

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR HERNÍCH MÉDIÍ

GAME MEDIA STUDIO

ZÁMEK

LOCK

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

BACHELOR'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Bc. David Čech

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

MgA. Vojtěch Vaněk

BRNO 2022

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 - 7
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 8 - 10

TEXTOVÁ ČÁST

Abstrakt

Bakalářská práce kombinuje autorský komiks a *gamebook*. Po vzoru klasických *gamebooků* je narativ členěn do očíslovaných segmentů, mezi kterými hráč volí. V rámci tematického zaměření se práce soustředí na architekturu, zejména na interiéry a jejich vzájemné propojení s vybranými předměty. Jednotlivé segmenty v tomto případě odpovídají konkrétním fyzickým prostorům ilustrované budovy. Práce obsahuje minimum textu a hlavní část informací se zde komunikuje skrze obraz. Výstupem bakalářské práce je papírová podoba autorského interaktivního komiksu, jehož základním obsahem je série navazujících ilustrací. Na základě číselné navigace se lze pohybovat mezi jednotlivými stránkami a poskládat tak obraz situace, kterou se příběhová část práce zabývá. Cílem práce je vytvoření autorského interaktivního komiksu, který nestojí na textu, ale nechává hráče interagovat přímo s vizuálem prostředí.

Úvod

Gamebook je hra v podobě knihy a většinou bývá založena na textu. Hráč volí z různých variant, které mu nabízí větvící se příběh. Může vstupovat do těch či oněch dveří, sbírat předměty, při setkáních s jinými postavami se rozhodovat mezi přátelskou nebo agresivní reakcí a podobně. *Gamebooky* zažily zlatou éru v devadesátých letech a pamětníci je cení pro nostalgii, kterou textové hry přináší. Hráč současnosti může po *gamebooku* sáhnout jako po alternativě k vizuálně nabitým videohram, případně jako po retro kuriozitě. V kontrastu k dnešním videohram totiž hra v textové podobě přenáší velkou část tvorby prostředí na hráče. To přináší svobodu, ale zároveň klade nároky. Míra, s jakou je hráč ochoten budovat ve své hlavě herní svět, je pro úspěch *gamebooku* klíčovým faktorem. Zajímavým kompromisem může být *gamebook* ve formě komiksu. Ten čtenáře seznámí s vizuální povahou prostředí a zároveň může stále ponechávat prostor fantazii. Právě o to se snaží autorský interaktivní komiks Zámek.

Inspirační zdroje

Využití komiksového obrazu ve spojení s klasickými mechanismy knižních her můžeme ilustrovat na *gamebooku* Unesená. V něm se hráč snaží najít svou dceru, kterou unesl gang nebezpečných okultistů. Jeho autor Emmanuel Quireau doprovází obrazy slovními popisy, dává hráči možnost vybavit svou postavu body Síly, Obratnosti a Vůle. Množství rozdělených bodů pak má přímý vliv na schopnost vypořádat se s nastalými situacemi. V pěstním souboji se hodí Síla a proti magii je dobré mít silnou Vůli. Hlavní postava také disponuje body Vitality, které ubývají při prohraných zápasech a doplňují se při použití léčivých předmětů. Nalezené předměty hráč ukládá do inventáře s omezenou kapacitou, a proto je třeba volit, čeho se vzdát a co si ponechat. Quireau také klade přes prostor dimenzi času. V případě, že hráči dojde čas, prohrává. Při dalším hraní se pak vyhne místům, která se nevyplatí navštívit. Výše popsané atributy se v různých obměnách objevují ve většině *gamebooků*. Hráč pak do přichystaných kolonek tužkou vyplňuje hodnoty vlastností, do inventáře zapisuje

posbírané předměty a během hry odečítá, přičítá, gumuje a přepisuje body zdraví. Časté je také použití vrhací kostky pro simulaci náhody.

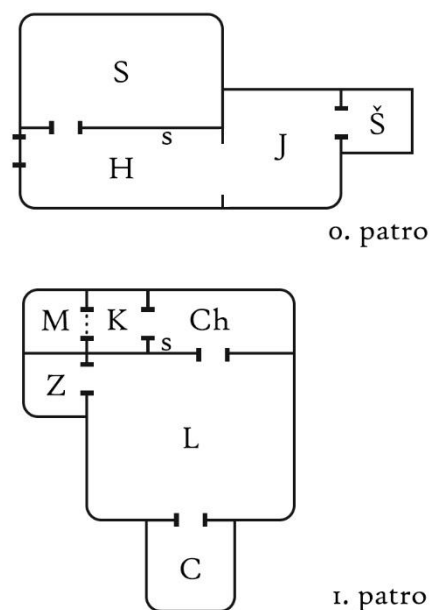
Zámek

Bakalářská práce *Zámek* se snaží použití podobných číselných systémů vyhnout. Cílem je hráče vtáhnout do děje. Vrh kostkou, složité početní úkony a přepisování hodnot autor textu nahlíží jako rušivé elementy, které nabourávají plynulý tok děje a nejsou příliš zábavné. Systém díla proto stojí pouze na vizuálním sdělení jednotlivých ilustrací. Z klasických *gamebooků* si *Zámek* půjčuje pouze určitou formu inventáře a z *Unesené* zase systém předmětů ukrytých přímo v obraze. Postupným prozkoumáváním prostoru pak hráč nachází jednotlivé předměty, které může v pravou chvíli použít a dostat se tak dál v prostoru a v příběhu.

Další zajímavou vlastností, kterou zvolený přístup akcentace vizuálu na úkor textu přináší, je určitá nedořečenost situací. Hráč se ocitá v nezvyklém interiéru s předměty různorodého charakteru, které dohromady nevytváří jasnou představu o účelu, stáří nebo obydlivosti místností. Prostory honosného domu jsou zchátralé a naplněné jak starožitnostmi, tak odpadem i běžnými věcmi denní potřeby. Tyto protiklady vytváří napětí a měly by hráče vést k prozkoumávání a snaze poskládat si obrázek o tom, co se kolem vlastně děje. Tento moment je v opozici vůči klasickému modelu *gamebooku*, kdy autor před čtenáře předkládá hotový příběh. Takový příběh pak lze sice zkoumat různými způsoby a v různém pořadí, ale nakonec stejně vše bývá doslovně vysvětleno. Chceme-li shrnout výše zmíněné, můžeme říci, že bakalářská práce *Zámek* si klade za cíl osvobodit *gamebook* od doslovnosti příběhu a nechat na hráči, aby si svou verzi příběhu sám dotvořil.

Herní systém

Hra je situována do prostorů zámku, který sestává z deseti místností. Přiložené schéma reprezentuje půdorys domu. První patro zahrnuje celou (C), ložnici (L), záchod (Z), chodbu (Ch), salonek s krbem (K) a mučírnu (M). Po schodišti (s), které je umístěno na chodbě, se dostáváme do přízemí. V přízemí najdeme salon (S), halu (H), jídelnu (J) a „špajz“ (Š). Pohyb v prostoru je umožněn systémem číselných odkazů, které jsou umístěny přímo v jednotlivých ilustracích interiéru. Chce-li hráč vstoupit do dveří nebo podrobněji prozkoumat některý z interaktivních předmětů, jednoduše nalistuje segment označený stejným číslem, které se nachází na dveřích nebo předmětu. Názorná ilustrace je součástí obrazové přílohy textu. (Obr. č. 1)



Pro postup v prostoru je nutné správně použít nalezené předměty. Ty jsou opatřeny visačkami s čísly, která jsou pro použití potřeba. *Zámek* používá interakční systém

tzv. skrytých možností, který pro *gamebooky* není typický. Základní myšlenka systému skrytých možností stojí na absenci explicitních výzev prostředí k použití předmětu. Pochopení systému může pomoci následující příklad:

Hráč objevil v pokoji hořící krb. Je možné nějak ho použít? Těžko říct. Hráč proto hledá dál v ostatních částech domu. Objeví kbelík s vodou opatřený visačkou s číslem. Číslo si opisuje do inventáře a vrací se ke krbu. Číslo z kbelíku přičte k číslu segmentu krbu. Výsledná hodnota odpovídá číslu segmentu, který nalistuje. Tam nalezne polítky, kterým lze projít dál.

Využití systému skrytých možností je dalším z elementů, které mají pomoci vtažení hráče do prostředí. Nikdy během hraní Zámku není hráč konfrontován s upozorněními typu „Pokud máš klíč, otoč na stranu X. Pokud ho nemáš, otoč na Y.“ Tato běžně používaná metoda viditelných možností je dalším prvkem, který podle autora textu podporuje zbytečnou doslovnost většiny *gamebooků* a co je důležitější, připravuje hráče o zábavu spojenou s vymyšlením řešení situace. Řečeno jednoduše, místo abychom hráči řekli, že potřebuje klíč, necháme ho samotného přijít na to, že klíč potřebuje.

Formát

Po fyzické stránce je dílo komiksový sešit. Obsahem sešitu je deset celostránkových ilustrací, které odpovídají deseti místnostem Zámku. Celostránkové segmenty jsou doplněny menšími, umístěnými po čtyřech na protilehlých stranách. Malé segmenty zahrnují přibližné pohledy na interaktivní předměty. Má-li předmět několik stavů, jsou zahrnuty všechny. Pro objasnění nám může posloužit krb z výše popsaného příkladu. Zahrnutý bude jeden segment s hořícím krbem a druhý segment s uhašeným krbem a s číselně označeným průchodem skrz. Ukázka rozložení stran je k vidění v obrazové části dokumentu. (Obr. č. 1 a 2)

Formát strany sešitu je čtverec o straně dlouhé jednadvacet centimetrů, což odpovídá kratší straně formátu A4. (Obr. č. 3) Zvolený rozměr strany je dostatečně velký pro umístění nenápadných číselných odkazů, které hráč hledá, a zároveň je dostatečně malý pro příjemnou manipulaci a rychlé listování. Tento efekt umocňuje i použití lehkého papíru a jednoduchá vazba typu V1, která dává hráči možnost sešit doširoka rozevřít a důkladně si prohlédnout celou ilustraci. A právě důkladné prohlížení ilustrací je hlavní úkol, před který hráče Zámek staví.

Závěr

Autorský interaktivní komiks Zámek si půjčuje prvky klasického textového *gamebooku* a vkládá je do formy komiksu. Kontextuálně se tak staví mezi obě kategorie a snaží se o funkční a do jisté míry inovativní fúzi. Archaická podoba textové hry je přetavena do vizuálně zajímavých obrazů, které mají pomoci hráče intenzivně vtáhnout do děje. Stran limitů a nedostatků práce, můžeme jako dvousečnou vnímat právě explicitní povahu obrazu. Listuje-li totiž hráč množstvím ilustrací, ať už chce nebo ne, čas od času zahlédne segment, ke kterému se v chronologii narativu ještě nedostal. Například proto, že s jím nalistovaným segmentem sousedí nějaký vizuálně zajímavý segment, který strhne jeho pozornost. Řešením

problému by mohlo být použití designu, který segmenty výrazněji odděluje a ideálně hráči nedává shlédnout více segmentů zároveň. V rámci bakalářské práce Zámek se ale jedná o nepříliš vysokou cenu za vizuálně zajímavý a živý obraz.

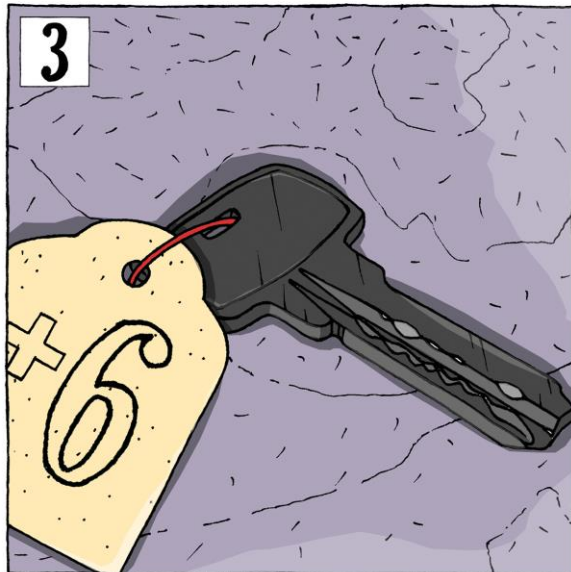
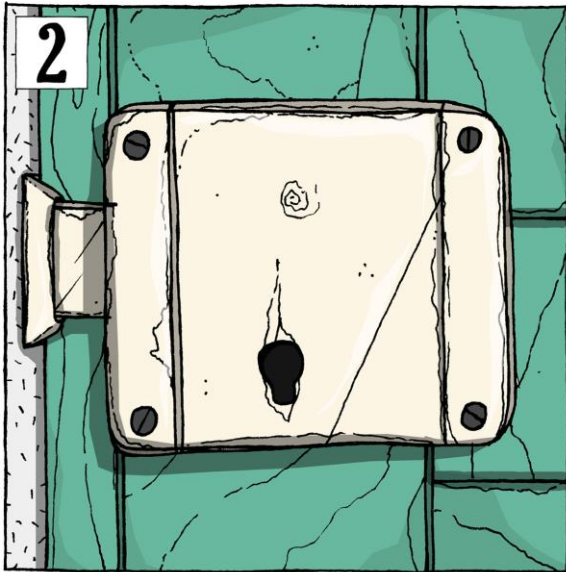
Literatura:

QUAIREAU, Emmanuel. Unesená. Přeložili B. a D. Müllerovi. Brno: REXhry, 2018. 160 s. ISBN 978-80-270-4841-0.

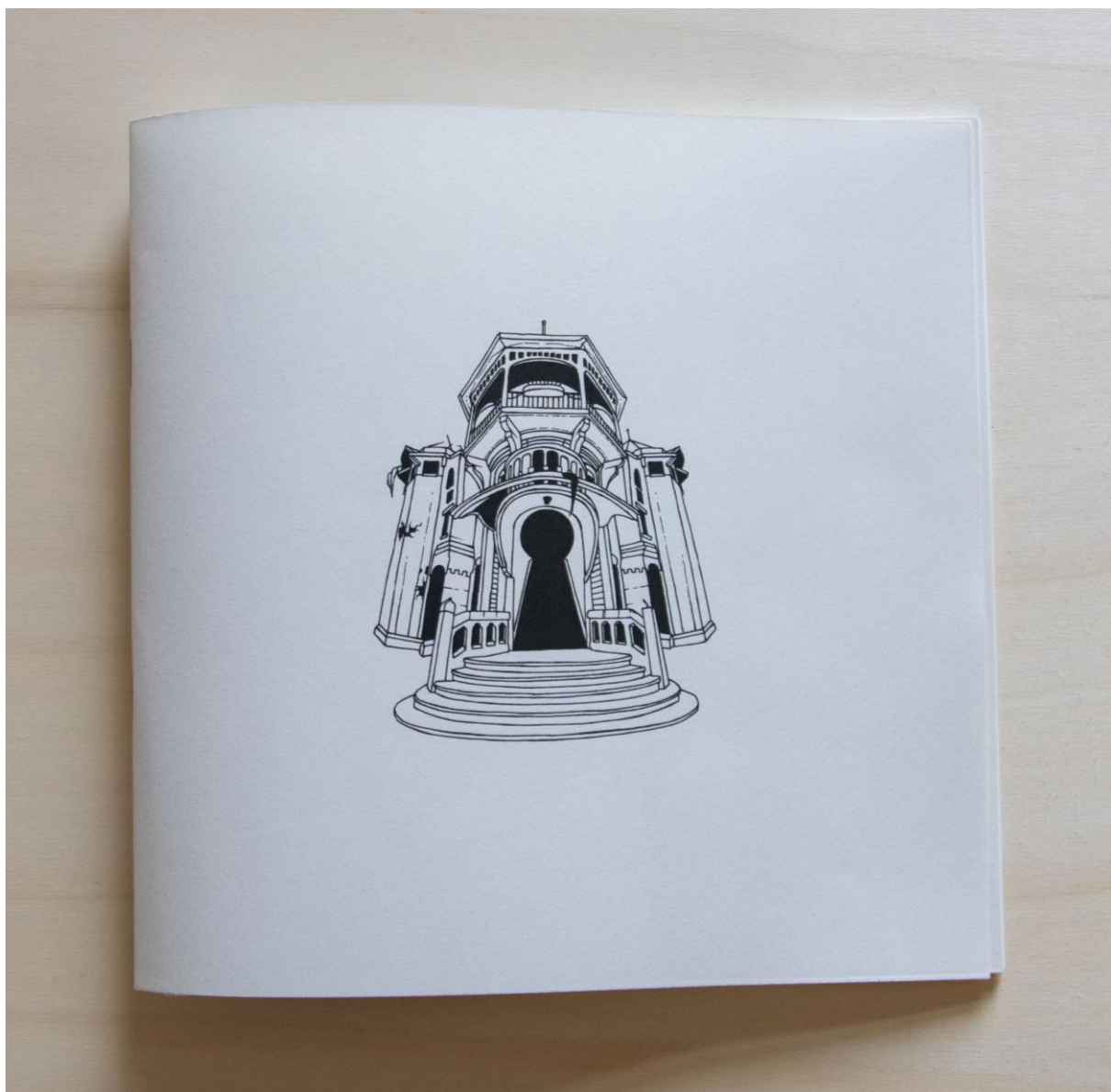
OBRAZOVÁ ČÁST



Obr. č. 1: Ložnice – celostránková ilustrace



Obr. č. 2: Strana s malými segmenty



Obr. č. 3: Obálka sešitu