Univerzita Palackého v Olomouci
Filozofická fakulta

Diplomová práce

Filmová narace ve videohrách

Bc. Lukáš Plaček

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Studijní program: Anglická filologie / Filmová věda

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Filmová narace ve videohrách* vypracoval samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato diplomová práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum .....

podpis

Rád bych poděkoval členům komunity MU Game Studies za pomoc při získání potřebných informací a podkladů potřebných pro vypracování této práce. Dále také panu Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za podnětné rady a odborné vedení při zpracování diplomové práce.

Datum .....

podpis

OBSAH

I. ÚVOD **1**

I.1 Představení oblasti zkoumání **1**

I.2. Vymezení tématu a cíle **3**

I.3 Game Studies **4**

I.3.1. PŘEDSTAVENÍ OBORU 4

I.3.2. VZTAH VIDEOHRY A FILMU 6

I.3.3. ROZDĚLENÍ VIDEOHER 8

I.3.3.1. HERNÍ PLATFORMY 9

I.3.3.2. HERNÍ OVLÁDÁNÍ 11

I.3.3.3. HERNÍ GRAFIKA A HERNÍ VIZUALITA 13

I.3.3.4. HERNÍ OBSAH A HERNÍ ŽÁNR 15

I.3.3.5 PROSTOR VS CUTSCÉNA 23

I.3.4. PROBLÉM S VARIABILITOU HERNÍCH TITULŮ 25

I.3.5. ÚVOD DO ZKOUMANÉHO OBDOBÍ 2000 – 2015 25

I.4 Metodologie **29**

I.4.1. POSTUP ANALÝZY 35

II. ANALÝZA FILMOVÉ NARACE VE VIDEOHŘE 38

II.1. STRUKTURALIZACE NARATIVU 38

II.2. OD STRUKTURY K FORMĚ 52

II.3. VIZUALITA VIDEOHERNÍ NARACE A VYUŽITÍ VIRTUÁLNÍ KAMERY 62

II.4. VIRTUÁLNÍ SVĚT A JEHO DŮLEŽITOST 72

III. ZÁVĚR **77**

IV. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY **81**

VI. PŘÍLOHY **96**

I ÚVOD

I.1. Představení oblasti zkoumání

Interaktivní elektronická zábava, kterou všeobecně označuje pojem počítačové hry, videohry nebo jen jednoduše hry, která s rozvojem informačních technologií nabírá na významnosti, už dávno není jen okrajovou záležitostí pro pár vyvolených jedinců a nadšenců vlastnících herní konzoli, kapesní herní zařízení či stolní počítač. Zisky videoherních titulů napříč platformami jsou dnes již mnohdy daleko vyšší, i mnohonásobněji, než tržby těch úspěšných Hollywoodských filmů a největších knižních bestsellerů.[1] Díky obrovskému technologickému pokroku v oblasti informačních technologií za posledních několik desetiletí, který měl za následek nejen neustále se zvětšující možnosti zařízení schopných spouštět videoherní tituly, ale také větší rozšíření těchto technologií a zařízení mezi širokou populací díky snižující se pořizovací ceně a větší integraci do společenského života, bychom dnes našli asi jen málo domácností, které nemají přístup alespoň k jednomu takovému zařízení, ať už se jedná o stolní počítač, notebook, herní konzoli, tablet či mobil. Ostatně dnes je možné některé tituly spustit i na televizi prostřednictví technologie SMART TV a jejich alternativ, díky masově rozšířeným chytrým telefonům má každý k dispozici obsáhlou paletu aplikací a her na dosah několika kliknutí a díky lidové tvořivosti je možné, aby na internetu ožily i desítky let staré tituly, které prostřednictvím internetových aplikací a emulací[2] nacházejí nový život. Lidé se zkrátka chtějí bavit a nikdy to nebylo jednodušší. Svoji cestu k hraní nachází díky těmto vlivům široké spektrum publika od občasných hráčů, kteří si krátí jednoduchými hříčkami na telefonu čekání na autobus, až po tzv. hardcore hráče a profesionály, pro které jsou videohry život nebo i v případě kompetitivních her i zdrojem obživy.

---

[1] Videogames now outperform Hollywood movies. *The Guardian* [online]. London, 2009 [cit. 2015-11-03]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood

[2] **Emulace** – Simulace softwareového a hardwareového prostředí specifického zařízení. Funkce využívaná jak komunitou (vytváření digitálních obrazů titulů pro staré herní systémy a jejich spouštění pomocí speciálních emulačních programú – emulátorů) tak samotnými vývojáři herních zařízení (moderní konzole využívají emulaci titulů ze starší generace prostřednictvím specializovaných online knihoven).

Stejně jako v minulosti filmové médium v důsledku technologické inovace, i videohry od svého vzniku ušly dalekou cestu a v dnešní době není nouze o ambiciózní tituly redefinující hranice a formální postupy videoherních žánru i samotného média, stejně jako o nákladné produkce cílené na co největší masy lidí, videoherní bluckbustery. I když i dnes je možné v rámci stále populárních titulů narazit na arkádové[3] „potomky“ prvních jednoduchých her založených na primitivních principech řešení logických hádanek či repetici mechanických úkonů, stačí se podívat na herní fenomény jako mobilní *Snake*[4] nebo v posledních letech nesmírně populární *Candy Crush Saga*,[5] patří tyto tituly dnes jen do jedné z mnoha větví samotného videoherního média. Ale právě i díky popularitě a marketingovým modelům jednotlivých titulů, i takovéto relativně malé a primitivní hry jsou schopny generovat zisky v řádech stovek milionů dolarů.[6] Díky tomu hry už dávno nejsou zábavou pro úzké spektrum lidí, ale důležitou součástí společenského života nejenom mladších generací. Velké společnosti investují nemalé peníze do product placementu a z vydání největších videoherních titulů se stávají události, které se ne zřídkakdy dostanou i do médií.

Podobně jako je tomu v případě filmové nebo televizní tvorby, i videohry mají mnoho žánrů a druhů, kde některé z titulů jsou dělány bez větších uměleckých ambicí s cílem vydělat co nejvíce, zatímco jiné pokoušejí limity toho, co všechno je v rámci samotného média možno divákovi/hráči předvést, realizovat nebo odvyprávět. Na rozdíl od filmu však v oblasti videoher značně záleží na tom, o jaký druh videohry se jedná, pro jakou platformu je primírně vytvořen, pro jaké publikum je vytvořen a jak je uzpůsobeno jeho ovládání. Rozdíly mezi možnostmi žánrů a především zařízení mohou být místy velmi markantní a mohou dramaticky ovlivnit rozdíl mezi výslednými produkty. Díky rozšířeným informačním technologiím je totiž v dnešní době možné hrát různorodé videohry na desítkách podstatně odlišných zařízení (televize, mobilní telefon, herní konzole, tablet, chytré hodinky atp.), zohledňující a stavící nejenom specifikách té dané konkrétní herní konzole nebo zařízení, ale také

[3] **Arkáda** – Specifické herní tituly, zaměřené na jednoduchých úkonech, spočívající v dosažení co největšího skóre.
[4] *Snake* [videohra]. Taneli Armanto/Nokia, 1997. Mobilní telefony
[5] *Candy Crush Saga* [videohra]. King, 2012. Android/iOS
[6] Activision just spent billions of dollars on Candy Crush studio King Digital. *PC Gamer* [online]. 2015 [cit. 2015-11-05]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/activision-just-spent-billions-of-dollars-on-candy-crush-studio-king-digital/

nastavená přesně pro potřeby vybraného publika, na které je videohra cílena. Svoji roli hraje také dominantní publikum, vlastnící danou konzoli nebo zařízení. Je tedy v tomto ohledu poněkud obtížné srovnávat například populární internetovou aplikaci *FarmVille*[7] vytvořenou jako jednoduchou oddechovou hru[8] pro uživatele sociální sítě Facebook, která nemá téměř žádné narativní prvky a její příběh je tvořen maximálně formou **emergentních narativů,**[9] a hru založenou především na vyprávění komplexního příběhu ve kterém hráč hraje svým hraním určitou roli, jakou je například *Until Dawn*[10] pro herní konzoli Playstation 4.

Díky popularitě filmu a televize a jeho masovému rozšíření do všech koutů Země je v civilizované společnosti jen těžko hledat někoho, koho film a televize neovlivnili. Proto i videoherní tituly se již mnoho let inspirují ve filmových formálních a strukturálních postupech a není proto divu, že si i filmový narativ našel cestu do videoherního prostoru. Snaha napodobit efektnost filmových blockbusterů případně simulovat důvěrně známé filmové postupy (mnohdy i televizní) v rámci videoher není pro toto médium nic nového. Již od prvních pokusů vyprávět komplexnější příběh v rámci videoherního titulu si někteří tvůrci vypůjčovali vizuální postupy z filmu a televize. Tento trend nabral jen na síle s rostoucími možnostmi videoher vyobrazovat komplikovanější a složitější příběhy a větvit narativy na základě hráčských rozhodnutí. Svoji roli na tom sehrál také pokrok počítačové grafiky, jejíž možnosti značně určují, jaká bude finální vizuální podoba samotného titulu

I.2. Vymezení tématu a cíle

Tato práce si klade za cíl na vybraných zástupcích z oblasti videoherního média z období let 2000 – 2015 analyzovat, na jakých úrovních je filmový narativ ve videohrách využíván, jakým způsobem je využíván k vyprávění videoherních příběhů, do jaké míry je v těchto titulech přítomen a jak právě prvky filmového

[7] *FarmVille* [videohra]. Zynga, 2009. PC
[8] **Oddechová hra** – Jednoduchá hra, zpravidla založená na jednoduchých principech a snadném herním prostoru pro co nejmenší náročnost, cílená na co nejširší publikum.
[9] **Emergentní narativ** – Druh narativu vznikající až v průběhu hraní samotné hry. Jedná se o hráčův vklad po využití herních prvků, které mu hra nabízí.
[10] *Until Dawn* [videohra]. Supermassive Games, Sony Computer Entertainment, 2015. PlayStation 4

narativu ovlivňují recepci samotného videoherního narativu. Prostor je také věnován vývoji využití těchto prvků v čase. Práce zkoumá jak strukturální stránku filmového narativu ve videohře, tak jeho vizualitu.

Tituly pro analytickou část jsou vybrány napříč širokým spektrem žánrů, především pak primárně pro hlavní trojici herních zařízení – stolní počítač platformy Microsoft Windows a videoherní konzole společností Microsoft a Sony. Pro účely práce jsou vybrány primárně díla z komerčního sektoru cílené na široké publikum hráčů, nezávislé videohry jsou zmíněny jen okrajově. Za účelem dovysvětlení některých bodů je využito i několika titulů mimo vymezené období.

Celá práce je psána z pohledu filmové teorie s prvky přejatými z oboru game studies, tedy je důraz kladen na uplatnění metodologie převzaté z filmové teorie a jejich aplikace ve spřízněném médiu. Oblast vztahu videohry a filmu patří stále mezi nepříliš akademicky probádané, tato práce si také klade za cíl podpořit bádání v této oblasti.

I.3. Game Studies

I.3.1 Představení oboru

Pro potřeby této práce je využito nejenom filmové vědy, nicméně také teoretických východisek samostatného oboru Game studies. Tento relativně nový vědecký obor,[11] který se postupně vyvinul z vědního konceptu ludologie, který stanovil herní teoretik Gonzalo Frasca na přelomu tisíciletí jako studium her a hraní samotného, si klade za cíl zkoumat a kriticky vyhodnocovat videoherní médium jako takové a jednotlivé tituly v rámci tohoto média. Vědní obor je to stále relativně nový a ne tak pevně zakořeněný v akademické sféře, jako je tomu například u literárních, hudebních či filmových věd. Tato práce čerpá z prací teoretiků zabývajících se game studies a má

[11] Vznik samostatného oboru Game Studies je těžko díky jeho postupnému vývoji datovat, mnoho teoritků v tomto oboru však za skutečný start Game Studies považuje rok 2001, kdy Espen Aarseth označil ve svém úvodníku rok 2001 jako počátek tohoto oboru.
Viz. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies: the international journal of computer game research*[online]. 2001 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html

v tomto ohledu také za cíl dopomoci k rozšíření spektra prací, zabývajících se vztahem videoher a filmu.

V rámci game studies je zkoumáno množství aspektů nejen samotných her ale také jejich vztahu k ostatním médiím. Způsoby jakým jsou hry tvořeny,[12] speciální druhy publika videoherních titulů,[13] vztah hráčů k protagonistům videoherních titulů,[14] role videoher v rámci společnosti,[15] adaptace prvků z jiných médií,[16] či problematika zkoumání her samotných.[17] Jsou interdisciplinárním okruhem, který je dán především díky charakteru akademiků zabývajících se tímto oborem, jejichž vzdělání je často z různých vědních oborů. Díky tomu akademické práce vytvořené v rámci oboru game studies často vychází z teoretických východisek jiných oborů, jakými jsou psychologie,[18] sociologie,[19] informatika,[20] či komunikační[21] nebo kulturní vědy.[22] Díky tomu práce v rámci oboru game studies pokrývají široké spektrum studia od her samotných a jejich designu až po jejich vztah s jinými médii, s jejich samotným hráčem/divákem až po jejich roli v kultuře a společnosti. V rámci videoher je díky jejich charakteru možné sledovat a studovat mnoho aspektů

---

[12] TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *Rules of play: game design fundamentals.* Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003. ISBN 0262240459.
[13] Diminutive Subjects, Design Strategy, and Driving Sales: Preschoolers and the Nintendo DS. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2010 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1001/articles/bryant_akerman_drell
[14] The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames.*Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2002 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0102/newman/
[15] Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2002 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0102/squire/
[16] Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2007 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0701/articles/wallin
[17] Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
[18] Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/griebel
[19] Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2004 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0401/kolo/
[20] Combat in Context. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/montfort
[21] Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2003 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0301/manninen/
[22] Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2003 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0301/fromme/

samotného média, od matematický operací po design a mechaniku jednotlivých her. Game studies ovšem studují také vlivy her na jejich hráče, provádí sociální experimenty v jejich rámci, sledují vlivy ostatních médií na interaktivní médium a mnoho dalšího. Především je to ovšem platforma badatelů, kteří se pomocí tohoto oboru snaží navázat akademickou diskuzi s tématem videoherního média jako kulturního, vědeckého a technického artefaktu hodného akademického diskuruzu.

I.3.2 Vztah videohry a filmu

Videohry a film mají s postupem času a vývojem obou médií čím dál tím více společného. Jejich společenská role stoupá díky jejich rozšíření do většiny domácností, alespoň v nějaké formě, s tím roste i komerční potenciál a výsledný kapitál, jaký jsou schopné tyto tituly vydělat.[23] Jak jejich komerční potenciál stoupá a celkové výnosy z této oblasti multimédií se výrazně zvětšují, tím více producentů je ochotno věnovat nemalé finanční obnosy do nových titulů, které se snaží nabídnout něco lepšího či pokročilejšího jako konkurence, případně nabídnout něco úplně nového a revolučního.[24] A to jak v oblasti formální, tak v oblasti obsahové. Videohry už překročily stín podceňovaného média převážně pro mladší publikum a z vydání nových videoherních „blockbusterů“ se stávají postupně podobně kulturně zásadní události, jako je tomu v případě premiéry nového vysoko nákladového hollywoodského filmu. Podobně jako film, hry ve svých začátcích v některých sférách společnosti doprovázela konzervativní iluze toho, že se jedná jen o zábavu bez přesahu či technologický výdobytek, který s uměním má pramálo společného. Realita je ale už naštěstí někde jinde. Pokud udržíme onu metaforu Hollywoodu, není dnes problém narazit mezi premiérami jak na čistě komerční tituly vyráběné pro co největší masy nenáročného publika (například akční série *Call of Duty*[25] či závodní

[23] Call of Duty: Black Ops III earns over $550 million its first weekend. *Coming Soon* [online]. 2015 [cit. 2015-11-25]. Dostupné z: http://www.comingsoon.net/games/news/631747-call-of-duty-black-ops-iii-earns-over-550-million-its-first-weekend/

[24] Mezi nejnákladnějšími hrami historie hned prvních osm bylo vydáno v rozmezí let 2008 – 2015. Rekordmanem v rozpočtech je dvojice online her *Star Wars: The Old Republic* a *Destiny*, s rozpočty 200 respektive 140 milionů dolarů. Tyto náklady nezahrnují peníze vymezené na marketing titulů, které jsou například v případě *Destiny* odhadovány na více jak dvojnásobek rozpočtu na vývoj hry. Nejnákladnější hrou pro jednoho hráče je *Grand Theft Auto V* s rozpočtem 138 milionů dolarů.

[25] *Call of Duty* [série videoher]. Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games, Activision, 2003-2015. PC/Xbox 360/PlayStation 3

simulátory *Need for Speed*),[26] můžeme najít ale i nízkonákladové žánrové počiny či nezávislé malé tituly, které se ne zřídkakdy snaží nabídnout něco originálnějšího nebo novějšího. Produkční cykly i investované peníze do videoherních titulů jsou pak mnohdy stejně dlouhé a finančně náročné, jako je tomu v případě komerční filmové produkce. Za takovými tituly pak dnes již stojí zpravidla velmi početné vývojářské týmy s podobnou produkční strukturou, jaká je běžnou praxí v rámci filmového průmyslu. Není tedy výjimkou, že elitní videoherní designeři a režiséři mají za svoji kariéru vytvořené renomé, ke kterému část publika přihlíží při zvažování koupě budoucího titulu. Ani z daleka není ve videoherní branži vytvořený star systém jako ve filmové produkci, nicméně tvůrci jako Todd Howard, Gabe Newell, Hideo Kojima, Sid Meier nebo David Cage patří mezi prominentní autory, jejichž jméno u titulu je pro hráče určitým signálem o kvalitách a ambicích díla. Ostatně i rostoucí možnosti videoherního média lákají renomované filmové a divadelní herce, kteří u vybraných titulů propůjčují nejen svoje hlasy, ale také v mnoha případech své herecké schopnosti. Příkladem tohoto mohou být na Oscara dvakrát nominovaný herec Willem Dafoe v případě titulu *Beyond: Two Souls*[27] nebo Peter Stormare ve hře *Until Dawn*. Výjimečným případem jsou pak i tituly, které slouží jako pokračování filmových sérií, jako třeba akční hra *Stranglehold*,[28] na které se podílel režisér John Woo a která sloužila jako přímé pokračování příběhu hlavního hrdiny z jeho filmu *Hard Boiled*.[29]

Díky technologickému pokroku, který díky vývoji informačních technologií a elektroniky celkově, přichází ve vlnách každý rok, se postupně hranice filmové a videoherní vizuality stírají. Pokročilejší možnosti a věrohodnosti digitálních triků v závislosti na výkonnějších počítačích, jsou patrné i laickým okem. Stačí si porovnat tituly, které ať už ve filmu nebo videohře, byly brány za audiovizuální špičku před deseti lety s tím, co vychází v roce 2015 (Obrázky I.1 a I.2 jsou porovnáním titulů

[26] *Need for Speed* [série videoher]. Pioneer Studios/EA Canada/EA Seattle/Eden Studios/EA Black Box/Slightly Mad Studios/Quicklime Studios/EA Singapore/Criterion Games/Ghost Games, Electronic Arts, 1994-2015. PC
[27] *Beyond: Two Souls* [videohra]. Quantic Dreams, Sony Computer Entertainment, 2013. PlayStation 3.
[28] *Stranglehold* [videohra]. Midway Chicago/Tiger Hill Entertainment, Midway Games, 2007. PlayStation 3
[29] *Hard Boiled* [film]. Režie John WOO. Golden Princess Film Production, Hong Kong, 1992.

Giants: Citizen Kabuto[30] z roku 2000 a *Zaklínač 3: Divoký hon*[31] z roku 2015, z nichž oba tituly byly považovány za tituly patřící mezi grafickou špičku své doby). Díky výkonnějším počítačům jsou filmaři schopni dělat náročnější digitální triky, nicméně právě jejich pokrok často otevírá dveře i grafickým technologiím pro videoherní tituly. To má za následek mnohdy výrazné přiblížení se audiovizuální stránky videoher a filmu a často díky novým možnostem i přejímání filmových vizuálních konvencí videohrami.

I přes řadu podobností je ovšem třeba mít stále na paměti zásadní fakt, že film a videohra jsou odlišné média a jejich principy vyprávění se liší, stejně jako se liší způsob jejich sledování/hraní koncovým divákem/hráčem. Zatímco film lze plně pochopit z pohledu filmové narace, u her aplikace podobných pravidel lze použít jen částečně. Jak v jednom ze svých textů napsal Jesper Juul: *Hry svůj narativ formují na základě předem stanovených pravidel, ve kterých se hráč pohybuje, které umožňují hráči zpravidla různorodý výsledek, měřený určitou hodnotou, kterou se hráč snaží během svého hraní ovlivnit*.[32] Akce učiněné v rámci virtuálního světa videohry mají pak své důsledky, které mohou či nemusí ovlivnit samotnou narativní strukturu videoherního titulu. Rozdíl mezi filmem a videohrou je v tomto případě tedy rozdílem mezi lineárním vyprávěním narativu v případě filmu a nelineárním prozkoumáváním narativu v případě titulů videoherních, kde hráč má v omezené podobě přístup i k virtuálnímu světu, ve kterém je narativ zasazen.

I.3.3 Rozdělení videoher

K tomu aby bylo možné porovnávat videoherní a filmové tituly na základně podobností v narativní struktuře a formě, je třeba rozřazení videoherních titulů do jednotlivých kategorií, z nichž pouze některé jsou vhodné pro potřeby této práce. Existují videoherní tituly, jejichž dominantním prvkem je samotná hra a narativní složka nehraje důležitou roli, případně není přítomná vůbec. Pro potřeby zkoumání filmové narace ve videoherních titulech tak tento druh titulů je cíleně opomíjen ve

[30] *Giants: Citizen Kabuto* [videohra]. Planet Moon Studios, Interplay Entertainment, 2000. PC
[31] *Zaklínač 3: Divoký hon* [videohra]. CD Projekt RED, 2015. PC
[32] Jesper Juul: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ Vlastní překlad

prospěch narativních videoherních titulů. Hry se mezi sebou liší v mnoha ohledech a to ať již co se týče samotných druhů zařízení, pro jaké vyšly, počtů hráčů, kolik je může současně hrát, nebo také samotných herních žánrů. Toto rozřazení je důležité především díky roli samotné narativní složky a možnostem pro daný druh hry jak tento narativ v rámci média vyobrazit. Následující části této podkapitoly přiblíží hlediska, ze kterých lze hry klasifikovat a jaké bude tento text v analytické části využívat. Rozdělení videoherních titulů v následujících částech práce vychází z inherentních vlastností videoherních titulů a rozebíraných zařízení určených pro přehrávání těchto titulů, stejně jako z empirických zkušeností autora textu a všeobecných tendencí v rámci samotného videoherního média. Částečně také vychází z práce německého teoretika Winnieho Forstera sepsané v knize *Game Machines 1972-2012: The Encyclopedia of Consoles, Handhelds & Home Computers*.[33]

I.3.3.1. Herní platformy

V oblasti technologických rozdílů tvoří nejdůležitější rozdíl mezi jednotlivými tituly, případně mezi verzemi jednotlivých titulů, platforma, pro kterou vznikly nebo byly vydány. Většina titulů totiž v dnešní době vzniká z pravidla pro co největší škálu herních platforem, primárně pak pro aktuální generaci herních konzolí a platformu stolního počítače Microsoft Windows. Méně časté případy jsou pak pouze konzolové hry (které jsou často uzpůsobené svým designem pro ovládání formou ovladače, spíše než pro ovládání pomoci klávesnice a myši, jako je tomu v případě her vytvořených také pro stolní počítač). Sem spadají také exkluzivity konzole, které jsou z pravidla vytvořeny na zakázku nebo formou marketingové dohody jen a pouze pro jednu konkrétní konzoli. Rozdíly jsou také patrné mezi verzemi, vznikajícími pro platformy různých generací. Tento rozdíl dokazuje například titul *Call of Duty: Black Ops III*,[34] který ve verzích pro starší generace herních konzolí neobsahoval příběhovou kampaň pro jednoho hráče a nabízel pouze hru pro více hráčů prostřednictvím internetu, jako nejpopulárnější část titulů této série. Odůvodněním bylo nedostatečný hardware

[33] FORSTER, Winnie. *Game Machines 1972-2012: The Encyclopedia of Consoles, Handhelds & Home Computer.* [2nd English ed.]. Utting, Germany: Winnie Forster/Gameplan, 2012. ISBN 9780987830500.
[34] *Call of Duty: Black Ops III* [videohra]. Treyarch, Activision, 2015. PC

konzolí předešlé generace pro přehrání kampaně pro jednoho hráče, náročné na výpočetní výkon herního zařízení.

Vzhledem k rozmezí, které pokrývá analytická část této práce, jsou jako ty nejvíce relevantní vybrané herní konzole společností Sony a Microsoft a platforma stolního počítače Windows od té samé společnosti. Cíleně opomíjena je značka herních konzolí společnosti Nintendo, které dominují především trhu s arkádovými a sportovními hrami s minimem narativu a pro které velká část zmíněných titulů v této práci nemá port.[35]

Společnost Sony působí na trhu s herními konzolemi již několik dekád. V roce 2000 vydala pokračovatele značky PlayStation s názvem PlayStation 2, který se od té doby stal vůbec nejprodávanější konzolí historie. Jednalo se o první konzoli schopnou přehrávat disky DVD a vzniklo pro ni během následujících let téměř 4 000 titulů, které pro konzoli vycházely až do roku 2013. V rámci šesté generace videoherních konzolí, kam Playstation 2 spadá, byly představeny také další konzole od společností Sega a Nintendo, nicméně pro tuto práci je důležitá především konzole Xbox od společnosti Microsoft, která byla uvedena v roce 2001. Byť se tohoto zařízení prodal jen zlomek toho, co konkurenčního PlayStation 2, vzniklo pro konzoli několik titulů, které se zapsaly do herní historie a dodnes dnes patří mezi nejlukrativnější značky videoherního průmyslu vůbec. Další generace herních konzolí odstartovala o čtyři roky později, kdy Microsoft představil nástupce své konzole s názvem Xbox 360. Díky téměř dvouročnímu náskoku oproti konkurenci, tato konzole zaznamenala výrazný komerční úspěch a získala postavení jedné ze zásadních platforem, pro kterou začaly vznikat všeobecně zásadní tituly, zatímco úspěšné značky, jako například akční série *Halo*,[36] dostaly pokračování speciálně pro tuto konzoli. Podobně vyprofilovala společnost Sony i svou další konzoli, PlayStation 3, která se v Severní Americe začala prodávat koncem roku 2006 a do Evropy se dostala začátkem roku 2007. Podobně jako její předchůdce, i třetí konzole této značky byla v mnohém revoluční, například jako první obsahovala přehrávač Blu-Ray disků a měla výkonnější hardware oproti konkurenci. Jednalo se tedy o do značné míry více

[35] **Port** – Vydání titulu v upravené verzi pro jinou platformu, než byla vydána původně, případně byla původně vyvíjena. Nejčastější případy jsou přepracování konzolových her na PC, případně úpravy titulů pro méně výkonné konzole.
[36] *Halo* [série videoher]. Bungie/Ensemble Studios/343 Industries, Microsoft Studios, 2001-2016. PC/Xbox 360/Xbox One

multimediálně zaměřené zařízení oproti víceméně čistě hernímu Xbox 360. V rámci sedmé generace herních konzolí se sice jednalo o nejprodávanější herní konzoli, nicméně prodeje byly téměř vyrovnané, stejně jako počet exkluzivních titulů, vycházejících pouze na dané konzoli, případně na dané konzoli a PC. Do vymezeného období nicméně spadá také osmá, v době psaní této práce aktuální generace herních konzolí, kde opět obě společnosti mají své zástupce. Třetí Xbox od společnosti Microsoft pod názvem Xbox One byl uveden v roce 2013, stejně jako konkurenční PlayStation 4 od společnosti Sony. Obě konzole nabídly svým uživatelům více multimediálněji zaměřené zařízení oproti předešlé generac, které využívá vysoké integrace s internetovými službami jednotlivých společností a také výrazné přiblížení technickým standardům stolního počítače.

Ten je poté poněkud specifickou herní platformou. Tato nejstarší stále využívaná videoherní platforma vůbec je v mnohém odlišná od konzolí, především kvůli široké škále titulů, které pro ni vznikají, kompatibilitě napříč generacemi (což je u některých konzolí problematické, nebo přímo nereálné) a relativní dostupnosti. Variabilita titulů záleží pouze na výkonu a zvolené verzi operačního systému, od čehož se odvíjí finanční náročnost a kompatibilita s videoherními tituly. Výkonem se jedná o zdaleka nejpokročilejší variantu, závislou primárně na finančních možnostech a požadavcích na výkon samotného spotřebitele. Díky obsáhlému seznamu dostupných aplikací pro stolní počítače je navíc možno spouštět díky specializovaným programům i videoherní tituly ze starších herních konzolí a zařízení, stejně jako z jiných, dnes již zastaralých systémů pro stolní počítače. Ačkoliv i dnes existuje několik alternativ platformy, v tomto ohledu zastoupenou operačním systémem, Microsoft Windows je ve všech svých verzích zdaleka nejpoužívanějším systémem, především pak pro videohry. Díky tomu je nespočet softwareových řešení dostupných dříve především na PC, nyní dostupný v upravené podobě také u herních konzolí.

I.3.3.2. Herní ovládání

Se zvoleným typem platformy souvisí také způsob jejího ovládání. Herní konzole mívají z pravidla pro své ovládání určenou formu drátového, či bezdrátového ovladače se specifickými ovládacími prvky. Konzole Xbox pro své ovládání

využívají poněkud odlišnou sérii ovladačů oproti konkurenčnímu PlayStation a tak podobně. Obě konzole navíc v posledních verzích nabízejí pokročilé ovládání pohybem, kde je prostor před herním displejem snímán speciálními kamerami pro dosažení přímé reakce na hráčův pohyb uvnitř hry. Tímto může být hráčská imerze[37] do hry dramaticky navýšena, i přes značnou nedokonalost těchto systémů. I přes výrazný marketing těchto řešení, tyto ovládací prvky nejsou ani u současné generace brány jako standard a jedná se spíše o volitelnou součást některých her. Naproti ovládacím prvkům u konzolí, je počítač primárně ovládán pomocí klávesnice a myši, byť možnost využití širokého spektra externích periferií, jakými jsou například speciální ovladače pro různé typy her, konzolové ovladače případně headsetu virtuální reality tu stále je. Možnosti klávesnice a citlivost pohybu myší umožňuje titulům vytvořeným primárně pro stolní počítač využívat větší množství ovládacích prvků, komplikovanější ovládání a především využívat větší přesnost pohybu a kontroly myši, oproti jedné či dvěma analogovým pákám a hrstce ovládácích prvků v případě konzolových ovladačů. Ve prospěch konzolí a jejich ovládání naopak svědčí větší kompaktnost zmíněných ovládacích prvků a jejich citlivost, kde nejsou například nejen sledovány pohyby a stisknutí ovládacích prvků ale také pohyb a rychlost pohybu ovladače samotného.

Nejdůležitějším faktorem při posuzování vlivu ovládání na samotnou hru je však vlastní využití dostupných ovládacích prvků vývojářem nebo designerem stojícím za hrou, které je přítomno v konečné prodejní verzi hry. Díky tomu se tak zkušenost s hraním her pro stejnou platformu může diametrálně lišit díky míře využití možností ovladače a herní konzole. Komplikované počítačové hry a strategie často využívají k hraní velkou část kláves na klávesnici, díky kterým mohou hráči často kontrolovat velké množství ovládacích prvků v rámci herního prostoru, případně otevírat specializované kontextové nabídky pod jednotlivými klávesami. Naproti tomu hry specializované především na konzole mají ovládací prvky uzpůsobené

[37] **Imerze -** Pojem imerze znamená ponoření se do něčeho, pocit vtažení do určité situace, ponoření se do ní. Imerze odkazuje ke specifické technické kvalitě počítačových her (jejich imerzivnosti) a ke specifickému typu psychologického zážitku, který hry přinášejí svým hráčům, poněkud odlišnému od toho, co vnímáme v jiných uměních (tam hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí /engagement/ apod.) Pojem imerze se používá v různých, lehce odlišných významech a kontextech a leckdy se aplikuje i na jiná umění (imerzivní kinematografie, imerze ve výtvarném umění atd.), čímž se poněkud rozmlžuje. Viz. BENDOVÁ, Helena. Imerze. *Game Art: Web o umění počítačových her* [online]. 2013 [cit. 2015-10-14]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7

společným prvkům různých ovladačů a jejich verze pro stolní počítač vývojem hry podobným směrem může potom trpět.[38] Specifické případy, které výrazně narušují konvenční přístup k hernímu ovládání, budou zmíněny samostatně.

I.3.3.3. Herní grafika a herní vizualita

Nejzásadnější vlastnost herních konzolí a různých variant platforem určených pro nebo schopných spouštět videoherní tituly je jejich výkon a s tím související grafické možnosti a grafické technologie, které jsou schopné videoherní tituly využívat. Za tři generace konzolí, které vymezené období diplomové práce pokrývá, se grafické a technologické možnosti jednotlivých zařízení několikanásobně zvětšily, stejně jako narostly nároky publika. Nové generace konzolí tak často čelí vysokým očekávání a trh je, v posledních letech především, řízen strategií next-gen,[39] kdy značná část komerčního potenciálu jednotlivých titulů spočívá v jejich vizuální stránce, která využívá širokou paletu nových grafických prvků ozvláštňujících vizuální stránku hry dostupných zpravidla pouze pro moderní systémy, stejně jako adaptaci trendů mezi hráčskou společností. Často se tak stává, že forma nabývá na větším významu v produkci titulu, než samotná náplň titulu. Ne zřídkakdy tak často vizuálně opulentní tituly dopadají daleko za očekáváními v ostatních oblastech. Taková situace nastala například u vysoce očekávaného titulu *The Order: 1886*,[40] který byl jedním z prvních představených exkluzivních titulů pro konzoli PlayStation 4. Oslnivou vizuální stránku titul sice nakonec nabídl, nicméně ve většině ostatních prvků titul propadl a vysloužil si tak smíšené až negativní recenze,[41] které napodobily podobné situace u dalších next-gen titulů z předešlých let.

---

[38] Je běžnou praktikou zpětně upravovat hry vydané pro jednu platformu na míru platformě druhé. Tato praktika ovšem často bývá kontroverzní, neboť mnoho z těchto titulů bývá nedokonalých a díky původnímu zaměření na jiný druh ovládání a styl hry v rámci jiné platformy téměř nehratelných. Jedním z takových případů z poslední doby je hra *Batman: Arkham Knight* z roku 2015, která vyšla na několika platformách, nicméně její vývoj byl primárně pro konzole. Verze pro PC byla úpravou konzolové verze provedenou externím studiem, která měla díky technickým problémům a problémům s ovládáním hry za následek stažení hry z prodeje dva týdny po vydání.

[39] **Next-Gen** – označení pro tituly, které jako první využívají nových možností nových generací herních konzolí, případně nových grafických rozhraní s tím souvisejících na platformě PC.

[40] *The Order: 1886* [videohra]. Ready at Dawn/SCE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2014. PlayStation 4

[41] The Order: 1886. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2015-11-06]. Dostupné z: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-order-1886

Samotná výkonnost jednotlivých platforem a jejich podpora grafických technologií udává, co si mohou tvůrci v rámci samotného díla dovolit. Ne všichni však vycházejí z preferencí trhu a tak mohou i v současné době vznikat ojedinělé tituly, popírající všeobecná pravidla. Jako příklad za všechny je celosvětový fenomén *Minecraft*,[42] který byť nenabízí zhola nic nového nad rámec klasického sandboxu,[43] patří mezi nejúspěšnější hry poslední dekády. Herní náplň této hry spočívá simulaci podobné volnosti, jakou umožňují kostky stavebnice Lego, akorát v rámci virtuálního světa, který má pro hráče hry stanovená jasná pravidla. Na druhé straně v této oblasti existují i experimentátoři, kteří se snaží vizuální stránku hry rozšířit neobyčejným směrem, jako je tomu například v případě hry *Quantum Break*,[44] která kombinuje klasickou akční adventuru s vysoko rozpočtovým hraným seriálem, odehrávajícím se v rámci stejného světa, jehož narativní strukturu ovlivňuje chování hráče ve hře. Jedná se o poměrně jedinečný experiment propojující virtuální svět videohry společně s jeho vlastnostmi a pravidly s fikčním světem televizního seriálu, který je přímo závislý na interakci hráče v rámci takového světa.

Výrazný dopad na vizuální stránku videoherních titulů mají také technologie využité k jejich realizaci, především pak k realizaci postav v rámci samotného videoherního titulu. Technologie Motion Capture, která je již mnoho let hojně využívána ve filmovém průmyslu, má také poměrně dlouhou tradici i v oblasti videoher. Míra „uvěřitelnosti“ realizace postav podobnými technikami pak spočívá především na preciznosti game designu, spíše než na použití samotné technologie. Existují však také další podpůrné nástroje umocňující věrohodnosti virtuálního světa videohry či postav tento svět obývajících, mezi ty nejpopulárnější patří speciální systémy podporující fyziku v rámci videoherního světa nebo například i sytém vytvářející iluzi skutečných vlasů a ochlupení postav, případně technologie snímání mimiky obličeje pro realističtější podobu obličejů virtuálních postav. Videoherní vizualita ale zatím v takovémto případě často končí v prostoru, který bývá označován jako temný val.[45] Umělé postavy obývající virtuální svět se v takovémto případě

[42] *Minecraft* [videohra]. Mojang, Mojang/Microsoft Studios, 2011. PC

[43] **Sandbox - Hra s otevřeným světem** – Druh hry, ve které má hráč větší míru svobody v rámci virtuálního světa videohry. Zpravidla tento druh hry obsahuje další možnosti hry mimo hlavní narativ jako jsou vedlejší úkoly pro postavu, různé dovednostní soutěže atp.

[44] *Quantum Break* [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Studios, 2016. PC/Xbox One

[45] **Tajemný val – Uncanny Valley** – úroveň antropomorfismu (míry podobnosti umělé bytosti s člověkem), kdy člověk vnímá postavy odpudivě na základě jejich umělé nedokonalosti v porovnání s člověkem. Termín stanovil japonský robotik Masahiro Mori. Tento koncept se využívá v oblasti

přibližují uvěřitelnosti lidských bytostí, jejich nedokonalosti ovšem způsobují odpor u diváka / hráče.

I přesto zůstává grafická stránka a s tím související audiovizuální podoba hry jedním z nejdůležitějších prvků velkých videoher a vizuální působivost hry často hraje významnou roli v kritickém i uživatelském přijetí samotných titulů (byť i zde se najdou vyjímky jako například titul *Undertale*,[46] který se stal jedním z nejchválenějších titulů za poslední dobu přesto, že je zpracován v podobě her starých i několik generací herních systémů.)

I.3.3.4. Herní obsah a herní žánr

I ty nejpokročilejší technologie a specializované systémy jsou však bez obsahové stránky téměř bezcenné. Ta je v rámci videoherního média značně rozdílná a pro tuto práci klíčová. Nejde zde totiž jen o samotné žánry ale také o cílové publikum nebo platformu. Pro potřeby analytické části této diplomové práce je nejdůležitější spektrum klasických her s příběhem, kde narativní část titulu hraje svoji roli a je plnohodnotnou součástí videohry. Přesné vymezení zde je poněkud problematické, především díky kombinaci jednotlivých prvků. Je totiž naprosto normální, když arkáda, kde jedinou hráčskou akcí je řešení logických hádanek, vykonávání obdobných mechanických úkonů či i třeba obyčejné hraní digitálních karet, v dnešní době nabízí s každou další herní úrovní kousek příběhu, který hráč svým hraním hry odkrývá. Ten je však v takovém případě spíše ozvláštnění, než plnohodnotnou součástí titulu.

Hry ovšem nemusí na rozdíl od filmu nabízet vždy jen jeden příběh. V závislosti na druhu hry a její obsáhlosti, mohou hry ve svém rámci obsahovat mnoho sekundárních prvků, vedlejších narativů a mnohdy i množství dalšího doprovodného materiálu o virtuálním světě a jeho postavách nad rámec hlavní narativní struktury. Příkladem takového titulu může být i poměrně lineární střílečka *Wolfenstein: The New Order*.[47]Toto v roce 2014 vydané pokračování série započaté

---

videoher k označení grafického znázornění lidí, které se přibližuje realitě, nicméně umělost takovéhoto znázornění působí odpudivě a nerealisticky.

[46] *Undertale* [videohra]. Tobyfox, 2015. PC

[47] *Wolfenstein: The New Order* [videohra]. MachineGames, Bethesda Sofworks, 2014. PC

klasickým titulem žánru střílečk *Wolfenstein 3D*[48] z roku 1992, nabízí ve svém jádru přímočaře vyprávěný příběh o povstání proti nacistickému režimu v alternativní verzi Země, kde síly osy vyhrály 2. světovou válku. V rámci tohoto narativu ovšem hráč může sbírat množství předmětů, nahrávek, novinových výstřižků, knih a desek, které mají vlastní narativní linky odehrávající se před narativem hlavní hry i v jeho rámci. Díky tomu je v rámci příběhu z alternativní historie vyprávěno i několik dalších, kde některé přímo nesouvisí s protagonistou či hlavním narativem, nicméně spíše pomáhají vývojářům utvářet věrohodný obraz virtuálního světa. Videoherní titul využívá i hru s důvěrně známými vzory, kdy pro potřeby svého narativu využívá upravené verze všeobecně známých plakátů propagandy nebo také přepracované lidové skladby z amerického folkloru jakou je i *The House of Rising Sun*. V tomto ohledu titul využívá podobné převracení důvěrně známých motivů, které využíval i například Philip K. Dick ve své knize *Muž z vysokého zámku*[49] a pozdější televizní adaptace této knihy do podoby seriálu.[50]

Zmíněné dějové nástavby a další rozšíření obsahu nebo narativu samotné hry, bývají základním principem tzv. DLC,[51] které v závislosti na jejich druhu rozšiřují nějakým způsobem možnosti základní hry, ať již se jedná nové možnosti interakce hráče v rámci virtuálního světa, rozšíření narativní linky videohry případně přidání kompletně nové narativní linky nad rámec základní hry. Méně častý je i případ změny věcí, případně i samotných částí narativu v původní hře. Případem tohoto byl závěr narativu titulu *Mass Effect 3*,[52] který se po vydání vydal s velkou vlnou nevole u hráčů hry díky nenaplnění očekávání, co se týče obsahové úrovně hry na základě kvalit prvního a především druhého dílu. Tvůrci se proto rozhodli pro bezprecedentní krok v rámci jednoho z DLC, které pro hru po vydání vyšlo, pozměnit kritickou část narativu a změnit tak závěr nejenom finálního dílu ale také ve výsledku celé trilogie vzájemně narativně propojených titulů.

---

[48] *Wolfenstein 3D* [videohra]. id Software, Apogee Software, 1992. PC
[49] DICK, Philip K. *Muž z Vysokého zámku*. 1. vyd. Plzeň: Laser, 1992.
[50] *The Man in High Castle* [televizní seriál]. Tvůrce Frank SPOTNITZ. USA, Amazon Studios, 2015.
[51] **DLC – Downloadable Content – Stažitelný obsah** – Zpravidla placená volitelná součást hry, rozšiřující dostupný obsah v rámci základní hry, případně rozšiřující dějovou linku nebo možnosti hráče ve virtuálním světě.
[52] *Mass Effect 3* [videohra]. BioWare, Electronic Arts, 2012. PC

Podobný princip jako DLC využívají také datadisky,[53] které jsou časté především u her s módem kampaně,[54] kde přidávají zpravidla další kampaň v rámci virtuálního světa videohry. Tato možnost je dnes již ojedinělá především díky popularitě DLC v posledních letech, nicméně stále přítomná například u strategických a RPG her.

Uchopení samotného videoherního žánru je poněkud problematické, nicméně pro potřeby této práce je potřeba zvolit jednu z možných klasifikací, ze kterých tato práce bude vycházet. Seznam videoherních žánrů uvedených v následující části je založen na vlastním překladu knihy *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design* od Scotta Rogerse,[55] který definuje herní žánry takto:

1. **Akční hry** – požadují od hráče primárně koordinaci ruky a očí. Mají několik subžánrů:
    - *Akční adventura* – kombinace žánrů, využívající především úkoly spočívající ve sbírání a interakci s předměty, řešení logických hádanek a úkoly plněné v rámci celého příběhu. *Prince of Persia: The Sands of Time*,[56] série *Tomb Raider*[57]
    - *Akční arkáda* – hra prezentovaná ve formě prvních her pro herní automaty. Základ hry tvoří rychlá reakce, hra na body a krátký herní čas. Příklady: *Dig Dug*,[58] *Dinner Dash*[59]
    - *Plošinovka* – hra využívající plošiny, po kterých se herní avatar pohybuje či skáče. Forma souboje s nepříteli nebo střílení může být také součástí hry. Příklady: Hry společnosti Nintendo s Mariem, jako např. *Super Mario Bros*[60]

[53] **Datadisk – Expansion Pack** – Obsáhlé rozšíření základní hry, které přidává množství nového materiálu do titulu, zpravidla pak nové oblasti, dějové linky nebo postavy.
[54] **Kampaň** – herní režim častý především pro strategické hry, který nabízí hráči příběhovou stránku hry formou několika separátních narativních linek, nebo jedné rozdělené do separátních segmentů, zpravidla oddělených časově.
[55] ROGERS, Scott. *Level up!: the guide to great video game design*. Chichester: Wiley, 2010, xx, 492 p. ISBN 978-047-0688-670. str. 9.
[56] *Prince of Persia: The Sands of Time* [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2003. PC
[57] *Tomb Raider* [série videoher]. Core Design/Crystal Dynamics/Nixxes Software/Ubisoft Milan, Eidos Interactive/Square Enix, 1996-2015. PC
[58] *Dig Dug* [videohra]. Namco, 1982. Arkáda
[59] *Dinner Dash* [videohra]. Gamelab, PlayFirst, 2004. PC
[60] *Super Mario Bros.* [videohra]. Nintendo R&D4, Nintendo 1985. PC

- *Stealth akce* – akční hry s důrazem na vyhýbání se nepřátel, spíše než na jejich konfrontaci. Příklady: série *Metal Gear*,[61] *Splinter Cell*[62] nebo *Thief*.[63]
- *Bojovka* – hra, ve které jsou proti sobě postaveni dva nebo více nepřátel v omezené aréně. Liší se od klasických akčních her svojí mírou ovládání postavy. Příklady: série *Street Fighter*[64] a *Mortal Kombat*[65]
- *Beat'em up / Hack 'n' Slash* – akční hry spočívající s eliminaci jednotlivých vln nepřátel se zvyšující se obtížností. Příklady: *Double Dragon*[66] nebo série *Devil May Cry*.[67]

2. **Střílečky** – žánr her spočívající ve střelbě projektilů na nepřátele. Podobný herní styl jako v případě akčních her se zaměřením na reflexy hráče a rychlé tempo.
   - *FPS – First Person Shooter* – střílečka z pohledu první osoby. Hledisko hráče je díky tomu značně omezeno, je však osobnější než v případě ostatních druhů stříleček. Příklady: série *Quake*,[68] *Doom*[69] nebo *Call of Duty*.
   - *Shoot 'em up* – žánr stříleček se zaměřením spíše na arkádový styl hry, kde hráči eliminují velké zástupy nepřátel, zatímco se vyhýbají překážkám. Příklady: *Space Invaders*,[70] *Contra*.[71]
   - *TPS - Third Person Shooter* – střílečky z pohledu třetí osoby. Střílečky kde kamera snímající pohyb hráče je umístěna za postavou,

[61] *Metal Gear* [série videoher]. Konami/Kojima Productions, Konami, 1987-2015. PC/PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3
[62] *Tom Clancy's Splinter Cell* [série videoher]. Ubisoft Montreal/Ubisoft Shanghai/Ubisoft Toronto, Ubisoft, 2002-2013. PC
[63] *Thief* [série videoher]. Looking Glass Studios/Ion Storm/Eidos Montreal, Eidos Interactive/Square Enix, 1998-2014. PC
[64] *Street Fighter* [série videoher]. Capcom, 1987-2015. Arkáda/PC/PlayStation/PlayStation 2
[65] *Mortal Kombat* [série videoher]. Midway Games/NetherRealm Studios, Midway Games/ Warner Bros. Interactive Entertainment, 1992-2015. Arkáda/PC/PlayStation 2/PlayStation 3
[66] *Double Dragon* [videohra]. Technōs Japan, Mastertronic/HAMSTER, 1987. Arkáda/NES
[67] *Devil May Cry* [série videoher]. Capcom/Ninja Theory, Capcom, 2001-2015. PlayStation 2/PlayStation 3/PC
[68] *Quake* [série videoher]. id Software/Raven Software/Splash Damage, GT Interactive/Activision/id Software/Bethesda Softworks, 1996-2007. PC
[69] *Doom* [série videoher]. id Software, GT Interactive/Activision/Bethesda Softworks, 1993-2016. PC
[70] *Space Invaders* [videohra]. Taito, Taito/Midway, 1978. Arkáda
[71] *Contra* [videohra]. Konami, 1987. Arkáda

umožňující pohled na část případně celou postavu hráče. I přes širší záběr zůstává důraz na eliminaci nepřátel střílením. Příklady: série *Star Wars Battlefront*[72] nebo *Grand Theft Auto*.

3. **Adventury** – hry zaměřující se primárně na řešení logických hádanek a sbírání předmětů, které jsou následně využity pro postup ve hře. První tituly tohoto žánru byly založené pouze na textové podobě. Příklady: *Colossal Cave*,[73] *The King's Quest*[74] nebo série *Leisure Suit Larry*.[75]
   - *Grafická adventura / Point and click adventura* – subžánr využívající především myši k orientaci a interakci v rámci herního prostoru. Příklady: série *Monkey Island*,[76] *Myst*[77] nebo česká série *Polda*.[78]
   - *RPG Role-Playing Game* – subžánr založený na deskových hrách a hrách na hrdiny jakou je například české *Dračí doupě* nebo jeho předloha *Dungeons & Dragons*. Hráči v rámci titulů tohoto žánru získávají postavy různých specializací, jejichž vlastnosti a schopnosti rozvíjejí na základě soubojů, zkušeností a objevování virtuálního světa. Postavy mohou být buď specifické charaktery, nebo všeobecné archetypy. Příklady: série *Mass Effect*, *Diablo*[79] nebo *Fallout*.[80]
   - *MMORPG - Massively Multiplayer Online Role-playing Game* – rozšíření žánru RPG o prvek více hráčů, zpravidla stovek, kteří sdílí jedno prostředí. Typickým pro tento subžánr jsou souboje hráčů mezi sebou, opakování úkolů (neboli „grinding“) a skupinové souboje (nebol „raidy“). Příklady: *World of Warcraft*, *Star Wars: The Old Republic* nebo *Lord of the Rings Online*.[81]

---

[72] *Star Wars: Battlefront* [série videoher]. Pandemic Studios/ Digital Illusions CE, LucasArts/Electronic Arts, 2004-2015. PC
[73] *Colossal Cave Adventure* [videohra]. William Crowther/Don Woods, CRL, 1978. PDP-10 (online)
[74] *King's Quest* [série videoher]. Sierra Entertainment/The Odd Gentlemen, Sierra Entertainment, 1984-2015. PC
[75] *Leisure Suit Larry* [série videoher]. Sierra Entertainment/High Voltage Software/Team17/Replay Games, Sierra Entertainment/Codemasters/Replay Games, 1987-2013. PC
[76] *Monkey Island* [série videoher]. LucasArts, 1990-2011. PC
[77] *Myst* [videohra]. Brøderbund, Brøderbund/Red Orb Entertainment, 1993. PC
[78] *Polda* [série videoher]. Zima Software, 1998-2015. PC
[79] *Diablo* [série videoher]. Blizzard Entertainment/Synergistic Software, Sierra Entertainment/Blizzard Entertainment. 1996-2014. PC
[80] *Fallout* [série videher]. Interplay Entertainment/Black Isle Studios/Bethesda Game Studios/Obsidian Entertainment, Interplay Entertainment/Bethesda Softworks, 1997-2015. PC
[81] *Lord of the Rings Online* [videohra]. Tribune Inc., Tribune Inc/Midway Games/Warner Bros. Interactive Entertainment, 2007. PC

- *Survival / Horory* - tituly z tohoto subžánru staví hráče do hororového scénáře s omezenými prostředky, jako například nedostatek munice. Příklady: série *Resident Evil*[82] nebo *Silent Hill*.[83]

4. **Budovatelské / Management –** žánr spočívající ve výstavbě a rozšiřování specifické lokace s omezenými prostředky. Příklady: série *Sim City*,[84] *Cities: Skylines*[85] nebo *Zoo Tycoon*.[86]

5. **Simulátory života** – subžánr vzdáleně podobný managementu a budovatelským hrám, se zaměřením na management umělých forem života, budování jejich vztahů a životního prostředí. Příklady: série *The Sims*[87] a *Princess Maker*.[88]
   - *Simulace zvířat* – subžánr založený na principech malých kapesních konzolí Tamagotchi. Principem hry je péče o digitálního mazlíčka a jeho životní prostředí a vztahy. Příklady: *World of Zoo*.[89]
6. **Hudební –** využívají hudby jako dominantního prvku v herním prostoru. Hráči jsou často pověřeni využitím rytmu nebo hudby samotné v rámci hry získávat body. Může se jednat o jednoduché úkony a minihry založené na hudbě nebo komplexní série úkonů založených na hudební složce. Příklady: *Rock Band*,[90] *Guitar Hero*,[91] *Rocksmith*,[92] *Audiosurf*.[93]
7. **Party Hry** – hry navržené pro hru více hráčů s důrazem na hru proti sobě. Herní prostor je zpravidla složen z jednoduchých miniher. Party mód

---

[82] *Resident Evil* [série videoher]. Capcom, 1996-2016. PlayStation, PlayStation 2, PC, PlayStation 3
[83] *Silent Hill* [série videoher]. Konami Computer Entertainment Tokyo/Creature Labs/Climax Studios/Double Helix Games/Vatra Games/WayForward Technologies/Kojima Productions, Konami/Konami Digital Entertainment, 1999-2012. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3/PC
[84] *SimCity* [série videoher]. Maxis/Tilted Mill Entertainment, Infogrames/Electronic Arts, 1989-2014. PC
[85] *Cities: Skylines* [videohra]. Colossal Order, Paradox Interactive, 2015. PC
[86] *Zoo Tycoon* [videohra]. Blue Fang Games, Microsoft, 2001. PC
[87] *The Sims* [série videoher]. Maxis/The Sims Studio, Electronic Arts, 2000-2016. PC
[88] *Princess Maker* [série videoher]. Gainax, 1995-2008. PC/PlayStation 2
[89] *World of Zoo* [videohra]. Blue Fang Games, THQ, 2009. PC
[90] *Rock Band* [videohra]. Harmonix, MTV Games/Electronic Arts, 2007. PlayStation 3
[91] *Guitar Hero* [videohra]. Harmonix, Red Octane, 2005. PlayStation 2
[92] *Rocksmith* [videohra]. Ubisoft San Francisco, Ubisoft, 2012. PC
[93] *Audiosurf* [videohra]. Dylan Fitterer, 2008. PC

obsahují i některé z her jiných žánrů. Příklady: *Mario Party*[94] nebo série *Buzz!*[95]

8. **Logické** - hry založené na řešení logických hádanek a vzorců. Mohou být v pomalém tempu, metodické nebo také rychlé s důrazem na koordinaci ruky a oka. Příklady: *Incredible Machine*,[96] *Tetris*.[97]
9. **Sportovní** – hry založené na sportovních nebo atletických odvětvích, ať již se jedná o tradiční nebo extrémní varianty. Hry z tohoto žánru vycházejí většinou pravidelně, často jednou ročně. Příklady: Série od EA Sports jako *NHL*,[98] *FIFA*[99] nebo série simulátorů *Tony Hawk's Pro Skater*.[100]
   - *Sportovní manažery* – subžánr zaměřující se spíše než na management týmů nebo hráčů, spíše než na samotnou sportovní aktivitu. Příklady: série *FIFA Manager*[101] nebo *NHL Eastside Hockey Manager*.[102]
10. **Strategie** – hry založené na přemýšlení, plánování taktiky a bojové strategii. Zpravidla se odehrávají v historickém nebo fikčním prostřední.
   - *RTS – Real Time Strategie* - strategické hry v reálném čase. Herní tituly založené na pravidle čtyř – rozšiřování, prozkoumávání, využívání a vyhlazení. Dominantní strategický žánr založený na tvorbě základen a jednotek a strategickém vyhlazení nepřítele. Příklady: Série *Command & Conquer* nebo *Age of Empires*.[103]
   - *Tahové strategie* – pomalejší herní styl oproti RTS, hráči mají více času na přemýšlení a plánování taktiky. Hra podobná více klasickým

---

[94] *Mario Party* [videohra]. Hudson Soft, Nintendo, 1998. Nintendo 64
[95] *Buzz!* [série videoher]. Relentless Software, Sony Computer Entertainment, 2005-2015. PlayStation 2/PlayStation 3
[96] *The Incredible Machine* [videohra]. Kevin Ryan, Dynamix, 1992. PC
[97] *Tetris* [videohra]. AcademySoft, Mirrorsoft, 1986. PC
[98] *NHL* [série videoher]. Park Place Productions/EA Sports/Visual Concepts/Pioneer Productions/EA Canada/EA Black Box/EA Montreal, EA Sports/Electronic Arts Sports Network/Electronic Arts, 1991-2015. Sega Genesis, NES, PC, PlayStation 3/PlayStation 4
[99] *Fifa* [série videoher]. Extended Play Productions/EA Canada/HB Studios ,Electronic Arts/EA Sports, 1993-2015. PC/Sega Genesis
[100] *Tony Hawk's Pro Skater* [série videoher]. Neversoft/Robomodo, Activision, 1999-2015. PlayStation/PlayStation2/PlayStation3/PC
[101] *Fifa Manager* [série videoher] Bright Future GmbH/EA Sports, Electronic Arts, 2002-2013. PC
[102] *NHL Eastside Hockey Manager* [série videoher]. Sports Interactive, Sega, 2002-2007. PC
[103] *Age of Empires* [série videoher]. Ensemble Studios, Microsoft/Microsoft Game Studios, 1997-2015. PC

deskovým hrám typu šachy nebo vrhcáby. Příklady: série *X-COM*[104] nebo *Sid Meier's Civilization*.[105]

- *Tower Defense* – relativně nový subžánr, prominentní především na PC a kapesních zařízeních. Principem her je tvorba defenzivních zařízení, které brání vlnám nepřítel v průniku do základny / předem určeného bodu. Příklady: *Defense Grid: The Awakening*,[106] *Lock's Quest*.[107]

11. **Simulátory** – hráči v rámci titulů tohoto žánru simulují řízení/pilotování specifických druhů vozidel a plavidel, od automobilů po vesmírné lodě. Důraz je kladen na věrohodnost simulace a zážitku z řízení. Příklady: *Lunar Lander*,[108] *Densha de GO! Professional*[109] nebo *Take on Mars*.[110]
    - *Závodní simulátory* – zaměření hry na závody, kde hráči závodí se svými vozidly a vylepšují si je. Může se jednat o tituly snažící se o co největší věrohodnost nebo tituly laděné spíše na akci. Příklady: série *Need for Speed*, *Gran Turismo*,[111] nebo *SXX*.[112]
    - *Letecké simulátory* – v rámci titulů tohoto subžánru hráči pilotují letadla nebo helikoptéry. Může se jednat o simulaci letu samotného, transport nebo bojové simulátory. Příklady: série *Microsoft Flight Simulator*,[113] *Starfox*[114] nebo *Ace Combat*.[115]

Je důležité ovšem zmínit, že tento výčet žánrů je pouze orientační a je jedním z mnoha dostupných. Přesné vymezení videoherních žánrů a subžánrů je problematičtější,

---

[104] *X-COM* [série videoher]. MicroProse/Mythos Games/Hasbro Interactive/Infogrames/Firaxis Games/Irrational Games/2K Marin, MicroProse/Hasbro/Infogrames/2K Games, 1994-2016. PC
[105] *Sid Meier's Civilization* [série videoher]. MicroProse/Firaxis Games, MicroProse/Infogrames/2K Games, 1991-2015. PC
[106] *Defense Grid: The Awakening* [videohra]. Hidden Path Entertainment, 2008. PC
[107] *Lock's Quest* [videohra]. 5th Cell, THQ, 2008. Nintendo DS
[108] *Lunar Lander* [videohra]. Atari, Inc., 1979. Arkáda
[109] *Densha de GO! Professional* [videohra]. Taito Corporation, 1999. PC
[110] *Take on Mars* [videohra]. Bohemia Interactive, 2013. PC
[111] *Gran Turismo* [série videoher] Polyphony Digital, Sony Computer Entertainment, 1997-2013. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3
[112] *SSX* [série videoher]. EA Canada/EA Montreal, EA Sports, 2000-2012. PlayStation 2/PlayStation 3
[113] *Microsoft Flight Simulator* [série videoher]. Microsoft, 1982-2015. PC
[114] *Star Fox* [série videoher]. Nintendo EAD/Argonaut Software/Rare/Namco/Q-Games/PlatinumGames, Nintendo, 1993-2011. Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64, Wii U.
[115] *Ace Combat* [série videoher]. Namco/Access Games, Bandai Namco Games, 1992-2015. Akráda/PlayStation/PlayStation 2/Xbox 360/PlayStation 3

neboť neustále vznikají nové subžánry kombinací herních stylů rozdílných žánrů a přidáváním nových prvků do zavedených žánrů rozšiřující jeho hranice nebo vytvářející úplně nový žánr. Jako příklad série *Grand Theft Auto*[116] v současnosti kombinuje prvky akční adventury, střílečky z pohledu třetí osoby, závodního simulátoru, simulátoru života a akčních arkád. Díky tomu, že mnoho her využívá podobnou kombinaci herních prvků a umožňuje hráčů podobné možnosti jako právě zmíněná série, vžilo se pro hry tohoto typu označení akční sandbox. Je to ovšem umělý subžánr, který vznikl na základě požadavků trhu a především díky úspěšným titulům, kterým se povedlo napodobit model představený touto herní značkou, jako je například i série *Saints Row*[117] nebo *Crackdown*.[118]

I.3.3.5. Prostor vs cutscéna

Pokud se však zaměříme na samotnou náplň hraní hry, tak i tato stránka videoherních titulů se dělí na dvě odlišné části. Jednou z nich je tzv. gameplay[119] neboli herní prostor, v rámci kterého hráč vykonává své akce a v rámci kterého má předem definované možnosti jak se ve virtuálním světě videohry chovat. Druhou částí, která ovšem není všeobecně přítomná ve všech herních titulech, je herní klip neboli cutscéna. Tou tato práce rozumí animovaný či hraný klip, který je v rámci videoherního titulu určen k posuvu narativu titulu kupředu nebo vytvoření narativního rámce a poskytuje hráčům atmosféru, dialogy, vývoj postav a odhaluje indície, které jinak mohou být v rámci gameplay opomenuty. Hráč nemá zpravidla kontrolu nad herní interakcí během této části hry.[120] Většinou reflektuje předešlou herní část a navozuje do té následující, případně odděluje dvě části stejného segmentu. Tyto scény nejsou z pravidla možné nijak ovládat nebo kontrolovat jejich průběh, nicméně některé hry se právě na podobných invencích snaží stavět. Takovým titulem je například *Max Payne 3*, který, po náhradě podobných cutscén simulací komiksových stripů[121] v prvních dvou dílech, přešel k interaktivním cutscénám, kde

---

[116] *Grand Theft Auto* [série videoher]. Rockstar North, Rockstar Games, 1997-2015. PC
[117] *Saints Row* [série videoher]. Volition/CD Projekt/High Voltage Software, THQ/Deep Silver, 2006-2015. PC/Xbox 360
[118] *Crackdown* [videohra]. Realtime Worlds, Microsoft Game Studios, 2007. Xbox 360
[119] **Gameplay – herní prostor** – Samotná náplň hry, ve které se hráč realizuje. Veškerá interakce, kterou hráč provádí v rámci virtuální světa, probíhá právě v této části.
[120] *Level Up!*, s. 407.
[121] **Komiksový strip** – krátká část komiksu, z pravidla ve formě několika příběhově navazujících políček ve vodorovné řadě, populární například pro komiks Dilbert.

je hráč nucen designem hry začínat gameplay již v průběhu cutscény rychlým rozhodnutím a jeho gameplay plynule přechází v cutscénu a zase zpět. Celý příběh v rámci jednotlivých kapitol tak působí iluzí plynulé akce, byť se jedná o klasický model gameplay **x** cutscéna **x** gameplay **x** cutscéna a tak dále. Kvůli zpracování a plynulým přechodům se ovšem cutscéna v tomto případě stává přímou součástí hráčovy interakce. Tenhle případ je ale značně ojedinělý.

Videoherní cutscénu můžeme rozdělit na několik jednotlivých druhů, jejich klasifikaci text využívá opět z oborové knihy *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*:[122]

1. *Full Motion Video (FMV)* – Hrané videoklipy používané jako cutscény, zpravidla točené ve spolupráci s jiným produkčním týmem. Populární především v půli devadesátých let s nástupem interaktivního filmu. Tento druh cutscén je považován za nákladný a videoherní průmysl od něj ustupuje.
2. *Animované cutscény* nebo také *Full Motion Animace* – animované klipy, které jsou upravené do podoby, v jaké je schopný je přehrát systém na kterém je hra hrána.
3. *Flash Animace* – animované sekvence pomocí nástroje flash, využité v rámci videoherních titulů místo cutscén.
4. *Předrenderované cutscény* – za využití speciálních detailních modelů postav a prostředí vytvořené sekvence kopírující filmové vizuální tendence za účelem vytvoření strhujícího a působivého vyprávění.
5. *Loutkové představení* – přímé využití herních prvků k vytovření cutscén. Tento druh odlišuje od gameplay především použití filmového snímání akce a limitací interakce hráče. Název je odvozený od nedokonalých pohybů postav u prvních zástupců této formy cutscén.
6. *Naskriptované sekvence* – forma cutscény, která je realizována přímo v prostoru gameplay. Hráč má plnou či částečně omezenou možnost interakce v rámci videoherního titulu. Časté jsou především u FPS žánru.

[122] *Level Up!*, s. 408-410. Vlastní překlad.

Z principu obou částí videohry jasně vyplývá, že větší vliv bude mít filmový styl na tu méně interaktivní část videohry, kde se hráč přesouvá ve většině případů z participanta ve virtuálním světě diváka, který sleduje důsledek svých akcí na narativní složku, případně pokračování narativu, ve kterém se odehrává gameplay kterou kontroluje v mezích stanovených designem hry. Ale i v samotné gameplay se dá vysledovat množství prvků přejatých z filmové teorie, především díky unifikaci vizuálního stylu videohry a cutscény, o kterou se videoherní tituly dnes ve většině případů snaží. Aplikace filmových postupů je pak sledována jak v těchto předem vytvořených animacích, tak v rámci samotného herního prostoru.

I.3.4. Problém s variabilitou herních titulů

I když však vezmeme v úvahu veškeré klasifikace zmíněné v předešlé podkapitole, pořád musíme brát v potaz, že videoherní médium je značně variabilní a vzniká ročně mnoho titulů pokoušející hranice a redefinující hranice klasifikace toho, jak hry chápeme a rozdělujeme. Pokud jsem tedy v předešlé části zmínil dva rozdílné prostory v rámci videhoerního titulu s tím, že právě cutscény adaptují největší množství filmových prvků, nemusí to být vždy pravda. Existují totiž tituly jako *Bioshock*[123] nebo *Half-Life 2*, které takovéto chápání hry staví na hlavu. Tyto dva příklady dávají hráči téměř kompletní kontrolu nad hlavní postavou a drtivá většina narativu probíhá z perspektivy hráče, pouze ojedinělé limitovaného předem definovanými pravidly. Celá narativní složka je tak odhalována v průběhu samotného hraní a formou jednotlivých akcí a událostí v rámci virtuálního světa, kdy má hráč plnou či částečně omezenou kontrolu nad protagonistou, jehož perspektivu sdílí.

Díky tomu je třeba chápat videoherní médium jako značně proměnlivý objekt, jehož jednotliví zástupci se mohou vymykat všeobecně daným pravidlům. Je tedy třeba přistupovat k titulům značně individuálně a všeobecná pravidla využívat jen v obecném charakteru. Z tohoto důvodu je každý z jednotlivých analyzovaných bodů doložen několika příklady, které mohou, ale nemusí splňovat jedno či více kritérií pro vybraný žánr, specifika platformy a tak podobně.

[123] *Bioshock* [videohra]. 2K Boston/2K Australia, Take-Two Interactive, 2007. PC

I.3.5. Úvod do zkoumaného období 2000 - 2015

Důležitou věcí pro potřeby práce a komparaci titulů napříč vybraným obdobím je v krátkosti uvést zkoumané období, které pokrývá tato diplomová práce, mimo technické prvky, které jsem zmínil v předešlých částech práce. Informace v této podkapitole jsou čerpány především z archívu *The Strong*[124] a již zmíněného spisu *Game Machines 1972-2012: The Encyclopedia of Consoles, Handhelds & Home Computer*.

Patnáct let ve videoherním průmyslu je dlouhá doba, během které se průmysl razantně proměnil. Jako v případě mnoha ostatních odvětví lidské společnosti, i zde měl zásadní vliv technologický pokrok, který změnil médium téměř k nepoznání, na něm závislá proměna společenských návyků poté změnila samotný styl a způsob hraní her. Ti kdo se nedokázali adptovat proměně trhu skončili a to se nevyhlo i herním gigantům. Naopak jiní, kteří dokázali využít poptávky, se díky tomu vyšvihli mezi nejvýdělečnější firmy v tomto odvětví a dodnes si udržují náskok nad konkurencí. Komplexnost a komplikovanost videoherních titulů z devadesátých let dodnes přetrvává v některých titulech, avšak ve zjednodušené podobě. Tituly dnes z valné většiny bývají zákaznicky orientované a často adaptují prvky z populárních titulů let minulých, jako jsou například konkrétní herní mechaniky. [125]

Rok 2000 byl v mnohém přelomový. Společnosti Sony vydala nejúspěšnější konzoli na trhu, Sony PlayStation 2, nejvýraznějšího zástupce šesté generace domácích herních konzolí, studio Maxis publikovalo v mnohém revoluční počítačový simulátor života *The Sims*,[126] který se zanedlouho po uvedení na trh stal jednou z nejprodávanějších her historie, a odstartovalo několik velkých značek jako *Hitman*[127] nebo *Deus Ex*,[128] o kterých bude v souvislosti s filmovými prvky ještě několikrát řeč. Od té doby dostaly zmíněné série několikero pokračování, trh se změnil a mnoho titulů, které byly v té době nesmírně populárními, by dnes jen stěží

---

[124] *The Strong: National Museum of Play* [online]. [cit. 2015-11-12]. Dostupné z: http://www.museumofplay.org/

[125] Jednou z takových mechanik může být cover based shooting – mechanika střelby z úkrytu za překážkou z pohledu třetí osoby. Mechanika, která byla ve hrách přítomná i v minulosti, nicméně díky titulům ze série *Gears of War* a jejich popularitě adaptovalo mnoho titulů v letech následujících tuto herní mechaniku mnoho dalších titulů v takové míře, že je to dnes považováno téměř za herní standard.

[126] *The Sims* [videohra]. Maxis, Electronic Arts, 2000. PC

[127] *Hitman: Codename 47* [videohra]. IO Interactive, Eidos Interactive, 2000. PC

[128] *Deus Ex* [videohra]. Ion Storm, Eidos Interactive, 2000. PC

nacházelo úspěch podobných rozměrů.[129] Snad jen v případě publika cíleného na retro hry vytvářející iluzi někdy i několika dekád starých her.

V období mezi lety 2000 – 2015 odstartovalo mnoho videoherních sérií, jejichž jednotlivé díly patří dnes mezi ty nejvýdělečnější videoherní tituly vůbec (série *Call of Duty*, *Far Cry*,[130] *Counter Strike*,[131] *Uncharted*,[132] *God of War*,[133] *Gears of War*[134] a další) a starší videoherní série dostaly nové, nesmírně komerčně úspěšné díly (*Super Mario Galaxy*,[135] *Half-Life 2*,[136] *Diablo II*[137]).

Videoherní průmysl byl také předmětem kontroverze, především díky spojování násilné činnosti a hraní videoher, jedna z kauz točící se kolem simulátoru zločinu, série *Grand Theft Auto* pak cílila na značku kvůli zahrnutí sexuálního styku jako součásti videoherního narativu.

Videohry také navázaly bližší vztah s filmem, když právě v prvním desetiletí nového tisíciletí začalo vznikat množství filmových adaptací videoherních předloh, mnoho filmových blockbusterů naopak mělo tie-in[138] videoherní tituly, jakými byla například videoherní série na motivy filmů Harry Pottera začínající titulem *Harry Potter and the Philosopher's Stone*,[139]která sdílela mnoho prvků s filmovou podobou této knižní adaptace. Jiné filmové značky poté rozšiřovaly svůj narativní rámec videoherními tituly, jako například série *Matrix*[140] sourozenců Wachovských, která

---

[129] Příklad zmíněného titulu *Deus Ex* a jeho o jedenáct let starším pokračování *Deus Ex: Human Revolution*. Oba tituly jsou v jádru velmi podobné, jen většina komplexnějších úkonů z prvního dílu je v novějším pokračování zjednodušena a přizpůsobena návykům současného publika.
[130] *Far Cry* [série videoher]. CryTek/Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2004-2016. PC
[131] *Counter Strike* [série videoher]. Valve L.L.C./Ritual Entertainment/Turtle Rock Studios/Gearbox Studios/Valve Corporation/Hidden Path Entertainment, Sierra Studios/Valve Corporation, 2000-2012. PC
[132] *Uncharted* [série videoher]. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2007-2016. PlayStation 3/PlayStation 4
[133] *God of War* [série videoher]. Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2005-2015. PlayStation 2/PlayStation 3
[134] *Gears of War* [série videoher]. Epic Games/People Can Fly/The Coalition, Microsoft Studios, 2006-2016. Xbox 360/PC
[135] *Super Mario Galaxy* [videohra]. Nintendo EAD Tokyo, Nintendo, 2007. Wii
[136] *Half-life 2* [videohra]. Valve Corporation, 2004. PC
[137] *Diablo II* [videohra]. Blizzard North, Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment, 2000. PC
[138] **Tie-In –** Multimediální titul, který je vydán jako volitelná součást nebo přídavek k prominentnějšímu titulu zpravidla v rámci jiného média. Nejčastějšími případy jsou videoherní tituly vytvořené s minimálním rozpočtem, které vychází i příležitosti premiéry filmu, na jehož příběhu staví svůj gameplay.
[139] *Harry Potter and the Philosopher's Stone* [videohra]. KnowWonder, Electronic Arts, 2001. PC
[140] *Matrix* [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 1998.
Matrix Reloaded [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 2003.
Matrix Revolutions [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 2003.

rozšiřovala narativ druhého a třetího dílu skrze titul *Enter The Matrix*[141] a po konci posledního dílu pokračovala oficiálně série ve formě MMORPG videohry *The Matrix Online*,[142] která byla spuštěná oficiálně v roce 2005, a její provoz byl ukončen o čtyři roky později.

Desátá léta 21. století pak znamenaly výrazný nástup mobilních zařízení, které jsou v dnešní době schopné nabídnout výkon srovnatelný s lacinějšími počítači či staršími videoherními konzolemi. S tím vstupují výrazně na herní trh mobliní aplikace vytvořené pro telefony a tablety a hry speciálně vytvořené pro tyto herní zařízení, především pak z hlediska dotykového ovládání.

Populárním se stává také streamování her, které spočívá v komentovaných záznamech hry, kde autoři pomocí webkamer snímají sebe při hraní vybraných videoherních titulů a takovéto záznamy obsahující jejich přímý vstup pomocí osobního komentáře poté umisťují na servery určené pro sdílení video obsahu, především pak YouTube.[143] Videa s tímto obsahem mají často počty zhlédnutí uživateli po celém světě v řádech milionů, u nejúspěšnějších autorů i desítek milionů.

Pomalý nástup přichází také v oblasti pohybového ovládání ovladačů konzole Nintendo Wii, Microsoft Kinect pro konzoli Xbox 360 a Xbox One a PlayStation Move pro PlayStation 3 a 4. Videoherní vývojáři začínají také experimentovat s využitím zobrazovací 3D technologie u her a také využitím headsetů virtuální reality, především pak Oculus Rift, HTC Vive a Sony VR. Žádná z těchto technologií se však ani do konce roku 2015 nestává videoherním standardem, spíše příslibem do budoucna. Hlavní vývoj v oblasti videoherního průmyslu je tak stále ve vizuální stránce titulů, v rámci kterých se stále tvůrci ženou za fotorealistickým zpracováním skutečného světa uvnitř toho virtuálního.

Uchopit analýzu v tak obsáhlém rozmezí je tedy poněkud komplikovanější. Právě proto jsou vybrané prvky filmové narace sledovány z drtivé většiny na komerčně úspěšných a všeobecně dobře známých a zásadních titulech z daného

---

[141] *Enter the Matrix* [videohra]. Shiny Entertainment, Atari, 2003. PC
[142] *The Matrix Online* [videohra]. Monolith Productions, Sega/Warner Bros. Interactive Entertainment, 2005. PC
[143] *YouTube* [online]. [cit. 2015-11-01]. Dostupné z: http://www.youtube.com

období a vybrané prvky jsou také zkoumány jak v interaktivní části vybraných titulů, tak v jejich naskriptované[144] části ve formě cutscén.

I.4 Metodologie

Stěžejní pro práci je oblast filmové naratologie, kde je při analýze vycházeno z poznatků Davida Bordwella formulovaných v díle *Narration in the Fiction Film.*[145] I když jeho teoretické dílo je zaměřeno na film, prvky filmového narativu lze snadno dohledat i v oblasti videoherního narativu, tedy jejich aplikace přímo souvisí s předmětem zkoumání této práce. Jeho teoretická východiska patří k nejrozšířenějším v rámci filmové teorie a vychází z nich nejen herní teoretici ale i někteří vývojáři herních titulů. V rámci této diplomové práce je volen přístup k narativu jako k procesu. Narativem, ať už filmovým či herním, chápe tato práce aktivitu výběru, uspořádání a vykreslení příběhových prvků za účelem dosažení časově vázaného efektu na diváka/hráče.[146] Rozdílovým prvkem v případě videoherního média budiž možnost interakce v rámci takového narativu ať už nižší, či v případě rozvětvených narativů míra interakce vyšší. Tato míra je závislá na druhu videoherního titulu a míře důležitosti, kterou narativ v rámci takového titulu má.

Z Bordwellova spisu adaptuje tato práce rozdělení narativu na fabuli a syžet, postup přejatý z ruského formalismu.[147] Fabulí je v tomto případě chápán chronologický postup akcí a reakcí v rámci vymezeného času a ve vymezeném prostoru.[148] Fabule není v tomto případě přímo přítomná v rámci předem daného pevného syžetu, je konstruována na základě narativních vodítek, rámováním, aplikací schémat a testováním hypotéz. Divák fabuli tvoří pomocí aplikace schémat prototypů (typy osob, akcí, prostorů apod.), vzorů (hlavně kanonický příběh) a procedur (hledání vhodných motivací a vztahů kauzality, času a prostoru).[149] Syžetem pak

---

[144] **Skript –** předem nadefinovaná akce, která je předem daná v kódu a nelze ji ovlivnit. Naskriptované události v rámci videoherního titulu hráč zpravidla spouští interakcí s předměty nebo NPC v rámci virtuálního světa. Jsou také základem Cutscén.
[145] BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. [Nachdr.]. Madison: Univ. of Wisconsin Pr, 2007. ISBN 9780299101749.
[146] *Narration in the fiction film*.
[147] *Narration in the fiction film*. s 49.
[148] *Narration in the fiction film*. s 49.
[149] *Narration in the fiction film*. s 49.

chápe Bordwell vlastní prezentaci fabule v rámci filmu.[150] Je to systém uspořádání komponentů ve filmu podle určitých principů. Bordwell ve své práci rozšiřuje toto rozdělení o pojem stylu, kterým chápe systém uspořádání filmových prvků na základě principu organizace.[151] V rámci svého textu poukazuje na koexistenci stylu a syžetu v rámci filmu, zejména díky organizaci dvou odlišných aspektů filmu, syžet dramatický aspekt, zatímco styl organizuje technický aspekt filmu.[152] Vzájemný vztah syžetu a fabule poté autor popisuje na třech rovinách – narativní logice, času a prostoru.[153]

Z jednotlivých konceptů popsaných v jeho knize práce pracuje dále s pojmem schémat – organizovaných shluků dat, které slouží k tvorbě hypotéz v rámci kognitivních aktivit diváka.[154] Tyto aktivity dále dělí na prototypy (návaznost myšlenky konceptu vrány v rámci schémat vyvolává u diváka/hráče na vizuální reprezentaci samotného živočicha), vzory (návaznost na zažité způsoby organizace informací či dat) a procedury (návaznost na znalost určité procedury či dovednosti, jakou je například jízda na kole).[155]

Práce také využívá jeho model konstruktivistického pohledu na dynamický psychologický proces sledování filmu, který vymezuje trojici vzájemně působících faktorů – kapacitu percepce, předešlé zkušenosti a znalosti a samotný materiál a strkturu filmu.[156] Vzhledem k vlastnostem videoherního média je pro práci důležitý především druhý a třetí faktor.

Bordwell často odkazuje ke kognitivní psychologii, která je po naratologii dalším teoretickým východiskem pro tuto práci. Zde vycházím z holistické teorie kognitivního psychologa Torbena Grodala *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*[157] a *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*[158] zabývající se kognitivní recepcí díla. Z jeho teorie práce využívá

[150] *Narration in the fiction film*. s 50.
[151] *Narration in the fiction film*. s 50.
[152] *Narration in the fiction film*. s 50.
[153] *Narration in the fiction film*. s 51.
[154] *Narration in the fiction film*. s 31.
[155] *Narration in the fiction film*. s 31.
[156] *Narration in the fiction film*. s 32-33.
[157] GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.
[158] GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

analýzu děl vizuální fikce (kam spadá jak film tak videoherní médium) z pohledu mentálních procesů u diváka při recepci daného díla, především pak oblastem narativu, kauzality a vizuální estetice. Vzhledem k analýze recepce jednotlivých filmových konceptů využívaných videoherním médiem slouží Grodalova teoretická východiska pro využití naratologických a všeobecně filmově-kognitivních termínů omezených parametry a specifiky videoherního média.

Grodal ve své teorii vychází z tvrzení *„Příběhy a hry jsou prototypickými kategoriemi… Hranice těchto kategorií se stírají a další druhy kategorizace v takovém případě nemohou být omezeny. V takovém případě tedy střílečky a adventury, které jsou založené na akcích inteligentních entit v časoprostoru, připomínají prototypický příběh, kdežto ostatní druhy her, jako je Tetris, jsou mnohem méně vázané na příběh.“*[159] Tento jeho přístup je dále rozveden do detailu v rámci kapitoly věnující se vztahu videohry ke svému narativu. Práce po jeho vzoru vymezuje také součásti titulu na interaktivní část a neinteraktivní část, kde se interakcí rozumí část, kde má hráč titulu situaci pod kontrolou (v rámci možností stanovených titulem) naproti neinteraktivní části, kde je jen pasivní obětí příchozích informací. [160]

Grodal srovnává videoherní médium s filmem především díky podobné recepci prostorů a objektů v rámci média pro lidský mozek a smysly. Hlavním rozdílem vidí především v možnostech diváka v případě videohry ovlivnit tyto dvě roviny svým jednáním. Na jeho jednání je pak závislý vývoj příběhu. [161]

Z jeho metodologie je využito také rozdělení recepce narativu na seriózní mód a hrací mód, kde v rámci seriozního autor považuje narativy, které mají pevně stanovenou rovinu akce – reakce, jejich čas je neměnný a všechny akce a jejich reakce jsou konečné, jejich výsledek nelze později změnit. Naproti tomu hrací mód umožňuje do narativu vstupovat, opakovat akce a tím pozměnit reakce.[162] I když je hrací mód dominantní v případě videoherních titulů, diplomová práce zmíní i případy vážného módu v oblasti videoher.

---

[159] *Embodied Visions*, Str. 174. Vlastní překlad.
[160] *Embodied Visions*, Str. 175.
[161] *Embodied Visions*, Str. 170-171.
[162] *Embodied Visions*, Str. 180.

V oblasti metodologie je využito také teorie strukturalizace narativu dle Syda Fielda, tedy na úvod, konflikt a rozuzlení, a rozvinuté prací Kristin Thompsonové a její strukturalizace narativu tak, jak ji popsala ve své knize *Storytelling in the New Hollywood*,[163] kde konflikt z tříaktové struktury dělí dále na komplikaci děje a jeho vývoj. Strukturalizace je v práci využita především pro docílení komplexnějšího pohledu na videoherní narativ a snazší orientaci při aplikaci kombinace Bordwellovy a Grodalovy teorie.

Studiu videoherního média a jeho reflexe filmových narativů a vizuality se věnuje mnoho teoretiků z oboru game studies, kteří zkoumají jednotlivé prvky herního designu, herních světů a herní narace, stejně jako vztah videohry k ostatním médiím.[164] Pro potřeby práce jsou relevantní především teorie zabývající se specifiky videoherního narativu[165] a jeho vztahu a odlišnostem vůči ostatním médiím, především filmu a literatuře.

Z velkého počtu teoretických studií byla vybrána práce Jespera Juula,[166] která nejvhodněji doplňuje narativně-kognitivní rámec vymezený teoriemi Bordwella a Grodala. Jeho text vymezuje vlastnosti virtuálního světa videohry a rozděluje jeho parametry na fikční část a část pravidel, které slouží pro potřeby hry samotné. Pro tuto práci je z této teorie důležitý především soubor konvencí týkajících se virtuálního světa videohry a jeho pravidel:[167]

- *Hry mohou využít fikční stylizaci za účelem implementace zajímavých aspektů virtuálního světa.*
- *Prostor a level design ve hrách jsou výjimečným případem, kde se fikce a pravidla mohou překrývat. Tvar ostrova fikčního světa, například, funguje také jako pravidlo vymezení toho, co hráč v rámci fikčního světa může, či nemůže dělat.*

---

[163] THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999, xi, 398 p. ISBN 0674839757.
[164] Studiu paralel mezi videoherním médiem a ostatními zavedenými médii jako hudbou, filmy, literaturou nebo televizí se věnuje mnoho teoretiků, zejména díky tomu, že velká část akademické obce Game Studies pochází z jiných odvětví kulturních a humanitních studií.
[165] Nejčastějším oborem studia je vztah vidoherního média a jeho schopnosti vyprávět příběhy k jinému již zavedenému médiu. Značná část akademických prací se věnuje transmediálním vztahům, případně přímé komparaci videoherního média s jiným kulturním artefaktem.
[166] JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 9780262516518.
[167] *Half-real*, Str. 195-196. Vlastní překlad.

- *Pravidla mohou hráče podnítit k imaginaci světa.*
- *Fikce může podnítit hráče k pochopení pravidel hry.*
- *Skutečný svět hráče má metaforický vztah k fikční akci v rámci hry: Stisknutí správné klávesy ve správný čas znamená přesný zásah.*
- *Souhra pravidel a fikce v rámci videoher je tím, co je dělá napůl reálné – skutečná pravidla a fikční světy.*

Tato práce se bude věnovat fikční části těchto virtuálních světů, část pravidel virtuálních světů je zmíněna v případech, kdy se vztahuje k ovlivnění narativní struktury. V ostatních případech se jedná o vztah pravidel k hraní samotné hry, což není předmětem této diplomové práce.

Práce také vychází při pornovnávání narativu ve videohře a jeho komparaci s filmovým z Juulova příspěvku *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives* ,[168] ve kterém se věnuje specifikám videoherních narativů a především tomu, zda videohry mají narativ či nikoliv. V tomto textu vymezuje odlišnosti vztahu videohra/hráč a film/divák, které vidí v rozdílnosti recepce narativních složek, kdy je hráč zároveň pasivním subjektem mimo videoherní titul a zároveň sehrává určitou roli v rámci titulu. Na základě toho definuje inherentní konflikt videoherních titulů mezi současností interaktivity a minulostí narativu, neboť dle jeho slov neexistuje kontinuální interaktivní příběh. Na konci své studie dochází k závěru, že videohry nemají narativ v takové podobě, jako je znám u literatury nebo filmu, záleží ovšem na jednotlivých případech, využití vlastních narativních prvků a podílu, jaký má narativní složka v rámci videohry. Po vzoru jeho práce tak tento text studuje prvky filmového narativu přítomné ve hrách a reflektuje jejich roli v rámci těchto titulů, jejich důležitost a míru využití.

Dále práce využívá konceptu virtuální kamery,[169] který používá v rámci své knihy *The Art of Videogames* Grant Tavinor a který si vypůjčuje z knihy *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*[170] od Stevena Poolea. Tímto termínem se označuje virtuální reprezentace úhlu pohledu na fikční svět videoherního titulu pro

---

[168] JUUL, Jesper: *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives.* Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet
[169] TAVINOR, Grant. *The Art of Videogames*. Chichester: John Wiley & Sons, 2009. ISBN 9781444310184. Str. 194 a 208.
[170] POOLE, Steven. *Trigger happy: the inner life of videogames*. [Rev. ed.]. London: Fourth Estate, 2001. ISBN 9781841151212.

určení pozice hráčova charakteru v rámci virtuálního světa a fikčního příběhu, simulace filmového pohledu na tento virtuální svět, záběr imaginární kamery v rámci tohoto fikčního světa nebo ve zvláštních případech také vizuální prostředník v rámci virtuálního světa propojující danou scénu s jiným prostorem v rámci virtuálního světa. Tato práce se věnuje především podobnosti využití této virtuální kamery s využitím kamerové techniky v rámci filmů a komparace za určením, jaké filmové postupy v tomto ohledu videohra přejímá.

Pro potřeby analytické části této práce je také tří tematických příspěvků do časopisu Game Studies. Prvním z nich je článek Jana Simmonse *Narrative, Games, and Theory,*[171] který volně navazuje na směr bádání Jespera Juula a zaměřuje se na rozdíly naratologie a videoherní teorie, kde nachází podobnosti mezi filmovými a videoherními narativy zejména ve způsobu jakým jsou výpravěny, v tématech a charakterech které se v jejich rámci objevují. Druhým je příspěvek Kevina Vealea *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be,*[172] který dále rozebírá rozdílnou recepci interaktivních a neinteraktivních částí videoherních titulů, kde sleduje především rozdíly mezi způsoby, jakými narativy zpracovávají filmy a jak je tomu ve hrách. Zásadní rozdíl vidí v inherentních vlastnostech videoher, které musí vyvolávat nějakou reakci na interaktivní akci v jejich rámci. Třetím citovaným příspěvkem je esej Paula Chenga *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene,*[173] ve které se autor věnuje narativní roli videoherních cutscén. V rámci textu autor vyzdvihává moderní videoherní tituly a jejich pojetí cutscén, které narušují a přibližují dříve výrazně oddělené prostory videoher a filmu. Autor v tomto ohledu vidí jako klíčovou možnost interakce s narativem, který videoherní cutscény přináší.

Jako základ videoherní terminologie jsou použity znalosti z elektronických zdrojů oborových stránek Digra.com,[174] elektronické verze časopisu Game Studies[175]

---

[171] SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet
[172] VEALE, Kevin. *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be.* Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 12, issue 1, September 2012. Internet
[173] CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene.* Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September, 2007.
[174] *Digra.com: Digital Games Research Association* [online]. [cit. 2015-09-11]. Dostupné z: http://www.digra.org/
[175] *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. [cit. 2015-09-10]. Dostupné z: http://gamestudies.org

a také knihy *Level Up!*[176] Scotta Rogerse, stejně jako informací získaných ze dvou teoretických spisů zabývajících se videohrami a jejich designem, *First person: new media as story, performance, and game*[177] od Pata Harrigana a Noaha Wardrip-Fruina a *Rules of Play: Game Design Fundamentals* od Katie Salen a Erica Zimmermana.

Napříč dostupnými elektronickými i tištěnými časopisy lze dohledat mnoho článků, s tématikou vztahu videoher a filmu, převážně však s předmětem adaptace videoher do filmové podoby (v posledních letech poměrně častý jev, kterému se věnuje také autorova práce *Videohra jako předloha filmové adaptace*)[178] a „filmovosti" příběhů a vizuálních stránek. Druhý zmíněný prvek je často reflektován také v rámci odborných recenzí videoherních titulů, tedy toto hledisko je v práci také zahrnuto.

Práce také v rámci svého textu kombinuje jazykovou stránku obou oblastí teoretických studií komparovaných médií, za účelem udržení jednotného stylu práce. Důvodem k tomuto kroku je akademický styl filmové teorie a výrazně osobnější styl, jakým je psána většina textů z oblasti game studies.

Práce se zaměřuje na analýzu komerčních titulů z již zmíněného období 2000 – 2015, především z komerční sféry videoherního průmyslu. Jako zkoumané tituly byly vybrány komerčně úspěšné a širokým spektrem hráčské obce i široké veřejnosti uznávané videohry vydané pro jednu z hlavních platforem mající majoritní podíl na trhu ve zkoumaném období.

I.4.2. Postup analýzy

V rámci analytické části je postupováno v rámci každého tématu od všeobecných prvků ke specifičtějším. Práce postupuje od strukturalizace narativu, přes vidoherní

[176] ROGERS, Scott. *Level up!: the guide to great video game design*. Chichester: Wiley, 2010, xx, 492 p. ISBN 978-047-0688-670.

[177] HARRIGAN, Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat a Designed by Michael CRUMPTON. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game.* Cambridge: Mass, 2004. ISBN 0262731754.
[178] PLAČEK, Lukáš. Videohra jako předloha filmové adaptace. Olomouc, 2013. bakalářská práce (Bc.). UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI. Filozofická fakulta

fabuli a syžet až po styl. V tomto ohledu analytická část práce zohledňuje také technologické aspekty média (grafika, vizuální zpracování, virtuální svět videohry).

V první části analýzy se práce zaměřuje na narativní strukturu videoherních titulů. Na ně je aplikována tříaktová a čtyřaktová struktura z filmové teorie a jejich struktura je přímo komparována s filmovou. Druhá část analýzy se věnuje fabuli a syžetu v oblasti videoher, jejich specifika a odlišnosti oproti filmu, stejně jako jejich vzájemnému vztahu. Třetí část analýzy se poté zaměří na samotný styl v rámci videoherního média a jeho technické a technologické aspekty. Tento způsob je zvolen především z důvodu plynulého pohledu na videoherní tituly a jejich narativ od základních strukturálních prvků, přes jejich vlastní realizaci až po jednotlivé detaily.

První analytická část se zaměřuje na strukturalizaci narativu, jeho výstavbu, roli protagonisty v tomto narativu, délku a rozsáhlost samotného narativu, jeho segmentaci do menších částí a také výjimečným případům, kde designová rozhodnutí narušují běžnou videoherní praxi. Všechny rozebírané prvky jsou doloženy kontextuálními odkazy na jednotlivé příklady z videoherního média. Tato část práce také využívá rozdělení narativu na hlavní a sekundární narativ, kde první termín označuje primární narativní linku, která je nosnou narativní strukturou titulu a po jejímž dokončení zpravidla následují titulky. Druhým termínem práce označuje druhotné narativní struktury, které mohou, ale nemusí, souviset s hlavní narativní strukturou a jsou zpravidla doplňkovou či volitelnou součástí gameplay titulu. Závěr první části se také věnuje konceptu emergentního narativu. Práce v tomto odídlu prvně nastíní problematiku samotné narativní struktury a poté se přesouvá k jednotlivým důležitým prvkům v rámci této problematiky. V závěru je potom tato myšlenka rozvinuta o výjimečné případy, které však v rámci videoherního média mají své místo.

Druhá analytická část přímo navazuje na rozsah narativní složky u videoherních titulů z první části a rozšiřuje tyto poznatky o kategorizaci videoherních titulů dle prominence narativní složkym, která vymezuje oblast titulů vhodných pro potřeby tohoto textu. Dále se tato část věnuje možnostem rozvinutí narativní složky v rámci samotného média díky větším možnostem oproti filmu a adptaci filmových prvků. Ty jsou poté zkoumány z pohledu výstavby syžetu jednotlivých titlů, kde je také řešena linearita narativu a odchylky od lineárních modelů. Závěr této části

rozebírá typologii videoherních narativů a také POV[179] titulů. Tento segment práce si nejprve vypůjčuje jednu z možných kategorizací videoherních titulů aby dále specifikoval tituly, jimiž se bude analýza dále zabývat, na což navazuje analýzvou realizace videoherního narativu po osách jednotlivých prvků ovlivňujících samotnou videoherní naraci.

Třetí, technologicky zaměřená část analýzy, je nejprve založena na vizuální stránku videoherních titulů, využití konceptu virtuální kamery a její přímou komparaci s filmem. Zde je také na několika případech dložena přímá adaptace vizuálních postupů z filmového média. Využití virtuální kamery je následně sledováno i v rámci gameplay, na což je poté navázáno analýzou celkového vizuálního stylu jednotlivých titulů, kde je sledována především adaptace a simulace specifickcých optických jevů z filmu a filmové kamery ve snaze imitovat filmovou vizualitu. Na toto plynule navazuje závěrečná část, která rozšiřuje analýzu vizuality titulu o virtuální svět samotné videohry. Zde je řešen jeho design těto světů, jeho vliv na narativ a také vliv hráčské interakce na stavi virtuálního světa videohry. Tato část primárně pracuje s konceptem virtuální kamery, kdy tuto teorii aplikuje na jednotlivé čísti videoherního média a poté rozvíjí o část textu, zaměřenou na virtuální světy a jejich design, která přímo vychází z Juulova pohledu na virtuální svět a jeho pravidla.

Každý prvek podrobený analýze je doložen konkrétními příklady z videoherního média, vybrané vizuální prvky jsou dodatečně prezentovány také v rámci přiložených obrazových materiálů v přílohách na konci práce. V jejich rámci je také uveden slovník speciálních pojmů používaných v rámci celého textu.

[179] **POV – Point of View** – úhel pohledu. Způsob snímání záběru.

II ANALÝZA FILMOVÉ NARACE VE VIDEOHŘE

II.1 *Strukturalizace narativu*

První oblastí, kterou se v analytické části budu zabývat je strukturalizace narativů v rámci videoherních titulů a její komparace se strukturou filmových narativů. Videoherní příběhy jsou zpravidla vystavěny v případě narativních titulů podobným způsobem i na podobné bázi jako ty filmové. Hráč v podstatě v rámci videoherního titulu přebírá kontrolu nad protagonistou (v případě některých titulů, jakými je třeba *Heavy Rain*[180] od společnosti Quantic Dream nebo nesmírně komerčně úspěšný titul *Grand Theft Auto V*[181] i několika postavami zároveň), který sehrává určitou roli v předem připraveném příběhu vystavěném z pravidla na klasickém modelu s jedním hlavním konfliktem, který je předurčen na počátku samotného díla a s jeho rozuzlením zpravidla přichází i konec samotného titulu (jsou samozřejmě vyjímky z tohoto pravidla, které umožní hráči pokračovat v rámci fiktivního světa a dokončit vedlejší narativní struktury, posbírat sběratelské předměty nebo si jen užívat možností vidrtuálního světa nad rámec hlavního narativu).[182] Dalo by se tedy říci, že videohry následují klasickou tříaktovou strukturu,[183] případně v mnoha případech naplňují i čtyřaktovou teorii tak, jak ji rozvíjí Kristin Thompsonová. V případě komplikovanějších narativů v rámci obsáhlejších her, které do svého narativu komponují také vedlejší příběhy v rámci virtuálního světa, je však aplikace klasických narativních struktur (ať už se jedná o klasickou tří, čtyř, pěti nebo sedmi aktovou teorii) poněkud problematická. Herní narativ má totiž hned několik prvků, které jej odlišují od všech ostatních médií, především větší či menší míra volnosti, kterou má hráč v rámci narativu videohry a možnosti interakce s virtuálním světem videohry. V případě větvících se narativů pak také možnost ovlivnit způsob, jakým se tato struktura bude vyvíjet. Při přistupování k narativní struktuře u videoherních titulů je tedy třeba lehce generalizovat. V jádru se ovšem v drtivé většině případů jedná o příběhy vystavěné podle zásad tříaktové struktury s jedním hlavním

[180] *Heavy Rain* [videohra]. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation 3
[181] *Grand Theft Auto V* [videohra]. Rockstar North, Rocsktar Games, 2013. PC
[182] Příkladem tohoto může být akční sandbox hra *Prototype*, která po dokončení hlavního narativu a závěrečných titulkách vrátí hráče zpět do virtuálního světa videohry, kde hráč může vužívat všechny možnosti virtuálního světa videohry kromě úkonů spojených s hlavním narativem titulu.
[183] Model struktury narativu, kterou definoval americký scénárista Syd Field.

problémem a závěrečným vyvrcholením, případně o formu dekonstrukce tohoto modelu, kdy je narativní struktura titulu repeticí tříaktové struktury několikrát v řadě v případě jednoho herního cyklu.[184] Toto je zpravidla případ rozsáhlých RPG a MMORPG titulů, kde je hlavní narativ rozprostřen na několik na sobě závislých narativů umístěných do virtuálního světa. Zpravidla však v rámci většiny her jsou obsaženy i sekundární narativy, které mohou, ale nemusí souviset s hlavním narativem hry. Zvláštním případem v tomto ohledu mohou být i tituly pro jednoho hráče, které nějakým způsobem umožňují rozvíjet narativ titulu pomocí vstupu samotných hráčů. Příkladem tohoto budiž série *Souls*,[185] která od dílu *Dark Souls*[186] v rámci virtuálního světa umožňuje hráčům sdílet vzkazy jiným hráčům. Díky tomu může být narativní struktura hry samotné částečně ovlivněna díky tomuto vstupu některých hráčů pro jiné, kteří hru hrají později a tyto vzkazy a mementa neúspěšných hráčských protagonistů v podobě koster rozmístěných po světě se stávají součástí hlavní narativní linie.

Jako ukázka rozdílného přístupu k narativní struktuře videoher může sloužit trojice videoherních titulů *Spec Ops: The Line*,[187] *Zaklínač 2: Vrahové králů*[188] a *World of Warcraft*. První z nich, akční střílečka z pohledu třetí osoby *Spec Ops: The Line*, vypráví příběh vojáka Martina Walkera, který byl se svojí jednotkou vyslán do trosek Dubaje v blízké budoucnosti. Má tam za úkol prozkoumat město, které postihla katastrofická písečná bouře šest měsíců před začátkem příběhu hry a zjistit, zda-li někdo přežil. Když dorazí na místo, jeho jednotka narazí na mrtvé vojáky z jednotky plukovníka Johna Konrada, který sám vysílá signál hluboko z ruin města. Walker se rozhodne změnit cíl své mise a vydá se spolu se svojí skupinou do ulic pískem zasypaného města hledat přeživší. Od tohoto momentu hráč kontroluje Walkera skrze několik událostí odehrávajících se v troskách města, zatímco se snaží dostat ke Konradovi, který jeho skupině i přeživším ve městě ohrožuje život svými militantními akcemi. Hra vypráví striktně lineární příběh o skupině vojáků pátrajících po přeživších, který se v průběhu narativu vyvine v konflikt vojenských jednotek a

[184] Herním cyklem je v tomto případě myšleno dohrání hry od úvodních titulků do konečných, případně dosažení maximální úrovně či bodu, které limitují hráčovu interakci ve virtuálním světě.
[185] *Souls* [série videoher]. FromSoftware, Namco Bandai Games/Sony Computer Entertainment, Atlus, 2009-2016. PC/PlayStation3/PlayStation 4
[186] *Dark Souls* [videohra]. FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011. PlayStation 3
[187] *Spec Ops: The Line* [videohra]. Yager Development, 2K Games, 2012. PC
[188] *Zaklínač 2: Vrahové králů [*videohra]. CD Projekt RED, CD Projekt/Atari, 2011. PC

v rámci rozuzlení přichází odhalení hlavního strůjce celého problému a závěr narativu, který je závislý na hráčově rozhodnutí v závěrečném klíčovém momentu. Byť tedy má hráč možnost v závěru ovlivnit konec, struktura narativu zůstává stále stejná, jen její závěrečná část variuje na základě rozhodnutí samotného hráče. Příběh hry je vyprávěn lineárně a jeho dekonstrukce přichází až v samotném závěru v důsledku závěrečného dějového zvratu. Titul však nenabízí téměř žádné sekundární narativní línky a hra vypráví v průběhu celého gameplay jeden celistvý příběh s minimem prostoru pro variaci nad rámec postupu mezi body A a B v rámci jednotlivých segmentů herního narativu.

Oproti tomu druhý zmíněný titul, *Zaklínač 2: Vrahové králů*, který vychází ze stejnojmenné knižní série od polského autora Andrzeje Sapkowskiho, je zástupcem nelineárních her s otevřeným světem, kde má hráč, v rámci designem hry stanovených hranic, volný přístup k celému virtuálním světu videohry, případně jeho části související s právě probíhající částí narativu, a akcím v jeho rámci nebo v rámci vymezené části virtuálního světa. Ty se mohou týkat hlavní dějové linky a tedy rozvíjet nějakým způsobem hlavní narativní linii titulu nebo mohou být pouze sekundárními narativními liniemi s vlastní strukturou, které jsou jen umístěny v rámci virtuálního světa jako volitelná součást pro hráče. Je pak jen na něm, jestli v rámci svého hraní hry tyto narativní linky v rámci hry odvypráví či nikoliv.[189] V jejich rámci může absolvovat kompletně nezávislý příběh, získat informace k hlavní narativní linii, předmět, který mu usnadní postup hrou, případně si může pomocí těchto sekundárních narativů odemknout další část hry. V druhém díle herního Zaklínače hráč přebírá kontrolu nad titulní postavou celé knižní série, zaklínačem Geraltem z Rivie, putovním lovcem monster. Ten je v prologu narativu uvězněn z podezření vraždy krále Temerie. Když přesvědčí jednoho ze svých věznitelů o své nevině, je mu umožněno uniknout ze zajetí a vypátrat skutečného vraha. Jak narativ pokračuje, hráči v kůži Geralta odhalují skutečné spiknutí, které je hlavním nosným narativem v případě tohoto titulu. Po jeho ukončení končí i hra samotná. V tomto případě však dochází k duplikaci narativní struktury, kdy v důsledku volnosti ve virtuálním světě má možnost hráč plnit i vedlejší úkoly a procházet tak sekundární narativní struktury, které tyto úkoly přináší. Jedná se o

[189] Jedná se o tzv. vedlejší úkoly, které jsou ve většině případů volitelné, a jejich plnění v rámci hry nemá na hlavní narativní linku titulu zpravidla vliv.

interakci s postavami v rámci virtuálního světa, po jejichž úspěšném splnění hráč dostává zkušenosti, dodatečné informace o virtuálním světě, případně předměty v rámci tohoto světa. Díky tomu může tedy v rámci virtuálního světa rozšířit nosnou narativní strukturu o vedlejší, které hra nabízí, nebo může také celou tuto část hry ignorovat a striktně lineárně následovat pouze hlavní narativní strukturu, která, podobně jako v případě lineárního *Spec Ops: The Line*, následuje klasickou naraci s nastíněním problému, konfliktem i následný rozuzlením. Její rozsah je ovšem výrazně delší a samotná hlavní narativní struktura díky tomu zabere hráči k dokončení několik hodin, v případě využití sekundárních narativních linek i několik desítek hodin. V porovnání s filmem je tedy takováto narativní struktura několikanásobně delší a s tím i detailnější a obsáhlejší.

V případě třetího zmíněného titulu je tento kontrast ještě o něco markantnější, byť narativní složka má o něco menší prominenci než v případě Zaklínače. V rámci videoherního titulu *World of Warcraft* hráč přebírá kontrolu nad vlastnoručně vytvořenou postavou (kombinací předem vymezené kombinace rasy, fyzických vlastností a dovedností), pro kterou je mu zpřístupněn svět ze série strategií *Warcraft*[190] od společnosti Blizzard Entertainment. Jeho stav přímo navazuje na narativy titulů zmíněné série her, kdy hráč má v rámci rozebíraného titulu možnost přidat se k jedné z válčících frakcí. V rámci každé z nich je pak pro hráče k dispozici připraveno několik hlavních narativů zahrnující příběhy nejen jednotlivých ras ale i celé frakce a samotného konfliktu obou frakcí. Mimo to hra nabízí několikanásobně větší množství sekundárních narativů, které obsahují vedlejší úkoly pro různorodé NPC[191] v rámci virtuálního světa. Tyto narativy jsou pak ještě rozšiřovány datadisky, které přidávají nové lokace do virtuálního světa a další narativní linky, které navazují na závěrečné narativy v rámci samotné hry. Omezený počet hlavních narativů v rámci virtuálního světa je tedy rozšířen o další množství hlavních i sekundárních narativů. Díky těmto rozšířením, které vycházejí i několik let po vydání základní hry, jsou narativy zahrnuté do tohoto tituly několikrát nastaveny dalšími, které v současné době po sečtení všech rozšíření pokrývají daleko větší množství narativních linek, než původní hra z roku 2004. Díky tomu je hlavní narativ (ať už pro jednotlivá

[190] *Warcraft* [série videoher]. Blizzard Entertainment, 1994-2016. PC
[191] **NPC – Non-Playable Character** – nehratelná postava v rámci virtuálního světa. Jedná se o postavy obývající virtuální svět videohry, se kterými hráč provádí interakce v rámci herního prostoru. Hrají svoji roli také ve videoherních cutscénách.

povolání, frakci či rasu) ve výsledku množinou dílčích hlavních narativů základní hry plus jejích rozšíření, které byť mají jasný začátek a konec, v jejich rámci je odvyprávěno několik samostatných příběhů, které sice vychází jeden z druhého a v souhrnném pohledu jsou propojené, jejich segmentace je přesto zřejmá. Tyto hlavní narativní linky jsou pak doplněny o množství sekundárních, které mohou být vyprávěny nezávisle na narativu titulu, mohou reflektovat hráčovy akce (případně akce celé frakce) nebo mohou přímo poskytovat důležité informace k hlavním narativům. Výsledná narace samotného titulu pak probíhá i v samotném virtuálním světě videohry, v rámci kterého hráč hlavní narativ absolvuje, na základě akcí a reakcí jednotlivých frakcí, NPC a tak podobně. Nelze tedy v tomto případě jednoznačně separovat hlavní narativ od sekundárních narativů v rámci virtuálního světa hry.

A tak i když jsou všechny tři zmíněné tituly poměrně odlišné, co se týče způsobu, jakým jsou hrány a jak jsou hráčem vnímány, výstavba příběhu je v nich podobná a připomíná literární, divadelní a filmové konvence (podle druhu titulu je pouze rozdílný prostor, jaký jednotlivý narativ v rámci virtuálního světu videohry má – od několika dialogů či fragmentů až po obsáhlý příběh v rámci titulu, či příběh celého virtuálního světa, kde hlavní narativ hraje důležitou roli, nicméně není vyloženě osamocen). To platí i v případě herním stylem úplně odlišných adventur. Tento druh her staví případnou akci až jako sekundární herní prvek (v případě některých starších zástupců tohoto žánru se pak akční sekvence nevyskytují vůbec). Typický zástupce právě takového druhu hry je *Polda 3*,[192] třetí díl české humorně detektivní série adventur. V jejím příběhu se hráč vždy zhostí role policisty *Pankráce*, který v rámci celého titulu vyšetřuje vždy jeden důležitý případ, mnohdy až globálních rozměrů. Pro pokrok v rámci narativní struktury je ovšem v případě takovéto hry potřeba na základě rozhovoru s NPC či řešením miniher nebo logických hádanek odhalit nebo získat další informaci, indicii nebo předmět, potřebný pro odemčení nových možnosti hráči v prostoru hry a s tím související pokrok v rámci videoherního narativu. Hra tímto způsobem limituje hráče, jak co se týče možností hry, tak co se týče narativu titulu do momentu, než je schopen splnit předem definovaný úkol, který odemyká další část hry.

[192] *Polda 3* [videohra]. Zima Software, 2000. PC

Výjimkou z klasické narativní struktury u videoher jsou v posledních letech populární populární epizodické videoherní tituly, kde je celý narativ titulu segmentován do jednotlivých epizod v rámci jedné uzavřené nebo více pokračujících sérií. Nejznámějším příkladem takovéhoto modelu je portfolio společnosti Telltale Games, která například zadaptovala do podoby herní adventury televizně-knižní série *The Walking Dead – Živí mrtví*[193] a *Hra o trůny*.[194] Podobně jako v případě televizních seriálů jsou tyto adventury vydávány v rozmezí předem stanoveného období v předem daném počtu epizod. Ty kopírují narativní tendence seriálové tvorby, tedy i věci jako rekapitulace předešlých dílů či cliffhangery na konci epizod nebo celých sérií. V rámci těchto titulů navíc dominantní postavení má narativ nad samotným herním prostorem, kdy je většina hry tvořena cutscénami, které jsou ovlivněny volbou dialogů a výběrem akcí, které hráč učiní v krátkých sekvencích samotné hry, které zde fungují až jako sekundární prvek. Nelze tedy říci, že se jedná v tomto případě o prototypické hry, ale spíše o subžánr, který je zaměřen více na vyprávění, než na samotnou hru a interakci hráče v rámci virtuálního světa. Tento druh narace navíc v případě titulů firmy Telltale následuje tendence předloh a jejich adaptací. Zatímco hra *The Walking Dead: The Game* [195] simuluje kombinaci vizuálního stylu komiksové předlohy a její televizní adaptace, její strukturální podoba výrazně čerpá ze stylu televizní narace. Podobně je tomu i v případě druhé zmíněné hry *Game of Thrones*,[196] která svoji vizuální i strukturální stránku formuje podle modelu seriálové adaptace knižní série George R.R. Martina *Hra o trůny*.[197]

Podobný princip simulující televizní produkci využil originálním způsobem také titul *Alan Wake* od finské společnosti Remedy Entertainment. Videohra vydaná v roce 2010 pro konzoli Xbox a o dva roky později i pro Microsoft Windows, fragmentuje svůj příběh do formy první šestidílné série stejnojmenného televizního seriálu, která je však ve skutečnosti jeden jediný titul, nikoliv separátně distribuované epizody jako v případě Telltale Games. V rámci videohry, která je notně inspirována

---

[193] KIRKMAN, Robert. *Živí mrtví*. Ilustrace Tony Moore. Praha: Crew, 2009. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-87083-70-3.
[194] MARTIN, George R. *Píseň ledu a ohně*. 2., opr. vyd. Překlad Hana Březáková. Praha: Talpress, 2011. ISBN 978-80-7197-412-3.
[195] *The Walking Dead: The Game* [videohra]. Telltale Games, 2012. PC
[196] *Game of Thrones* [videohra]. Telltale Games, 2014. PC
[197] *Hra o trůny* [Game of Thrones][televizní seriál]. Tvůrci David BENIOFF a D.B.WEISS. USA, HBO, 2011.

mimo jiné také televizními seriály *Městečko Twin Peaks*[198] a *Zóna soumraku*,[199] hráč přebírá kontrolu nad titulní postavou, komerčně úspěšným spisovatelem Alanem Wakem, který přijíždí do odlehlého městečka Bright Falls načerpat novou energii a bojovat s autorským blokem, který ho v posledních měsících trápí. Hned po příjezdu do města se ovšem sám ocitá ve středu záhady zmizení jeho ženy. Hráč poté v rámci narativu videohry odhaluje, kdo za jejím únosem stojí a snaží se ji získat zpět, zatímco v rámci herního prostoru konfrontuje šablony a klišé z mysteriózní literatury, seriálů a filmu.

Narativní struktura i formální podoba tohoto titulu jsou poté modelovány, jak již bylo řečeno, podle vzoru televizního seriálu. Na začátku každé epizody v rámci celé série poskytuje aktuální díl divákovi vizuální i strukturální prvky, které má na základě předchozí zkušenosti s televizním médiem již vžité z televizní produkce – úvodní sestřih předešlých událostí z minulého dílu, název epizody i s jejím číslem, což je následováno po průběhu narativu jednotlivých epizod vystavěných dle principů televizních epizodních narativů také závěrečným cliffhangerem a i imitací závěrečných titulků na konci každého dílu s vlastním hudebním doprovodem. Tento prototyp epizodičnosti titulu navíc jen podporuje dvojice DLC, které rozšiřují šestidílnou sérii o dvě speciální epizody uzavírající první sérii příběhu postavy Alana Wakea. Ta jako celek také následuje praxi fikčních televizních narativů a nabízí cliffhanger ve svém úplném závěru, kdy dochází jen k částečnému vyřešení narativu a jeho další vývoj je naznačen pro případnou druhou sérii. Jistou inspiraci si pak bere i herní spin-off tohoto titulu, *Alan Wake's American Nightmare*,[200] který si vypůjčuje některé postavy z původního titulu a využívá je v rámci separátního narativu. Zde na rozdíl od původní hry není využito simulace epizodické struktury, nicméně zde titul využívá repetice několika sekvencí dle stejného scénáře, které díky opakování v rámci jednoho narativu nabírají na důležitosti. V závěru tedy i přesto, že hra je jen součtem několika opakování třech jednotlivých scénářů, vypráví ucelený příběh, který onu repetici zpracovává jakou součást svého narativu. Ten je, i přes nepřímou návaznost s původním titulem označen v rámci závěrečných titulků jako založen na

[198] *Městečko Twin Peaks* [Twin Peaks][televizní seriál]. Tvůrce Mark FROST a David LYNCH. USA, ABC, 1990.
[199] *Zóna soumraku* [The Twilight Zone][televizní seriál]. Tvůrce Rod SERLING. USA, CBS, 1959.
[200] *Alan Wake's American Nightmare* [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Studios, 2012. PC

příběhu s názvem Return od autora Alana Wakea, tedy knižním titulu, který protagonista prvního dílu začal psát během cliffhangeru posledního dílu první série.

A tak pokud bychom pak brali v potaz i artefakty narativu v rámci virtuálního světa videohry, je možné na narativ titulu *Alan Wake* nahlížet i z jiné úrovně. I virtuální svět původní hry totiž nabízí jako MacGuffin autorovu knihu, jejíž text předznamenává vývoj hlavní narativní linky samotného titulu. Hráč tedy v rámci své hry sbírá jednotlivé artefakty, zde ve formě listů nebo částí fiktivního díla roztroušené v rámci virtuálního světa videohry, které ale zároveň působí jako forma metatextu o postupu narativu samotného titulu. Pokud bychom pak šli ještě dále, je možné vystopovat prvky metatextu i v rámci fiktivního televizního seriálu *Night Springs*, jehož několik epizod lze shlédnout v rámci virtuálního světa videohry. I přesto, že jeho role v rámci narativu je jakési memento dřívější kariéry protagonisty, děje jednotlivých epizod i jejich postavy předznamenávají dějové zvraty a vývoj hlavního narativu a v případě jedné z epizod i pozdější spin-off titulu.

Výjimečným způsobem k epizodické návaznosti přistupuje také trilogie *Mass Effect*, která přímou návaznost narativu jednotlivých dílů zocelila v jednu celkovou narativní strukturu napříč celou sérií tří her vydaných pod touto značkou, které však mají i samy o sobě jednotlivě vystavěné narativní struktury. Hráč, který se ve všech dílech zhostil role kapitána Sheparda (případně kapitánky, v závislosti na jeho volbě pohlaví na začátku prvního titulu), bránil naši Galaxii proti vesmírné invazi pokročilé mimozemské rasy, zatímco jednotlivé díly pokrývaly příběhy s touto invazí přímo spojený a celkový narativ série jako takové přímo rozvíjející. Tato herní série nejen, že využívá stejný model jako *Zaklínač 2: Vrahové králů*, rozšiřuje hranice narativní struktury i za hranice jednotlivých dílů, kde jednání a rozhodnutí provedené v rámci předchozích dílů může v pokračováních znamenat značné rozdíly v příběhu, jakým je například zablokování části narativu a s tím související části hry v důsledku úmrtí postavy s touto částí spjatou díky rozhodnutím hráče v předešlém díle. Hra tedy v závislosti na permutacích upravuje narativní strukturu, která v hlavních bodech však zůstává identická. Systém morality hráčských rozhodnutí a dopad hráčova chování tak mohl vyústit v značně odlišnou narativní strukturu dalšího dílu i celé série.

Když tento model eliminace části narativu v důsledku hráčových rozhodnutí přeneseme ze série do jednotlivých dílů, je jeho výskyt daleko častější, nikoliv však v případě hlavního narativu, spíše se v důsledku akcí hráče uzamkne jedna ze sekundárních narativních struktur, což ve výsledku neovlivní dramaticky výsledný hlavní příběh hry. V tomto ohledu se tak jedná o jistý přesun od hracího módu s volností pro hráče blíže k seriozním módu, kde hráčovy akce mají pevně dané reakce, které nejde v rámci samotného dohrání hry změnit.[201] Jednou z nejznámějších výjimek narušujících tento trend je revoluční titul *Heavy Rain* pro konzoli PlayStation 3. Tento psychothriller od společnosti Quantic Dream z roku 2010 je v mnohém odlišný od běžné videoherní produkce. Titul je v mnohém inspirován filmem a jako film je také v mnohém zamýšlen a od začátku vytvořen, přičemž tyto aspekty budou zkoumány v pozdějších částech práce. Co se týče příběhové stránky a strukturalizace narativu, jedná se o novodobou modernizovanou podobu interaktivního filmu (výrazně pokročilejší varianta toho, o co se na přelomu osmdesátých a devadesátých let snažili tvůrci interaktivních filmů jako například *Night Trap*[202]), v podobě konzolové videohry. Hráč v rámci narativu tohoto thrilleru přebírá kontrolu nad čtyřmi postavami v příběhu sériového vraha přezdívaného Origami Killer. V rámci příběhu má hráč možnost v závislosti na svých rozhodnutích a akcích vyšetřovatele přivést blíže na stopu vraha nebo naopak pomoci vrahovi utéct. K tomuto hráč ovládá čtyři zapojené strany do hlavního narativu – otce uneseného dítěte, drogově závislého vyšetřovatele FBI pověřeného případem, investigativní žurnalistku trpící insomnií a také bývalého policistu, nyní soukromého detektiva vyšetřující případy sériového vraha na žádost pozůstalých. V závislosti na tom, jak je hráč úspěšný v minihrách založených na Quick Time Events,[203] se příběh ubírá mnoha směry, neboť rozvětvený narativ tohoto titulu umožňuje široké množství variant jeho rozvoje. Vždy se však jedná o variace jednotného narativu z několika hledisek, nikoliv o separátní narativy jako třeba v případě hry *Zaklínač 2: Vrahové králů* a sekundárních narativů v jejím rámci. Výjimečnost tohoto titulu spočívá v možnosti úmrtí hlavních postav, které mohou mít za následek výrazný dopad na hlavní narativ, který tak může dojít

[201] Nejedná se se plný přesun v rámci celého narativu, spíše jeho částí. Hráč může stále formou hracího módu měnit své akce v rámci hry (s vyjímkou případů jako *Heavy Rain*), dopady jeho rozhodnutí ovšem mohou přijít po značném pokroku videoherním narativem, tedy by ke změně bylo třeba započít hru znovu, tedy utvářet odlišný narativní konstrukt.
[202] *Night Trap* [videohra]. Digital Pictures, 1992. PC
[203] **QTE - Quick Time Events** – minihra v rámci titulu, kdy je po hráči požadováno rychlé stisknutí příslušné klávesy nebo ovládacího prvku zobrazeného na displeji v určené kombinaci.

v extrémním případě i urychleného konce, kdy identita vraha zůstává neodhalena a narativ dál nepokračuje, neboť všechny postavy, které v něm měly roli, jsou v důsledku herní akce nebo neuspokojivých výsledků hráče v rámci mechanických úkonů v rámci QTE mrtvy. Hra tak výstavbu narativní linky poněkud ozvláštňuje čtyřmi separátním úhly pohledu, nicméně všechny se týkají stejného narativu, který sdílí všechny své části napříč všemi čtyřmi postavami. Akce jedné tedy ovlivní narativ i pro ostatní, tedy jsou předmětem variace osudy jednotlivých postav a způsob dosažení rozuzlení, spíše než rozuzlení samotné. Dekonstrukce narativu dochází opět až v závěru díky odhalení hlavního zvratu a s tím souvisejících náležitostí pro hlavní narativ. Ten je ve výsledku kombinací několika možných variant osudů pro jednotlivé postavy, které jsou závislé na rozhodnutích hráče v průběhu hry. Samotná hra ovšem do značné míry vybočuje ze specifik herního vyprávění tak jej chápe Juul. Hráč v tomto případě vlastním vkladem do titulu a svojí interakcí v rámci světa značně ovlivňuje vývoj narativu, pro který je právě tanto interakce klíčová. Hráč ovšem místo pasivity v rámci cutscén ovládá alespoň část jejich průběhu a v rámci paralelního vyprávění z pohledu jiné postavy v rámci titulu značně ovlivňuje narativ samotný. Je tedy na snadě v takovémto případě, jak vymezit interaktivní a neinteraktivní část videohry a tím vymezit, ve které části je hráč pasivní recipientem narativních akcí a kdy je jeho vklad aktuální interakcí s příbehěm titulu. Hráč totiž v tomto případě není plně oproštěn od interakce a zároveň je vždy částečně limitován designem hry, který jej vždy alespoň v minimální míře staví do role, kdy pasivně přijímá narativ titulu. Tato snaha v tomto ohledu následovat vzor filmového vyprávění tak z *Heavy Rain* dělá titul, který svým modelem narace přímo kombinuje videoherní naraci s filmovou.

Zvláštním případem jsou hry, kdy úmrtí hráčova avataru, případně nenaplnění požadavků hry a tedy neúspěšné ukončení narativní linky, je bráno jako neměnná součást herního narativu, který poté pokračuje dále. Jeden z titulů, využívající tento princip je zmíněný *Heavy Rain*, kde úmrtí postavy v důsledku hráčova jednání v herním světě může pro některé postavy vyústit v smrt v rámci narativu, která se nedá zvrátit. Toto úmrtí následně upravuje narativní linky i ostatních postav i výsledný hlavní narativ celého titulu. Jinde jsou tyto prvky adaptovány jako součást narativu a hráč pokračuje s novou postavou tam, kde příběh té předešlé skončil, jako

je tomu v případě nezávislé hry *Sunless Sea*.[204] Ve většině případů se ovšem využití tohoto principu týká osudů vedlejších postav, nikoliv hlavní (často součást RPG titulů, jako například *Fallout 2*).[205]

Dalším zvláštním případem jsou pak hry, které v rámci svých herních módů využívají princip *permadeath*, neboli permanentní smrti hráčské postavy. S tímto principem v rámci svého narativu operují některé online hry, například titul DayZ. V jeho rámci hráč čelí hordám zombie ale také ostatním hráčům, kde v případě úmrtí jeho postavy přichází nejenom o veškerou svoji výbavu, ale také svoji postavu. Tohle je také základní prvek takzvaných hardcore módů, které hráči hry neumožní načíst pozici nebo situaci opakovat ze záchytného bodu. Pokud avatar zemře, narativ titulu končí a hráč je nucen začít úplně od začátku s novou postavou. Případem tohoto jsou například populární RPG tituly *Diablo II* a *Diablo III*[206] nebo hry s otevřeným světem *Terraria*[207] a *Minecraft*. V případě online multiplayerových her je pak hráči zpravidla zablokován přístup na server.

Tyto netradiční videoherní prvky jsou tak ve většině případů jistým narušením tradičních postupů v rámci videoherního média a svým charakterem a jednotou narativních linek pro jednotlivé postavy či hráčské avatary jsou o něco bližší klasickému filmovému narativu.

Klíčovým pro přístup k videohernímu narativu je ovšem role samotného hráče, či jeho protagonisty jako hlavní postavy ve videoherním titulu, v rámci samotného narativu videohry. Jak Juul a s ním i citovaní videoherní teoretici ve svých teoriích do jisté míry shodují, právě tento element je jedním z klíčových při srovnávání filmové a videoherní narace. Hráč formou protagonisty videoherního titulu přejímá nějakou předem určenou roli v rámci narativu a jeho akce prostřednictvím této postavy mohou mít dopad nejen na samotný narativ titulu ale i na prostor, ve kterém se narativu titulu odehrává, virtuální svět videohry.[208] Díky tomu je vždy důležitý poměr pasivní a interaktivní části, případně jak důležitou roli protagonista titulu v rámci narativu sehrává. Vždy je zde přítomná vázanost průběhu

[204] *Sunless Sea* [videohra]. Failbetter Games, 2015. PC
[205] *Fallout 2* [videohra]. Black Isle Studios, Interplay, 1998. PC
[206] *Diablo III* [videohra]. Blizzard Entertainment, 2012. PC
[207] *Terraria* [videohra]. Re-Logic, 505 Games/Headup Games, 2011. PC
[208] Roli virtuálního světa se věnuje samostatná kapitola

hry v rámci gameplaye a narace příběhu v rámci videoherních neinteraktivních cutscén. Jak tvrdí ve své práci Cheng, právě tato klíčová interakce mezi herním prostorem a cutscénou je je pro videoherní tituly a jejich narativy nejdůležitější a značně formuje způsob recepce videoherního titulu a jeho narativu. Herní prostor musí mít vliv na samotný narativ v rámci cutscén, stejně jako cutscény musí vycházet z herního prostoru a předznamenávat následující cutscénu/herní prostor dle principů narativní logiky. Role hráče a důležitost protagonisty, kterého hráč v rámci videoherního titulu ovládá, má tedy vliv nejen na recepci narativních akcí v rámci interaktivní herního prostoru (které v tomto případě jsou až na vyjímky sekundárním prvkem herního prostoru), ale také v rámci pasivně přijímaných cutscén. Recepce je v takovém případě ovlivněna možností ovlivnění kauzality v rámci virtuálního světa, která odlišuje jinak podobný způsob (alespoň co se týče pasivní recepce cutscén týče) vnímání prostorů a objeků videoherního titulu.[209]

Důležitým prvkem v rámci videoherní fabule je také využití a aplikace konceptu emergentního narativu. Díky tomu, že většina her je prostorově orientovaná, hráč pomocí protagonisty nebo svého avataru obývá prostor virtuálního světa videohry, který má určitá pravidla a zákonitosti, mohou organicky vznikat právě tyto druhy narativu, které nejsou nijak předem definovány v rámci takového videoherního světa a jedná se spíše o vstup hráče nebo hráčů do virtuálního světa. Nejvíce je to patrné u her s otevřeným světem, kdy někteří hráči v rámci svého mentálního obrazu virtuálního světa vytváří narativní konstrukty dle vlastní fantazie, kde jedinou limitací jsou právě možnosti a zákonitosti virtuálního světa, ve kterém se nacházejí. Tento druh mentálních konstruktů pak může ovlivnit rozhodnutí hráče v rámci virtuálního světa videohry a ovlivnit tak výstavbu narativu. Záleží na míře identifikace hráče s protagonistou a právě emergentních narativech, jak se bude hra dále vyvíjet.

Na tomto principu individuálních mentálních konstruktů stavěl kdysi již princip stavebnic Lego, nyní obdobnou popularitu zažívá moderní digitální ekvivalent v podobě hry *Minecraft*. Ta ve svém základu nabízí hráčům v jádru jen virtuální svět s jasným zákonitostmi a pravidly a je jen na hráčích a jejich fantazii,

[209] Grodal v tomto ohledu cílí na vymezení podobnosti mezi recepcí videoherních titulů a filmu Díky aplikaci Chengova textu je v tomto bodu naopak možné jasně vymezit prvek odlišující tyto dva druhy recepce.

co v rámci titulu budou dělat, ať už sami nebo při hře více hráčů pomocí internetu. A byť je tato forma volnosti pro hry spíše ojedinělá, podobný druh osobních narativů má svoje místo ve velké části her a často může až docházet ke konfliktům zájmů s tím, co má hra v sobě nadefinováno z výroby a co chce ve výsledku udělat hráč. To může mít až za následek nedokončení hlavního narativu a grindování[210] sekundárních narativů. Příkladem takového jednání může být *Mass Effect 2*.[211] V jeho rámci je hráč zachráněn po událostech předchozího dílu a vyslán na separátní misi. Ta jej zavede až do jedné z klíčových lokací předešlého dílu, kde je odhaleno mnoha důležitým postavám, že je naživu a tím se posunuje hlavní narativ dále. Hned několik hráčů ovšem s tímto postupem nesouhlasilo díky vlastním mentálním konstruktům a formou emergentního narativu si vytvořili vlastní narativ založený na vedlejších misích v rámci virtuálního světa videohry, kdy se do klíčové lokace nikdy nevydali a hlavní narativní struktura pro ně tím skončila. Vždy jsou ovšem tyto možnosti závislé na tom, co je v rámci videoherního titulu možno udělat a co nikoliv. Dalším výrazným příkladem pak mohou být online hry pro více hráčů s role play zaměřením, v nichž hráči spíše než na vývojáři vymyšlené narativní linky spoléhají na vlastní emergentní narativy, které spočívají v jejich výrazné identifikaci s vlastním avatarem. Podobné režimy ostatně podporují i některé servery pro nesmírně populární tituly jako i třeba zmíněný *World of Warcraft.* Podobně uchopené herní zkušenosti ovšem mají s klasickým vyprávěním pramálo společného a jedná se spíše o seberealizaci prostřednictvím hry, spíše než o recepci nějakého předem ukotveného narativu. Míra podobnosti s filmem je pak v takových případech čistě individuální, neboť záleží na představivosti a mentálních konstruktech jedince či jedinců.

Byť se tak dá najít mnoho výjimek v tomto ohledu, drtivá většina videoher staví svůj příběh důvěrně známým způsobem podobným filmu nebo literatuře. Jak ve své práci zmiňuje Simmons, jsou v rámci videoherních titulů značné podobnosti ve vyprávění, probíraných tématech které narativy rozebírají i v typech charakterů, které se v narativech objevují. Rozdílem je pak často výrazně větší rozsah takového narativu daný časovou náročností média způsobem „sledování“ takového média, který je v případě videoher často dělen do několika separátních událostí, spíše než

[210] **Grindování –** druh hry, při kterém hráč opakuje část hry opakovaně za účelem zisku případně získání herních zkušeností. Zpravidla se jedná o opakování úkolů v rámci virtuálního světa videohry, které jsou určeny pro méně zkušené hráče, získ s minimálním rizikem.
[211] *Mass Effect 2* [videohra]. BioWare, Electronic Arts, 2010. PC

jako u filmu, kdy je běžnou praxí zhlédnutí filmu naráz. I herní tituly všeobecně uznávané jako krátké totiž zpravidla vyžadují přinejmenším v průměru 8 až 10 hodin herního času pro dokončení hlavního narativu, rozsáhlejší hry pak někdy i čas v řádech desítek hodin.

Je tedy možné pro vztah film a videohra v oblasti struktury narativu stanovit několik tvrzení: Podobně jako film, i videohra v oblasti fabule respektuje klasické uspořádání akcí, předpokládající určitý stav rovnováhy fiktivního světa titulu, kdy v průběhu narativu dochází k narušení tohoto stavu, následováno bojem o jeho obnovu a ve finále opětovným nastavením rovnováhy fiktivního světa. Stejně tak je pro videoherní titul platný princip kauzality, kde každá akce má svoji reakci, která je ovlivněna zákony virtuálního světa videohry. Rozdílnou je pak v případě interaktivních médií míra, s jakou mohou hráčské akce pozměnit vývoj narativu a tedy mnohdy svými zásahy pozměnit fabuli celého díla. Tato variace proměnných je však stále ukotvena v rámci jednoho díla, kde hráčské akce mohou vyvolat pouze předem nadefinované změny či varianty fabule, které vždy vyústí v jeden z předem formulovaných výsledků tvůrci daného díla (a to i v případě titulu *Heavy Rain*, který má 22 možných variant konce, který vždy zahrnuje různorodé osudy ovládaných postav, odhalení/neodhalení vraha, nalezení/nenalezení uneseného chlapce a dopadení nebo nedopadení vraha včas) následujících principy narativní logiky s jasně vázaným vztahem času a prostoru. Každá akce tedy má v rámci titulu předem danou reakci, které vždy v závěru vyústí z jednu z variant narativu. Jednou z mechanik, kterou většina titulů využívá k zabránění nemožných kauzalit v rámci titulu je úmrtí avatara hlavního hrdiny v důsledku neuspokojivého „hraní hry," kdy je hráč zpravidla vrácen zpět od záchytného bodu[212] či uložené pozice, ze které je mu umožněno vymezenou narativní sekvenci zopakovat. Díky opakování sekvence je hráči umožněno zlepšit svůj výkon a tím se posunout dále v narativní struktuře, případně po dalším neúspěšném pokusu situaci opakovat znovu, dokud nedosáhne předem definovaných požadovaných výsledků pro postup.

[212] **Záchytný bod – Checkpoint –** bod ve hře, při kterém je uložen postup v rámci titulu. V případě neuspokojivého výsledku hráčské akce za tímto bodem, se hra vrací do tohoto bodu a hráči je umožněno z tohoto bodu situaci zopakovat.

II.2 Od struktury k formě

Důležitým pro porovnání jednotlivých titulů ovšem není jen pohled na obsah narativu a jeho strukturu, ale také jejich forma, jakou je divákovi nebo hráči narativ předán, tedy při zachování terminologie filmu, videoherní syžet. Vztah fabule a syžetu u filmu je jedním z důležitých prvků při zkoumání filmu a chceme-li analyzovat videoherní narativy z pohledu filmového narativu, musíme rozdělení na fabuli a syžet aplikovat i na videoherní tituly. I přes značné odlišnosti mezi těmito médii je možné sledovat míru podobnosti mezi filmovým a videoherním narativem. Jak jsem již zmínil v předešlé části, zpravidla se tématika a druh příběhů od filmů, nebo literatury neliší, jak Simmons ve své práci dokládá, podobnosti vyprávění, témat a charakterů mezi filmem a videohrami jsou značné, stejně jako se neliší jejich struktura. Liší se ovšem jejich rozsáhlost, rozvětvenost a především interakce a její míra, se kterou hráč může tyto videoherní narativy ovlivnit. Tento prostor pro seberealizaci hráče/diváka titulu a s tím související pozměněný způsob vnímání samotného narativu je pro porovnání těchto dvou médií klíčový. V rámci videoherních titulů je totiž možné mít zpracovány krátké a jednoduché fabule, ale také obsáhlé a rozvětvené fabule podobné epickým literárním dílům. Tohle udává především míra důležitosti, kterou samotný vyprávěný příběh a jeho narace v rámci videoherního titulu má. Podle toho pak můžeme rozdělit videoherní tituly do několika kategorií.

Do první kategorie, můžeme zařadit především oddychové hry, kde příběh nehraje roli, případně hraje roli jen opravdu minimální. Zpravidla se jedná o tituly, které spočívají v opakování určitých mechanických úkonů, jednoduchých hádanek nebo využívání postřehu a výstupem hraní samotné hry jsou nahrané výsledky, případně specifická forma ohodnocení. Mezi tyto tituly můžeme zařadit ty nejklasičtější arkádové tituly, jakými jsou *Hledání min*,[213] *Bejeweled*,[214] *Zuma*[215] nebo celosvětově známé fenomény *Breakout*[216] a *Tetris*. Příběhová stránka je nulová nebo úplně minimální a slouží spíše jen pro vymezení samotného titulu a jeho gameplaye, nikoliv jako materiál, který je v průběhu hry odvyprávěn, byť některé

[213] *Hledání min* [videohra]. Curt Johnson/Robert Donner, Microsoft, 1990. PC
[214] *Bejeweled* [videohra]. Pop Cap Games, 2001. PC
[215] *Zuma* [videohra]. Oberon Media, Pop Cap Games, 2003. PC
[216] *Breakout* [Videohra]. Atari, Inc., 1976 Arkáda

z pozdějších pokračování a předělávek těchto klasických titulů do svého gameplaye tyto příběhové linky jako určitou formu přidané hodnoty později přidaly.

Druhou kategorií jsou pak tituly, které rozvíjejí alespoň minimální narativ, který slouží jako vymezení herní náplně v rámci titulu. Tato jednoduchá narativní struktura titulu však hraje sekundární roli k arkádovému hernímu stylu. Zpravidla je hra realizována v prostředí nějakého příběhu, který má klasické rysy, v průběhu hraní hry prochází vývojem, nicméně není na něj kladen důraz a slouží spíše jako vyhraňující prvek, poskytující narativní rámec pro akce v rámci hry, než jako plnohodnotná součást titulu. Příkladem takovýchto her jsou tituly jako *Portal*[217] nebo *Left 4 Dead*.[218] Oba tituly mají základní narativní struktury, jejich gameplay ovšem spočívá v něčem jiném. V případě prvního titulu je hráč vystaven sérii několika po sobě jdoucích logických hádanek s postupně stoupající obtížností. Jejich úspěšné plnění jej posunuje dále v řadě těchto hádanek a zároveň postupně odkrývá to, jakým způsobem se hráčův avatar ocitl ve světě videohry a jaká je jeho role v jeho rámci. Od začátku do konce se ovšem jedná o sérii logických hádanek v rámci virtuálního světa videohry. S vyřešením poslední z nich přichází závěrečná konfrontace a závěr titulu. V případě druhé zmíněné videohry je taktéž vyprávěný příběh jen vymezením lokace samotného virtuálního světa videohry. Příběh vymezuje přesun hráčova avataru z bodu A do bodu B, kde náplní hráče je eliminovat nepřátele v podobě několika variant zombie a environmentálních překážek. Po dosažení předem definovaného bodu hra končí. Hráč poté může načíst jinou variantu tohoto přesunu. Jistá návaznost mezi jednotlivými takovýmito scénáři je, spíše než o celistvý narativ se jedná o několik variací toho stejné s variujícími proměnnými.

Třetí kategorií jsou tituly, kde je vyprávěn na pozadí hry konkrétní jednoduchý příběh, který formuje samotný herní prostor a hráčův avatar v něm sehrává určitou roli. Příběhy obsahují jasně vymezené protagonisty a antagonisty, příběh je složen z pravidla z několika menších segmentů, ve kterých hráč vykonává úkony a posunuje se v jejich rámci pomocí minoritních sekundárních narativů zároveň po narativní struktuře hlavního narativu celého titulu, stále však příběh hraje sekundární roli, neboť dominantní postavení má stále samotný gameplay hry. Mezi

[217] *Portal* [videohra]. Valve Corporation, 2007. PC
[218] *Left 4 Dead* [videohra]. Valve South, Valve Corporation, 2008. PC

tyto tituly patří například tituly ze série *Super Mario Bros*.,[219] série *Contra*[220] nebo *Angry Birds*.[221] V těchto případech hra obsahuje narativ, který má svůj jasný začátek a konec a jeho vývoj probíhá v rámci gameplaye titulu, byť je minimální.

Do čtvrté kategorie patří tituly, u kterých je samotný příběh již nedílnou součástí gameplaye titulu, narativní struktura je plně rozvinutá a pokrývá celý herní prostor titulu. Cutscény nejsou příliš časté u titulů z této kategorie, vývoj narativů probíhá v rámci gameplaye, případně v rámci sekvencí, ve kterých je hráčská interakce v rámci virtuálního světa značně limitována. Fabule v takovémto případě nebývá příliš rozvětvená. Příkladem takovýchto titulů jsou především střílečky z pohledu první osoby. Sem patří nejpopulárnější tituly jako série *Call of Duty*, *Medal of Honor*,[222] *Halo* nebo *Bioshock*.[223] Například v zatím posledním díle série *Bioshock* s názvem *Bioshock Infinite*[224] hráč přebírá kontrolu nad protagonistou Bookerem DeWittem, který je na začátku titulu pověřen najít a unést dívku z létajícího města Columbie. V rámci gameplaye se pak hráč pomocí avatara snaží tento úkol naplnit, zatímco v průběhu svého jednání postupně odkrývá větší část fabule a odkrývá její podrobnosti. Díky závěrečnému odhalení poté sestavuje mentální konstrukt komplexní fabule titulu. Titul v mnohém navíc využívá modelu předešlých dílů a jisté podobnosti s motivy v nich použtých. Hráš tedy v rámci hlavního narativu hry odkrývá i informace k narativům her předešlých. V rámci DLC k titulu tato návaznost na prototypy a vzory přejaté z předešlých dílů jde ještě dále, kdy se epizodická narativní struktura dodatečného obsahu s názvem *BioShock Infinite: Burial at Sea*[225] odehrává v rámci virtuálního světa původního titulu *Bioshock*. Recepce tohoto narativu je tedy ovlivněna předchozí znalostí/neznalostí virtuálního světa prvního dílu, stejně jako jeho narativu.

Pátou kategorií jsou poté tituly s komplexním příběhem, který je realizován rozvětvenou fabulí a typické pro něj jsou vedlejší narativní struktury a časté cutscény.

---

[219] *Super Mario Bros.* [videohra]. Nintendo R&D4, Nintendo 1985. PC
[220] *Contra* [videohra]. Konami, 1987. Arkáda
[221] *Angry Birds* [videohra]. Rovio Entertainment, Chillingo, 2009. iOS
[222] *Medal of Honor* [série videoher]. DreamWorks Interactive/2015, Inc./EA Los Angeles/TKO Software/ Danger Close Games/ EA Digital Illusions CE, Electronic Arts, 1999-2013. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3/PC
[223] *Bioshock* [série videoher]. 2K Boston/2K Australia/Irrational Games, Take-Two Interactive, 2007-2013. PC
[224] *Bioshock Infinite* [videohra]. Irrational Games, 2K Games, 2013. PC
[225] *BioShock Infinite: Burial at Sea* [videohra]. Irrational Games, 2K Games, 2013. PC

Tituly z této kategorie v sobě pokrývají nejen hlavní narativní struktury s titulním příběhem, ale také mnoho menších a separátních v rámci virtuálního světa titulu. Příběh hraje důležitou roli a formuje gameplay takového díla. Cutscény neoddělují jednotlivé části gameplaye ale běžně jej doplňují, postavy a dialogy hrají důležitou roli v rámci virtuálního světa i samotné gameplay. U těchto titulů bývá častá také větší míra větvení narativu na základě hráčských rozhodnutí. Do této kategorie spadá většina časově náročnějších titulů, především pak hry s otevřeným světem a RPG. Jmenovitě pak tituly ze sérií *Assasssin's Creed*[226] a *Grand Theft Auto*,[227] *Red Dead Redemption*,[228] ale také série *Fallout*, *Gothic*,[229] *The Elder Scrolls*[230] nebo *Mass Effect*.

V rámci první zmíněné série, *Assasssin's Creed*, se hráč ujímá kontroly dvou protagonistů, jednoho v blízké budoucnosti, který se snaží odvrátit soudný den pomocí odhalování indicií v minulosti, kde pomocí speciálního zařízení prožívá život svých dávných předků. Hráči v těchto titulech odkrývají hned několik rovin videoherní fabule – jedna z nich je vždy historická a jedna se odehrává v budoucnosti, byť se vzájemně ovlivňují. V rámci historické pomocí protagonisty následují hlavní narativní linii, ve které jeden z předků prožívá klíčové momenty svého života související s MacGuffinem toho daného dílu – zpravidla artefakt, případně poloha artefaktu. Zároveň však v rámci virtuálního světa videohry v minulosti může hráč utvářet mnoho volitelných sekundárních narativních linií z předem stanovených možností. Avšak tyto narativní linie zároveň ovlivňují paralelní narativní linii v budoucnosti, kde se hlavní protagonista pomocí informací a zkušeností z dějových linií v minulosti, snaží zabránit zániku světa pomocí těchto artefaktů ukrytých v rámci historické části vrituálního světa videohry.

Naproti tomu rozsáhlé RPG hry jako série *Fallout*, konkrétně demonstrováno na příkladu dílu *Fallout: New Vegas*,[231] přistupují k fabuli trochu jiným způsobem. Hráč začíná ve virtuálním světě videohry, v tomto případě vždy část území bývalých

---

[226] *Assassin's Creed* [série videoher]. Ubisoft Montreal/Ubisoft Sofia/Ubisoft Quebec, Ubisoft, 2007-2015. PC
[227] *Grand Theft Auto* [videohra]. DMA Design, Rockstar Games, 1997. PC
[228] *Red Dead Redemption* [videohra]. Rockstar San Diego, Rockstar Games, 2010. PlayStation 3
[229] *Gothic* [série videoher]. Piranha Bytes/Spellbound Entertainment, JoWood Entertainment/Deep Silver, 2001-2010
[230] *The Elder Scrolls* [série videoher]. Bethesda Game Studios/ZeniMax Online Studios, Bethesda Softworks, 1994-2015. PC
[231] *Fallout: New Vegas* [videohra]. Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010. PC

Spojených států amerických, které jsou zničeny díky atomové válce, a je před něj postaven jeden jednoduchý úkol. V tomto konkrétním díle vyhledat člověka, který se pokusil o to, protagonistu zavraždit. Odtud však záleží na hráči, jakým způsobem si sám svým jednáním fabuli utvoří. Základ je však vždy stejný, stejně jako závěr, který se vždy točí kolem jednoho finálního střetu. Hra poskytuje mnoho možností jak k příběhu přistoupit, případně se hráč může rozhodnout a hlavní „úkol“ ignorovat, čímž si ve světě vytváří vlastní fabuli, do značné míry založenou na emergentním narativu, která však postrádá konce. Ovšem ale i v rámci předem stanovených variant konce (všechny jsou závislé na hráčově chování a rozhodnutích v rámci hry) existuje mnoho způsobů, jakým stylem bude celá fabule v závěru utvořena. Ať je totiž výchozí pozice pro všechny stejná, konce se mohou velice zásadně lišit, byť se týkají jedné věci. V případě tohoto titulu kontroly Hooverovy přehrady a s tím související kontroly energetické dodávky na území státu Nevada. Hráč navíc může v rámci virtuálního světa videohry pomocí sekundárních paralelních narativních linek prožít a odvyprávět mnoho menších příběhů zasazených mimo hlavní dějovou linku, nicméně hra i tyto akce v závěru bere v potaz a ve výsledném konci narativu formou vyprávění třetí osoby reflektuje hráčovo jednání, rozhodnutí a činy v rámci virtuálního světa a jeho obyvatel. Díky tomu tedy hra jednání hráče detailně reflektuje a při každé změně vytváří jinou variantu výsledného narativu. Je tedy možné mít zásadně rozdílný závěrečný souhrn narativu titulu i v případě, kdy hráč v rámci hlavního narativu postupoval identicky, ale jeho akce v rámci sekundárních narativů byly rozdílné.

Stále se však i v případě těchto titulů dá hra hrát i sama o sobě bez sledování příběhu, byť hráč tímto přístupem ztrácí značnou část zkušenosti. To už je však téměř nemožné v rámci her z poslední, šesté kategorie. V nich je příběh tou dominantní stránkou titulu a ona herní stránka je pouze sekundární. Tituly z této kategorie se zaměřují především na to odvyprávět příběh, ve kterém hráč hraje roli, nicméně zpravidla omezují možnosti interakce v rámci titulu. Do této kategorie spadají jak point-and-click adventury (například české tituly *Samorost*,[232] *Samorost 2*[233] a *Machinarium*[234] od společnosti Amanita Design), příběhově orientované tituly

[232] *Samorost* [videohra]. Jakub Dvorský, Amanita Design, 2003. PC
[233] *Samorost 2* [videohra]. Jakub Dvorský, Amanita Design, 2005. PC
[234] *Machinarium* [videohra]. Amanita Design, 2009. PC

(například sandbox hra *L.A. Noire*)[235] nebo hry koncipované jako interaktivní zkušenosti nebo filmy (tituly od francouzské společnosti Quantic Dream jako zmíněný *Heavy Rain* a *Beyond: Two Souls*). V rámci první skupiny titulů je hráčská interakce s hrou omezena na pár ovládacích kláves a myš, případně jen myš. Důležité pro tyto hry je prostředí a příběh, který je v něm vyprávěn, hráčská interakce je zpravidla redukována pouze na vedení dialogů s postavami a řešení logických hádanek. U druhé skupiny je omezení hráče dáno jednotlivými tituly, neboť se jedná o značně specifický případ. Konkrétně zvolený zástupce, sandbox akce *L.A. Noire* inspirovaná atmosférou a noirovými filmy čtyřicátých let minulého století, zasazená do fiktivní verze skutečného Los Angeles. V rámci volitelných součástí fiktivního světa má hráč podobnou svobodu a podobné množství sekundárních narativních linek, jako je tomu například v případě titulů z páté kategorie. Důvodem, proč je tento titul o kategorii výše je prominence hlavní narativní linky, která sleduje vzestup protagonisty skrze oddělení policejních složek od pochůzkáře až po nejprestižnějšího detektiva. V rámci vymezeného období života protagonisty na každé pozici hráč řeší kriminální případy různých druhů, kde však na rozdíl od herně položených sekvencí v případě podobných her jako například *Grand Theft Auto IV*,[236] důraz spočívá především na výpovědích podezřelých a svědků, zkoumání místa činu a důkazů. Hra v tomto výrazně napodobuje postupy procedurálních kriminálních sérií a filmů. Hráč je v průběhu každého ze segmentů narativu postaven před zločin, u kterého musí vyšetřit místo činu, nalézt na předem stanovených místech důkazy a s jejich pomocí vyslechnout svědky a případně usvědčit podezřelého. Úspěšný postup v narativní struktuře titulu pak závisí na dedukci hráče, který může každý z výroků svědků potvrdit, zpochybnit nebo nařknout svědka ze lži. V případě úspěšné dedukce dochází k odemčení dalších možností jak případ vyřešit, případně ulehčit jeho vyřešení. V případě negativního výsledku je v závěru případ nevyřešen a je potřeba začít danou část vyšetřovat znovu, případně začít od začátku celý případ.

V případě třetí skupiny titulů je pak samotná interakce ve hře sekundárním prvkem, kde prim hraje samotný příběh a jeho vývoj. V případě obou zmíněných videoherních titulů je hráči odkrývána narativní linka, kterou hráč v rámci titulu následuje a v jejímž rámci činí rozhodnutí. Spíše než volnost hra klade důraz na

[235] *L.A. Noire* [videohra]. Team Bondi, Rockstar Games, 2011. PC
[236] *Grand Theft Auto IV* [videohra]. Rockstar North, Rocsktar Games, 2008. PC

selekci, která následně ovlivňuje, jakým vývojem bude procházet narativní linka v dalších částech hry. Hráč tedy prostřednictví jednoho či více protagonistů prožívá jednotlivé části narativu vymezené jednotlivými videoherními kapitolami, kde jeho akce a rozhodnutí ovlivňují vývoj narativní struktury v dalších částech. V případě titulu *Heavy Rain* je tento vývoj prováděn několika hledisky na stejnou narativní linku ovlivněných subjektivním pohledy jednotlivých protagonistů, v případě duchovního pokračování tohoto titulu, *Beyond: Two Souls*, je tento vývoj prováděn prostřednictvím několika momentů v životě protagonistky, které formovaly její osobnost. V případě titulů, jako jsou tyto dva, ovšem ovládací prvky a volnost hráče májí svá výrazná omezení a často jsou možnosti zredukovány na pohyby protagonisty a kontextové klávesy pro vykonání určité akce, případně pohyby ovládacím prvkem simulující pohyby protagonisty v rámci virtuálního světa.

Je však důležité podotknout, že ne u všech titulů je možné jasně přidělit, do jaké z prototypických kategorií zmíněných v předešlých odstavcích spadají. Existují totiž tituly, které experimentují s předem danými proprietami videoherních titulů a snaží se přinést něco nového nebo variovat prvky tak, že se jejich narativy těžko zařazují do předem vymezené kategorie. Důležitými kategoriemi pro tuto práci jsou především čtvrtá až šestá. Nechci tím samozřejmě tvrdit, že by i hry z nižších kategorií nevykazovaly jisté podobnosti filmem a filmovým narativem, nicméně pro potřeby práce je analýza cílena na tituly, ve kterých je vyprávění příběhu a jeho narativní struktura v rámci díla důležitou součástí.

Nejde ale jen o to, jakou míru a prominenci má samotný příběh v rámci titulu, ale také o to, jak hra v rámci titulu tento příběh vypráví a jakou formou hráči v průběhu gameplay konstruují fabuli příběhu toho daného titulu. Podobně, jako tomu je i ve filmu, i videohry podávají informace o fabuli různými způsoby. Videohra může svůj narativ podávat formou návazného lineárního syžetu, časté jsou nicméně i časové inverze a nonlineární podoby. Videohry mají v tomto ohledu však jeden zásadní rozdíl, oproti filmu. Videoherní tituly totiž k naraci, případně doplnění narace využívají také různé formy sekundárních materiálů, ke kterým má hráč v průběhu gameplay přístup, které mohou narušovat linearitu titulu. Jedná se zpravidla o popisy postav, úkolu, kterým je hráč pověřen, detaily o světě/prostoru ve kterém narativ probíhá, případně popisy postav, které v narativu figurují. Je často pak na hráči, jestli

tyto materiály využije či nikoliv. Pro úspěšnou rekonstrukci fabule však jsou tyto informace často potřebné nebo důležité.

Podobně jako v případě ostatních médií lze i v případě videoher sledovat rozdílné syžetové výstavby, s důrazem na děj (množství akčních adventur, především pak série *Uncharted* a *Tomb Raider*), postavy (již zmíněné tituly *Heavy Rain* a *Beyond: Two Souls* nebo horor *Until Dawn*) nebo prostředí (většinou případ MMORPG titulů jako *World of Warcraft*). V případě videoherních titulů pak značně variuje také samotná kompozice syžetu, která může být napříč médiem podstatně rozdílná. Můžeme tedy narazit na tituly, které samotnou naraci omezují na minimum, které probíhá lineární formou prostřednictvím samotné hráčské postavy s minimem vstupu ostatních postav do narace (*Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast*),[237] naraci obohacenou a myšlenkové pochody protagonisty (*Wolfenstein: The New Order*), protagonistovo retrospektivní vyprávění (*Max Payne*)[238] ale také různorodé formy využití vypravěče. Hra však nemusí mít ani jeden z těchto způsobů a svoji naraci provádět pouze prostřednictvím kontextových záznamů, případně mít kombinaci hned několika z výše zmíněných módů naráz. Tento fakt je dán variabilitou a možnostmi média. Na příkladu thrilleru *Alan Wake* je patrná zmíněná variace módů. V průběhu narativu titulu probíhá syžetová výstavba až na drobné odchylky lineárně, s občasnými časovými skoky, flashbacky a flashforwardy. V rámci příběhu ovšem má hráč k dispozici také vnitřní myšlenkové pochody protagonisty, kontextovou nabídku záznamů o virtuálním světě a postavách narativu, ale také již zmíněnou sekundární meta narativní strukturu ve formě knihy, kterou protagonista na začátku narativu napsal a poztrácel, kde hráč je pověřen v průběhu gameplay sbírat tyto fragmenty. Ty ale také reflektují částečně hlavní narativní strukturu samotné hry a poskytují užitečné informace pro pokrok v rámci narativní struktury titulu.

Byť tedy hry ve většině případů následují videohry lineární postup děje, i zde se dá najít mnoho vyjímek, využívající časové skoky, zpracovávání flashbacků a flashforwardů, případně výjimečně také jiné POV v rámci narativu. Příkladem hned několika adaptací těchto prvků je titul *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*.[239] Ten

[237] *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* [videohra]. Raven Software, LucasArts, 2002. PC
[238] *Max Payne* [videohra]. Remedy Entertainment, Gathering of Developers, 2001. PC
[239] *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* [videohra]. Remedy Entertainment, 3D Realms/Take-Two Interactive, 2003. PC

mimo to, že pracuje s retrospektivou a ohýbáním časového toku, jako jeho předchůdce, pracuje také s množstvím flashbackových sekvencí, stejně jako obsahuje několik flashforwardových momentů, které ozvláštňují jinak striktně lineární narativ. Originálním prvkem v oblasti syžetu je především hledisko jedné ze sekundárních postav narativu, které je hráči propůjčeno na několik krátkých částí hry a pomocí kterého je vyprávěna část příběhu. Hráč tak má možnost tu samou narativní sekvenci ve stejném čase narativu odvyprávět z pohledu jak hlavního protagonisty, tak z pohledu jedné ze sekundárních postav, se kterou protagonista udržuje intimní vztah. Ostatně obdobný způsob přesunu POV vyprávění hlavního narativu v rámci videoherního titulu využívá daleko více titulů a tento způsob narušení linearity vidoherního syžetu je možné najít i v jiných prominentních titulech jako *Mass Effect 2* nebo *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*.[240]

Jinou formou odklonu od stritkně lineárních forem syžetu je typ her, kdy má hráč možnost nějakým způsobem zasahovat do předem připraveného příběhu a zvrátit jej. Jedním z takových titulů, který podobnou možnost interakce využívá v hojné míře je *Remember Me*.[241] V tomto titulu mají hráči nad rámec klasické akční adventury možnost časově výzané alternace některých klíčových scén v rámci videoherního narativu. Hráč na základě vlastního úsudku a předem nadefinovaných možností může měnit určité narativní sekvence v paměti NPC v rámci vrituálního světa tak, aby dosáhl kýženého efektu. Hra v tomto případě nicméně bere v potaz časové paradoxy a tedy v případě neuspokojivého výsledku je hráč ucen celý narativ alternované scény vytvářet znovu od začátku. I když tak hráči je poskytnuta možnost pozměnění struktury narativu, kauzalita a vztah času a prostoru je pevně dán a každá změna v rá ci jeho interakce v takovýchto scénách může vyústit v pozměněný narativ v rámci neinteraktivní sekvence. Titul poté vyhodnotí, zda-li se jedná o uspokojivý výsledek či nikoliv, a poté je hráči umožněno pokračovat dále v herním prostoru či nikoliv.

Pokud se ovšem přesuneme od samotného uspořádání k formě, je možné stanovit několik rozdílů, oproti filmu. Zaprvé, většinová videoherní tvorba je už z principu inherentních vlastností samotného média zaměřena na postavy a děj.

[240] *Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* [videohra]. Obsidian Entertainment, LucasArts, 2004. PC
[241] *Remember Me* [videohra]. Dontnod Entertainment, Capcom, 2013. PC

Existují vyjímky z tohoto pravidla, jako jsou zmíněné hry pro stovky a více hráčů pomocí internetu, kde je příběh centrován spíše na prostředí virtuálního světa videohry a poté na konflikt mezi postavami v jeho rámci. Zpravidla však v rámci videoherních titulů má dominantní postavení protagonista a jeho osudy. Narativní videoherní tituly jsou zpravidla centrovány na protagonistu, jehož kontrolu hráč v rámci videoherního titulu přejímá a jehož příběh narativ titulu vypráví a hráč jej jeho pomocí a svojí interakcí postupně odkrývá. Hráč a jeho interakce jsou tedy v rámci titulu hybatelem děje, a jak ve svém textu stanovil Juul, je tedy hráč zároveň pasivním příjemcem narativu videoherního titulu a zároveň sehrává určitou roli v rámci takového narativu, kde jeho interakce s v rituálním světem videohry posunuje takový narativ kupředu. Videohry v tomto ohledu využívají, jak již bylo zmíněno dříve, také kontextových informací a sekundárních narativů, pro odvyprávění sekundárních příběhů zaměřených na samotný virtuální svět videohry, postavy v jeho rámci, případně konflikty mezi postavami související s hlavním narativem. Je pak méně časté, aby podobnou orientaci videoherního syžetu přebíral i hlavní narativ.

Podobné je to v případě videoherního média i s vypravěčem příběhu. Hry totiž mohou být vyprávěny samostatnou akcí hráče v rámci virtuálního světa videohry, mohou být segmentovány do jednotlivých částí hry s narací mezi těmito sekvencemi formou cutscény nebo textu, mohou být vyprávěny vnitřním monologem protagonisty nebo mohou být vyprávěny kontextově uvnitř samotného herního titulu, případně mohou být kombinací několika vyprávěcích metod zároveň (příkladem může být titul *Diablo III*, který využívá jako vypravěče hráčem vytvořeného protagonistu, sekundární postavy v rámci narativu i kontextové vyprávění, plus přidává občasné předrenderované cutscény a flash animaci shrnující část narativu právě probíhající).

Dá se tedy říci, že většinová videoherní tvorba následuje klasický lineární způsob syžetu, nicméně jeho vlastní forma je příliš variabilní na to, abychom ji mohli přímo komparovat s filmem. Videoherní médium se často inspiruje ve filmových syžetech, nicméně ony cinematické hry[242] jsou jen část videoherního spektra, které se snaží v rámci své formy předat koncovým uživatelům příběh. Hlavním rozdílem

[242] Označení pro moderní videoherní tituly, které se otevřeně hlásí k filmu a inspiraci filmem.

narativů v rámci videoherních titulů oproti filmu je pak duálnost videoherních narativů - jejich rozdělení na interaktivní a neinteraktivní část. Stejně jako již bylo zmíněno u strukturalizace, i forma značně odlišuje tyto dvě části. Videoherní narativy sice následují narativní logiku přítomnou v rámci filmových titulů, nicméně využití filmových schémat je zde značně ovlivněno vlastnostmi média. Hráč v rámci videoherních titulů není jen aktivním aktérem v rámci videoherního světa či pasivním divákem, ale výsledný narativ je spíše kombinací obou módů, tedy videoherní tituly musí ve svém rámci s tímto přístupem pracovat. Hry a jejich narativy díky podvojnosti musí aplikovat filmová narativní schémata jen v omezené podobě (vždy je třeba u her obsáhnout herní části, nikoliv jen pasivní),[243] hráč poté díky předchozí zkušenosti konstruuje narativ, zohledňujíc limitace a možnosti daného média.

Pokud je ovšem spektrum videoherní narace, které má k filmu nejblíže, zvláště v poslední době, je tomu tak v ohledu vizuality videoherní narace a její simulace filmu.

III.3 *Vizualita videoherní narace a využití virtuální kamery*

Při analýze vizuálního stylu videohry je třeba mít na paměti jednu věc. Vizuální možnosti titulů jsou vždy přímo závislé na možnostech platformy, pro které vychází. I když se tedy najdou tituly, které technologické možnosti nevyužívají naplno (často v případě zastaralých her jako *Ride to Hell: Retribution*),[244] případně některé, které jasně cílí na retro stylizaci do vizuálních stylů her předešlých generací (*Minecraft*, *Terraria*, *Retro City Rampage*[245] a další), většina prominentních komerčních titulů se snaží zakomponovat co nejvíce moderních technologií umožňujících pokročilejší vizuální triky, živější virtuální světy a ohromující scény. Vždy se v rámci parametrů, které dovoluje aktuální technologie. Budeme-li sledovat pokrok například na videoherní sérii *Zaklínač*, vývoj možností média je jasně zřetelný v přímém srovnání vizuální stránky prvního dílu z roku 2007,[246] jeho již v této práci zmíněné pokračování *Zaklínač 2: Vrahové králů* z roku 2011 a závěrečný díl trilogie *Zaklínač 3: Divoký hon*, který vyšel v roce 2015. Vývoj této série však nejen dokazuje, jak

[243] Vyjímkou z tohoto pravidla jsou například příběhově dominantní tituly z produkce Tell Tale Games, kde je důraz kladen spíše na naraci.
[244] *Ride to Hell: Retribution* [videohra]. Eutechnyx, Deep Silver, 2013. PC
[245] *Retro City Rampage* [videohra]. Vblank Entertainment, 2012. PC
[246] *Zaklínač* [videohra]. CD Projekt RED, Atari, 2007. PC

grafické možnosti a foto realističnost vizuální stránky videoherního média za osm let pokročila, ale také dokládá jeden z trendů v tomto médiu, který nabírá na důležitosti v posledních letech.

Už v roce 2000, kdy vyšel titul *Deus Ex*, se tvůrci pokoušeli ozvláštnit svoji videohru cutscénami, které adaptovali vizuální postupy z tehdejšího Hollywoodu. V záběrech, kterými svoji hru obdařili, byly jasně rozpoznatelné vlivy žánrově podobných filmů jako *Johnny Mnemonic*,[247] *Blade Runner*[248] nebo také *Matrix*.[249] I když dnes již grafická stránka neodpovídá standardům pro médium, tyto filmové prvky a především způsoby vizuálního zpracování informací o postavách, mizanscéně jednotlivých sekvencí a vyobrazení virtuálního světa, to vše je v titulu stále přítomno. Na tomto stavěl i třetí díl této série, s podtitulem *Human Revolution* z roku 2011, který dějově předchází prvnímu dílu. Místo deviace od filmově herního modelu, kterou byl druhý díl s podtitulem *Invisible War*[250] z roku 2003, znamenala tato kapitola návrat k iluzi akčního science fiction blockbusteru s množstvím filmových cutscén a silnou filmovou stylizací, včetně animací vybraných akcí formou krátkého klipu.

O rok později, než co vyšel první *Deus Ex*, v roce 2001, vyšel další zásadní titul, který v tomto ohledu zásadně ovlivnil vývoj média na další roky. *Max Payne* byl pro videohry zásadní v mnohém, pro tuto práci důležitým prvkem byla ovšem adaptace estetiky Hong Kongského akčního filmu, stejně jako zpomalování času zpopularizovaného jen o pár let dříve snímkem *Matrix*. Nejdůležitějším ovšem byla stylizace a témata z film noir žánru, především pak z tvorby Humpheryho Bogarta. V rámci svého narativu sice využíval titul primárně místo tradičních cutscén simulujících filmové klipy iluzi elektronického komixu, nicméně filmové prvky byly využívány v rámci samotného gameplay materiálu a celkové stylizace. Změnu znamenal pro sérii až třetí díl *Max Payne 3*[251] z roku 2012, který v rámci modernizace a poněkud odlišného zpracování jiných tvůrců titulu opustil koncept předělů narativních segmentů formou komiksových stripů a nahradil je vyrenderovanou[252]

---

[247] *Johnny Mnemonic* [film]. Režie Robert LONGO. USA/CAN, 20th Century Fox, 1995.
[248] *Blade Runner* [film]. Režie Ridley SCOTT. USA, Warner Bros., 1982.
[249] *Matrix* [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 1998.
[250] *Deus Ex: Invisible War* [videohra]. Ion Storm, Eidos Interactive, 2003. PC
[251] *Max Payne 3* [videohra]. Rockstar Studios. Rockstar Games, 2012. PC
[252] **Render** – digitálně vytvořený obraz na základě počítačového modelu.

cutscénou v rámci herního engineu,[253] do které hráč přímo zasahuje pomocí kontextových kláves. Formální estetika těchto scén pak přímo vychází z akčního filmu, především jsou pak film-noir vlivy rozšířeny o adaptaci estetiky akčního filmu z přelomu osmdesátých a devadesátých let minulého století a jsou dále ozvláštněny dělením obrazu a dvojexpozicí. Místo jednotlivých dělených částí je tak vytvářena iluze počítačově animovaného akčního filmu, do kterého hráč zasahuje a který svými akcemi v rámci virtuálního světa pomáhá narativně vyvíjet, byť se jedná o lineární akční titul s minimem volby pro samotného hráč v rámci virtuálního světa videohry.

Způsobem, jakým je docílena iluze filmu ve vidoherním médiu je využití konceptu virtuální kamery. Koncept užívaný ve videoherním průmyslu především od nástupu trojrozměrné grafiky, získává nové možnosti především díky zmíněnému technologickému pokroku a tím rostoucím možnostem toho, co vše je možné v rámci videoherních viruálních světů virtuální kamerou nasnímat Její aplikace se dá rozdělit do dvou kategorií – virtuální kamera v rámci cutscén a virtuální kamera v rámci gameplaye. V rámci cutscén se jedná o využití virtuální kamery v rámci herního engineu (případně jiného animačního nástroje v případě scén, které nejsou tvořeny přímo ve hře, ale spíše jako animovaná videa vložená do hry), se kterým je zacházeno podobně, jako s klasickou kamerou na filmovém setu. Jejím prostřednictvím jsou poté vytvářeny krátkometrážní filmy, které slouží jako předěly mezi jednotlivými herními prostory, ve kterých hráč provádí svoji interakci s videoherním titulem.

V takovýchto scénách není videohra příliš odlišná od animovaného filmu. Platí zde stejná pravidla, jako tomu je u filmu (až na výjimečné případy, které vyžadují hráčův vklad do samotné cutscény, jako tomu je u některých konzolových her jako *God of War III*)[254] a využívá se i stejných prvků, jako je tomu u filmu. Variace druhů záběrů, svícení, kompozice záběru i hloubka ostrosti, vše striktně podle filmařské praxe. S technologickým pokrokem videohry adaptují čím dále tím více vizuálních prvků z komerčního filmu, díky rozšířeným možnostem toho, co vše je možné v rámci videoherní grafiky zobrazit. Ty komerčně nejúspěšnější tituly proto zpravidla adaptují vizuální postupy od žánrově podobných titulů z videoherního

[253] **Engine** – Jádro videoherního titulu. Počítačový program, jenž slouží jako základ pro design hry samotné a v jehož rámci je videohra realizována.
[254] *God of War III* [videohra]. Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation 3

média. Příkladem takovéto adaptace může být vizuální stránka vojenských FPS ze současnosti, jakou je třeba i *Medal of Honor*[255] z roku 2010, a její podobnost s prominentními vojenskými filmy jako *Černý jestřáb sestřelen*[256] nebo *Slzy slunce*.[257]

Virtuální kamera v cutscénách staví hráče do role pasivního příjemce informací, který zbaven o možnost interaktivity vnímá tuto pasáž podobným způsobem jako film, v tomto případě formu virtuálního animovaného filmu, která pokrývá části narativu titulu mimo samotný herní prostor ve kterém se realizuje hráč a provádí svoji interakci. Vzhledem k tomu, že jejich úkolem je primárně poskytovat kontext pro předcházející nebo následující část titulu, kterou pokrývá herní prostor, jsou snímány z pravidla jiným stylem než zbytek hry. Jejich vizuální stránka často napodobuje tu filmovou a z pohledu hráče diváka je tak i chápána, neboť některé tyto cutscény mohou být i několik minut dlouhé. Není proto divu, že je využíváno vizuálních postupů z filmu k naraci důležité části videoherního narativu formou právě takovéto cutscény. A to ať již se jedná o sekvence, vytvořené mimo samotnou hru (jako je tomu například u scén z titulu *Diablo III* viz. Obrázek II.1), které jsou ve hře pouze pouštěny mezi jednotlivými herními pasážemi, nebo cutscény animované přímo v rámci hry, ve stejném engineu jako zbytek hry (jako je tomu třeba u hry *Beyond: Two Souls*. Obrázek II.2), které často přímo plynule přecházejí v gameplay. Hráč má tendenci externě animované sekvence přijímat více pasivně díky jejich charakteru, zatímco v rámci herního světa animovaných sekvencí není pouto s interaktivní stránkou hry naplno přerušeno.

Virtuální kamera v takovýchto případech zpravidla využívá filmových konvencí v celkovém vizuálním stylu záběru, kdy je možné například v hororových momentech vystopovat vizuální prvky filmových hororů, stejně jako způsoby jejich snímání (ukázkové scény z dvou hororvých her *Silent Hill 2*[258] a *The Evil Within* zachycující na příkladech vizuální zpracování hororových elementů a kompozic,

[255] *Medal of Honor* [videohra]. Danger Close Games/ EA Digital Illusions CE, Electronic Arts 2010. PC
[256] *Černý jestřáb sestřelen* [Black Hawk Down] [film]. Režie Ridley SCOTT. USA, Columbia Pictures 2001.
[257] *Slzy Slunce* [Tears of the Sun] [film]. Režie Antoine FUQUA. USA, Columbia Pictures, 2003.
[258] *Silent Hill 2* [videohra] Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 2001. PlayStation 2

používaných tradičně v této podobě ve filmu Obrázek II.3 a Obrázek II.4). Podobně je tomu i v případě jiných žánrů, jako jsou konverzační, akční, nebo závodní filmy.

Naproti tomu virtuální kamera v herním prostoru musí sledovat také poněkud odlišené cíle, než jen poskytnout vizualitu konkrétnímu narativnímu rámci. Kromě sledování narativních akcí musí totiž poskytnout také dostatečně velký záběr pro samotný herní prostor, neboť hráč musí v rámci záběru být schopný plnit úkoly v rámci virtuálního světa bez obtíží, aniž by se octil protagonista mimo záběr (problém kterým občas trpí konzolové akční hry s kamerou střídající volně několik záběrů na scénu, například série *Devil May Cry*), případně mu musí být umožněno v rámci záběru v takovémto případě využívat všech možností a pravidel virtuálního světa (pokud není právě omezení cílem aktuální pasáže, jako tomu bylo například ve vybraných úrovních konzolové hry *Crash Bandicoot*[259] a jejích pokračování). I v případě této kamery někteří tvůrci adaptují filmové postupy, kterými se snaží podpořit audiovizuální a narativní styl nastavený neinteraktivní částí. Například v titulu *Deus Ex: Human Revolution* tvůrci ve střílečce z pohledu první osoby využívají při špionážních misích odlišné kamery, která simuluje záběry na obdobné situace typické pro špionážní a akční filmy (Obrázek II.5) s transformací záběru v případě propuknutí akce z takovéhoto výchozího bodu (Obrázek II.6). Tyto proměny virtuální kamery doplňují běžný styl virtuální kamery v případě neinteraktivních cutscén v rámci celého titulu (Obrázek II.7) a hlavní snímání celého gameplay mimo zmíněné momenty, které následuje konvence žánru střílček z pohledu první osoby (Obrázek II.8). Tato změna snímání akce / narace v rámci virtuální kamery titulu v interaktivních částech hry, je pro hry posledních let častá, většinou v případě interakce protagonisty se světem, případně s vozidlem nebo předmětem v rámci tohoto světa.

Konkrétní příklad výrazné práce s virtuální kamerou jak v rámci cutscén, tak v rámci samotného gameplaye je již několikrát zmíněný titul *Heavy Rain*, který rozvíjí audiovizuální styl a pojetí titulu *Farenheit*[260] (Vyšlo také pod názvem *Indigo Prophecy*) z roku 2005. V jeho rámci tvůrci upravili naraci videoherního titulu způsobem, který se na jedné straně opíral o klasické počítačové adventury a na straně

[259] *Crash Bandicoot* [videohra]. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 1996. PlayStation
[260] *Fahrenheit* [videohra]. Quantic Dream. Atari, 2005.

druhé o žánr interaktivního filmu. Redukce interakce v rámci titulu ve prospěch příběhu znamenala, že daleko víc prostoru dostalo snímání příběhu, rozhodnutí hráče a jeho schopnosti v minihrách, které probíhaly v rámci předem vytvořených sekvencí. Měřítkem úspěšnosti v herním prostoru a s tím související případný postup v narativní lince jedné nebo více postav (titul propůjčoval hráči kontrolu tří postav v rámci vyprávěného příběhu), bylo měřítko příčetnosti. Pokud hráč neuspokojivě vykonával výzvy, kterým ovládaný protagonista v ten moment čelil, jeho postava upadala do deprese, která mohla vést k ukončení narativní linky a nutnost opakování celého segmentu. Hra využívá také časové kauzality, v rámci které probíhá samotná gameplay hry. Díky omezené volnosti hráče daleko více titul spoléhal na předem vyrenderované segmenty, které byly variovány na základě akcí provedených ve zmíněných minihrách. Pro jejich potřeby hra využívala virtuální kameru, která na pozadí animaci snímanou jako krátkometrážní film, jehož narativní vývoj byl přímo závislý na úspěšnosti hráče v minihře (Obrázek II.9). Hra se tedy mnohdy vizuálně spíše podobala sekvenci miniher na popředí, pod kterými se odehrávala většina vyprávění formu dopředu připravené animace. Virtuální kamera byla využita i v průběhu samotné gameplay, která hráči umožňovala vždy pohyb po vymezených scénách, které byly dané dějištěm částí narativu a které měly vždy určený způsob snímání a dostupné kamery v jejich rámci. Díky tomu mohl hráč v jednotlivých kapitolách provádět pohyb a interakci s prostředím a NPC v rámci titulu jen v předem touto kamerou vymezeném prostoru, který se pak měnil v závislosti na přesunech protagonisty v rámci jednotlivých částí scény té dané kapitoly titulu.

Heavy Rain naproti tomu omezil gameplay ještě o úroveň více. Hráč v rámci videoherního narativu, který je koncipovaný jako filmový kriminální thriller, má kontrolu nad čtyřmi postavami sehrávající důležité role v rámci filmového narativu. U segmentu každé z nich, které dohromady paralelně rozvíjejí po separátních linkách celý narativ (byť se tyto linie v několika případech protnou) vyšetřování sériového vraha, měl hráč k dispozici vždy scénu, ve které se daná narativní část odehrávala, postavu skrze kterou prováděl selekci v rámci narativní linky, kontextové informace a jednoduché nástroje ovládání virtuální kamery, jejího úhlu a stylu záběru. Hra poté podobně jako její předchůdce místy využívala princip miniher, které v tomto případě měly formu velice podobnou, tedy animované sekvence snímané virtuální kamerou. O úspěšnosti v takovýchto sekvencích a na nich závislém vývoji narativu

rozhodovaly úspěchy hráče v minihře, který formou Quick Time Events požadoval po hráči stisk specifické klávesy (nebo kombinace kláves), pohyb ovládacího prvku, případně pohyb celým ovladačem předem daným způsobem (Obrázek II.10). Mimo tyto předem nadefinované segmenty hra hráči umožnila pohyb po scéně, kde jeho akce případně jejich pořadí udávalo úspěch či neúspěch v daném segmentu, vázaný kauzálně a v rámci titulu nevratný.[261] V pozdějších částech hry tento neúspěch mohl vyústit i v permanentní úmrtí jedné nebo všech hlavních postav (takovýto výsledek znamenal konec narativu variantou nedopadením vraha a úmrtím uneseného). V rámci jednotlivých scén měl hráč také k dispozici přístup k myšlenkám právě ovládaného protagonisty, které reflektovaly aktuální dění a poskytovaly nápovědu pro postup ve videohře a jejím narativu. Jednotlivé scény byly poté snímány podobným vizuálním stylem virtuální kamery, jaký byl využitý v případě předem nadefinovaných animovaných sekvencí a cutscén v rámci hry. Hráč v jejich rámci nejen kontroloval akci protagonisty a jeho pohyb, ale také volil druh kamery, kterým je akce snímána. Každá ze scén měla k dispozici několik druhů záběrů, ze kterých může být snímána. Daná unifikace záběrů do jednotného stylu interaktivní i neinteraktivní části vytvářela iluzi jednolitého audiovizuálního segmentu, který pokrývá celý narativ titulu. Toto podpořila i uzavřenost rozhodnutí a jejich možné fatální dopady na narativ a jeho vývoj. V prostoru hry také absentují jakékoliv ukazatele, či informace pro hráče, vyjma zobrazení kontextových kláves pro vykonání požadované akce. Díky tomu jediný prvek, který výrazněji narušuje plynulost tohoto interaktivního titulu (jeho dokončení trvá zhruba osm hodin čistého času), jsou předělové scény, kde se načítá obsah hry při střídání jednotlivých postav po skončení narativních segmentů. Titul každopádně jako jedna z mála výjimek v oblasti videoher nabízí vážný narativní mód s pevnou kauzalitou. V rámci jednoho titulu (chápeme-li dohrání hry jako vytvoření jednoho separátního titulu – neměnné varianty narativu závislé na interakcích v rámci virtuálního světa.) není možné jednotlivé situace opakovat, nebo pozměnit akce a tím upravit reakce v rámci virtuálního světa, jak je tomu možné u většiny her, především těch s možností ukládání a načítání uložených pozic. Jednotlivé „filmy“ zachycující jednu z konstrukčních variant, které variabilní narativní linka titulu dovoluje, je možné díky

[261] Jediný způsob jak v takovém případě změnit události a akce v rámci virtuálního světa, je spustit titul od začátku celý znovu a konstruovat narativ selekcí jiných elementů v rámci hry. Takovýto postup ovšem konstruuje nový narativ a neupravuje stávající, tedy se nejedná o mód hrací, nicméně vážný.

záznamům hračů také nalézt na internetu v podobě nezkrácených videí zachycujících narativ celého díla.

Zvláštním případem jsou poté tituly, které se snaží o vizuální iluzi filmu i v rámci samotné gameplay. Nejčastější jsou případy FPS titulů, které těží z nejmodernějších grafických technologií pro vykreslení vizuálně podmanivé akce ne nepodobné vysokonákladovým akčním snímkům, jakým jsou třeba tituly *Crysis 3*[262] nebo *Battlefield 4*. V případě těchto titulů je zvykem co největší implementace populárních digitálních triků z úspěšných Hollywoodských filmů nebo například Lens flare efektu, vše za účelem vyvolávat v hráčích iluzi filmu a stím související diváckou recepci narativu samotného titulu obdobným způsobem, jako v případě takovýchto filmů. Dalším příkladem mimo žánr FPS pak může být série *Metal Gear*, konkrétně *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*.[263] Ta svoji výraznou inspiraci filmem hráčům předvádí od prvních momentů, kdy v rámci videoherního engine tvůrci za pomoci virtuální kamery předvádějí jak tradiční filmařskou práci při snímání scén poskytujících expozici pro narativ titulu, tak si dovolí několik originálních záběrů, kterých fyzická kamera není schopná díky limitaci plynulosti záběru. Přesto celá vizuální stránka, která plynule přejde v gameplay titulu simuluje tu filmovou.

Technologický pokrok přiblížení videoherní vizuality té filmové rozhodně přeje. Mimo adaptaci vizuální skladby filmového narativu u her, bylo v posledních letech v rámci videoherních engineů vyvinuto také hned několik speciálních technologických vylepšení vizuální stránky, které má za cíl podpořit snahu o ono vizuální fotorealistické zpracování grafické stránky titulů, často se snahou emulovat vlastnosti filmové kamery, včetně jejich nedostatků, které v komerčním filmu nabírají na popularitě v posledních letech – zmíněný Lens flare, simulace found footage a podobně. Moderní herní engine (CryEngine, Frostbite apod.) je schopný často předvést digitální iluzi specifických vlastností filmové kamery, případně filmového materiálu. Tyto vylepšení obrazu však v rámci videoherního průmyslu nemají jen své zastánce ale i odpůrce, neboť jejich využití je poměrně časté u moderních titulů a mnohdy nepříliš vhodné a místy i rušivé díky svému nadužívání.

---

[262] *Crysis 3* [videohra]. Crytek/Crytek UK, Electronic Arts, 2013. PC
[263] *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* [videohra]. Kojima Productions, Konami Digital Entertainment, 2014. PC

Jedním z takovýchto prvků je tzv. Motion Blur neboli rozmazání obrazu/předmětů v důsledku rychlého pohybu kamerou. Tento vizuální prvek je ve filmu využíván jen zřídkakdy, nicméně je přirozenou vlastností většiny filmových kamer (a v omezené podobě také lidského oka), díky čemuž si našel cestu také do vizuální stránky videohry, kde dříve tento optický nedostatek absentoval. Nyní pro posílení imerze a simulaci fyzické kamery ve virtuálním světě je jedním z nejčastěji implementovaných optických nedostatků do grafické stránky her.

S tím souvisí i umělá hloubka ostrosti (pole). Vizuálních vlastností obrazu způsobených v důsledku využití objektivu s nízkou hloubkou ostrosti (případně v ojedinělých případech pak extrémně velkou, viz například *Občan Kane*[264] Orsona Wellese) se ve filmu využívá poměrně často. Simulace hloubky ostrosti ve videohrách má však dvojí důvod. Na jedné straně se jedná opět o simulaci obrazových vlastností filmové kamery, které se moderní tituly snaží napodobit pro umocnění velkoleposti svých titulů, a na straně druhé je to pro umělou simulaci zorného pole protagonisty videoherního titulu. V obou případech se ovšem jedná o limitaci pohledu na mizanscénu a celkově virtuální svět videohry, učiněnou s úmyslem přiblížení se vizuálnímu stylu filmu a vyzdvihnutím limitace lidského zraku. Adaptace tohoto fyzikálního jevu ovšem opět může mít nejen pozitivní ale i negativní efekt. V případě ostrých přechodů mohou scény působit extrémně uměle a ona kýžená filmová vizualita se díky tomu vytrácí.

Dalším z prvků, využívaným v rámci vidoherního vizuální stylu jsou nedokonalosti filmového záznamu. V rámci adaptace filmového vizuálu je využito v tomto ohledu konkrétně zrno, šum a specifické vlastnosti filmového materiálu. Zrno a šum, které vznikají ve filmu především díky citlivosti materiálu, jsou právě díky svým vlastnostem uměle přidávány do videoherních titulů za účelem docílení podobnosti s filmový záznamem (*Dying Light*,[265] *Mass Effect 2, Left 4 Dead 2*).[266] Specifické vlastnosti filmového materiálu jako barevná škála, kontrast, světlost a ostrost některých specifických filmových surovin jsou využívány pro dokreslení dobové atmosféry simulací vizuálních vlastností dobových záznamů a filmů (*L.A.*

[264] *Občan Kane* [Citizen Kane] [film]. Režie Orson WELLES. USA, RKO Radio Pictures., 1941.
[265] *Dying Light* [videohra]. Techland, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015. PC
[266] *Left 4 Dead 2* [videohra]. Valve Corporation, 2009. PC

Noire). Dalším z důvodů použití této vizuální techniky je simulace found footage a nekvalitních záznamových médií v případě videoherních hororů.

Co se týče nedokonalostí, je dále využíváno simulace prachu a špíny na kameře, případně na samotném filmovém materiálu. Těchto nedokonalostí je využíváno především u her z historického prostředí (kde je simulována špína na filmovém materiálu, jev častý pro starší filmy) a také u moderních titulů, především pak FPS (tituly jako *Battlefield 4*[267] nebo moderní díly série *Call of Duty*), kde je limitováno zorné pole protgonisty/hráčova avatara nedokonalostmi v obraze simulující částečky prachu na kameře, viditelné především díky odrazu světla.

Kapitolou samo pro sebe je pak moderní trend Lens Flare, neboli odlesky protisvětla na čočce kamery. Tato pro Hollywood aktuální technika používaná a propagovaná komerčně úspěšnými filmaři jako J.J. Abrams nebo Michael Bay si právě díky své filmové popularitě našla cestu i do vizuálního stylu videoher. Mnoho akčněji laděných videoherních titulů tuto techniku využívá, především pak FPS simulující filmový vizuální styl jako *Battlefield 3*[268] a *Syndicate*.[269] Tento technologický prvek lze ovšem nalézt i v ostatních hrách, například v hororu *The Evil Within*.

Na závěr je pak ještě třeba zmínit využití chromatické aberace, tedy simulace barevné vady optických čoček. Ta je využívána ve filmovém průmyslu v posledních letech především díky popularitě formátu found-footage, který si, byť v redukované podobě, našel cestu i do videoherního průmyslu. V jeho rámci se však nejedná jen o simulaci vizuálního stylu laciných kamer, nicméně o „vylepšení“ vizuální stránky aktuální generace videoherních titulů (většina největších titulů posledních let má tuto grafickou možnost *Zaklínač 3: Divoký hon*, *Lords of the Fallen*,[270] *Dying Light*, *Bloodborne*,[271] *Halo 5: Guardians*[272] nebo *Payday 2*)[273] s cílem přiblížit vizuální stránku titulu k filmovému stylu Hollywoodských blockbusterů.

---

[267] *Battlefield 4* [videohra]. EA Digital Illusions CE, Electronic Arts, 2013. PC
[268] *Battlefield 3* [videohra]. EA DICE, Electronic Arts, 2011. PC
[269] *Syndicate* [videohra]. Starbreeze Studios, Electronic Arts, 2012. PC
[270] *Lords of the Fallen* [videohra]. Deck 13 Interactive/CI Games, Square Enix, 2014. PC
[271] *Bloodborne* [videohra]. FromSoftware, Sony Computer entertainment, 2015. PlayStation 4
[272] *Halo 5: Guardians* [videohra]. 343 Industries, Microsoft Studios, 2015. Xbox One
[273] *Payday 2* [videohra]. Overkill Software/Starbreeze Studios, 505 Games, 2013. PC

Všechny tyto grafická vylepšení znamenají jediné. Designéři se v rámci svých titulů snaží co nejblíže přiblížit vizuální styl tomu filmovému a nabídnout ve vidoehrách podobné vizuální prvky, na které je divák/hráč zvyklý z filmového prostředí. To jde samozřejmě ruku v ruce s rozebíranou virtuální kamerou a využitím vizuality filmové a televizní narace a v konečném důsledku i se samotnými narativy, které videohry nabízejí. Ani jedna z výše zmíněných technik totiž není nutná, ani nevychází z limitací možnosti engineu, na kterém hry běží. Tyto vizuální prvky jsou často do titulů přidávány až v závěru a v mnoha případech lze tyto efekty uživatelem vypnout, nebo limitovat. Jejich využití tak není potřebnou součástí videoherních titulů ale spíše volitelnou složkou, která je implementována do videoherních titulů za účelem vytvoření vizuálního stylu, pomocí kterého jsou diváci schopni přijímat naraci, která se snaží vyrovnat efektnosti filmového záznamu.

III.4 *Virtuální svět a jeho důležitost*

To jde ale ruku v ruce s posledním důležitým prvkem při zkoumání vizuální i celkově narativní stránky videoherních titulů – samotným virtuálním světěm videohry. Ten je v mnoha ohledech tím úplně nejdůležitějším pro srovnání stránek jednotlivých zástupců herního média a toho filmového. Virtuální svět videohry totiž bývá tím prvkem, který bývá filmem inspirován nejvíce. Hráč v jeho rámci provádí svoji interakci s videoherním titulem, v jeho rámci je umístěn narativ i postavy v jeho rámci. Virtuální svět je v tomto ohledu všeobjímající prvek, který v sobě má jednotlivé prvky které videoherní titul dělají videoherním titulem. Tento virtuální svět má svá pravidla, své charakteristiky a svoji vlastní kauzalitu. Virtuální svět umožňuje hráči, co v rámci titulu může a co nikoliv. Akce v jeho rámci vvolávají určitou reakci, jeho stylizace a omezení poté dotvářejí výsledný videoherní titul.

Jeho reprezentace je ale v jednotlivých videohrách mnohdy odlišná a také s ohledem k typu hry může samotný prostor hrát rozdílnou roli v rámci titulu. Jiným způsobem bude koncipován a využíván prostor v případě vojenských střílečeck, kde je dějová linie zpravidla lineární a samotná mizanscéna je zredukována na variantu velké arény s překážkami, ve kterých hráč eliminuje nepřátele (jako například

Painkiller),[274] a jiným způsobem bude využit prostor v rozsáhlém příběhu RPG titulů z fikčního světa, v rámci kterého se hráč může pohybovat i mimo hlavní narativ. Jinou roli pak tento prostor bude mít v případě, že má hráč volnost v rámci titulu do jeho designu zasahovat tvorbou (hry jako *Minecraft* nebo *Terraria*, kde metoda stavění a úpravy terénu jsou součástí herního prostoru, případně tituly, které mají tuto funkci jako nástavbu hlavní herní náplně, jako například *Fallout 4*)[275] a jinak bude vypadat virtuální svět titulu, který je omezen na několik lokací s minimem výpravných prvků a omezeným narativem. Virtuální svět videohry a prostředí, ve kterém hráč a jeho protagonista provádí akce v rámci virtuálního světa, je zkrátka jedním z nejdůležitějších prvků, jaké hra má a také je pro ni nejvíce charakteristický. Díky tomu tato část videohry má vliv na to, jak hru hráč recipuje, jak v jejím rámci funguje narativ i jak ke hře a jejímu narativu, v závislosri na virtuálním světě, jeho uvěřitelnosti a jeho charakteristikám přistupujeme.

Od designu louky až po jednotlivé listy na rostlině, obličeje postav nebo třeba sutiny z kamení, které v rámci virtuálního světa zůstanou po hráčově průchodu. To vše je pomyslný i doslovný stavební kámen každé hry. Hra i její narativ jsou zkrátka tak živé, jak jim to jejich svět dovolí. V jejich fikčním rámci existují skutečná pravidla, která pomáhají formovat hráčskou recepci. Uměle vytvořená omezení a kauzalita interakce vytváří rámec pro samotný narativ v rámci takového světa a ovlivňuje tak jeho recepci. Hráči reflektují pravidla ze skutečného světa do světa virtuálního, kde je s akcí v rámci fiknčního světa titulu vždy spojená motorická akce v rámci skutečného světa.

Od jednoduchých světů až po téměř živé virtuální světy, herní vývojáři a designéři se podobně jako ve vizuálních stránkách i ve vých virtuálních světech inspirují často u filmu. Vizuální stránka titulu a jeho virtuální svět udávají výslednou podobu jednotlivých titulů a ta z velké části ovlivňuje úspěch či neúspěch titulu. Není proto divu, že ve snaze přiblížit se filmu a efektnosti filmového záznamu se videoherní vývojáři a designéři vydali za hranice virtuální kamery a čerpají z filmového vizuálu i v rámci samotného virtuálního světa. Vliv filmové mizanscény,

[274] *Painkiller* [videohra]. People Can Fly, DreamCatcher Interactive, 2004. PC
[275] *Fallout 4* [videohra]. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015. PC

výpravy a svícení na virtuální světy videoher a jejich podobu jsou zřetelné a s již několikrát zmíměným technologickým pokrokem je to ostatně čím dál více patrné.

Stačí se podívat na již na začátku práce zmíněný titul *The Order: 1886*. Ten sice u kritiky po příběhové stránce propadl, nicméně i přes slabší scénář jeho narace nakonec mnoho lidí oslovila, díky výrazným vizuálním kvalitám. Ty ovšem vychází spíše než ze simulace dobové reality z moderního trendu u temných fantasy filmu, podpořených o výraznou stylizaci pseudo-historických materiálů jako je třeba i reáliemi podobný *Abraham Lincoln: Lovec upírů*.[276] Vlivy moderní temné fantasy filmové produkce jsou jasně viditelné jak v neinteraktivní sekvencích (Obrázek II.11), tak v rámci samotného gameplaye titulu (Obrázek II.12).

Na druhé straně, každý virtuální svět má svá pravidla a fikční prvky, které často alespoň částečně korespondují s pravidly a zákonitostmi v reálném světě, za hranicí videohry. Jak se adresu tohoto problému vyjádřil Juul, jsou to fikční světy zatížené skutečnými pravidly. Hráč má v rámci virtuálního světa vždy danou míru volnosti a pravidla, nebo možnosti toho, co vše v jejím rámci může dělat a jaké jeho akce budou mít následky. Hráč se může prostřednictvím titulu ocitnout ve světě, který jej lineárně provede narativem s minimální možností pozměnit, cokoliv v rámci titulu nebo jeho narativu. Iluze volby je přítomná vždy, pokud hráč nějakým způsobem hraje hru nebo má možnost do situace nějakým způsobem zasáhnout, možnost aktivní interakce s herním titulem. Skutečný dopad na virtuální svět ovšem jeho akce mít nemusí. Na druhé straně ale také existují fikční světy, kde hráč svým jednáním může ovlivnit mnohdy daleko větší množství prvků, než co v rámci tohoto světa učiní hlavní narativní linka.

Příkladem titulu, kde sehrává prostředí a fikční svět důležitou roli v rámci hlavního narativu a kde zároveň mají hráčovy akce dopad na samotný svět je titul *Watch_Dogs*.[277] Tato akční hra z pohledu třetí osoby s otevřeným světem z roku 2014 v rámci svého narativu řeší příběh hackera jdoucího za pomstou ve fikční verzi amerického Chicaga. Mimo hlavní dějovou linku má ale hráč k dispozici mnoho možností interakce v rámci fikčního světa titulu, kterými může prokládat svoji hlavní

[276] *Abraham Lincoln: Lovec upírů* [Abraham Lincoln: Vampire Hunter][film]. Režie Timur BEKMABETOV, 20th Century Fox, USA, 2012.
[277] *Watch Dogs* [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014. PC

dějovou linku (eliminace gangů, krádeže, pomoc lidem v nesnázích atp.). Díky těmto vedlejším úkolům se mu ovšem otevírají nové možnosti, které hráči mohou následně využít v rámci hlavní narativní linky, kde si mohou postup závislý na výkonech hráče usnadnit předměty a informacemi získanými z vedlejších úkolů. V závislosti na jeho chování v rámci virtuálního světa[278] mu pak mohou pomáhat lidé, případně v opačném případě mu situaci či útěk před policí znesnadnit. Je tedy pak jen na hráči, jakou roli jeho postava v rámci virtuálního světa zaujme a jaké reakce svého virtuálního okolí jeho postava vyvolá.

Podobným způsobem reflektuje na virtuálním světě videohry hráčovo jednání v jeho rámci hned několik dalších titulů. Například v případě titulu *Dishonored*[279] z roku 2012 se hráči v rámci hlavní narativní linky pohybují po temném fantasy světě hry, který je reprezentován hlavním městem, které je trápeno morem. Skrze hlavního hrdinu Corva mají hráči ve všech případech možnost řešit situace násilně nebo nenásilně, mnohdy hned v několika variantách. Zde však násilné řešení situací znamená větší počet mrtvol ve městě a s tím související šíření nemoci, nemluvě o reflexi hráčových morálně nesprávných činů prostřednictví postav obývajících virtuální svět. A tak i když hráč úspěšně dokončí narativní linku titulu, její konec je vždy závislý na jeho chování během i mimo úkoly s ní spjaté. Příkladem je závěr, kdy hráč prostřednictvím protagonisty zachrání všechny lidi v rámci narativu a osvobodí město od útlaku, avšak jeho akce mimo hlavní narativní linku, kde jeho prostřednictvím zemřelo několik desítek lidí, mají za následek špatný konec, kdy je zavržen lidmi, které se celou dobu pokoušel zachránit.

Pokud tedy spojíme návrh samotného virtuálního světa s jeho vnitřním řádem, dostáváme jednu z nejdůležitějších složek videoherních titulů, v rámci které je běžnou praxí využívat určité filmové prvky, případně pomáhat svému narativu cíleným designem prostoru pro určité narativní účely – destrukce, dramatické momenty a tak podobně. Zkrátka i přes relativní neomezenou volnost, jakou videoherní médium vývojářům v tomto ohledu dává, divák/hráč již má zakořeněny způsoby jakými příběhy vnímá a právě ty se tvůrci pro co největší dopad a efektnost

[278] Princip morálnosti chování je v herním prostředí poměrně častým prvkem, kdy hráč může často učinit morálně správné rozhodnutí, nebo jeho morálně špatné varianty. Některé tituly tuto možnost dávají bez výraznějších následků, jiné tyto rozhodnutí reflektují a upravují na jejich základě virtuální svět titulu.
[279] *Dishonored* [videohra]. Arkane Studios, Bethesda Softworks, 2012. PC

svých narativů v rámci svých virtuálních světů snaží využít. Podobně jako ve filmu totiž i ten nejmenší prvek v rámci virtuálního světa může mít svůj účel a může se ukázat pro samotný narativ titulu nepostradatelným.

IV Závěr

V rámci textu byl aplikován pohled filmové narace na videoherní médium za účelem zjistění, jaké filmové prvky videoherní médium adaptuje, do jaké míry jsou ve videoherních titulech přítomny a jak tyto prvky ovlivňují recepci jednotlivých titulů. Tato analýza byla postavena na kombinaci přístupu filmové naratologie tak, jak ji chápe David Bordwell, která byla rozšířena o teoretické poznatky o recepci díla vizuální fikce kognitivního psychologa Torbena Grodala a přístupu ke struktuře narativu tak, jak ji ve své práci využívá Kristin Thompson. Tento přístup založený na filmové teorii byl pro potřeby práce rozšířen o práce v oboru game studies související s tématem práce, především pak o studii virtuálních světů videoherních titulů a videoherní narace v komparaci s filmem teoretika Jespera Juula.

Poté, co byly vymezeny v úvodní části druhy a žánry videoherních titulů vhodných pro tuto akademickou práci, byly touto optikou analyzovány jednotlivé aspekty videoherních titulů, které souvisejí s narací. V první části práce bylo dokázáno, že se videoherní tituly ve své většině řídí klasickou tří a čtyřaktovou strukturou přítomnou i ve filmech. Vývoj takovýchto narativů probíhá obdobně jako ve filmu s tím rozdílem, že hra má díky svému charakteru větší možnost zobrazovat kontextové infromace související s narativem. I přes vzájemné odlišnosti, videoherní tituly mají zpravidla jednu hlavní narativní linii, která má svůj jasný začátek a konec, na který navazují závěrečné titulky. A to i v případě, kdy hry svůj narativ po vzoru televizních seriálů segmentují do epizodické struktury. Byla dokázána souvislost větších možností v rámci videoherních titulů se vznikem emergentních narativů, které ovlivňují recepci díla tak, jak bylo primárně navrženo vývojáři.

V druhé části se práce zaměřila na samotnou realizaci narativu kde se ukázalo, že videohry díky svým inherentním vlastnostem a dělení na interaktivní aktivní a recepční pasivní část zážitku mohou adaptovat i rozsáhlejší díla než jak je tomu v případě filmu. Hry byly rozřezeny na základě prominence narativní složky do jednotlivých skupin, kde byly dále analyzovány jen tituly, jejichž narativ je jejich plnohodnotnou součástí. V rámci analýzy se ukázalo, že vysoká variabilita videoherních titulů a možností média umožňuje jednotlivým titulům zparovat své narativy diametrálně odlišnými způsoby a na rozdíl od filmu může tyto narativy rozvíjet i v rámci kontextových záznamů, případně kombinovat několik různých

způsobů narace naráz. Časté jsou také odchylky od linearity, flashbacky a flashforwardy. Většinová tvorba se v případě videoher nicméně zaměřuje na jednu postavu případně na děj kolem jedné postavy.

V třetí části se analýza adaptace filmových prvků zaměřila na vizuální stránku, kde jak se ukázalo, je adaptace filmových prvků největší a nejvíce frekventovaná. Virtuální kamera, která je ve videoherním médiu tím, co snímá jak probíhající akci v rámci herní sekvence, tak v rámci cutscény, často opisuje formální postupy filmu, a to včetně druhů záběrů a druhů pohybů kamery. Díky větším možnostem a menším limitacím této virtuální kamery oproti jejímu filmovému protikladu pak mnohdy tvůrci i pokoušejí limity toho, co je možné vyobrazit v rámci díla vizuální fikce. Stylistická stránka videoherních titulů ovšem v rámci médie často limituje tyto možnosti za účelem docílení věrohodnější iluze filmu. Mnohdy pak virtuální kamera přejímá neduhy a optické nedostatky samotného filmového materiálu i přesto, že kromě iluze estetiky filmu tyto kroky nemají v rámci grafických možností videoher opodstatnění. Od adaptace formálních postupů, přes využití virtuální kamery simulující filmové formální postupy až po vliv filmové výpravy a mizanscény na virtuální světy, ve kterých videoherní tituly své narativy vypráví a ve kterých hráči provádí svoji interakci s titulem, audiovizuální styl videoherních titulů adaptuje filmové propriety nejvíce.

Vliv filmového narativu a filmových formálních postupů je tedy ve videoherních titulech patrný. I když se mnoho teoretiků shodne, že podobnosti mezi filmem a videohrou v ohledu jejich narace jsou výrazné, stále se jedná o dvě rozdílné média, jejcihž přístupy k naraci se vzájemně liší. Tato stále sílící adaptace filmového narativu a filmových postupů, která je v rámci videoherního média v rámci vymezeného období patrná, ovšem tyto dvě média a jejich recepci přibližuje stále více i napříč těmto rozdílům.

Tento text se v rámci úvodní části pokusil stanovit jedno z možných hledisek, jak na oblast vztahu videoher a filmu nahlížet, tedy z pohledu podobnosti narace těchto dvou médií. K tomuto účelu byla vymezena terminologie a klasifikace jednotlivých titulů a druhů titulů z interaktivního média, na kterých bylo sledováno jakým způsobem je adaptováno filmových narativních postupů do videoherního prostoru.

V oblasti narativní struktury se v přímém srovnání filmových a videoherních titulů jedná o podobné výstavby, jejichž hlavní rozdíl je v jejich rozsahu a s tím souvisejícím způsobu recepce takového titulu. Hry v takovém případě bývají zpravidla delší a obsáhlejší, pokrývající i několikero sekundárních narativů současně s hlavním. Jejich recepce je poté dělena spíše do několika kratších segmentů, spíše než do celistvé podoby jako v případě filmu. Mimo to ovšem videoherní tituly zpravidla využívají podobné formy vyprávění, v jejich rámci jsou rozebírána podobná témata prostřednictvím podobných postav a charakterů. Práce tedy v tomto ohledu potvrdila to, co ve svém textu stanovil Jan Simmons.

S tím souvisí i samotná realizace narativů v rámci videoherních titulů. Ty bývají zpravidla orientovány na jednotlivé postavy a protagonisty, díky inherentním vlastnostem a charakteristikám média, byť i v tomto ohledu jsou vyjímky. Hlavním rozdílem v tomto ohledu je dualita videoherních titulů oproti filmu. Zatímco film je v tomto ohledu do značné míry pouze pasivním (aktivitou můžeme ovšem chápat mentální konstrukty v rámci recepce děl vizuální fikce),[280] videohry v tomto ohledu umožňujái hráči/divákovi možnost aktivní interakce nad rámec pasivního přijmu informací v rámci neinteraktivních narativních segmentů v rámci videoherní cutscény. Je to pak vzájemná souhra těchto interaktivních a neinteraktivních částí, která odlišuje videoherní tituly od filmu, neboť hráčova recepce titulu je v případě videoher ovlivněna vědomím o možnosti zásahu do narativu a jeho změně v rámci předem stanovených pravidel a kauzality v rámci virtuálního světa videohry.

Nejvýraznějším prvkem videoherních titulů, který přejímá filmové prvky je vizuální stránka titulů, která díky technologickému pokroku je schopná více a více simulovat filmovou kameru a filmovou surovinu v rámci virtuální kamery ve virtuálním světě videohry. Pro videoherní tituly není neobvyklé v druhé polovině vymezeného období adaptovat mnohé vizuální propriety filmu, stejně jako v rámci narativních segmentů imitovat film formou adaptace formálních postupů v rámci virtuální kamery videohry.

Nad rámec těchto všeobecných poznatků bylo rozebráno i několik výjimečných titulů, které adaptaci postupů z filmu a televize posunují v rámci

[280] Jeden z hlavních bodů Grodalovy teorie.

videoherního média ještě o něco dále než je běžná praxe a úspěšně experimentují s prvky filmové a televizní narace doposud nepříliš typické pro videoherní médium.

Na základě studie provedené v této práci je jasně vidět, že film a videoherní médium se ve vymezeném období v letech 2000 – 2015 výrazně přiblížili a některé z videoherních titulů jsou schopné po vzoru filmové narace předávat svým hráčům/divákům osobité a vizuálně působivé příběhy, které díky notné inspiraci ve filmu a filmové naraci mohou tomuto médiu hravě konkurovat. Pokud je tedy vývoj média za patnáct let doložený v této práci něčeho důkazem, pak toho, že nás ten pravý videoherní *Občan Kane* teprve čeká.

V Seznam použitých pramenů a literatury

Literatura

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. [Nachdr.]. Madison: Univ. of Wisconsin Pr, 2007. ISBN 9780299101749.

BENDOVÁ, Helena. *Identifikace* Cinepur, číslo 39, květen 2005.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

DICK, Philip K. *Muž z Vysokého zámku*. 1. vyd. Plzeň: Laser, 1992.

GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.

HÁJEK, Martin. *Čtenář a stroj. Vybrané metody sociálněvědní analýzy textu*. Praha: SLON, 2014.

HARRIGAN, Edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat a Designed by Michael CRUMPTON. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: Mass, 2004. ISBN 0262731754.

CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September, 2007.

JUUL, Jesper: *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives.* Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2005, ix, 233 p. ISBN 9780262516518.

KIRKMAN, Robert. *Živí mrtví*. Ilustrace Tony Moore. Praha: Crew, 2009. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-87083-70-3.

MARTIN, George R. *Píseň ledu a ohně*. 2., opr. vyd. Překlad Hana Březáková. Praha: Talpress, 2011. ISBN 978-80-7197-412-3.

POOLE, Steven. *Trigger happy: the inner life of videogames*. [Rev. ed.]. London: Fourth Estate, 2001. ISBN 9781841151212.

ROGERS, Scott. *Level up!: the guide to great video game design*. Chichester: Wiley, 2010, xx, 492 p. ISBN 978-047-0688-670.

SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Iluminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu.* 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry jako expresivní médium. *Iluminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

TAVINOR, Grant. *The art of videogames*. 1st pub. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. New directions in aesthetics. ISBN 978-1-4051-8788-6.

TEKINBAŞ, Katie Salen a Eric ZIMMERMAN. *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003. ISBN 0262240459.

THOMPSON, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999, xi, 398 p. ISBN 0674839757.

VEALE, Kevin. *"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 12, issue 1, September 2012. Internet

Elektronické zdroje

Activision just spent billions of dollars on Candy Crush studio King Digital. *PC Gamer* [online]. 2015 [cit. 2015-11-05]. Dostupné z: http://www.pcgamer.com/activision-just-spent-billions-of-dollars-on-candy-crush-studio-king-digital/

BENDOVÁ, Helena. Imerze. *Game Art: Web o umění počítačových her* [online]. 2013 [cit. 2015-10-14]. Dostupné z: http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7

Call of Duty: Black Ops III earns over $550 million its first weekend. *Coming Soon* [online]. 2015 [cit. 2015-11-25]. Dostupné z: http://www.comingsoon.net/games/news/631747-call-of-duty-black-ops-iii-earns-over-550-million-its-first-weekend/

Combat in Context. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/montfort

Computer Game Studies, Year One. *Game Studies: the international journal of computer game research*[online]. 2001 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html

Computer Games as a Part of Children's Culture. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2003 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0301/fromme/

CSFD: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. 2015 [cit. 2015-09-02]. Dostupné z: http://www.csfd.cz

Cultural Framing of Computer/Video Games. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2002 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0102/squire/

Databáze knih [online]. [cit. 2015-10-04]. Dostupné z: http://www.databazeknih.cz/

Digra.com: Digital Games Research Association [online]. [cit. 2015-09-11]. Dostupné z: http://www.digra.org/

Diminutive Subjects, Design Strategy, and Driving Sales: Preschoolers and the Nintendo DS. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2010 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/1001/articles/bryant_akerman_drell

Game Studies: the international journal of computer game research [online]. [cit. 2015-09-10]. Dostupné z: http://gamestudies.org

Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton

IMDb: International Movie Database [online]. 2015 [cit. 2015-08-13]. Dostupné z: http://www.imdb.com

Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2004 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0401/kolo/

Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2007 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0701/articles/wallin

Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2. *Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2006 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://gamestudies.org/0601/articles/griebel

The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames.*Game Studies: the international journal of computer*

game research [online]. 2002 [cit. 2016-01-02]. Dostupné z: http://www.gamestudies.org/0102/newman/

The Order: 1886. *Metacritic.com* [online]. [cit. 2015-11-06]. Dostupné z: http://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-order-1886

TVtropes.org [online]. 2015 [cit. 2015-08-04] Dostupné z: http://www.tvtropes.org

Videogames now outperform Hollywood movies. *The Guardian* [online]. London, 2009 [cit. 2015-11-03]. Dostupné z: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2009/sep/27/videogames-hollywood

Wikia.Com [online]. 2015 [cit. 2015-09-3]. Dostupné z: http://www.wikia.com

YouTube [online]. [cit. 2015-11-01]. Dostupné z: http://www.youtube.com

Filmy a seriály

Abraham Lincoln: Lovec upírů [Abraham Lincoln: Vampire Hunter][film]. Režie Timur BEKMABETOV, 20th Century Fox, USA, 2012.

Černý jestřáb sestřelen [Black Hawk Down] [film]. Režie Ridley SCOTT. USA, Columbia Pictures 2001.

Hard Boiled [film]. Režie John WOO. Golden Princess Film Production, Hong Kong, 1992.

Matrix [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 1998.

Matrix Reloaded [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 2003.

Matrix Revolutions [film]. Režie Andy a Larry WACHOVSKI. USA/AUT, Warner Bros., 2003.

Městečko Twin Peaks [Twin Peaks][televizní seriál]. Tvůrci Mark FROST a David LYNCH. USA, ABC, 1990.

Občan Kane [Citizen Kane][film]. Režie Orson WELLES. USA, RKO Radio Pictures., 1941.

Payday [websérie]. Režie Demian LICHTENSTEIN. 505 Games, 2013.

Slzy Slunce [Tears of the Sun] [film]. Režie Antoine FUQUA. USA, Columbia Pictures, 2003.

The Man in High Castle [televizní seriál]. Tvůrce Frank SPOTNITZ. USA, Amazon Studios, 2015.

Zóna soumraku [The Twilight Zone][televizní seriál]. Tvůrce Rod SERLING. USA, CBS, 1959.

Videohry

Ace Combat [série videoher]. Namco/Access Games, Bandai Namco Games, 1992-2015. Akráda/PlayStation/PlayStation 2/Xbox 360/PlayStation 3

Age of Empires [série videoher]. Ensemble Studios, Microsoft/Microsoft Game Studios, 1997-2015. PC

Alan Wake [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010. PC

Alan Wake's American Nightmare [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Studios, 2012. PC

Angry Birds [videohra]. Rovio Entertainment, Chillingo, 2009. iOS

Assassin's Creed [série videoher]. Ubisoft Montreal/Ubisoft Sofia/Ubisoft Quebec, Ubisoft, 2007-2015. PC

Audiosurf [videohra]. Dylan Fitterer, 2008. PC

Batman: Arkham Knight [videohra]. Rocksteady Studios, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015. PC

Batman: Arkham Origins [videohra]. Warner Bros. Games Montréal, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2013. PC

Battlefield 3 [videohra]. EA DICE, Electronic Arts, 2011. PC

Battlefield 4 [videohra]. EA Digital Illusions CE, Electronic Arts, 2013. PC

Bejeweled [videohra]. Pop Cap Games, 2001. PC

Beyond: Two Souls [videohra]. Quantic Dreams, Sony Computer Entertainment, 2013. PlayStation 3.

Bioshock [videohra]. 2K Boston/2K Australia, Take-Two Interactive, 2007. PC

Bioshock [série videoher]. 2K Boston/2K Australia/Irrational Games, Take-Two Interactive/2K Games, 2007-2013. PC

Bioshock Infinite [videohra]. Irrational Games, 2K Games, 2013. PC

BioShock Infinite: Burial at Sea [videohra]. Irrational Games, 2K Games, 2013. PC

Bloodborne [videohra]. FromSoftware, Sony Computer entertainment, 2015. PlayStation 4

Breakout [videohra]. Atari, Inc., 1976 Arkáda

Buzz! [série videoher]. Relentless Software, Sony Computer Entertainment, 2005-2015. PlayStation 2/PlayStation 3

Call of Duty [série videoher]. Infinity Ward/Treyarch/Sledgehammer Games, Activision, 2003-2015. PC/Xbox 360/PlayStation 3

Call of Duty: Black Ops III [videohra]. Treyarch, Activision, 2015. PC

Candy Crush Saga [videohra]. King, 2012. Android

Cities: Skylines [videohra]. Colossal Order, Paradox Interactive, 2015. PC

Colossal Cave Adventure [videohra]. William Crowther/Don Woods, CRL, 1978. PDP-10 (online)

Command & Conquer [série videoher]. Westwood Studios/EA Los Angeles/Victory Games/EA Phenomic, Electronic Arts, 1995-2013. PC

Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising [videohra]. EA Los Angeles, Electronic Arts, 2009. PC

Contra [videohra]. Konami, 1987. Arkáda

Counter Strike [série videoher]. Valve L.L.C./Ritual Entertainment/Turtle Rock Studios/Gearbox Studios/Valve Corporation/Hidden Path Entertainment, Sierra Studios/Valve Corporation, 2000-2012. PC

Crackdown [videohra]. Realtime Worlds, Microsoft Game Studios, 2007. Xbox 360

Crash Bandicoot [videohra]. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 1996. PlayStation

Crysis 3 [videohra]. Crytek/Crytek UK, Electronic Arts, 2013. PC

Dark Souls [videohra]. FromSoftware, Namco Bandai Games, 2011. PlayStation 3

Defense Grid: The Awakening [videohra]. Hidden Path Entertainment, 2008. PC

Densha de GO! Professional [videohra]. Taito Corporation, 1999. PC

Destiny [videohra]. Bungie, Activision, 2014. PlayStation 3.

Deus Ex [videohra]. Ion Storm, Eidos Interactive, 2000. PC

Deus Ex: Human Revolution [videohra]. Eidos Montreal, Square Enix, 2011. PC

Deus Ex: Invisible War [videohra]. Ion Storm, Eidos Interactive, 2003. PC

Devil May Cry [videohra]. Capcom, 2001. PlayStation

Devil May Cry [série videoher]. Capcom/Ninja Theory, Capcom, 2001-2015. PlayStation 2/PlayStation 3/PC

Diablo [série videoher]. Blizzard Entertainment/Synergistic Software, Sierra Entertainment/Blizzard Entertainment. 1996-2014. PC

Diablo II [videohra]. Blizzard North, Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment, 2000. PC

Diablo III [videohra]. Blizzard Entertainment, 2012. PC

Dig Dug [videohra]. Namco, 1982. Arkáda

Dinner Dash [videohra]. Gamelab, PlayFirst, 2004. PC

Dishonored [videohra]. Arkane Studios, Bethesda Softworks, 2012. PC

DmC: Devil May Cry [videohra]. Ninja Theory, Capcom, 2013. PC

Doom [série videoher]. id Software, GT Interactive/Activision/Bethesda Softworks, 1993-2016. PC

Double Dragon [videohra]. Technōs Japan, Mastertronic/HAMSTER, 1987. Arkáda/NES

Dying Light [videohra]. Techland, Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015. PC

Enter the Matrix [videohra]. Shiny Entertainment, Atari, 2003. PC

Fahrenheit [videohra]. Quantic Dream. Atari, 2005. PC

Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered [videohra]. Aspyr Media, 2015. PC

Fallout [videohra]. Interplay, 1997. PC

Fallout [série videher]. Interplay Entertainment/Black Isle Studios/Bethesda Game Studios/Obsidian Entertainment, Interplay Entertainment/Bethesda Softworks, 1997-2015. PC

Fallout 2 [videohra]. Black Isle Studios, Interplay, 1998. PC

Fallout 4 [videohra]. Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2015. PC

Fallout: New Vegas [videohra]. Obsidian Entertainment, Bethesda Softworks, 2010. PC

Far Cry [série videoher]. CryTek/Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2004-2016. PC

FarmVille [videohra]. Zynga, 2009. PC

Fifa [série videoher]. Extended Play Productions/EA Canada/HB Studios ,Electronic Arts/EA Sports, 1993-2015. PC/Sega Genesis

Fifa Manager [série videoher] Bright Future GmbH/EA Sports, Electronic Arts, 2002-2013. PC

Final Fantasy [videohra]. Square, 1987. PC

Game of Thrones [videohra]. Telltale Games, 2014. PC

Gears of War [videohra]. Epic Games/People Can Fly, Microsoft Studios, 2006. PC

Gears of War [série videoher]. Epic Games/People Can Fly/The Coalition, Microsoft Studios, 2006-2016. Xbox 360/PC

Giants: Citizen Kabuto [videohra]. Planet Moon Studios, Interplay Entertainment, 2000. PC

God of War [série videoher]. Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2005-2015. PlayStation 2/PlayStation 3

God of War III [videohra]. Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation 3

Gothic [série videoher]. Piranha Bytes/Spellbound Entertainment, JoWood Entertainment/Deep Silver, 2001-2010

Gran Turismo [série videoher] Polyphony Digital, Sony Computer Entertainment, 1997-2013. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3

Grand Theft Auto [videohra]. DMA Design, Rockstar Games, 1997. PC

Grand Theft Auto [série videoher]. DMA Design/Rockstar North, Rockstar Games, 1997-2015. PC

Grand Theft Auto IV [videohra]. Rockstar North, Rocsktar Games, 2008. PC

Grand Theft Auto V [videohra]. Rockstar North, Rocsktar Games, 2013. PC

Guitar Hero [videohra]. Harmonix, Red Octane, 2005. PlayStation 2

Half-life [videohra]. Valve Corporation, Sierra Entertainment, 1998. PC

Half-life 2 [videohra]. Valve Corporation, 2004. PC

Halo [série videoher]. Bungie/Ensemble Studios/343 Industries, Microsoft Studios, 2001-2016. PC/Xbox 360/Xbox One

Halo 5: Guardians [videohra]. 343 Industries, Microsoft Studios, 2015. Xbox One

Halo: Combat Evolved [videohra]. Bungie, Microsoft, 2001. PC

Harry Potter and the Philosopher's Stone [videohra]. KnowWonder, Electronic Arts, 2001. PC

Heavy Rain [videohra]. Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010. PlayStation 3

Hitman: Codename 47 [videohra]. IO Interactive, Eidos Interactive, 2000. PC

Hledání min [videohra]. Curt Johnson/Robert Donner, Microsoft, 1990. PC

King's Quest [série videoher]. Sierra Entertainment/The Odd Gentlemen, Sierra Entertainment, 1984-2015. PC

L.A. Noire [videohra]. Team Bondi, Rockstar Games, 2011. PC

Left 4 Dead [videohra]. Valve South, Valve Corporation, 2008. PC

Left 4 Dead 2 [videohra]. Valve Corporation, 2009. PC

Leisure Suit Larry [série videoher]. Sierra Entertainment/High Voltage Software/Team17/Replay Games, Sierra Entertainment/Codemasters/Replay Games, 1987-2013. PC

Lock's Quest [videohra]. 5th Cell, THQ, 2008. Nintendo DS

Lord of the Rings Online [videohra]. Tribune Inc., Tribune Inc/Midway Games/Warner Bros. Interactive Entertainment, 2007. PC

Lords of the Fallen [videohra]. Deck 13 Interactive/CI Games, Square Enix, 2014. PC

Lunar Lander [videohra]. Atari, Inc., 1979. Arkáda

Machinarium [videohra]. Amanita Design, 2009. PC

Mario Party [videohra]. Hudson Soft, Nintendo, 1998. Nintendo 64

Mass Effect 2 [videohra]. BioWare, Electronic Arts, 2010. PC

Mass Effect 3 [videohra]. BioWare, Electronic Arts, 2012. PC

Max Payne [videohra]. Remedy Entertainment, Gathering of Developers, 2001. PC

Max Payne 2: The Fall of Max Payne [videohra]. Remedy Entertainment, 3D Realms/Take-Two Interactive, 2003. PC

Max Payne 3 [videohra]. Rockstar Studios. Rockstar Games, 2012. PC

Medal of Honor [videohra]. DreamWorks Interactive, Electronic Arts/Sony, 1999. PC

Medal of Honor [videohra]. Danger Close Games/ EA Digital Illusions CE, Electronic Arts 2010. PC

Medal of Honor [série videoher]. DreamWorks Interactive/2015, Inc./EA Los Angeles/TKO Software/ Danger Close Games/ EA Digital Illusions CE, Electronic Arts, 1999-2013. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3/PC

Metal Gear [série videoher]. Konami/Kojima Productions, Konami, 1987-2015. PC/PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes [videohra]. Kojima Productions, Konami Digital Entertainment, 2014. PC

Mortal Kombat [série videoher]. Midway Games/NetherRealm Studios, Midway Games/ Warner Bros. Interactive Entertainment, 1992-2015. Arkáda/PC/PlayStation 2/PlayStation 3

Microsoft Flight Simulator [série videoher]. Microsoft, 1982-2006. PC

Minecraft [videohra]. Mojang, Mojang/Microsoft Studios, 2011. PC

Monkey Island [série videoher]. LucasArts, 1990-2011. PC

Myst [videohra]. Brøderbund, Brøderbund/Red Orb Entertainment, 1993. PC

Need for Speed [série videoher]. Pioneer Studios/EA Canada/EA Seattle/Eden Studios/EA Black Box/Slightly Mad Studios/Quicklime Studios/EA Singapore/Criterion Games/Ghost Games, Electronic Arts, 1994-2015. PC/PlayStation 3.

NHL [série videoher]. Park Place Productions/EA Sports/Visual Concepts/Pioneer Productions/EA Canada/EA Black Box/EA Montreal, EA Sports/Electronic Arts Sports Network/Electronic Arts, 1991-2015. Sega Genesis, NES, PC, PlayStation 3/PlayStation 4

NHL Eastside Hockey Manager [série videoher]. Sports Interactive, Sega, 2002-2007. PC

Night Trap [videohra]. Digital Pictures, 1992. PC

Painkiller [videohra]. People Can Fly, DreamCatcher Interactive, 2004. PC

Payday 2 [videohra]. Overkill Software/Starbreeze Studios, 505 Games, 2013. PC

Polda [série videoher]. Zima Software, 1998-2015. PC

Polda 3 [videohra]. Zima Software, 2000. PC

Portal [videohra]. Valve Corporation, 2007. PC

Prince of Persia: The Sands of Time [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2003. PC

Princess Maker [série videoher]. Gainax, 1995-2008. PC/PlayStation 2

Prototype [videohra]. Radical Entertainment, Activision, 2009. PC

Quake [série videoher]. id Software/Raven Software/Splash Damage, GT Interactive/Activision/id Software/Bethesda Softworks, 1996-2007. PC

Quantum Break [videohra]. Remedy Entertainment, Microsoft Studios, 2016. PC/Xbox One

Red Dead Redemption [videohra]. Rockstar San Diego, Rockstar Games, 2010. PlayStation 3

Remember Me [videohra]. Dontnod Entertainment, Capcom, 2013. PC

Resident Evil [série videoher]. Capcom, 1996-2016. PlayStation/PlayStation 2/PC/PlayStation 3

Retro City Rampage [videohra]. Vblank Entertainment, 2012. PC

Ride to Hell: Retribution [videohra]. Eutechnyx, Deep Silver, 2013. PC

Rock Band [videohra]. Harmonix, MTV Games/Electronic Arts, 2007. PlayStation 3

Rocksmith [videohra]. Ubisoft San Francisco, Ubisoft, 2012. PC

Saints Row [série videoher]. Volition/CD Projekt/High Voltage Software, THQ/Deep Silver, 2006-2015. PC/Xbox 360

Samorost [videohra]. Jakub Dvorský, Amanita Design, 2003. PC

Samorost 2 [videohra]. Jakub Dvorský, Amanita Design, 2005. PC

Sid Meier's Civilization [série videoher]. MicroProse/Firaxis Games, MicroProse/Infogrames/2K Games, 1991-2015. PC

Silent Hill [série videoher]. Konami Computer Entertainment Tokyo/Creature Labs/Climax Studios/Double Helix Games/Vatra Games/WayForward Technologies/Kojima Productions, Konami/Konami Digital Entertainment, 1999-2012. PlayStation/PlayStation 2/PlayStation 3/PC

Silent Hill 2 [videohra] Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, 2001. PlayStation 2

SimCity [série videoher]. Maxis/Tilted Mill Entertainment, Infogrames/Electronic Arts, 1989-2014. PC

Snake [videohra]. Taneli Armanto/Nokia, 1997. Mobilní telefony

Souls [série videoher]. FromSoftware, Namco Bandai Games/Sony Computer Entertainment, Atlus, 2009-2016. PC/PlayStation3/PlayStation 4

Space Invaders [videohra]. Taito, Taito/Midway, 1978. Arkáda

Spec Ops: The Line [videohra]. Yager Development, 2K Games, 2012. PC

SSX [série videoher]. EA Canada/EA Montreal, EA Sports, 2000-2012. PlayStation 2/PlayStation 3

Star Fox [série videoher]. Nintendo EAD/Argonaut Software/Rare/Namco/Q-Games/PlatinumGames, Nintendo, 1993-2011. Super Nintendo Entertainment System, Nintendo 64, Wii U.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast [videohra]. Raven Software, LucasArts, 2002. PC

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords [videohra]. Obsidian Entertainment, LucasArts, 2004. PC

Star Wars: Battlefront [série videoher]. Pandemic Studios/ Digital Illusions CE, LucasArts/Electronic Arts, 2004-2015. PC

Star Wars: The Old Republic [videohra]. BioWare, Electronic Arts/LucasArts, 2011. PC

Stranglehold [videohra]. Midway Chicago/Tiger Hill Entertainment, Midway Games, 2007. PlayStation 3

Street Fighter [série videoher]. Capcom, 1987-2015. Arkáda/PC/PlayStation/PlayStation 2

Sunless Sea [videohra]. Failbetter Games, 2015. PC

Super Mario Bros. [videohra]. Nintendo R&D4, Nintendo 1985. PC

Super Mario Galaxy [videohra]. Nintendo EAD Tokyo, Nintendo, 2007. Wii

Syndicate [videohra]. Starbreeze Studios, Electronic Arts, 2012. PC

Take on Mars [videohra]. Bohemia Interactive, 2013. PC

Terraria [videohra]. Re-Logic, 505 Games/Headup Games, 2011. PC

Tetris [videohra]. AcademySoft, Mirrorsoft, 1986. PC

The Elder Scrolls [série videoher]. Bethesda Game Studios/ZeniMax Online Studios, Bethesda Softworks, 1994-2015. PC

The Incredible Machine [videohra]. Kevin Ryan, Dynamix, 1992. PC

The Matrix Online [videohra]. Monolith Productions, Sega/Warner Bros. Interactive Entertainment, 2005. PC

The Order: 1886 [videohra]. Ready at Dawn/SCE Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2014. PlayStation 4

The Sims [videohra]. Maxis, Electronic Arts, 2000. PC

The Sims [série videoher]. Maxis/The Sims Studio, Electronic Arts, 2000-2016. PC

The Walking Dead [videohra]. Telltale Games, 2012. PC

Thief [série videoher]. Looking Glass Studios/Ion Storm/Eidos Montreal, Eidos Interactive/Square Enix, 1998-2014. PC

Tom Clancy's Splinter Cell [série videoher]. Ubisoft Montreal/Ubisoft Shanghai/Ubisoft Toronto, Ubisoft, 2002-2013. PC

Tomb Raider [série videoher]. Core Design/Crystal Dynamics/Nixxes Software/Ubisoft Milan, Eidos Interactive/Square Enix, 1996-2015. PC

Tony Hawk's Pro Skater [série videoher]. Neversoft/Robomodo, Activision, 1999-2015. PlayStation/PlayStation2/PlayStation3/PC

Uncharted [série videoher]. Naughty Dog, Sony Computer Entertainment, 2007-2016. PlayStation 3/PlayStation 4

Undertale [videohra]. Tobyfox, 2015. PC

Until Dawn [videohra]. Supermassive Games, Sony Computer Entertainment, 2015. PlayStation 4

Watch Dogs [videohra]. Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014. PC

Warcraft [série videoher]. Blizzard Entertainment, 1994-2016. PC

Wolfenstein 3D [videohra]. id Software, Apogee Software, 1992. PC

Wolfenstein: The New Order [videohra]. MachineGames, Bethesda Sofworks, 2014. PC

World of Warcraft [videohra]. Blizzard Entertainment, 2004. PC

World of Zoo [videohra]. Blue Fang Games, THQ, 2009. PC

X-COM [série videoher]. MicroProse/Mythos Games/Hasbro Interactive/Infogrames/Firaxis Games/Irrational Games/2K Marin, MicroProse/Hasbro/Infogrames/2K Games, 1994-2016. PC

Zaklínač [videohra]. CD Projekt RED, Atari, 2007. PC

Zaklínač 2: Vrahové králů [videohra]. CD Projekt RED, CD Projekt/Atari, 2011. PC

Zaklínač 3: Divoký hon [videohra]. CD Projekt RED, 2015. PC

Zuma [videohra]. Oberon Media, Pop Cap Games, 2003. PC

Zoo Tycoon [videohra]. Blue Fang Games, Microsoft, 2001. PC

VI Přílohy a obrázky

Slovník pojmů užitých v diplomové práci

Arkáda – Specifické herní tituly, zaměřené na jednoduchých úkonech, spočívající v dosažení co největšího skóre. Tituly tohoto druhu byly specifické především pro herní „arkádové“ automaty v hernách.

Arkáda (přístroj) – herní automat přítomný zpravidla v hernách a zábavních zařízeních, populární především v osmdesátých a devadesátých letech minulého tisíciletí.

Cutscéna – Animovaná pasáž v rámci hry, která zpravidla odděluje. Slouží jako základ narace videoherních titulů. Může být buď animovaná v rámci engineu hry, případně vytvořené jako krátké animované pasáže vytvořené mimo grafické rozhraní hry propojené ve hře jako krátkometrážní klipy.

Datadisk – Expansion Pack – Obsáhlé rozšíření základní hry, které přidává množství nového materiálu do titulu, zpravidla pak nové oblasti, dějové linky nebo postavy.

DLC – Downloadable Content – Stažitelný obsah – Zpravidla placená volitelná součást hry, rozšiřující dostupný obsah v rámci základní hry, případně rozšiřující dějovou linku nebo možnosti hráče ve virtuálním světě.

Emergentní narativ – Druh narativu vznikající až v průběhu hraní samotné hry. Jedná se o hráčův vklad po využití herních prvků, které mu hra nabízí.

Engine – program, v jehož rámci je hra realizována. Jedná se o prostředí, v kterém jsou všechny složky hry naprogramovány. Mohou být vyvíjeny pro specifickou hru, případně licencovány třetím stranám pro použití ve vícero titulech rozdílných společností. Vlastnosti a schopnosti takového Engine potom udávají, co vše může být v prostoru hry realizováno a také stanovují limity pro to, co v titulu využito být nemůže.

Emulace – Simulace softwareového a hardwareového prostředí specifického zařízení. Funkce využívaná jak komunitou (vytváření digitálních obrazů titulů pro staré herní systémy a jejich spouštění pomocí speciálních emulačních programú –

emulátorů) tak samotnými vývojáři herních zařízení (moderní konzole využívají emulaci titulů ze starší generace prostřednictvím specializovaných online knihoven).

Gameplay – herní prostor – Samotná náplň hry, ve které se hráč realizuje. Veškerá interakce, kterou hráč provádí v rámci virtuální světa, probíhá právě v této části.

Grindování – druh hry, při kterém hráč opakuje část hry opakovaně za účelem zisku případně získání herních zkušeností. Zpravidla se jedná o opakování úkolů v rámci virtuálního světa videohry, které jsou určeny pro méně zkušené hráče, získ s minimálním rizikem.

Imerze - Pojem imerze znamená ponoření se do něčeho, pocit vtažení do určité situace, ponoření se do ní. Imerze odkazuje ke specifické technické kvalitě počítačových her (jejich imerzivnosti) a ke specifickému typu psychologického zážitku, který hry přinášejí svým hráčům, poněkud odlišnému od toho, co vnímáme v jiných uměních (tam hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí /engagement/ apod.) Pojem imerze se používá v různých, lehce odlišných významech a kontextech a leckdy se aplikuje i na jiná umění (imerzivní kinematografie, imerze ve výtvarném umění atd.), čímž se poněkud rozmlžuje.

Kampaň – herní režim častý především pro strategické hry, který nabízí hráči příběhovou stránku hry formou několika separátních narativních linek, nebo jedné rozdělené do separátních segmentů, zpravidla oddělených časově.

Komiksový strip – krátká část komiksu, z pravidla ve formě několika příběhově navazujících políček ve vodorovné řadě, populární například pro komiks *Dilbert*.

Next-Gen – označení pro tituly, které jako první využívají nových možností nových generací herních konzolí, případně nových grafických rozhraní s tím souvisejících na platformě PC.

NPC – Non-Playable Character – nehratelná postava v rámci virtuálního světa. Jedná se o postavy obývající virtuální svět videohry, se kterými hráč provádí interakce v rámci herního prostoru. Hrají svoji roli také ve videoherních cutscénách.

Oddechová hra – *Casual Game* - Jednoduchá hra, zpravidla založená na jednoduchých principech a snadném herním prostoru pro co nejmenší náročnost,

cílená na co nejširší publikum a také na „víkendové hráče.“ Může se jednat o hry rozdílných žánrů a herních stylů, které však nevyžadují delší časový závazek nebo speciální znalosti či schopnosti pro úspěšné „hraní“ hry.

Port – Vydání titulu v upravené verzi pro jinou platformu, než byla vydána původně, případně byla původně vyvíjena. Nejčastější případy jsou přepracování konzolových her na PC, případně úpravy titulů pro méně výkonné konzole.

POV – Point of View – úhel pohledu. Způsob snímání záběru.

QTE - Quick Time Events – minihra v rámci titulu, kdy je po hráči požadováno rychlé stisknutí příslušné klávesy nebo ovládacího prvku zobrazeného na displeji v určené kombinaci.

Render – digitálně vytvořený obraz na základě počítačového modelu.

Sandbox - Hra s otevřeným světem – Druh hry, ve které má hráč větší míru svobody v rámci virtuálního světa videohry. Zpravidla tento druh hry obsahuje další možnosti hry mimo hlavní narativ jako jsou vedlejší úkoly pro postavu, různé dovednostní soutěže atp.

Skript – předem nadefinovaná akce, která je předem daná v kódu a nelze ji ovlivnit. Naskriptované události v rámci videoherního titulu hráč zpravidla spouští interakcí s předměty nebo NPC v rámci virtuálního světa. Jsou také základem Cutscén.

Tajemný val – Uncanny Valley – úroveň antropomorfismu (míry podobnosti umělé bytosti s člověkem), kdy člověk vnímá postavy odpudivě na základě jejich umělé nedokonalosti v porovnání s člověkem. Termín stanovil japonský robotik Masahiro Mori. Tento koncept se využívá v oblasti videoher k označení grafického znázornění lidí, které se přibližuje realitě, nicméně umělost takovéhoto znázornění působí odpudivě a nerealisticky.

Tie-In – Multimediální titul, který je vydán jako volitelná součást nebo přídavek k prominentnějšímu titulu zpravidla v rámci jiného média. Nejčastějšími případy jsou videoherní tituly vytvořené s minimálním rozpočtem, které vychází i příležitosti premiéry filmu, na jehož příběhu staví svůj gameplay.

Záchytný bod – Checkpoint – bod ve hře, při kterém je uložen postup v rámci titulu. V případě neuspokojivého výsledku hráčské akce za tímto bodem, se hra vrací do tohoto bodu a hráči je umožněno z tohoto bodu situaci zopakovat.

Obrázky

Obrázek I.1 – *Giants: Citizen Kabuto* (2000). Příklad externě animované narativní sekvence. Animace videa je vytvořena mimo engine samotné hry.

Obrázek I.2 – *Zaklínač 3: Divoký hon* (2015). Příklad externě animované narativní sekvence. Animace videa je vytvořena mimo engine samotné hry.

Obrázek II.1 – *Diablo III* (2012). Příklad externě animované narativní sekvence. Animace videa je vytvořena mimo engine samotné hry.

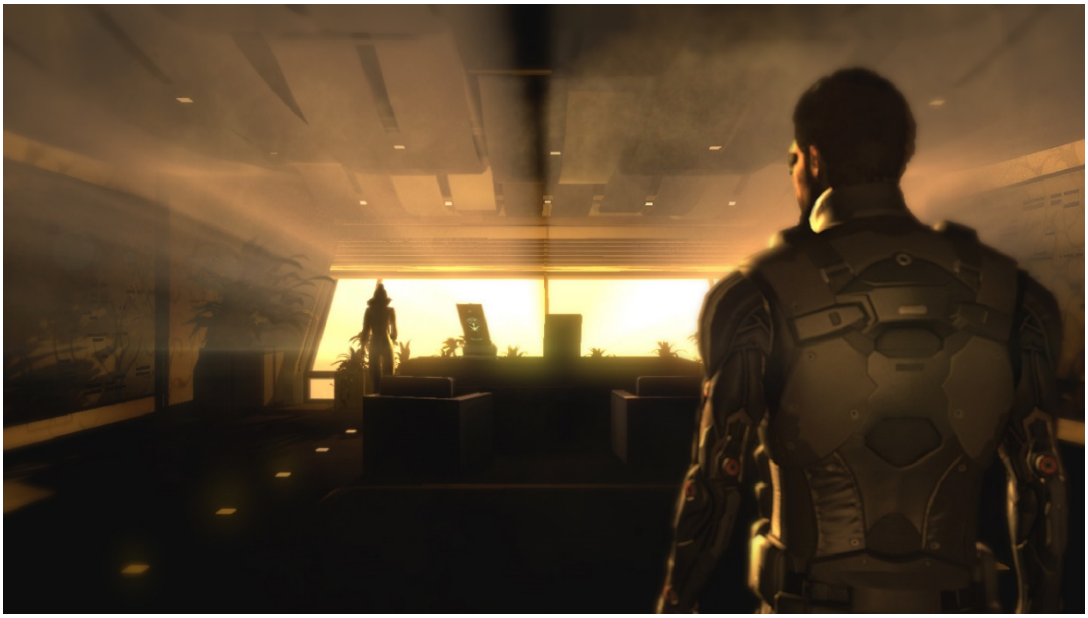
Obrázek II.2 – *Beyond: Two Souls* (2013). Příklad narativní sekvence animované v rámci herního prostoru. Na obrázku digitální reprezentace herce Willema Dafoea.

Obrázek II.3 – *Silent Hill 2* (2001) – Jeden z úvodních záběrů začátku narativu titulu *Silent Hill 2* využívá tradiční hororové artefakty s výrazným filmovým svícením i prací s virtuální kamerou.

Obrázek II.4 – *The Evil Within* (2014) Klasická hororová scéna několikrát variovaná ve filmovém světe zde rekreovaná v rámci hororového titulu *The Evil Within*. Virtuální kamera titulu mimo jiné simuluje neduhy filmového materiálu a kamery pro umocnění autenticity.

Obrázek II.5 – *Deus Ex: Human Revolution* (2011) – Záběr herní virtuální kamery v případě špionáže.

Obrázek II.6 – *Deus Ex: Human Revolution* (2011) – Změna záběru při iniciaci akce z úkrytu.



Obrázek II.7 – *Deus Ex: Human Revolution* (2011) – Záběr na prototypickou neinteraktivní část titulu.

Obrázek II.8 – *Deus Ex: Human Revolution* (2011) – Záběr běžné interaktivní náplně herního prostoru hry.

Obrázek II.9 – *Fahrenheit* (2005). Hráč vykonává minihru na základě stisknutí kláves odpovídajících barevným plochám na pravé i levé straně, zatímco na pozadí probíhá předem naprogramovaná animace snímaná virtuální kamerou.

Obrázek II.10 – *Heavy Rain* (2009) Průběh ovládané cutscény formou Quick Time Events. Ne pozadí probíhá předem vytvořený krátká animace snímaná virtuální kamerou, jejíž varianta se odvíjí od úspěšného provedení pohybu ovládací klávesy nebo ovladače samotného v daném časovém limitu.

Obrázek II.11 – *The Order: 1886* (2015) Jedna z narativních cutscén oddělující jednotlivé narativní segmenty titulu opět jasně vykazuje výraznou inspiraci v silné stylizaci temných fantasy filmů posledních let, která se odráží jak na vizuálním stylu hry, tak virtuálním světě, který lze vidět v záběru.

Obrázek II.12 – *The Order: 1886* (2015) Akční sekvence titulu z průběhu hry vykazuje jasnou inspiraci moderními filmovými válečnými tituly, stejně jako simulaci nedokonalostí kamery jakou je vinětace záznamu, filmové zrno a motion blur.