

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

HOLUBÍ DOOM

Komiksový gamebook

BcA. Lucie Dynterová

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

HOLUBÍ DOOM
Komiksový gamebook
BcA. Lucie Dynterová

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Lucie DYINTEROVÁ**
Osobní číslo: **D18N0005P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **KOMIKSOVÝ GAMEBOOK**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvoření komiksového gamebooku.

Způsob realizace: Stavba scénáře, tvorba storyboardu, kresba příběhu, grafické zpracování do tiskové podoby. Tisk a vazba knihy.

Cíl: Zapojit hravou formou čtenáře do děje příběhu a umožnit mu interakci s knihou.

Předpokládaný charakter výstupu: 3 kusy knihy o rozsahu minimálně 40 stran.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
EISNER, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton, 2008. ISBN 978-0-393-33126-4.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.
MANURO; MÜLLER, David a MÜLLEROVÁ, Barbora. *Unesená: komiks, v němž jsi hrdinou*. Brno: Rexpport, 2018. ISBN 978-80-270-4841-0.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu
Oponent diplomové práce: **Mgr. Tereza Drahoňovská**
Děkanát
Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....

Podpis autora

Poděkování

Ráda bych poděkovala MgA. Marii Kohoutové za její odborné vedení a cenné připomínky. Dále bych chtěla vyjádřit velké díky mé rodině a přátelům, kteří mě podporovali po celou dobu tvorby. Zvláště pak Anetě Kochové, bez níž by tento gamebook neměl tak vtipné jméno.

OBSAH

1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	1
2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY	6
3 POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA	9
4 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	10
5 RESUMÉ	12
6 OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	13

1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Mnozí z nás se s gamebooky setkali ve svém dětství. Jednalo se většinou o paperbacková vydání dobrodružných příběhů se sci-fi a fantasy tematikou, kde naše rozhodnutí mohla vést ke smrti či úspěchu hlavního hrdiny. Největší rozkvět zažily v tuzemsku převážně v 90. letech, kdy se u nás překladově začala vydávat série *Lone Wolf a Fighting Fantasy*.¹

Gamebook by se dal doslovně přeložit jako „hrací kniha“. Cílem čtenáře je dosáhnout předem daného závěru, ale cestu k němu komplikují různé překážky, které mohou vést k jinému (častokrát smrtelnému) konci. V takovém případě nezbyvá než se vrátit na první stranu a začít znovu. Pohyb v knize určují takzvané „odkazy“ neboli čísla odkazující na stránku nebo panel, kam musí čtenář nalistovat, aby mohl pokračovat v příběhu. Je tu tedy přidána interakce a „čtení“ se může protáhnout podle toho, jak dobře hráč odhadne, kam jeho rozhodnutí směřuje. Kolikrát ale může narazit na nečekaný zvrát.

Ukázka herního principu z přebalu českého gamebooku *O Norikovi* od Vladimíra Chvátila:

„1) Držíš v ruce nový gamebook. Má úchylný název a vypadá, že uvnitř bude ještě úchylnější. Co uděláš?

Otevřeš ho a prolistuješ – 2

Zeptáš se prodavače – 3

Ukradneš ho – 4

Koupíš ho – 5

1 KOHOUTEK, Honza. Lesk a sláva Gamebooků: Vzestup a pád. In: *Vičí Bouda* [online]. 24.7.2017 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <http://vlcibouda.net/ruzne/lesk-slava-gamebooku-vzestup-pad>

- 2) *Otevři ho a prolistuj. Povšimni si například bodů 833, 128 nebo 179 a také všech bodů, které jsou násobkem součtu číslic tvého rodného čísla. Pak jdi na 5.*
- 3) *Radši se ho ani neptej, stejně nic neví. Věz, že se jedná o první gamebook známého autora her (např. Aréna, spolupráce na Dračím doupěti). Pokud si chceš zahrát gamebook, který se nebere tak smrtelně vážně, jak bývá zvykem, je to kniha pro tebe. Jdi na 5.*
- 4) *Tak jsme tě konečně dostali! Spadla klec. Víme, kdo jsi a jak se jmenuješ. Už je to tak, budeme tě muset udat. Asi tě zavřou... Nebo aspoň vyhodí ze školy... No, možná se budeme moci dohodnout. Je tu jistá možnost – běž na 5.*
- 5) *Běž za prodavačem a hlasitě řekni: „Rád bych si zakoupil tento skvělý gamebook. Myslím, že je to velmi výhodná koupě a doporučuji ho všem, kdo je hrají, a všem, kdo je začít hrát chtějí.“ Pak zaplat’ sto dvacet devět měďáků... chci říct korun českých.“²*

Za průkopníky tohoto literárně-herního žánru jsou považováni Edward Packard a R. A. Montgomery. Packard začal větvit cesty příběhu během vyprávění pohádek svým dcerám, což se z jejich strany setkalo s velkým ohlasem, a tak se Packard rozhodl příběhy sepsat a vydal je v roce 1976 pod názvem *Sugarcane Island*³. Spoluvlastník vydavatelství, které knihu publikovalo, byl právě Montgomery, jenž

2 CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi (jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte)*. Praha – Brno: Altar 1997. ISBN 80-85979-20-9.

3 PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Vermont: Vermont Crossroads Press Original 1976. ISBN 0-671-29884-4.

byl originálním konceptem vyprávění natolik nadšen, že se rozhodl napsat pokračování s názvem *Journey Under the Sea*⁴. Společně napsali přes 60 titulů pod sérií *Choose Your Own Adventure*.⁵

Gamebooky se dělí do dvou hlavních kategorií a to americký a britský typ. Hlavním rozdílem mezi nimi je herní mechanika. Zatímco americký typ pracuje pouze s rozvětveným příběhem, britský typ přinesl nový prvek náhody přenesený z RPG (role-playing game, tj. hra na hrdiny). Čtenář nyní potřeboval ke zdolání dobrodružství kostky, tužku, gumu a papír.⁶ Na začátku se rozhodl, jak silný nebo bystrý hrdina bude, na což následně navazovaly různé překážky v příběhu, se kterými se udatný rek (a tedy i čtenář) musel popasovat. Také bylo třeba si vést inventář věcí, které mohla postava během své cesty posbírat a později je k něčemu využít nebo o ně zase přijít. Kostky sloužily hlavně k boji s různými příšerami a cílem bylo přehodit nějaké číslo, které udávalo buď odolnost monstra nebo počet jeho životů. Na britský typ navazuje i mnoho současných gamebooků vydaných u nás. Příkladem může být *Ten, kdo jiným jámu kopá*⁷ (obr. 1); příběh hrobníka na divokém západě. Text je doprovázen ilustracemi Julie Opletalové, studentky Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara. A nebyla na fakultě jediná, kdo se tématu gamebooků věnoval.

4 MONTGOMERY, Raymond Almiran. *Journey under the Sea*. Vermont: Chooseco 1977. ISBN 1-933390-02-6.

5 MARTIN. A Brief History of Gamebooks. In: *Games Vs Play* [online]. 18.3.2015 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>

6 HERRMANN, David. Gamebook: kombinace knihy, fantasy hry na hrdiny a vaší představivosti, která mnohdy zážitkem předčí i tu nejlepší hru nebo film. In: *Fantasymag.cz* [online]. 31.7.2019 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://www.fantasymag.cz/gamebook-kombinace-knihy-fantasy-hry-na-hrdiny-a-vasi-predstavivosti-ktera-mnohdy-zazitkem-predci-i-tu-nejlepsi-hru-nebo-film/>

7 HOLAN, Jan a Martin BARTŮNĚK. *Ten, kdo jiným jámu kopá: gamebook*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1339-0.

S komiksovým gamebookem jsem se úplně poprvé setkala u svého spolužáka z vyššího ročníku, Oldřicha Holinky, který jej napsal a nakreslil jako svou bakalářskou práci v roce 2017. Komiks *Pim Plekker* (obr. 2) sleduje cestu profesionálního košíkáře, ale i zkušeného lovce v nedalekém Norsku. Děj má dvě hlavní linky, kde se Pim může rozhodnout jít zabít trolla, který ohrožuje místní vesnici, nebo se vydat na lov bílého soba.⁸ Lze se dobrat až dvanácti konců a vyprávění je protkáno osobitým humorem, který mnohokrát propojuje jak severské, tak české reálie. Některé zajímavosti ze severské mytologie ještě byly nadále vysvětleny na konci knihy. *Pim Plekker* byl hlavní inspirací při vytváření mého vlastního gamebooku.

O rok později jsem narazila na crowdfundingovém portále *Kickstarter* na projekt od Van Ryder Games, kteří chtěli vydat pět francouzských komiksových gamebooků přeložených do angličtiny.⁹ Každá z knih měla svůj vlastní výrazný výtvarný styl a odlišnou herní mechaniku. Rozhodla jsem se projekt podpořit a zakoupila dvě z nich – *Captive*¹⁰ (obr. 3) a *Your Town*¹¹ (obr. 4). Ty byly spolu s dalšími gamebooky v následujících několika letech přeloženy a vydány i v češtině pod vydavatelstvím REXhry v rámci série *Komiks, v němž jsi hrdinou*. Nad knihou *Captive* jsme s přáteli strávili několikahodinovou cestu vlakem a právě tehdy mě tento žánr natolik uchvátil, že jsem se rozhodla vytvořit vlastní gamebook jako svou magisterskou práci.

-
- 8 HOLINKA, Oldřich. *Pim Plekker* [online]. Plzeň, 2017 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://dspace5.zcu.cz/handle/11025/28183>. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara.
- 9 Graphic Novel Adventures. In: *Kickstarter* [online]. 2.4.2018 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/vanrydergames/graphic-novel-adventures>
- 10 MANURO. *Captive*. Thompsons Station, TN: Van Ryder Games, 2018. ISBN 978-0-9997698-0-5.
- 11 SHUKY. *Your town*. Thompsons Station, TN: Van Ryder Games, 2018. ISBN 978-0-9997698-3-6.

Jedním z dalších důvodů, proč jsem si vybrala jako téma diplomové práce komiksový gamebook, je šíření povědomí o tomto skvělém žánru, jenž má stále mnoho co nabídnout. Jmenovitě schopnost vtáhnout čtenáře do děje a umožnit mu interakci s příběhem, což podle mého názoru může být atraktivní hlavně pro mladší generace, které nemají v lásce dlouhé texty. Rozhodně si ale najde své zastoupení i u zkušenějších čtenářů. Poslední dobou pozoruji, že komiks jako médium si za posledních několik desítek let vydobývá své právoplatné postavení ve světě, tak jako deskové hry a hry na hrdiny. A právě komiksově gamebooky mohou jít napříč tomuto trendu.

2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

Na největší problém jsem narazila ještě před přípravou samotného díla. Potřebovala jsem vymyslet, o čem příběh bude. V knihovně jsem si půjčila několik dostupných textových gamebooků, které by mi sloužily jako inspirace, a velmi rychle jsem narazila na fakt, že úplně všechny mají jako hlavní postavu člověka. Není to nic neobvyklého, čtenář by se do hrdiny měl vžít a prožívat zvraty v ději spolu s ním. Zkoušela jsem přijít s neotřelým nápadem, ale když už jsem rozpracovala návrh postavy, nedokázala jsem na ni navázat se zajímavým příběhem. A tehdy mě napadlo, že by hrdina vlastně nemusel být vůbec člověk.

Delší dobu jsem si pohrávala v hlavě s nápadem na sérii komiksových stripů o holubech a jejich bizarním chování. V paměti se mi uchovalo několik úsměvných historek, které se mi s těmito okřídlenými stvořeními podařilo zažít. Například jsem zpozorovala na autobusové zastávce holuba, který sezobl nedopalek cigarety a začal se jím dávit. Po zhruba minutě usilovného boje se mu podařilo vajgl vydávit. Vzápětí jej ovšem opět sezobl a celý proces se opakoval nanovo. Nedokázala jsem najít pochopení pro zmíněný projev tuposti. Jsou tací všichni? Rozhodla jsem se proto tématu holubů věnovat o něco více a udělala jsem si o nich malou rešerši. Když jsem se dobrala k zajímavým faktům, věděla jsem, že jsem narazila na zlatý důl. A abych podpořila hlavní myšlenku gamebooku, tj. dostat se z bodu A do bodu B, vybrala jsem si jako hlavního hrdinu závodního holuba, který je celý svůj život cvičen právě k tomuto úkonu.

Po ujasnění tématu jsem si začala zapisovat do bodů možné dějové zvraty a alternativní konce, které holuba (pojmenovaného Emil) mohou potkat. Na to jsem navázala vytvořením takzvaného „pavouka“,

tedy grafické rozkreslení (obr. 5), jak na sebe jednotlivé situace navazují. Ve výsledku jsem se dobrala 45 stran komiksu, které jsem chtěla ještě doplnit několika stranami s ilustracemi doprovázející fakta o holubech na konci knihy. Zamýšlela jsem do gamebooku přidat ještě další herní prvky, ale posléze jsem se rozhodla pro jednodušší a mně bližší americký typ. Mezitím jsem také vytvářela malé zkušební skici (obr. 6) a barevné varianty (obr. 7), abych se díky nim dopracovala k výtvarnému stylu svého komiksu. Nakonec jsem se rozhodla pro lineární kresbu pen brushem, se kterým jsem měla již dobré zkušenosti, a následné kolorování kresby v počítači.

Dalším krokem bylo vytvořit storyboard (obr. 8). Původně jsem plánovala, že každá stránka bude mít pouze čtyři dlouhé panely, tak jak je tomu v úvodních pěti stranách finální verze knížky. Od tohoto nápadu jsem ale po konzultacích opustila, jelikož by celkové rozvržení komiksu působilo příliš jednotvárně, a ne každá situace v ději se dala vyjádřit na tak malém množství okének. Paneláž přesto až na pár výjimek dodržuje layout čtyř řad. Abych při kreslení načisto dodržela poměry a nemusela všech 45 stran zdlouhavě rýsovat, vytvořila jsem si papírovou maketu, kde jsem si jednotlivá okénka vyřezala a pomocí tužky obtáhla jejich vnitřní okraje. Při kreslení storyboardu jsem se snažila již předem počítat s možným umístěním textových bublin v panelu, abych do nich nemusela při finální sazbě příliš zasahovat.

Následovalo rozkreslení stránky komiksu tužkou na papír (obr. 9) a poté kresba v lince pomocí pen brushe (obr. 10). Všechny hotové stránky jsem oskenovala a upravila případné nedostatky v počítači. Při kolorování jsem si zvolila omezenější paletu barev převážně zemitých tónů. Z časových důvodů jsem se rozhodla pro jednoduché plošné vybarvování s příležitostným stínováním (obr. 11).

V předposlední fázi přišly na řadu texty a textové bubliny (obr. 12). Už při tvorbě „pavouka“ a ve storyboardu jsem si předepsala pár frází, které jsem chtěla v komiksu použít, ale finální texty jsem začala sepisovat až po dokončení všech stran. Mým cílem bylo přiblížit se již zmiňovanému komiksovému gamebooku *Pim Plekker* a jeho velice přívětivému humoru. Na to navazuje i samotný název komiksu – *Holubí doom*. Jedná se o slovní hříčku, kdy slovo „doom“ (anglicky zkáza nebo zhouba) je čteno jak český „dům“ a odkazuje na slavnou píseň *Holubí dům*¹² od Zdeňka Svěráka a Jaroslava Uhlíře.

Následně přišly na řadu ilustrace k dodatečným informacím o holubech, které se nacházejí na konci knihy (obr. 13). Ty jsem ztvárnila stejným výtvarným stylem jako zbytek komiksu. V úplném závěru jsem nakreslila obálku gamebooku (obr. 14) a přidala stránky se všemi důležitými technickými parametry, které musí kniha obsahovat (předsádka, patitul, tiráž atd.). Komiks jsem nechala tisknout ve školní tiskárně Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara (obr. 15).

Gamebook nebyl zamýšlen pro určitou věkovou skupinu, brala jsem jej spíše jako svůj osobní projekt a čtenáře jsem chtěla hlavně pobavit a poučit. Doporučila bych jej ale dětem od věku 10 let a komukoliv, kdo má rád gamebooky, holuby nebo jen krátké zábavné čtení.

12 UHLÍŘ, Jaroslav a SVĚRÁK, Zdeněk. *Zpěvník: písničky Jaroslava Uhlíře a Zdeňka Svěráka*. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1997. ISBN 80-7176-626-7.

3 POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA

Komiksový gamebook *Holubí doom* má celkem 56 vnitřních stran, z toho 45 stran komiksu a 4 strany informací doplněné ilustracemi. Rozložení panelů je vesměs pravidelné, až na několik případů, kdy kresba vystupuje z okének a zasahuje do volného prostoru. Strany komiksu byly kresleny popisovačem Pitt Artist Pen Brush od firmy Faber-Castell a následně oskenovány a kolorovány plošně pomocí grafického tabletu v počítači v programu Adobe Photoshop. Barevná paleta je částečně omezena a nepracuje příliš se stínováním.

K sazbě textů bylo použito písmo Ames, které je hojně využíváno nezávislými komiksovými tvůrci pro jeho snadnou čitelnost a vzhled. Základní verze je zdarma a určena pro nekomerční účely.¹³ Z počátku jsem uvažovala o pevné nebo kroužkové vazbě z důvodu lepšího rozevírání stránek a manipulace s knihou, ale pro malý rozsah jsem zvolila měkkou lepenou vazbu (V2). Komiks má atypický formát 170×260 mm a tištěný je na papíru Munken Kristall o gramáži 170g/m².

Děj gamebooku sleduje závodního holuba jménem Emil, který si po nečekané srážce s dronem nemůže vzpomenout, jak se dostat domů. V tom mu pomáhá právě čtenář svými rozhodnutími, jež by měla Emila dovést ke šťastnému konci. Komiks ale obsahuje ještě dalších devět alternativních závěrů a mnoho dalších zvrátů. Pokud by si hráč chtěl projít všemi možnostmi v knize, zabere mu to zhruba hodinu času. Na konci je zmíněno několik podrobnějších informací o holubech, navazujících na některé části příběhu. Jako odkaz k nim slouží vždy malá ikonka holubí hlavy s písmenem uvnitř. Informace ještě doprovází jednoduché ilustrace.

13 Ames Pro – A comic font. *Purastik* [online]. Copyright © Päivi Toikka. [cit. 24.4.2021]. Dostupné z: <https://purastik.net/ames/>

4 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- 1 KOHOUTEK, Honza. Lesk a sláva Gamebooků: Vzestup a pád. In: *Vlčí Bouda* [online]. 24.7.2017 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <http://vlcibouda.net/ruzne/lesk-slava-gamebooku-vzestup-pad>
- 2 CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi (jeho rodičích a bratrech, o loupežnících a o vlkovi, o barvách a tvarech štěstí, o prostém dřevorubci Prouzovi, o moudrém druidovi Dudlibolovi, o hovnu u cesty a mrtvém staříkovi tamtéž, o nečitelných názvech knih a mutantově kopí, tohle už doufám nikdo nepřečte)*. Praha – Brno: Altar 1997. ISBN 80-85979-20-9.
- 3 PACKARD, Edward. *Sugarcane Island*. Vermont: Vermont Crossroads Press Original 1976. ISBN 0-671-29884-4.
- 4 MONTGOMERY, Raymond Almiran. *Journey under the Sea*. Vermont: Chooseco 1977. ISBN 1-933390-02-6.
- 5 MARTIN. A Brief History of Gamebooks. In: *Games Vs Play* [online]. 18.3.2015 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>
- 6 HERRMANN, David. Gamebook: kombinace knihy, fantasy hry na hrdiny a vaší představivosti, která mnohdy zážitkem předčí i tu nejlepší hru nebo film. In: *Fantasymag.cz* [online]. 31.7.2019 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://www.fantasymag.cz/gamebook-kombinace-knihy-fantasy-hry-na-hrdiny-a-vasi-predstavivosti-ktera-mnohdy-zazitkem-predci-i-tu-nejlepsi-hru-nebo-film/>
- 7 HOLAN, Jan a Martin BARTŮNĚK. *Ten, kdo jiným jámu kopá: gamebook*. Praha: Portál, 2018. ISBN 978-80-262-1339-0.
- 8 HOLINKA, Oldřich. *Pim Plekker* [online]. Plzeň, 2017 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://dspace5.zcu.cz/handle/11025/28183>. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara.
- 9 Graphic Novel Adventures. In: *Kickstarter* [online]. 2.4.2018 [cit. 20.4.2021]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/vanrydergames/graphic-novel-adventures>

- 10 MANURO. *Captive*. Thompsons Station, TN: Van Ryder Games, 2018. ISBN 978-0-9997698-0-5.
- 11 SHUKY. *Your town*. Thompsons Station, TN: Van Ryder Games, 2018. ISBN 978-0-9997698-3-6.
- 12 UHLÍŘ, Jaroslav a SVĚRÁK, Zdeněk. *Zpěvník: písničky Jaroslava Uhlíře a Zdeňka Svěráka*. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1997. ISBN 80-7176-626-7.
- 13 Ames Pro – A comic font. *Purastik* [online]. Copyright © Päivi Toikka. [cit. 24.4.2021]. Dostupné z: <https://purastik.net/ames/>

5 RESUMÉ

Holubí Doom is a comic gamebook following a racing pigeon named Emil, who forgot the way home after an unexpected collision with a drone. The reader helps him by deciding what path to take, leading Emil to a happy ending at the best case. But the comic contains nine more alternative endings and many other plot twists.

The gamebook consists of 45 comic pages and 4 pages with several illustrations accompanying informational texts about pigeons. The technique used in the book is a line art coloured in with flat colours on a computer. The comic size is 170×260 mm with a perfect binding used for soft cover books.

The main goal of my diploma has been the creation of my own comic gamebook, that would allow reader certain amount of interactivity. The reader's age group is not set, but aims mainly at older children and anyone interested in gamebooks or pigeons.

6 OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

Příloha 1

Gamebook *Ten, kdo jiným jámu kopá*

Příloha 2

Gamebook *Pim Plekker*

Příloha 3

Gamebook *Captive*

Příloha 4

Gamebook *Your Town*

Příloha 5

„Pavouk“

Příloha 6

Skici

Příloha 7

Barevné varianty

Příloha 8

Storyboard

Příloha 9

Stránky gamebooku předkreslené tužkou

Příloha 10

Stránky gamebooku nakreslené v lince

Příloha 11

Vybarvené stránky gamebooku

Příloha 12

Stránky gamebooku s textovými bublinami

Příloha 13

Ilustrace

Příloha 14

Obálka a předsádka gamebooku

Příloha 15a

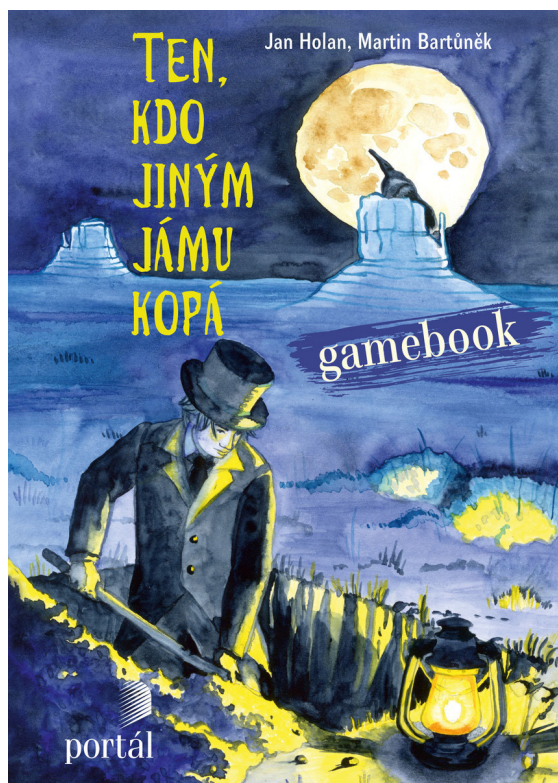
Finální podoba gamebooku po vytištění

Příloha 15b

Finální podoba gamebooku po vytištění

Příloha 1

Gamebook *Ten, kdo jiným jámu kopá*¹



17

Ráno se vydal na cestu doufaje, že v noci neztratil směr. Netrvalo dlouho a na obzoru se objevila silueta Bizonova vršku vzbuzující bázeň. To ale nebyla zdaleka jediná věc, která toho rána nahlodala Jáchymovu odvahu. O pár set stop dále totiž natrefil na varovný totem. Nebylo pochyb o tom, že se jedná o výtvar kmeny Kečupalků. Převážně proto, že přímo vedle totemu byla v zemi zapichnutá cedule s nápísem:

„Vítejte v kečupalské rezervaci. Pokud jste nepítel, vaše děti budou snědeny.“

Totem byl přes tři metry vysoký a vyobrazoval bizona z kečupalské legendy. Ještě tomu bylo už dávno a lidová slovesnost žije vlastním životem, a proto se totemy tohoto kmene s každým rokem vzdalovaly původní předloze bizona a pomalu se blížily svou podobou k něčemu, co člověk spatří v zrcadle po noci strávené v saloону. A co víc, Jáchym...

... v sobě od zničení Black Bridge City zadržoval hlubokou frustraci a rozhodl se vybit si ji na nebohém totemu. **Otoč na 19.**

... až moc dobře věděl, že se ocitl na válečném území a dost možná je sledován. Rozhodl se rychle vyrazit. **Otoč na 21.**



18

To jako myslíš vážně? Ty bys nechal nebohého Jáchyma okrádat mrtvolu hned zkraje příběhu? Posledního z jejich z hrobnického rodu Ringerů? Tak to chce vážně nervy, ale dáme ti ještě šanci.

Kašlu na řeči. Mrtvý prd ví. A já chci jeho hodinky. **Otoč na 20.**

Hm, to je vlastně pravda, mrtvý by se asi okrádat neměli. **Otoč na 22.**



14

Jáchym měl pocit, že by město neměl jen tak opustit, strávil tu přece celý život a nebylo by správné, aby utekl bez rozlučení. Hodil si tedy lopatu přes rameno a vydal se do míst, která dřív důvěrně znal. Po chvíli narazil na první oběť výbuchu, již bylo možno identifikovat. Na zemi ležel klenotník Smith, ve tváři měl výraz údivu a v zádech zaražené prkno z plotu, nešťastně vymrštné výbuchem. Jáchym ho popadl za ruce a táhl ho k hřbitovu, po pár metrech však vypadly Smithovi z náprsní kapsy zlaté hodinky. Jáchym na nich spočinul pohledem a...

... zlaté hodinky zvedl, vrátil je klenotníkovi do kapsy a pokračoval v práci. **Otoč na 16.**

... zlaté hodinky zvedl a dal si je do kapsy, klenotníkovi přece už k ničemu nebudou. **Otoč na 18.**

15

Vyrazit nalehko bylo tou nejlepší variantou. Proto byl Jáchym už naplň cestu k Bizonovu vršku, když se stala ta ohromná prapodivná věc. Jako by veškerý řád věcí vzal za své, slunce pomalu opustilo obzor a dalo se na ústup. Obloha pomalu nabírala barvu mahagonové pohřební šedi (vzor číslo 33, tenhle odstín se u pozůstalých těšil veliké oblibě), až zčernala úplně.

Protože strávil Jáchym celý svůj život v Black Bridge City, nebyl na něco jako noc vůbec připraven. Když po chvíli seznal, že v úplné tmě se mu stejně nikam dojit nepodaří, udělal to, co uměl nejlépe, tedy vykopal si díru. Pod hlavu si dal měkký drn, přitullil se k lopatě a usnul.

Otoč na 17.

16

Jáchym se zachoval, jak by se na hrobníka slušelo, a vrátil mrtvému, co jeho jest. Potom pokračoval v tažení mrtvého těla k místu jeho posledního odpočinku.

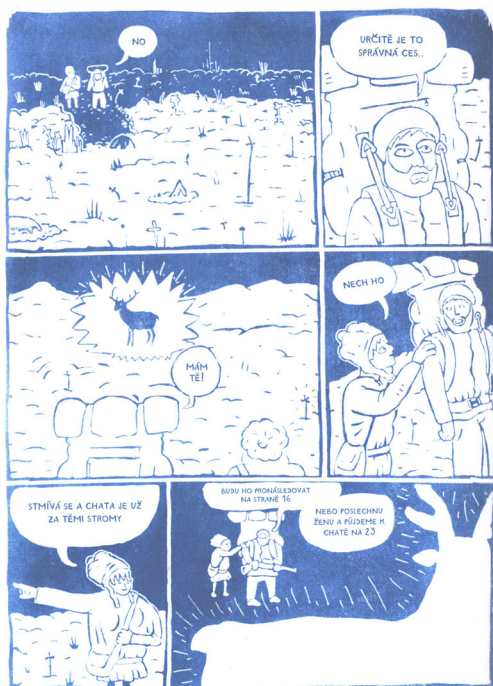
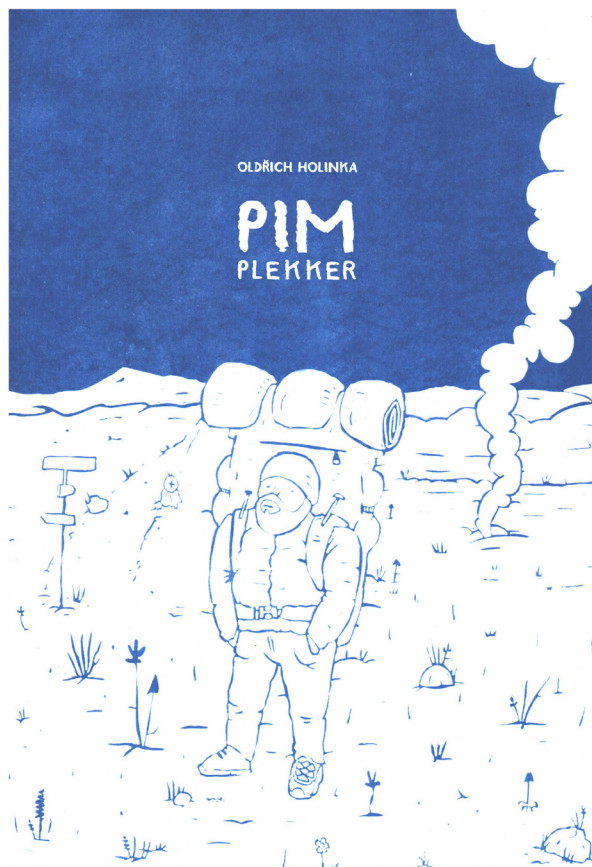
Přičti si 2 hrobnické body a otoč na 24.



1 Ten, kdo jiným jámu kopá. In: *Nakladatelství Portál* [online]. ©2018 [vid. 25.4.2020]. Dostupné z: <https://obchod.portal.cz/detska-literatura/ten-kdo-jinym-jamu-kopa/#ukazky>

Příloha 2

Gamebook *Pim Plekker*²



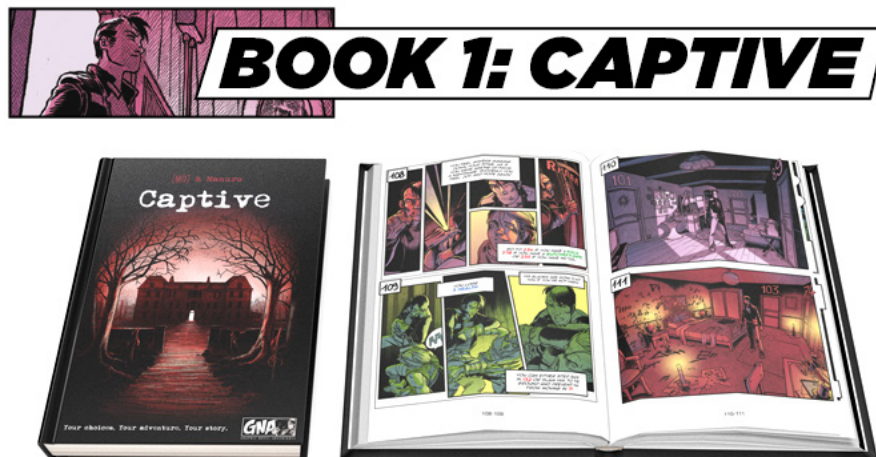
12



13

Příloha 3

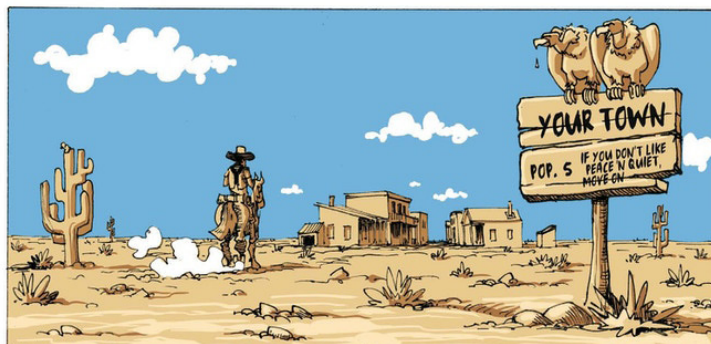
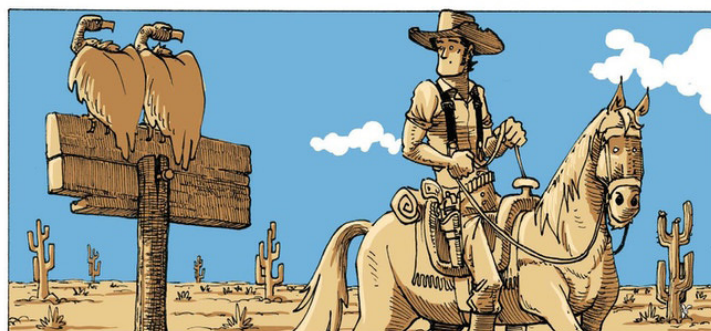
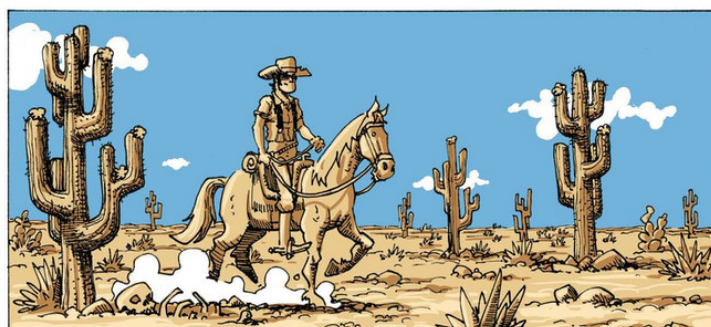
Gamebook *Captive*³



3 Graphic Novel Adventures. In: *Kickstarter* [online]. 2.4.2018 [vid. 25.4.2021]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/vanrydergames/graphic-novel-adventures>

Příloha 4

Gamebook *Your Town*⁴



4 Graphic Novel Adventures. In: *Kickstarter* [online]. 2.4.2018 [vid. 25.4.2021]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/vanrydergames/graphic-novel-adventures>

Príloha 5

„Pavouk“⁵



5 foto vlastní

Příloha 7

Barevné varianty⁷



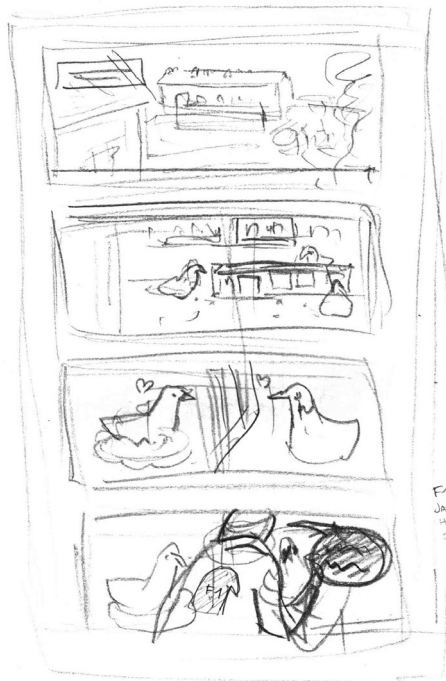
5



Příloha 8

Storyboard⁸

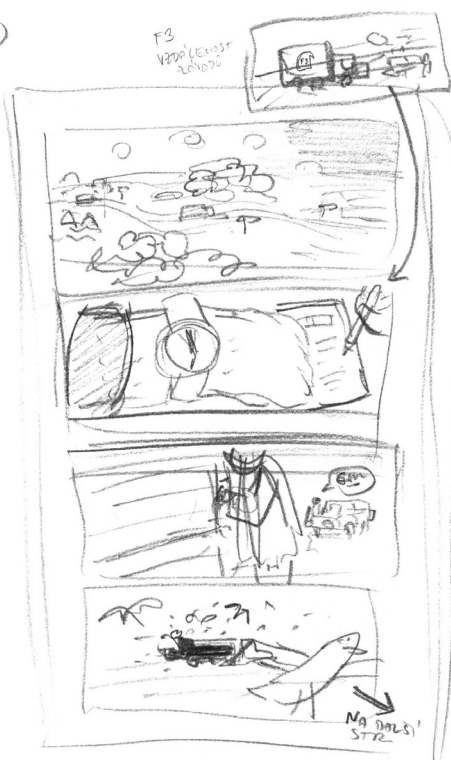
A



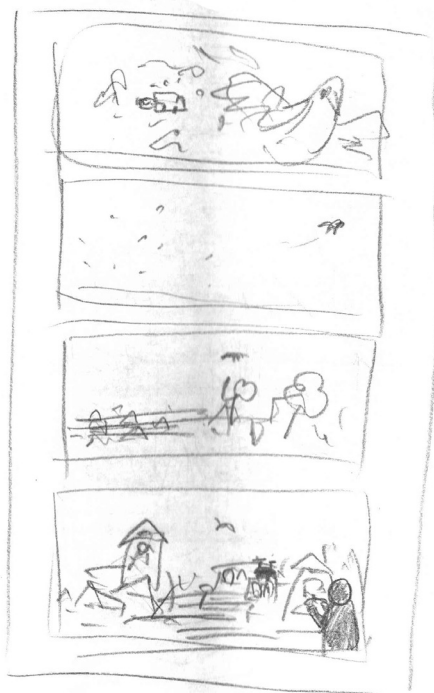
B



C

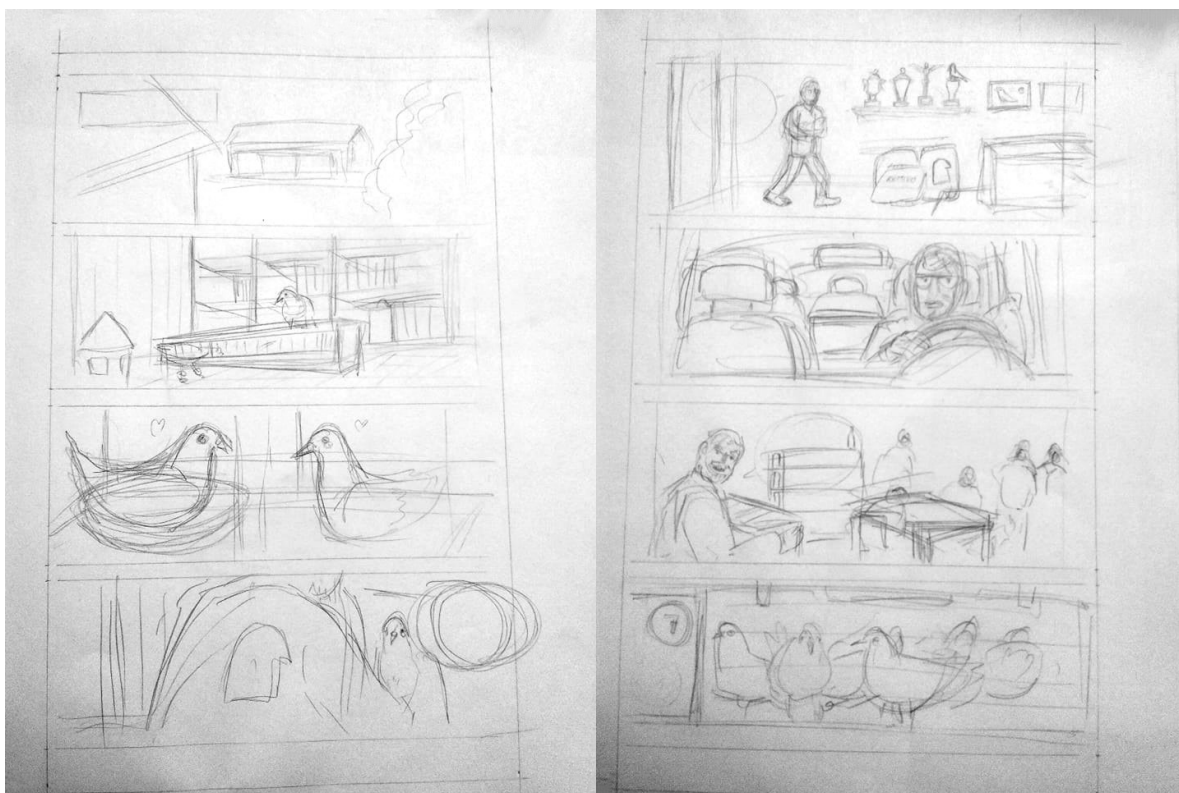


D



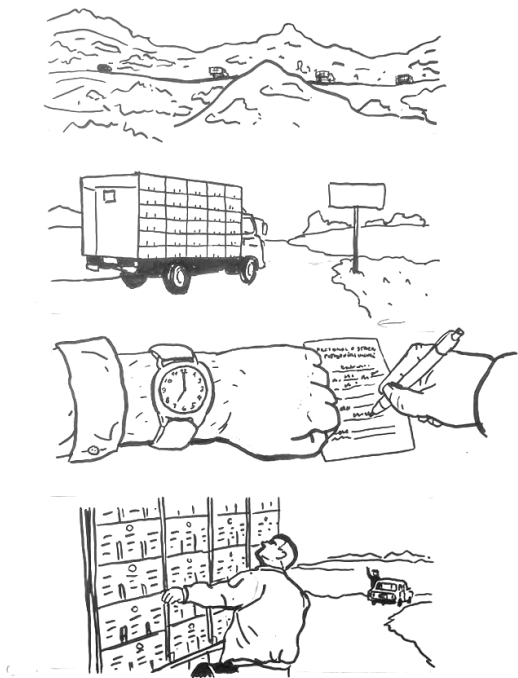
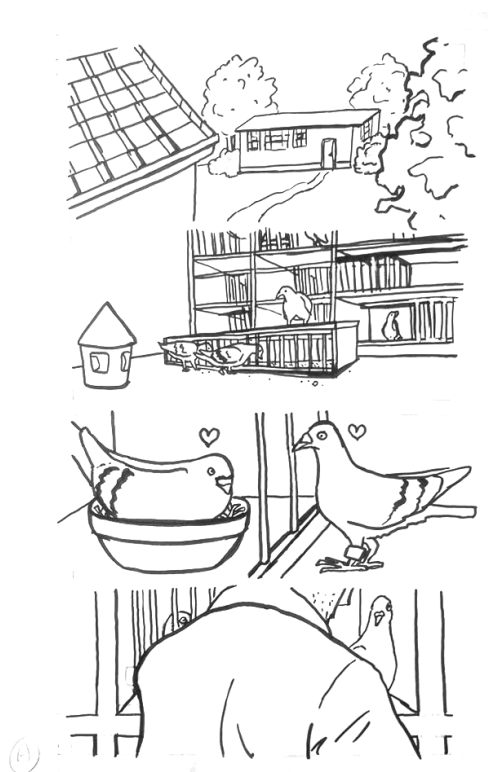
Příloha 9

Stránky gamebooku předkreslené tužkou⁹



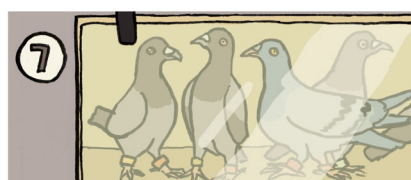
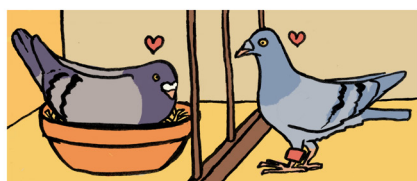
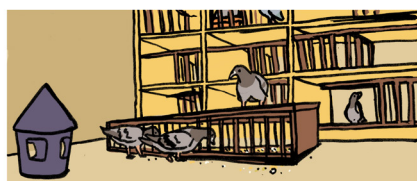
Příloha 10

Stránky gamebooku nakreslené v lince¹⁰



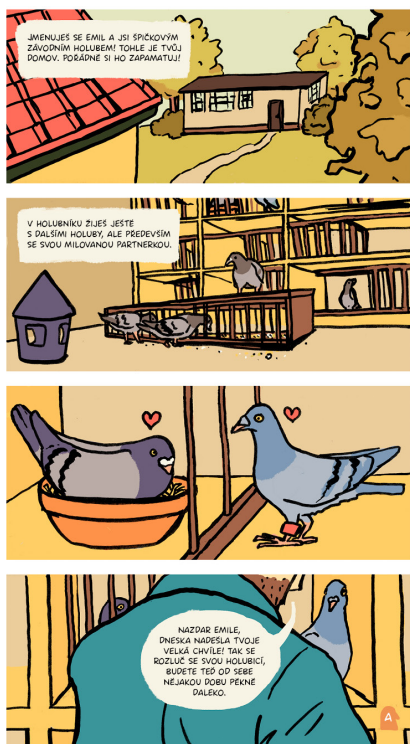
Příloha 11

Vybarvené stránky gamebooku¹¹



Příloha 12

Stránky gamebooku s textovými bublinami¹²



1



2



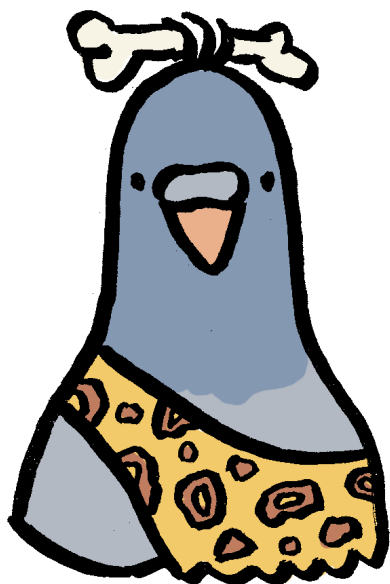
3



4

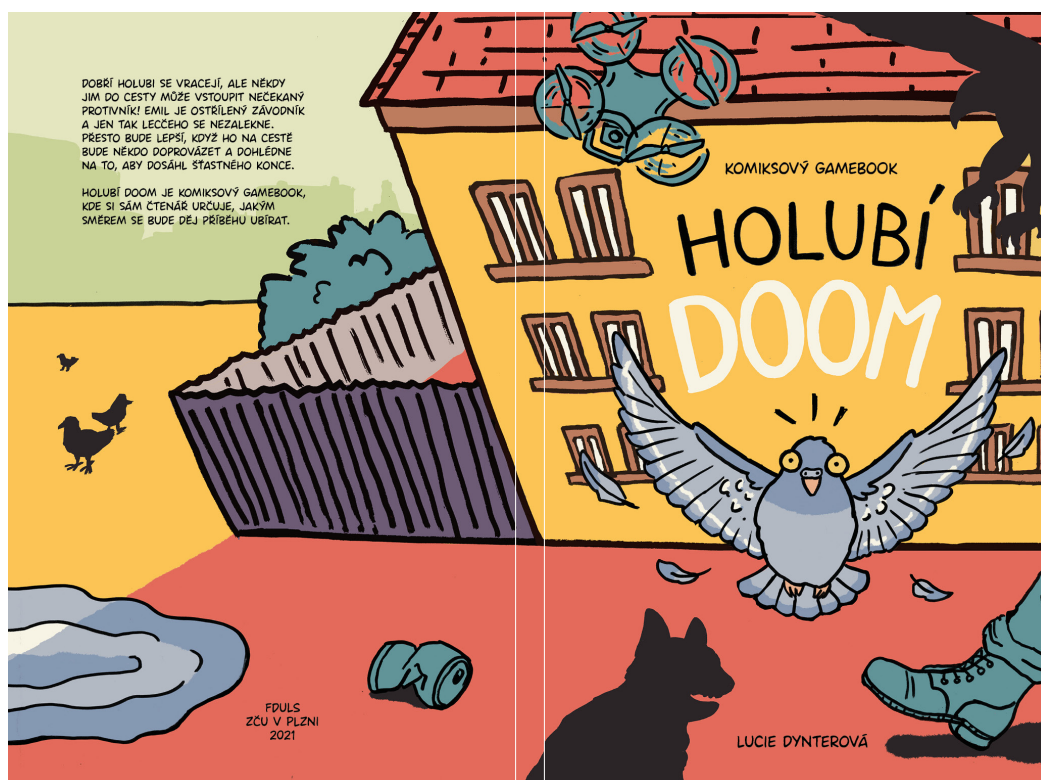
Příloha 13

Ilustrace¹³



Příloha 14

Obálka a předsádka gamebooku¹⁴



Příloha 15b

Finální podoba gamebooku po vytištění¹⁵



Příloha 15b

Finální podoba gamebooku po vytištění¹⁶

