

Vyprávění v RPG hrách s otevřeným světem

BcA. Ivan Štrobl

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Ivan Štrobl**
Osobní číslo: **K19408**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Animovaná tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. teoretická část:**
Vyprávění v RPG s otevřeným světem
2. praktická část:
Alan – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz **Zásady pro vypracování**
Rozsah příloh: viz **Zásady pro vypracování**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny*. Přeložil Hana ANTONÍNOVÁ. Praha: Argo, 2017. Capricorn (Argo). ISBN 978-80-257-2184-1.
BARTLE, Richard A. *MMOs from the Inside Out*. New York: Apress, 2016. ISBN 1978-1-4842-1723-8
HOWARD, Jeff. *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, 2008. ISBN 978-1568813479
ALLAN, Geoff; GOOD, Judith. Narrative, Meta-narrative and Susan. In: *5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th–8th August*. 2008.
JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. [autor knihy] N. Wardrip-Fruin a P. Harrigan. *First Person: New Media as Story*. Londýn : MIT Press, 2004

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

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: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Ivan Štrobl

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická práce se věnuje problematice nelineárního vyprávění ve videohrách s otevřeným světem. Rozebírá historicko-teoretické pozadí ludologie, které podporuje model hráčova postoje k fikci, jenž je v této práci představen a který by mohl být brán v potaz v případě designu videohry a jejího scénáře. Zároveň se ohlíží za několika strategiemi implementace herního příběhu, které lze v takovém případě použít. Praktická část dokumentuje realizaci krátkometrážního animovaného filmu Alan.

Klíčová slova: ludologie, vyprávění, otevřený svět, RPG, Alan, kreslený film

ABSTRACT

The theoretical work is addressing the issue of non-linear storytelling in open-world videogames. It delves into historical-theoretical background of ludology, which supports model of players view of fiction. A model which is presented in this work and might be taken into consideration when designing videogame and it's script. It also looks at several strategies of story implementation which can be used in such cases. Practicical part documents realisation of animated short film Alan.

Keywords: ludology, storytelling, open-world, RPG, Alan, animated film

Magisterské studium se ukázalo být nečekaně dlouhou cestou, na které bych neuspěl bez pomoci těch nejbližších. Rodiče nabídli slova útěchy a povzbuzení v době, kdy byla moje snaha v koncích a jejich finanční podpora mě bezesporu ušetřila mnoho šedin, za což jsem jim neskonale vděčný. Velké díky si zaslouží i mí přátelé, kteří vyslyšeli dlouhé odstavce plné úskalí, kterým jsem musel při tvorbě čelit. Nakonec děkuji pedagogům, kteří mně umožnili mé univerzitní kroky po té nejdelší cestě.

„Jsou to přeci jen vaše cíle a ambice, které rámuji příběh. Koneckonců hlavními hrdiny této činohry jsou příslušníci publika.“

- Uživatelská příručka Daggerfallu, Bethesda Softworks, 1996

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné. Diplomovou práci jsem vypracoval samostatně a použil odbornou literaturu z pramenů, které cituji a uvádím v příloženém seznamu použité literatury.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST.....	11
1 HISTORICKO-TEORETICKÉ POZADÍ	12
1.1 NARATOLOGIE VERSUS LUDOLOGIE.....	12
1.2 RÉTORIKY HRANÍ	13
1.2.1 Rétorika osobnosti.....	14
1.2.2 Rétorika představivosti	15
1.2.3 Rétorika moci	16
1.2.4 Ostatní rétoriky.....	17
2 MODEL HRÁČOVA POSTOJE K FIKCI.....	19
2.1 SPEKTRUM MODELU	19
2.1.1 Projector.....	21
2.1.2 Role-player.....	21
2.1.3 Power-player	22
2.2 VÝZNAM MODELU	24
3 ASPEKTY VYPRÁVĚNÍ	26
3.1 DRUHY NARATIVU.....	26
3.1.1 Sehraný narativ.....	26
3.1.2 Vtisknutý narativ	27
3.1.3 Evokativní narativ	28
3.1.4 Emergentní narativ	28
3.2 STRUKTURY NARATIVU	30
3.2.1 Hrdinova cesta.....	30
3.2.2 Struktura kishōtenketsu.....	32
3.2.3 Struktura úkolu	32
3.3 CHARAKTER.....	45
3.4 DIALOG.....	46

II	PROJEKTOVÁ ČÁST	48
4	DĚJ	49
4.1	NÁMĚT	49
4.2	SCÉNÁŘ	50
4.3	STORYBOARD.....	51
5	VIZUÁLNÍ DESIGN.....	53
5.1	CHARACTER DESIGN	53
5.1.1	Smrt.....	54
5.1.2	Alan.....	54
5.2	POZADÍ	55
6	ANIMACE.....	59
7	FINALIZACE	60
	ZÁVĚR.....	61
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	62
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	64
	SEZNAM OBRÁZKŮ.....	65
	SEZNAM TABULEK	66
	SEZNAM PŘÍLOH	67

ÚVOD

Vyprávění v mezích videoherního prostředí je disciplína používající velice komplexní jazyk, který se intenzivně formuje již po několik desetiletí a díky své interaktivní podobě je součástí mnoha akademických rozprav. Středobodem této práce je hráč jako hybatel fiktivních událostí v RPG s otevřeným světem, téma, které kulminuje v druhé kapitole. Zde se snažím definovat tři zásadní přístupy k fikci a jakým způsobem jsou mezi sebou propojené, spíše, než jak mohou stát o samotě. Východiskem pro tento model jsou základní práce vztahující se k rétorikám hraní, ludologii a naratologii, které jsou popsány v první kapitole. Tento obsah slouží jako myšlenkový postoj, který si čtenář osvojí a s jeho vědomím nahlédne do třetí kapitoly, která rozebírá klasické narativní struktury a jakým způsobem jsou aplikovatelné na interaktivní nelineární médium.

Praktická část dokumentuje produkci animovaného filmu s názvem Alan s důrazem na tvorbu scénáře a hledání vizuálního projevu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORICKO-TEORETICKÉ POZADÍ

Hra na hrdiny, anglicky Role-Playing Game (dále jen RPG), je herní žánr, ve kterém hráči přijímají roli vymyšlené postavy ve fiktivním světě. Hráči jsou v tomto světě prezentováni situace, které musí v rámci předem stanovených pravidel překonat či vyřešit. Na videoherním trhu se objevuje mnoho titulů, které poskytují hráči takovou volnost sebeexprese a osobního zážitku, a to často ve světě, který je volně otevřený k prozkoumání. Takové hře se poté říká **open-world RPG**.

S médiem počítačového RPG se začalo pracovat v druhé polovině 70. let na půdě univerzit, tudíž veřejnosti tyto studentské volnočasové experimenty nebyly běžně dostupné. Až v době, kdy si počítače začaly budovat cestu do domácností 80. let, se začala RPG dostávat mezi veřejnost. S rostoucí popularitou se o problematiku přirozeně začali zajímat akademici a v 90. letech se zformovala disciplína **ludologie** (herní studia), která poskytla teorie a názvy pro mnoho fenoménů. Ludologie však nebyla jediná disciplína, která chtěla videohry zaštitit. Jeden ze zásadních hráčů na akademickém poli byla **naratologie** – disciplína studující principy, které se praktikují při tvorbě příběhu.

1.1 Naratologie versus ludologie

Naratologie a ludologie vyvolaly na akademické půdě rozmluvu, jelikož zdánlivě stojí proti sobě. Zatímco ludologie si je vědoma toho, že hry zahrnují neustále pochodující proces neboli **gameplay** (proces hraní hry), naratologie je svázaná statickým prohlášením v podobě **narativu** (struktury příběhu). Richard A. Bartle (1) tento konflikt popisuje spíše jako dvě strany stejné mince: skrze proces gameplaye získáváme osobní příběh a k porozumění příběhu používáme proces čtení. Díky tomu postoj, který zvolíme, záleží na tom, co ve hře hledáme a chceme rozebrat.

Pro účely této práce bych debatu mezi naratology a ludology rád odložil stranou a pracoval s předpokladem, na kterém se obě strany po dvaceti letech víceméně shodly: hry nejsou přímou podkategorií příběhu. Některé hry spoléhají čistě na gameplay a jeho mechaniky, v nichž kontext příliš nezmění náš zážitek z hraní (šachy). Jsou však hry, které z existence příběhu benefitují a ovlivňují hráčův osobní zážitek i přes to, že kabát příběhu zaštiťuje podobné mechaniky ve více hrách. Specifický žánr RPG spoléhá na práci s příběhem v jeho mnoha možných formách. Tyto formy budou popsány v třetí kapitole.

Výhodou zmíněného předpokladu je, že nejen umožňuje komentovat předem napsaný narativ, ale také komentovat hráčovy zážitky (osobní narativ) plynoucí z gameplaye, který díky kontextu nabývá specifický vzhled a pocit.

1.2 Rétoriky hraní

V tuto chvíli je potřeba uvést rozdíl mezi pojmy hra a hraní. **Hra** je aktivita svázaná pravidly, jejímž cílem je často vyhrát, ale lze především vždy prohrát. Jako typický příklad lze uvést Tetris (2). V pravidlech není jasně stanovené, co je v kontextu Tetrisu výhra, pouze kdy může hráč skončit a tudíž prohrát. Pokud není hraní Tetrisu zabalené v kontextu turnaje, který přidává externí pravidla, tak je jisté, že se budou hráči neustále přetahovat o nejvyšší číslo v tabulce výsledků.

Hra je očividně doprovázena hraním, ale **hraní** je mnohem složitější definovat, jelikož stojí za mnoha dalšími formami rozmanitých dění, událostí, stavů mysli a aktivit, které Brian Sutton-Smith (3) systematicky kategorizuje, jak je vidět v tabulce 1.

Mysl a subjektivní hraní	sny, vidiny, fantazírování, představování si, hloubání, DnD, metafory hraní, hraní si s metaforami, ...
Solitární hraní	koníčky, sbírky, čtení, psaní, hudba, hračky, umělecké projekty, řezbářství, focení, kupování, vaření, ...
Hravé chování	praktické vtípky (škádlení), hraní role, hraní se slovy, hraní podle pravidel, zahrát si s někým (oklamat), ...
Neformální sociální hraní	vtipkování, večírky, cestování, tančení, intimita, obchodní domy, bary, restaurace, internet, ...
Hraní zprostředkované publikem	televize, filmy, cartoons, koncerty, divadlo, jazz, rock, průvody, národní parky, ...
Performativní hraní	hraní na piano, hraní hudby, herec v divadelní hře, hravé hlasy, hravá gesta, ...
Oslavy, festivaly, svátky	narozeniny, Vánoce, Velikonoce, Den matek, svatby, dušičky, karnevaly, iniciační rituály, ...
Soutěže	atletika, gambling, loterie, golf, Olympijské hry, páka, strategie, stolní hry, karetní hry, gymnastika, ...
Riskantní/hluboké hraní	jeskyňářství, kayaking, rafting, hang-gliding, bungee jumping, bouldering, horská kola, sky jumping, ...

Tabulka 1 - kategorie forem hraní a jejich příklady, výtažek (3)

Z kategorizace vyplývá, že hra je pouze fragment toho, co pojem hraní může zaštitovat. Pravděpodobně z části proto mají nejrůznější intelektuálové západní společnosti problémy s konceptualizací hraní, o jehož povaze se vedou debaty již od 19. století ve víceméně systematických a vědeckých mezích (3).

Smith tyto snahy o konceptualizaci shrnuje do sedmi kategorií, tzv. **rétorik hraní**. Rétoriku používá v jejím moderním slova smyslu – je to určitý ideologický postoj (nativ), kterým se skupina nebo jednotlivec v rámci hraní řídí a snaží se ho předat dál (ať už vědomě nebo nevědomě). Rétoriky se dají rozdělit na dvě zásadní kategorie: **prastaré rétoriky**, které spojuje jejich koncentrace na skupinu lidí a patří mezi ně hraní jako *osud, moc, identita a lehkovážnost*. Na druhé straně stojí **moderní rétoriky**, které zahrnují hraní jako *pokrok, osobnost a představitost*. Místo společnosti je jejich primárním cílem jednotlivec. Formy hraní (tabulka 1) jsou rétorikami osvětlovány, každá zastávající odlišný pohled na příčiny, dopad a význam hraní a subjekt může zastávat jiné rétoriky podle toho o jakou formu či kontext se jedná (3).

Díky jeho mnohostranné povaze dává RPG plodnou půdu některým z těchto rétorik, záležíc na jeho hráči a jeho očekávání. Je však jasné, že část z nich bude mít v jeho reáliích víc prostoru. Zásadní roli sehraávají moderní individualistické rétoriky (primárně představitost, osobnost), ale i přes skupinový charakter prastarých rétorik se mezi nimi nachází postoje aplikovatelné na tento žánr (primárně moc). Ačkoliv je povaha rétorik do jisté míry subjektivní, věřím, že jsou to tyto tři rétoriky, které nabízejí stabilní východisko pro model postoje hráče k nativ, jenž bude v této práci představen. Rétoriky jsou představeny v jejich základu a v konkrétních bodech, které toto východisko zakládají.

1.2.1 Rétorika osobnosti

Nebo také rétorika *sebe sama* je jedna z nejprominentnějších rétorik současnosti. Hráč touží po optimálním zážitku, který může nacházet ve své zábavě, úniku, odpočinku. Dává proto smysl, že její klíčovou myšlenkou je volnost s koncentrací na subjektivní zkušenosti, motivaci, emoce, pragmatičnost a estetičnost úkonu. Tyto aspekty jsou komentovány skrze několik disciplín jako **individualismus**, kapitalismus, **filozofie**, **psychologie**, teorie volného času, **performační teorie** a **narativní teorie** (3). Právě díky těmto disciplínám se rétorika osobnosti tak dobře propůjčuje debatě o vyprávění ve videohrách.

Hraní v sobě obsahuje dualitu – je a zároveň není skutečností neboli tím, co imituje. Imitovaná akce je centrální a je stylizovaná (tzv. meta-akce), což vytváří nesourodost a

dialekt virtuálního světa se skutečným. Hra nám definuje váhu věcí a dění, bez ohledu na její skutečnou váhu mimo hru. Tím, že nás obírá o volnost, nás váže k novému já a zároveň nás osvobozuje od původního já (3). Otevírá dveře touhy a naděje, které nám umožňují nahlédnout do možných budoucností nebo zkoumat svoje já a významy situací, ve kterých se ocitáme. Počítačové hry nabízí prostředí, ve kterém můžeme sehrát roli a zkonstruovat si narativ. Takové hraní bývalo dříve vyhrazené pouze pro denní snění (3).

Individualistický přístup těchto teorií vysvětluje rostoucí popularitu mnoha aspektů moderní společnosti, jako je terapie hrou a „dramatický nárůst transformace práce ve hru“ (4).

1.2.2 Rétorika představivosti

Nejpřízpůsobivější rétorika je schopná zahrnout mnoho konceptů. Propůjčuje se často literatuře, umění. Nachází svoje kořeny v romantismu, který poprvé v historii lidstva přenesl hraní do popředí, díky jeho důrazu na imaginaci, která nám umožňuje formovat významy. Tyto významy se formují pomocí hry vnitřního dialogu.

Má tendenci spojovat hraní a umění dohromady, díky jejich společné chuti po originalitě a volnosti. Například k řešení problémů si umělec hraje se svými schopnostmi a tradicemi (3). Tato tendence však může hraničit se synonymitou, která by byla nežádoucí. Proto se teoretici snaží definovat jejich hranice. Mimo jiné Sutton-Smith zmiňuje definice Grosse a Gardnera. Pro Grosse (3) je hra biologická a umění je kulturní, hra je široká explorace a umění je specifická explorace. Biologické a kulturní rozdělení je cítit i v Gardnerově práci (3) – ovládnutí sebe sama, úzkostí a světa zaštiťuje hraní, zatímco symbolické systémy, které vyžadují jistou kulturní znalost, jsou zaštiťené uměním. Biologický náhled uvádí hraní do kontextu lidské přirozenosti. Umění je snad schopné tuto přirozenost koncentrovat skrze symboly na téma a médium, přičemž si zachovává určitou nejasnost, právě díky hraní.

V rétorice je uvedeno mnoho způsobů, jakým je imaginace hravá vůči literatuře a přeneseně k umění všeobecně. Sutton-Smith zmiňuje Bakhtina, jehož práce popisuje jak je vnitřní dialog čtenářovy představivosti s obsahem knihy důležitý pro její proměnlivost – pro interpretaci (3). Dovolil bych si tvrdit, že v případě RPG je intenzita tohoto dialogu amplifikována. Hraní se zde děje v přímějším slova smyslu (hraní s hrou, s pravidly), což literatura není schopná vždy nabídnout. Zároveň díky kontextu (příběh, historie, osobní

historie,...), který může být stejně koncentrovaný jako v literatuře, ale není nutně chronologický, zde dochází k vnitřnímu dialogu o významech (hraní si s významy).

Sutton-Smith prozíravě pokládá předpoklad, který se v následujících letech v podstatě potvrdil: podobně jako tomu bylo s obratem k estetice ke konci 18. století, tak se bude literatura obracet k ludickému přístupu (3). Literaturu lze v tomto případě generalizovat na vyprávění všeobecně.

1.2.3 Rétorika moci

Sport, hry, soutěže a všeobecná soutěživost ve společnosti jsou hlavními hybateli této rétoriky a „odráží úsilí o nadřazenost mezi dvěma skupinami“. Setkáváme se s nimi v podobě fyzických schopností a schopností intelektu, dohromady i zvlášť. Hráči tráví čas zlepšováním se v těchto schopnostech a při hraní získávají jisté uspokojení z jednotlivých úkonů, které ke hře patří – jsou pro ně vzrušující. Neopomíjí však ani potěšení z výhry samotné.

Nachází se zde konotace morálního vývoje, což Sutton-Smith popisuje skrze myšlenky Spariose. Na soutěživost lze nahlížet pozitivně jako na zdroj kultury, socializaci, katarzi, ale také negativně jako na cestu k dominanci a nadvládě, hledání moci, formu nepořádku a odporu (3).

Proč se tedy zaměřovat na rétoriku moci, když se zabývá hrou v kontextu skupin, spíše než jednotlivce. Sice existují RPG s možností více hráčů (co-op RPG, MMORPG), většina RPG her však explicitně nedefinuje soutěživost ve skupině nebo mezi skupinami, jelikož se jedná o hru pro jednoho hráče.

Dle mého názoru, díky rostoucímu počtu virtuálních světů, které stylizovaně imitují skutečný svět čím dál tím lépe, je pro hráče jednodušší do virtuálního světa proniknout. A přestože prastaré rétoriky byly v průběhu minulého století částečně akademicky potlačeny, ve společnosti mají silnou prezenci od útlého věku v podobě skupinových her, sportů, vědomostních soutěží mezi školami atd. Proto může být pro jedince těžké tuto rétoriku setřást v kontextu her a činností, které ji přímo neztělesňují. Tuto kulturní prezenci Sutton-Smith popisuje jako formu propagandy „těch, kdo mají moc nad tím, co by kultura hraní měla znamenat a jak by se její členové měli chovat. Taková ideologie moci parazituje na hraní stejně jako na ... jiných formách extatické kultury.“ (3)

Lze zde definovat tři základní stavy mysli, které si hráč může adaptovat – soutěž vůči fiktivnímu kolektivu, soutěž vůči reálnému kolektivu a soutěž vůči hře.

Fiktivní kolektiv je v tomto případě společnost nebo její fragment ve hře. V hráčově mysli tato společnost ožívá a slouží jako jeho oponent, vůči kterému musí uspět podobně, jako by uspěl ve společnosti skutečné. Svým jednáním se jí snaží porazit ve fiktivních reáliích pomocí promyšlených strategií, které v jejích pravidlech vedou k úspěchu. Hra stanovuje limity. Pokud umožňuje být silným, bohatým válečníkem, který je respektován skrze kontinent, mohou to být pro hráče kritéria soutěže. Nelze si nevšimnout, že se toto jednání promítá do rétoriky osobnosti, jelikož je blízké úniku a touze. Tímto způsobem jsou rétoriky konjunktivní.

Reálný kolektiv je reprezentován skutečnými osobami. Soutěživé osoby vždy tvořily komunitu, ve které mohly sdílet svoje úspěchy a zároveň soupeřit. Díky existenci internetu a sociálním médiím, z nichž jsou některé postavené kolem herní kultury, tato tendence vzrostla. Úspěch ve hře je tudíž definován tím, co v kontextu specifické hry považuje za relevantní. Ve své základní formě se může jednat o stejné vlastnosti jako ve fiktivním kolektivu, ale neklade se zde mez pro kreativitu a externí limitace v podobě nejrůznějších výzev. Dokončení hry v nejrychlejším čase, dokončení hry bez specifického vybavení nebo schopnosti apod.

Poslední stav mysli je soutěž vůči hře. Nenechat se ovlivnit konotacemi skutečného a fiktivního světa a vnímat hru jako systém nejvýhodnějších strategií, čísel a pravděpodobností. Snaha pokořit systém, rozbít ho.

Tyto stavy mysli se snaží pracovat především s rétorikou moci, ačkoliv určitě brouzdají i v rétorikách jiných, které pro dobro přehlednosti shrnu v několika větách popisujících jejich činitele a aktivity.

1.2.4 Ostatní rétoriky

Rétoriku pokroku si osvojují učitelé, kazatelé, rodiče a autority všeobecně. Děti a zvířata používají hru k rozvoji svých poznávacích, fyzických a sociálních schopností, zatímco dospělí rétorikou přiřazují hraní význam.

Rétorika osudu odnímá z člověka jeho autonomii a přiřazuje ji osudu, bohům a štěstí z čehož můžeme určit, že je pravděpodobně nejstarší ze všech rétorik. Projevuje se především skrze gambling a hry štěstěny.

Rétorika identity má silně společenský podtext, jelikož její úkony jsou zaštitěny oslavami a svátky. Hra skrze masky, rituály a tradice slouží k udržení nebo prosazení vlastního kulturního pozadí.

Rétorika lehkovážnosti je hraní pro dobro hraní. Nepřirazuje mu význam, a tak slouží jako argument nebo antiteze proti ostatním rétorikám (3).

2 MODEL HRÁČOVA POSTOJE K FIKCI

Co je z moderních rétorik očividné, je jejich individualistický přístup – náhled do vnitřního světa hráče, jeho motivace, touhy, vnitřní dialogy a vliv vnějšího světa na jeho hraní, spíše než vliv hraní na svět vnější. Takové jsou tendence subjektivního a solitárního hraní, které jsou pro RPG vlastní a jdou ruku v ruce s narůstajícím důrazem na individualitu a sebevyjádření v současné společnosti.

Jeff Howard se ve své práci zaměřuje především na strukturu vyprávění a před čtenáře předkládá činnosti ve hrách jako lineární spektrum, na jehož jednom konci dominuje narativ a naproti stojí akce (5). Jinými slovy jedna část je více interpretativní a druhá část je převážně konfigurativní. Z toho však lze odvodit, že hráči si množství zastoupeného narativu a akce vybírají podle svých žánrových preferencí. Howard zároveň uvádí, že hry stojící v centru tohoto spektra kombinují tyto dva aspekty do smysluplné akce (5), akce mající hluboký význam. RPG je žánrem, který do této kategorie zapadá a trochu na spektru fluktuuje.

Hráč je postaven do prostředí, ve kterém je akce centrální a ta je stěžejní pro vznik děje. Nemusí být nutně jediným činitelem akcí, je však nejčastěji jejím zdrojem a vše ostatní odpovídá reakcí – hráč uvádí dění do pohybu, a proto sám sebe vnímá jako hlavní postavu. Je nejtransparentnějším elementem, od čehož se v narativu odvíjí sympatie a sebeidentifikace (nebo jejich opak). Lze tedy usoudit, že jsou přítomné, to však neznamená, že plně. Troufám si tvrdit, že v rámci videoher se musí vzít v potaz i hráčova prostorová prezence, někdy též nazvána širším psychologickým termínem imerze. V tomto stavu hráč vnímá virtuální prostor jako reálný, jako by se v něm nacházel (6). Je to extenze jeho těla, podobně jako řidič si je vědom všech částí svého auta.

Již několikrát jsem v práci zmínil mnohostrannost RPG žánru a vybranými rétorikami jsem chtěl zdůraznit, že tato mnohostrannost lze také zaměnit za nejasnost. Nejasnost existujících rétorik nabízí vysvětlení, proč vznikl rozhovor mezi naratology a ludology. Ten se nevědomě odráží i v samotném hráči, který se do hlavní role vtělí a následně činí rozhodnutí uvnitř herního dění. V rámci RPG nevnímám tento rozhovor jako propast mezi dvěma světy, ale jako spektrum, na kterém se můžeme pohybovat.

2.1 Spektrum modelu

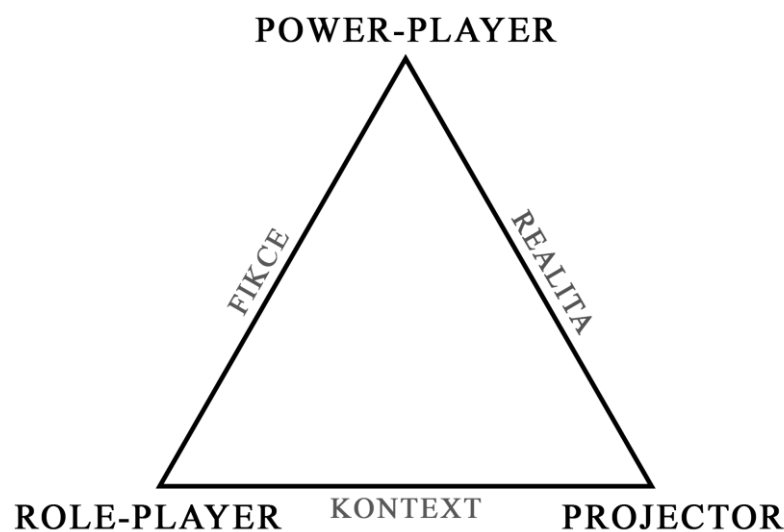
Na poli herních studií existují modely, které kategorizují hráče, a na spektrum ho umísťují. Například Bartlův *Player-Type Model* (1) popisuje čtyři typy hráčů v prostředí MMORPG a

jak důležitá je jejich prezenční rovnováha ve virtuálním světě. Pokud se však chceme bavit o vyprávění v RPG, tak je záběr tohoto modelu příliš široký a žánrově specifický (spoléhá na sociální aspekt hry). Howardův popis spektra (5) dává velký důraz na význam, narativ a akci, přijde mi však, že jeho koncentrace na význam tradiční narativní struktury opomíjí osobní významy plynoucí z hráčova nitra, určitou hravost s pravidly, interpretacemi, atd.

Mým cílem bylo najít model, který míří k fikci a sebevyjádření jako středobodu RPG. Pro vznik modelu byl důležitý předpoklad tří typů přístupu k fikci, který byl při rešerši podpořen herními rétorikami. Názvy vypovídají o primární motivaci v rámci rozhodování při hraní hry – Projector (P), Role-player (RP) a Power-player (PP).

Každý typ hráče stojí na jedné hraně trojúhelníku (obr 1), obsah tvoří zmíněné spektrum, na kterém se může pohybovat podle jeho současného přesvědčení, které často není čistě vědomé. Tento pohyb bývá ovlivněn různými fluidními faktory. Mezi tyto faktory patří mimo jiné: historie a věk hráče, design a fikce hry, očekávání vycházející z propagace a sociálních zdrojů.

Stěny trojúhelníku reprezentují, na jakém základě hráči činí ona rozhodnutí, aby pro ně bylo hraní naplňující a uspokojující. Zároveň mají znázorňovat spojitost mezi sousedícími typy. Každému typu je tedy jedna stěna trojúhelníku vzdálená a její aspekt v podstatě cizí. Jak bude podrobněji vysvětleno (podkapitoly 2.1.1 – 2.1.3), jedná se o spektrum a tudíž málokdo, pokud vůbec někdo, bude stát na samém okraji modelu a díky tomu si částečně osvojuje vlastnosti protilehlé stěny.



Obrázek 1 - vizualizace modelu hráčova postoje k fikci

2.1.1 Projector

Tento hráč je nejsilněji zakotven v realitě vnějšího i vnitřního (osobního) světa. Jednání je tedy ovlivněno kontextem prezentované situace a reálnými zkušenostmi a znalostmi. Můžeme říci, že přistupuje ke hře jako k simulaci, ale také jako k formě útěku, ve kterém testuje svoje hranice, morální otázky a plní svoje sny, které by jinak nemusely být realizovatelné. Projekce hráče do postavy ve virtuálním světě je stěžejní a vychází tedy primárně z rétoriky osobnosti.

Fikci světa hráč nezná, nebo je mu jedno, že nejedná podle ní, to však neznamená, že není podvědomě ovlivněn. Důležité jsou její základní konotace – hráč má určitá očekávání od žánru (generalizovaný pohled na fantasy, sci-fi, dystopii,...) a chce si tato očekávání naplnit. K tomu se vážou i zažitá stereotypy, které si člověk adaptuje. Rasa elfů je zobrazovaná jako vznešená a prastará, proto bude hráč činit morální rozhodnutí rozvážněji spíše, než kdyby hrál za skřeta.

Stejně tak je těžké naprosto se odcizit od konkrétní fikce (fikce prezentované ve specifické hře) a tudíž si v některých situacích netvořit asociace, úsudky a předsudky (založené na této fikci). Proto je těžké tvrdit, že absolutní projector existuje. Každopádně tyto asociace jsou připodobňovány reálným zkušenostem a znalostem, čím blíže ke stěně reality hráč stojí.

Přístup projectora může být částečně přístup začátečníka, který nemá dostatek zkušeností s fikcí i pravidly hry. Existuje možnost, že najde zalíbení v mechanikách a pravidlech skrytých za stěnou fikce a začne je vědoměji a častěji využívat k úspěchu, nebo objeví zálibu ve fikci, bude jejímu pochopení věnovat více času a pokusí se jednat podle ní.

2.1.2 Role-player

Hra kreativní mysli, hraní si s kreativitou a konkrétní fikcí je pro role-playera středobodem. Hráč se učí nebo si je již vědom různých nuancí předloženého světa (historické, sociální, ekonomické,...), a snaží se je aplikovat do osobní fikce své postavy. Zvažuje tedy celou řadu vlastností, jako jsou motivace, morální kompas, historické pozadí, mentální stav, atd. Všechny tyto aspekty může vytvořit předem, ale i v průběhu hraní – s postupem hry hlouběji rozumí fikci. Jsou dva způsoby, jakým lze vztah mezi postavou a hráčem uchopit.

Buď hráč vede vnitřní dialog o vnitřních dialozích své postavy vůči jejímu okolí, a následně podle toho jedná. Jde tedy o druh kreativního performativního hraní, které by se dalo nejlépe zařadit pod štítek rétoriky představivosti.

Přímějším způsobem je odstranění prostředníka – jednat a přemýšlet v kůži fiktivní postavy. Otázka je, zda je taková disociace vůbec možná. Existence pojmu flow by tomu však napovídala. Tento pojem byl definovaný psychologem Csikszentmihalyi a popisuje ho jako stav mysli, který si hráč při hraní adaptuje. Ve zkratce se jedná o stav, ve kterém hráč zužuje svoje vědomí na limitované pole podnětů a ztrácí tak ponětí o sobě a o jiných realitách (7). Předpokládám, že by se tento pojem dal aplikovat i na tuto formu performativního hraní.

Zmíněné meta-dialogy a meta-akce v podobě role-playe mohou sloužit i jako vyjednávač s reálným světem. Ačkoliv existují tendence brát takové hraní jako absolutní útěk z reality, může mít na hráče terapeutický účinek. V takovém případě zážitky své postavy zpětně interpretuje a aplikuje na události ve svém životě a ve výsledku mu mohou pomoci porozumět světu lépe (podobně jako může člověku pomoci osobní interpretace knihy).

Disociovat se od reality je stejně těžké jako ignorovat fikci. Proto, podobně jak je tomu u projectora, je těžké najít absolutního role-playera, který je schopný potlačit sám sebe, svůj kulturní kontext, svoje touhy a motivace na úkor vymyšlené postavy. Zároveň hra není pouze jeviště, na kterém hráč pro sebe sama sehrává divadlo. Jedná se o systém zabalený v pravidlech a mechanismech, kterým se role-player musí přizpůsobit. Některá půjdou ruku v ruce s hráčovou představou – rozený skřet nebude v systému hry magicky nadaný tak jako elf. Některá budou naopak hráčovi představy bořit – hra donutí hráče seslat kouzlo, i když jeho válečník magii nerozumí. Je to aspekt, do kterého musí svoji osobní fikci hráč vtěsnat, jinak to ovlivní jeho ponoření do hry.

2.1.3 Power-player

Tento typ hráče nejlépe reprezentuje ludologické smýšlení v RPG, proto jsem ho umístil na vrchol spektra. Při porovnání vůči ostatním typům nejlépe objasňuje zmíněnou mnohostrannost žánru. Zatímco projector a role-player, kteří tvoří spodní stěnu spektra, si hrají v podobě simulace a performance, power-player zastává klasičtější pohled na hru, jako činnost, která se může vyhrát. Pro něj jsou systémy, mechanismy a pravidla transparentnější a úspěch důležitější, než potěšení ze zajímavého osobního příběhu (v případě projectora), který nemusí mít nutně šťastný konec (v případě role-playera). Je schopný vnímat jádro hry

a odcizit se od morálního imperativu, který na něj tlačí realita i fikce. Znalosti obou světů je však schopný využít k dosažení svého cíle.

Ačkoliv je power-player v některých aspektech nesourodý s rétorikou moci, je jasné, že tento přístup z ní čerpá. Váží si fyzického umu a intelektuální strategie, tak jako každý jedinec zastávající rétoriku moci, ale podobně jako předchozí dva typy je určitě zaštitěn nejpopulárnější rétorikou současnosti - rétorikou osobnosti. Zábava plyne z užívání zmíněného umu a strategie, ale neváže se tolik na soupeření v/proti kolektivu. Hráči jde především o co nejlepší seberealizaci v kontextu hry (ať už v rámci virtuální společnosti nebo v rámci pravidel).

Stejně jako u přechozích typů je zde problém s hledáním absolutního power-playera. Pokud je hráči prezentována přesvědčivá fiktivní situace s morálním kontextem, který příliš zasahuje do skutečné morality, může se stát, že nebude ochotný hranici překročit, i když je v sázce jeho cíl. Jako zajímavý příklad této hranice mezi gameplayem a kontextem může posloužit hra *Dark Room Sex Games* (8), kterou ve své knize zmiňuje Bartle (1).

Gameplay této hry se skládá pouze z audia. Hráči mávají ovladačem, což spouští zvuky sexuálního potěšení. Otázkou je, jak daleko by byli hráči ochotní zajít a vnímat hru jako neškodnou zábavu, pokud se podmínky hry změni. Bartle nabízí několik stupňů podle závažnosti překročení přesvědčení jedince. Dva muži doprovázeni zvuky dvou mužů by pravděpodobně na koncept přistoupili. Pokud by se zvuk jednoho z fiktivních účastníků změnil na zvuky osla, určitě by část hráčů odmítla hrát, ale stále by neodpadla celá hráčská základna, jelikož se jedná o směšný koncept. Situace by se však rapidně změnila, kdyby šlo o zvuky dítěte. Vnitřní přesvědčení v tuto chvíli vyhrává nad ochranou nálepkou v podobě hry (1).

Tato nálepka je schopná bránit především aspekty, ze kterých se skládá gameplay. Člověk je schopný odcizit se od zabíjení anonymních nepřátelských nehratelných postav (NPC), a je diskutabilní, že by takové jednání zvyšovalo pravděpodobnost násilí v jedinci. Čím více narativního kontextu je gameplayi přiřazeno, tím náročnější může být odcizit se a přistoupit na pravidla hry. Především činy, které jsou hrou detailně vykreslené, ale sociálně nepřijatelné v realitě, jako třeba psychologická manipulace s NPC, nebo jeho mučení, si vyžadují silnější hráčovu vůli vnímat obsah z čistě herního pohledu.

2.2 Význam modelu

Modely se často snaží zjednodušit nebo schematizovat případnou výrobu produktu. Bartlův model typu hráčů slouží k vyvážení hráčské základny a obsahu, který je jim určen. Aristotelův dramatický oblouk doporučuje vhodnou gradaci událostí v dramatu. Tento model upozorňuje na tři rohy, které RPG svojí mnohostranností utváří a tudíž jakým hráčům vývojáři servírují, jaké nejprominentnější rétoriky jsou v RPG zahrnuté. Jsou pro něj stěžejní oba aspekty diskutované naratologií a ludologií – příběh a hra. Nevnímá je ve stavu boje či vzájemné eliminace, ale jako snahu o rovnováhu, aby se každý typ hráče necítil ve fikci a systému hry uvězněn. Koneckonců narativ je důležitý pro proces učení, pokud nedává smysl, nebo chybí, je pro nás těžké chápat a učit se (9). To samé platí pro složité systémy a mechaniky RPG her schované pod kabátem fikce, pokud by šlo jen o sbírku pravidel bez přidané fikce, bylo by hře těžké porozumět.

Z modelu vyplývá, že spolupráce herního designéra a herního scénáristy je nezbytná pro kvalitní a přístupné RPG. Tvůrci si tak mohou položit různé otázky: jak moc budou všechny poddruhy herního vyprávění osobně relevantní pro hráče - vztahující se k jeho vnitřnímu světu a pocitům? Tudíž jak vyjádřit generalizovaný lidský zážitek v kontextu vybrané fikce, tak aby s ním mohl hráč soucítit a zároveň působil dostatečně osobně. Jak moc tuto taktiku do designu začlenit? Jakým způsobem budou hráči předány informace o fiktivním světě? Velkou expozicí na začátku, rozložením expozičního obsahu do prostoru pro postupné objevování, apod. Jaké budou herní mechaniky a jakým způsobem se budou vázat k fikci, či jakým způsobem budou dokonce představeny (v tutoriálu, skrze dialog, animace,...).

Tyto a mnoho dalších otázek model vyvolává a každé designové a příběhové rozhodnutí může být vytvořeno tak, aby podporovalo každý nebo některý ze tří typů a to i v různých mírách. Tato rozhodnutí mohou vést k vyváženému RPG, které nabízí všem typům hráčů zábavný zážitek nebo může vědomě zacílit na jeden typ hráče.

Dlouhá dialogová okna, která nejsou dostatečně jednoznačná, mohou nudit powerplayera. Pokud není před nebo během úkolové sekvence vysvětleno historické pozadí nebo motivace začleněných frakcí může dojít k tomu, že role-player bude zmatený. Pokud frakce, za kterou se hráč rozhodne (nebo je donucen) hrát nemá podtext, který se dá hráčem interpretovat na osobní a vztahovačné úrovni, může projector ztratit vazbu k dění.

Důležité je uvědomění, že ne každý příběh musí být nutně plný zvrátů a se skvělou dramatickou strukturou a zapamatovatelnými postavami. Hlavní je, že slouží hráči pro naplnění jeho představy o zábavě, jeho cílů. Měl by doprovázet herní mechaniky a design, tak aby se ani jeden typ hráče necítil jeho implikacemi svázaný. To samé však platí pro herní mechaniky, pokud je svět navržen jako otevřený prostor s příběhy k prozkoumání, mechaniky by měly být uživatelné v mnoha variacích, které může mlžit nebo konkretizovat právě doprovodná fikce světa. Následující kapitola představuje některé populární strategie poutavého, příběhem bohatého, gameplaye.

3 ASPEKTY VYPRÁVĚNÍ

V rámci videoherního vyprávění je mnoho aspektů, které se musí vzít v potaz. Stejně jako u filmu se designéři nespolehnají pouze na scénář a mechaniky, ale používají složitý jazyk specifický pro herní prostředí. Podobně jako film potřebuje režiséra, vývoj hry potřebuje ve vedoucí pozici člověka, který je schopný tomuto jazyku rozumět a dělat podle něj rozhodnutí.

V současnosti je v týmu mnoho vedoucích pozicí a zásadní pozici naplňuje vedoucí herní designér, někdy kontroverzně vydavatel. Proto si myslím, že vývoj her si musí ještě projít určitou evolucí, aby naplnil svůj potenciál. Pokud je rozhodnuto, že příběh nebo osobní zážitek sehrává důležitou roli, což je pro RPG často případem, je namístě, aby vedoucí věděl jaké nástroje má k dispozici, a jakým způsobem chce dosáhnout vize. Původní vize z doby preprodukce je zachována v podobě produkční bible, která má pomoci všem profesím, přicházejících v průběhu vývoje, pochopit směr, kterým se projekt ubírá.

Zásadní znalostní jsou pro tvůrce druhy narativu, do kterých lze implementovat jeho prvky (předměty, charakter, prostředí,...). Ty jsou ovlivněny klasickými, již dříve existujícími, narativními strukturami.

3.1 Druhy narativu

Herní řeč nebývá zaznamenána ve scénáři, protože ten díky nelinearitě hry utváří jenom zlomek herního vyprávění. Druhy narativu nám říkají, jaké formy jazyka máme k dispozici a pro jaký typ výpravy se hodí, nediktují však, kdy se mají použít. Henry Jenkins definoval čtyři druhy narativu, které mohou hráči zažít – sehraný narativ, emergentní narativ, vtisknutý narativ a evokativní narativ (10).

3.1.1 Sehraný narativ

Je snaha poháněná cílem, vyžaduje balancování krátkodobých a dlouhodobých cílů a aktivní úsilí k překonání specifických překážek, které vede ke spuštění předem definovaných událostí (10). Pokud ho hráč nesehraje, tak se obsah neodehraje.

Typickým sehraným narativem v RPG je **quest**, neboli úkol. Slouží jako předepsaná struktura, často odpovídající klasickým vyprávěcím vzorcům lineárních médií (kapitola 3.3). Díky interpretativní povaze narativu (kapitola 1.2.2) vede hráč vnitřní dialog založený na jeho asociacích. V narativu mu není vnitřní kontext servírován z druhé ruky (není

pozorovatelem hlavní postavy) a proto uskutečňuje svůj osobní narativ, korigovaný pouze stanovenou strukturou a žánrem. Ten je často unikátní a může mít neskutečnou významovou váhu (emoce, sebereflexe, morální vývoj), i kdyby v očích nezaujatého pozorovatele měl nulovou narativní hodnotu. Akce provedená hráčem mezi jednotlivými příběhovými body se stává právě díky kontextu fikčnímu i externímu významná.

Designéři nemají na své straně čas, který určuje tempo ve filmu, ani pevně stanovené odstavce knihy, které určují její rytmus. Jejich hlavní postava (hráč) je neznámá, ale stejně jako charakter v lineárních médiích má motivace, které mohou designéři ovlivnit. Není to čas, ale prostor, skrze jehož design lze částečně určit tempo. Tempo krátkodobých cílů (část questu - objevit kus hole v jeskyni) lze prostorem ovlivnit snáze (konkrétněji). Tempo dlouhodobých cílů (linie questů – získat 8 kusů kouzelné hole) se ovlivňuje náročněji (široce), jelikož mezi jednotlivými body může hráč narazit na další úkoly a překážky.

Motivace hráčů může designér očekávat skrze popsany model (kapitola 2) a dostatečně je mezi sebou svázat, aby se události dotýkaly každého rohu.

3.1.2 Vtisknutý narativ

Pokud se hráč cítí, že je pro něj vše předem narýsováno a postupně nadiktováno, může ztratit zájem. Hra ztrácí svůj význam, pokud je hráči vše sděleno skrze povinnou cutscénu nebo dialog. Vtisknutý narativ tuto rigiditu rozmělnjuje. Je to herní synonymum pravidla „ukaz, neříkej“ nebo misanscéna nad kterou se lze pozastavit a prohlédnout si ji (10). Mohli bychom ho rozdělit na dvě úrovně, které se mezi sebou prolínají: **domnělý** a **vnuknutý**.

Vnuknutý vtisknutý narativ ovlivňuje naše pocity o prostorech, předmětech a lidech. Komunikuje skrze barvy, tvary, zvuky, charakter a environmental design. Například zarostlé úzké lesní pěšinky plné suchých stromů nás naplňují úzkostí a ostražitostí. Místní dřevorubec oděný v zelené, doprovázený chundelatým, psem nás naplňuje jistotou a jeho chatrč s plápolajícím krbem působí jako útočiště.

Domnělý vtisknutý narativ je nástroj detektiva. Je to cokoliv, co nám pomáhá dešifrovat faktický příběh schovaný v prostoru. Knížky, poznámky a zprávy, které nás mohou učít o historii a vztazích ve světě - předměty a jejich vztahy, které vyprávějí příběh. Naše předešlá znalost lineárních narativů, nám poskytuje intuitivní skoky v úsudcích vůči různým prvkům narativu. Možná má dřevorubec pod postelí deník a pod uvolněným prknem sekyru, do jejíhož topůrka je nevratně vpitá krev. V krbu leží plameny částečně požířená dívčí rukavice. Domnělý narativ nyní ovlivňuje vnuknutý a zrazuje naše očekávání.

Vodítek bývá více a mohou se vztahovat na úsilí, které hráč právě řeší, ale také se může jednat o jednoduchý kompaktní příběh, který odvděčí hráče za jeho všímavost. Například bezruká lidská kostra, která bezvládně leží opřená o strom. Opodál, schovaná v křoví, leží kostra medvěda s mečem v čelisti, na kterém jsou sevřené prsty. Možná je to výborný meč, který pod nátlakem přírody neutřžil ani jediný kaz koroze a skvěle padne hráči do ruky. Možná hráč na svých cestách potká ovdovělou stařenu, která meč pozná podle rytin svého manžela a možná, jenom možná, se ho hráč vzdá, aby neznámá stařena měla nějakou vzpomínku. Všimněte si, že každá fáze tohoto progresivního narativu se vztahuje k jednomu ze tří typů hráče.

Skrze vtisknutý narativ si hráč může tvořit předsudky a úsudky o lidech, místech a událostech podle toho, v jakém pořadí na jednotlivé odkazy narazí. Je to kýžený výsledek nelineárního vyprávění otevřeného světa a tvoří širokou škálu (někdy intenzivních) názorů na fiktivní problematiku. Je to důkaz toho, jakým osobním zážitkem hra může být.

3.1.3 Evokativní narativ

Narativ, který v lidech vyvolává vzpomínky a asociace s již existujícími předsudky (10) vycházejících z konkrétních děl (hra adaptující svět/příběh Pána Prstenu (11) pro tvorbu vlastního narativu) nebo žánrových generalizací (hra adaptující si žánr fantasy na základě standardů definovaných Pánem Prstenů (11)). Hráč nemusí mít zájem sehrát děj, o kterém již četl nebo ho viděl ve filmu, hra tak buď nabízí variabilní alternativu děje, nebo předchází/navazuje na děj, který známe z předlohy. Typickým příkladem je série Zaklínač (12), která pokračuje v ději tam, kde knihy skončily. Značka Warcraft (13) pro změnu spoléhá na žánrové předchůdce (Pán Prstenů (11), Dungeons and Dragons (14)). Některé známé koncepty záměrně stereotypuje a jiné naschvál obměňuje a obrací, čímž udržuje hráčovu narativní pozornost.

3.1.4 Emergentní narativ

Oproti sehranému narativu neobsahuje předem stanovenou strukturu, ale neztělesňuje chaos. Vystupuje na povrch během gameplaye ze samotné existence a interakce naprogramovaných pravidel, světa a předepsané fikce. (10) To že nemá strukturu, neznamena, že vývojáři nezamýšleli, aby se takové jednání nestalo (1).

Hry s otevřeným světem jsou v tomto ohledu velice flexibilní a jejich iniciátorem je hráč s osobitým přístupem. Dobrý herní design emergentního narativu má potenciál podpořit

pocity síly (PP – když tuto schopnost získám/zvládnou bude jednodušší pokračovat dále), role (RP – tuto schopnost by se moje postava určitě naučila), osobního naplnění (P – je skvělé, že si tuto schopnost můžu někdy vyzkoušet).

Při navrhování mechanik a systémů by měl designér přemýšlet nad tím, jak jednotlivé aspekty mezi sebou souvisí a jak spolu mohou spolupracovat. Ve hře *The Elder Scrolls V: Skyrim* (15) se může hráč v raných fázích gameplaye ocitnout pod útokem krvežíznivého draka, který je nad jeho síly. Draci balancují úroveň obtížnosti podle postupu hráče, obří, kteří představují pro začínajícího hráče mnohem větší nebezpečí, mají stagnující úroveň, která je v tuto chvíli pravděpodobně vyšší než drakova. Obří nejsou nutně hostilní, pokud nejsou vyprovokováni. Dá se předpokládat, že vývojáři očekávali, že se najdou hráči, kteří uchopí situaci do vlastních rukou a strhnou pozornost na obra, který zapeklitou situaci vyřeší několika ranami kyje.

Hry takových rozměrů jako *Skyrim* dosahují obrovského množství obsahu a tak emergentní narativ nemusí být vždy zamýšlený, ale incidentní, neočekávaný. Znáмым příkladem je mýtus, který obklopuje *Skyrim*ské lišky. Podle všeho liška, na kterou hráč narazí v divočině, vždycky dotyčného zavede k místu, které skrývá poklad. Tento mýtus je náhodným výtvozem herního kódu. Virtuální prostředí se skládá z geometrie, ne z metrických jednotek. Pokud se liška vyděsí, musí zdolat „vzdálenost“ 100 trojúhelníků co nejrychleji, aby narušiteli utekla. Čím je prostředí na geometrii hustší, tím pravděpodobnější je, že ho liška vyhledá jako svoje útočiště, jelikož v něm může splnit svůj kód nejrychleji. Faktem je, že místa bohatá na geometrii jsou také bohatá na poklad – tábory banditů, jeskyně, ruiny,... Pozorný hráč mohl takového elementu využít a nechat se dovést do míst, které by jinak neobjevil.

Narativy samozřejmě pracují mezi sebou a akce se odráží od jednoho k druhému. Hráč, který si přečte knihu o podzemní civilizaci, která jednoho dne náhle zmizela z povrchu zemského a zanechala za sebou prázdná města plná bohatství, se může rozhodnout tyto lokace vyhledávat. Koneckonců se to zdá jako jednoduchý profit k nakoupení nového vybavení a možná se zde skrývají i nějaké mocné artefakty. Nebo se hráčův charakter zajímá o historii, je to akademik. Čím více lokací nalezne, tím blíže bude těmto lidem rozumět. Jedná se tedy o událost vycházející z vtisknutého narativu iniciující emergentní narativ. Hráč si možná spojil tuto civilizaci s jeho nejoblíbenější rasou z *Pána Prstenů* a tak ho ruiny podzemních měst lákají a zajímá ho, jak se design liší nebo podobá - tak nám spolupracuje emergentní a evokativní narativ.

3.2 Struktury narativu

Tradici individuálního přístupu k hráči lze nalézt ve stolní hře Dungeons and Dragons (DnD) (14). Jeden z hráčů (tzv. Game nebo Dungeon Master) vede sezení – koriguje průběh hry a jejího příběhu - zbytek se vtělí do hrdinů figurujících v kampani. Jedna z hlavních a náročných schopností Game Mastera „je usoudit hráčovy zájmy a použít korigující prostředky k tomu, aby tvaroval zážitek z příběhu svých hráčů skrze jejich angažovanost.“ (16) DnD však nelze považovat za přímého předchůdce počítačového RPG. Podobně jako u divadla a filmu se jedná o dvě odlišná média předávající podobný obsah a užívající do jisté míry příbuzný jazyk. Ten se ale liší v některých zásadních bodech. V tomto případě jde zejména o nahrazení vypravěče kódem, který sice může do jisté míry dynamicky modifikovat hráčův zážitek, současná technologie ani rozpočet však nedovolí absolutní volnost a expresi, kterou poskytuje lidský faktor. Tato flexibilita „ztělesňuje filozofii, že detail toho, co se stane v interaktivním příběhu, není až tak důležité, jako dopad na zúčastněné postavy.“ (16) Filozofie, kterou se snaží mnoho videoher napodobit. Mluvíme tedy o odrazovém bodě a inspiraci, spíše než o počítačové adaptaci.

Vliv DnD je silný a určil jakým směrem se počítačové RPG bude ubírat. I přes existenci mnoha modulů jiných žánrů, fantasy je pro původní DnD kampaně vlastní a má silnou tradici. V období, kdy DnD vznikalo, prosákla popularita fantasy do širší veřejnosti, především na kampusech vysokých amerických škol. Tuto vlnu v 60. letech odstartovalo Tolkienovo dílo *Pán Prstenů* (11), a další autoři pokračovali v jeho stopách a prohlubovali definici žánru (17). Tolkienova bibliografická práce byla silně ovlivněna jeho studiem mytologie, náboženství a starověké literatury, proto není velké překvapení, že vesmír Eä budoval po vzoru mytologických světů, které dobře znal. Pro vyprávění v DnD a přeneseně v počítačovém RPG je ale relevantní přístup, který si osvojil vůči hrdinům těchto příběhů. Struktura vyprávění, kterou Campbell (18) nazval *hrdinova cesta* nebo také *monomýtus*, je neustále aktuální a v RPG nabírá několik významů.

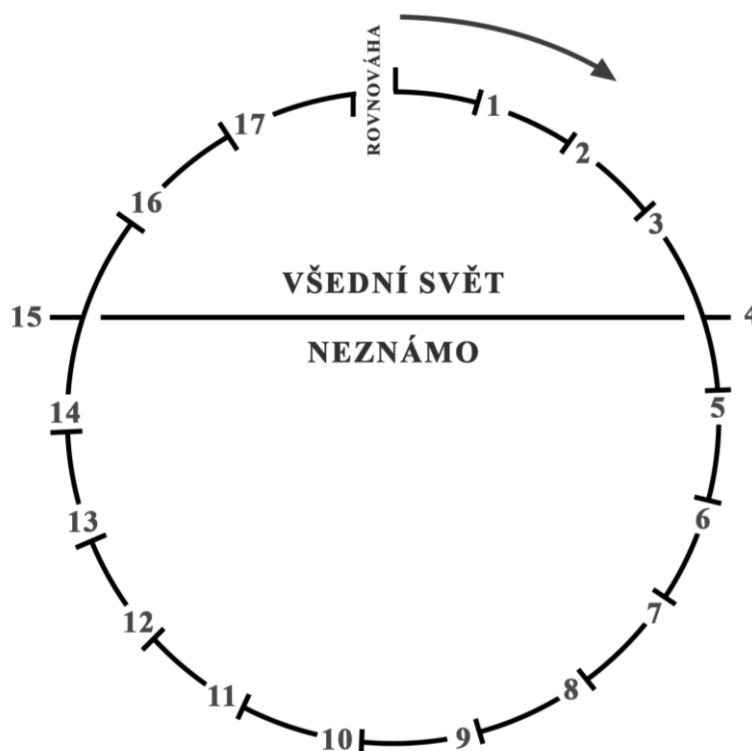
3.2.1 Hrdinova cesta

Prvním je klasický příběhový vzorec a druhým je postupný vývoj hráče (Bartle, 2015). Není náhodou, že mají tendenci jít ruku v ruce a udržovat si mezi sebou podobné tempo. Struktura monomýtu je rozdělena na 3 akty – odchod, zasvěcení a návrat. Ty dohromady zaštiťují 17 fází (obrázek 2), které nemusí být nutně přítomné všechny.

Ve fázi odchodu žije hrdina ve všedním světě, dokud není vyzván k dobrodružství ⁽¹⁾. Hrdina tuto pozvánku odmítne ⁽²⁾, ale jeho rozhodnutí ovlivní vnější vliv mentora ⁽³⁾. Díky tomu udělá první krok vůči dobrodružství, aby získal to, co má pomoci jeho lidem. Cestuje do světa, který je pro něj neznámý ⁽⁴⁾. Je konečně ochotný projít osobní přeměnou a ocitá se postaven vůči první menší výzvě ⁽⁵⁾. Hrdinovi se otevírá fáze zasvěcení.

Je postaven před množství zkoušek, které nemusí nutně zvládnout ⁽⁶⁾. A následně je obdařen něčím, co bude v jeho cestě užitečné ⁽⁷⁾. Tento dar je v kontrastu s pokušením vzdát svoje úsilí a selhat, pokušení, které musí hrdina překonat ⁽⁸⁾, aby se postavil tomu, co drží zpět jeho plný potenciál ⁽⁹⁾. Proto hrdina dosáhne širšího pochopení ⁽¹⁰⁾ a je připraven získat cíl svého dobrodružství ⁽¹¹⁾.

Hrdina přechází do fáze návratu. Ačkoliv získal, co má přinést do všedního světa, není připraven znovu překročit jeho práh ⁽¹²⁾. Jeho váhání je možná přerušeno silami, jenž mají zájem o hrdinu a jeho cíl, proto se dá na útěk ⁽¹³⁾. Hrdina opět potřebuje pomoc všedního světa, tentokrát na cestě zpět ⁽¹⁴⁾. Výzvou po návratu je cenit si běžného života, užít získané vědomosti na život ve všedním světě a případně je i sdílet ⁽¹⁵⁾. Jen tehdy může hrdina najít životní rovnováhu ⁽¹⁶⁾ a žít ve volnosti, beze strachu ⁽¹⁷⁾ (18).



Obrázek 2 - vizualizace hrdinovi cesty (18)

Tato struktura je silně zakořeněná v západní kultuře, vychází ze starověkých mýtů jako je Iliás a Odysseia a rytířských romancí. Stanovuje naléhavou situaci, často se ptá, jak bude vyřešena a my následujeme tuto cestu k řešení. Je tedy přirozené, že její moderní zpracování v rukou Tolkiena ovlivnilo DnD a jeho kombinace hry a vyprávění ovlivnilo videoherní RPG. Není však jedinou strukturou, která si zaslouží svoji zmínku.

3.2.2 Struktura kishōtenketsu

Původně čínská struktura vyprávění, kterou si převzala Korea a později ji zpopularizovalo Japonsko a dalo jí jméno. Jedná se o čtyři slova – *ki* (představení), *shō* (vývoj), *ten* (zvrát), *ketsu* (závěr) (1). Největší rozdíl mezi západním a východním vyprávěním jsou naše pohledy na společnost a její hodnoty, které se do struktury nepromítají (19). Proto se na první pohled může zdát, že se tolik neliší od západních struktur, jenže externí konflikt není středobodem.

Expozice se může zdát obsáhlá, jelikož první dvě části – *ki* a *shō* – plní její roli. *Ki* představuje vše důležité pro pochopení obsahu a *shō* uvádí na scénu obsah vedoucí k zvrát. Ten představuje největší nečekaný vývoj ve vystaveném narativu, po němž se příběh uzavírá, ale ne nutně uzavře všechny nezodpovězené otázky. Bývá odrazem vnitřního boje spíše než vnějšího, a přeneseně tedy vnitřních motivací spíše než vnějších motivací. V Japonsku se tato struktura používá nejen pro stavbu příběhu, ale i argumentů, vět, atd.

Otázkou je, jaký vliv měly (a stále mají) tyto dvě struktury na vývoj vyprávění v médiu, které vzniklo až v době globalizace. Je možné, že se do něj promítají obě dvě (minimálně v západní tvorbě)?

3.2.3 Struktura úkolu

Úkol je usměrněné zapojení hráče s herním světem, nejbližší jednotka, kterou má RPG ke strukturovanějšímu narativu, což je reflektováno v podobě hráčova deníku, který se automaticky obnovuje. Především řetězce úkolů následují hrdinovu cestu nebo kishōtenketsu. Takové řetězce bývají (ale nutně nemusí být) hlavními úkoly. Na velké nebo malé škále, většina úkolů končí změnou (světa/charakteru) nebo jsou součástí složitější cesty k oné změně. RPG však může struktury adaptovat jen do určité míry, „nelze ho jednoduše charakterizovat skrze standartní narativní teorie, užívá jiných narativních přístupů. Jejich interaktivní, na charakteru založený přístup, se liší od klasických teorií.“ (20) To je podpořeno modelem v druhé kapitole.

Úkol je aktivitou, v které hráč musí překonat nejrůznější výzvy aby dostáhl svého cíle (5) a na konci je odměněn, čímž je vhodnou výzvou pro PP hráče. Poskytuje situační kontext, a tudíž je velice důležitý pro P a RP hráče. RP hráč je schopný najít příběh i v nestrukturovaném gameplay zážitku a vytvoří si svoje vlastní úkoly (a motivace k nim) na základě svých znalostí o fikčním světě a představě o své postavě. Úkol má však potenciál hráče aktivně začlenit do světa a díky tomu ho naučit další jeho nuance. Hráč P na strukturu stanovenou úkolem spoléhá nejvíce, jelikož si nemusí přiřadit narativní význam k nahodilým herním akcím jako je například pozabíjení smečky vlků. RP hráč si důvod vymyslí. P hráč tento důvod dostane od narativu hry.

Hra nám poskytuje několik zásadní druhů úkolů nebo událostí, které sehrávají důležitou roli v jejím designu. Shodou okolností se ve své nejsyrovější podobě podobají zmíněné narativní struktuře – objevit (*ki*), rozvinout (*shō*), využít (*ten*), pokořit (*ketsu*). Na tuto paralelu upozornil Koichi Hayashida (21) v rámci designu Super Mario 3D Land (22).

Tento přístup umožňuje jednodušší zážitek ze hry, většinou ve hrách, které nemají otevřený svět, ale jsou rozděleny na úrovně, tudíž mají větší kontrolu nad pořadím událostí. Jedná se o jednoduchý proces učení: člověk *objeví* mechaniku v bezpečném prostředí, mechanika se *rozvine* představením elementu nebezpečí. Když hráč mechaniku zvládne, musí ji *využít* v nečekaných podmínkách. Úroveň hráč *pokoří* tak, že využije všeho, co se naučil (21). Promítá se tedy tato designová strategie do RPG s otevřeným světem? Pokud ano, jak a jakým způsobem zde zapadá hrdinova cesta?

3.2.3.1 *Mechaniky*

Protože RPG nemá výhodu přímočarého designu úrovně, tak jsou mechaniky a schopnosti postav designované tak, aby si mezi nimi hráči intuitivně tvořili konexe. Schopnosti se postupně zlepšují s časem. Buď je hráč používá častěji, nebo do nich investuje svoje zkušenostní body. Vždy když se schopnost zlepší, otevírají se další možnosti na stromě této schopnosti. Není překvapení, že se tomuto progresu ve schopnostech postavy říká úrovně (levels), stejně jako úrovním v lineárních hrách – dávkuje hráči širokou škálu schopností v určitém pořadí tak, aby je mohli objevit, rozvinout, využít a pokořit.

Pokud se jedná o mechaniky, které není jednoduché představit tímto způsobem, využijí designéři kontrolovanější prostředí. Pro základní znalosti ovládnutí hry se používají tutoriálové lokace, ve kterých jsou praktickým způsobem představeny všechny základní schopnosti, ze kterých si hráč vybere svůj preferovaný styl gameplaye. Tutoriálové lokace

zároveň slouží jako expozice prostředí, ve kterém budeme trávit čas, někdy i jako expozice hlavního narativu hry. Jestliže je potřeba schopnosti představit v určitém pořadí, využije se příběhového kontextu k tomu, aby hra položila na hráče limitace. Nemá-li prvních 10 minut bojovat, pouze utíkat, skákat, uhýbat a krčit se, postava bude mít svázané ruce, jelikož měla být před událostmi hry popravena (Skyrim, (15)).

Vzhledem k tomu, že RPG nabízí mnoho obsahu, může hráč zatoužit po novém začátku, s novou postavou, se kterou si zahraje jiný obsah. Nevýhodou komplexnějších tutoriálových lokací, především pokud se jedná i o expozici příběhu, bývá jejich délka, která se může natáhnout i na jednu hodinu a znechutit nový začátek. Proto některé hry umožňují lokace tohoto typu přeskočit.

Mezi částečně kontrolované prostředí se dá zařadit vše, co poskytuje dlouhé (někdy větvené) koridory dělené nejrůznějšími blokádami (dveře, sutě, pasti, nepřátelé...), jako jsou podzemí, žaláře, zříceniny, ve kterých lze mechaniky představit v kýženém pořadí. Ale také menší otevřené lokace s předurčeným účelem (jako města, školy, tábory).

Pokud chce vývojář vytvořit pro hráče zapamatovatelný zážitek v útrobách zříceniny, lze do něj zaimplementovat centrální mechaniku, která je unikátní pro limitované množství podobných lokací a kterou v průběhu rozvine. Skvělé na tomto způsobu je, že se mechanika dobře propojuje s herní fikcí. Výborným příkladem je skupinová instance **Cradle of Shadows** (23) ze hry **The Elder Scrolls Online** (24).

Skupina hráčů navštíví starou pevnost, ve které se údajně skrývá kult uctívající démona tajemství a vraždy - tematika, která je pro instanci centrální. Čím hlouběji se hrdinové noří, tím hustší tma je obklopuje, až jim nakonec začne fyzicky ubližovat. Hrdinové jsou nuceni najít nebo zapálit zdroj světla a nezdržovat se příliš dlouho ve tmě (*ki*). Ve velké jeskynní síni na ně čeká první náročnější nepřítel, hráči musí zapálit ohniště, aby se mohli bránit. Pokud hráči dovedou nepřítele do světla, zjistí, že je jednodušší ho poškodit (*shō*). Když hráči vyhrají, pokračují do další, ještě větší síně, kde na ně čeká sofistikovanější a inteligentnější nepřítel. Strategie je narušena. Hráči nemohou zůstat u jednoho zdroje světla, musí přebíhat z jedné strany síně na druhou, jelikož se nepřítel teleportuje a zhasíná světelné zdroje (*ten*). Tento koncept je na dva zápasy odložen a vracíme se k němu před finálem. Hráčům je představen přenosný zdroj světla, který odhaluje pasti a neviditelné nepřátele. V závěrečném boji proti obřimu pavouku jsou hráči čas od času přemístěni do tmavého labyrintu plného skrytých nebezpečí. Těsně před tím mají možnost získat přenosný zdroj světla. Pokud se tak nestane, je tu několik ohnišť, které mohou zapálit, vystavují se ale

většímu nebezpečí (*ketsu*). Poslední fáze dlouhého boje hráče vystaví smrtelnému útoku, kterému nemohou utéci. Hráči si s touto situací mohou poradit vícero způsoby, záleží na jejich pozornosti a schopnostech. Většina může zůstat v labyrintu a vydržet boj ve tmě, zatímco se jeden hráč obětuje a bude pokračovat v boji s pavoukem, který ho eventuálně zneškodní. V tu chvíli mohou dorazit ostatní, poraněnému hrdinovi pomoci a tímto způsobem postupně soka porazit. Druhou možností je naslouchat slovům, které monstrem pronese: „Mám toho dost! Ani se nehni!“. Jestliže se hráči přestanou hýbat – schovají se – útok je nezasáhne.

Je to krásné převrácení centrálního tématu světla a tmy, kdy jsou hrdinové nuceni použít podobnou strategii, které museli celou dobu čelit. Tato instance dobře spojuje herní mechaniky s atmosférou a tématem příběhu, který se zde odehrává a velkou část této práce odvádí *kishōtenketsu*.

3.2.3.2 Typy úkolů

V současné době je v RPG základní dělení úkolů na hlavní a vedlejší. Hlavní úkoly reprezentují veškeré kapitoly v centrálním (někdy větveném) narativu. Jedná se o řetězce úkolů, které jsou dramaticky seskupené tak, aby zaškrtyly většinu požadavků klasické narativní struktury. Bývají velkým lákadlem při marketingové kampani a hráč je k nim designéry vědomě postrkován. V případě otevřeného světa se vyskytuje otázka, zda je centrální narativ nutný a pokud ano, jak ho na hráče netlačit příliš, aby otevřený svět nepřišel o svůj potenciál.

Vedlejší úkoly jsou příběhy, které neposouvají centrální narativ, i když mohou v hráčově cestě pomoci. Lze se jednat o kratičkou obchůzku (jediný úkol), nebo sérii mysteriózních událostí (řetězec úkolů), v každém případě úvodní premisa může být podobná. Někdy se tímto způsobem převrací hráčovo očekávání, založené na úkolech, které zažil na začátku hraní. Rolník si stěžuje, že pole na statku neplodí tak jako dříve a dobytek chřadne. Poprosí tedy hráče, aby zamířil do sousedícího statku a zakoupil nějaké zásoby, možná hnojivo či semeno. Hráč tedy udělá, jak po něm bylo žádáno a vrátí se s požadovaným zbožím – nic víc, nic méně. Ne vše však musí jít na sousedním statku tak hladce. Druhá verze úkolu předhodí před hráče něco, co ho zarazí. Třeba to bude poznámka na stole, možná pohledy kolemjdoucích a jejich podezřelé šeptání nebo najatá milice, strážící jeden ze skladů. Rozhodne se tedy nahlédnout do těchto podezřelých aktivit a objeví spletitý plán místních farmářů, jak porazit konkurenci a otrávit jejich půdu.

Není nutné rozhodnout se pro jednu nebo druhou verzi. Hanebný plán sousedícího farmáře stále může existovat, jen ho hráč nemusí odhalit, čímž odsuzuje okolní statky k záhubě. Každopádně jakou cestu designér zvolí, záleží také na tom, jakou roli má daný úkol naplnit. Jedná se opět o stejné role - objevit, rozvinout, využít, pokořit – tentokrát v jejich více klasickém narativním smyslu.

Úkol, jehož rolí je objevovat, navede hráče do nové zóny tak, aby byl schopný orientovat se v jejím prostoru a možná porozuměl základní sociální situaci. Ačkoliv tyto úkoly mohou obsahovat mechaniky, které nejsou pro jejich roli typické (jako boj), nesnaží se jim absolutně vyhnout, jen nebudou přílišnou výzvou, která by odváděla pozornost. Typicky má hráč něco doručit, posbírat, najít, atd. Úkol, ve kterém hráč navštíví sousedící statek, zastává tuto roli. Tento typ úkolu bývá často kritizován a brán jako nutné zlo, pokud je špatně implementován. Některé hry ho záměrně neregistrují jako úkol, který se zapíše do deníku a začleňují ho do hry jako kombinaci emergentního a vtisknutého narativu, který hráče navnadí lokaci navštívit. Kniha či postava na ulici může utrousit poznámku o lokaci, která je něčím specifická (něco co NPC či hráč chce), ať už jsou to bohatí obchodníci, vzácná alchymistická ingredience nebo cech, ke kterému se chce hráč přidat.

Jestliže hráč novou lokaci navštíví, může očekávat sérii úkolů, jejichž úloha je koncepty představené dříve *rozvinout*, aby je mohl později využít. V případě sousedícího statku jde o úkoly, které vedou k odhalení plánu. Ukáže se, že o plánu otrávit půdu neví velká část statku, včetně hospodářovi ženy. Jed, který se po cizích statcích rozprašuje, je schován ve strážném skladu. Do skladu, kromě hlavních vrat, vede cesta skrze staré prohibiční tunely, které nejsou dobře stráženy, a skrze které je jed pašován. Míra detailu, do které se hráč ponoří, může být ponechána na jeho bedrech – hra nemusí vést hráčovu ruku ke všem informacím a souvisejícím úkolům, takže se třeba nedozvíme, že místní strážci zákona jsou na straně statkáře a jejich kapitán je jeho bratr.

Díky tomu se nafukují možnosti, jakými se hráčovi činy mohou ubírat. *Využití* těchto informací závisí na hráči, design však nebývá tak flexibilní, proto jsou hráčovy možnosti často shrnuty v deníku, protože si jich nemusí být plně vědom. Pokud máme dostatek fyzických důkazů, zajdeme za kapitánem - zástupcem zákona. Možná nemáme nic hmatatelného a tak se pokusíme promluvit s manželkou. Zaset do ní pochyby o jejím manželovi, díky čemuž se půjde sama ujistit, zda říkáme pravdu o jejich skladě. Nebo se odvážíme situaci vyřešit na vlastní pěst, dostat se k jedu skrze prohibiční tunely, zničit ho anebo ho rozprášit po místních polích.

Zbývá nám už jen *pokořit* situaci, kterou jsme dali do pohybu. Poslední segment často využívá velkou část mechanik, které byly klíčové pro tento úkol, nebo pro celou hru. Tou často bývá boj. Jestliže jsme kontaktovali kapitána, pozve nás do své kanceláře pod záminkou odměny. Banda hrdlořezů, kapitán a statkář na nás budou čekat, připraveni nás hodit do žaláře, a pokud nebudeme spolupracovat, tak jsou odhodláni uplatnit zákon jinými způsoby. Druhou možností bylo povědět naše předtuchy manželce, která poté uchopila věci do svých rukou. Po pár dnech se ukáže, že nedokázala informaci zpracovat a otráвила manžela stejným jedem, který schovával ve skladu. Dozvídáme se to od statkářova bratra, který nás přepadl na lesní cestičce s bandou svých vrahounů. Posledním řešením bylo vydat se do skladu na vlastní pěst, probojovat se málo strážným tunelem a jed zničit nebo rozprášíť. Rozprášení je jistě ironickým koncem, ale může vyvolat násilnější odpověď. Při snaze rozprášíť jed v závoji noci jsme nebyli moc pozorní a raubíři nás vystopovali až k původnímu statku, na který nyní hodlají udělat pomstychtivý útok.

Takto může vypadat řetězec vedlejších úkolů, který rozvíjí téma vázané na jednu lokaci. Tyto úkoly nemusí být svázané do jednoho konzistentního řetězce, ale do několika samostatných epizod s jednotným tématem. Například město Riften (Skyrim, (15)) často svazuje téma zločinu, vloupání a intrik, ale neutváří jednotný příběh. Samozřejmě lokace s různorodými úkoly je stejně validní způsob vyprávění a vhodný pro úvodní zóny, změnu tempa a dojem živého, dýchajícího světa.

3.2.3.3 *Tempo*

Hra obsahuje různé strategie, jak úkoly a události dávkovat, aby jejich prezence dávala smysl a hráč nebyl obsahem zahlcen. Lze využít úrovně hráče, herního či skutečného času, prostoru, požadavky v podobě vlastnictví předmětu, splněných úkolů, hráčovy pozornosti, ... Pokud se jedná o řetězec souvisejících úkolů, tak je důležité udržet dramatickou křivku, kterou příběh implikuje, jinak nebude zjevné, že je něco v sázce. V nelineárním vyprávění se jedná o významnou výzvu.

3.2.3.3.1 Úroveň

Přestože v RPG nejsou úrovně reprezentovány fyzickým prostředím, ale konceptem představujícím sílu hrdiny (jak již bylo zmíněno), mohou mít vliv na postup skrz předepsané narativ. Důvodem k tomuto rozhodnutí může být náročnost obsahu, ale především designéry vynucené plynutí času, pokud příběh vyžaduje jistou pauzu mezi jednotlivými úkoly. Například Cech mágů (The Elder Scrolls Online, (24)) uloží povinnost svému novici, aby

sehnal ve světě specifické knihy, ve kterých by mohlo být vodítko, kam zmizelo jejich ostrovní útočiště. Jedná se o sérii pěti úkolů, mezi nimiž může hráč volně prozkoumávat svět. Během tohoto času se cech snaží rozluštit obsah nalezených knih. Nový úkol se otevře pouze tehdy, kdy se hráč posune na novou úroveň reprezentující znalosti cechu.

Tato limitace se tedy může vztahovat na specifickou schopnost (plížení, kouzlení, boj, apod.), nebo celkovou úroveň hráče. Limitace lze udělat **staticky** – předem se stanoví, v jakou konkrétní úroveň se úkol odemkne a bude hráči přístupný, jakmile splní všechny předcházející kapitoly. Nebo **dynamicky** – jakmile hráč dokončí předcházející úkol, hra zkontroluje jeho současnou úroveň a přičte k němu číslo, čímž odvodí, na které úrovni se úkol odemkne.

Problém nastává, když hráč dosáhl konečné úrovně – časová pauza se neodehraje a příběh může působit uspěchaně. Statické dávkování je zároveň protichůdné vůči dramatu, protože každou následující úroveň bývá náročnější získat, tudíž musí hráč déle čekat, než se odemkne další kapitola. Pokud se tedy zvolí tento systém, musí se levelovací mechanika nebo příběh přizpůsobit.

3.2.3.3.2 Časové ultimátum

Implikace časového limitu jsou ve vyprávění nebezpečné - minimálně pro první třetinu hry, kterou můžeme nazvat expozicí. Mnoho hráčů se potřebuje seznámit s hrou jako takovou ale především s jejím prostředím. Pokud je příliš zatížen motivací, kterou mu vnucuje herní fikce, může mít pocit, že o něco přichází. Jeho hrdinská cesta ho nutí porazit draka, který terorizuje svět, a hrdina nemá čas prohlédnout si zašlý domek na kraji vesnice. To by bylo nezodpovědné. Pokud chce designér okamžitě naléhavý příběh, je lepší zvolit formuli, která neposkytuje hráči tolik prostorové volnosti.

Výborně tuto volnost vystihují hry jako Gothic I, II (25), (26), TES II: Daggerfall (27), TES III: Morrowind (28). Každá zároveň reprezentuje jiný všeobecný vzorec, jak se naléhavosti hlavní příběhové linie vyhnout, zároveň představují hráči svět a poskytují motivace, které jim pomůžou užít si tuto příběhově uzemněnou část hry.

Gothic I (25) ukládá hráče do pozice čerstvě odsouzeného kriminálního v trestanecké těžařské kolonii, kterou ovládli ostatní trestanci a rozdělili se na tři tábory, každý s jiným přesvědčením. Hlavní postava je prázdnou stránkou. Hráči není řečeno, za co byl odsouzen, a je implikováno, že to mohl být zločin obrovských rozměrů (vražda) ale také směšný prohřešek (krádež chleba). Úvodní scéna zadává pouze jeden cíl – doručit dopis vysoce

postaveným mágům v jednom z táborů. Ukáže se, že k doručení dopisu musí dostat určitého statusu. Toho může hráč dosáhnout několika způsoby, a pokud bude dostatečně schopný, některým úkonům se dokonce vyhne. Status může nabýt v jednom ze tří táborů. Zajímavé je, že každý tábor se může zdát jako dobrá volba a záleží pouze na hráči a jeho vnímání, který tábor zvolí.

Starý tábor představuje jedinou komunikaci s vnějším světem. Jeho vůdci jsou spokojeni s mocenským mikroklimatem, a tudíž neprojevují zájem o útěk z kolonie. Nový tábor nemá striktní hierarchii a jejich cílem je dostat se pomocí vytěžené rudy z kolonie. Bažinný tábor byl založen na vidině nového boha jménem Spáč, který reprezentuje možnost útěku skrze boží zásah.

Hra má šest kapitol. Možné konflikty a zápletky hlavního příběhu jsou exponované skrze různé narativní strategie již v první kapitole, neukládají však na hráče okamžitou povinnost. Teprve na konci kapitoly druhé se přenáší váha hráčovi motivace ze snahy o prokázání se (vnitřní motivace) na záchranu trestanecké kolonie (vnější motivace), po té co je Spáč odhalen jako démon.

Gothic II (26) přímo navazuje na dění v předchozím díle a otevírá hráči svět mimo trestaneckou kolonii. Hrdina byl připraven o schopnosti a nikdo ve vnějším světě nezná činy, kterých dosáhl. Přežil pouze díky mocnému čaroději, který vycítil nebezpečí. Během svých posledních chvil démon, kterého hráč porazil na konci prvního dílu, svolal do světa zlo a s touto informací hráč vstupuje na scénu.

Situace je tedy naléhavější, okamžitá akce je namísto a zpráva o blížícím se nebezpečí je potřeba předat lidem, kteří mohou pomoci. Postup hrdiny však zdržuje rigidní sociální systém - hrdina si musí opět vybudovat status a dostat se do jedné ze tří mocných frakcí.

Dynamika prvního a druhého dílu je díky tomuto faktu jiná. V prvním díle je hrdina bezvýznamná postava, v druhém díle se stává vyvoleným. V prvním díle nemáme na začátku důležitý cíl, v druhém díle máme. Přesto oba dva díly servírují první akt s pomalejším tempem, které umožňuje seznámit se se světem a herním systémem.

Série **The Elder Scrolls** dává hráči širokou škálu možností při tvorbě postavy, tak tomu je i v **Daggerfallu** (27). Hráči je sice uložena role císařského agenta a blízkého přítele, který je vyslán vyšetřit smrt krále Lysanda, ale na cestě do města Daggerfall zastihne loď nepřirozeně silná bouře. Hráč se probudí v jeskyni na pobřeží provincie Vysokoskalí a po několikadenním bloudění se dostane na povrch. Není jasné, kde vyšetřování začít, a tak je

nucen postavit se na vlastní nohy. Nejlepším krokem je komunikovat: zajít do hospody, do jednoho z mnoha cechů, chrámů či kultů. Většinou nikdo není schopný pomoci a někdy dotyčná osoba požádá o pomoc s nesouvisejícím problémem. Plyne čas, hráč nabývá zkušenosti a reputaci, když mu náhle přijde dopis od císařské agentky, která se s hlavním hrdinou měla nejspíše sejít po zakotvení lodi ve městě. Urguje hráče, aby se dostavil na tajnou schůzku.

Tato práce s virtuálním časem je v *Dagerfallu* použita vícekrát. Prostředí hry je převážně generované počítačem a je neskutečně rozsáhlé (o velikosti Velké Británie), proto design prostředí nesehrává takovou roli jako v jiných titulech a spoléhají se na definování tempa skrze tradičnější nástroje – skrze čas. Čas je neúprosný a je možné, že hráč v mnohých úkolech selže pouze díky svému špatnému rozvržení času.

Podobně jako v *Gothicu II* je hlavní postavě vysvětlena závažnost situace. Zatímco v *Gothicu* sehrává roli především progres ve společnosti, v *Dagerfallu* je pouze otázka času, kdy hráč dostává do rukou dopis, který uvede dění do pohybu. V pokračování s podtitulem **Morrowind** (28) se tohoto konceptu vzdávají. Tvůrci s následující hrou zachází jako s další kapitolou historie, proto (na rozdíl od série *Gothic*) usazují hráče do kůže nového hrdiny. Užívá podobných strategií, jedna postava doslova pobízí hráče, aby se prokázal, přidal do různých frakcí a pomáhal lidem, než se k ní vrátí. Zásadním rozdílem oproti předchozím narativům tkví v původu hlavní postavy. Nejedná se o bezvýznamného jedince (*Gothic I*), a není to člověk, který byl zvolen na základě předchozích činů (*Gothic II*, *Daggerfall*), je reinkarnací hrdiny z národního náboženství. Takové pozadí implikuje nejen sociální status, ale také znalost země a její historie. Proto je tato informace před hráčem dlouho tajena a odhalena až po té, co je částečně seznámený se svým okolím - do té doby je s ním zacházeno jako s bezvýznamným přistěhovalcem.

Lze uvést další příklady, tyto však nabízí zajímavé nuance. Dobře popisují, jakým způsobem může být expozice o poznání a ne o okamžitě záchraně světa. Možností, jak tento aspekt poznání do prvního aktu vložit je mnoho, a toto je jen zlomek. Důraz na volnost v prvním aktu zesiluje hráčův pocit úspěchu a umožňuje mu stanovit si svoje tempo. Podporuje motivace každého typu hráče – úspěch (PP), příběh (RP) a vývoj (P).

Specifické příběhové linie mohou následovat hrdinovu cestu, ale v širším záběru se události hrdinovi cesty ve hrách odehrávají mimo pořadí, nebo se objevují vícekrát. V *Gothicu I* přichází mnohem strukturovanější dění až po dokončení první kapitoly (po doručení dopisu, který uvede dění do pohybu), kdy je hráč dostatečně seznámený se svým

prostředím, jak věci chodí a jakým způsobem se hraje. V úvodní scéně je dokonce jasně řečeno, že toto volání dobrodružství hlavní postava víceméně odmítá a doručí dopis jenom pod slibem odměny, toto odmítnutí je poté reflektováno v tom, že mu hra zamítne přístup do hradu, kam má dopis doručit, čímž se otevírá široký prostor pro svobodu, budování světa a vodítek k možnému konfliktu. Z toho plyne, že *kishōtenketsu* a *monomytus* by se mohli ve videohrách prolínat. Troufám si tvrdit, že pokud je hrdinova cesta aplikována na videohry (a především jejich hlavní příběh), chybí jí čtvrtý akt, který předchází všem třem. Imitoval by *kishō* či dokonce *kishōten* s tím, že *ten* by bylo ono volání dobrodružství, které je první fází hrdinovi cesty.

Potřeba čtvrtého aktu je vidět v moderních RPG. Ta často budují centrální konflikt (příběh) kolem všech důležitých fází hrdinovy cesty a naznačují tíživost situace, určitý časový nátlak narativu. Pokud neuválí před hráče stěnu, která ho donutí volně prozkoumávat svět, může se cítit tlačěn vpřed narativem, který by jinak odložil na později a bude mít pocit, že mu uniká něco zajímavého nebo dokonce důležitého. Tyto příběhy jasně stanovují svoji centralitu jak v herním světě, tak i v propagačních materiálech, a otevřený svět není nejlépe zvolené médium pro takový typ příběhu, pokud se tomu design nepřizpůsobí. Jestliže hráč tuto příběhovou linku uzavře jako první, může se stát, že díky její modelovému zpracování hrdinovy cesty nedokáže ocenit vedlejší obsah, který bude hrát posléze. Hráč má sice možnost pokračovat v hraní po dokončení hlavní příběhové linie, ale implikace monomytu mu v tom mohou zabránit. Hrdina dosáhl svého potenciálu, prošel peklem tam a zpátky a je na čase jeho příběh naprosto uzavřít a hru vypnout. Po vyvrcholení děje, po zabití démona, je zvláštní vrátit se k farmáři, který ho požádal o vytržení tuřínů.

Typickým příkladem moderního designu je pátý díl série TES – Skyrim (15). Hra obsahuje 17 hlavních úkolů. Na začátku hry hlavní postava shodou okolností unikne popravě, jelikož na město zaútočí drak a nastane chaos. V mytologii světa, ve kterém se ocitáme, draci nebyli viděni po tisíciletí a jejich návrat podle legendy předpovídá konec světa v čelistech Alduina, požirače světů. Během prvních pár minut je nám tedy řečeno, že svět končí a někdo s tím musí něco udělat co nejdříve. Proto jsme požádáni informovat jednoho z vladařů, aby jeho město nebylo zastiženo nepřipravené. Toto je markantní rozdíl oproti začátku *Morrowindu*, kdy náš mentor možná tuší, že sehraje větší roli, než si sami myslíme, ale pobídne nás prohlédnout si svět a získat zkušenosti. Naléhavost všech úkolů ve *Skyrimu* nás nenechá odpočinout si, a věnovat pozornost okolí, ve kterém se vyskytujeme – jakmile se dá příběh do pohybu, je těžké ho zastavit. Tato naléhavost se znásobí již ve

čtvrtém úkolu, kdy na nás hra položí osobní zodpovědnost vůči současné situaci. Podle všeho jsme jeden z mála jedinců, kteří proti drakům může bojovat, jelikož máme dračí krev, jsme schopni mluvit jejich mocným jazykem – jsme drakorozený. V předchozích třech kapitolách jsme neměli v záležitosti tolik zodpovědnosti jako nyní, ačkoliv naše mise byly značně naléhavé. Pokud jsme se chtěli zodpovědnosti vyhnout, náš vlak už ujel.

Ačkoliv se vyskytujeme v otevřeném světě, hra nás od první chvíle vědomě vede k jejímu pomyslnému konci, takový přístup se blíží k takzvanému *zábavnímu parku* (theme park). Není to tak, že by celá hra byla zábavním parkem, to by musela být více lineární, ale její příběh je nadesignovaný jako pro tento typ hry. Naproti němu, na druhé straně spektra, stojí *pískoviště* (sandbox), které je plné reparativního čtení a hraní. „Pískoviště neobsahují předem zkonstruované narativy, pouze fragmenty pre-narativních kousků struktury, se kterými může hráč manipulovat a tvořit interpretace.“ (29) Většina RPG her se vyskytuje někde mezi těmito extrémy. Čím menší důraz na hlavní příběh a jiné strukturované vyprávění, tím blíže jsme k pískovišti; čím větší důraz na hlavní příběh a strukturované neemergentní vyprávění, tím blíže jsme k zábavnímu parku.

3.2.3.3.3 Prostor

Jak již bylo naznačeno (kapitola 3.1.1), prostor sehrává důležitou roli v definování rytmu. Jeho designem lze částečně ovlivnit, v jakém pořadí hráč objeví lokace, postavy, knihy, a podobně. Takového výsledku dosáhneme především přes vtisknutý narativ, jako směřování pozornosti přes světla, diagonální linie, barvy, ale také přes celkový design světa odrážející herní mechaniky, tudíž emergentní narativ. Do jisté míry si hrajeme s iluzí absolutní volnosti, protože víme, že některých míst hráč nebude schopný dosáhnout po určitou dobu a tudíž nenarazí na některé úkoly příliš brzy.

V zasněžené tundře se bude obávat přebrodit rozprouděnou řeku, a proto vyhledá most. Designér s tímto počítá, a proto umístí důležitou narativní jednotku do okolí řeky, čímž zvýší pravděpodobnost, že na ni hráč narazí v ideálním pořadí. Pod nezdolatelným pohořím leží přírodní jeskyně, která vede na druhou stranu, hráč však nemá dostatek zkušeností a vybavení na to použít tuto zkratku. Naštěstí pohoří tvoří koridor v údolí, kterým hráč může projít, aby se dostal na druhou stranu. Cesta trvá déle a než hráč dorazí na druhou stranu, nabude mnoho poznatků, které mu pro příště umožní mnohem rychlejší cestu pod horami. Toto jsou strategie, které udržují hráče pod všeobecnou kontrolou, nezabraňují mu však zkusit věci po svém, případně i uspět a nechávají mu dostatek volného prostředí na to, aby se necítil držen za ruku.

Typicky se hra pokusí pro hráče vytvořit útočiště (tradičně město), kam se může běžně vracet, prodat kořist, opravit vybavení, odpočinout si a vyléčit se. Tato lokace slouží i jako centrum všeho dění - je odtud vysílán na mise, které je třeba dokončit v blízkém okolí a vrací se sem pro odměnu. Jakmile není útočiště pro hráče vhodné, je vyslán do jiné lokace, která předchozí místo nahradí. Opět povědomý koncept *shō* v akci, pomůže hráči vytvořit si k prostředí osobní vztah, jelikož cesty, které mnohokrát projde, budou reprezentovat jeho úspěchy.

Tím se dostáváme k problematice tzv. *fast travelu* neboli rychlého cestování. Herní mechanika, která hráči umožní téměř okamžitě cestovat z jedné strany mapy na druhou. Užitečná, ale kontraproduktivní, pokud je použita příliš a nevhodně. Hráč si na mapě najde ikonu místa, kam by rád odcestoval, klikne a objeví se zde o pár herních hodin později. Nelze si nevšimnout, že účel této mechaniky je stejný jako účel oné jeskyně pod horami. Oba dva případy mají zrychlit a zjednodušit cestu mezi bodem A a bodem B, kterou hráč procestoval mnohokrát. Průchod pod horami si hráč zasloužil po náročné a nebezpečím nabitě cestě skrze údolí, čím si však zasloužil rychlé cestování? Odpověď na tuto otázku bývá častým problémem některých her.

Rychlé cestování bychom mohli rozdělit na **diegetické** a **nediegetické**. Čím se liší? Diegetický fast-travel je něčím fyzicky reprezentovaný ve fikční realitě - povoz s koňmi, lodě, teleporty,... Většinou je těchto fyzických reprezentací poskrovnu, je nutné za cestu zaplatit a je limitovaná na předem definovaná místa - města, budovy, přístavy, cesty,... Hráč si cestu zaslouží tím, že za ni zaplatil a pokud není řečeno jinak, není zde žádná další limitace pro použití. Nediegetické cestování není většinou ukotvené ve hře fyzicky a není jasně řečeno, pomocí čeho hráč dosáhne svého kýženého místa. Zvolí bod na mapě a odcestuje tam. Na mapě bývá hrstka bodů, ke kterým hráč může okamžitě cestovat již na začátku hry a zbytek musí ve světě objevit. Stačí taková limitace pro otevřený svět? Nepřeřeže to význam propojení s okolím světem? Nezředí to svět na obyčejné kapsule, které by šli udělat jako samostatné úrovně? A především, vytvoří si hráč vztah k okolí? Designér se musí předem zeptat, zda nevalit na fast-travel striktnější omezení, aby si neprotiřekl s designem prostředí a konsekvěně s příběhem. Možná se na takové rychlé cestování vážou nevýhody, které by mohli učinit gameplay zajímavější – cena nebo přepadení na cestě – nebo se rychlé cestování povolí po splnění určitých úkolů či se váže pouze na útočiště. Každopádně, fast-travel může být mocným nástrojem ve chvíli, kdy si příběh vyžaduje rychlejší tempo, ale rozsah mapy to neumožňuje.

Některé hry touží provést hráče po všech zásadních lokacích a užívají k tomu hlavní příběh, některé kapitoly tudíž slouží jako objevovací úkol pro novou lokaci. Někdy si hra vytvoří centrální útočiště, ze kterého, jako po větvích, posílá svého hráče různými směry. Jiné využívají pomyslného okruhu, který do jisté míry reflektuje kruh hrdinovy cesty, ve kterém hráči cestují od centrální lokace k centrální lokaci. Přesto obě používají chronologii.

Zajímavé je, když se podaří napsat příběh, jehož chronologie závisí z většiny na hráči. Je to skvělý nástroj pro detektivní a mysteriózní příběhy – druh děje, který Ryan nazvala epistemický (30). Klíčový pro takový děj je zvědavost, překvapení a napětí. Obsahuje stručný úvod, prostředek s nahodilým pořadím a jasně definované rozuzlení. Stručný úvod má za úkol představit centrální postavy a záhadu, kterou je potřeba vyřešit a nedává na první pohled smysl, protože se chytáme slabých stébel. Dění, které pojí začátek a konec nemá definované pořadí, jelikož se jedná o sběr informací. Jedna informace není kompletní nebo nedává smysl bez druhé, neposkládá kompletní obrázek. Možná víme, jak událostem zabránit, ale nevíme kde, proto pokračuje hledání. Každá část pomyslné skládačky reprezentuje důležitou informaci, bez které nelze pokračovat dále. Konec je pevně daný, protože v tajnosti následujeme události, které se již staly nebo nemohou být změnitelné.

Naprosto ukázkovým příkladem je kampaň v Imperial City (31). Hráč je nasměrován do města sužovaného válečným chaosem, ve kterém bojují o přesilu čtyři frakce a hráč je reprezentantem jedné z nich. Město, jehož hradby formují perfektní kruh, je rozdělené do šesti čtvrtí (arboretum, aréna, elfské zahrady, pamětní čtvrť, šlechtická čtvrť, chrámová čtvrť), ve kterých se tyto frakce přetahují o nadvládu, a každá ze čtvrtí reflektuje jiný aspekt tohoto konfliktu. Jenže jedna z těchto frakcí je zde z jiného, nejasného důvodu. V úvodním úkolu je tento koncept hráči představen a následně je pobídnut maskovanou ženou, která se skrývá pod pseudonymem, zjistit, co je oním tajným plánem. V každé čtvrti ho žena vyhledá a pobídne ho prozkoumat situaci nebo vyhledat osobu v dané lokaci. Během těchto vyšetřování získá hráč fragment k vyřešení záhady – záhadný svitek, unikátní historickou knihu, překladatele, cíl plánu, místo kde se bude odehrávat a klíč k němu. Dokud mu jeden z nich chybí, nemá možnost plán zastavit. Každý hráč je pobízen prozkoumat lokace v jiném pořadí, což krystalizuje v unikátní pohled.

Pro tuto širokou příběhovou volnost je zvolen dobrý, kontrolovaný a koncentrovaný prostor. Příběh a prostor se spojují v jedno, aniž by působily uměle. Město sice představuje uzavřený prostor v kontextu obrovské mapy, kterou hra poskytuje, ale v kontextu jeho narativu (válečné zóny) působí neskutečně otevřeně. Využívá se městské struktury, aby

příběhu utvořila pomyslné kapitoly, což dává ve vyšetřování jistý pocit systematickosti a prostorům význam. Každá lokace obsahuje malý počet postav, které mají čistě definované cíle a charakter.

Z příkladů různých úkolových struktur vyplývá, jak je prostor jejich velkou součástí a ovlivňuje tempo na široké i úzké škále. Jak píše Meyer: „Jako vypravěči, možná budeme muset přijmout myšlenku, že již nepíšeme JEDEN příběh, ale designujeme narativní koridor pro potencionální příběhy.“ (32) Není nutné prostorové tempo formovat kolem zažitých příběhových formulí, které se spoléhají na čas. Prostorový skok (fast-travel) je možná dobré použít pouze v krajních, dramaticky důležitých případech, kdy struktura prostoru ztratila přes hrací čas význam. V takovém otevřeném prostoru není jednoduché navrhnout hlavní postavu, nebo pokud se díváme skrze oči Meyera „nemůžeme navrhnout protagonistu, jeho potřeby, charakterový oblouk a body obratu – musíme vynalézt jinou dramaturgii.“ (32)

3.3 Charakter

Velká část práce obsahuje polemiku o hráči a jakým způsobem reprezentuje protagonistu, nad kterým nemají designéři plnou kontrolu, pouze jakým způsobem mohou jeho cíle a zájmy koncentrovat. V případě modelu (kapitola 2) šlo o základní rozdělení hráčových očekávání a v této kapitole se na něj nepřímo navazovalo v rámci popisu vyprávěcích vzorců s důrazem na hráčův zážitek.

Z přechozích příkladů (kapitola 3.2.3.3.2) vychází najevo, že některé hry nabízejí širokou škálu postav, které může hráč vytvořit. Čím širší škála, tím větší volnost, ale také často generalizovanější zážitek, jelikož je časově náročnější napsat a nedesignovat hru, která bere v potaz všechny proměnné ve fikčním kulturním kontextu. Jsou hry, které tento problém s identitou hlavní postavy řeší přes implikace nějaké zodpovědnosti – roli vyvoleného. Jak však bylo naznačeno, pokud se postup hrou nenavrhne šetrně, pozvolně, může to schvátit celý smysl otevřeného světa. Nejde však o absolutní sejmutí svobody, jelikož jde spíše o roli a ne předem definovaný charakter. Některé hry používají postavy, za kterými stojí hlubší pozadí (Zaklínač). Změna osobnosti této hlavní postavy, kterou s sebou přináší konec některých úkolů, bývá ve hrách s předem stanovenou hlavní postavou patrnější a ze strany vývojářů úmyslnější.

Hry s předepsaným charakterem a hry s volným charakterem mívají jiný nádech. Předepsaný charakter má appeal určitého způsobu rozpravy, určité osobnosti, za kterou můžeme dělat rozhodnutí. Když je hráči umožněno nahlédnout k tomuto osobnostnímu a

morálnímu postoji – ať už skrze expozici či předešlou znalost z jiného média – významně to ovlivní jejich chování ve hře, především pokud postava dává svoje touhy najevo. Což prokázala dánská studie zkoumající, jak vnitřní znalost charakteru ovlivňuje rozhodování ve hře (33). To však může vést k tomu, že se hráči s postavou nemusí nutně identifikovat a budou k ní odkazovat v třetí osobě, spíše než v první (34). Pokud hrajeme za prázdnou schránku, jsme z části pověřeni ji naplnit osobností.

Hráč samozřejmě není jedinou postavou a vyskytují se zde nehratelné postavy (NPC), nad kterými mají vývojáři větší kontrolu. Ve hře, která nemá předepsanou hlavní postavu, mohou tyto charaktery sloužit jako surogáti za její chybějící osobnost. Postavy, jenž sehrávají v příbězích větší roli, jsou suverénní, osobité, se specifickým způsobem rozpravy a jejich finální rozhodnutí můžeme ovlivnit zřídka. Nejsou to věty, které řekne naše postava, jenž nás mohou neskutečně rozesmát, ale spíše věty, které nám naši společníci odvětví. Vidět tedy, jak se někdo obětuje v našem jméně, může mít silný dramatický dopad.

3.4 Dialog

Rozhovory mají tedy důležitou roli – umožňují konstruovat významy, které nejsou komunikovatelné pouze vizuálním jazykem. Na hlasový projev herece bývá často velký důraz, jelikož díky rozsáhlému obsahu RPG bývají animace generičtější, obzvlášť pokud se nejedná o hlavní úkol.

Hráč naviguje větvené dialogy, skládající se z otázek a odpovědí, které mívají informativnější charakter. Především pokud se jedná o hlavní postavu bez předepsané minulosti, tak se snaží scénáristi vyhýbat replikám, které by hráči nutily do úst slova, která by nerad použil. Větvený dialog bývá často iluze, a pokud jsou repliky osobitějšího znění, většinou bude hráč mít více replik na výběr. Často nemusí obsahovat skutečný dopad na vývoj příběhu a slouží jako role-play nástroj, skrze který si hráč promítá kousek osobnosti do své postavy dle svého výběru. Je to jakýsi iniciátor hráčovi kreativity.

Jestliže se objeví sekvence, která skutečně ovlivní průběh příběhu, jedná se o morální rozhodnutí. Často jde o černobílé rozhodnutí mezi jednoznačně morálně dobrým a špatným, někdy s třetí šedou možností. Ve studii *Je to má volba* je zmíněno, že minimum hráčů skutečně zvolí morálně špatné rozhodnutí, ale díky možnému výběru se cítili morálně silnější a pozitivněji naladěni, než kdyby neměli rozhodnutí k dispozici a byli k dobrému konci záměrně dovedeni (34).

Čím dál častěji se objevují rozhodnutí, která prozkoumávají různé morální postoje, ve kterých moralitu tak pohádkově určit nelze. Kontrastují deontologii, konsekvenencialismus, etiku ctnosti i naši intuici. Tento výběr různých etických postojů podporuje implikace, které nabízí zmíněná studie: „hráči se dokáží plně ponořit do postavy, pokud její osobnost souhlasí s jejich vlastní moralitou.“ (34) Tyto široké etické možnosti nabízí hráči zvolit jejich preferovaný morálně správný pohled na věc. Tomu pomáhá dobře vystavěný kontext situace, který může pochopit i člověk, jenž není příliš zasvěcený do herní fikce. Fikční svět však sehrává důležitou roli a jeho znalost dodává hloubku. Hráčovo odhodlání hledat informace v dialozích a prostředí tato rozhodnutí mohou udělat neskutečně těžké. Kontext bobtná a hráč chápe obě strany mince.

Jedno takové rozhodnutí se nachází v Summersetu (35). Hráč je pověřen vyšetřit vraždu Haladana, za kterou se přiznal jeho přítel Emil, což některým lidem připadá podivné. Oba dva pocházeli z mocných organizací, které mezi sebou nemají ty nejlepší vztahy. Ukáže se, že se Emil a Haladan snažili vyléčit vážně nemocného člověka skrze netradiční metodu, kterou by jeho organizace pravděpodobně neschválila. Bohužel se experiment vymkl kontrole a nemocný jedinec Haladana zabil. Kromě Emila a jedné další osoby, je hráč jediný, kdo ví pravdu, a Emil není ochotný popsat skutečnost, protože chce zachránit pověst svého přítele. Na hráče je vytvořen nátlak z obou stran – buď může nechat Emila napospas zákonu, promarnit život nevinného člověka a zhoršit vztahy dvou organizací. Nebo všem říci pravda, jít proti přímému přání člověka, který má právo na svoje vlastní rozhodnutí, poškodit reputaci mrtvého přítele, ale zachránit Emilovu kariéru a instituční vztahy.

Jelikož skutečně větvené dialogy je náročné konstruovat a vyžadují ohromné množství času, tyto myšlenkové experimenty v podobě morálních rozhodnutí dodávají dialogu význam a umožňují formovat hráčovu historii ve hře. Příběh, který potom může sdílet ze své perspektivy.

II. PROJEKTOVÁ ČÁST

4 DĚJ

Jedním z mých primárních zájmů během magisterského studia byla konstrukce narativu ve všech jeho podobách, ať už serializovaný, filmový nebo interaktivní. Většinu času jsem se ale pohyboval především v teoretickém a analytickém prostředí, spíše než v praktické aplikaci, což reflektuje první část této práce. Film s názvem Alan byl pro mě tedy výzvou vyzkoušet si tvorbu příběhu na krátkometrážním formátu.

Základní premisa filmu vychází z konfliktu mezi jeho hlavními postavami. Alan je zahradník ve středním věku, pro kterého je starost o květiny více než jen práce. Jednoho dne ho však navštíví Smrt, kterou zeleň neskutečně fascinuje, jenže každá květina v její přítomnosti dříve či později uvadá. Smrt následuje každý Alanův krok, snaží se pomáhat a před tím než film skončí, Alan musí přijmout její přítomnost.

4.1 Námět

Naprostu první snahy o to uchopit téma přijetí Smrti se datuje ke konci roku 2017. Mělo se jednat o můj bakalářský projekt, nakonec jsem se však rozhodl pro realizaci hudebního klipu.

V prvotní vizi jsem si pohrával se sitkomovým formátem a rázným černým humorem. Smrtka byla hlavní postavou a součástí rodiny čtyř jezdců apokalypsy. Její charakter byl naprostým opakem jejího finálního vyobrazení – nenacházela soucit s dušemi, které měla převést na druhou stranu, její práce pro ni byla zábavou, která jí nezanechala jedinou vrásku na čele. Jedna duše ji však v průběhu filmu donutí změnit postoj a vidět nuance, které se k její práci váží.

Tento přístup se velice brzy obrátil vzhůru nohama. Nedařilo se mi zformovat hrubý scénář, s kterým bych byl spokojený, natož pracovat s dialogem, který měl sehrávat velkou roli. Zásadní změnu přinesla řešerše a osobní zkušenosti. Začal jsem přemýšlet nad postavou Smrti v jiných pojmech, které spíše než strach nebo respekt (což jsou pojmy, které se ke Smrti váží v multimédiích velice často) přinášeli útěchu a klid. Přemýšlel jsem nad ní jako nad starostlivou osobou, s vlastnostmi, které si člověk spojuje například s prarodiči, primárně s babičkou.

Tento způsob přemýšlení přinesl první variace na současný stav příběhu. Smrt, která je fascinovaná květinami, navštíví Alana, který si musí projít pěti fázemi přijetí Smrti, jenž se reflektují v jejich vztahu.

4.2 Scénář

Prvních několik verzí hrubého scénáře, které vycházeli ze zmíněného námětu, jsem vytvořil během následujícího roku (2018). Jednalo se stále o tápání, hledání východisek. Starostlivost Smrti, a evokace jejího babičkovského nádechu, se odrážela v jejím zájmu o květiny a neustálém háčkování dlouhé vlněné šály. Šlo o dva zásadní aspekty příběhu. Šála měla reprezentovat spřádání osudu – jakmile by Smrt doháčkovala, čas by Alanovi vypršel. Květiny měli reflektovat její zájem a starost o vše živé. Měl jsem velice jasnou představu o tom, kdo Smrt je – koneckonců jsem jí věnoval nejvíce času. Na druhou stranu Alan byl neskutečně nezáživnou postavou, byl mladší, kolem dvaceti let a neměl definované povolání ani chování. Běžný, obyčejný muž.

Měl jsem rozpracováno příliš mnoho vláken, a ačkoliv zde bylo několik výjevů, které zůstaly ve scénáři až do jeho finální podoby (např. celá sekvence na autobusové zastávce – S04, nebo sekvence v neprostoru – S12), bylo potřeba udělat pořádnou revizi, která vyžadovala odříznout se od některých konceptů, se kterými jsem pracoval od samotného začátku. Tuto reflexi iniciovala konzultace s Robertem Lancem na workwhopu Anomalia. Přišla však až mnohem později – na přelomu 2018/2019 jsem se rozhodl projekt odložit a věnovat se tvorbě videoklipu.

Návrat k tématu přišel v první polovině roku 2020, pořádně jsem se mu však začal věnovat až se zadáním magisterské práce ke konci téhož roku. Ačkoliv jsem měl velké nutkání věnovat se více fantaskní tvorbě, toto bylo téma, které jsem už důvěrně znal, a jeho kostra byla solidně navržena. Tentokrát mně bylo jasné, že budu potřebovat protiváhu, člověka, který by k práci nebyl tak uvázaný a smýšlel by jiným způsobem. Spojil jsem se proto s Anežkou Židkovou, která mě pomohla ztížit Alanovi život a opustit některé koncepty.

Díky tomu s rokem 2021 přišla téměř finální verze scénáře. Tato verze představila několik zásadních aspektů. Alan zestárl a stal se zahradníkem z povolání. Květiny začaly narativu dominovat a tak háčkování zůstalo v příběhu pouze v podobě šály, kterou Smrt nosí kolem svého dlouhého hábitu.

Jelikož se v příběhu opakovalo několik prostředí, bylo dobré vymyslet i postavy, které se s nimi pojí a vytvořit jim nějaké pojítko s Alanem. Díky tomu se z řidiče autobusu stal Alanův kamarád, ačkoliv nesehrává v příběhu zásadní roli. Jeden z policistů, které Alan zavolá do svého bytu, je charakterizován jako nezkušený nováček, policistka je zkušená,

unavená a dobrosrdečná. Pro účely Alanova zaměstnání vznikla archetypální rodinka z vyšší třídy žijící ve funkcionalistické vile.

Některé části scénáře byli stále ohebné, vzniklo tak několik dalších verzí. Poslední se datuje k září 2022, do práce přikládám jednu z těchto posledních verzí v příloze 1. Ty sloužily především jako reference možných variant příběhu a detailnější rozpis některých scén, z nichž sem si vybíral při realizaci a úpravě storyboardu (příloha 2). Pouze hrstka rozhodnutí byla učiněna až při animaci.

4.3 Storyboard

Když jsem přecházel od scénáře ke storyboardu, bylo mi jasné, že je jedna scéna, kterou chci udělat bez jeho pomoci. První scéna slouží jako expozice Smrti, jejího charakteru, zájmu o květiny a prostředí, ve kterém žije. To má být následně v kontrastu s prostředím v druhé scéně – Alanovým bytem.

Jedná se o montáž spojenou s úvodními titulky, která má stejně plynout jako samotný pohyb Smrti v obraze, proto jsem se rozhodl připravit ji přímo na časové ose v podobě animatiku. Scéna měla danou hrubou strukturu – začátek, prostředek a konec – ale její tvorba byla spontánní, pouze s tím limitem, že by neměla překročit minutu a půl.

Ostatní scény dostali klasický storyboard, první dvě scény měli storyboard hrubý, s předpokladem že detaily se vyřeší až na časové ose v animatiku. Od tohoto přístupu jsem nakonec ustoupil, další strany storyboardu byly propracovanější a pomohly mně procvičit si samotný charakter design všech postav. Nebylo poté tak náročné tvořit klíčové snímky.

Během tvorby storyboardu došlo k dalším stříhům a úpravám scénáře. Ukázalo se, že rodinka, u které Alan pracuje na zahradě, se stala zbytečně objemná a dvě postavy (otec a syn) by nesehrávali v podstatě žádnou roli, jenom by byli náročné na animaci a zpomalili by už tak dlouhý proces. Flegmatický otec trávil většinu času s novinami v křesle a syn měl Alanovi překážet při práci. Z matky se proto stala svobodná bohatá a povrchní žena doprovázená vystresovanou čivavou.

Kromě bohaté rodinky působily všechny postavy kompletně, funkčně a zajímavě. Jednoduše do scénáře zapadaly, a jejich character design tomu odpovídal. Rozhodnutí udělat z čivavy doplněk pro svobodnou slečnu učinilo sekvenci odehrávající se ve funkcionalistické vile kompletní a pro moje subjektivní smýšlení mělo duo větší divácký appeal.

Při tvorbě jsem postupoval chronologicky, kromě práce na S06. Jedná se o montáž, při které se Alan snaží ignorovat Smrt a roste v něm vztek. Měl jsem jasně sepsané, co se ve scéně má objevit a co se objevit může, ale není to centrem jejího dění ani součástí charakterizace jedné z postav. Klíčové bylo zobrazit následující věci:

1. marnou snahu Smrti pomáhat Alanovi při práci,
2. Alanovo odmítání Smrti a rostoucí vztek,
3. efekt, který Smrt má na květiny kolem sebe,
4. rostoucí nespokojenost bohaté slečny s Alanovou prací a chováním,
5. ukvapenost řidiče autobusu.

Každý aspekt se v montáži objeví minimálně třikrát. Bylo možné začlenit do montáže i policii z předchozí scény a její reakci na Alanovu frustraci se Smrtí, kterou ostatní nevidí. Nezdálo se to však nakonec tak relevantní a rozhodl jsem se ji, i přes humorný potenciál, po zbytek filmu vystříhnout. Stejně jsem se zachoval k čivavě, která měla být v montáži mnohem častěji, ale v některých jejích částech zbytečně odváděla pozornost a tak se objevuje většinu času pouze v pozadí a její štěkot otevírá a uzavírá celou sekvenci odehrávající se ve funkcionalistické vile.

Poslední scéna, odehrávající se v kanceláři Smrti, byla původně plánovaná jako jeden záběr s posunem kamery, který by skončil rozvíjejícím se kaktusem stojícím na stole, za nímž by Smrt seděla a kvítek sledovala. Po té, co jsem celý film viděl na časové ose, mě bylo jasné, že je to pro emocionální dopad nedostačující. Proto jsem se rozhodl pro změnu na poslední chvíli a nastoryboardoval scénu o osmi záběrech, z nichž čtyři první dávají důraz na atmosféru kanceláře. Mají sloužit jako moment nádechu a výdechu mezi akcí předcházející scény a následující scény. Ačkoliv v nich je minimum animace, odráží se v nich kousíček scény první.

Z celkových 215 záběrů storyboardu bylo nakonec vystřiženo 12. Retrospektivně si myslím, že S02 a S03 by si zasloužili kompletní revizi, jelikož nepředávají důležité informace efektivně (např. informaci, že kromě Alana nikdo jiný Smrt nevidí) a jsou stylisticky trošku odlišné vůči ostatním.

5 VIZUÁLNÍ DESIGN

Jestliže je nějaký aspekt umělecké tvorby, který byl zasažen obrovským osobním pokrokem během studia na vysoké škole, tak je to stylizace. Ačkoliv jsem měl o animaci zájem od útlého věku, myslím si, že sílu stylizace mě představila až umělecká škola. Možnost navštěvovat bienále ilustrace, pásma krátkých a studentských filmů na Anifilmu, všimnout si tvorby ostatních studentů a samozřejmě se bavit o stylizaci na hodinách analýzy a vizuální kultury mě neskutečně pomohlo.

Uvolnila se mi ruka a našel jsem zalíbení ve tvarech a dynamických linkách. Postupný pokrok je vidět právě na vizuálním vývoji tohoto filmu.

5.1 Character design

Definovat postavu slovy je někdy náročné, některé postavy se objeví ve filmu krátce, a člověku by mělo být jasné, jakou náuru v sobě skrývá téměř od prvního pohledu. Proto jsem s character designem často bojoval a neviděl v návrzích to, co jsem o postavě vnitřně cítil. Občas ke mně část návrhu promluvila a tak jsem se s ní snažil pracovat v další verzi, dokud se mně postavu nepodařilo poslepnout. Někdy stačilo nakreslit pár čar, ze kterých byla postava postupně vykreslená. Příklady postupu najdete v příloze 3.

Pokud jsem byl s designem spokojený, nadešel čas pro animační testy. Bohužel pár animačních testů, kterým člověk věnuje zbytečně velké množství času, neukáže funkčnost postav ve všech situacích. Je to jeden z největších poznatků, které jsem během tvorby získal. Dalo by se říci, že jsem hlavní postavy dostal do ruky až po více než minutě hrubé animace, a zjistil, které jejich aspekty vyžadovaly další zjednodušení či změnu. Takže můj původní referenční sheet se stal irelevantním.

Charakteristickým aspektem postav jsou oči reprezentované jednoduchou tečkou na obličejí. Nemají přesně dané místo a podle jejich umístění a deformace informují diváka o naklonění hlavy a směru pohledu. Někdy toto stylistické rozhodnutí komplikovalo animaci, především v detailních záběrech, nebo když měly oči chvilku rozrušeně skákat z místa na místo. Klasické vyobrazení s bělmem a čoučkou by však nepřipadalo v úvahu, vytvořilo by příliš velkou propast mezi designem lidí a Smrtí, která má veliké, ale prázdné oční důlky. Díky tomu, že se tolik neblíží realitě, nepůsobí rozdíl mezi Smrtí a ostatními děsivě.

5.1.1 Smrt

Smrt je mohutná, oděná v dlouhém plášti se šálou kolem límce. Její ruce a hlava levitují v místech, kde by měli navazovat na klouby, které ale chybí. Nepůsobí tak z našeho světa a zároveň se s ní díky tomu lépe manipulovalo v jakémkoliv prostředí a v jakémkoliv druhu záběru.

Nemá ústa, a proto emoce komunikuje především skrze obočí a tvar očí. Přesto jsem si podle situace občas hrál i s tvarem celé hlavy a vrchní řádkou zubů. Tvar hlavy se dobře propůjčovat detailům ve formátu 16:9.

V prvotních návrzích měla hlavu oděnou v kápi, to ale pro její finální charakterizaci vůbec nesešlo. V následujících návrzích jí proto kápě spočívala na zádech. V animaci se ukázalo, že se jedná o zbytečný detail narušující její ladnou siluetu, a proto jsem ji odstranil.

Dalším detailem, který neskončil v animaci, jsou barevné záplaty na plášti. Měly svoje odůvodnění v rámci charakterizace (prastará, ale rozhodně ne děsivá osůbka). Brzy se však ukázalo, že animaci několikanásobně zpomalují. Jejich absence není podle mého názoru zásadní, díky charakteristickým pohybům Smrti.

Během animace první scény jsem zjistil, že klasické rukávy na plášti zbytečně narušují siluetu a zároveň jejich otvor zbytečně přidává práci. Rukávy se tak vždy dotýkají země a magicky se natahují a zkracují podle toho, jak vysoko a daleko Smrt natáhne ruce. Je to další aspekt, který jí dělá více magickou.

5.1.2 Alan

Od první chvíle, kdy jsem se rozhodl změnit věk Alana, mně bylo jasné, že by měl mít mohutnější vrchní část těla. Hrudník a ruce jsou mohutné v porovnání s hubenýma nohama a relativně malou, vertikálně podélnou hlavou. Je tak v kontrastu se Smrtí a vůči ní působí drobně a uzemněně.





V návrzích, které prošly animačními testy má nohy od sebe, v jeho první scéně se to však ukázalo jako nepraktické. Jeho shrbený postoj byl taky lehce upravený, protože ho až příliš omezoval.

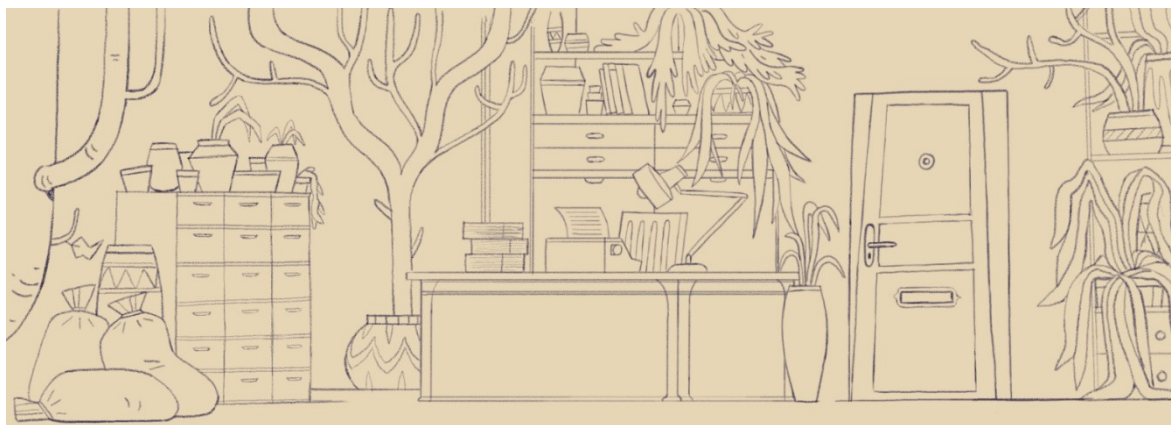
Ve filmu je oblečen do dvou úborů. Svetr a dlouhé ponožky nosí doma a montérky s holinami v práci. Kapsa na montérkách prošla menší úpravou a holínky, které byly dvojnásobně větší jak jeho nohy, se nakonec zúžily, aby mu přesně seděly.

Jeho protáhlá hlava a široká ramena se ukázaly jako neskutečná výzva pro jakýkoliv detailní záběr s centrální kompozicí. V takových detailech jsem ramena někdy zúžil, jelikož v nich Alan působil příliš jako bodybuilder. K takovým transformačním úpravám docházelo u Alana často, protože by detailnější záběry působily nešťastně, podivně, skoro až trapně.

5.2 Pozadí

Ve filmu se objevuje několik rozlišných prostředí, které jsem se snažil vizuálně co nejvíce rozlišit. Mezi ně patří kancelář Smrti, byt Alana, centrum města, funkcionalistická vila a její okolí. Většina designů (ať už se jedná o auta, architekturu, styl účesů či oděvy) vychází zhruba ze 70. – 80. let 20. století. Nechtěl jsem však období příliš konkretizovat, film se tak odehrává v bezčase, které si bere inspiraci z konkrétní éry.

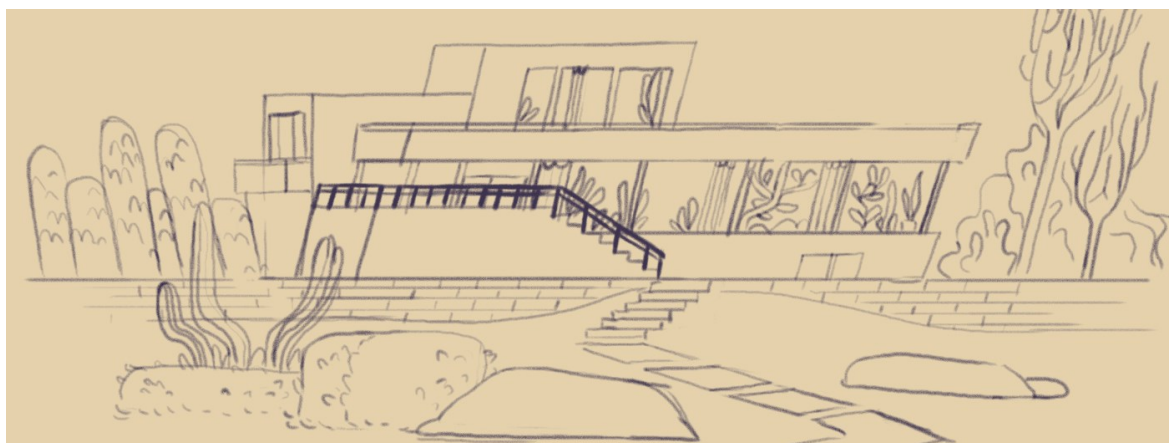
Kancelář smrti má působit do jisté míry zašle ale také útulně. Některé aspekty, jako například pracovní stůl, sahají hlouběji do historie minulého století a honosí se větší mírou ozdobných detailů.

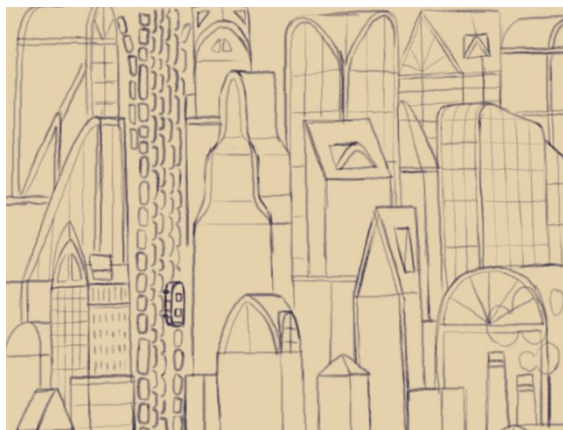




V Alanově bytě můžeme zahlédnout kuchyni, ložnici, předstíň i obývací pokoj. Vše se však ztrácí v bujaré zeleni, jako v pralese. Pro účely kanceláře i bytu jsem si nakreslil půdorys, přesto není z filmu jasné, jak na sebe jednotlivé části bytu navazují. V původní verzi scény 02 byl divák proveden jedním velkým multiplánem, který se proplétal skrze obytné stěny, na nichž spočívají květináče. Byt však ztratil určitou míru prezence ve scénáři a tak jsem nepovažoval jeho expozici za důležitou. Byt sehrává důležitou roli jako Alanovo útočiště, kde není Smrt vítaná, dokud se film neblíží ke konci.

Chtěl jsem silně využívat pokřivené nesymetrické perspektivy, tento aspekt designu v pozadí zůstává, ale v menší míře. Především prosakuje do výzoru jednotlivých předmětů jako jsou květináče. Stylizovaná perspektiva stále dominuje, jen bývá symetričtější. Rozhodl jsem se takto především proto, že design města silně spoléhal na dominující vertikální,





horizontální a diagonální linie a některé předměty s přehnaně deformovanou nesymetrickou perspektivou jednoduše v takovém zasazení rušily.

Budovy města jsou někdy nakloněné, někdy rovné, záleží na typu záběru a na tom, zda jsem v něm potřeboval dynamiku nebo usedlost. Funkcionalistická vila silně využívá diagonálních linek. Její postavení v přírodě tak působí dynamicky. Vyniká. Prošla si několika designy. Začínal jsem v trochu menších dimenzích, hrál jsem si s předměstskými domky s nádechem funkcionalismu, ale po rozhodnutí zasadit sem slečnu s čivavou místo rodinky, nabrala budova větších rozměrů. Chtěl jsem se vyhnout inspiraci ve vile Tugendhat, ale po dlouhé boji jsem skončil s designem, který silně čerpá z jejího výzoru, jelikož nejlépe prezentovala moje představy o funkcionalistické architektuře.

Zahrada, která vilu obklopuje, opět bere určitou inspiraci ze zahrady Tugendhat, přesto byla moje ruka volnější. Zahrada zachovává určitý dojem řádu, ale zeleň působí živě, bujaře. Bylo mi jasné, že chci betonový chodníček, jezírko a nějaký dominující monument, kterým měla být původně fontánka složená z nejrůznějších geometrických tvarů. Nakonec jsem se rozhodl pro netradiční strom zapsaný v obrovském boxu, který je centrem



pozornosti, když divák zahradu poprvé navštíví. Ostatní zákoutí lemují stromky, živé ploty a samostatné keře. Tyto vedlejší části zahrady působí generičtěji, dovolil jsem si v nich pouze hrát s tvary stromů, bez pravidel či obrovské přípravy. Přesto vím, kde se jednotlivé části nachází, díky půdorysu, který jsem měl připravený pro každou zásadní lokaci filmu.

Květinářství, které se objevuje v desáté scéně, jehož interiér je vidět pouze v jednom záběru, je inspirováno z historických dokumentárních záběrů a z obchodních domů, do kterých lze nahlédnout ve francouzském absurdistickém filmu *Playtime* (režisér Jacques Tati).

6 ANIMACE

Není jednoduché určit, jak dlouho zabral samotný proces animace, v těchto případech lituji, že nepoužívám software, který by monitoroval aktivitu jednotlivých softwarů. Během nejintenzivnějších pracovních období jsem pracoval většinu dne, šest dní v týdnu. Výsledná stopáž pak byla kolem 20-30 vteřin, záleželo však o jak náročnou sekvenci se jednalo. Znamenalo by to, že jsem na samotné animaci pracoval bez přestávky minimálně 6 – 9 měsíců. Toto číslo je však pouze orientační a myslím si, že může být i o něco vyšší, překračujíc minimálně jeden intenzivní rok.

Z počátku jsem plánoval pracovat většinu času s 12,5 snímky za sekundu. To se však brzy změnilo a v některých záběrech pracuji s animací na dvojky, trojky a někdy tlačím limit až na čtyřky. V prezentační verzi filmu je bohužel tato trhlina občas vidět a stahuje divácký zážitek dolů, především u scén 02 a 03. Ostatní scény jsou konzistentnější, protože jsem nabral zkušenosti a byl schopnější určit prioritu, ráz a charakter jednotlivých záběrů – jaký framerate se k nim hodí a jaký si mohu dovolit.

Někdy příliš používám nadsazený slow in/slow out, který využívá postupného nabírání a zmenšování framerate. Pokud však šlo o důležitý záběr, snažil jsem se hereckou akci naanimovat co nejlépe a vyhnout se těmto zjednodušujícím tendencím. Herecká akce je pro mě v mnohém důležitá a byl to první aspekt animace, který mě během bakalářského studia začal jít. I když jsem zvolil mnoho zkratk, myslím si, že většina postav má charakteristické pohyby, především dvě hlavní postavy.

Přes její mohutné postavení, Smrt má ladné pohyby, skoro jako vítr, který nabere na síle a rychle opět zmizí. To podporuje její plášť. Dokáže se však scvrknout a nejistě komunikovat drobnými posunky. Alan je někdy těžkopádnější, jestliže pohybuje celým tělem, pokud se ale soustředí na drobné detaily nebo se věnuje květinám, jeho ruce dokáží vykouzlit ty nejjemnější pohyby.

7 FINALIZACE

Ještě během animace posledních dvou scén jsem započal spolupráci s několika dalšími lidmi (jmenovitě Filip Dobeš, Zuzana Matysová, Marie Jarošová, Antonija Kopas, Kateřina Burianová, Maria Burianová). Ačkoliv bylo náročné řídit tým lidí v období, kdy jsem žongloval s několika fázemi produkce i postprodukce a dalšími nesouvisejícími odpovědnostmi, je to zkušenost, kterou jsem nutně potřeboval. Nikdy se mi nenaskytla příležitost a většinou jsem byl vedený k tomu, pracovat samostatně.

Filip Dobeš měl na starosti pročištění scény 02 a některých záběrů scény 03. Maria Burianová připravovala zbylému týmu barevná schémata pro podbarvování animace a vybarvovala pozadí. Barevnost, ve které je film prezentován je víceméně analogická, kombinující v jedné scéně limitovanou paletu a podle mého názoru dýchá barevností sedmdesátých let.

Na zvuku jsem plánoval spolupracovat s Vítem Příbylou, bohužel moje dvoutýdenní zdravotní neschopnost zkomplikovala jakoukoliv moji domluvu s herci a nemohl jsem naplánovat nahrávání na jeden společný den, kdy Vít mohl. Rozhodl jsem se proto udělat pouze pracovní verzi zvuku.

Film obsahuje části, které bych chtěl zpětně upravit a proanimovat – vytvořit festivalovou verzi, která by i lépe odpovídala mým představám o barevnosti. Současný stav odráží i fakt, že jsem nebyl schopný sehnat finance, které by tvorbu filmu uspíšily a zkvalitnily. Film jsem byl schopný dokončit díky finanční podpoře rodičů, stálému příjmu z vyučování na střední škole a pár šťastným zakázkám.

ZÁVĚR

Stavba příběhu pracuje s mnoha proměnnými a v rámci nelineárního interaktivního vyprávění je těžké nad všemi mít kontrolu. V teoretické části účelně nahlížím na rétoriky, které podle mě videohernímu prostředí dominují. Pomáhají pochopit mnohostrannost RPG žánru a proč se v něm podle mé teorie vyskytují tři zásadní postoje hráčů, každý stojící na jedné hraně spektra. Tyto postoje či typy by měly být brány v potaz vždy, když se designuje hra pracující s nelineárním dějem a zároveň je zatížena hlubokými herními mechanikami, jelikož ji nebude vyhledávat pouze jeden typ hráčů. Proto by její systém neměl příliš narušovat zážitek z osobního příběhu hráče, ale zároveň by měl jiného hráče dostatečně vyzývat k pokoření herních mechanik. Skrze odbornou literaturu a osobní zkušenosti představuji různé strategie, jakými se dá příběh ve videohře vyprávět.

Stavba příběhu pro mě byla důležitá i v praktické části, ačkoliv se jedná o vyprávění lineární v podobě krátkometrážního filmu. Celý proces je pro mě nedocenitelnou osobní zkušeností v rámci psaní scénáře a konstrukce storyboardu. V takové škále jsem tyto dva kroky ještě nezkoušel a nyní vím, kterým krokům a zlovykům se příště vyvarovat. Zároveň jsem si vyzkoušel spolupráci v roli režiséra, zjistil jsem jakým způsobem formulovat svoje myšlenky, aby se moje vize spojila s lidmi, se kterými spolupracuji a kdy mám věřit svým představám. Doufám, že na této zkušenosti budu moci dál stavět, a to nejen na nových projektech. Chtěl bych totiž tomuto filmu věnovat ještě několik měsíců a dostat do něj komplexnější vizuál a kvalitnější sound design. Budoucí projekty snad nabídnou možnost více se profilovat – pracovat v menším počtu rolí. Jakákoliv kombinace režie, vizuálního designu a storyboardingu s možností konzultovat a upravovat scénář mě velice láká.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. **Bartle, R. A.** *MMOs from the Inside Out: The History, Design, Fun, and Art of Massively-multiplayer Online Role-playing Games*. New York : Apress, Springer Science+Business Media, 2016. 978-1-4842-1723-8.
2. **Pažitnov, A.** *Tetris*. [logická videohra] Alameda : Spectrum HoloByte, 1988. ISBN 0-928784-29-0.
3. **Sutton-Smith, B.** *The Ambiguity of Play*. Londýn : Harvard University Press, 1997. ISBN 0-674-01733-1.
4. **Oriard, M.** *Sporting with the Gods*. New York : Cambridge University Press, 1991. ISBN 0-521-39113-X.
5. **Howard, J.** *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Wellesley, Massachusetts : A K Peters/CRC Press, 2008. ISBN 978-1-56881-347-9.
6. **Madigan, J.** Analysis: The Psychology of Immersion in Video Games. *Game Developer*. [Online] 25. Srpen 2010. [Citace: 17. Leden 2022.] <https://www.gamedeveloper.com/design/analysis-the-psychology-of-immersion-in-video-games>.
7. **Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I. S.** *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*. New York : Cambridge University Press, 1992. ISBN 978-0-521-43809-4.
8. **Studenti IT oddělení Kodaňské univerzity.** *Dark Room Sex Games*. [rytmická videohra] Kodaň : Nordic Game Jam, 2008.
9. *Narrative, Meta-narrative, and Susan*. **Allan, G. a Good, J.** Edinburgh : autor neznámý, 2008. 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th–8th August 2008.
10. **Jenkins, H.** Game Design as Narrative Architecture. [autor knihy] N. Wardrip-Fruin a P. Harrigan. *First Person: New Media as Story*. Londýn : MIT Press, 2004.
11. **Tolkien, J. R. R.** *Lord of the Rings*. místo neznámé : HarperCollins, 2004. ISBN 978-0-261-10325-2.
12. **CD Projekt Red.** *Zaklínač*. [série videoher] Varšava : CD Projekt Red, 2007 - 2018.
13. **Blizzard Entertainment.** *Warcraft*. [série videoher] Irvine : Blizzard Entertainment, 1994 - současnost.
14. **Gygax, G. a Arneson, D.** *Dungeons & Dragons*. Lake Geneva : TSR, Inc., 1974. ISBN 0-935696-48-2.
15. **Bethesda Game Studios.** *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [RPG s otevřeným světem] Rockville, Maryland : Bethesda Softworks, 2011. EAN 8595071031593.
16. *Managing Emergent Character-Based Narrative*. **Aylett, R., a další.** Edinburgh : ICST, 2008. 5th International Conference on Narrative and Interactive Learning Environments Edinburgh, Scotland 6th–8th August 2008. DOI 10.4108/icst.intetain2008.2468.
17. **anonymní autor.** Did Tolkien inspire Dungeons & Dragons? *Geek Native*. [Online] 18. 12 2018. [Citace: 17. 1 2022.] <https://www.geeknative.com/63930/did-tolkien-inspire-dungeons-dragons/>.
18. **Campbell, J.** *Tisíc tváří hrdiny*. [překl.] H. Antonínová. Praha : Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2184-1.
19. **Literature Devil.** *Western vs Eastern Storytelling - What's the Difference? (A General Overview)*. 3. 9 2019.
20. *Solving the Narrative Paradox in VEs - Lesson from RPGs*. **Louchart, S. a Aylett, R.** Kloster Irsee : Springer, 2003. Intelligent Virtual Agents Lecture Notes in Computer Science. DOI 10.1007/978-3-540-39396-2_41.

21. **Brown, M.** *Super Mario 3D World's 4 Step Level Design*. [Youtube video] místo neznámé : Game Maker's Toolkit, 16. 3 2015.
22. **Nintendo EAD Tokyo.** *Super Mario 3D Land*. [videohra typu platformer] Tokio : Nintendo, 2011. EAN 045496476571 .
23. **ZeniMax Online Studios.** *Shadows of the Hist DLC*. [doplňěk masivně-multiplayerové RPG videohry] Hunt Valley, Maryland : Bethesda Softworks, 2016.
24. —. *The Elder Scrolls Online*. [masivně-multiplayerová RPG videohra] Hunt Valley, Maryland : Bethesda Softworks, 2014. EAN 5908305208112.
25. **Piranha Bytes.** *Gothic*. [RPG s otevřeným světem] Bochum : EU: THQ, 2001. EAN 5060023731133.
26. —. *Gothic II*. [RPG s otevřeným světem] Bochum : JoWood Productions, 2003. EAN 3546430107263.
27. **Bethesda Softworks.** *The Elder Scrolls II: Daggerfall*. [RPG s otevřeným světem] Rockville, Maryland : Bethesda Softworks, 1996.
28. **Bethesda Game Studios.** *The Elder Scrolls III: Morrowind*. [RPG s otevřeným světem] Rockville, Maryland : Bethesda Softworks, 2002.
29. *Emergent narrative and reparative play*. **Grinblat, J., Manning, C. a Kreminski, M.** Tallinn : Springer, 2021. Interactive Storytelling. DOI 10.1007/978-3-030-92300-6_19.
30. *Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations*. **Ryan, Marie-Laure.** Berlin, Heidelberg : Springer Berlin Heidelberg, 2008. Interactive Storytelling. ISBN 978-3-540-89424-7.
31. **ZeniMax Online Studios.** *Imperial City DLC*. [doplňěk masivně-multiplayerové RPG videohry] Hunt Valley, Maryland : Bethesda Softworks, 2015.
32. *Right, Left, High, Low Narrative Strategies for Non-linear Storytelling*. **Meyer, S. R.** Cham : Springer International Publishing, 2016. Interactive Storytelling. ISBN 978-3-319-48278-1.
33. *How Knowledge of the Player Character's Alignment Affect Decision Making in an Interactive Narrative*. **Jakobsen, M., Christensen, D. D. a Bruni, L. E.** Cham : Springer International Publishing, 2017. Sv. Interactive Storytelling. ISBN 978-3-319-71026-6.
34. **Ferchaud, A. a Oliver, B. O.** It's my choice. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*. 2019, Sv. 11, 2.
35. **ZeniMax Online Studios.** *Summerset Chapter*. [doplňěk masivně-multiplayerové RPG videohry] Hunt Valley, Maryland : Bethesda Softworks, 2018.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

RPG	role-playing game
co-op RPG	cooperative role-playing game
MMORPG	massively multiplayer online role-playing game
RP	role-player
PP	power-player
P	projector
NPC	non-playable character
DnD	Dungeons and Dragons
TES	The Elder Scrolls

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - vizualizace modelu hráčova postoje k fikci.....	20
Obrázek 2 - vizualizace hrdinovi cesty (18)	31
Obrázek 3 – Smrt před procesem animace	54
Obrázek 4 – Alan před procesem animace	55
Obrázek 5 – Kancelář Smrti.....	55
Obrázek 6 – Obytná stěna v Alanově ložnici	56
Obrázek 7 – Funkcionalistická vila.....	56
Obrázek 8 – Centrální část zahrady.....	57
Obrázek 9 – Město z ptačí perspektivy	57
Obrázek 10 – Pohled na vilu ze zahrady	57

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - kategorie forem hraní a jejich příklady, výtah [3]	13
----------------------------------------------------------------------	----

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Scénář (verze – září 2022)

Příloha P II: Storyboard

Příloha P III: Character design

PŘÍLOHA P I: SCÉNÁŘ (VERZE - ZÁŘÍ 2022)

S01_KANCELÁŘ SMRTI

Kamera v detailu stříhá mezi nejrůznějšími uschlými květinami, sem tam nějaké spadne lísteček. Na věšáku visí pestrobarevná šála, na přeplněném stole psací stroj, listy květin, a spousta složek.

Náhle se k jedné z květin přiklání ruka s postřikovačem a jemně květinu osprší.

Celek odhalí celou místnost a v ní stojí SMRT. Místnost je květinami přeplněná, že se zde skoro nedá pohybovat. SMRT dál zalévá květiny, zastřihává jejich lístky. Najednou je z poklidné činnosti vytržena něčím, co odněkud spadne na stůl. Je to SLOŽKA.

SMRT si složku prohlédne, uvnitř je spousta textu a jedna fotka postaršího pána ve vybledlém žlutém svetru. SMRT si fotku vezme do rukou a prohlédne si ji, je to ALAN. Fotka se prolíná do záběru na Alana.

S02_ALANŮV BYT (PODVEČER)

ALAN, shrbený, se na něco pekelně soustředí. Před ním je květina s jedním usychajícím lístkem. Ten ALAN ustříhne.

Spokojeně se narovná. Vypne sporák, naleje si vodu do hrnku s čajem a usadí se do křesla. Začte se do knížky o kaktusech (vymyslet jméno). Náhle ho vyruší zvonek. Otevře dveře a na prahu stojí SMRT se šálou kolem krku. Chvilku na sebe koukají. SMRT zamává, všimne si květin, zatímco ALAN je konsternovaný

Po chvíli ALAN zabouchne dveře, opře se o dveře a vydychuje.

Za dveřmi SMRT čeká. Podívá se pod sebe, tam je rohožka s květinovým vzorem. Usměje se.

Alan se se vzpomíná, a všimne si telefonu. Vyrazí za ním a vytočí policii. Jak položí sluchátko, vybaví se dlouhou lžící na boty.

S02_ALANŮV BYT (VEČER)

ALAN s lžící na boty spí v křesle natočeném na dveře. Náhle ho probudí zvonek. Podívá se skrze kukátko, tam čeká policie (starší žena a mladší muž kolem dvacítky). Otevře dveře, provede policii chodbou do kuchyně. Nevšimne si, že proklouzne dovnitř SMRT, která obdivuje květiny. V obýváku ALAN vysvětluje, co se stalo. Mladší policista si připraví bloček na poznámky, ale ALAN mluví příliš rychle, máchá lžící na boty kolem sebe. Policie se jeho švihům vyhýbá. Policistka se na podívá na kolegu a lehce zavrtí hlavou, aby přestal psát (během toho Smrt proklouzne hlouběji do bytu a zkoumá květiny – v pozadí). Když ALAN skončí, policistka se otočí na ALANA vezmu mu lžící z rukou, položí ji na stůl a položí mu ruku na rameno. Sympaticky ho poklepe po rameni a jsou na odchodu. ALAN se opře vyčerpaně o dveře, pohlédne před sebe, z pokoje vychází Smrt s květináčem v ruce. Alan se naštvě a vytlačí Smrt ze dveří ven.

Smrt chvíli na dveře zírá, pak začne prohlížet květiny před vchodem. Jednu vezme do ruky. Uvelebí se na zemi a usne. (Během noci by se mohla potloukat kolem odpadků kočka)

S04_PŘED ALANOVÝM BYTEM (RÁNO)

ALAN vychází z bytu a směřuje na autobusovou zastávku. Mezi odpadky s již uvadlou květinou spí SMRT. Všimne si ALANA, vstane a následuje ho.

S05_NA ZASTÁVCE (BRZY RÁNO)

Ulice je plná bezohledných aut. ALAN mezi nimi prokličkuje k autobusové zastávce. K zastávce přijde i SMRT, což ALANA naštvě. Začne pršet, SMRT ho chce zakrýt svým pláštěm, ale ALAN raději ustoupí do deště. Přijede AUTOBUS, málem přejede zastávku a

zastaví tak, že se skoro překlopí. AUTOBUS zacouvá a lehce ťukne auto za ním. Otevřou se dveře. U volantu sedí rozesmátý ŘIDIČ a zamává ALANOVI. ALAN posmutněle pokývne a nastupuje. Na palubce leží květináč s rostlinkou. ŘIDIČ květináč chytne a nastaví ho rutinně ALANOVI. ALAN ho zalije vodou ze své čepice a jde si sednout na sedadlo. SMRT si k němu přisedne a nevědomky ho namáčkne na sklo. AUTOBUS se rozjíždí. Postupně se mraky rozestoupí a mrakodrapy města jsou nahrazované funkcionalistickými vilami.

S06_NA ZAHRADĚ BOHATÉ RODINY (POLEDNE)

ALAN přistoupí k proskleným dveřím vily. Než stihne zmáčknout zvonek, zpoza skla se začne ozývat hysterické štěkání ČIVAVY. Ke dveřím doběhne MAJITELKA pozemku, zvedne ČIVAVU a pozve ALANA dovnitř. Provede ho na schody, které se klenou nad zahradou, rozhodí rukama a řekne mu, co má dělat.

Zastříhává keře, zasazuje exotické stromy, u toho je vždy přítomná SMRT, která mu nechtěně práci komplikuje i když se mu snaží pomoci. Pak se unavený vrací domů, aby se postaral o svoje květiny. SMRT vejde do dveří za ním. Když si toho všimne, vytlačí ji jak skříň ze dveří opět ven.

Stejně jako se na začátku postavila MAJITELKA na schody, tak se postaví ALAN, dá si ruce v bok a podívá se na odvedenou práci. SMRT vedle něj stojí a lehce zatleská. ALAN se na ní nevlídně podívá. Začíná hrát hudba.

S07_MOTÁŽ

(věci co musí vyznít – Smrt se snaží pomáhat, Alan to nepřijímá, řidič je neopatrný, Alan kouří a čím dál častěji kašle, květiny v bytě i na zahradě postupně umírají, čivava mu zneprjemňuje práci)

(věci co je možné začlenit – policie)

Tento cyklus se opakuje. ALAN jde na zastávku, kde se mu SMRT snaží ulehčit život. Jede autobusem. Pracuje na zahradě bohaté slečny. Jede autobusem. Vrátil se domů, kde se stará o své květiny, které jsou s každým dnem zvadlejší.

Hudba určuje stříhy a narůstá na intenzitě, až se nakonec znenáhla přeruší, jako by někdo odpojil kabel. Stane se to zrovna ve chvíli, kdy je ALAN v práci. Jeho trpělivost přetekla.

S08_NA ZAHRADĚ BOHATÉ RODINY (ODPOLEDNE)

ALAN, pracující na střeše, dlouze a hlasitě vykřikne s rukami zdviženými vzhůru. Začne po SMRTI házet svoje zahradnické náčiní, které zvučně dopadá na zem. V tu chvíli si ho všimne MAJITELKA, která je právě na zahradě a v náručí drží klepající se ČIVAVU, ta když si dění všimne, tak se přestane klepat. MAJITELCE povolí čelist a zakryje ČIVAVĚ oči. Do trávníku se zapíchne rýč.

ALANA vyhodí. Zavřou se za ním prosklené dveře, za kterými opět štěká ČIVAVA. Zatáhnou se závěsy, aby dovnitř nebylo vidět, štěkot se lehce utlumí. Skrze závěsy je škvírou vidět MAJITELKU a POLICII.

S09_ALANŮV BYT (VEČER)

ALAN táhne po schodech do svého bytu kyblík s náčiním, zvuk kovu se rozléhá po prázdné noční ulici. ALAN stojí před dveřmi svého bytu. Stále otřesený z předešlých událostí opře hlavu o dveře. Drží v ruce klíč a snaží se trefit do zámku. Nakonec se trefí, odemyká, zapomíná klíče v zámku a vstupuje do potměšlého bytu. Rovnou padne do postele a usne. SMRT ho následuje, vyndá klíče ze zámku, zavře a zamče. Posadí se do křesla vedle ALANOVI postele.

S10_ALANŮV BYT (RÁNO)

ALAN se probouzí. Posadí se na postel. Vidí uvadlé a uschlé kytky. Povzdechne si. SMRT mu nabízí čaj. ALAN se na ni podívá, rozpačitě se usměje, napije a chce si odložit hrníček, ale všimne si na něm obrázku kaktusu. Kamera přeostří na knihu o kaktusech v knihovně, kterou chtěl číst na začátku filmu. ALAN dostává nápad a jeho obličej se rozzáří.

S11_KVĚTINÁŘSTVÍ (DOPOLEDNE)

ALAN drží v ruce květináč s KAKTUSEM. Ponouká SMRTI, aby se ho dotkla. SMRT váhá, ale nakonec se KAKTUSU dotkne, nic se nestane. Ostatní květiny v květinářství jsou však suché. Jdou tedy kaktus koupit, při odchodu zmatená paní zametá popadané lístky.

S12_PŘECHOD (POLEDNE)

ALAN a SMRT přichází k přechodu. SMRT drží v obou rukách květináč s KAKTUSEM. ALAN zmáčkne tlačítko na přechod. SMRT KAKTUS obdivuje a zkoumavě se ho dotýká. ALAN se při pohledu na SMRT usmívá. Naskočí zelená. ALAN se rozejde do vozovky, ale SMRT zůstává na místě. Pohlédne starostlivě od kaktusu na vozovku. ALAN přechází, když ho znenáhla srazí AUTOBUS. Odhodí ho několik metrů daleko, tak že vše konkrétní vyjede z obrazu. Pozadí se vytrácí všude je tma.

S13_NEPROSTOR

ALAN se snaží postavit, mezitím přichází do záběru SMRT s ustaraným pohledem. ALANOVI vychází z úst pára, je tu zima. SMRT vezme svoji šálu a omotá mu ji kolem krku. Prohodí si pohled pochopení. Mimo obraz se ozývá ťukání, ALAN se ohlédne, SMRT mu pokyne. ALAN odchází mimo záběr, slyšíme otevírání dveří, v obraze se na pár vteřin objeví světlo. Ozve se zavírání dveří a světlo mizí.

S14_KANCELÁŘ SMRTI

Kancelář je plná uschlých květin. SMRT sedí za stolem v pohodlném křesle a na stole před ní je KAKTUS, na kterém kvete jeden červený kvítek.

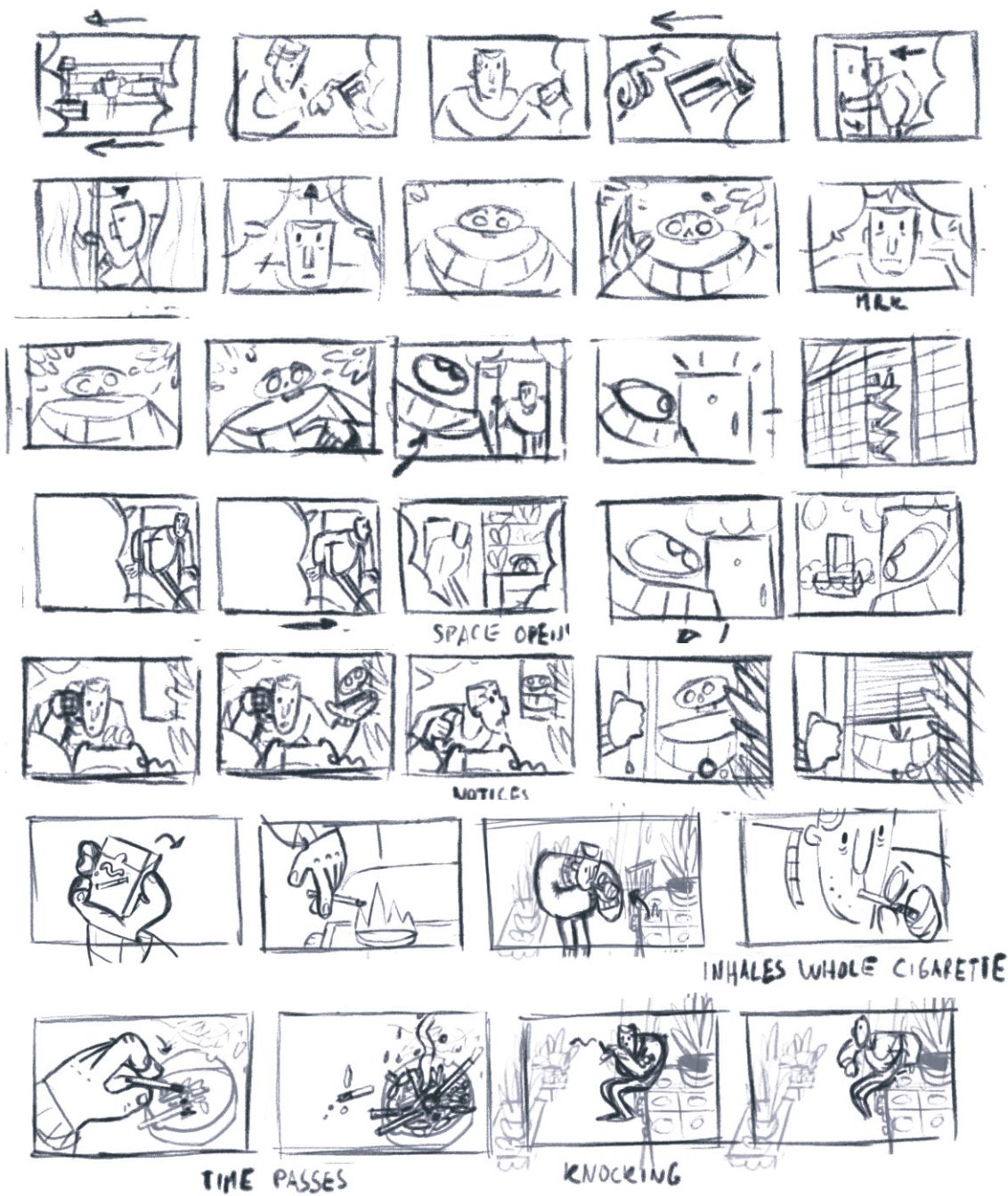
NÁPADY

- *Alan si típne cigáro, pes ho sežere, pak ho vybleje, to naštvě MAJITELKU*
- *V montáži bude ostříhávat jeden strom, který bude mít pokaždé jednu větev trochu uvadlou, až nakonec zbyde jen špalík.*
- *Podává mu kvítky na zasazení, které jsou už uvadlé.*

PŘÍLOHA P II: STORYBOARD

Scény 02 a 03 v hrubé verzi storyboardu

S02



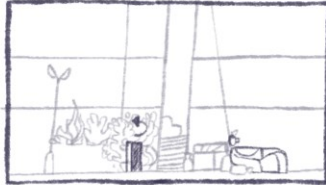




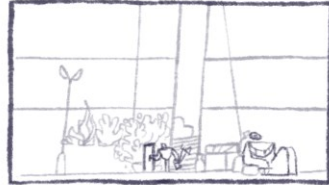
Scény 04 až 13 v čisté verzi storyboardu

S04

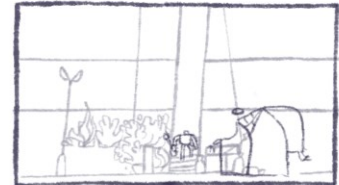
(VEDLE NÍ SPÍ KOČKA, PŘI ZVEDNÍ HLAVY SPADNE PÝTEL, TEN JI VYLEKÁ, ALAN SE OTČÍ ZA ZVUKEM)



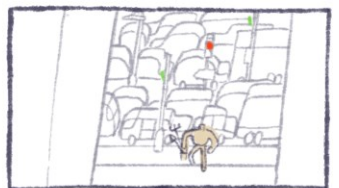
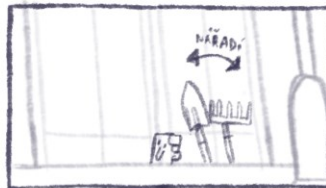
1. KLID, AUTA V POŘADÍ
2. OTEVÍRAJÍ SE DVEŘE, VYCHÁZÍ ALAN



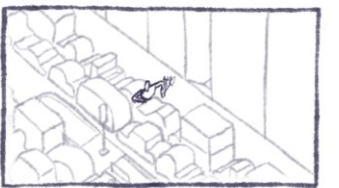
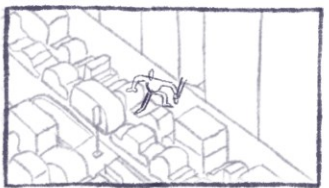
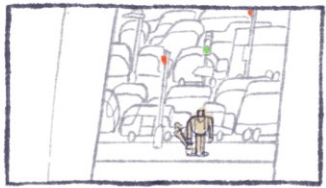
1. SMRT SE PROBOUZÍ, ZVEDÁ HLAVU
2. ALAN ZAHYKÁ



1. SHRT VSTAVA
2. ALAN VYCHÁZÍ PO SCHODECH

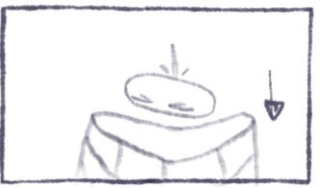
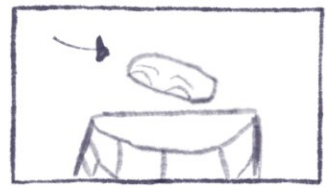
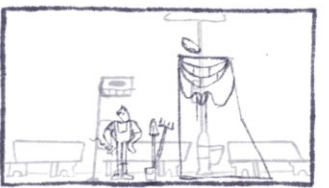
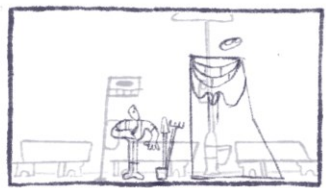
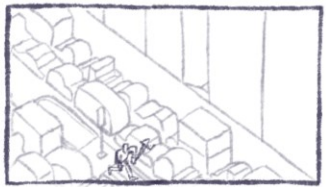


1. VYCHÁZÍ PO SCHODECH
2. AUTA VALÍ V PŘOUDU PO SILNICI



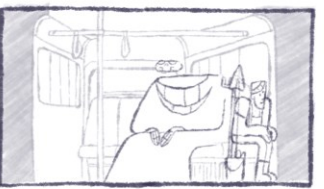
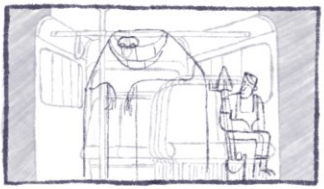
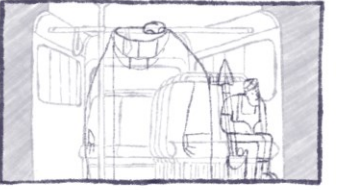
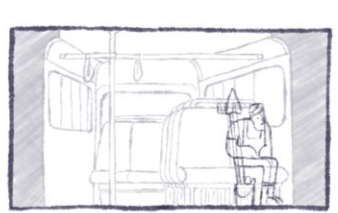
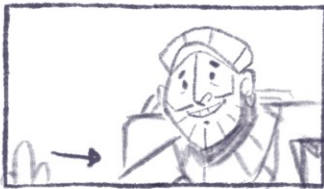
1. ČERA, OBČAS SE NÁHNE ABY LÉPE VIDĚL
2. NASKOČÍ ZELEŇÁ, AUTA SE ZASTAVÍ

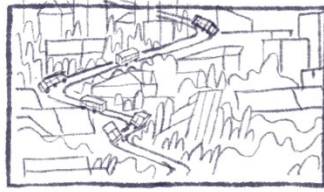
ZAČNĚ SE PROTAHOVAT MEZI NAMAČKANÝMI AUTY K ZASTÁVCE



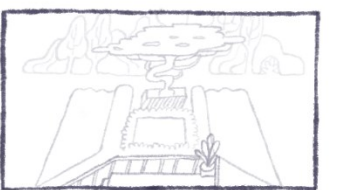
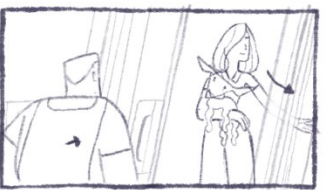
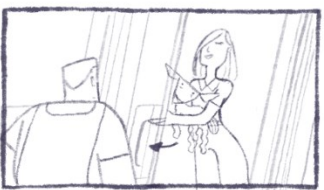
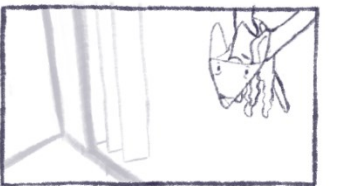
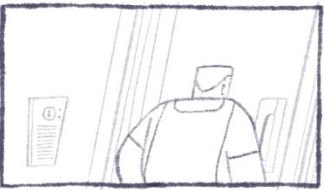
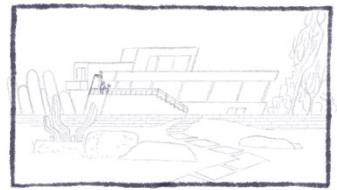
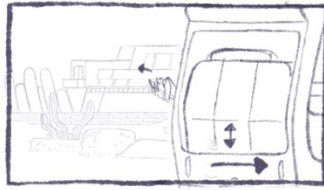
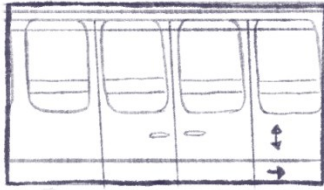


1. DA' DOLU RYBLIK

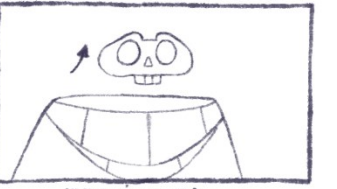
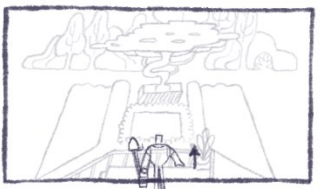




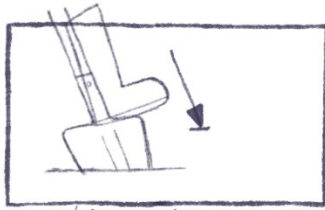
S05



VÝDRŽ NA KONCI



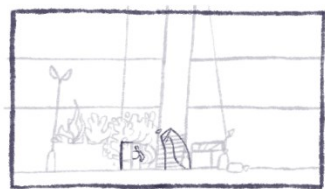
UDIVENÝ POHLED



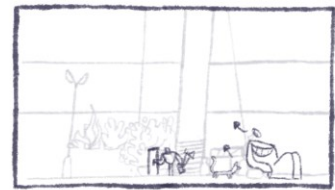
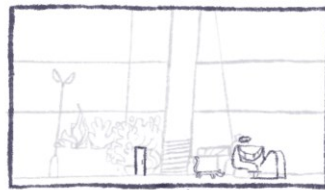
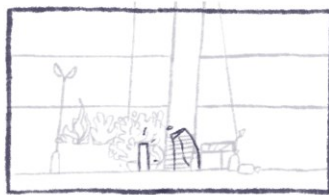
DN VĀBĒJĀU MĒTĪ LĀBĀTA MŪŠĀ DŅ



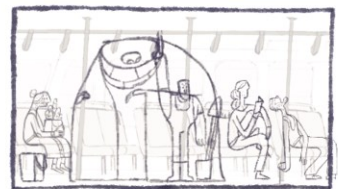
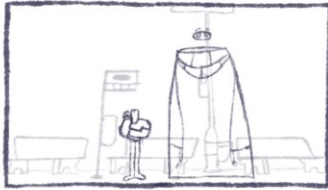
Ņ



STĀIH PĀED ALANŪV DĀM VĒCĒR

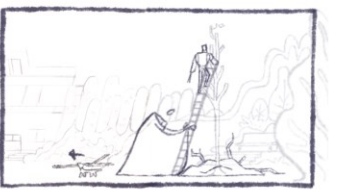
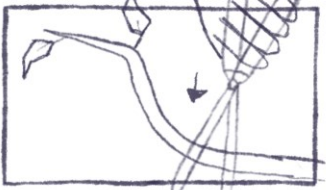
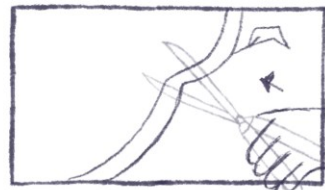
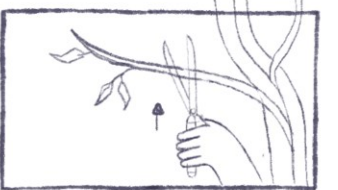
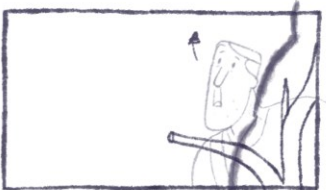


STŘIH DO RÁVA
KOČKA ŽERE NĚCO Z OPADLÉ
SMAT JI SLEDUJE

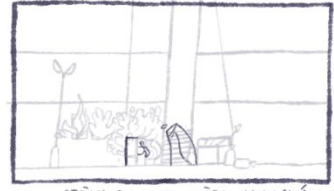
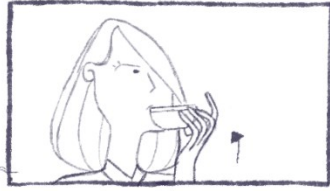


KVĚTINA JE TROCHU POUADLÁ

AUTO BUS JEDE A POTÉ POUDEK ZASTAVÍ
TAŠKA SE ROZSTYPE, KYBLÍK TĚŽ, SPÍČÍ DÁV DÁL
SPÍ

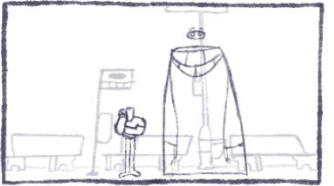
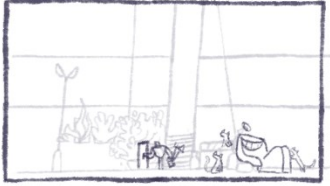
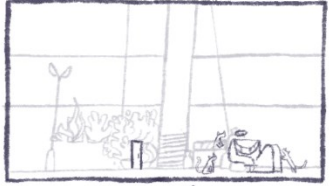
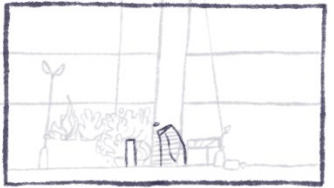
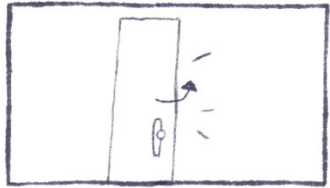


NA ŽETI VOPADNE VĚTVU

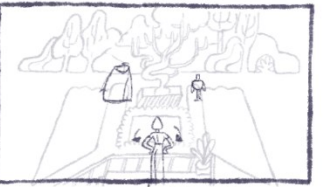
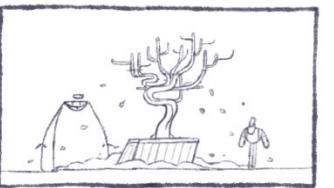
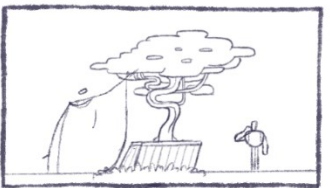
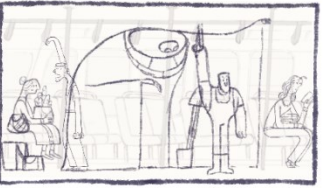
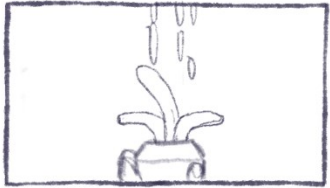
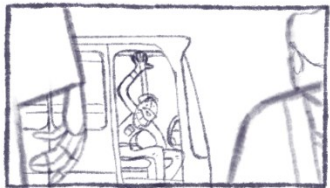


PŘINHOVÁÍ DĚI

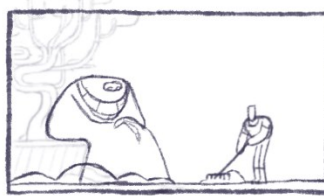
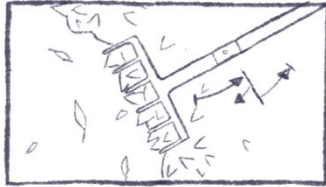
STRÍH DO UOCI PŘED ALARMOVÝM BYTEM



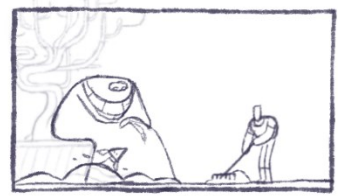
STRÍH NA RÁVO



PAMÍ SI DA RUCĚ V BOK



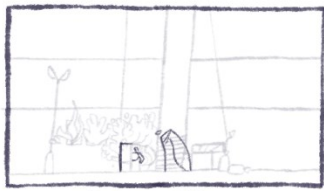
ALAN HRABE LISTÍ



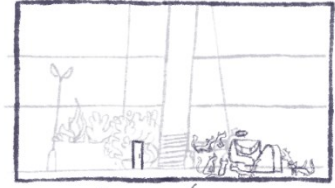
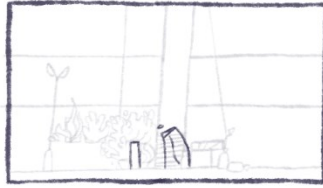
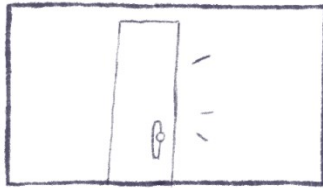
VYKOURNĚ ČÍVAVA



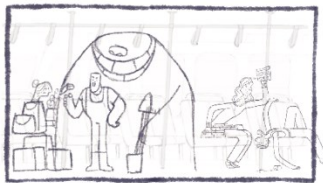
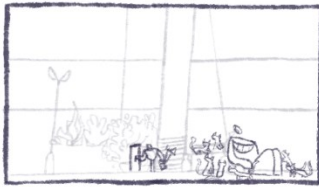
VÝRAŠLE LISTÍ

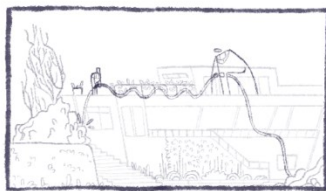


STRÍH NA VEČER

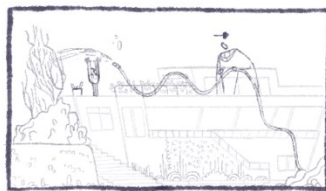


STRÍH NA RÁNO

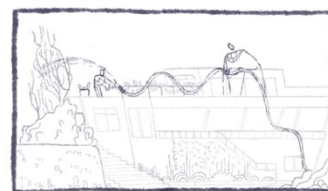




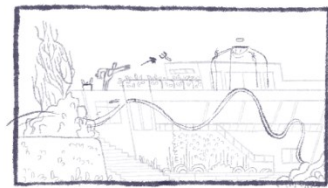
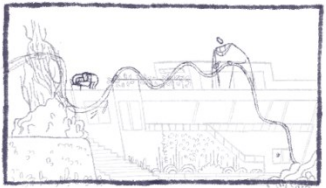
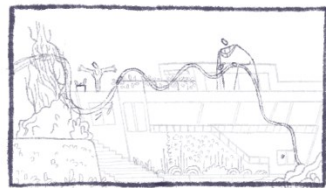
CHVÍLE NAPĚTÍ



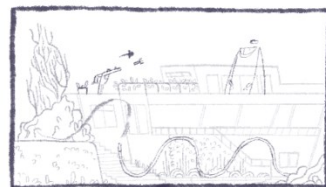
VTYKŘEME A HODÍ RŮCE VZHŮRŮ



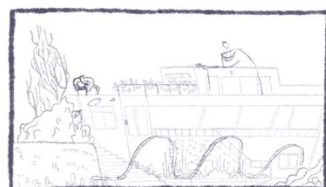
NABÁVA



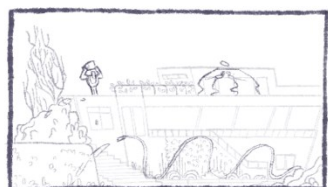
SMÁT SE LEKNE A PUFÍ HADICI



UHŤE



SNÁŽÍ SE HO VMLDNOUT



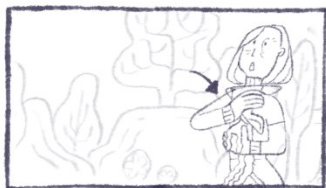
SKRČÍ SE A MĚD MŮDEK SE STÍHNĚ NA HAJITELKIN NAZAHRADE



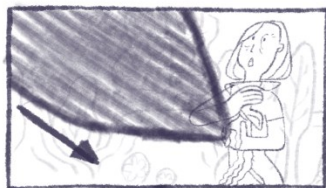
MIMO OBRAZ JE SLYŠET KÁIK



ČÍVAVÁ SE PODYGÁ TĚZ A PŘESTANE SE KLEPAT



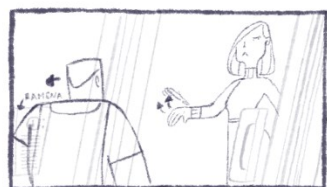
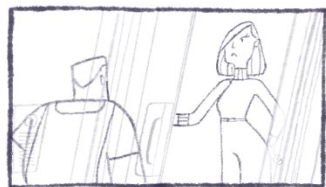
HAIITELKA JÍ ZAKRYJE OČI, OPĚT SE KLEPE



PŘES OBRAZ SE NĚCO PĚHNE

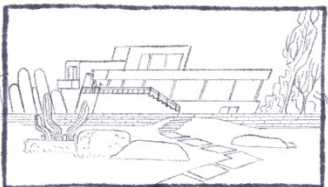
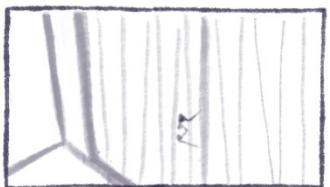
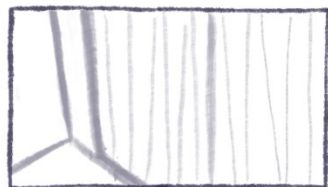
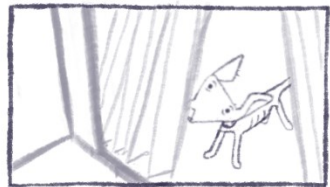


PTČ SE ZARODNE A CHVÍLI SE KLEPE

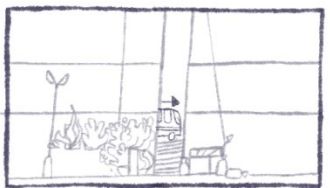




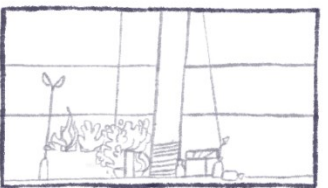
RAMENA A ÚSTA LEHCE POUVOLUJÍ



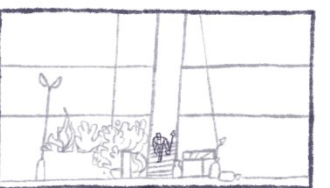
508



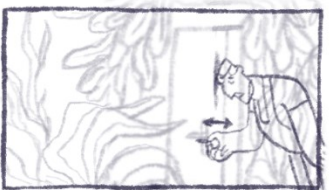
1. ZVUK ROZJÍŽDĚJÍCÍHO S' JE AUTOBÚ



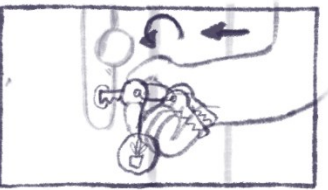
1. KOU FKRABAJÍCÍ O ETONJ



1. KOVOVÝ KYBLÍK NARAŽEJÍCÍ O SCHODY A NARADÍ V NĚM



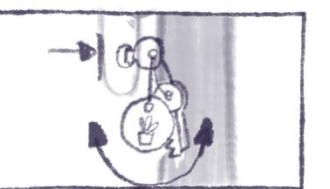
1. MĚKDLIKBÁT SE SNAŽÍ TREFIT DO KLÍČOVÉ DÍRY



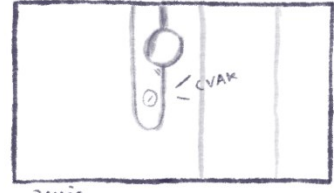
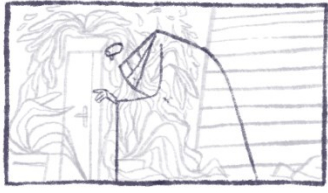
ZHOUPNE SE OD DVEŘÍ DOZADU, PAK ZATLACÍ A STRÍHE SE PŘI VSTUPU



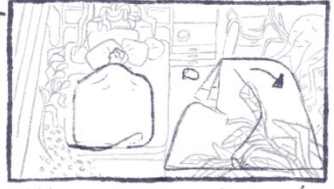
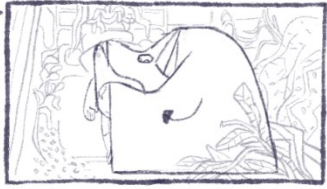
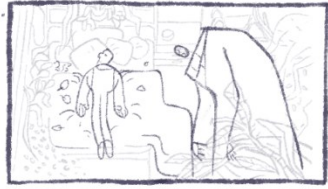
PADNE NA POSTEL - POHYB NÁVAZUJE NA VSTUP DO BYTI



KLÍČE SE HOUPOU - NÁVAZUJÍ NA PADNUTÍ DO POSTELE



ZAMČE

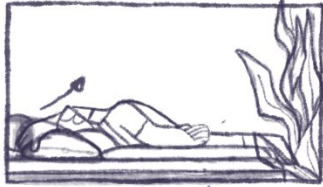


CHVILKA KLIDU — STĚŽÍ NA RÁMPĚ
(mimochodem není)

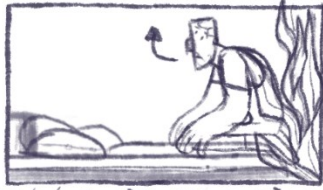
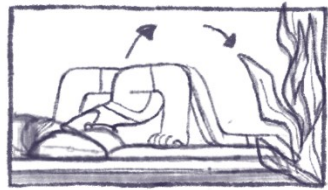
509



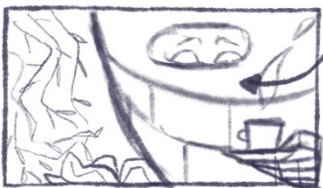
JE RÁNO, VSECHNY KVĚTY JSOU UVADLE



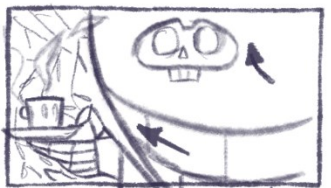
TEŠCE VSTÁVÁ



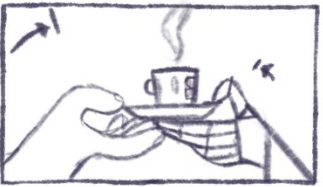
PODÍVÁ SE PŘED SEBE, SHUTNĚ HRÁNE
A OTOČÍ SE NA KNIHOVNU



DO ZABĚRU VSTUPUJE SMATKA



NABÍZÍ ČAJ

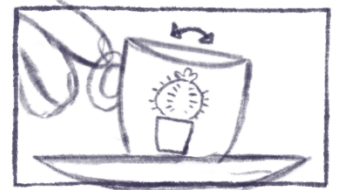
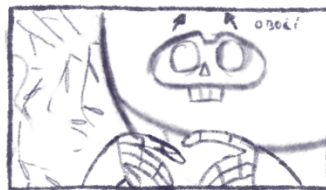


ZAVÁHÁ





PODÍVÁ SE NADŠENĚ NA SMRT

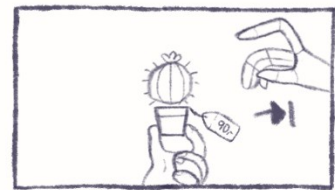
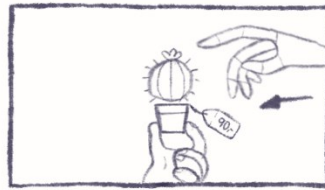
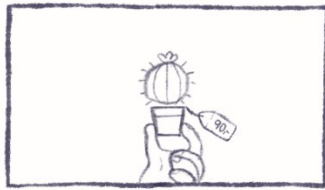


PODÍVÁ SE ZPĚT LEHCE NA
HRANÍČEK A POLOŽÍ HO

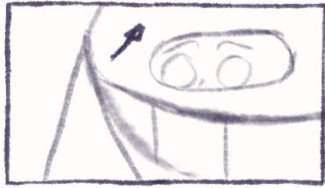
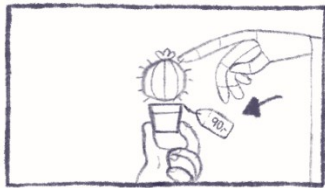


ZÁBĚR SE PŘEKLÁDÁ DO DALŠÍ SCÉNY

S10



ZAVÁHA



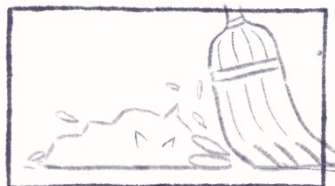
PŘEKVAPENÍ



VĚDE JSOM UVADLE KVĚTINY, KROMĚ KAKTUSU

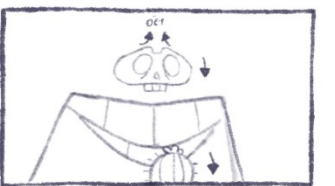
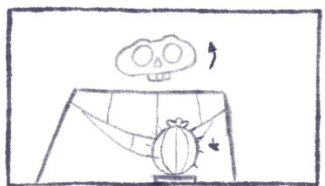
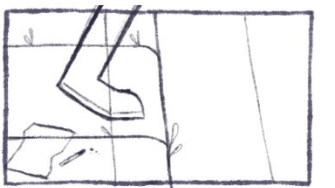
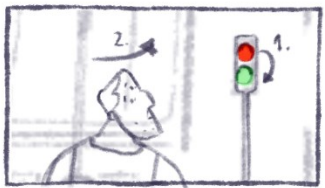


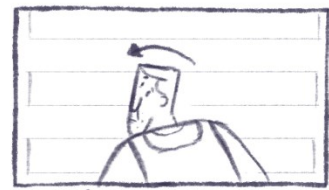
KVĚTINÁŘKA ZAMĚTÁ A PŘI TOM SE JEDNOU ZMATELĚ PODÍVÁ NA ALANA



SMETÁK ODKRÝVÁ ZÁBĚR DALŠÍ SCÉNY

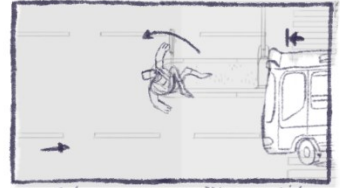
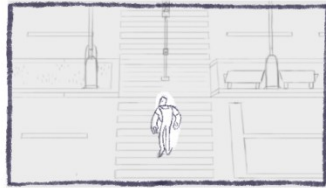
S11





JDE PO PŘECHODĚ

ZASTAVÍ, ZAVÁHA, POTOČÍ SE



SILNIČNÍ PRUHY RYCHLE BĚŽÍ POD LETIČMI ALANEM, KTERÝ MNOHOKRÁT DOPADNE NA ZEMĚ NEŽ SE ZASTAVÍ. PRUHY A S NIMI I POJAD, SE VYTRÁČÍ

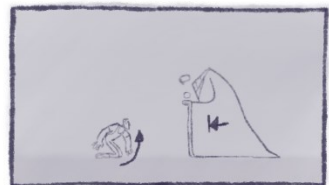
S12



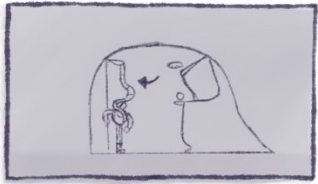
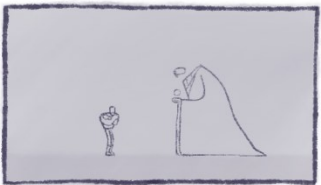
CHVÍLE TIŠKA

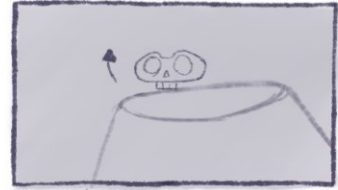


SPÍK VSTUPUJE DO ZABĚHU



1. SPÍK DŮDE, ZASTAVÍ SE A VSTARANĚ SE SEJME
2. ALAN RYCHLE VSTÁVÁ

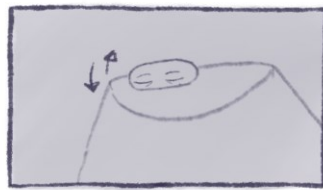




KLEPÁNÍ

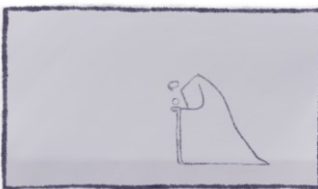


TÁŽAVÝ POHLED



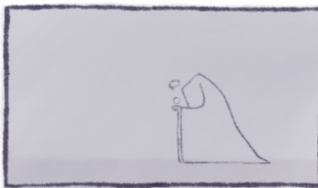
POKYNE

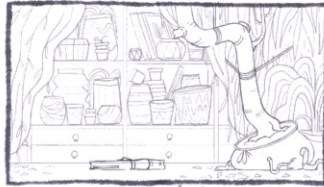
ODCHÁZÍ, S LEHKÝM VÁHÁNÍM SE
PROTOŽÍ NA SMÁT



ZHIZÍ ZE ZÁBERNÍ, OZÝVÁ SE
OTEVÍRÁNÍ DVEŘÍ

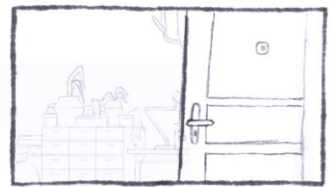
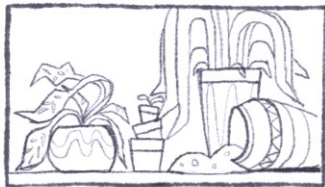
SVĚTLO NA ZEMI, ZAVÍRÁNÍ DVEŘÍ



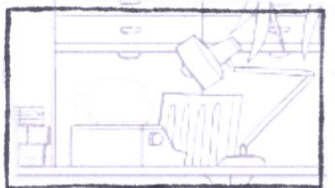
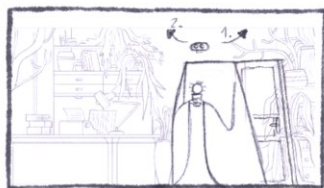
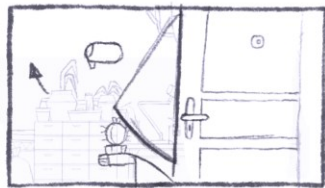


SEI TAM PADAJI LIŠTKY

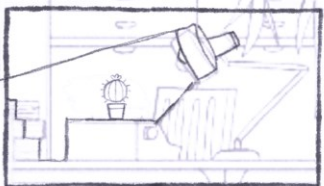
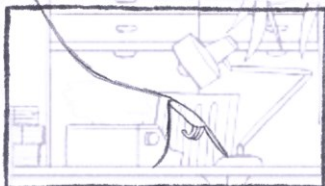
JEDNA KVĚTINA LEHCE POVAŽUJE



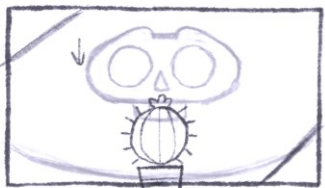
ČINKÁJI KLÍČI



OHLEDNE SE



SMRT → PŘÍJDE
↓
SEDNE



KAKTUS ROZKVĚTE



TITULKY!

PŘÍLOHA P III: CHARACTER DESIGN





