

Pár základních kamenů při tvorbě gamebooků

Aneb na co by si nejen začínající tvůrci gamebooků měli dát pozor, pokud nechtějí, aby se z jejich dlouhou dobu pracně vytvářeného díla nestala pouhá stupidní klikačka s několika stovkami odkazů ve stylu „Půjdeš doleva nebo doprava?“, která se nedočká ani nejmenšího ohlasu ze strany hráčů.

Předmluva

Na začátek bych chtěl upozornit, že veškerý zde uvedený text vychází z mých zkušeností a není žádným jasně daným dogmatem, kterým se každý musí bezpodmínečně řídit. Pakliže nějaký gamebook zrovna vytváříte nebo o jeho tvorbě zatím uvažujete, rozhodně přečtením neprohloupíte – hlavně se zkuste nad jednotlivými částmi zamyslet, zda-li nevystihují přímo vaši situaci, a pokud ano, možná by nebylo špatné pokusit se najít nějaké řešení.

Nemusíte se vším zde napsaným souhlasit, nemusíte si ze všeho brát příklad. Přesto věřím, že po přečtení budete v oblasti tvorby gamebooků zběhlejší, přinejmenším vás totiž toto pojednání donutí o dané tématice popřemýšlet.

Uděláme si v tom jasno – co je to ten gamebook?

„Čtete rádi knihy? A šťve vás, že jste jen pasivním čtenářem, který nemůže děj nijak ovlivnit?“ Právě tyto otázky si lidé položili a koncem 20. století začaly vznikat první gamebooky. Originální, nijak nezkažené tím, že před nimi už bylo vytvořeno na tisíce jiných gamebooků. Tihle dědečkové byli knihami, jejichž čtenář mohl sám rozhodnout, jak se bude příběh dál odvíjet. Nečetly se od začátku do konce, ale přeskakovalo se podle toho, jakou cestu čtenář zvolil. Úplně zpočátku nebyla interaktivita nijak velká a mohli jste se třeba setkat s tím, že na pár zásadních místech knihy se děj větvil. Ne po každém řádku textu, ne po každé stránce. Prostě jste přečetli kus příběhu a rozhodli jste, jak dál. Větvení nemuselo být mnoho, stále to byla z 90% kniha (book) a pouze z malé části hra (game). Výsledkem bylo, že z jedné původní zápletky jste mohli dle vaší vůle dojít ke dvěma nebo třeba deseti různým koncům. Později začala interaktivita ještě více stoupat a rozhodovat bylo potřeba zhruba na každé straně. Příběh se tak stal velmi nelineárním a byl-li dobře napsán, čtenář skutečně mohl číst knihu a přesně ovlivnit její děj tak, jak si přál. Ještě o trochu později, zároveň s bohem stolních RPG (hry na hrdiny, u nás např. Dračí Doupe), se v gameboocích začaly objevovat důmyslné rpg a soubojové systémy. V praxi to vypadalo tak, že jste ovládali hrdinu, udaného snůškou vlastností jako počet životů nebo síla v boji, na základě kterých se v případě střetnutí s nepřítelem házelo kostkou a měli-li jste smůlu, bylo prostě po vás (švindlovat se samozřejmě dalo, kniha vám pouze „přikázala“, že pokud vám padne málo číslo, zemřete ;)). Souboje byly základem, který na sebe pak nabaloval další pikantnosti – více rozličných vlastností postavy, sbírání předmětů a kusů vybavení a také peněžní systém. Z původního lehce interaktivního příběhu se třemi možnými konci se tak stala vlastně knižní hra na hrdiny, kdy se hráč potuloval po městech, postupoval po hlavní dějové linii a přivydělával si zabíjením nestvůr a plněním malých úkolů. Teprve potom začaly vznikat i první PC gamebooky, jaké známe dnes, zejména díky relativní jednoduchosti provedení (ne nutnost umět programovat, díky které se gamebooky staly oblíbeným žánrem pro spoustu amatérských tvůrců her).

Proč sem tohle uvádím? V poslední době mě docela štvou definice gamebooků jako „textovky s předem vybranými možnostmi postupu“ - hodně zjednodušeně se to tak říct sice dá, ale nesmíme zapomínat, že se jak stylem tvorby, tak stylem hraní, velmi odlišují. Zatímco textovka je bez nejmenšího zrnka pochybnosti hrou, prakticky adventurou bez grafiky, ve které na pozadí nějakého příběhu vymýšlíte logický postup (s kým promluvit, do které lokace zajít, který předmět na co použít...), gamebook je stále jen a pouze kniha. Z toho plyne, že v gamebooku by měl být mnohem větší důraz kladem na dobrý (pokud možno velice dobrý, napínavý a chytlavý) příběh a atmosféru.

Způsoby tvorby, dostupné editory

Předpokládám, že tento problém máte nejspíš v době čtení tohoto článku vyřešen. Přesto se raději podívejme na ta nejčastější řešení (u PC gamebooků):

HTML

Hypertextové gamebooky jsou na provedení z technického hlediska nejjednodušší. Pomocí pár tagů a provázání hypertextovými odkazy je možno snadno převést tradiční knižní gamebook na PC se všemi jeho výhodami i nevýhodami (možnost švindlovat, protože hráč může stránky přeskakovat, může zalhat v tom, zda má nějaký předmět, nemusí si v soubojích házet kostkou atd.).

Právě tento typ gamebooků se asi nejvíc zasloužil o to, že jsou často haněny a každý si představí primitivnost ve stylu

„Jsi na louce. Jdeš dál. Přišel jsi k hradu. Zaútočil na tebe medvěd, kterého jsi zabil“

Vlasnoručně naprogramovaný „engine“

Pokud umíte programovat, možná se rozhodnete celou hru od základu naprogramovat. Výhodou je, že se toho při tom dost naučíte a můžete si implementovat všechny funkce, které budete chtít, počínaje zřejmě soubojovým a RPG systémem, který si ušijete takřikajíc na míru. Nevýhodou je zdlouhavost a nutnost umět programovat (alespoň základy, průběžně se budete zlepšovat)

Veřejně dostupný editor/engine

Tady musíte dobře vybírat. Tvorba gamebooků pomocí nějakého cizího (trhem prověřeného ;)) enginu je asi nejlepší v poměru kvalita vs. zdlouhavost a náročnost. Záleží zde hlavně na konkrétní volbě daného enginu – jak složité má skriptování, jaké podporuje funkce (hlavně rpg prvky+souboje a složitější programovací struktury (např. podmínky).

Při rozhodování berte v potaz, co máte v plánu – důležitá je hlavně volba RPG prvky ANO/NE. Pokud ne, spokojíte se zajisté s něčím jednoduchým (klidně HTML). Pokud ano, budete muset sáhnout po nějakém těžším kalibru (pokročilejší editory nebo vlastní engine).

Nosné pilíře dobrého gamebooku

1.) Linearita x nelinearita, typy větvení

Uživatel gamebooku je spíše čtenář než hráč a podle toho by také mělo ono dílo vypadat. Rozhodnutí nemusejí být obtížná (na rozdíl od tvrdých zákysů v textovkách, se kterými si každý s radostí láme hlavu dny i týdny) a čtenář se nemusí nijak namáhat řešit problémy. Jednotlivé rozcestníky (větvení) by měly být spíše filosoficko-příběhového rázu než praktickými problémy. Uvedu raději příklad:

a) Filosoficko-příběhové větvení:

Situace nastává poté, co hlavní hrdina přemohl v souboji Garkara, vůdce skupinky nájezdníků, který předtím nechal chladnokrevně vybit malou vesnici. Garkar našemu hrdinovi nabídne, že mu dá 50 zlatých, pokud jej nechá uprchnout. Rozhodnutí tedy může být: přijmout jeho nabídku nebo jej neúprosně zabít.

Toto rozhodnutí může mít drastický dopad na další děj – pokud je Garkar propuštěn, získá hráč prostředky na nové vybavení (pokud máme v našem gamebooku RPG prvky). Na druhou stranu bude stále rozsévát smrt a utrpení v kraji, proto jej bude muset později stejně vystopovat a zabít. Pokud nabídku nepřijme a zabije ho, bude mít od něj jednou provždy pokoj. Navíc mu budou obyvatelé okolních vesnic vděční a mohou mu za to něco dát.

Na této ukázkové situaci si můžeme všimnout, že důsledek rozhodnutí nemusí být vždy jen okamžitý, jak se bohužel často v PC gameboocích setkáváme. Úplně typická situace je, že rozhodnutí má vliv jen okamžitý efekt (např. zisk 50 zlatých x odměna od vesničanů (třeba lektvar)), ale už se nesetkáme se zpětným účinkem (Garkar je na svobodě a později jej musí hráč znovu najít x Garkar je mrtev, je klid).

b) Větvení z praktických a poněkud přizemních důvodů

Ocitáme se ve chvíli, kdy hráč pronikl do domu bohatého šlechtice, který se chystá vykrást. V domě je spousta poliček a skříní. Nabídka činností je takováto: prohledat police, prohledat truhlu, prohledat skříně. Pokud zvolí hráč jednu z oněch možností, může buď vždy sebrat věc, kterou najde, nebo prohledat to, co ještě neprohledával.

V praxi to dopadne tak, že hráč stejně prohledá všechno a sebere to, co najde. Ještě jsem se nesetkal s nikým, kdo by se ať už ve skutečnosti nebo ve hře zachoval jinak. Ostatně když už se zloděj někam vloupe, tak pořádně prošmejdí každý kout a třeba truhlu by na pokoji fakt nenechal.

Výše uvedená zbytečná větvení jsou (hlavně u HTML gamebooků) neuvěřitelně častá. Autor v dobré víře zaplnění prostoru, zvýšení interaktivity a „zábavnosti“ do svého díla něco podobného na nejednom místě implementuje, zpravidla proto, že se mu nechce zabývat se výše uvedenými příběhovými větvenými, která mají za následek nelinearitu, a tedy i více práce.

Praktická větvení není jednoduché a ani nutné úplně vypustit. Snažte se ale, aby měla nějaký efekt a v jednotlivých možnostech byl znatelný rozdíl. Pokud jako v uvedeném příkladu povedou všechny cesty ke stejnému cíli bez jakýchkoli rozdílů, bylo by vhodné se nad ním zamyslet.

2.) Logika větvení, podklady pro rozhodování

Hráč musí mít jasno, k čemu daná volba při větvení povede. Měl by mít dostatek předešlých znalostí pozadí příběhu a konkrétní situace, aby mělo toto větvení význam.

Ve výše uvedeném příkladu s Garkarem hráč ví, na čem je – dlouhou dobu se jej snažil dostat a teď konečně nadešla jeho chvíle. Ví, že je to parchant a zaslouží si smrt pro to, co udělal. Ale na druhou stranu peníze by se mu také hodily a koneckonců účel světlí prostředky. Nechá ho tedy jít nebo ho přeci jen zabije, jak ostatně od začátku plánoval? Obě možnosti mají svá pro i proti a je jen na hráči, jak se rozhodne.

Oproti tomu si dejme příklad jiný – náš hrdina před nějakou dobou přišel z blízkého města a nyní chodí po lese a hledá tábořiště goblinů, kteří se údajně chystají napadnout bohatou obchodní karavanu, která tudy má jet v nejbližších dnech. Každý odkaz je koncipován stylem – přišel jsi na rozcestí... můžeš jít doleva nebo doprava... po pár krocích jsi došel k další odbočce.... půjdeš po hlavní cestě nebo se dáš malou cestičkou vedoucí křovinami?

Takovéto použití je velice časté, bohužel. Nedá se mu vždy vyhnout, na některých místech hry prostě takováto rozcestí nejspíš budou a nejdou ničím ekvivalentním nahradit. Řešení je pouze takovéto – snažte se je omezit a pokud již nějaké použijete, pokuste se jej nějak oživit – například že na odbočce z hlavní cesty budou stopy zvěře, kterou se pak hrdina může pokusit ulovit. Holému dělení doleva/doprava se asi taky nevyhnete, tak se jej snažte občas trochu obměňovat (vylézt po skále x lesem, jít kolem tábora banditů x jít přes bažiny, prolézt stokou kanálů x přeskákat po střechách domů). Vymyslet se toho na toto téma (tedy v našem případě možnosti dopravy z jednoho místa na jiné) dá dost, stačí pořádně zapřemýšlet. Hráč by měl mít z předchozích textů jasno, co ta která volba obnáší (vylézt po skále – riskantní, avšak krátké x obejít lesem – mnohonásobně delší cesta, zabere několik dní navíc a možná nepříjdeš včas; bandité – možná na tebe zaútočí x bažiny – hadi a monstra, nebezpečí utopení; kanály – nikdo neví, co se v nich může skrývat x skákání po střechách – šance spadnout v závislosti na obratnosti postavy). Nemůžete mu to sice většinou napsat takhle na rovinu, vždycky se to ale dá nějak opsat.

Do královské části města vede jen jedna oficiální cesta hlavní branou, kterou však hrdina nemůže použít, protože je na něj vydán zatykač. Jsou však ještě další cesty...

Sám nevím, co bude lepší – jestli plazení se těmi nechutnými kanály nebo hazard při přeskakování střech. Stačí trochu uklouznout a mohlo by být po mně. Na druhou stranu, v kanálech to také není žádný med – z generace na generaci se tradují zvěsti o roztodivných bytostech, které žijí v jejich nejspodnějších patrech a čas od času vylézají k povrchu a čekají tu na svou kořist.

3.) Absence x přítomnost RPG prvků, míra jejich implementace

Absence RPG prvků je přinejmenším škoda, neboť mohou hru v nouzových chvílích příjemně oživit a udržet milého čtenáře neustále bdělého. Pokud tedy váš engine RPG prvky (sem řadím vše od soubojů přes zkušenosti a peníze po různé typy vybavení a další...) podporuje a nejste jejich přímým odpůrcem, byla by škoda je alespoň decentně nevyužít.

Horší už je poznat, kdy je jich málo a kdy moc. Nejednou jsem se setkal s tím, že autor v euforii z přítomnosti spousty RPG prvků prostě zapomněl na příběh a další věci a z gamebooku se tak spíše než interaktivní kniha stala mlátička á la Diablo. Nemusím snad podotýkat, že tohle je nejkratší cesta do pekla, protože byť sebevymakanější systém nemůže být tím jediným, co má hráče ke gamebooku připoutat.

Dost lidí sází na to, že RPG prvky jejich gamebook zachrání. Částečně to tak sice funguje (vyplnění nudných pasáží apod.), ale autor by se na to neměl přímo spoléhat. Nesklidíte mnoho úspěchu, pokud bude v každé lokaci jednořádkový popis a poté několikaminutový souboj s nějakou potvorou!

Mějte proto na paměti užívání RPG prvků jen jako **zpestření**. Můžete je využít jako záminku k nepovinným úkolům (pokud bude hráč chtít, může jít někoho zabít, za což dostane třeba peníze), dalším vedlejším dějovým liniím (kromě hlavního postupu v příběhu můžete postupovat po příčkách gildy zlodějů a s každým dalším stupínkem získáte nové schopnosti) či k něčemu ještě originálnějšímu - taktické a strategické prvky (bitvy s mnoha vojáky, vlastnictví budov a bank a příjmy z nich, výběr daní, výstavba vlastní těžební kolonie), alchymie, magie, nanoimplantáty... Zajímavé také mohou být pokročilejší RPG prvky jako volitelné/naučitelné speciální vlastnosti hrdiny – jasnozřivost, léčitelství, telepatie...

Zkrátka a dobře, nejsou v žádném případě nutností, mnoho dobrých her se bez nich obejde a naopak mnoho her je na nich založeno a nestojí za nic. Pokud je však vhodně do vašeho díla zakomponujete, otevře se vám spousta nových možností.

4.) Příběh – zápletka

Příběh je jednoznačně tím nejdůležitějším. U textovek jej přehlušuje hratelnost a kvalita puzzlů, ale u gamebooků je tím, kvůli čemu si hráč/čtenář náš gamebook zahraje. Není od věci pokusit se nápady krátce sepsat (jedna strana A4) a dát je někomu (třeba na fóru textovky.cz) přečíst a zeptat se na názor. Hlavní důraz je kladen na to samé jako při psaní povídek či další literárních děl, ovšem je důležité ohlížet se také na možnosti zpracování (ono přečíst si dramatickou a srdceryvnou knihu o tom, jak hlavní postava bojuje s nevléčitelnou chorobou, je zajímavé, ale nějak si u toho nedovedu představit interaktivní prvky a možnosti rozhodování).

Zaměřte se na následující věci: samotná zápletka (originalita, tragická x komická), prostředí (fantasy, sci-fi, reálné), téma (horror, fantasy dobrodružství, detektivka, všední život), prostor pro interaktivitu a rozhodování, prostor pro vedlejší dějové linie a odbočky, zvraty v ději (v mafiánském prostředí může každou chvíli někdo někoho nečekaně zradit), proveditelnost (váš námět může být sice geniální, ale pokud bude příliš megalomanský, nikdy jej nedotáhnete do konce).

Více se toho k příběhu říct nedá, prostě pořádně si rozmyslete podobu vašeho příběhu po převedení na gamebook.

5.) Atmosféra

Taktéž velice důležitá věc, ke které se toho bohužel nedá moc říct. Z velké části je ovlivněna základní ideou příběhu a podílí se na ní hlavně barvitě popisující vše možné – lokací, předmětů, situací... může jí pomoci také grafika a technické zpracování obecně (zvolená barva textu a různých menu, hudba, zvuky, vložené obrázky).

Odklápiš víko a pomalu sestupuješ po studených příčkách do hustého nazelenalého vzduchu kanálů. Kromě svých pleskavých kroků a tichého kapání z okolních stěn slyšíš jen úpěnlivé sténání odněkud z nižších pater, do kterých se už po staletí nikdo nevydal. Obezřetně postupuješ dál, pozorně sleduješ každé své našlápnutí a loučí osvětluješ blízké okolí. Po chvíli se začne v temnotě rýsovat jakýsi zlověstný obrys rychle se pohybující směrem k tobě...

Výše uvedené kanály jsou samozřejmě ideálním místem pro výrazný mrazivý atmosférický popis, což se o jiných „obyčejnějších“ místech říct nedá. Ale snažte se mít celou hru v jednom duchu (vtipný, napínavý, dobrodružný, hororový), případně měnící se v případě dějových zvratů (hrdina je v jednom okamžiku zrazen vším, v co věřil... do té doby lehká a dobrácká atmosféra se změnila v děsivou a depresivní, kdy jsou na každém kroku vidět tragické dopady jeho předchozích rozhodnutí). Není dobré přeskakovat mezi veselou a smutnou atmosférou, do hororů a podobných žánrů vtipkování nepatří! Naproti tomu veselou a spíše lehčeji laděnou hru může vtipnost vynést o mnoho příček výše. Nepleťte si však trapné vtipy s inteligentním humorem.

6.) Styl psaní

Zároveň s příběhem je nejdůležitějším prostředníkem kvality. Když umíte napsat dobrý a čtivý text, máte při tvorbě gamebooků zcela vyhráno. Z velké části se tomu dá naučit, stačí psát hodně a často a váš styl se vytříbí. Je ale jasné, že někdo je od přírody nadaný více a dokáže mávnutí ruky vyplodit napínavý text plný úchvatných popisů a skvělých slovních obrátů. Téměř každý však má na to naučit se psát slohově kvalitně a obratně (bez opakujících se slov atd.).

Schválně si porovnejte následující text zabývající se útokem bandy orků na našeho milého hrdinu.

Pohled dolů na skupinu těch zelených bestii byl prostě nepopsatelný a tys jen mlčky zíral, jak v oblacích prachu dusá bezmála na dva tucty po zuby ozbrojených válečníků. Pokynutím ruky jsi dal znamení svým mužům a ti okamžitě a bez váhání vyrazili s ohlušujícím řevem proti nepříteli.

Dole pod kopcem byla velká skupina orků. Byli po zuby ozbrojeni a klusali směrem k tobě v oblacích prachu. Mávnul jsi rukou a tví muži na orky zaútočili.

Přínejmenším základní rady – neopakujte slova a piště barvitě věty, ne holé konstrukce o pár slovech (ty se také občas hodí, ale základ by měly tvořit skoro až básnické popisy situací, předmětů, lokací, monster, duševních pochodů hrdiny...). Také pozor na opakování tvarů slova jsi – šel jsi, viděl jsi, zaútočil jsi... snažte se častému použití vyhnout. Slovní spojení jsi se je dobré nahradit slovem ses (zní to líp) – podíval jsi se, najedl jsi se, napil jsi se, dočkal jsi se (působí to přece divně)

7.) Zvuky, hudba, grafika

Nejsou nutné ani příliš důležité! Děláte textovou hru, ne 3D gamesu, proto nelpěte na grafice za každou cenu! Pokud umíte pěkně kreslit a děláte to rádi, pak uděláte jen dobře, pokud hru oživíte vlastnoručně kreslenými tématickými obrázky. V opačném případě není důvod zoufat nebo obrázky někde vykrádat, spousta lidí má beztak nejradši klasické text-only gamebooky. Něco podobného platí i o ozvučení – jste-li hudebník, bude pěkně do vašeho gamebooku dát vámi vyrobené songy.

Doporučení – pro hardcore textovkáře dejte raději možnost vypnout přehrávání hudby a zobrazování obrázků.

Závěrečné shrnutí

Dbejte při tvorbě gamebooků na tyto základní body a řiďte se instinktem – sami byste měli odhadnout, co se vám povedlo a co ne. Buďte alespoň trochu sebekritičtí a zjistěte si názor ostatních na tu kterou část hry. Na druhou stranu – nevzdávejte to, velká část úspěchu tkví v tom, kolik času tomu obětujete. Čím více na vašem díle zapracujete, tím lepší může být (více cest k vítězství, alternativní možnosti postupu, zkrátka nelinearita).

- Promyslete si kvalitní zápletku dřív než začnete se samotnou tvorbou hry
- Dbejte na základní zásady kvalitního psaní (barvitě popisy, neopakovat slova, spíše souvětí než krátké jednoduché věty)
- Používáte-li RPG prvky, nepřehánějte to s nimi, měly by být pouze zpestřením
- Každý odkaz by měl být dostatečně obsáhlý, jednovětný popis a následné rozcestí je na nic...
- Větvení by mělo být hlavně na základě morálního a zásadního rozhodování, které ovlivní další tok děje, přičemž hráč by měl mít dostatek informací pro uskutečnění tohoto rozhodnutí
- Jednoduchá větvení jako rozcestí doleva/doprava používat můžete, ale nesmí být hlavní náplní celé hry a nesmí mít příliš radikální dopad (doleva=smrt apod.)
- Větvení by neměla mít vliv pouze na pár řádků textu v následující lokaci, ve hře by mělo být také několik zásadních větvení, která rozhodnou o celém dalším ději -> nelinearita
- Zvuky, hudba a grafika nejsou nutností, děláte přece textové hry, ne multimediální aplikace
- Inspirujte se u konkurence – vyhněte se tomu, co se vám na ostatních gameboocích nelíbí. Zde bych chtěl připomenout, že k inspiraci spíše než PC gamebooky doporučuji ty knižní, např. poměrně známou a velice kvalitní sérii o Lone Wolfovi od Joe Devera nebo klasiku Fighting Fantasy.

Doufám, že vám tento článek alespoň trochu dopomůže k lepším výsledkům a zefektivnění vaší tvorby.

Původní HTML podobu tohoto textu můžete nalézt v podobě článku na českém serveru www.textovky.cz