

# Interaktivní příběh - vizuální novela

Attila Zinčák

---

Bakalářská práce  
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2019/2020

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Attila Zinčák**  
Osobní číslo: **K17067**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimédia a design – Digitální design**  
Forma studia: **Prezenční**  
Téma práce: **Interaktivní příběh – vizuální novela**

**Zásady pro vypracování**

1. Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
2. Vlastní analýza poznatků pro následnou práci s tématem
3. Variantní návrhy řešení
4. Postup zpracování vybrané varianty řešení

a) teoretická část v rozsahu 25-30 normostran textu

b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce

c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m<sup>2</sup>

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: Tištěná/elektronická

### Seznam doporučené literatury:

DOČEKALOVÁ, Markéta. *Tvůrčí psaní pro každého*. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2091-3.  
FIELD, Syd. *Screenplay: the foundations of screenwriting*. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.  
MILLER, Carolyn Handler. *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. Third edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, [2014]. ISBN 9780415836944.  
TAYLOR, David. *The advanced photography guide*. New York, New York: DK Publishing, [2018]. ISBN 1465473564.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**  
Ateliér Digitální design

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2019**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka



**MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: ..... 16.6. 2020 .....

Jméno a příjmení studenta: ..... ATTILA ZINČAK .....  
podpis studenta



## **ABSTRAKT**

Výsledkem této bakalářské práce je autorský interaktivní příběh, který je hratelný na počítači, doplněný o vlastní fotografie, cinemagrafy a krátká videa. Teoretická část zkoumá vznik, vývoj a rozšíření po světě tzv. japonských i západních vizuálních novel, her, kde je hráč především čtenářem, ale svými rozhodnutími ovlivňuje větvící se děj.

Klíčová slova: vizuální novela, interaktivní příběh, Japonsko, rozvětvený děj, fotografie, cinemagraf, video

## **ABSTRACT**

The result of this bachelor's thesis is an authorial interactive story, that can be played on computer, from my own photographs, cinemagraphs and short videos. The theoretical part examines the origin, development and spread around the world of so-called Japanese and Western visual novels, games where the player is primarily a reader, but his decisions influence the branching plot.

Keywords: visual novel, interactive story, Japan, branching plot, photography, cinemagraph, video

Poděkování, motto a čestné prohlášení, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická, nahraná do IS/STAG jsou totožné ve znění:

Děkuji vedoucímu práce, panu MgA. Bohuslavovi Stránskému, Ph.D. za vedení bakalářské práce, panu Mgr. et Mgr. Janovi Charvátovi, Ph.D. za oponenturu a Františkovi Zídkovi za instrumentální doprovod ve vizuální novele.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

ÚVOD .....	7
<b>I TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>8</b>
<b>1 VISUÁLNÍ NOVELY A JEJICH DERIVACE.....</b>	<b>9</b>
1.1 VISUÁLNÍ NOVELA.....	9
1.2 VISUÁLNÍ NOVELA NA ZÁPADĚ.....	12
<b>2 PODROBNÝ ROZBOR JEDNOTLIVÝCH INTERAKTIVNÍCH PŘÍBĚHŮ .....</b>	<b>15</b>
2.1 KATAWA SHOUJO.....	15
2.1.1 Vizualita, mechanika a zvuková stránka.....	16
2.1.2 Shrnutí Katawa Shoujo .....	21
2.2 DOKI DOKI LITERATURE CLUB .....	22
2.2.1 Vizualní stránka.....	23
2.2.2 Invence.....	23
2.2.3 Shrnutí Doki Doki Literature Club.....	28
2.3 A DATE WITH MARKIPLIER.....	29
2.3.1 Západní styl a projekt A Date with Markiplier .....	29
2.3.2 Vizualní stránka západních her a hry A Date with Markiplier .....	31
2.3.3 Invence.....	32
<b>3 SHRUTÍ POZNATKŮ .....</b>	<b>34</b>
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>35</b>
<b>4 NÁVRH VLASTNÍHO ŘEŠENÍ .....</b>	<b>36</b>
4.1 LITERÁRNÍ ČÁST.....	36
4.1.1 Premisa příběhu.....	36
4.1.2 Výstavba příběhu.....	37
4.2 FOTOGRAFICKÁ ČÁST .....	38
4.2.1 Fotografie po technické a organizační části.....	38
4.2.2 Fotografie po obrazové stránce .....	39
4.3 KÓDOVACÍ A DESIGNOVÁ ČÁST .....	41
4.3.1 Python a Renpy .....	41
4.3.2 Použití šablony a UI .....	43
4.3.3 Logo.....	48
4.4 INTERAKTIVNÍ ČÁST .....	48
4.4.1 Princip.....	48
4.4.2 Zprostředkování zážitku ze hry za pomoci interaktivity .....	49
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>50</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>51</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>52</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>53</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.</b>

## ÚVOD

Práce se zabývá interaktivními digitálními hrami s výrazným větvícím se příběhovým prvkem, tj. vizuální novelou či vizuálním románem. Ty se vyznačují zejména statickou grafikou (v případech i grafikou s jednoduchými animacemi) a hráč při jejich hraní tráví většinu času čtením příběhu zobrazeném na obrazovce. Interaktivita v jejich případě spočívá v tzv. rozhodování mezi možnostmi, které jsou před hráče postaveny, a podle jeho rozhodnutí se příběh větví a posléze různě končí. Na rozdíl od jiných videoher vizuální novely nedisponují možnostmi pohybovat se se svým avatarem v herním prostředí.

Teoretická část kromě široké rešerše detailněji zkoumá vybrané projekty, na kterých analyzuje příběh a technické provedení. Zaměřuje se také na popis prvků, které výrazně posouvají herní i čtenářský zážitek a kde dochází k synergii dvou disciplín – herní mechaniky a čtení beletrie. Popisuje i UX a UI design daných her.

V praktické části se práce zaměří na autorskou vizuální novelu s názvem Kudlanka, disponující vlastním příběhem o derealizaci v délce krátkého románu, tj. 81 262 znaků. Je vytvořena z fotografií a z nich krátkých animací, naprogramována v jazyku Python, v softwaru Ren'Py, sloužícímu pro vývoj vizuálních novel.

Dále popisuje vývoj autorské hry od psaní příběhu přes fotografování, správu kreativního týmu, programování až k UX a UI designu menu a tlačítek.

Vypracování bakalářské práce slouží pro seznámení široké veřejnosti s vybraným tématem, praktická část, funkční hra, cílí na hráče, kteří se s vizuálními novelami již mají zkušenosti.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 VISUÁLNÍ NOVELY A JEJICH DERIVACE

Vizuální novela, zkráceně VN, jinak také vizuální román, je interaktivní počítačová hra s minimální a s vesměs statickou grafikou založená na čtení příběhu.

Obrázek 1 Printscreen z vizuální novely Katawa Shoujo



### 1.1 Vizuální novela

Hráč je zde především čtenářem, hra vyniká v silných příbězích, které svými rozhodnutími ovlivňuje a mění. Obvykle nabízí tři a více konců. Děj se dělí na tzv. cesty, které mohou, ale nemusí sdílet stejný konec. Cesta označuje jednu z linií, kterou hráč prochází a do které se dostane svými rozhodnutími. Hra mu může nabídnout dvě možnosti – vyjít ráno do kavárny, nebo zůstat doma. Pokud se rozhodne pro druhou možnost, v rámci tohoto gameplaye už nezjistí, co by se stalo, kdyby vyrazil do kavárny.

Tento žánr her pochází z Japonska, kde dnes tvoří 70 % všech vydaných titulů a mnohdy se tyto hry poté zpracovávají do anime, tedy kreslených japonských seriálů. Sami se ještě dělí

do několika dalších, například na kinetické novely s lineárním příběhem, který hráči nenabízí možnost rozhodnutí ovlivňující děj. Mezi tyto hry se řadí i takové, které mají velmi nízký počet rozhodnutí nebo rozhodnutí, která nemají na děj žádný vliv. Takové projekty mívají zpravidla promyšlenější děj, jelikož autor nemusí přidávat žádné dlouhé alternativní cesty a konce.

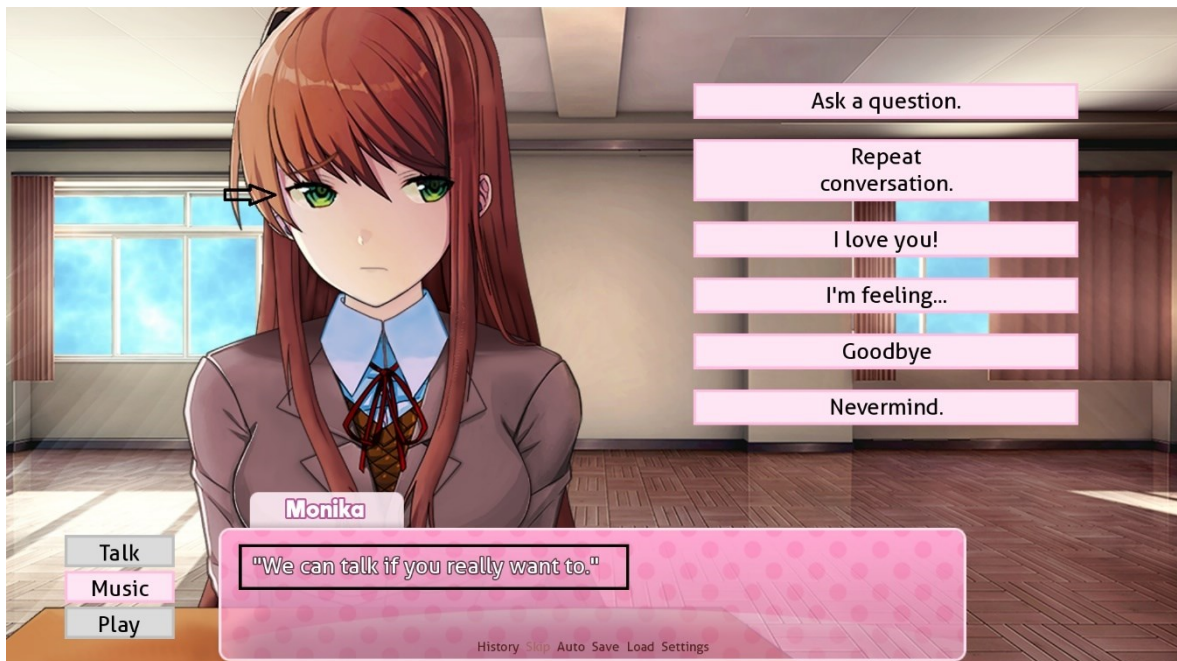
Obrázek 2 Printscreen z kinetické novely Narcissu



Další typy vizuálních novel se dělí už jen podle hlavního protagonisty, zdali je to žena, muž, nebo podle žánru, např. simulátor randění, kdy má hráč na výběr z několika postav, o které se může ucházet, nebo eroge – hra s erotickým příběhem pro osoby starších 18 let, atd.



Obrázek 3 Printscreen z japonské vizuální novely s prvky eroge Doki Doki Literature Club



Vizuální novely nabízí jedinečnou možnost propojení literatury a herního průmyslu, o co už se v minulosti snažily tzv. gamebooky, které pracují s mechanikou rozhodování úplně stejně jako vizuální novely, jen s tím rozdílem, že gamebook je obyčejná tištěná kniha. Tyto příběhy bývají často dobrodružné a zasazené do fantasy světa. Hráč je navigován knihou podle rozhodnutí, které učiní, a to tak, že otáčí na příslušné strany, kde je vždy rozepsána daná cesta.

Carolyn Handler Miller ve své knize *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment* uvádí například i tzv. Interaktivní fikce, o kterých říká: „Traditional works of IF are often text-based (although the term is sometimes used for adventure games and other works that are animated or are done on video). To see/read/play a work of IF, you need to be sitting in front of a computer, inputting your commands with a keyboard. The story advances and reveals itself as the user types in command („open the door“ or „look under the bed“ or „ask about the diamond“). Unlike hypertext, you must do more than click on a link, you must devise phrases that will give you the most meaningful and useful way to advance the story“ [1]

Interaktivní příběhy byly vydávány tedy ještě před VN.

Vizuální novela dokáže vdechnout postavám a příběhům život – hráč před sebou přímo v detailu, kolikrát mistrně namalované, lokace, slyší hlas své oblíbené postavy, vidí měnící se náladu v jejich obličejích. A čtenáře umísťuje do centra všeho dění, jelikož má nyní možnost se přímo zapojit do příběhu. Takovou možnost imerze žádná literatura nenabídne.

Grafická stránka VN je jednoduchá, často kreslená do stylu japonského komiksu, tj. mangy. Na pozadí každého screenu je prostředí, ve kterém se protagonista nachází, v popředí jsou postavy, s kterými hráč interaguje. Tomuto rozdělení na popředí, které patří postavám, se říká sprite-based model. Příběh je často psán ich formou a vyprávěn z pohledu hlavní postavy, a to i graficky – co se děje na obrazovce hráč vidí z první osoby.

Nezávislí autoři a nadšenci vytvářejí vizuální novely nejčastěji v programovacím jazyce Python za pomoci softwaru Ren'py, ke kterému existují obsáhlá uživatelská fóra s podrobnými návody právě od těchto lidí. Délka jednotlivých her se liší, pohybuje se od cca 30 minut (nejkratší VN) až přes 100 hodin, které má po součtu všech hratelných cest, jako např. Clanad, jedna z nejznámějších VN, jež se dočkala i ještě úspěšnějšího anime zpracování, ve které hráč mimo jiné dostává a jsou mu odebírány body během hry body za různá rozhodnutí. A při jejich dostatečném množství se odemkne konkrétní konec.

## 1.2 Vizuální novela na západě

Na západě vzniká mnoho projektů podobných vizuálním novelám, jedná se především o videa s možností volby, po které se spustí další, příslušné video. Od klasických vizuálních novel se liší čistě jen ve vizualitě, kdy namísto statické grafiky je použito natočené video. Tohoto využil například YouTuber Markiplier ve své hře A Date with Markiplier, existuje taky mnoho simulátorů randění, kdy je vždy dané rozhodnutí umístěné těsně před konec videa.

Obrázek 4 Printscreen ze hry na YouTube A Date with Markiplier



Existují i oficiální české vizuální novely, jako např. Maido Mánie z roku 2010 nebo Asistent Detektiva Zbyška (2012) a jeho druhý díl (2015). Také vzniká mnoho amatérských vizuálních novel, které ale nikdy oficiálně nevyšly, kvalita i délka příběhu se různí a autoři je nabízejí zdarma.

Obrázek 5 Printscreen z vizuální novely Asistent detektiva Zbyška





V USA vznikají tzv. interaktivní herní seriály, jako například od vývojáře Telltale Games a jejich série The Walking Dead, nebo Life is Strange od vývojářů ze Square Enix.

Takové hry se vyznačují tím, že hráč se může víceméně volně pohybovat v prostředí se svou postavou, ale téměř každá interakce je opět řízena mechanikou rozhodnutí a obsahují několik různých konců. Jsou tedy velmi podobné 2D vizuálním novelám, ale na rozdíl od nich nejsou téměř statické a využívají 3D enginů, ve kterých budují celé scény i postavy.

Obrázek 6 Printscreen ze hry The Walking Dead



## 2 PODROBNÝ ROZBOR JEDNOTLIVÝCH INTERAKTIVNÍCH PŘÍBĚHŮ

### 2.1 Katawa Shoujo

Katawa Shoujo je vizuální novela bishoujo typu zasazená do prostředí střední školy Yamaku pro postižené studenty, umístěné kdesi v moderním Japonsku. Hisaovi Nakaiovi, normálnímu klukovi žijícímu normálním životem, se převrátil život naruby, když se dozvěděl, že po propuštění z dlouhé hospitalizace musí kvůli své vrozené srdeční vadě změnit školu. I přes tyto nesnáze je ale Hisao schopen nalézt přátele, a možná dokonce i lásku – pokud se rozhodne správně. Může se vydat některou z pěti cest příslušících pěti hlavním hrdinkám, kde každá z těchto cest sleduje příběh příslušící této postavě. [1]

Příběh, ačkoli je postaven na klasické premise ženského harému, z kterého si hlavní hrdina má vybrat, je recenzenty chválený a označován jako jeden z nejlepších.

Po technické stránce hra využívá jen základních funkcí a principů VN. Je naprogramována v Pythonu v softwaru Ren`py. Hra je zdarma od vývojářského studia Four Leaf Studios, pod licencí Creative Commons BY-NC-ND, které vzniklo z fanouškovské základny na serveru 4chan.

Z pohledu vizuálních novel se jedná o tradiční provedení a lze na něm ukázat standard tohoto žánru, proto byla tato VN vybrána pro podrobnější rozbor.

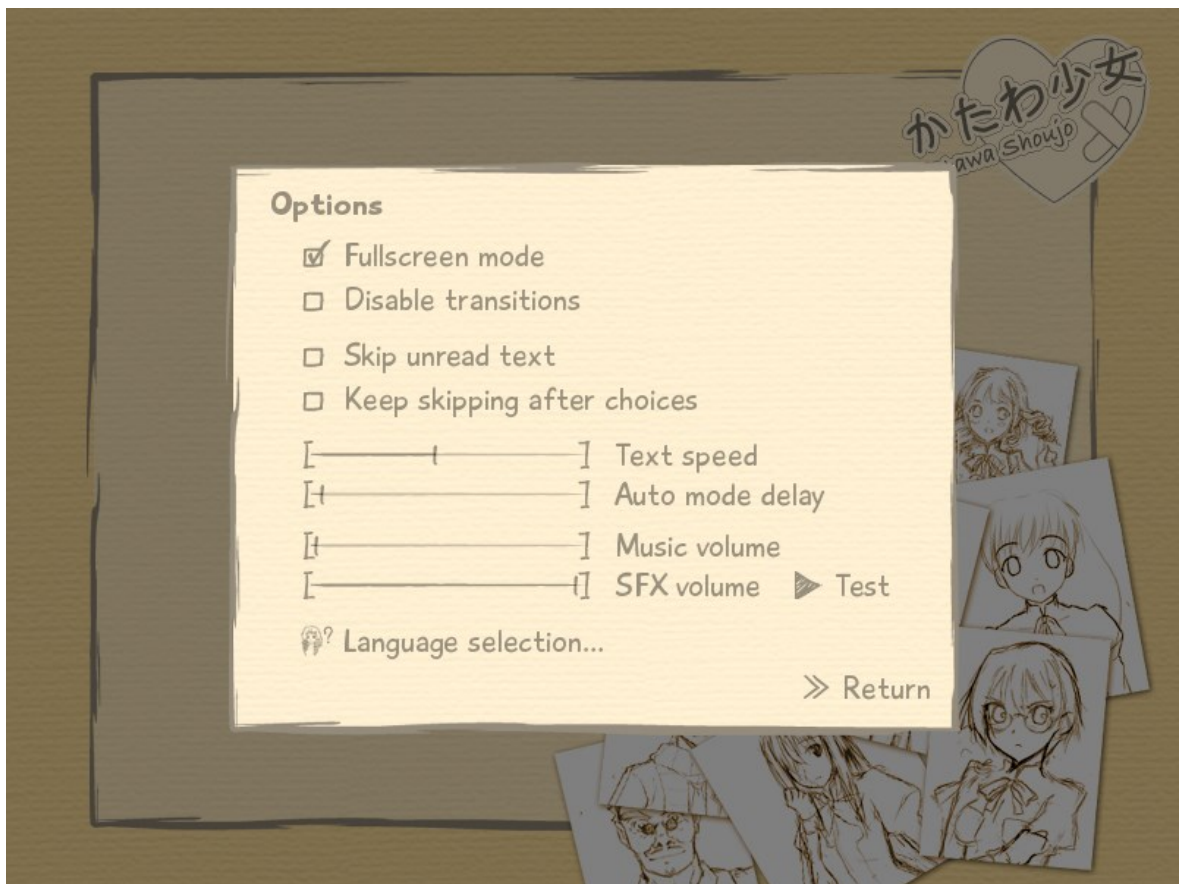
### 2.1.1 Vizualita, mechanika a zvuková stránka

Obrázek 7 Printscreen hlavního menu vizuální novely Katawa Shoujo



Po krátké animaci loga vývojářského studia se otevře obrazovka s hrající hudbou na pozadí a s menu s hlavními tlačítky. Při kliknutí na Start se po rychlém a jednoduchém přechodu zahájí hra. V nabídce Options máme několik možností úprav, jako např. hlasitost zvuků, hudby na pozadí, rychlost zobrazování textu na obrazovce apod. Tato hra byla i přeložena do jiných jazyků, takže si hráč může nastavit například i němčinu, ruštinu, maďarštinu a další.

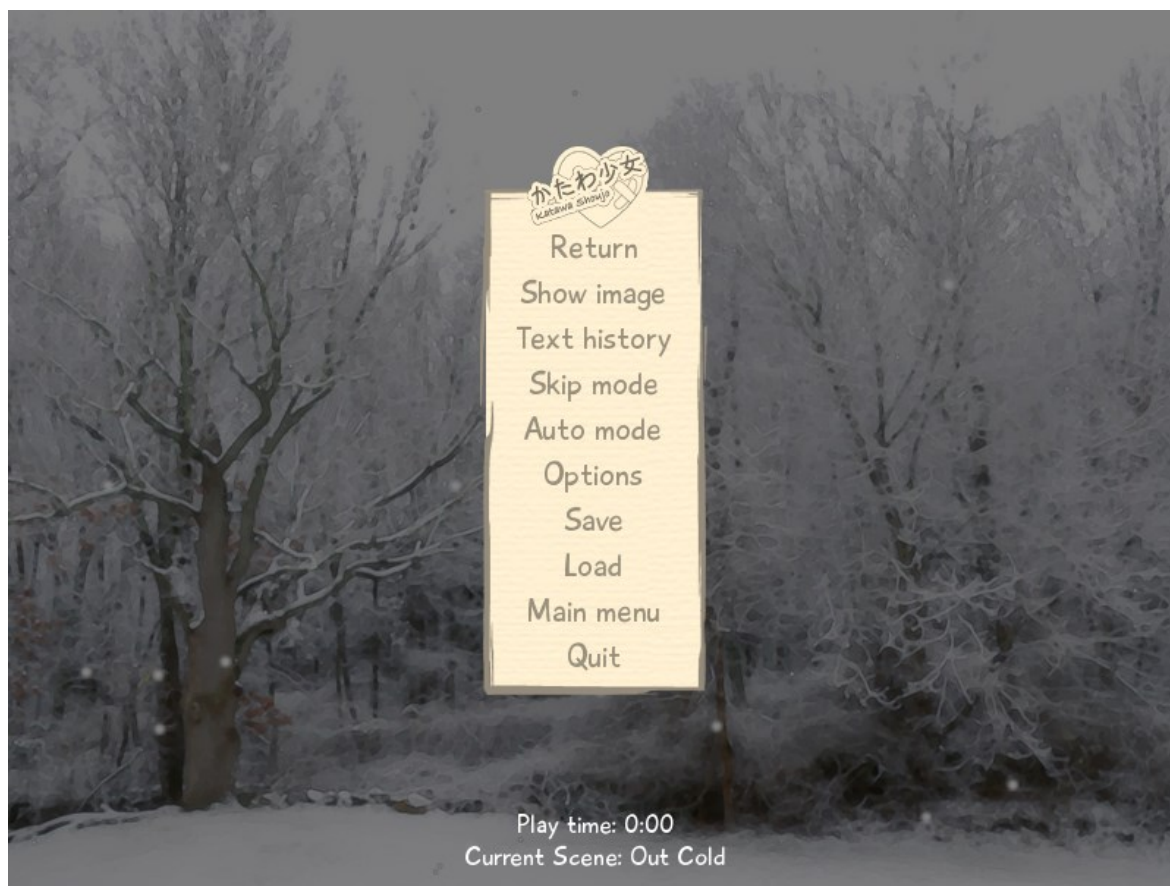
Obrázek 8 Printscreen nastavení z Katawa Shoujo



V dalším nastavení si lze zobrazit text, kterým si už hráč prošel, nebo např. automatické vypisování nebo přeskakování textu apod.



Obrázek 9 Další nastavení z Katawa Shoujo



Toto nastavení je stejné napříč téměř všemi VN a dá se ovládat i rychleji, a to pomocí zažitých klávesových zkratk – které má software Ren'py nastavené defaultně.

Obrázek 10 Printscreen z vizuální novely Katawa Shoujo



Okno pro výpis textu při hraní se nachází tradičně dole, se zabarvenými jmény postav v dalším okně nad ním. Je to nejvyšší vrstva, kterou nic nepřekrývá, aby hráče nic nerušilo při čtení. Jedná se o tradiční pojetí, které využívá mnoho VN. Jména jsou zabarvená zejména podle barvy vlasů dané postavy.

Postavy se zobrazují ve sprite-based modelu, tedy jako popředí oddělené od pozadí, které je tu tvořeno silně upravenou fotografií do takové míry, že může působit jako digitální malba. Použití fotografie ve vizuální novele není zcela tradiční ve velkých vývojářských týmech, toto médium je však hojně využíváno nezávislymi jednotlivci a převážně kratších příbězích s nižším kapitálem.

Hráči se na obrazovce vypisují věty podle toho, jakou si v nastavení zvolí rychlost. Buď po jednotlivých větách, nebo po celých odstavcích. Příběhem pokračuje stisknutím mezerníku či levým tlačítkem myši.

Všechna další nastavení jsou ukrytá, podobně jako u dalších VN, aby nerušila vizualitu. Stisknutím tlačítka ESC si je hráč může zobrazit. Všechna nastavení a klávesové zkratky jsou z velké části sjednocena napříč hrami, zkušený hráč tedy už ví, že například stisknutím

„h“ se veškeré UI zavře a na obrazovce zůstane pouze pozadí a postavy. Pro někoho, kdo se s VN setkává poprvé, je to ale matoucí a neintuitivní.

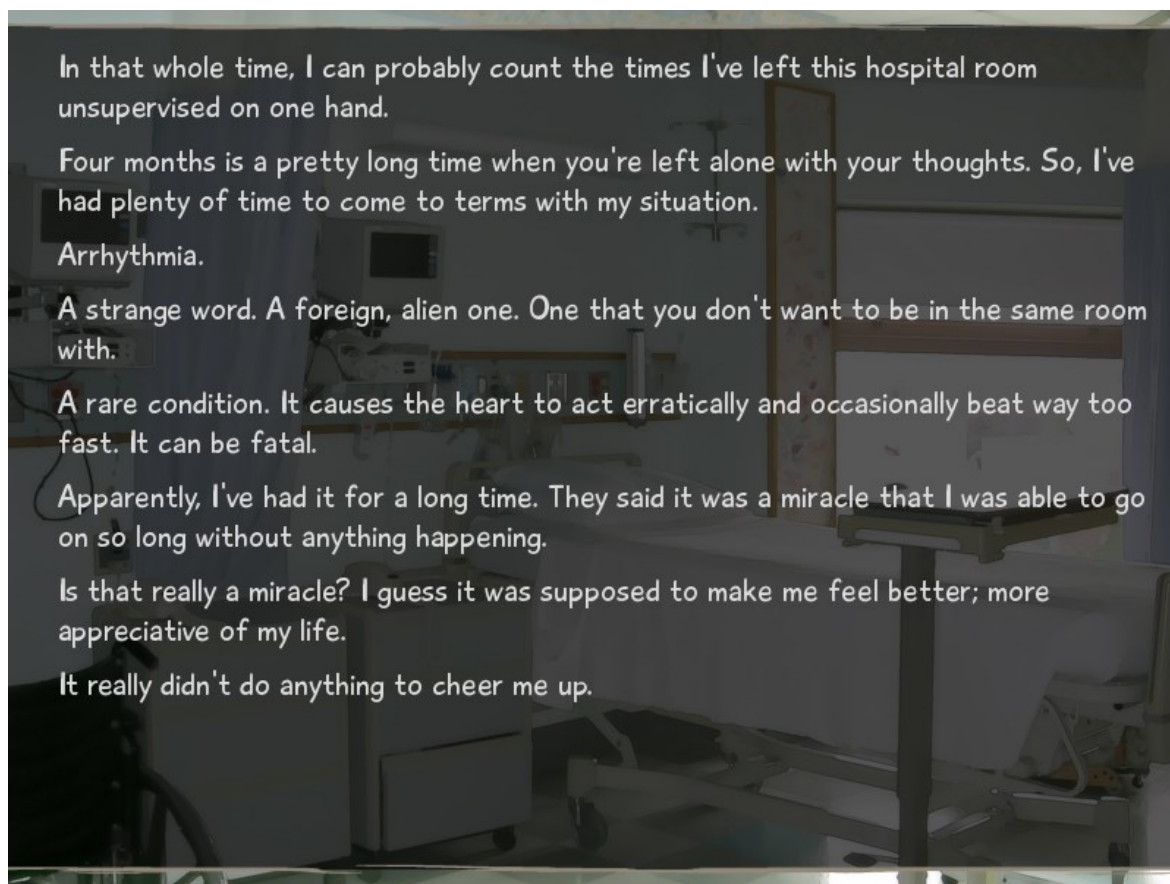
Gameplay je doprovázen instrumentální podkresovou hudbou a ambientními zvukovými efekty, jako např. ševlení větru, zavírání dveří, školního zvonění apod. Hra nemá dabing postav, ten se však objevuje primárně ve velkých zpoplatněných titulech.

Obrázek 11 Printscreen menu pro rozhodnutí ve vizuální novele Katawa Shoujo



Možnosti pro rozhodnutí, které hra nabízí, jsou zde vyřešeny tlačítky ve středu obrazovky tak, že krátký text v nich vždy vyjadřuje náplň dané možnosti. Hráč je tedy informován a je schopen si relevantně zvolit. Některá rozhodnutí nemají na vývoj příběhu žádný vliv, ale těch je podstatně méně.

Obrázek 12 Printscreen dlouhého monologu postavy ve VN Katawa Shoujo



Pokud se ve hře objeví dlouhý monolog, ať vnitřní nebo během rozhovoru, hráči se zobrazí přes celou obrazovku okno pro výpis textu. Hojně využívaný způsob, kterým hra předá informaci, že následuje delší úsek čtení bez možnosti ovlivňovat příběh.

### 2.1.2 Shrnutí Katawa Shoujo

Katawa Shoujo nabízí osm možných konců, dobré i špatné. Jedná se z tohoto hlediska tedy o solidní vizuální novelu, kde hráčova rozhodnutí mají smysl a přímý dopad na vývoj široce se větvícího příběhu. Soundtrack ke hře je dlouhý přes hodinu a půl a během hraní, i podle recenzentů, doplňuje atmosféru a ve spojení s ambientními zvuky a silně digitálně upravenými fotografiemi dodávají promyšlený herní a literární zážitek.



## 2.2 Doki Doki Literature Club

Obrázek 13 Printscreen hlavního menu při spuštění Doki Doki Literature Club



Vývojářský tým Team Salvato představil v roce 2017 vizuální novelu s větvícím příběhem, která maže hranice mezi hrou a realitou. Je prezentována jako obyčejný simulátor randění, kdy hráč má na výběr z několika dívek, o které se bude ucházet, ale to se po hodině hraní změní.

Poté, co je hráči představen svět ve hře, herní mechaniky a vizuál jeví se jako normální, začne tato vizuální novela tzv. „bořit čtvrtou stěnu“, tj. uvědomovat si, že je to pouze hra nacházející se v reálném světě.

Posouvá tak žánr vizuálních her na další úroveň a využívá k tomu různých prostředků softwaru Ren'Py, které jsou popsány níže.

Příběh pojednává o citlivých tématech jako deprese a sebevraždy. Pro hráče se ale jedná spíše o herní zážitek, ve kterém ztrácí kontrolu, podobně jako při depresi a dalších duševních onemocněních.

### 2.2.1 Vizuální stránka

Při spuštění hry se hráči objeví animace v menu obrazovky, která je rozdělena na sekci s textovými tlačítky a na obrazovou část vyplněnou hlavními postavami. Celkově je hra laděna do růžové a bílé, evokující simulátor randění a navozuje právě takovou atmosféru. Taktéž se na úvodní obrazovce nachází logo hry laděné až do infantilnosti.

Okno pro výpis textu při hraní se nese ve stejném infantilním duchu, nachází se tradičně v dolní části obrazovky se zvýrazněným jménem postavy, která právě hovoří. Pakliže jde o vypravěče, okno pro jméno se nezobrazuje vůbec.

Tlačítka pro rozhodnutí jsou umístěna ve středu obrazovky, růžová, a stále drží koherenci vizuálu.

Obrázek 14 Dialogové okno Doki Doki Literature Club při hraní



### 2.2.2 Invence

Princip boření čtvrté stěny využívají hojně též filmy, divadelní představení, dokonce i beletrie, z tohoto pohledu se tedy nejedná o nic nového. V čem ale spočívá inovace, je zapojení interakce. Hráč je konfrontován postavami, které si uvědomují, že se nachází ve hře, přičemž je i nadále schopen příběh sám utvářet a účastnit se ho. A protože mu hra do jisté míry kontrolu nad jeho utvářením vezme, hráč se nyní dostává do situace, kdy je spíše vedlejší postavou v onom příběhu, jen se oproti ostatním nachází mimo počítač. Z tohoto důvodu budou následující printscreeny zaznamenány s reakcemi streamujících YouTuberů.

Hra pomocí pythonu dokáže sledovat, zdali je její obsah nahráván, a podle toho se postava ve hře zachová. Jedna z postav pozná, jestli hráč právě streamuje, a osloví ho napřímo, nikoli jako postavu ve hře.

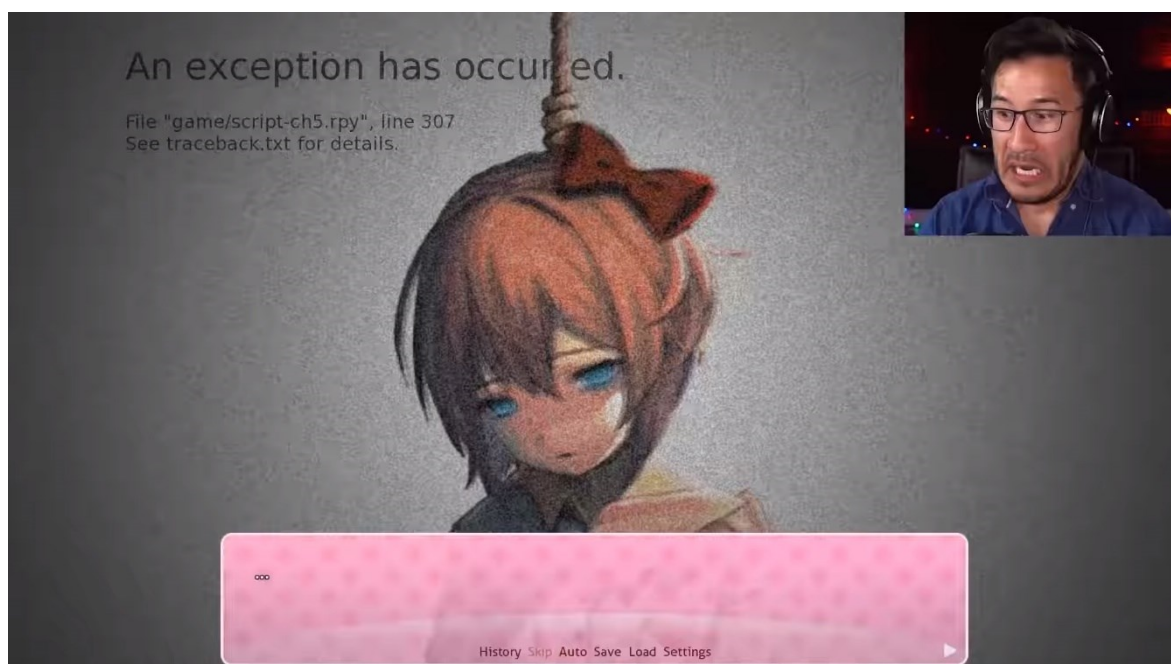
Obrázek 15 Printscreen YouTube videa reakce na boření čtvrté stěny v Doki Doki Literature Club



Na dalším printscreenu se nachází chybová hláška, která se programátorovi hry objeví, když smaže řádek v kódu definující postavu. Zde se zobrazuje jako pozadí ve hře, jakmile jedna z hlavních protagonistek ukončí svůj život. V tomto momentě hra končí a hráč má možnost začít znovu.



Obrázek 16 Printscreen YouTube gameplaye Doki Doki Literature Club s chybovou hláškou



Jakmile hráč zahájí další tzv. průchod, tedy když opět spustí hru od začátku, postava, která spáchala sebevraždu, se ve hře již neobjevuje a nelze ji přivést zpět; hra vymaže veškerý uložený postup, hráč tedy není schopen se vrátit před klíčové rozhodnutí, které sebevraždu způsobilo, a rozhodnout se jinak. Dokonce se postava ani nezobrazuje na úvodní obrazovce, je nahrazena postavou Moniky.

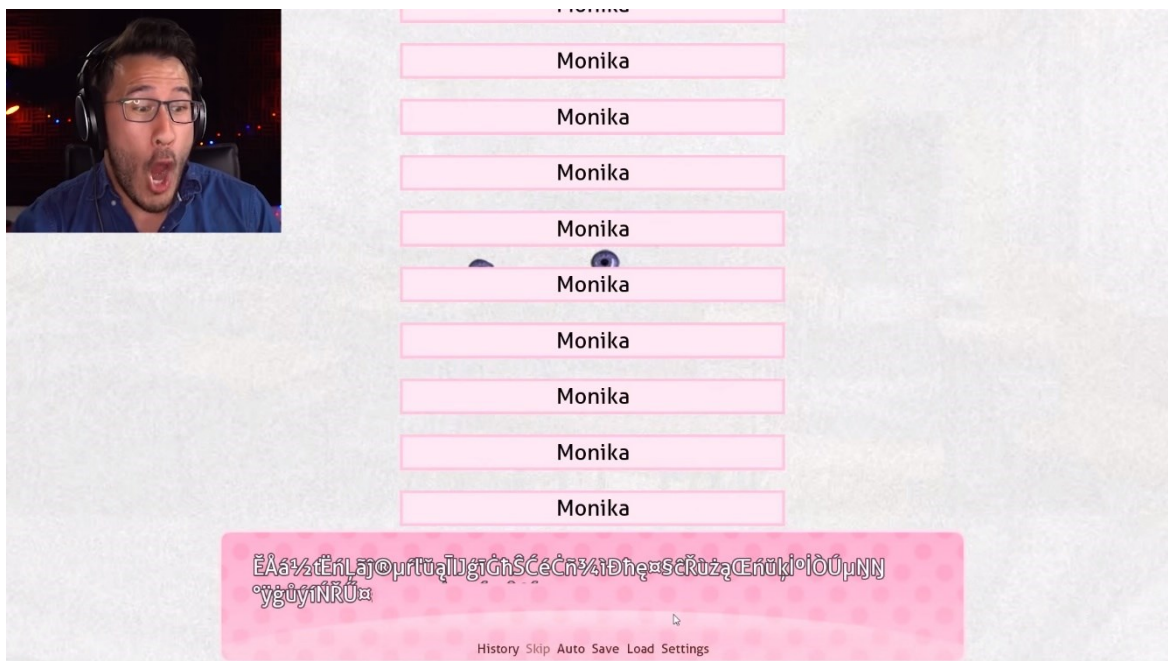


Hra se jeví jako rozbitá, objevují se různé glitche, chybové hlášky, začerňují se tváře některých postav, dokonce i jejich promluvy, které se samy vypisují a mizí – hráč čas od času ztratí kontrolu. Tu přebírá jedna z postav; Monika. O té se později dozvídáme, že si je vědoma, že se nachází ve hře, a že chyby ve hře způsobuje ona. Volně eliminuje ostatní postavy, aby hráč zůstal pouze s ní – pomocí mazání souborů, nebo např. také pomocí ovládání myši, kdy hráč je přinucen kliknout na jednu z možností.

Obrázek 17 Printscreen z gameplaye Doki Doki Literature Club, kdy Monika stojí před textovým oknem



Obrázek 18 Printscreen z gameplaye Doki Doki Literature Club poté, co hráč zvolil jinou možnost, než postava Monika chtěla.



Posléze postava Monika vymaže všechny soubory, kromě jedné lokace a jí samotné. Hráč se nachází v jejím domě a hra se blíží ke svému konci. Monika zde už napřímo diskutuje s hráčem, nikoli s postavou ve hře, který má ale stále omezené možnosti volby u jednotlivých rozhodnutí. Přiznává mu, že odstranila soubory s ostatními postavami, aby hráč byl jen s ní. Později Monika otočí a hru obnoví do původního stavu, jen vymaže sama sebe v domnění, že takto to pro ni bude nejlepší. Monika spáchá sebevraždu, ale nikoli na obrazovce. Sama si vymaže svůj soubor.

Pokud se hráč pokusí vymazat Moniku sám, nepodaří se mu to a postava mu to vyčte. Hra tedy snímá i pohyb ve svých složkách jako takový.

Ve třetím průchodu se ale Monika znovu objeví a opravdu smaže celou hru, která před spadnutím ještě vypíše chybovou hlášku, že je potřeba její reinstalace.



Obrázek 19 Printscreen hlavní obrazovky z gameplaye Doki Doki Literature Club poté, co Monika sama sebe vymaže ze zdrojových souborů



### 2.2.3 Shrnutí Doki Doki Literature Club

Z hlediska vizuálních novel se jedná o unikátní použití funkcí pythonu v softwaru Ren'py v synergii se zajímavým příběhem o depresi, ztrátě kontroly, sebevraždách, lásce a smyslu života. Hra se ale tolik nesoustředí na literární formu, jako spíše na její využití k interaktivní metafikce. Výsledkem je psychologický thriller, po kterém hráč přemýšlí o své roli v tragických událostech.

„Tím, že vtáhne do hry obrazovku a počítač samotný, ale i jeho uživatele, narušuje Doki Doki Literature Club nevyřčené hranice, v nichž se vizuální umění odehrává. Ukazuje ‚na hou‘, téměř sochařskou kvalitu počítače a obrazovky coby uměleckého nástroje,“ píše v hutném eseji pro magazín Heterotopia umělec Eron Rauch a tvrdí, že ústředním tématem Doki Doki Literature Club je estetika a komplexita virtuálního prostoru. Analýza časopisu Rock Paper Shotgun zase poukazuje na to, jak tvůrci precizně využívají očekávání hráčů a hráček, aby je nakonec dokonale nabourali a donutili je k zamyšlení nad jejich rolí v tragických událostech.[2]

## 2.3 A Date with Markiplier

Jedním z žánrů, které se vyvinuly postupně z vizuálních novel, na západě, je interaktivní video, s kterým pracuje tento projekt na YouTube. Jedná se o hru, ve které nemáte svého klasického avatara, ale děje se účastníte přímo vy sami – čehož tvůrci docílili kamerovým záznamem z prvního pohledu a absencí verbálního dialogu, ten je přímo nahrazen pouze dostupnými možnostmi volby, ve kterých se hráč rozhoduje.

Obrázek 20 Printscreen ze hry A Date with Markiplier, ukázka prvního rozhodnutí

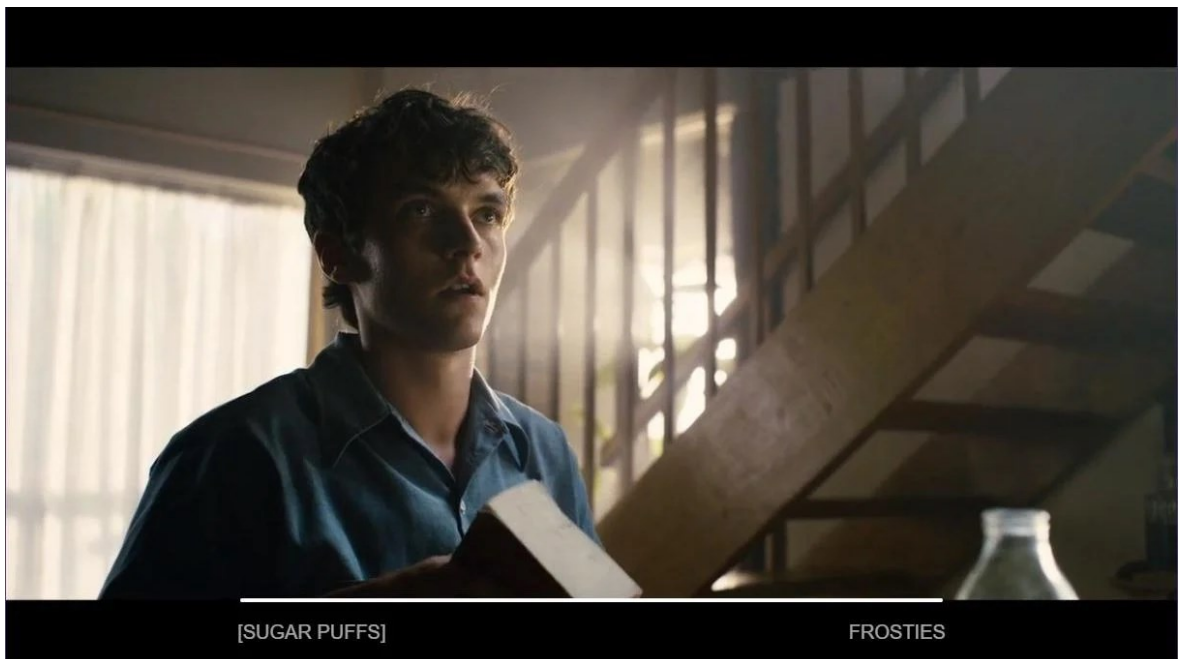


### 2.3.1 Západní styl a projekt A Date with Markiplier

Na rozdíl od východu, na západě se vizuální novely, nebo její principy, vyskytují primárně v projektech interaktivních videí, krátkých filmů nebo seriálů. Nejnovějším interaktivním snímkem je epizoda seriálu z originální produkce Netflix – Black Mirror: Bandersnatch (2018), čímž byl zážitek posunut ještě dále; hráč nyní mohl sledovat a utvářet celovečerní film. Tvůrci mu připravili 5 různých konců. Výhodou tohoto projektu byla možnost spuštění Netflixu na televizi, interaktivita se tedy projevila i na dalším médiu, a široký dosah díky streamovací platformě.

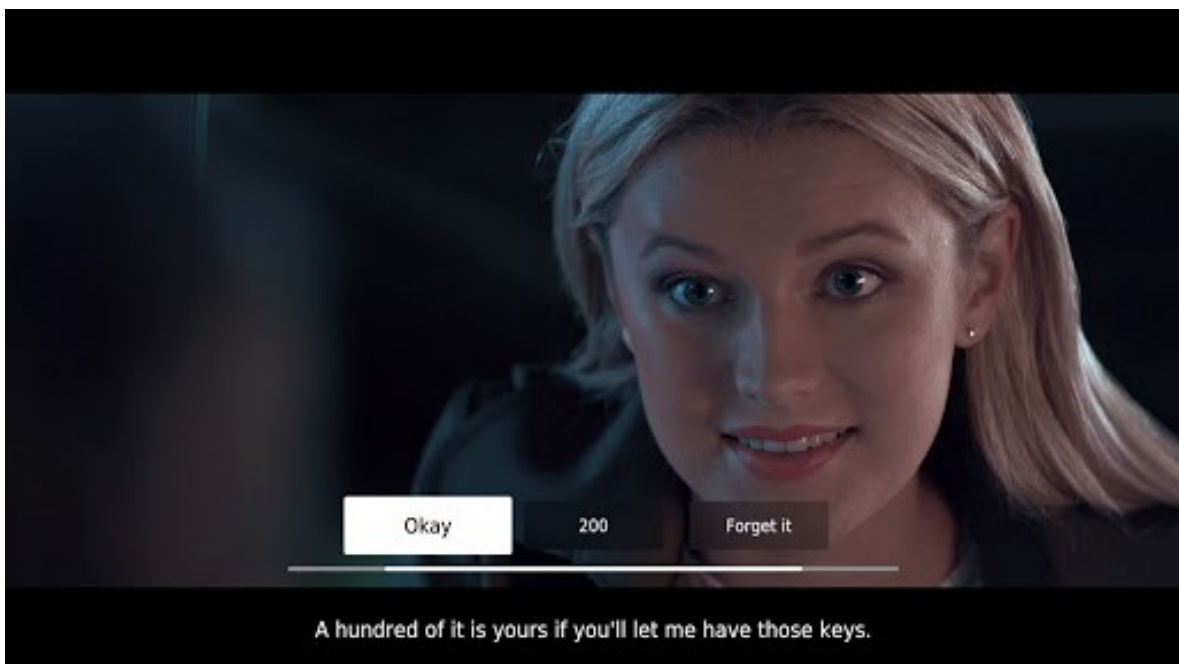
Interaktivní film využil mechaniky časovaného rozhodnutí, kdy má hráč na volbu omezený čas.

Obrázek 21 Ukázka volby s omezením časem z interaktivního filmu Black Mirror: Bandersnatch



Podobným projektem je například i Late Shift, který vyšel i na PS4, a může skončit 7 různými způsoby.

Obrázek 22 Printscreen z interaktivního celovečerního filmu Late Shift



A Date with Markiplier se drží v podobné rovině, ačkoli doba hraní této hry je podstatně nižší. Nabízí ale čtrnáct konců – deset obyčejných a čtyři skryté – tedy zároveň více možností

ovládat příběh. Je ale nutno podotknout, že v komunitě hráčů vizuálních her a interaktivních příběhů platí nepsané pravidlo – čím více konců hra nabízí, tím těžší je pro jejího tvůrce zachovat kvalitu příběhu. A to z důvodu dělení pozornosti mezi různé dějové linky. Podobně jako je obtížnější soustředit se na smysluplnost třiceti postav v románu než dvou v povídce.

### 2.3.2 Vizuální stránka západních her a hry *A Date with Markiplier*

Hra je vytvořena z krátkých videí z pohledu hráče a neobsahuje téměř žádnou grafiku. Jednotlivá rozhodnutí jsou řešena obrázkovými náhledy s délkou videa, na které rozhodnutí odkazuje. Jejich umístění je variabilní, vždy odpovídá pravidlům kompozice dané scény, do které jsou zasazeny. Jsou doplněné třesoucím se verzálkovým textem nesoucí název rozhodnutí. Hra neobsahuje titulky, tedy přepis dialogů, na rozdíl od her uvedených níže.

Podobné řešení zvolili tvůrci filmu *Bandersnatch* i *Late Shift*, který dokonce obsahuje titulky v dolní části obrazovky. Čitelnost zajišťuje černý neprůhledný obdélník pod nimi.

Západní hry využívají minimalismu v oblasti UI, na rozdíl od východních autorů. Zažitý wireframe je místo pro titulky v dolní části obrazovky, ideálně v černém obdélníku přes celou šířku obrazu a textové pojetí rozhodnutí (interaktivního prvku). Pokud jde o rozhodnutí s časovačem, ten bývá vyobrazen tenkou čarou. Západ tihne k minimalismu v UI kvůli bohatosti obrazu, kterým je video, nikoli statická fotografie či malba ve východních hrách.

Obrázek 23 Ukázka titulků u interaktivního filmu *Late Shift*





### 2.3.3 Invence

Projekt se soustředí na interaktivitu a její četnost – a hra disponuje rychle se odvíjejícím dějem, čímž hráči dovolí na konci každého krátkého videa, které je vždy přibližně minutu a půl dlouhé, se rozhodnout mezi dvěma možnostmi. Apeluje tedy na hráče, kteří upřednostňují více možností utváření příběhu a větší množství konců, v kontrastu například s kinetickými novelami.

Obrázek 24 Ukázka rozhodnutí ve hře A Date with Markiplier



Každé krátké video je natočené zdánlivě bez stříhů (ve videích se vyskytují tzv. skryté stříhy, tj. stříhy, které hráč nepozná a jeví se mu jako jeden záběr) a reálně simuluje pohyb očí a nepřetržitost vnímání.

Hlavní postavou je samotný Markiplier (viz Obrázek 20), nikoli hráč. V ostatních vizuálních novelách nebo projektech jim podobných, je hráč buď hlavní postavou, nebo má avatara, který jí je, nebo se příběhu neúčastní vůbec a hráč si je vědom, že příběh pouze utváří svými rozhodnutími jako „vypravěč“. Zde se hráč ocitá v neobvyklé situaci, kdy se děje účastní, utváří ho, ale z hlediska příběhové stavby je vedlejší postavou. Samotný příběh je tedy vyprávěn z pohledu „druhé osoby“, tedy vedlejší postavy, hráče, který ho vnímá jako z první osoby.

Premisa rande s Markiplierem je poté vyvrácena prvním koncem s nejkratší dějovou linkou, kdy se hráč dozví, že pouze teprve „tvoří“ danou interaktivní hru. Jedná se o tzv. meta prvek,

kdy si jsou postavy ze hry vědomy, že se nachází ve hře. Hráči je poté nabídnuta možnost začít znovu. Odkaz vede na první video. Tento odkaz obsahují všechna závěrečná videa, kde hra končí. Vytváří se tím smyčka, díky které stoupá pravděpodobnost, že hráč neskončí hned po prvním průchodu hrou a že projde všechny cesty a objeví všechny konce.

Obrázek 25 Printscreen z meta konce hry A Date with Markiplier



### 3 SHRNU TÍ POZNATKŮ

Vizuální novely pochází z Japonska, jsou tvořeny v různých softwarech, ale nejčastěji v softwaru Ren'py, který je oblíbený i mezi nezávislými autory díky podrobným návodům na uživatelských fórech.

VN obsahují menu a funkce jako ukládání postupu, zobrazování již přečteného textu, automatické vypisování a přeskakování textu apod., toto nastavení je však skryté a spárované se zažitými klávesovými zkratkami, které jsou výchozí pro software Ren'py a shodují se ve většině her.

Vizuální novely a jejich derivace z Japonska a Asie využívají minimální animace převážně ve statické kreslené grafice, přičemž jejich hodnota stoupá, pakliže animace mají, stejně tak jako dabing a instrumentální podkresovou hudbu. Zato na západě je trendem využití videa, potažmo vytvářet interaktivní filmy s mechanikami vizuálních novel.

Tento žánr se dělí na hlavně na vizuální a kinetické novely, kdy kinetické nedisponují žádnou či téměř žádnou interaktivitou, zato mají predispozice k představení propracovanějšího příběhu, a to právě díky absenci větvení vznikajícího z interaktivity v tomto typu her.

Příběh je hlavním aspektem těchto her a ovlivňuje i jejich délku. Ta se velmi liší; pohybuje se od jednodušších příběhů v délce cca 30 minut po nejrozvětvenější, které mohou při součtu všech různých cest dosahovat délky až 100 hodin a více. VN často bývají ve formě simulátorů randění, ale žánrově pokrývají vše, od akčních, přes válečné, až ke sci-fi a fantasy. Některé z nich fungují i na bodovacím systému, kdy hráč potřebuje k dosažení některého konce dostatečné množství nasbíraných bodů, které získává během hry za různá rozhodnutí. Příběh je často vyprávěn z prvního pohledu hlavní postavy, za kterou hráč činí herní rozhodnutí.

Jak na východě, tak na západě se objevuje trend tzv. meta prvku, kdy postavy nebo hra samotná překoná čtvrtou stěnu a maže se rozdíl mezi virtuální realitou a skutečností.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 4 NÁVRH VLASTNÍHO ŘEŠENÍ

Rozhodl jsem se vytvořit vizuální novelu s vlastním příběhem a využít autorských fotografií a krátkých animací z nich vytvořených. Důvodem jsou zkušenosti s fotografováním a vytvoření nového vizuálního pojetí VN. Hlavní postavy jsou nadabované a hra disponuje i instrumentálním podkresem od Františka Zídka a ambientními zvuky za účelem zvýšení atraktivity hry. VN je vytvořena v Ren'py z důvodu dostupných rozsáhlých a podrobných návodů ke všem mechanikám tohoto volného softwaru na uživatelských fórech.

Kvůli charakteru příběhu o člověku trpícím derealizací a závislostí budou využity vizuální i interaktivní mechaniky, které hráči zprostředkují blíže tyto dvě poruchy, a to např. neaktivní možnosti volby u jednotlivých rozhodnutí, ztráty kontroly nad kurzorem myši, boření čtvrté stěny; zahrnutí meta prvku, kdy hlavní postava promlouvá přímo k hráči, vizuální zobrazení derealizace, kdy se např. na monitoru hráče samotná hra objeví v dalším monitoru, fotografie zachycující jednu z postav jako loutku apod.

Cílem projektu je zprostředkovat hráči pocity při derealizaci a různých závislostech, představit konkrétní příběh a ukázat na něm kaskádu špatných řešení ve zdánlivě bezvýhodných situacích vedoucích ke ztrátě kontroly nad sebou samým.

### 4.1 Literární část

#### 4.1.1 Premisa příběhu

„Premisa příběhu je důvod, proč píšete právě to, co píšete. Je to nástroj, který vám pomůže držet se při psaní zvoleného tématu. Váš cíl se díky premise stane mnohem zřetelnější.“ [4]

Cílem této bakalářské práce je hráči představit derealizaci, drogovou závislost, a problémy s tím spojené, a konfrontovat hráče s reálnými následky těchto problémů.

Příběh je o spisovateli, Adamovi, kterému se zdá svět nereálný. Tomuto člověku se začne ve snech zjevovat bytost "Kudlanka", což je personalizovaná derealizace, kterou hlavní postava trpí v různých epizodách svého života. Kudlanka ale hlavní postavě poskytne všechno, po čem touží – skutečnou lásku, smysl, pravé emoce, ... Přestože je Kudlanka derealizací, Adam s ní nezažívá žádné špatné chvíle, naopak. A to proto, že žije v nevědomí, že právě chvíle strávené s ní jsou ve skutečnosti špatné. Jemu se jeví jako úžasné. Proces derealizace Adam nedokáže ovlivňovat, stejně jako touhu trávit čas s Kudlankou.

Adam se rozhodne, že nechce s Kudlankou strávit jen tak krátký snový čas, začne brát drogy, díky kterým se také s Kudlankou může více vidět. Ty mají ale tu vlastnost, že setkání jsou neorganická, postupně slábnou a odebírají Kudlance možnost se s Adamem vidět, až nakonec se nebudou moct vídat vůbec, protože má hlavní postava mozek příliš pod vlivem.

A tak se Adam pořád víc a víc vzdaluje reálnému světu, své přítelkyni, svému literárnímu agentovi, sám sobě, a je na hráči, aby ho dokázal zachránit před naprostou derealizací, drogami a sebevraždou. Hlavní postava navíc na konci příběhu zjistí, že se nachází ve hře, a prosí hráče, aby ho nechal svým rozhodnutím skočit ze střechy. Tím hra naznačí problém s vnímáním reality i v našem skutečném světě – dotkne se filosofické myšlenky, že žijeme v simulaci.

Příběh nabízí tři konce. V prvním Adam umře, v druhém Adam přežije, ale opustí ho přítelkyně, a v třetím Adam taktéž přežije a přítelkyně ho neopustí.

#### 4.1.2 Výstavba příběhu

Příběh dodržuje ve velké míře paradigma scénáře, Aristotelovu klenbu, kdy se začíná expozicí, pokračuje se kolizí, krizí, peripetií a končí se katastrofou a katarzí.

V knize *Screenplay: the foundations of screenwriting* srovnává Sig Field paradigma scénáře s paradigmatickým stolem – tj. deska a čtyři nohy. Popisuje, že stůl může být různě vysoký a široký, z různého materiálu, ale stále se jedná o stůl. Paradigma tedy zůstává stejné. [5]

Expozice je Kudlance posunuta o několik minut hraní, hráči je okamžitě představena kolize, snový svět v akčním podání, začínající myšlenkami na smrt a končící smrtí za účelem zaujetí. První scéna vždy určuje celý příběh, v případě mé VN jde o míhající se šmouhy evokující pád a niterné myšlenky hlavní postavy o smrti. Samotná expozice začíná probuzením ráno, kde se čtenář dozvídá o postavách bližší informace. Kolize dále pokračuje, kdy hlavní postava touží setkat se opět s Kudlankou, tedy reálný svět mu nestačí, nebaví ho.

Krise nastává v momentě, kdy je hráč postaven před rozhodnutí, zdali se Adam přizná své přítelkyni Valerii, že ji už nemiluje.

Peripetie posléze spočívají v několika týdnech, kdy Adam tráví čas pod vlivem drog a ztratí naprosto spojení s reálným světem, dokonce mu nakladatelství vypoví smlouvu. Po nějaké době se v této části také objevuje zdánlivá naděje. Literární agent dohodne Adamovi smlouvu s novým nakladatelstvím.

Katastrofa se v příběhu odehrává od momentu, kdy se s Valerií vidí po několika měsících v kavárně. Podle hráčových rozhodnutí buď nastává rozchod, nebo zůstává nevyřčen. Pokračuje až do momentu, kdy Adam stojí na střeše a chce skočit. Zde má hráč jednu z dalších možností rozhodnout.

Katarze, neboli očista, ukončení příběhu, následuje pouze poté, pokud hráč Adamovi nedovolí skočit ze střechy. Je zde zobrazena Adamova návštěva u psychoterapeutky.

## 4.2 Fotografická část

### 4.2.1 Fotografie po technické a organizační části

Projekt obsahuje jak fotografie, tak video poskládané z jednotlivých snímků, který byly vytvořeny pomocí sekvenčního snímání (rychlostí 8 snímků za vteřinu), ale i krátké cinemagrafy, kdy je do fotografie zasazen pohyblivý prvek.

Fotografování bylo zahájeno již v září roku 2019 a pokračovalo až do července roku 2020. Důvodem byla vysoká náročnost na postprodukcí – barevná úprava jednotlivých fotografií, jejich ladění do scén, úprava ve photoshopu, pokud se jedná o fotomontáž – a na tvorbu videí z fotografií, ale také charakter samotných scén; postavy se objevují na matejské pouti, v herně, v kavárně, opuštěném domě, střídá se den, ráno i večer. Dalším důvodem bylo hledání vhodných dat pro herce. Vyhledávání vhodných míst na fotografování probíhalo současně za psaní scénáře.

Všechny snímky, videa i cinemagrafy byly foceny do formátu RAW (nezkomprimovaný formát). V počáteční fázi všechny vyfocené soubory zabíraly několik desítek GB – přes 5000 fotografií o velikosti v průměru 30 Megabytů. Poměr stran fotografií byl 2:3 a v rámci postprodukcce byly následně oříznuty na formát 16:9 kvůli platformě, na které se VN hraje – desktop. To vyžadovalo v praxi počítat s oříznutím a určitý kompromis mezi hloubkou ostrosti (co vše je na fotografii ostré) a vzdáleností od fotografovaného objektu – v Kudlance bylo dosaženo minimální hloubky ostrosti (vysoce rozostřenému pozadí vůči ostrému hlavnímu objektu fotografie) díky světelným objektivům s minimálním clonovým číslem 1.8.

Clona určuje proměnlivou velikost otvoru v objektivu, související s množstvím světla, které jím při expozici projde. Množství vpouštěného světla klesá na polovinu s každým zvětšením

clony o jeden expoziční stupeň a zdvojnásobí se s každým zmenšením clony o jeden expoziční stupeň. Čím vyšší clonové číslo, tím větší je clona. Clona rozvňž řídí hloubku ostrosti fotografie. [6]

Fotografování neprobíhalo chronologicky, např. první scéna, která se vyfotila, byla příběhově úplně poslední. A to z důvodu vhodnosti – na tom samém místě se fotografovalo několik dalších pasáží, které jsou ale v příběhu na úplně jiných místech.

#### 4.2.2 Fotografie po obrazové stránce

Pro tuto VN byly zvoleny dva styly fotografování, které rozlišují snový a reálný svět. Ve snovém světě se barvy liší od reálného podání (fialový západ, např.), v zobrazení reálného světa se fotografie drží skutečného podání barev.

VN je rozdělena na jednotlivé scény, které jsou fotograficky jednotlivě vystavěny tak, aby tvořily koherentní celek.

Obrázek 26 Kudlanka, vystavění snové scény 1

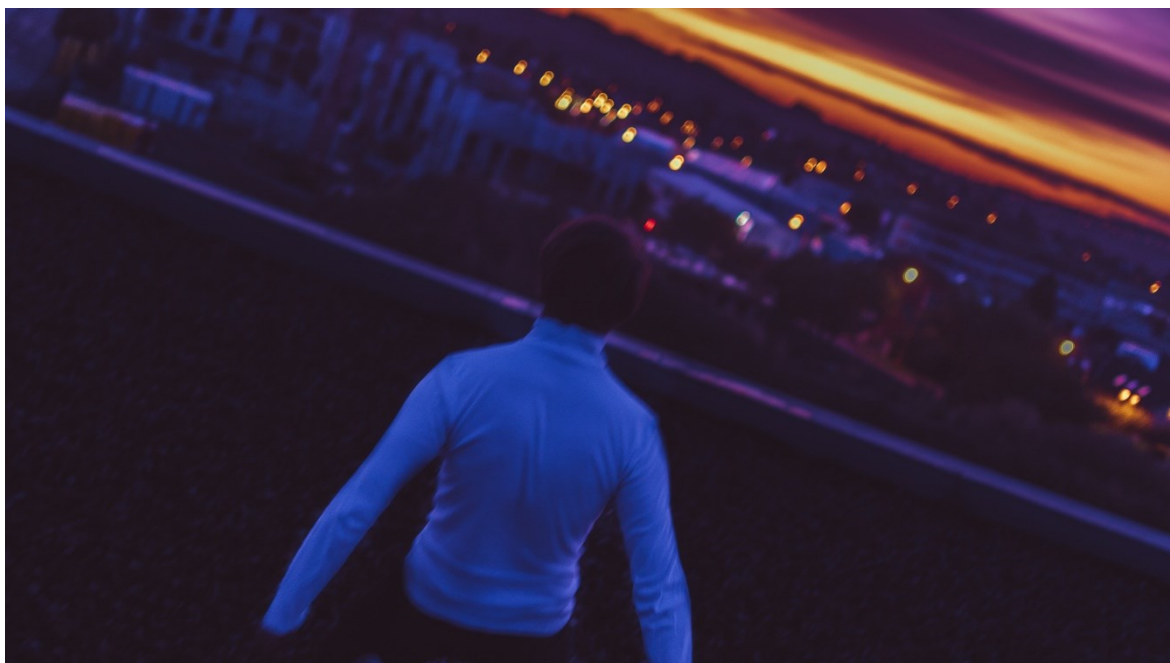




Obrázek 27 Kudlanka, vystavění snové scény 2



Obrázek 28 Kudlanka, vystavění snové scény 3



Obrázek 29 Kudlanka, příklad fotografie zobrazující reálný svět



Z velké části bylo použito záběrů, které nedisponují třetím rozměrem; působící 2D. Navazují tak na pocity hlavní postavy, Adama, kterému se svět nezdá reálný.

Barevná paleta se pohybuje od studených až po teplé barvy, které slouží pro znázornění denní doby a nálady scény celkově. Např. ráno je zobrazováno teplou žlutou, zatímco noc je zelená, modrá a fialová.

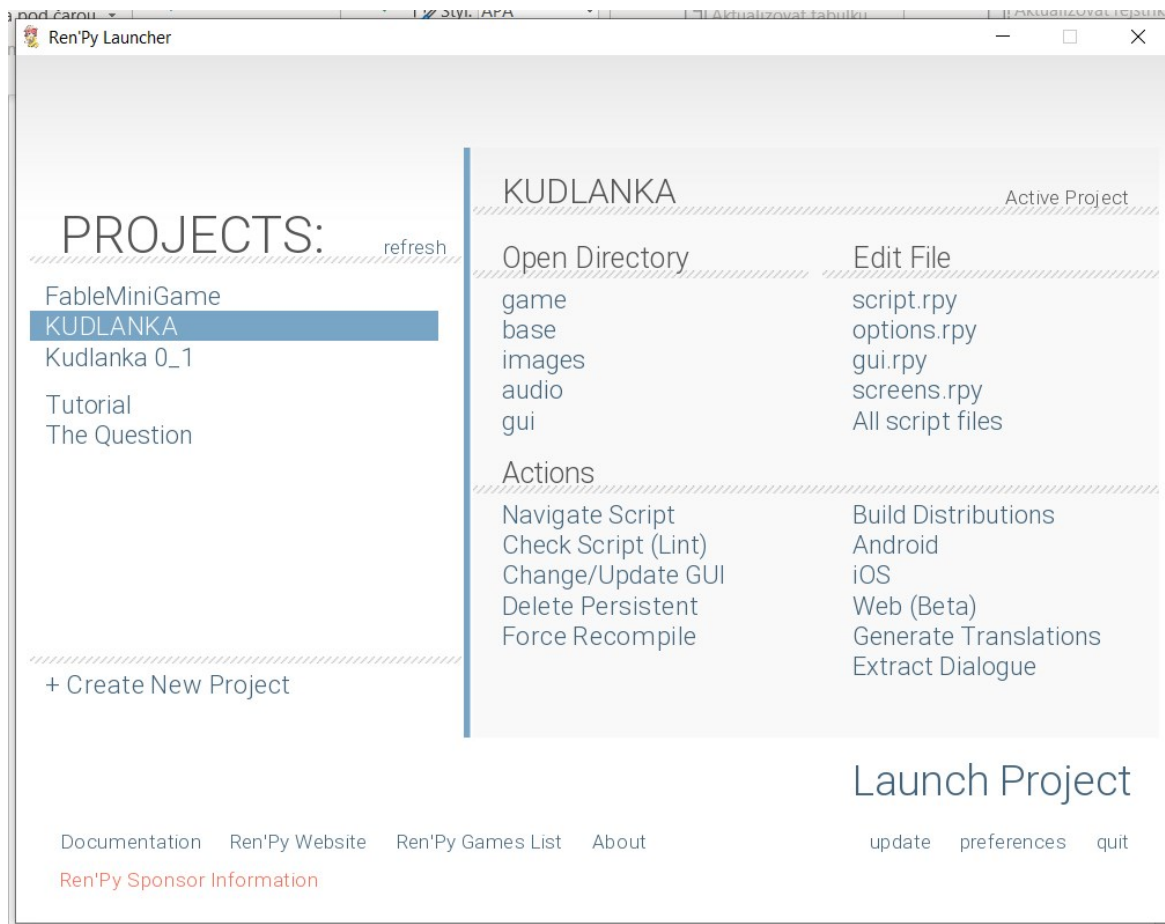
### 4.3 Kódovací a designová část

#### 4.3.1 Python a Renpy

Hra je vytvořena v kódovacím jazyku Python za pomoci enginu Ren'Py, který disponuje několika vylepšeními usnadňující kódování. Například tzv. kód „label“, kdy za jeho pomoci v příběhu označujete kapitoly, což vám usnadní následné větvení příběhu podle hráčova rozhodnutí. Nebýt tohoto označení, nešlo by poté adekvátně po zvolení jedné možnosti přeskochit na odpovídající dějovou linku.

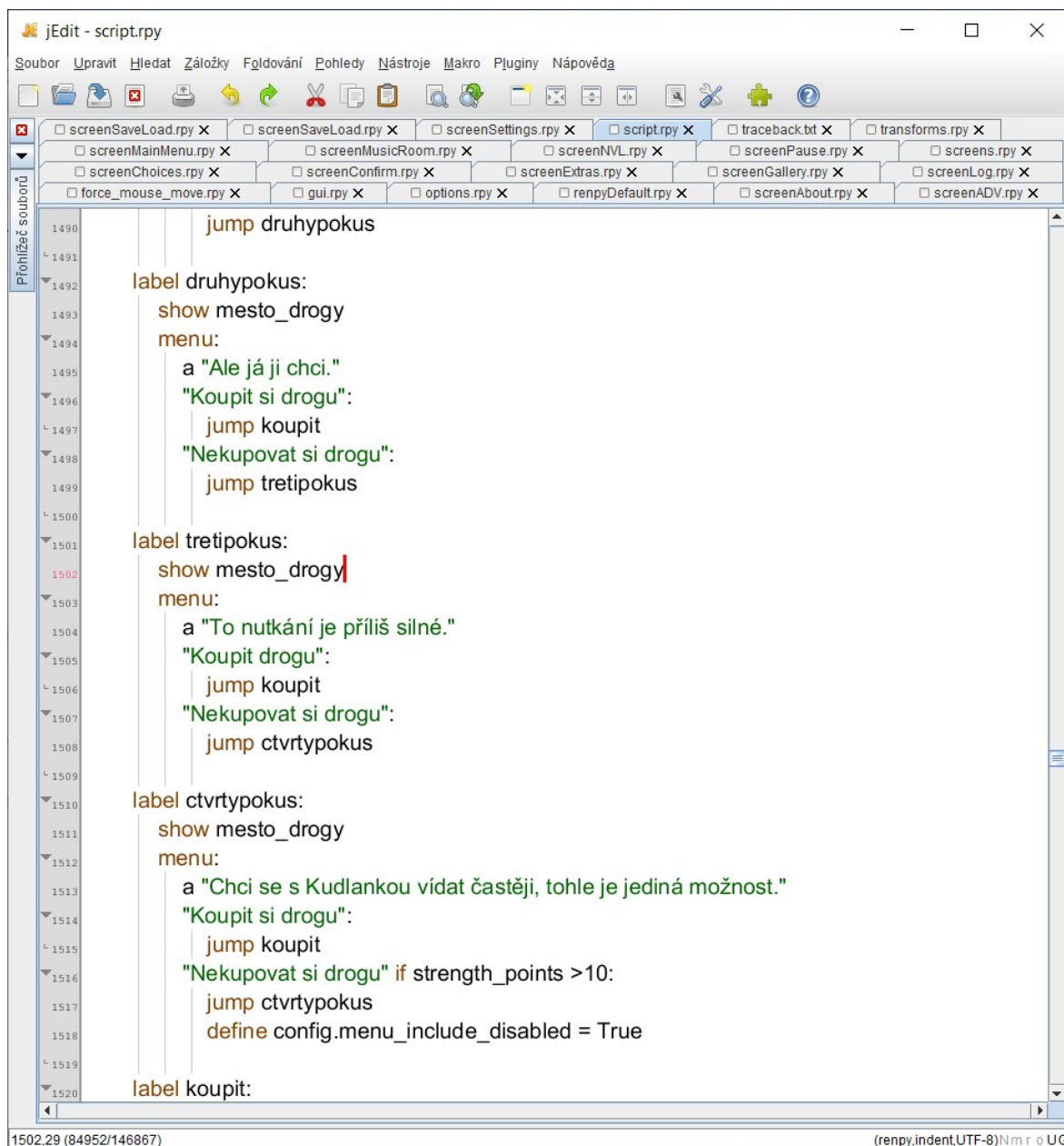
Ren'Py je uživatelsky přívětivý engine pro výrobu vizuálních novel, kdy je na internetu k dispozici velké množství návodů na uživatelských fórech, jak v něm pracovat s jazykem Python. Díky této skutečnosti jsem nakonec zvolil tento engine. Dalšími možnostmi, které jsem měl, byl například Unity, ale ten není mezi výrobci VN tak rozšířený a neexistuje k němu takové množství návodů týkajících se výroby interaktivního příběhu.

Obrázek 30 Ukázka prostředí programu Ren'Py



VN obsahuje 2414 řádek originálního kódu a několik stovek kódu z použité šablony, která byla upravena. Z velké části se jedná o autorský text z příběhu Kudlanky, dále poté o kódování typu vložení menu, větvení příběhu, vložení dialogů, podkresové hudby a zvuků. Pro samotné kódování byl použit jEdit, program přímo sloužící pro kódování v Pythonu.

Obrázek 31 Ukázka prostředí jEdit pro kódování v Pythonu

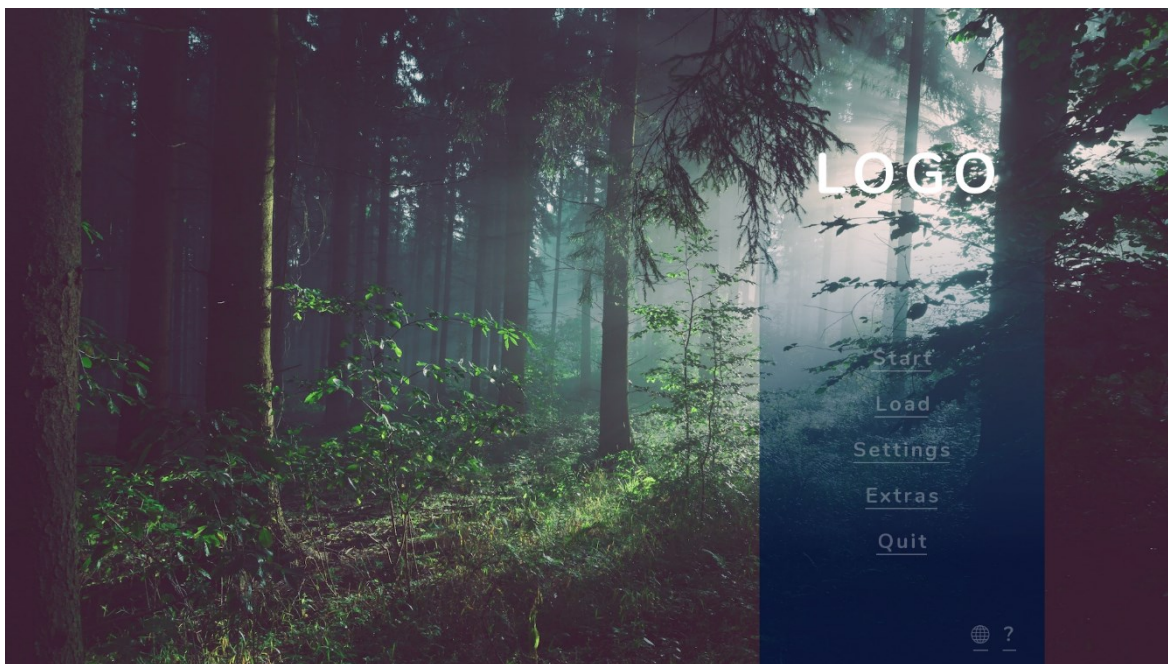


### 4.3.2 Použití šablony a UI

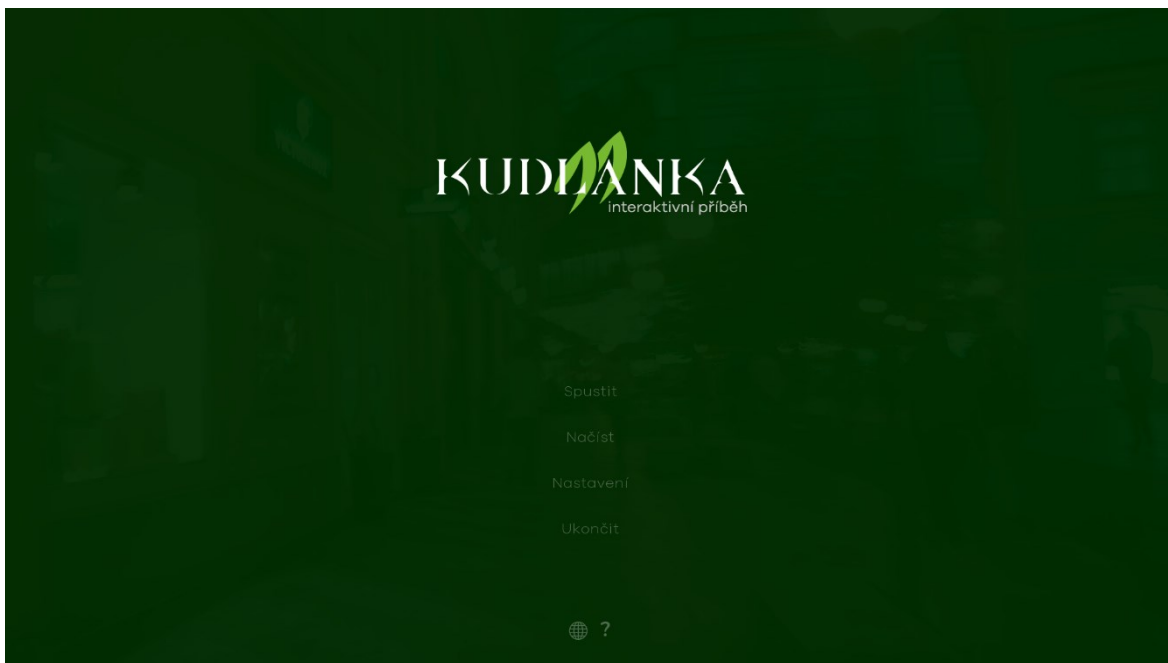
Kvůli náročnosti kódování, které by vyžadovalo samotné naprogramování funkcí, jsem se rozhodl použít na začátek šablonu volně stažitelnou z internetu a zabýval jsem se pouze jemným doladováním, co se týče vizuálního pojetí a překladu do češtiny. Změnila se typografie, ozdobné prvky byly vymazány a jiné zas přepracovány – např. tlačítka pro hráčovu volbu v jednotlivých menu s rozhodnutími, dále dialogy a principy (při hraní hry se nezobrazují malé ikony nastavení, uložení apod., jsou schované pod jedním tlačítkem v pravém horním rohu, pod ikonou z loga hry).



Obrázek 32 Šablona Fade, hlavní menu hry



Obrázek 33 Hlavní menu hry ze šablony Fade po přepracování

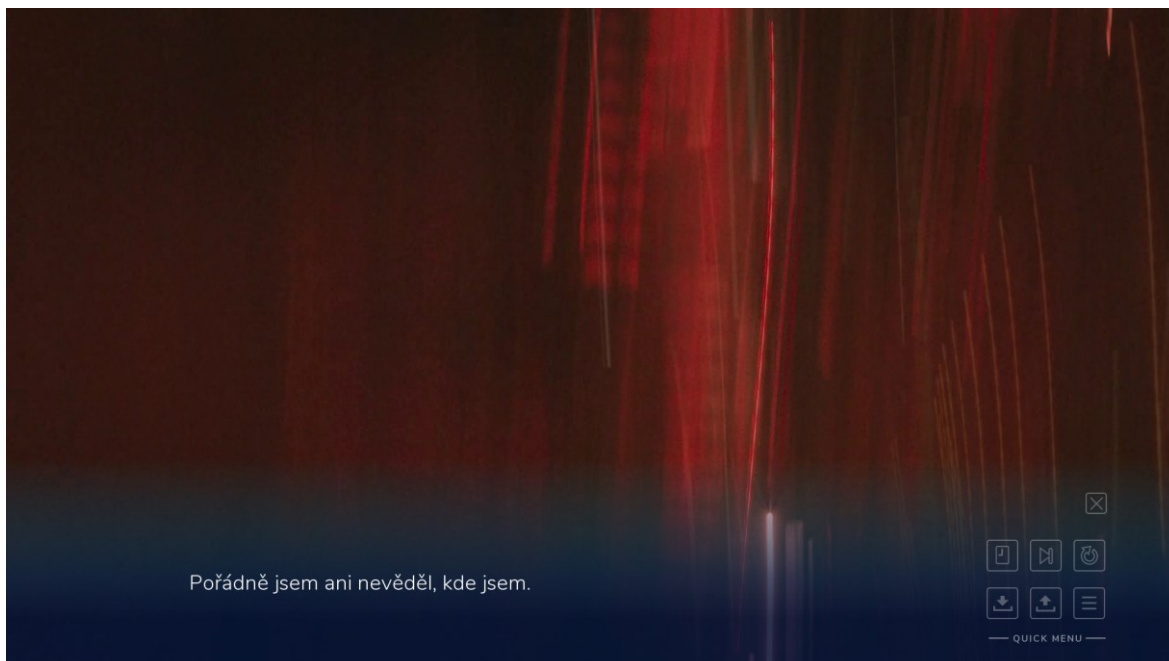


Hlavní menu hry obsahuje smyčku na pozadí, která zobrazuje hlavní postavu, jak prochází pod vlivem drog městem a dívá se kolem sebe. Záběr je vypracován na dlouhou závěrku, tedy obraz je rozostřený a „táhlý“.

Pod ikonkou otazníku se skrývá nápověda ke klávesovým zkratkám, vedle je ikonka vedoucí na můj web [zincak.com](http://zincak.com).



Obrázek 34 Šablona Fade během hraní hry s mým podkresovým videem

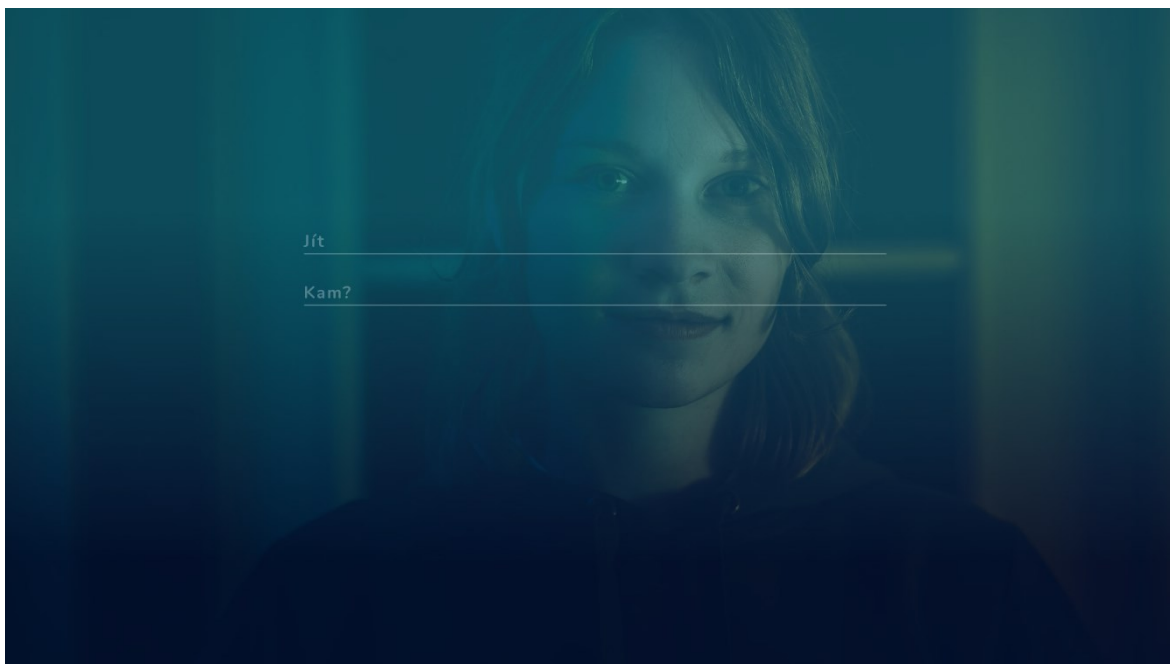


Obrázek 35 Během hlavní hry, vlastní design s mým podkresovým videem

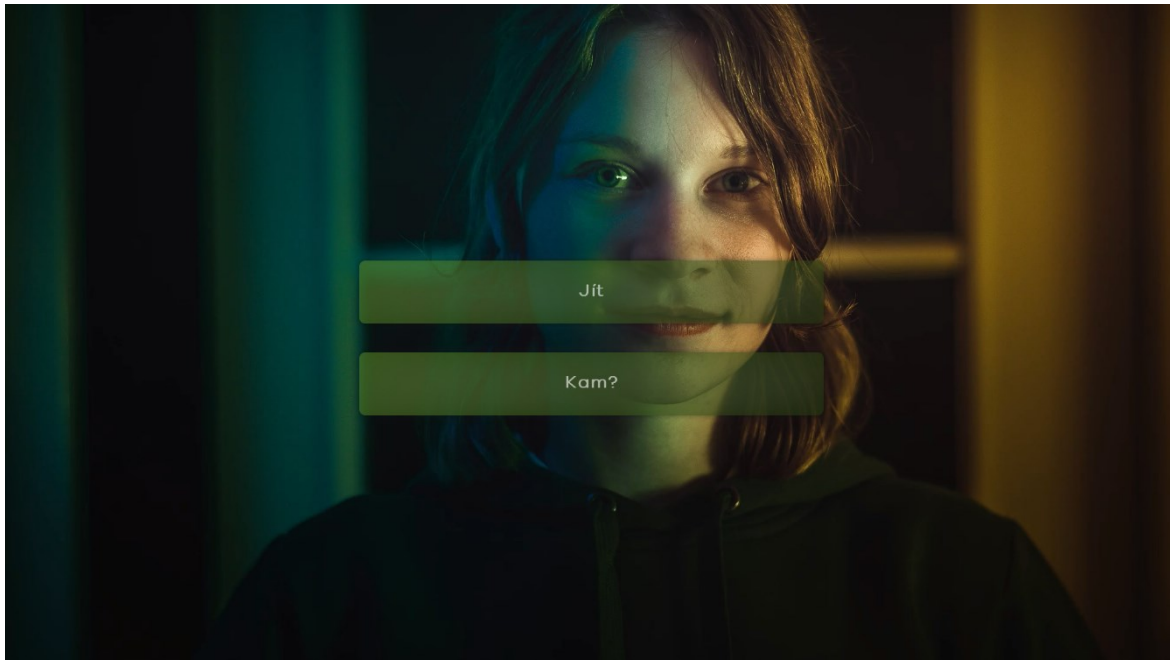


Navržený design zjednodušil původní šablonu, kdy tlačítka rychlého menu přesunul pod ikonu nohou kudlanky vpravo nahoře. Když se na ni najede myší, získá 100% neprůhlednost, je sytě zelená a objeví se pod ní nápis bílý „Menu“. Stejně funguje i oko vpravo dole, které je v hover stavu neprůhledně bílé, ale jeho funkcí je skrýt UI, aby si hráč mohl prohlédnout obraz hry bez rušivých elementů, například pro potřeby vyfocení obrazovky apod.

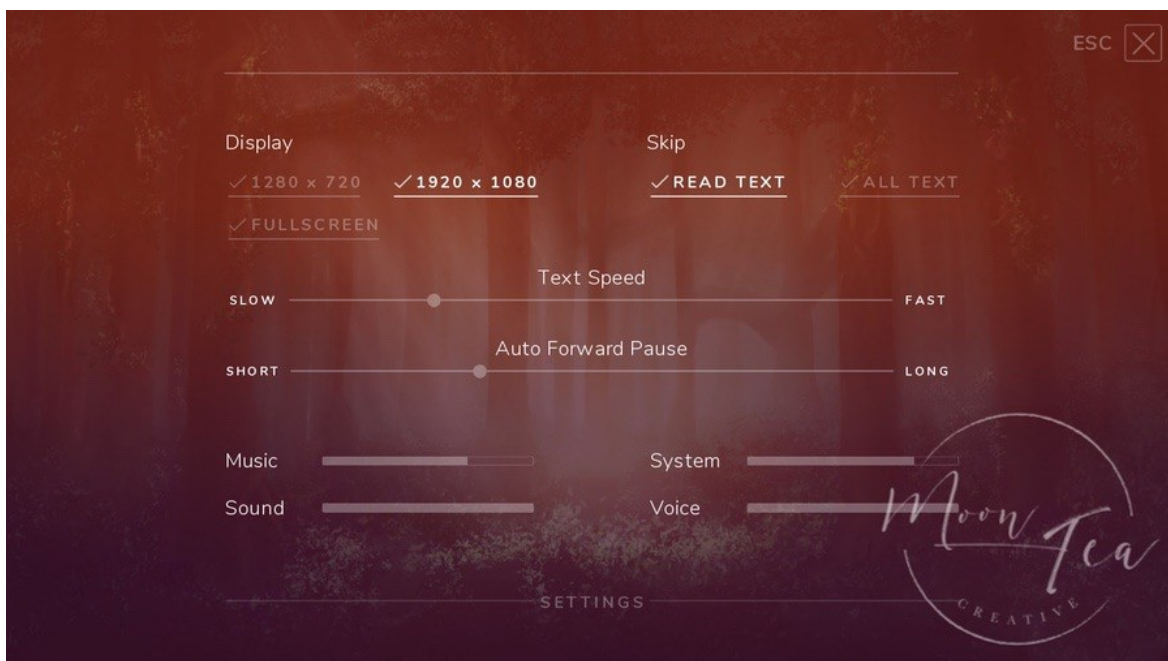
Obrázek 36 Šablona hry Fade, ukázka menu pro rozhodnutí



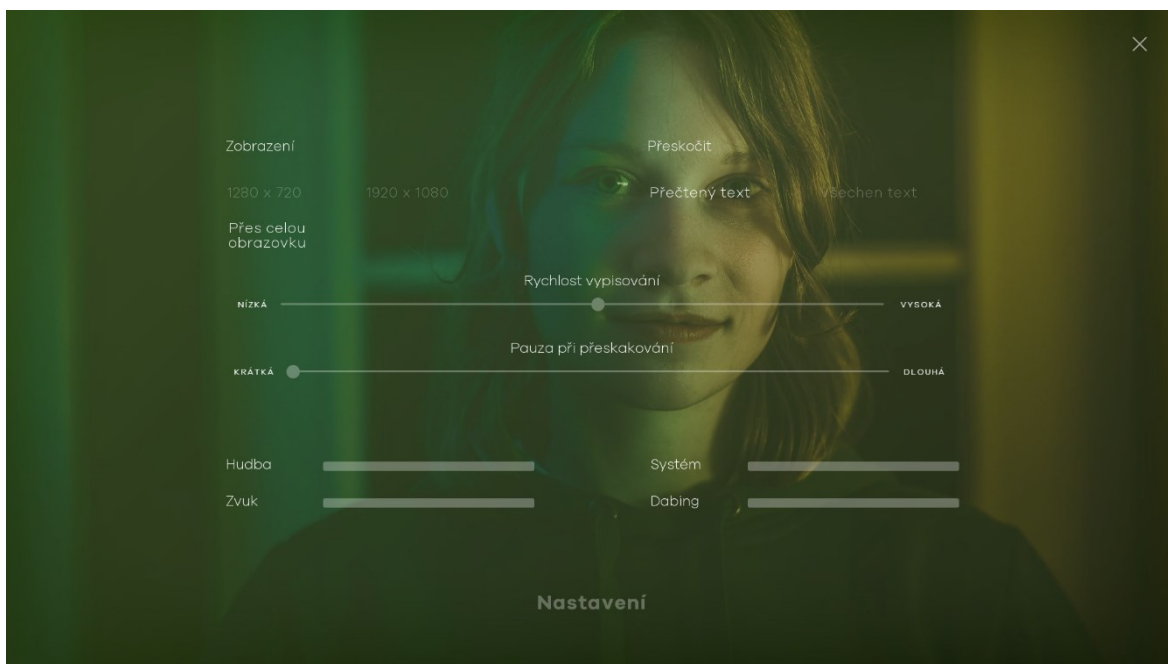
Obrázek 37 Ukázka menu pro rozhodnutí, vlastní design



Obrázek 38 Šablona Fade, volně stažitelná z internetu



Obrázek 39 Upravená šablona Fade, v pozadí probíhající gameplay



### 4.3.3 Logo

Obrázek 40 Logo vizuální novely Kudlanka



Logo vychází z derealizace, která je zobrazena „mizejícím“ písmem, doplněné o klasický grotesk, který je použit jako hlavní písmo pro dialogy apod., a to díky své čitelnosti.

Zelená ikona znázorňuje nohy kudlanky. Ty jsou použity i jako tlačítko přímo ve hře, sloužící pro zobrazení rychlého menu.

Logo funguje jak na tmavém podkladu, tak na světlém, nápis „Kudlanka“ se může používat s bílou výplní nebo s tmavě šedivou.

## 4.4 Interaktivní část

### 4.4.1 Princip

Hra obsahuje cca 10 rozhodnutí na hodinu čistého herního času, tedy každých 6 minut VN nabídne hráči možnost ovlivnit příběh. Interaktivita je zajištěna jednotlivými „menu“ přímo ve hře, kdy se hráč musí rozhodnout mezi několika nabízenými možnostmi. Podle jeho rozhodnutí se pak příběh větví a spěje do jednoho ze tří různých konců.

#### 4.4.2 Zprostředkování zážitku ze hry za pomoci interaktivity

Hra rozebírá derealizaci a otázku závislosti. Tomu je také uzpůsobená interaktivita. Hráči se nabízí hned několik různých možností, v jakých se může vcítit do člověka trpícího právě výše zmíněnými problémy.

Například se ve hře nachází segment, kdy se hráč musí rozhodnout, jestli si vezme drogu nebo ne, ale kvůli tomu, že je hlavní postava závislá, není možné zvolit možnost "Ne" a hra sama neustále kurzor myši vrací na možnost "Ano", dokud hráč tuto možnost nezvolí, aby pokračoval dál. To zobrazuje závislost takovou, jaká je – mimo naši kontrolu, kdy nás zcela ovládla.

Dalším příkladem je krátká animace, kdy se normální záběr z pohledu hlavní postavy oddálí a hráči se vyjeví, že se celou dobu dívá do obrazovky počítače.

Ve hře se nachází i segment, kdy je hlavní postava na interview s novinářkou, která pokládá „úmorně dlouhé otázky“, na které Adam odpovídá stejně rozsáhle. Po několika takových otázkách a odpovědích hlavní postava položí hráči otázku, zdali ho to stále ještě baví, a nabídne mu možnost odejít z rozhovoru. V této části je hráči předán zážitek z „nudné reality“, kterou může opustit.

V neposlední řadě na konci Adam přímo promlouvá ke hráči a uvědomuje si, že se nachází ve hře, avšak nemůže sám spáchat sebevraždu, o kterou prosí hráče. Hráč se ocitne uprostřed morálního dilematu, který musí vyřešit. Zároveň tak Adam napadá hráčovu realitu a ptá se, zdali je jeho svět také tak skutečný, jako ten ve hře.



## ZÁVĚR

Autorská hra Kudlanka byla tvořena deset měsíců, od psaní scénáře, přes focení a kódování. Jedná se o obsáhlý projekt velkého rozsahu, který se v profesionální sféře vytváří v menších či větších týmech.

V tomto projektu jsem zastupoval všechny vývojářské pozice, s hudbou pomohl František Zídek, při práci na této bakalářské práci jsem měl příležitost okusit každou pozici a osvojit si nějaké dovednosti.

Hra obsahuje chyby, jako například probliknutí předešlé scény, které se mi nepodařilo odstranit, jindy ale funguje.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] MILLER, Carolyn Handler. Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. Third edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, [2014]. ISBN 9780415836944.
- [2] Katawa Shoujo [online]. [cit. 2020-03-03]. Dostupné z: <https://www.katawa-shoujo.com/about.php>
- [3] TRHOŇ, Ondřej. Art.ceskatelevize.cz [online]. [cit. 2020-03-04]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/prolomit-ctvrtou-stenu-monitoru-hry-ktere-zpochybnuji-hry-1lQpm>
- [4] DOČEKALOVÁ, Markéta. Tvůrčí psaní pro každého. Praha: Grada, 2009. ISBN 978-80-247-2091-3.
- [5] FIELD, Syd. Screenplay: the foundations of screenwriting. Rev. ed. New York, N.Y.: Delta Trade Paperbacks, 2005. ISBN 0385339038.
- [6] TAYLOR, David. The advanced photography guide. New York, New York: DK Publishing, [2018]. ISBN 1465473564.

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VN	Visuální novela
UI	User interface
UX	User Experience
IF	Interaktivní fikce

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obrázek 1 Printscreen z vizuální novely Katawa Shoujo.....	9
Obrázek 2 Printscreen z kinetické novely Narcissu.....	10
Obrázek 3 Printscreen z japonské vizuální novely s prvky eroge Doki Doki Literature Club .....	11
Obrázek 4 Printscreen ze hry na YouTube A Date with Markiplier.....	13
Obrázek 5 Printscreen z vizuální novely Asistent detektiva Zbyška .....	13
Obrázek 6 Printscreen ze hry The Walking Dead.....	14
Obrázek 7 Printscreen hlavního menu vizuální novely Katawa Shoujo .....	16
Obrázek 8 Printscreen nastavení z Katawa Shoujo.....	17
Obrázek 9 Další nastavení z Katawa Shoujo .....	18
Obrázek 10 Printscreen z vizuální novely Katawa Shoujo.....	19
Obrázek 11 Printscreen menu pro rozhodnutí ve vizuální novele Katawa Shoujo....	20
Obrázek 12 Printscreen dlouhého monologu postavy ve VN Katawa Shoujo .....	21
Obrázek 13 Printscreen hlavního menu při spuštění Doki Doki Literature Club .....	22
Obrázek 14 Dialogové okno Doki Doki Literature Club při hraní .....	23
Obrázek 15 Printscreen YouTube videa reakce na boření čtvrté stěny v Doki Doki Literature Club .....	24
Obrázek 16 Printscreen YouTube gameplaye Doki Doki Literature Club s chybovou hláškou.....	25
Obrázek 17 Printscreen z gameplaye Doki Doki Literature Club, kdy Monika stojí před textovým oknem.....	26
Obrázek 18 Printscreen z gameplaye Doki Doki Literature Club poté, co hráč zvolil jinou možnost, než postava Moniky chtěla.....	27
Obrázek 19 Printscreen hlavní obrazovky z gameplaye Doki Doki Literature Club poté, co Monika sama sebe vymaže ze zdrojových souborů.....	28
Obrázek 20 Printscreen ze hry A Date with Markiplier, ukázka prvního rozhodnutí	29
Obrázek 21 Ukázka volby s omezením časem z interaktivního filmu Black Mirror: Bandersnatch.....	30
Obrázek 22 Printscreen z interaktivního celovečerního filmu Late Shift .....	30
Obrázek 23 Ukázka titulků u interaktivního filmu Late Shift .....	31
Obrázek 24 Ukázka rozhodnutí ve hře A Date with Markiplier.....	32
Obrázek 25 Printscreen z meta konce hry A Date with Markiplier .....	33

Obrázek 26 Kudlanka, vystavění snové scény 1 .....	39
Obrázek 27 Kudlanka, vystavění snové scény 2 .....	40
Obrázek 28 Kudlanka, vystavění snové scény 3 .....	40
Obrázek 29 Kudlanka, příklad fotografie zobrazující reálný svět .....	41
Obrázek 30 Ukázka prostředí programu Ren‘Py .....	42
Obrázek 31 Ukázka prostřední jEdit pro kódování v Pythonu .....	43
Obrázek 32 Šablona Fade, hlavní menu hry .....	44
Obrázek 33 Hlavní menu hry ze šablony Fade po přepracování .....	44
Obrázek 34 Šablona Fade během hraní hry s mým podkresovým videem .....	45
Obrázek 35 Během hlavní hry, vlastní design s mým podkresovým videem.....	45
Obrázek 36 Šablona hry Fade, ukázka menu pro rozhodnutí .....	46
Obrázek 37 Ukázka menu pro rozhodnutí, vlastní design .....	46
Obrázek 38 Šablona Fade, volně stažitelná z internetu .....	47
Obrázek 39 Upravená šablona Fade, v pozadí probíhající gameplay .....	47
Obrázek 40 Logo vizuální novely Kudlanka .....	48



