continues onward, but Linda's frozen in her place, even though her colleague is now begging her to help out. Kelly's unable to help the driver. The fire grows and gets closer to the gas tank. The truck explodes, killing both Kelly and the truck driver.

A few years later

Linda has finally received her authorization, but she was unable to feel happy about it. She had come to a decision: to move into town and start working at a big hospital. Linda felt uncomfortable in her hometown where memories of the incident kept haunting her. The big city would allow her to be anonymous.

The City

The hospital has wards for simpler diseases, but also intensive care and an emergency room. Linda starts out in one of the wards for simpler diseases. Her supervisor Morgan thinks she's fair at what she does, but wishes she would be a bit bolder, because he can sense she has more talent than she lets on. Slowly but surely Linda improves. Linda has opportunities for friendship, but her refusal to let anyone in and to talk about the past inhibits her socially. She can't stop thinking about the accident when she tries to sleep.

Mark and his gang

After a while Linda meets Mark, a doctor who's also new to the hospital. Mark is charming and eloquent. His father is on the hospital board and follows his son's career closely. Linda notices that Mark is at times incompetent and sloppy. He also has a few hang-arounds who seem to have the same lenient attitude towards work. But Linda looks the other way.

One night Linda has to help a new patient with respiratory distress. Because the patient has a heart problem it's important he gets the right type of medicine, so Linda rushes out into the corridor to look at the journal which hasn't been printed yet. When she gets back she sees Mark. He asks her where she's been and informs her he's given the patient his medicine. Mark hasn't bothered about the

patient's heart problems and given him the wrong medicine. The patient dies shortly thereafter. Linda tells Mark he should turn himself in, or she'll have to take action.

When Linda gets back to her apartment the phone rings. It's Mark. He's looked into her background and speaks to her in a threatening manner. Mark told her he knew about the Accident, and if she told anybody about the patient, he'd tell his father about her past. It would mean the end of her medical career. In addition, she'd have to cover up for his hang-arounds in the future.

Linda couldn't figure out any other solution than accepting to help Mark and his friends. Linda was scared to go after Mark, but when she could she secretly did things to expose his friends and managed to get rid of the one after one. In the end Mark got suspicious, and Linda asked for a transfer. She got a job in the hospital morgue as an assistant to the pathologist.

The body

After a few days a body arrives from costumes. They inform the pathologist and Linda that the cause of death is probably an overdose. Most likely the patient has swallowed condoms stuffed with narcotics, in order to smuggle them into the country, which have then ruptured. Because the body arrives late at night the pathologist thinks they should look into it the next day. Linda stays a while to clean up after the pathologist has gone. Then Mark shows up, not realizing Linda is still there. He goes into the room where the dead are kept and pulls out the latest arrival. He cuts the body's stomach open and picks out all the bags of narcotics except for the broken one.

Linda realizes Mark will never stop taking advantage of her, but if she continues to help Mark she can keep working at the hospital. Maybe she can get other advantages out of it as well. If Linda decides to tell on Mark he'll tell on her. And then she'd have to confront what she's been running from: The Accident.

Possible endings

1. Linda continues to help Mark. But she also starts to exploit other people at the hospital to further her own career. She gets more and more caught up in the web of lies and exploitation.
2. Linda exposes Mark and can no longer work as a doctor. But the hospital recognizes her good deed by giving her an excellent letter of recommendation. She gets a job in the pharmaceutical industry, and she is free at last.

Synopsis dataspel, kursen Narration i spel (SPNarr-09)

Av Fredrick Östlund

Fabel:

En person flyr sin hemort efter en incident för att starta ett nytt anonymt liv i storstan. Flykten leder till en uppgörelse med personens värsta fiende, där utgången antingen leder till undergång eller till att personen försonas och kan återvända hem.

Här framgår **temat**, men kan tolkas lite olika, som t.ex. vem den värsta fienden är[Tytti Soila, (T.S.)Berättelse]. Dessutom finns det två möjliga slut vilket, oftast, är specifikt för spel.

Berättelse:

En lastbil har välvt och föraren blivit fastklämd.

Linda och hennes arbetskollega Kelly som arbetade inom äldreomsorgen åkte i arbetsbilen. Linda var läkarstudent och arbetade extra på helgerna. Hon såg sig som en "handlingsmänniska". Linda bodde i ett litet samhälle där de flesta kände varandra.

När de kommit en bit på lantvägen såg de lastbilen och stannade. Asfalten var täckt med sädeskorn som Kelly började vada igenom. Men när hon kommit en bit märkte hon att Linda inte var med. Kelly vände sig frågande till sin kollega som pekade på ovansidan av lastbilen. Lastbilen brann, ännu så länge litegrann. Kelly fortsatte men Linda kunde bara inte förmå sig att röra sig trots att kollegan bad och bönade. Själv kunde Kelly inte hjälpa föraren. Elden tilltog allt mer och närmade sig en tank med bensin. Lastbilen exploderade och dödade både Kelly och lastbilschauffören.

Detta som skulle kunna vara **anslaget** tänker jag mig som enbart en filmsekvens, och alltså inget spelande. Många folksagor har grundläggande allmänna drag, **funktioner**[Propp, T.S.], och kan härledas från huvudpersonens handlande, men **Hjälten** här lider av att hon inte handlade. Överträdelsen här introducerar inte **Skurken**[Propp, T.S.], men Skurken kommer att utnyttja händelserna. Men å andra sidan kan man ju se protagonisten som sin egen fiende. Om huvudpersonens handlingar är moraliskt onda eller goda [Aristoteles, Om diktkonsten] är något av berättelsens **tema**. Den här delen av spelets **struktur** [T.S.] har ganska lite med spelandet som sådant att göra, utan den ska ge spelaren en känsla av maktlöshet, som de sedan (förhoppningsvis)vill åtgärda.

Berättelse:

Några år senare hade Linda fått sin läkarlegitimation. Hon hade inte känt någon glädje den dagen. Hon hade tagit ett beslut: att flytta till stan och arbeta på ett stort sjukhus. Linda kände sig inte bekväm i sin hemby, men i stan kunde hon vara anonym.

Inte heller **fördjupningen** har något spelmoment, utan ska ge spelaren en chans att känna sympati för personen. Den här delen skulle man kunna dela upp mellan anslaget och den kommande delen dvs. en filmisk del och en speldel, där man själv skapar sin mer omfattande personlighet.

Berättelse:

På sjukhuset fanns både avdelningar för enklare sjukdomar, men också både intensivvård och akutmottagning. Linda började med att hjälpa till med patienter som hade mindre åkommor. Hennes handledare Morgan tyckte Linda var duktig men ville att hon skulle våga mer, då han såg stor talang hos henne. Sakta men säkert blev Linda bättre. Linda skulle få nya vänner och bekanta men hon undvek till varje pris att tala om sitt förflutna. Olyckan gjorde sig mest påmind på nätterna.

Efter ett tag träffade Linda Mark som också var en ny läkare. Mark var både charmig och värtalig. Hans pappa satt som överläkare i sjukhusets styrelse och följde noga sin sons karriär. Vid ett flertal

gångar skulle Linda upptäcka hur inkompetent och slarvig Mark var. Han hade dessutom ett litet gäng av likasinnade som tycktes ställa till det på sjukhuset, men Linda blundade för det.

En kväll skulle Linda hjälpa en ny patient som fått andnöd. Eftersom patienten hade hjärtproblem var det viktigt att denne fick rätt sorts medicin, så Linda rusade iväg i korridoren för att läsa journalen, som inte hunnit skrivas ut. När hon kom tillbaka var Mark där. Han undrade vart hon varit och sade att han gett patienten medicin. Mark hade inte brytt sig om patientens hjärtproblem och felmedicinerat. Patienten avled en stund senare. Linda uppmanade Mark att anmäla sig själv, annars skulle hon vidta åtgärder.

När Linda kom hem till sin lägenhet ringde telefonen. Det var Mark. Han hade tagit reda på vem Linda var och han var hotfull. Mark förklarade att han visste om Olyckan och gav henne ett ultimatum: om hon berättade om patienten så skulle han skvallra för hans far. Då skulle hon vara tvungen att sluta som läkare. Hon skulle dessutom hjälpa honom och hans harrang.

Linda såg ingen annan utväg än att hjälpa Mark och hans vänner. Linda vågade inte ge sig på Mark, men hon motarbetade hans vänner i smyg och lyckades få bort dem en efter en. Mark började dock bli misstänksam, så Linda bad om förflyttning. Hon fick arbete i sjukhusets bårhus som assistent åt obducenten.

Den här delen kan ses som **presentationen** och spelets struktur framgår. Det **dramatiska rummet** är ett sjukhus, där spelaren spelar men också kan ses som **åskådare**[Playing Culture, Eventness s.25-27, Wilmar Sauter(W.S.)]. Att förstå berättelsens betydelse i just dessa spelmoment kanske inte går [T.S.]. Men berättelsens erfarna spelare kommer förstå, kanske med hjälp av spelens motsvarighet till **narrativa scheman**[Bordwell, T.S.]. En del av glädjen med spel kan vara de färdigheter man lär sin avatar, och sig själv, genom att man själv rent **praktiskt** [W.S.]genomföra vissa moment i ett spel. Man bestämmer själv hur spelet, leken, inom dess regler ska genomföras och **lärandet** i sig självt kan vara roligt [Aristoteles]. Dessa färdigheter kommer kanske att användas senare i spelet och påverka själva berättelsen, vilket ger ytterligare en dimension och "nyttan" av att lära sig. I en berättelse kanske man oftast förväntar sig att en karaktär är **konsekvent**[Aristoteles], men i spel är en del av tjusningen att man kan välja. En huvudkaraktär i spel kan göra rent av onda ting, något som i en film skulle kunna uppfattas som tabu och förarga tittarna, då det strider mot den förväntade berättelsestrukturen. Den första halvan innan huvudpersonen möter skurken Mark, inleds med **vägvisaren** Morgan. Även om det finns en huvudstory, så kräver spelet en hel del historier i historien för spelandets skull. I en films berättelse skulle kanske några av dessa historier bara omnämnas, alltså **peka utanför sin gräns** [T.S.], men i ett spel kan de bli detaljerade spelmoment, vilket är vanligt i spel baserat på filmer. Senare i denna del kan spelaren, och karaktären, använda sina färdigheter att för att dels reparera skadorna efter skurkarna men också för att kunna sätta dit småskurkarna. Men här kan även spelaren bete sig omoraliskt och exempelvis sälja medicin olagligt och samarbeta med skurkarna i stället för att sätta dit dem. Att Skurken vänder på historien till Hjältens nackdel kan ses som en **peripeti** [Aristoteles] i berättelsen. Om spelaren skulle kunnat påverka anslaget, dvs. räddat chauffören, så skulle själva **konflikten** inte ens finnas. Alltså måste vissa moment vara ospelbara, annars försvinner ju spelaren **behov** av att spela. Spelarens **funktion** försvinner och det blir meningslöst att spela. Men att spela som "ond" kan vara underhållande, och ger spelet en större skenbar frihet. Man kan alltså liera sig med skurken istället för att bli ett offer.

Berättelse:

Efter några dagar kom ett lik in från tullen och de informerade att den döde troligen dött av en överdos. Troligen hade han svalt kondomer med narkotika och en spruckit. Då det var sent på kvällen förklarade obducenten att de fick ta hand om detta dagen efter. Linda stannade själv en stund för att städa då Mark kom in. Han gick fram till likkamrarna och drog fram den med knarkliket. Mark skar upp likets mage och plockade fram knarkpåsar utom den trasiga.

När man besegrat, eller lirat, sig med alla underhuggare, måste man tillslut möta huvudskurken. Allt man lärt sig under spelets gång måste man nu använda för att besegra skurken. För att väcka spelarens **patos** [Aristoteles] måste Skurken handla allt grymmare, dvs. **Konfliktupptrappning**.

Spelar man dock som "ond" kanske man väljer att kräva compensation för ens tystnad etc. För att göra spelet mera tillgängligt för yngre spelare kan de mera explicita våldshandlingarna ändras eller bara antydast, för att inte råka ut för oönskad **censur** [W.S. s.105]. Tyskland har en ganska hård censur på bl.a. våld i spel [<http://www.gamespot.com/news/6163059.html>], men i Sverige är det mer liberalt. Eftersom skurkens våld riktar sig mot en död person, kanske bara själva **handlingen väcker fruktan eller medlidande** [Aristoteles]. Men det som ses som ett grovt övertramp av vissa, bryr sig andra inte ens om. Det kan vara ganska svårt att avgöra om våldet blir för grovt, eller det hela blir löjeväckande och vare sig väcker fruktan eller medlidande. Tysklands censur häcklas ofta på olika forum och dylikt på Internet. Precis som västerlänningar ibland tycks glömma bort att vårt sätt att tolka saker och ting [W.S.s.89-91] inte alltid är "rätt", kan ibland "icke-gamers" avfärda spel som våldsförhärlikande. Icke-spelare och spelare behöver kanske mötas oftare?

Berättelse:

Linda insåg att Mark aldrig skulle sluta utnyttja henne, men om hon fortsatte att hjälpa Mark kunde hon arbeta kvar. Kanske kunde hon dra fördel av det på andra sätt också.

Om Linda beslutade sig för att sätta dit Mark skulle han skvallra. Hon skulle bli tvungen att ta i tu med Olyckan.

När man till slut har medel för att göra slut på skurken, ställs man inför sig själv också och det kan ske en **Konfliktförlösning**. Som spelare kanske man berörs av protagonistens maktlöshet inför den oåterkalleliga förlusten men man kanske är lättad över att den **inre konflikten** är löst [Anu Koivunen(A.K., Franco Moretti, Terapi(201-202))]. Eftersom spelet tilldrar sig på ett sjukhus kan man, liksom de otaliga TV-serier om samma ämne, ta upp och behandla en hel del ångestladdade sjukdomar. Och vem vet, eftersom man i spelet själv får bota diverse patienter kanske man kan **renas emotionellt** [A.K., Aristoteles]?

Eller så drar man åt ett mörkare håll där konflikten kvarstår och där det inte finns något "klassiskt" slut. Någon **katharsis** kanske inte sker [Aristoteles].

Berättelse:

- A. Linda fortsatte att hjälpa Mark, men började själv också utnyttja andra människor på sjukhuset. Hon skulle snärja in sig mer och mer i problem.
- B. Linda skvallrade på Mark och fick sluta som läkare men fick goda vitsord från sjukhuset och fick senare arbete inom läkemedelsbranschen. Hon var fri.

Resumén eller **avtoningen** är inte spelbar, och ska ge en känsla av historien knyts ihop. Spelarens val av konfliktlösning avgör spelets slut. Man skulle dock kunna tänka sig andra slut, att Linda betar sig så omoraliskt under spelets gång att spelets avtoning blir någon slags mellanting mellan A- och B-slutet.