

Narrative Tools

Von Mathias Fischer, Stand: Oktober 2012

Inhaltsverzeichnis:

- Was sind Narrativ-Design Tools?
- Analyse
- Andere Anwendungen

Was sind Narrativ-Design Tools?

Game und Narrativedesignern wird ein breites Feld an Software Tools zur Verfügung gestellt, um Ideen, Charaktere und vor allem Story für Videospieleffektiv zu entwickeln, verfeinern und zu verwalten. In dieser Liste sollen verschiedene Anwendungen vorgestellt und nach ausgesuchten Kriterien differenziert werden. Unter anderem finden sich relativ neue Programme welche auf dem speziellen Feld des narrativen Designprozesses und auf nichtlineares Storytelling zugeschnitten sind, aber auch mehr traditionelle Anwendungen welche mit ihrer multipurpose Herangehensweise breitere Anwendungsfelder erschlossen haben und effektiv für den Bereich Gamedesign genutzt werden können. Im engeren Fokus stehen vier Programme welche mit ihren unterschiedlichen Herangehensweisen und Verarbeitungsmethodiken von Game und Storydesign-Input ideale Beispiele für eine detailliertere Analyse darstellen. Unter anderem das relativ junge articy:draft von nevigo, der mehr etablierte Chat Mapper von den Urban Brain Studios, das Dragon Age Toolset und nicht zuletzt Excel von Microsoft.

Analyse

Ist das Tool in der Lage Rahmenhandlungen und Storyoutline zu visualisieren, wie zum Beispiel die Unterteilung des Drafts in Kapitel und interne Verlinkung zwischen Kapitel und dem dazugehörigen Abschnitt?

articy:draft

articy:draft bietet als Hauptschnittstelle zwischen Designer und Tool eine Explorer Ansicht auch genannt Flow-Chart

Storyfragmente, Notizen und Dialoge werden hier in verschiedene Boxen aufgenommen, können modifiziert, miteinander verlinkt oder anderweitig bearbeitet werden

In dieser Ansicht ist der Designer in Lage, frei nach seinem Belieben, einzelne Elemente, via Drag&Drop, jedweder Organisationsstruktur zu unterwerfen. So auch zum Beispiel einer Unterteilung in Kapitel und den Aufbau einer Rahmenhandlung

Chat Mapper

Chat Mapper besitzt keine übergeordnete Ansicht für einen Storyrahmen

Dennoch kann man im Eigenschaften Fenster eines jeden Dialoges Informationen zu Punkten wie Akt, Kapitel und Szene festlegen

Es findet jedoch keinerlei automatische Sortierung zwischen den Konversationen statt

Excel

Der Nutzer ist in der Lage manuell einen Storyrahmen (z.B. Kapitelübersicht) zu erstellen, in der jeder Eintrag als Hyperlink fungiert, nur ist es sehr schwer diesen zu organisieren und aufrecht zu erhalten

Wenn ein neuer Eintrag geschaltet wird (wie das Hinzufügen eines Kapitels), wird die Hyperlink Formatierung nicht automatisch übernommen, sondern muss jedesmal manuell eingearbeitet werden. Außerdem zerfällt das komplette Verlinkungssystem sobald die angesprochene Zelle springt, wie zum Beispiel durch das Entfernen oder Hinzufügen einer Reihe

Excel ist zwar in der Lage mithilfe des Outline-Tools selbst updatende Rahmen und Verlinkungen zu erstellen, nur basieren diese auf mathematischen Formeln und Daten und sind nicht auf das Handeln von Textzeilen ausgelegt

Dragon Age Toolset

Das Dragon Age Toolset hat keinerlei vergleichbare Funktionen. Ein Storyoverview ist nicht möglich, jedoch ist der User in der Lage eine weitreichende Übersicht über die implementierten Dialoge zu erhalten. Dies ist aber kaum gleichzustellen mit einer voll ausgeformten Outline mit Unterteilung in Kapitel

Auf welche Weise werden Dialoge verarbeitet (grafisch wie technisch)? Ist es möglich Dialoge mithilfe von Script zu erweitern und an Bedingungen zu knüpfen so dass gewisse Dialogabschnitte nicht angezeigt werden weil eine bestimmte Prämisse nicht eingehalten wurde (zum Beispiel ein Item im Inventar fehlt oder ein Schlüssel NPC wurde nicht angesprochen)?

articy:draft

Jedwede Dialog Interaktion und Modifikation findet im aktiven Flow-Chart statt

Innerhalb eines Storyflows (bestehend aus Storyfragmenten) kann eine unbegrenzte Anzahl an untergeordneten Dialog-Flows erstellt werden (bestehend aus Dialogfragmenten)

Jedes Fragment besitzt einen Start und einen End Pin mithilfe einer schnellen Verlinkung ermöglicht wird

Fragment Gruppierung findet über Rücksetzpunkte (Hubs) statt, um in Dialogen zu wichtigen Schnittstellen springen zu können

Start und End Pin können manuell mit Bedingungen in Textform versehen werden haben aber keinerlei programmier-technischen Wert und dienen nur der Übersichtlichkeit und dem Testing (zeigen unter welchen bestimmten Umständen ein Dialogfragment erscheint oder nicht erscheint)

Laut Entwickler Roadmap ist ein Gesprächssimulator geplant welcher diese Bedingungen berücksichtigt

Chat Mapper

Chat Mappers Maske zur Verarbeitung von Konversation basiert auf einer klassischen Baum Struktur welche vertikal wie horizontal dargestellt werden kann. Ausfächernde Zweige symbolisieren einzelne Dialog-Äste und gehen in Sub-Dialogen oder in Dialogen in Dialogen auf

Dialoge werden in bestimmten Hierarchien (parent, sibling, child) oder Gruppen, aus denen eine Vielzahl von Dialog Zweigen hervorgehen können, unterteilt

In vorgefertigten Feldern werden Texte verarbeitet und in einem gekoppelten properties panel modifiziert

Dialog Boxen lassen sich untereinander mit Knotenpunkten verlinken um auch hier die Möglichkeit zu haben Schlüsselszenen schneller erreichen zu können

Drag&Drop einzelner Dialog Felder ist hier nicht möglich, dafür aber beliebige Expansion und Reduktion des Konversations-Baumes

Chat Mapper besitzt einen internen Skript Editor basierend auf Lua

Mit diesem lassen sich bestimmte Events triggern oder Dialog Resultate bestimmen, zum Beispiel ließe sich ein Skript schreiben welches nach Beendigung einer Konversation ein Item im Inventar des Spielers ablegt das wiederum benötigt wird um einen neuen Dialog auszulösen

Einfache Bedingungen sind vorgegeben und können per Mausklick an Dialoge gebunden werden, komplexere Skripte müssen von Hand verfasst werden

Excel

Es besteht die Möglichkeit in Excel manuell eine Baumstruktur zugeschnitten für Dialog-Design zu implementieren

dieser Prozess findet im höchsten Maße von Hand statt und erfordert, aufgrund andauerndes Hinzufügen von verschiedensten Reihen und Spalten, konstante Wartungsarbeit

Desweiteren sehr zeitaufwendig und wird bei höherer Komplexität sehr schnell unübersichtlich

Bedingungen können in Excel über Spalten implementiert werden. Für jede Dialogzeile wird eine Spalte angelegt in der Bedingungen spezifiziert und manuell angesteuert werden können wenn benötigt

Diese Herangehensweise in keinster Weise optimal, da nicht jede Dialogzeile eine Bedingung benötigt

Das Resultat sind Spalten mit einer Vielzahl leerer Zellen

Dragon Age Toolset

Das DA Toolset besitzt einen ausgebauten internen Konversations-Editor

Dialoge werden in Knotenpunkten und Zweigen dargestellt

Jede Textzeile bzw. Knotenpunkt kann unbegrenzt als Hyperlink wiederverwendet werden, was die Implementierung von Sprüngen der Konversation bei weitem vereinfacht

Da in einer vorgefertigten Game Engine gearbeitet wird, kann eine Vielzahl an content mit jedem Knoten verbunden werden, wie zum Beispiel Voice Acting, Variablen, Trigger für Scripts etc.

Bedingungen werden hier, mithilfe des „Plots and Scripting“ tabs im Konversations-Editor, direkt an Dialogzeilen gebunden

Dafür müssen sogenannte „Plots“ kreiert werden

Ein Plot ist eine Ansammlung von Variablen und Trigger Aktionen die das Verhalten eines NPC's beeinflussen, je nachdem welcher Plot gerade „true“ ist

Diese Variablen werden als „flags“ bezeichnet

Beispiel: Ein bestimmter Plot besteht aus den Flags „monster slain“ und „princess rescued“

Dieser wird an eine bestimmte Dialogzeile des Spielers und eines NPC's gebunden

Je nachdem welche Bedingungen im Spieler Plot erfüllt sind ändert sich die Reaktion des NPC's auf Basis dessen Plots

Ist die Bedingung „monster slain“ erfüllt gibts es als Quest Belohnung Gold, ist nur die Prinzessin gerettet gibt es die Hochzeit

Die neue Rüstung gibt es nur wenn beide Bedingungen erfüllt werden

Auf welche Weise wirken Story und Dialogstrukturen zusammen? Besitzt das Tool eine Funktion um Events, Szenen und Kapitel in Abhängigkeit voneinander in gewünschter Reihenfolge zu veranschaulichen und zu modifizieren, wie das bei einem klassischen Storyboard der Fall wäre? Können Dialogstrukturen einem schnellen Testlauf unter realen Bedingungen unterzogen werden?

articy:draft

articy:draft stellt eine Storyboard Funktion in Form des normalen Flow-Explorers zur Verfügung

Storyfragmente können nach Belieben angeordnet und verbunden werden, so zum Beispiel auch zu einem klassischen Storyboard

Die Möglichkeit Fragmente in einer bestimmten Hierarchie anzuordnen erlaubt das Kreieren dreidimensionaler Storyboards

Content, wie zum Beispiel Dialoge, werden neben der optischen Zuordnung automatisch über ID's dem jeweiligen Storyfragmenten zugeordnet

articy:draft bietet keine Test-Run Funktion von Dialogen an, erwähnenswert ist jedoch das ein solcher Modus auf Nevigo's feature 1 bzw. road map zu finden ist.

Chat Mapper

Chat Mapper besitzt keinerlei Storyboard Funktion und ist ausschließlich auf generieren von Content für interaktive Konversationen ausgelegt

Es gibt keine Möglichkeit Relationen zwischen Dialogen aufzubauen oder zu modifizieren

Das Tool kommt mit einem voll ausgebauten Konversations-Simulator, welcher einen lauffähigen Prototypen des geschaffenen Dialoges erstellt

Das Interface des Simulators beinhaltet Panels die mitverfolgen wie Variablen oder einzelne Skripte ausgelöst werden und untersuchen den gesamten Dialog nach Fehlern

Excel

Mithilfe der Workbook-Klasse lassen sich in Excel Workflows erstellen, und damit der Storyboard Effekt erzielen

Wie bei der Erstellung des Storyrahmens mit Kapitelübersicht ist Excel auf die selbe Weise in der Lage diesen mit Dialogen zu verknüpfen

Schwer zu organisieren und aufrecht zu erhalten

Erfordert ein hohes Maß an manueller Wartung

Excel besitzt keinerlei Funktion zum Testen von Dialogen

Dragon Age Toolset

Das DA Toolset besitzt keinerlei Storyboard oder Story-Overview Feature, da der Fokus hier mehr auf dem generieren einer spielbaren Welt und der Bevölkerung dieser liegt

Ergo gibt es keine Möglichkeit Dialoge in Relation zu einem Story-Flow zu stellen

Der nutzergenerierte Dialog content muss an ein Objekt in der Spielwelt gebunden werden (z.B. NPC)

Zum Testen einer bestimmten Zeile Dialog stellt Dragon Age ein „Preview Line“ Tool zur Verfügung, um bestimmte Funktionalitäten wie Visualisierung, Vertonung und Animation von Text zu prüfen

Desweiteren ist es möglich das kreierte Modul aus dem Toolset in das tatsächliche Spiel zu exportieren um dort den Dialog in finaler Umgebung zu testen

Dies erfordert aber, allein zum Starten des Moduls, eine Umgebung (Level) in der das Ereignis stattfinden soll, NPC Platzierungen, Wegsysteme und Startpunkte etc.

Ist das Tool zugänglich und einfach zu erlernen? Existiert ein Hilfe System und muss der Narrative Designer in verschiedenen Scriptsprachen versiert sein um non lineare Dialoge zu schreiben die an verschiedene Bedingungen geknüpft werden Wie teuer ist das Tool?

articy:draft

Articy:draft mangelt es an einem an einem internen Hilfe-System

Als Workaround muss der Nutzer auf Starter Guides und Videotutorials im Internet zurückgreifen

Diese fokussieren sich mehr auf grundlegende Handhabungstechniken des Tools und berühren selten fortgeschrittenere Anwendungsgebiete

Für articy:draft wird überhaupt keine programmiertechnische Vorbildung verlangt, was vor allem auch daran liegt das der Designer zwar in der Lage ist Dialoge mit Konditionen zu versehen, diese aber, wie bereits erwähnt, nur einen organisatorischen Einfluss auf den Text haben, da die Funktion welche die Skripts berücksichtigt, noch nicht implementiert ist.

Single-user licence : € 349,00

Chat Mapper

Chat Mapper besitzt keine Starter Guides oder Vergleichbares

Ein Internes Hilfe-System ist vorhanden und im Vergleich viele Online Video Tutorials welche dem Nutzer einen guten Einblick in d erstellen von Konversationen, Scripts und Bedingungen geben

Für das Implementieren von Bedingungen innerhalb eines Dialoges setzt Chat Mapper Kenntnisse einer Skriptsprache voraus, bestenfalls Lua

Der Nutzer wird bei einfachen Bedingungen an die Hand genommen, komplexere Scripts müssen sich mit Hilfe von Videotutorials erarbeitet werden

commercial licence : \$ 99,95

hobbyist licence : kostenlos

Excel

Excel besitzt eine sehr detaillierte und ausgearbeitete Hilfe Funktion eingebettet in die Applikation

Kostenlose hoch qualitative Tutorials und Starter Guides online

Excel verlangt keinerlei Vorkenntnisse in Programmierung und Scripting

Verständnis im Umgang mit Datenbanken ist von Vorteil

Microsoft Office Home and Business : \$150,09

Dragon Age Toolset

Das DA Toolset besitzt ein detailliertes internes Wiki bestehend aus einzelnen Artikeln, Walkthroughs und Screenshots

Wiki ist nicht in Topics eingeteilt und organisiert sich nach einer verwirrenden Outline und ist teilweise veraltet

Die Dragon Age Community bietet eine Vielzahl an Video Tutorials, Starter Guides und Hilfe Foren mit schwankender Qualität

Für grundlegendere Tasks wie das Erstellen von Dialog-Tree's, Plots und Flags werden keine Vorkenntnisse im Bereich Programmierung erforderlich

Für gehobeneren Anwendung wie zum Beispiel das generieren von Events, wird Verständnis im Umgang mit einer Skriptsprache vorausgesetzt

Dragon Age: Origins (boxed PC) : € 9,95

Andere Anwendungen

Scrivener (Literature and Latte)

Scrivener ist ein Textverarbeitungsprogramm speziell für Autoren designt

Main-Feature ist ein ausgebautes Management-System bestehend aus einer verschachtelbaren Ordnerstruktur, welche als Story-Outline nutzbar gemacht werden kann

Innerhalb dieser Ordner befinden sich einzelne „Pinnwände“ die unbegrenzt mit Notizen, Szenen und Dialogen gefüllt werden können, welche direkt mit dem korrespondierenden Ordner verlinkt sind

Pinnwand Inhalte können nicht miteinander verlinkt werden, was ein Dialog Branching und den Aufbau einer Baumstruktur unmöglich macht

Texte können nicht mit Bedingungen versehen werden

final draft (Proximity Technology)

Textverarbeitungsprogramm speziell zum Schreiben von Screentexten und Drehbüchern konzipiert

Main-Feature sind vorgefertigte Text-Formatierung, wie zum Beispiel Templates für Storybeschreibungen, Dialoge, Offscreentexte und Kameraanweisungen

Programm besitzt einen internen Speicher für Charaktere, Handlungsorte und Tageszeiten

Nur für das generieren einzelner Szenen geeignet

Kein Storyoverview, Dialog-Branching oder das Skripten von Bedingungen

inform 7

1993 entwickelte Textadventure Engine

Geeignet zum generieren hoch komplexer Dialog und Text Strukturen

Scripting erfolgt auf Basis einer an natürliches Englisch angelehnten Schreibweise

Bedingungen und Events werden mit simplen englischen Sätzen codiert