

Virtuální herní světy

Příběh

Radek Richtr

November 2, 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 (potud je to jednoduché)-

Akt je nějaký souvislý, kompaktní, úsek děje. Může se jednat o jedno základní nočné téma (cesta někam), může jít o děj v jedné scéně, (většinou to tak ale není a scén je více, byt' podobne laděných), nebo oblasti.

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):

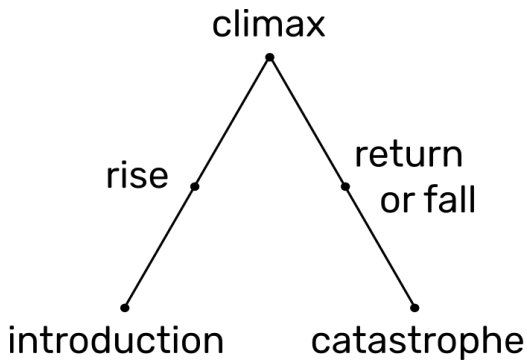
- Komplikace
- Rozluštění (odhalení, objasnění)

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

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

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

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

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- **Rise - Kolize**
- 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. Postava leveluje, objevují se nové schopnosti (od kouzel, až to možnosti jak získat pudy v puzzelquestech).

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

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

Klíčový bod, twist, který zásadně mění protagonistův osud (či osud světa). Odhalení tajemství. Klíčová část do které celý předchozí akt (jasně) směřoval (konec mapy, poslední level, atd.)

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
- Rise
- Climax
- **Return (or fall) - Peripetie**
- 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) - Katastrofa, katarze**

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

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
“Ahoj, já jsem Geralt a mám dva meče!”

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
“Ahoj, já jsem Geralt a mám dva meče!”
- Rise
Cestování po světě, hledání Ciri (a gwentových karet)

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
“Ahoj, já jsem Geralt a mám dva meče!”
- Rise
Cestování po světě, hledání Ciri (a gwentových karet)
- Climax
Odhaleno tajemství Honu, první střet

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
“Ahoj, já jsem Geralt a mám dva meče!”
- Rise
Cestování po světě, hledání Ciri (a gwentových karet)
- Climax
Odhaleno tajemství Honu, první střet
- Return (or fall)
Konjunkce sfér, Finální střet s honem

Pět aktů

Typická starší dramatická struktura, např. Shakespeare.

- Introduction
“Ahoj, já jsem Geralt a mám dva meče!”
- Rise
Cestování po světě, hledání Ciri (a gwentových karet)
- Climax
Odhaleno tajemství Honu, první střet
- Return (or fall)
Konjunkce sfér, Finální střet s honem
- Catharsis - Epilog
“This Is My Story Not Yours. You Must Let Me Finish Telling It.”

Pět aktů

- Introduction

“Samuel is such a weirdo. But I kinda like that about him.”

Seznámení s postavami, premisou příběhu.

Pět aktů

- Introduction
“Samuel is such a weirdo. But I kinda like that about him.”
Seznámení s postavami, premisou příběhu.
- Rise
“Time for some Chloe cosplay.” Budování vztahů, objevování schopností, pátrání po vrahovi

Pět aktů

- Introduction
“Samuel is such a weirdo. But I kinda like that about him.”
Seznámení s postavami, premisou příběhu.
- Rise
“Time for some Chloe cosplay.” Budování vztahů, objevování schopností, pátrání po vrahovi
- Climax
“Don't try to hide Max! Get over here! Let me capture you!”
Dějový vrchol, odhalení vraha, zvrát.

Pět aktů

- Introduction
“Samuel is such a weirdo. But I kinda like that about him.”
Seznámení s postavami, premisou příběhu.
- Rise
“Time for some Chloe cosplay.” Budování vztahů, objevování schopností, pátrání po vrahovi
- Climax
“Don't try to hide Max! Get over here! Let me capture you!”
Dějový vrchol, odhalení vraha, zvrát.
- Return (or fall)
“This is my storm... I caused this... I caused all of this.”
Opravování časové linie a cesta k závěru.

Pět aktů

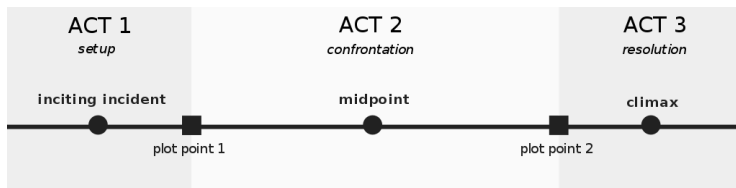
- Introduction
“Samuel is such a weirdo. But I kinda like that about him.”
Seznámení s postavami, premisou příběhu.
- Rise
“Time for some Chloe cosplay.” Budování vztahů, objevování schopností, pátrání po vrahovi
- Climax
“Don’t try to hide Max! Get over here! Let me capture you!”
Dějový vrchol, odhalení vraha, zvrát.
- Return (or fall)
“This is my storm... I caused this... I caused all of this.”
Opravování časové linie a cesta k závěru.
- Catharsis
“I wish I could stay in this moment forever. I guess I actually can now, but then it wouldn’t be a moment.” Finální rozhodnutí a epilog.

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.

Tři akty

Disco Elysium

- Představení
 - Jsem policista. Stala se tu vražda. A já mám děsnou kocovinu.
- Konfrontace
 - Vyšetřování zločinu, konfrontace s vnitřními “hlasy”, objevování Revacholu.
- Rozuzlení
 - Finální konfrontace, odhalení vraha, epilog.



Tři akty

Disco Elysium

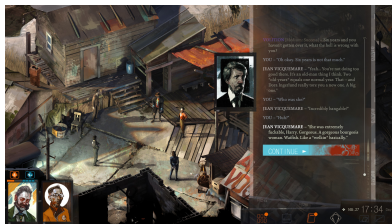
- Představení
 - Jsem policista. Stala se tu vražda. A já mám děsnou kocovinu.
- Konfrontace
 - Vyšetřování zločinu, konfrontace s vnitřními “hlasy”, objevování Revacholu.
- Rozuzlení
 - Finální konfrontace, odhalení vraha, epilog.



Tři akty

Disco Elysium

- Představení
 - Jsem policista. Stala se tu vražda. A já mám děsnou kocovinu.
- Konfrontace
 - Vyšetřování zločinu, konfrontace s vnitřními “hlasy”, objevování Revacholu.
- Rozuzlení
 - Finální konfrontace, odhalení vraha, epilog.



Komplikace

Poměrně jednoduchá struktura je komplikována:

- Více možnými konci
- Více začátky
- Opakováním některých aktů

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.

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 jako následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být i zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, stejně jako čistě kosmetické (na úrovni změny řadky dialogu).

- Na poli řadí goblini, farmáři hladoví.
- Goblini jsou vyhnáni, nebo vymláceni.
- Farmáři farmaří, neotravují 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 vznikat jako následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být i zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, stejně jako čistě kosmetické (na úrovni změny 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, někdy neočekávané, či podmíněné jinou akcí.

- 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 domě, 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, někdy neočekávané, či podmíněné jinou akcí.

- 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, někdy neočekávané, či podmíněné jinou akcí.

- 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 sousedka.
- Po vyřešení jde sousedka 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 vzniknout následky činů hlavního protagonisty, nebo s ním být jen zcela paralelní. Následky mohou být minoritní, nebo čistě kosmetické, někdy neočekávané, (ne)podmíněné jinou akcí a nemusí být zcela snadné je zaznamenat.

- 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 nepomůže, manželka umře.
- Sousedka se po čase nakvartýruje ke smutnému vdovci.