

# Virtuální herní světy

## Příběh

Radek Richtr

May 13, 2020

*Je li v prvním aktu na stěně puška, musí se z ní nejpozději na konci posledního dějství vystřelit!*

A. P. Čechov (pravděpodobně)

# Outline I

## ① Příběh - akty

Rozdělení

Jendoaktovka

Dva akty

Pět aktů

Tři akty

Komplikace

## ② Twist

## ③ Příběh

# Rozdělení

Vypůjčíme si terminologii z divadelní teorie.

Hra má buď jediný akt, nebo jich má více.

Akt je nějaký souvislý, kompaktní, úsek děje. Může se jednat o děje v jedné scéně, většinou to tak ale není a scén je více (byť podobně laděných).

# Jednoaktovka

Jednoduchý epizodický děj, bez hlubšího rozvinutí postav.

Jádro hry je expozice, vizuál, zážitek (pointa anekdoty).

# Dva akty

Nejtriviálnější dělení je na dva akty (Aristoteles):

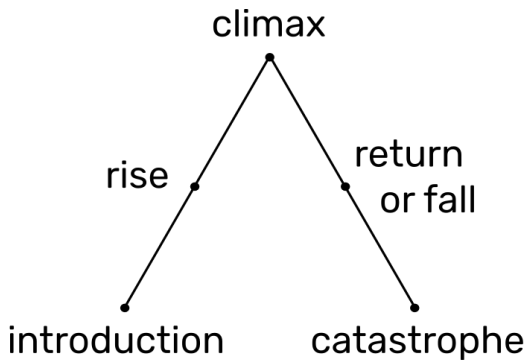
- Komplikace
- Rozluštění (odhalení, objasnění)

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.



# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction - Expozice
- Rise - Kolize
- Climax - Krize
- Return - Peripetie
- Calastrophe - Katastrofa, nebo katarze

Úvod, expozice, představení světa, hlavní zápletky, ale i herních mechanik.



# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- **Introduction**
- Rise
- Climax
- Return (or fall)
- Calastrophe (or Catharsis)

Úvod, expozice, představení světa, hlavní zápletky, ale i herních mechanik.

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- **Rise**
- Climax
- Return (or fall)
- Calastrophe (or Catharsis)

Hlavní těžiště děje, příběhu stavícím na představených základech. zde se odehrává hlavní příběh, zápletka, objevuje se nabízený svět.

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- Rise
- **Climax**
- Return (or fall)
- Calastrophe (or Catharsis)

Klíčový bod, twist, který zásadně mění protagonistův osud.  
Klíčová část do které celý předchozí akt (jasně) směřoval.

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- Rise
- Climax
- **Return (or fall)**
- Calastrophe (or Catharsis)

Finální konflikt s hlavním atagonistou. Mizí široký děj i možnosti.  
naplnění hlavních cílů protagonisty.

# Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- Rise
- Climax
- Return (or fall)
- **Calastrophe (or Catharsis)**

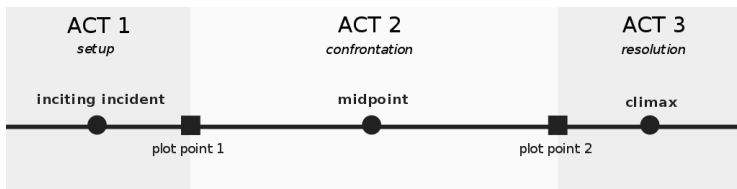
Zhodnocení vyvrcholení a celého děje, závěrečná dramatická scéna nebo narativ. Konflikt z exposé je vyřešen, je nastolena normální situace.

# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:

# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:



# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:



# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:

- Představení
- Konfrontace
- Rozuzlení

# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:

- **Představení**
- Konfrontace
- Rozuzlení

Úvod, expozice, představení světa, hlavní zápletky, ale i herních mechanik. Ukončen nějakým plot pointem (opuštění vesnice, jeskyně, vylodění z lodi, konec tutoriálu)

# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:

- Představení
- **Konfrontace**
- Rozuzlení

Střet protagonisty a světa, nárůst objemu příběhu, děje, mechanik až do bodu zvratu - druhého plot pointu.

# Tři akty

Klasičtější, jednodušší struktura se odehrává ve třech aktech:

- Představení
- Konfrontace
- **Rozuzlení**

Následuje po nezvratné události, děj se zužuje a je zakončen finální konfrontací a rozuzlením příběhu.

# Komplikace

Poměrně jednoduchá struktura je komplikována:

# Komplikace

Poměrně jednoduchá struktura je komplikována:

- Více možnými konci
- Více začátky
- Opakováním některých aktů

Následuje po nezvratné události, děj se zužuje a je zakončen finální konfrontací a rozuzlením příběhu.

# Twist

Základní dramatickou pomůckou pro vytvoření zajímavého děje je twist (zjištění, že něco je jinak).

Něco, co je hráči důvěrně známé se změní - NPC změní strany, objeví se nový nepřítel, změní se mechaniky a schopnosti, dramaticky se změní prostředí (z Arkhamu na R'lyeh, atp.)

Jeho používání v zásadě vedlo právě k tříaktové struktuře.

# Twist

Jeho používání v zásadě vedlo právě k tříaktové struktuře:

- Více možnými konci
- Více začátky
- Opakováním některých aktů

Následuje po nezvratné události, děj se zužuje a je zakončen finální konfrontací a rozuzlením příběhu.



# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikat následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Na poli řadí goblini, farmáři hladoví.
- Goblini jsou vyhnáni, nebo vymláceni.
- Farmáři farmaří, neptravují s hladem a mile zdraví protagonistu.

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikát následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Horníkovi se v lese ztratí dcera.
- Dcera je horníkovi přivedena.
- Dcera je u horníka.

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikat následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Horníkovi se v lese ztratí dcera.
- Dcera je horníkovi přivedena.
- Dcera je u horníka.

Příběh je značně prohlouben, pokud má nečekané následky.

- Učitel je zachráněn před gobliny.
- Horníkova dcera je vidět doma, někdy ve škole

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikat následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Horníkovi se v lese ztratí dcera.
- Dcera je horníkovi přivedena.
- Dcera je u horníka.

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikat následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Horníkovi se v lese ztratí dcera.
- Dcera je horníkovi přivedena.
- Dcera je u horníka.

Příběh je značně prohlouben, pokud má nečekané následky.

- V lese je zachráněn potulný obchodník s oblečením.
- Otec koupí nalezené dceři nový šatek.

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikat následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Dřevorubci se ztratila žena, protagonista ji má najít.
- Ženu unesla žárlivá susedka.
- Po vyřešení jde susedka do vězení, nebo je mrtvá.

# Příběh

Velký příběh nedělá rozsáhlost děje nebo lokací, ale malé příběhy.

Kontrast s "malými" příběhy kontrastuje s hlavním dějem.  
Prohlubuje jej a činí jej velkým.

Malé příběhy mohou vznikát následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické (na úrovni změnění řadky dialogu)

- Dřevorubci se ztratila žena, protagonista ji má najít.
- Ženu unesla žárlivá sousedka.
- Po vyřešení jde sousedka do vězení, nebo je mrtvá.

Příběh se může odehrát i sám:

- Když protagonista nepůmůže, manželka umře.
- Sousedka se po čase nakvartýruje ke smutnému vdovci.