

Virtuální herní světy

Texty, popisy

Radek Richtr

May 13, 2020

*Zlé kolo najviece skřípá,
malý had najviece sípá,
a chlápě najviece chlípá.*

Popis světa

Textový popis virtuálního světa a dění v něm je jednou z možností (už víme, že modalitou) toho, jak předat uživateli informace o něm.

Textový popis může doplňovat, nebo nahrazovat jiné modality.

Popis světa

Příkladem budiž třeba Planscape: Tides of numenera (2017)

- Unity engine
- 2.5D izometrický pohled
- silně založeno na mechanice
- silný příběh



Popis světa

Vizuál:



Popis světa

Vizuál:



Popis světa

Grafika je barevná, pestrá, podrobná. Až fantasmagorická.

Pohled je izometrický, postavy jsou plně 3D, zoom možný až na velikost postavy.

Přesto se v některých pasážích hra drasticky změní:

Popis světa



You turn away from the window and face the men, just as the closest of them - a one-armed servant in sumptuous garb - cries that there *must* be more that can be done, whatever the cost.

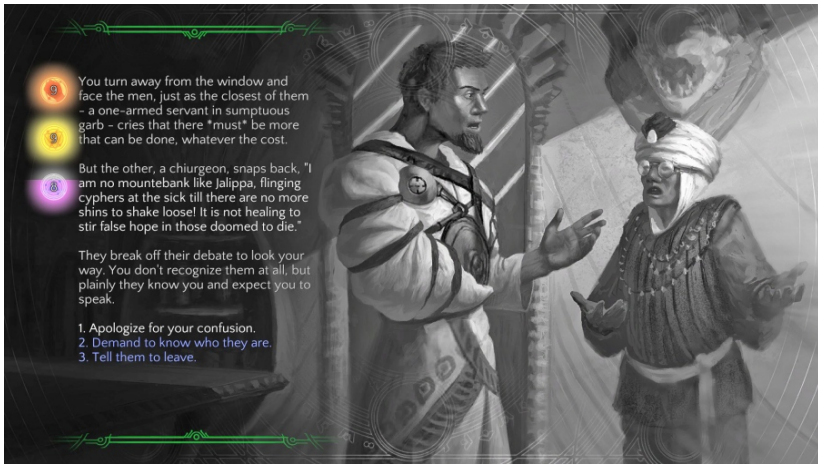


But the other, a chiuurgeon, snaps back, "I am no mountebank like Jalippa, flinging cyphers at the sick till there are no more shins to shake loose! It is not healing to stir false hope in those doomed to die."

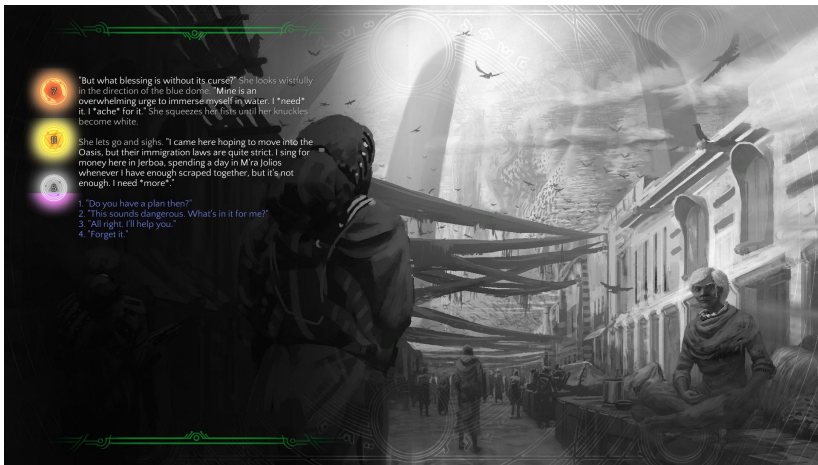


They break off their debate to look your way. You don't recognize them at all, but plainly they know you and expect you to speak.

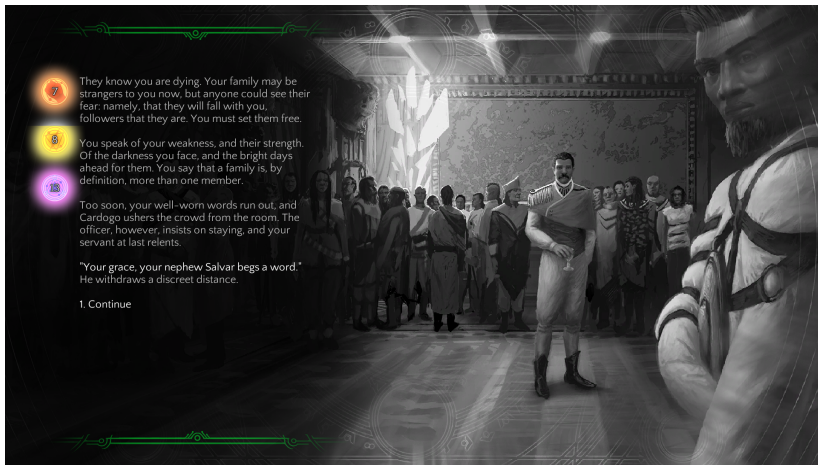
1. Apologize for your confusion.
2. Demand to know who they are.
3. Tell them to leave.



Popis světa



Popis světa



Popis světa

Proč?

Popis světa

Proč?

- Text je levnější.

Popis světa

Proč?

- Text je levnější.
- Nedostatečná úroveň podrobnosti v izometrice.

Popis světa

Proč?

- Text je levnější.
- Nedostatečná úroveň podrobnosti v izometrice.
- Text dovoluje předat DOJEM bez konkrétní formy.
 - text nemusí být přesným popisem, nechává prostor fantasmii
 - text umožní personalizovat detaily
- Vnímání textu a vizuálu je odlišné.
 - text je vzpomínkou, vizuál přítomným zážitkem
- Jiná immerge

Popis světa

Proč?

- Text je levnější.
- Nedostatečná úroveň podrobnosti v izometrice.
- Text dovoluje předat DOJEM bez konkrétní formy.
 - text nemusí být přesným popisem, nechává prostor fantazii
 - text umožní personalizovat detaily
- Vnímání textu a vituálu je odlišné.
 - text je vzpomínkou, vizuál přítomným zážitkem
- Jiná immerse

Kam tedy přesně patří text?

Text – 2D – Izometrie – 3D – VR

Popis světa

U her izometrických je textový, podrobnější popis zcela přirozenou součástí herního zážitku.

- nezobrazené detaily (kruhy pod očima)
- nezobrazené jevy (tón hlasu, dojem)
- jevy mimo scénu (spali jste dobře)
- dojmy (na tomhle místě se ti něco nezdá)
- mechaniky (ztratil jsi 2 HP)
- atd.

Popis světa



Popis světa

U her izometrických je textový, podrobnější popis zcela přirozenou součástí herního zážitku.

- nezobrazené detaily (kruhy pod očima)
- nezobrazené jevy (tón hlasu, dojem)
- jevy mimo scénu (spali jste dobře)
- mechaniky (ztratil jsi 2 HP)

Co v plně 3D / virtuálním světě?

Svatá trojka

Při popisu (obecně čehokoliv, především však postav) se často využívá pravidlo tří.

Základní, nepovrchní, popis postavy sestává z alespoň **třech informací**, charakteristik.

Doporučuje se, aby alespoň jedna byly rázu fyzického a alespoň jedna popisovala charakter.



Svatá trojka

Minimalisticky:

Božidara, kněžka v chámu Estel, mladá, ale horlivá a akolytka.

Antonín, vysloužilý horník se zchromlou rukou.

Svatá trojka

Příkladem budiž Original War (2001)

- Strategie
- Těžba, stavění, armády, bitvy
- Bohemia Interactive (Altar Games (Dračí doupě))



intro: Rusové

intro: Američani + ukázka

Svatá trojka

Příkladem budiž Original War (2001)

Každá postava má:

- Obrázek
- Jméno
- Mechanickou charakteristiku

To je dost na to, aby si hráč postavy zapamatoval (a oblíbil si je) na metaherní úrovni. Katarzické momenty pro jsou obvykle ty, které se nějak vymykají obvyklému režimu hry.

- "Tohle je můj šťastnej voják."
- "Toho tam nepošlu, to je to kopyto co se nikdy nestrefí."
- "Tohohle prostě nemám rád..."

Svatá trojka

Obdobný princip funguje u představení lokace, děje atp. a je používán už od antiky.

Zvláštní případ který si zaslouží pozornost je princip gnómičkého trojverší.

Popis, který je záměrně zavádějící, či přímo falešný. Sporná informace není schválně předána jako první ze tří, ale jako poslední a to po (alespoň) dvou informacích se stupňující se důvěryhodností.

- Rozbitý vůz u cesty (fakt).
- Podle kolejnic tu je již několik dní (neučitý odhad)
- Zřejmě zde není nebezpečno, když se tu přepadávají vozy! (návodná spekulace)

svatá trojka

Obdobný princip funguje u představení lokace, děje atp. a je používán už od antiky.

Zvláštní případ který si zaslouží pozornost je princip gnómického trojverší.

Popis (jeho shrnutí), který je záměrně zavádějící, či přímo falešný. Sporná informace není schválně předána jako první ze tří, ale jako poslední a to po (alespoň) dvou informacích se stupňující se důvěryhodností.

- Pobuda je oblečený ve špinavém, pomuchlaném kabátě (fakt)
- Nervózně kouká kolem sebe jako by na někoho čekal (pravděpodobný odhad)
- Když vás zahlédl uhnul pohledem, a dál čeká na svého dealera (návodná spekulace)

Svatá trojka

Obdobný princip funguje u představení lokace, děje atp. a je používán už od antiky.

Zvláštní případ který si zaslouží pozornost je princip gnómičkého trojverší.

Popis, který je záměrně zavádějící, či přímo falešný. Sporná informace není schválně předána jako první ze tří, ale jako poslední a to po (alespoň) dvou informacích se stupňující se důvěryhodností.

- Svalnatý vězeň na vás pohlédl (fakt)
- Na svalech má jasně vidět tetování nějakého gangu (pravděpodobný odhad)
- Jde k vám a připravuje se na střetnutí (návodná spekulace)

Svatá trojka

Jiné použití jsou pak třeba klasické zadání úkolů "zlou" postavou "dobře" postavě.

- Najdete toho zločince, co včera přepadl před kostelem Marion.
- Zjistěte, který výběrčí daní mě šidí.
- Vypátrejte a přineste mi zbojníka Hooda!

První úkol je nezpochybnitelný a jasně pravdivý, druhý již nemusí být tak jasně "dobrý", u třetího už funguje předpoklad, že se vše ukázalo jak "dobrá služba".

Jirásek

Než jak přešli druhou tuto řeku, byl kraj pustější a osad shledali jen poskrovnu. Byly daleko od sebe a obyvatelé jejich, cizího jazyka, kožemi oděni, nečetní, ale smělí a srdnatí, stavěli se jim se zbraní v ruce do cesty. Čech a Lech a jejich lid je potřeli, zhubivše jejich chudá obydlí v chatrčích i ve vykopaných jámách, postupovali dále, z lesa do lesa.

H.P.Lovecraft

Pak jsem to spatřil. Jen s nepatrným zčeřením hladiny na znamení jejího vynoření ta věc vyklouzla z temných vod. Svou ohromností a obludností připomínající Polyféma se jako netvor ze zlého snu vymrštila k monolitu, jenž obemkla svými šupinatými pažemi, zatímco sklonila svou ohavnou hlavu a vydala ze sebe jakési zvuky. Myslím, že tehdy jsem přišel o rozum.

Xaxy 1/3

Byl jednou jeden elf Xaxy. Byl sličný a měl vysokou inteligenci. Zato skoro žádnou sílu. Ale tak už to u elfů bývá. Jednou šel lesíkem, který rostl na vrcholku kopce nad vesnicí. Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim, a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi. Foukal vítr. Měl u sebe: krátký meč, luk a toulec se šípy (jeden stříbrný), šaty obyčejné, vlčí mor a nějaký červený lektvar ve flakonku, který dostal od tatínka, když mu bude nejhůř. Všude byl klid a mír. Ptáčci zpívali, sluníčko svítilo. Xaxy přemíšlel, že si zastřílí z luku na ptáky. Tak to dělal každý den a vracel se domů obložený kořistí.

Najednou ze obou stran vyskočili na Xaxyho skupiny nestvůr, každá po pěti kusech. Skovávaly za stromy. Byly strašně chlupaté a šeredné a svítily jim oči. Páchly jako žumpa. Vytasily šavle a zaútočily, jedna strašně řvala a z huby jí ukápla slina. První nestvůra máchla šavlí, jenže Xaxy měl vysokou obratnost a lehce se vyhnul a rozpáral jí břicho. Na zem vyteklá horká střeva. Útočník padl mrtev k zemi. To jsou skřeti, uvědomil si. Tatínek mu o těch pekelných bytostech vyprávěl před spaním.

Xaxy 2/3

Další nestvůry si poklepaly šavlí o dlaň pravé ruky. Zachrčely něco strašného, až slunce zezelenalo strachem. Xaxy si přehodil meč do druhé ruky a postupně je všechny zabil. Mrtvolky ležely na zemi a některé byly rozsekané a všude spoustu krve a vnitřností. Jejich těla byli v křečích a některé křičela bolestí. Pak se otočil a utíkal to domů povědět tatínkovi. Ale pak se zarazil. Vzpomněl si, že některým ze zad čouhal šíp. . . Ale já jsem přeci z luku nestřílel? Kdo tedy. . .

“Ahoj,” řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených. “Ahoj Wave, tos byl ty?” “Jasně. Hezky jsme je zmákli, co.” “Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?” “No to ne. Ale to je jedno. Nechceš přijít večer na narozeniny.” “Ty máš narozeniny?” “Jo. Bude mi deset. Uříznu jsem jednomu skřetovi hlavu a táta mě zato večer pasuje na hraničáře.” Hlava byla opravdu odporná, z pusy jí vysel fialový jazyk a byl úplně mrtvý.

Xaxy 3/3

“A jaké máš povolání ty.” “Já ještě nevím. Mě ještě deset nebylo. Ale umím střílet z luku a lovím po lese ptáky.” “Tak to můžeš být bojovník.” “Ale já chci být čaroděj protože mám vysokou inteligenci.” “Jenomže čarodějové nemůžou střílet z luku.” “Opravdu?” “Opravdu.” A šli domů a Xaxy cestou zlomil luk, protože strašně moc chtěl být čaroděj. Brzy nato vtrhly skřeti i do vesnice, všechny zabili a Xaxy a Wave je začali pronásledovat. Tak začalo jejich první společné dobrodružství, protože už měli povolání.

Cyril Brom aka Karel “Ringo Superdwarf” Novák

Jazyk (jen výběr)

- Tak například přestože korektor Wordu neopraví slovo skovat, neznamená to, že se můžete skovat za stromy.
- Znamená to, že kovář může skovat dva kusy železa.
- Stejně tak se Xaxy z lesa nevracel obložený kořistí, ale obtěžkaný kořistí.
- A samozřejmě dal Xaxymu tatínek červenou kapalinu ve flakónu, čili v lahvičce se skleněnou zátkou, nikoli ve falkonu, čili v lehkém polním dělu.

Typografie

Kdo tedy... "Ahoj", řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave, měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených. "Ahoj Wave, tos byl ty?" "Jasně. Hezky jsme je zmákli, co." "Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?" "No to ne. Ale to je jedno. Nechceš přijít večer na narozeniny."

A nyní, jak by to mělo vypadat (alespoň co se typografie a uvozovacích vět týče):

Kdo tedy...

"Ahoj," řekl mohutný hlas a vynořil se z křoví. Byl to kamarád člověk Wave, měl dlouhý luk a deset šípů, z toho sedm vystřílených.

"Ahoj Wave, tos byl ty?" zeptal se Xaxy.

"Jasně," zašklebil se chlapec. "Hezky jsme je zmákli, co?"

"Hm. Hele, nevíš, kde se tu vzali?"

"No, to ne. Ale to je jedno. – Nechceš přijít večer na narozeniny?"

Návaznost vět

Podívejme se napřed krátce na chybu první; souvětí: Byl jednou jeden elf Xaxy. Byl sličný a měl vysokou inteligenci. Zato skoro žádnou sílu.

Tyto tři věty lze přepsat do jediné:

Byl jednou jeden elf Xaxy; sličný jako spanilé pany ze Západu a chytrý jako čarodějové z Věží ze slonoviny – zato svalů mu příroda nadělila, jen co by se za nehet vešlo.

Pravda, takovýto úvod povídky evokuje spíš než cokoli jiného pohádku pro pětiletá děcka – v tom ovšem nemají prsty souvětí, ale koncepce celé povídky. Nyní se vraťme k hlavní náplni této kapitoly, kterou je návaznost vět. Jedině pokud píšete “z voleje” nebo ve čtyři ráno, může se vám stát tohle:

“A jaké máš povolání ty?”

“Já ještě nevím. Mně ještě deset nebylo. Ale umím střílet z luku a lovím po lese ptáky.”

“Tak to můžeš být bojovník.”

“Ale já chci být čaroděj, protože mám vysokou inteligenci.”

Tak sakra chce být čaroděj, nebo ne?

Návaznost vět

Nebo další perla:

Jednou šel (elf Xaxy) lesíkem, který rostl na vrcholku kopce nad vesnicí. Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tělo na zemi. Foukal vítr. Měl u sebe: krátký meč, luk a toulec se šípy. . .

Nevím, jak vy, ale já si vítr, který měl u sebe krátký meč, luk a toulec se šípy, představit nedovedu. Možná si myslíte; to se mu to kritizuje, když si to sám napsal. . . V povídce, podle které jsem vymýšlel tuto část Xaxyho dobrodružství, doslova stojí:

Alchymista po něm bez odpovědi mrštil jakousi kuličku, která se rozprskla o mužovo tělo. Kulička způsobila obrovský výbuch. Muž padl k zemi mrtev s těžkými popáleninami. Přistoupil k malému dítěti. . .

Už chápete, proč je návaznost tak důležitá? A není to jenom návaznost na větu, která těsně předchází, ale i na předcházející odstavce, případně kapitoly. Jak ale odstranit chyby, když už vzniknou? Jedná-li se pouze o jednoduché případy, jako v našich ukázkách, stačí (v prvním případě) vypustit dva odstavce (konkrétně druhý a třetí), respektive (v druhých dvou případech) před choulostivé místo vložit označení jednatelů (Xaxy měl u sebe. . . , Alchymista přistoupil. . .). Pokud se ovšem jedná o špatnou návaznost mezi odstavci nebo v celé povídce, nezbyvá než příslušnou část textu úplně přepsat nebo vyškrtnout. Je to nepříjemná práce, ale udělat se musí.

Vid

Nestvůry vytasily šavle a zaútočily, jedna strašně řvala a z huby jí ukápla slina.

Zopakujme si, co se stalo. Napřed nestvůry vytasily šavle. Potom zaútočily. A potom... co? Jedna nestvůra... řvala? Ale ona přeci řvala pořád, od začátku až do konce. Jak jí tedy přitom mohla ukápnout z huby slina? Nebo jak mohl předtím někdo vytasit šavle a zaútočit?

Problém je totiž v tom, že nestvůra nikoli řvala, ale zařvala. Anebo jí z huby nikoli ukápla slina, ale kapaly sliny. V druhém případě by se navíc možná vyplatilo místo čárky uprostřed věty napsat středník.

Rychlost děje

Nikoho asi nepřekvapí, že děj má svou rychlost, s níž úzce souvisí napětí. Tyto věci samozřejmě můžete měnit, ovšem ne libovolně, jak je tomu v ukázce:

Další nestvůry si poklepaly šavlí o dlaň pravé ruky. Zachrčely něco strašného, až slunce zezelenalo strachem. Xaxy si přehodil meč do druhé ruky a postupně je všechny zabil.

Toto se autorovi může stát, když neví, jak souboj Xaxyho a skřetů popsat (koneckonců se jedná o přepis z mechaniky...). Je to ovšem ostudná chyba, protože první dvě věty (byť naprosto stupidní) vyvolávají jisté napětí – a je škoda ho takhle zničit.

Nejednoduší pomoc v tomto případě je snížit počet nestvůr a souboj rozepsat. Žádná obecná pomoc, stejně jako žádný obecný případ, však neexistuje.

Rychlost děje

Slyšeli můj křik a hrozný řev pušky a kulek tříštících kosti a trhající vnitřnosti. A to bylo to poslední, co slyšeli. Když se pokoušeli běžet, padali. Cítili, jak se jim rvou vnitřnosti a stříkají na zeď. Viděl jsem generálovu hlavu roztříštěnou na lesklé mazlavé kousky, které pocákaly podlahu. Chlapec z podchodu nastavil proti kulkám ruce a rozplynul se v noční mŕče modrých děr. -

Kolik času zabere přečtení? Kolik času uplyne v ději?

Rychlost děje

Ozvalo se slabé prasknutí, asi jako když se v zubní pastě při vytlačování z tuby vyskytne vzduchová bublina. Žádný jiný zvuk. Náhle se v Le Chiffrově obličejí objevilo další oko, třetí mezi dvěma původními, přesně v místě, kde silný nos přecházel v čelo. Bylo to malé černé oko bez řas a obočí.

Tři oči si chvilku prohlížely místnost a pak celá tvář jako by uklouzla a padla na jedno koleno. Dvě vnější oči se chvějivě vytočily ke stropu.

Kolik času zabere přečtení? Kolik času uplyne v ději?

Úkol A

Pomalou se rozkukával. Pochodně byly zavěšeny asi metr a půl nad zemí na stěnách stojících proti sobě ve vzdálenosti tři metry. Obě stěny spojovala další stěna, která byla proti němu. O ní byli opření další dva elfové, Thern a Fli. Spali. Alespoň doufal, že jen spali.

Podíval se na strop. Byl vysoký tři metry. Takže vlastně byl v cele o tvaru krychle.

Zamyslete se, co je v ukázce špatně. Zkuste ji přepsat "lépe".

Úkol B

Byl to listnatý les a všude v něm rostly samé olše. Zrovna byl podzim a tak k zemi padalo listí a tlelo na zemi. Foukal vítr.

Zamyslete se, co je v ukázce špatně. Zkuste ji přepsat "lépe".