1. What is a story? Introduction to Storytelling Principles
2. Story structure

* 5 Act Structure

Act One(Exposition) -> Act Two(Rising Action) -> Act Three(Climax) -> Act Four(Falling Action) -> Act Five(Resolution)

* 8 Sequence Structure

Sequence One(Opening) -> Sequence Two(Setup) -> Sequence Three(New World) -> Sequence Four(Midpoint) -> Sequence Five(Incident) -> Sequence Six(Crisis) -> Sequence Seven(Battle) -> Sequence Eight(Resolution)

1. Storyline

* Storyline adalah sebuah alur cerita dimana cerita itu wajib untuk di kerjakan untuk melanjutkan ke line berikutnya, contohnya misi utama pada game, jika tidak mengerjakan maka tidak akan lanjut ke line cerita selanjutnya.

1. Konflik dan Drama

* Konflik dan drama adalah sebuah cara untuk mengubah jalan cerita, tanpa adanya konflik dan drama maka cerita akan menjadi datar dan tidak adanya naik turun cerita.

1. Types of Narative

* Parallel Narative

Dalam jenis ini seakan akan Anda mendapatkan pilihan untuk menjalankan cerita tetapi akan berakhir dalam suatu konklusi yang sama

* Branching Narative

Jenis ini akan memberikan pertanyaan yang akan membuat alur akan bercabang, misalkan bertanya apakah ingin seperti ini ataukah seperti itu.

1. Creating the Characters for Your Story
2. Types of character

* Confidante, karakter yang sering menjadi tempat bercerita, karakter ini tidak mesti orang.
* Dynamic Character, karakter yang suka berubah ubah tergantung jalannya cerita, tidak selalu sama dari tiap tiap jalan bagian cerita.
* Flat Character, karakter yang datar, tidak ada ekspresi.
* Foil, karakter yang pembeda dengan karakter utama, seperti pada Cinderella menjadi baik karena ada saudari-saudarinya sebagai foil.
* Round Character, karakter yang Kontradiktif dengan dirinya sendiri, misalkan dirinya membenci yang dilakukan oleh orang lain namun ia sering melakukannya.
* Static Character, karakter yang sikap, tampilannya tidak berubah dari awal cerita hingga akhir cerita.
* Stock Character, karakter yang selalu sama pada berbagai macam cerita, game, lingkungan, dll. Misalkan Polisi, Dokter, dll.

1. Character archetypes

* The Hero, biasanya archetypes hero adalah seorang hero (Walaupun protagonist tidak selalu seorang Hero).
* The Mentor, biasanya mentor punya kemampuan magical, ataupun mempunyai pengetahuan lebih dalam. Biasanya seorang mentor ini membantu protagonist dalam situasi extreme, dan biasanya seorang mentor akan mati.
* The Everyman, berbeda dari Hero walaupun Everyman bias jadi protagonist, biasanya dia tidak punya objective untuk menjadi seorang Hero, tapi dia terbawa alur cerita sehingga dia akan selalu ada membantu Hero.
* The Innocent, karakter yang seakan akan tidak terpengaruh oleh quest yang sedang dikerjakannya
* The Villain, karakter Foil dari Hero atau Foil dari Protagonist, namun Villain punya objective yang berlawanan dari Hero.

1. Character development elements

* Biasanya character character develompet berbanding lurus dengan jalan cerita, dan game mekanik, misalnya jika akan melanjut ke story selanjutnya character developmentnya harus memenuhi syarat juga

1. Visual development: appereance in the game

* Berhubungan dengan game mechanic, misalkan character ganti armor maka penampilanny akan berubah

1. Verbal development: abilities, weakness and vulnerabilities role in the game.
2. Character backstory

* Character backstory adalah cerita yang telah membuat sebuah karatker menjadi seperti karakter seperti dia. Biasanya untuk mendapatkan backstory ini harus melakukan sidequest yang berhubungan dengan karakter yang ingin kita cari tahu backstory-nya.

1. The Importance of Images In Tellin a Story: Storyboarding Fundamentals
2. Why use a storyboard?

* Penggunaan storyboard ini sangat penting karena dapat membantu pembangun game dalam membuat cerita, dan akan berguna bagi player untuk mengetahui game mekanik

1. Use of sketch, text and technical instruction to provide thorough descriptions of video games levels, scenes, goals, etc.
2. Impact of sequence of frames in a storyboard and how this affects the story

* Dengan membolak balik cerita pada storyboard maka aka mendapatkan alur cerita yang berbeda jauh dari yang sebelumnya

1. Cues that help a visual storyteller to communicate ideas

* Dengan membuat storyboard akan mempermudah ke sesame kolega pembangun game dalam membuat cerita game, agar dapat menceritakan story dengan mudah.