

TVORBA PŘÍBĚHU

Role-playing games jsou zcela svébytným druhem zábavy. Ve svém jádru nejsou vůbec podobné filmům, televizním seriálům, románům nebo povídkám. Ale je-li naším cílem přiblížit se filmovému prožitku, pak chtít nechtě musíme právě tam hledat inspiraci při tvorbě svých vlastních dobrodružství, vlastních příběhů...

Každý film a každý seriál začíná u námětu a scénáře. Předpokládejme, že najít vhodný námět k hernímu zpracování není až tak obtížné, ale přetavit jej v dobrý scénář, který magicky upoutá publikum, dá sakra hodně práce. Musíte položit základy filmu, který zaujme publikum a přiková jej do sedadel.

Vy jakožto Vypravěči máte jednu výhodu užitečnou výhodu. Můžete bez postihu plnit plody práce jiných a kombinovat je ve svých hrách, tak abyste z nich vyždímali to nejlepší. Můžete se postavit na ramena antických dramatiků, renesančních spisovatelů i soudobých televizních tvůrců a díky stovkám let osvědčeným postupům vykovat příběh.

TŘÍAKTOVÁ STRUKTURA

Předpokládám, že vaše hra bude trvat zhruba čtyři hodiny. Existuje tendence hrát stále kratší a intenzivnější herní sezení. Dlouhé hry jsou až děsivé. Šest hodin, proboha! Z tohoto důvodu si hru rozdělíme na tři jednoduché akty.

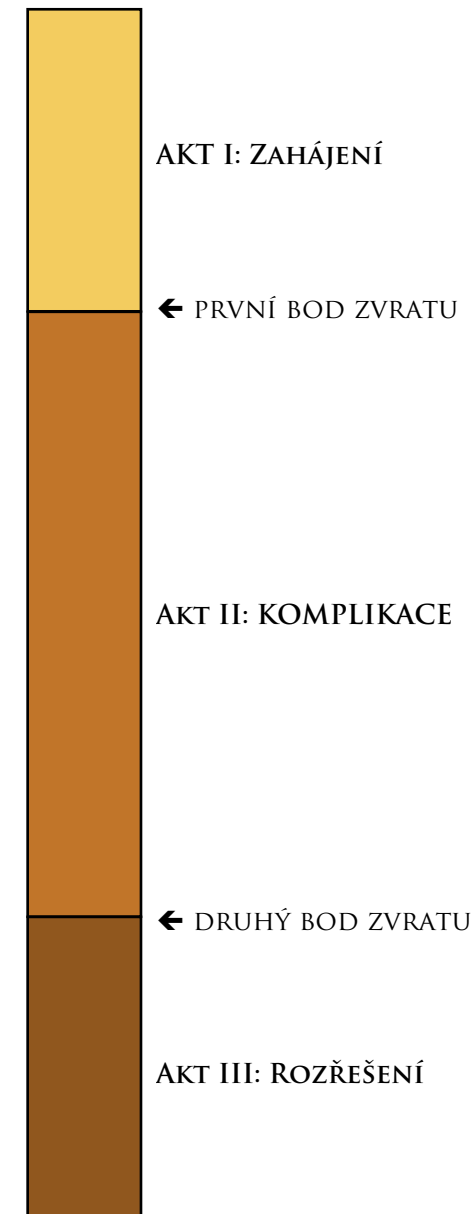
První akt tvoří začátek dobrodružství. Měl by vám zabrat asi hodinu a to nejspíše v podobě dvou půlhodinových scén.

Následuje první předěl, kterému budu mu říkat první bod zvratu.

Druhý akt, tvoří hlavní část dobrodružství. Průměrně na něj předpokládám dvě hodiny, ale pokud bude trvat jen jednu nebo tři, také se nic nestane. Budou ho tvořit zhruba čtyři scény.

Následuje druhý předěl, opět bod zvratu.

A pak je tu samozřejmě finále. Třetí akt. Opět hodina a dvě scény. To nám poskytne tři až pět hodin zajímavé a napínavé zábavy. Pojdme se teď na to podívat blíž...



Pamatujte, že toto není návod na jediný způsob, jak správně hrát. Není to dokonce ani způsob, zaručeně fungující pro všechny. Ve skutečnosti je to velmi jednoduchá byt' poměrně elegantní struktura, která se dá směstnat do krátkého herního celku.

Nespravujte, co není rozbité. Jestli tvoříte zajímavá a zábavná dobrodružství podle zcela jiného schématu, pak tomuto textu vůbec nevěnujte pozornost. Je jenom jedním možným nástrojem ppro ty, kdo třeba ještě tápou.

The Pledge

Every magic trick consists of three parts, or acts. The first part is called "the Pledge". The magician shows you something ordinary - a deck of cards, a bird, or a man. He shows you this object - perhaps he asks you to inspect it, to see that it's indeed real - normal. But of course it probably isn't.

- film The Prestige (2006)

AKT I: ZAHÁJENÍ

Každý akt hry má jiný úkol a jiný smysl. A paradoxně je možná právě zahájení tou nejdůležitější částí hry, proto si na jeho přípravě dejte záležet. Úkolem zahájení je:

- Zaujmout hráče
- Zorientovat se v situaci
- Poskytnout motivaci postavám

Pokud hra hráče nezaujme sotva se do ní ponoří. Pokud je nedokážete oslovit již od začátku, pozbývá zbytek hry smysl. Jedním z osvědčených způsobů je začít dramaticky, intenzivní akcí. Musíte udělat něco zábavného, děsivého nebo strhujícího a musíte to udělat hned.

Scéna 1: Intenzivní akce

Zvláště pokud hrajete hru víc dobrodružnou nebo akční, není vůbec od věci začít nějakou strhující scénou. Vzpomeňte na to, jak vypadají úvodní scény Jamese Bonda nebo začátek filmů s Indiana Jonesem. Je to scéna spíš podobná tomu, čím většina her končí. Vy s ní ale začnete. Intenzivní akce zajistí, že máte pozornost všech a účast postav, i kdyby šlo jen o touhu přežít. Nikdo také není na pochybách, o co kráčí a hráči budou mít přirozenou tendenci zjišťovat, co se děje.

Pamatujte, že intenzivní akce nemusí nutně znamenat, že postavy bojují.

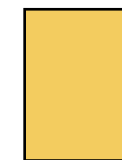
Scéna 2: Orientace v situaci

Fajn, takže sedíte na hře. Něco se stalo, ale vy potřebujete vědět, co se sakra děje. Druhá scéna by měla odpovědět na následující otázky:

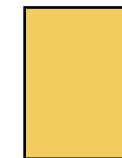
- Kde postavy a co je to za místo?
- Co dělají nebo co se s nimi děje?
- Co se má stát?

Postavy by měly dostat nějaké odpovědi, na to co se stalo v předešlé scéně. Rozsíváte stopy a připravujete si situace pro další události. Tohle je dobrý moment k tomu přisunout na scénu nějaké postavy nebo věci, které se ukáží být důležité až mnohem později. Také můžete rozšířit mezi postavy různé zvěsti a polopравdy.

V kontrastu s předchozí scénou buďte tuto scénu spíše jako tlumenou, s nízkou mírou napětí, více z běžného života. Nechte hráče ukolébat pocitem bezpečí.



SCÉNA 1:
INTENZIVNÍ AKCE



SCÉNA 2:
ORIENTACE V SITUACI

Čechovova zásada

Když v prvním jednání visí na zdi puška, musí v třetím vystřelit.

Není od věci uvést v první nebo druhé scéně do hry nějakou tu „Čechovovu pušku“. Srozumitelně řečeno, jde o to uvést již brzy na počátku do hry prvek, jehož význam se ukáže později.

Může to být cokoli, tajemný neznámý předmět, zašifrovaný deník, bezvýznamná komická postavička...

Čechovova puška má ale i druhý význam. A to nezavádět do hry prvky, které nebudou užitekované. Pokud deník nemá být rozluštěn, pokud se bezvýznamná postavička nestane významnou, pokud zbraň nemá vystřelit, vůbec ji do hry nedávejte.

The Turn

The second act is called "the Turn". The magician takes the ordinary something and makes it do something extraordinary. Now you're looking for the secret, but won't find it, because of course, you are not really looking. You don't really want to know. You want to be fooled.

- film The Prestige (2006)

PRVNÍ BOD ZVRATU

Na konci prvního aktu přichází bod zvratu. Je to háček, který celou situaci otočí a vytvoří nový směr. Něco, co se stane a změní ubíhání dobrodružství. A je to jedna z mála věcí, kterou, i pokud holdujete improvizaci, je dobré si připravit nebo alespoň promyslet dopředu.

Podstatou dobrého bodu zvratu je nepředjímat hráčské volby, pouze prezentovat situaci. Hráči se nějak vypořádali s dramatickou akcí ve scéně první a nějak se zorientovali (nebo možná také ne) v druhé scéně. A pak se něco stane. Toto něco nebude znamenat, že hráčské postavy musí něco, jako spíš že se jim otevírají nové možnosti, co dělat...

První bod zvratu:

- Je jasným předělem mezi prvním a druhým aktem.
- Otevírá nové možnosti a směry postavám.
- Zvrat mění situaci v protiklad, ale s určitým úkrokem stranou.
- Určuje definitivně zápletku příběhu

Příkladem prvního bodu zvratu budiž například okamžik, kdy je v nějaké detektivní hře nalezeno mrtvé tělo. Nebo třeba když se z těla prorve Vetřelec. Postavy okamžitě dostávají nový účel. Najít vraha. Zničit vetřelce. A tak začíná druhý akt.

Zvrat mění situaci v protiklad. Jestliže postavy chovají naději, pak zvrat přináší zklamání. Pokud usilují o dosažení nějakého cíle, pak zvratem je, když se dostanou do slepé uličky. Pokud jde až dosud všechno snadno, pak právě teď to začne být pořádně obtížné.

Ale tento protiklad nesmí být úplný. Jestliže postavy ztratí naději zcela, hra končí. Jestliže ztratí naději na rychlé řešení a znamená to, že se budou muset porvat s řadou překážek je to něco docela jiného. Pokud se postavy dostanou do slepé uličky, musí se vrátit a hledat jinou cestu. A tak dále.

Klasické zvraty:

- Domnělý spojenec se ukáže být zrádcem, nepřítelem nebo naopak.
- Nový úhel pohledu na situaci, který jí zcela promění.
- Příchod nového prvku na scénu (tělo, Vetřelec...).

Dobrý zvrat musí být věrohodný. Musí odpovídat kontextu světa, dosavadním událostem, náladě a zejména by neměl brát hráčům a jejich postavám kontrolu nad dějem.

Definování zápletky

Jedním z cílů prvního bodu zvratu je i definitivně vytyčit zápletku příběhu a vyslat hráčské postavy na dobrodružství.

Počátkem dobrodružství je zápletko. Zápletko stanovuje cíl postavy a zároveň i ohromnou překážku, která jim brání jej dosáhnout. Ideální je, pokud dokážete tuto zápletku shrnout do jedné či dvou jednoduchých frází. Začněte tuto frázi slovesem. Pokud vás žádné sloveso nenapadá, pak vaše zápletko asi není dost jasná a ani hráči si nejspíš nebudou vědět rady.

Pár příkladů:

- vystopujte vrahy, kteří zabili sultána
- získejte ukradené plány YT-2400
- zabijte Nesmrtelného proroka
- prozkoumejte pozorování UFO ve White Rock
- zastavte superzlosyna než vykrade další banku

Jasně definovaná zápletko je také důležitá pro finále, protože uspokojivá dobrodružství mají jasně definovaný konec, v němž jsou hráči s to jasně říct, zda zvítězili.

Zkuste zápletko raději zbytečně nekomplikovat. Učíte ji jednoduchou, hráči si komplikace ve hře vcelku spolehlivě zařídí sami.

AKT II: KOMPLIKACE

Úkolem druhého aktu je stavět před postavy sérii překážek, které budou muset překonávat, aby se dostaly k cíli. Sázky by měly postupně růst, atmosféra gradovat, intenzita stoupat. Jestliže vám to pomůže, lze si toto druhé jednání rozdělit na několik scén, řekněme čtyři.

Nechcete-li se ovšem dostat do problémů nepřipravujte si tyto scény nijak pevně, natož pak v lineárním pořadí. Tato hlavní část příběhu si žádá nejvyšší míru flexibility a improvizace z celého dobrodružství. Vaším úkolem je bombardovat postavy jedním problémem nebo hrozbou za druhou a občas jim dát ochutnat pocit drobného vítězství, než je potopíte zpět do bahna dalších obtíží.

Cílem druhého aktu je:

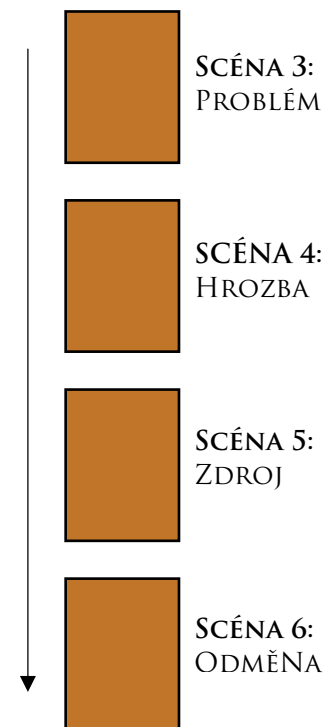
- Ztěžovat a komplikovat postavám život
- Postupně gradovat situaci

Hráčské postavy mají nějaký dramatický úkol, třeba najít svatý grál nebo porazit zlé impérium. Ale nebyla by to prostě dobrá hra, kdyby svůj úkol splnili v prvních deseti minutách, a pak jste se rozešli domů. Napětí a zábava pramení z odkládaného očekávání. Konflikt, do něhož postavy uvrhnete, je tou esencí dramatu, která tvoří zábavnou hru.

Jakožto Vypravěč máte představu o tom, jak by se hra měla asi vyvíjet, co by postavy měly pro úspěšné řešení udělat. Možná máte v hlavě i nějakou úžasnou scénu, kterou opravdu chcete odehrát. Zapomeňte na to. Připravte se na situaci, kdy postavy minou životně důležitou stopu, zamíří ke špatnému řešení nebo jednoduše udělají něco podivného, co v kontextu situace nedává pražádný smysl. Počítejte s tím.

Druhý akt je o rovnováze. Na jednu stranu musíte postavám zabránit, aby zcela opustily nastolené téma příběhu, na druhou stranu se jim snažíte ponechat maximální svobodu v jednání.

Můžete zvolit všechny kritické momenty děje a promyslet k nim všechny myslitelné alternativy a způsob, jak vrátíte hru na koleje. Je to složité, ale možné. Můžete si také sednout a nechat postavy dělat, co chtějí a jednoduše jen reagovat. Ať postavy udělají cokoli, vy na to musíte být připraveni prostředím a protivníky, na které narazí. Pro tento případ je dobré mít v záloze nějaké univerzální situace a postavy, které přizpůsobíte situaci.



Poslední možností je připravit si větší množství dostatečně obecných a přesto s příběhem se pojících událostí, které donutí postavy nějak jednat. Takových, které můžete nasadit dostatečně volně a bez výraznějších ohledů na to, co postavy provádějí.

Problém, hrozba, zdroj, odměna

Efektivní prvky, které si takto připravíte, se dají rozdělit do čtyř kategorií.

- **Problém:** Situace, která není sama o sobě nebezpečná, ale je jaksi zamotaná a komplikovaná. Postavy jsou nuceny ji řešit. Problém může vést k hrozbě, ale také třeba k odměně či zdroji nebo dalšímu problému.
- **Hrozba:** Okamžité nebezpečí pro postavy, s nímž chtě nechtě musí něco udělat.
- **Zdroj:** Zdroj je věc, informace nebo situace, kterou hráčské postavy mohou nějakým způsobem smysluplně využít.
- **Odměna:** Odměnou může být opět cokoli – věc, informace nebo situace, nicméně je to odměna za něco, obvykle překonání problému, hrozby či zužitkování zdroje.

Není smyslem, tyto situace propracovávat příliš detailně, spíš jich mít větší množství stručně načrtnuto, takže z nich budete moci vybírat. Každá takováto situace by měla také odkazovat někam dál, poskytovat jedno nebo dvě vodítka, které postavy někam vyšle.

Není od věci, když tyto situace budou občas apelovat na emoce hráčů nebo je konfrontovat je s nějakou volbou menšího zla neb nebo nutností obětovat jedno dobro pro získání druhého.

A pokud se hráči hodně odchýlí od zamýšleného příběhu? Nechte je jít. Když postavy míří nečekaným směrem, přemýšlejte o tom jako o psaní jejich vlastní vedlejší zápletky. Dříve či později nastane příležitost ke sjednocení s hlavním tématem příběhu. Mějte ale zároveň na paměti, že děj pokračuje. Protivníci postav nebudou sedět na zadku a čekat, jen proto, že se hrdinové nezjevili.

Pokud postavy míří mimo hlavní proud příběhu a konfrontaci s překážkami vedoucími k cíli, pak situaci patřičně gradujte. Odkládání problémů s nadějí na to, že nějak vyhnijí samy, může postavám často vysloužit gradaci sázek a obtížnější konflikty v budoucnu.

Pravidlo tří

Všechny dobré věci přicházejí ve trojici.

Trojice událostí je minimální počet, v němž může vzniknout vzor a být porušen. Právě v druhém aktu jej můžete občas úspěšně uplatnit. Postavy například někoho očekávají a u první postavy, kterou konfrontují, se ukáže, že to není on. Ani druhá ne, až teprve ta třetí.

Stejně tak první zdánlivě nebezpečná situace se ukáže být jen mylný dojem, stejně tak druhá, teprve až ta třetí...

Pravidlo tří je jisté klišé, ale uplatňováno zřídka může být zajímavým osvěžením některé scény.

But you wouldn't clap yet, because making something disappear isn't enough.

That's why every magic act has a third act. The hardest part.

The part we call "The Prestige".

- film The Prestige (2006)

DRUHÝ BOD ZVRATU

Postavy se snažily dostat k cíli dvě hodiny a v tento moment už by měl být na dohled. Možná, že není úplně snadné jej dosáhnout, ale postavy ví, co musí udělat. Nebo si to alespoň myslí. Neboť právě v tuto chvíli nastává druhý bod zvratu. Teď vystřelíte z Čechovovy pušky, schované na scéně celou dobu. Teď se stanou všechny ty špatné věci.

V jeden okamžik si postavy myslí „Jo, to zvládneme,“ v druhém okamžiku jsou v nejhorším srabu jejich života. Cílem je přimět postavy znásobit úsilí. Poslední etapa jejich dobrodružné cesty musí být nejtěžší.

Druhý bod zvratu má ledacos společného s tím prvním. Situace by se opět měla dramaticky proměnit ve svůj protiklad, aby tak jasně signalizovala nástup finále. Zvrat musí vyplývat z kontextu světa a dosavadních událostí. Právě proto je dobré využít nějaký prvek, který už na scéně dlouho je.

Druhý bod zvratu by však měl překonat dramaticčnost toho prvního. Opět se nabízí pár nápadů:

- Postava či postavy odhalí svou pravou identitu. Tím je odhalena zásadní, doposud nepřítomná informace, která zkompletuje doposud nesourodé prvky.
- Návrat k minulé události (flashback), která poskytne odpověď na tajemství nebo umožní nahlédnout postavy, informace nebo události v jiném světle.
- Ukáže se, že padouch v pozadí věcí není sám. A možná, že ani není ten hlavní. Nebo také, že je jen loutkou někoho dalšího.
- Ukáže se, že se dosavadní události odehrávaly v jiném kontextu, než se zdálo. Jde o konspiraci, manipulující realitou tak, že falešné události podsouvá jako pravé. Případně jde o sen, alternativní realitu atd.
- Ukáže se, že nějaká důležitá cizí postava, o níž se mělo za to, že je mrtvá ve skutečnosti žije. Nebo naopak, nežije nebo je nemrtvá.

Podstatou druhého bodu zvratu je otevřít si cestu k efektnímu závěru. Proto je dobré si promyslet jednu nebo i více možností, kterými lze otevřít finále. Je lepší, pokud tyto okolnosti jsou vnější a nezávisí příliš na činnosti hráčských postav, místo toho jim otvírají novou cestu postupu. Tím pádem nemusíte hráče do ničeho tlačit.

AKT III: ROZŘEŠENÍ

Teď už zbývá závěrečná fáze hry. Vše je připraveno na velké finále. Postavy se z kopce řítí k cílové pásce. Pokud máte hru dobře nastartovanou od prvního jednání a pokud se vám efektně povedl druhý dějový zvrat, potom máte v závěrečném aktu vy i hráči hodně svobody.

Existuje několik málo zásad, které je pro scénu závěrečného konfliktu dobré dodržet:

- Závěrečný cíl je jasně definován (nejpozději ve chvíli, kdy závěr nastává)
- Závěrečný konflikt musí být napínavější a víc vzrušující než jakákoliv dosavadní scéna příběhu.
- Závěr řeší hlavní zápletku příběhu (přínejmenším zdánlivě).
- Finální konflikt musí znamenat změnu.

Někdy může být problém poznat, kdy vaše dobrodružství vlastně končí. Může to znít dost hloupě, ale přínejmenším vám, coby Vypravěči by mělo být od začátku jasné, jaké podmínky musí být naplněny, aby bylo dobrodružství dovedeno do zdárného konce. Hráčům pak tyto podmínky můžete odhalovat postupně, ale i oni by je měli znát, když vstupují do finále.

Dobré finále je takové, po němž všichni zúčastnění (včetně protivníků v příběhu) mají pocit, že se skrze události věci nějak změnilo. Že nejde o sitcom, v němž je vše pro začátek dalšího dílu stejné.

Výsledkem finálního konfliktu bude obvykle vyvrcholení, v němž postavy zúčtují s protivníky, získají kýžený předmět, odstraní hrozbu a tak podobně. Cíle je dosaženo, úkol vyřešen, padouch poražen a příběh je u konce.

Občas, ale jen velmi, opravdu velmi, zřídka není od věci užít také variantu Rozčarování, kdy postavy zjistí, že celé jejich snažení bylo k ničemu. Jejich blízcí jsou mrtví, svět byl přece jen zničen, padouch zvítězil. I pokud použijete tuto dystopickou variantu konce zajistěte, že alespoň vedlejší zápletky poskytnou hráčům nějaký uspokojivý pocit naplnění a nějakou náplast na to, že se jim tentokrát nedařilo.

Háček

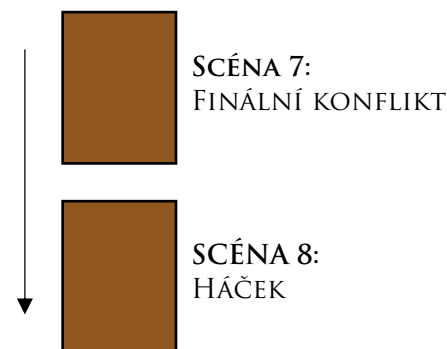
Každá věc má háček, i velké vítězství.

Zvláště hrajete-li formou série navazujících dobrodružství (tzv. tažení) není od věci zařadit na konec dobrodružství ještě jakousi volitelnou scénu či spíše jen nástin věcí příštích.

Ačkoliv hlavní zápletku příběhu by se ve finále měla vyřešit, neznamená to, že musíte uzavřít všechny volné konce. Nechte si nějaké otevřené možnosti do budoucna. Nechte si stín pochybností o tom, zda padouch opravdu zemřel.

Nebo skončete hru v okamžiku, kdy postavy padoucha porazily, ale jedna z nich v zápase s ním stále ještě visí za jednu ruku nad propastí.

Dejte hráčům důvod přijít příště. Ponechte ve hře nějaký háček, nějakou nevyřešenou událost, nějakou udičku, na kterou je přitáhnete i příště.



ZÁVĚREČNÉ POZNÁMKY

Výše uvedený text je stručným průvodcem po tom, jak strukturovat dobrodružství tak, aby naplňovalo základní příběhovou strukturu. Dobře strukturované dobrodružství splňuje tedy následující kritéria:

- Dobrodružství rychle buduje akci a pohyb vpřed.
- Napětí a vzrušení ze hry se postupně zvyšuje až do finále.
- Informace nutné k porozumění a orientaci ve hře jsou poskytovány po malých, snadno uchopitelných částech.
- Struktura má různorodý rytmus. Intenzivní akce střídají klidnější scény, v nichž mohou postavy uvažovat, získávat informace, interagovat jedna s druhou.
- Scény mají různorodou atmosféru a tón. Ve vážně pojaté hře mohou komické momenty poskytnout chvíli oddechu. V komedii může vážný moment pomoci větší identifikaci s postavou. Horory mívají momenty klidu, v nichž se hrůza nashromáždí, aby mohla opět propuknout.

Přechody scén

Přechod mezi dvěma scénami by se pokud možno měl držet následujících dvou pravidel.

1) *Nikdy nevytoářejte situaci, v níž přechod z jedné scény do druhé závisí na úspěchu či selhání v jediné akci.* Pletete si tak na sebe bič, protože jediné šlápnutí vedle znamená s největší pravděpodobností slepou uličku pro celé dobrodružství.

2) *I když nedáte hráčským postavám možnost zastavit to, že se stane nějaká strašná věc, dejte jim alespoň šanci ovlivnit míru závažnosti toho, s jakou se tato strašlivá věc stane.* Hra je o postavách a to oni jsou hrdinové, kteří dělají ty důležité věci. Někdy jsou prostě překážky stojící proti hrdinům příliš velké, ale neměly by být až tak značené, aby hráči museli jen přihlížet.

Hráčské preference

Závěrečná ale přesto nesmírně důležitá otázka zní. Obsahuje vaše dobrodružství nějaký přitažlivý element pro každého z hráčů? Budou uspokojeni ti, kteří se chtějí s někým porvat, i ty, kteří chtějí získávat a uplatňovat úžasné schopnosti, hráči, kteří rádi zkoumají nitro své postavy, notoričtí plánovači a taktici, lidé, kteří mají svou oblíbenou roli, ti kteří chtějí srozumitelnou a nekomplikovanou hru i ti, kteří chtějí aby se příběh vyvíjel kupředu? Pokud odpověď zní ano, pak máte vyhráno.