

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická

# **Narativní postupy v počítačových hrách**

Bc. Filip Mezera

Bakalářská práce  
2008

Univerzita Pardubice  
Fakulta filozofická  
Katedra historických věd  
Akademický rok: 2006/2007

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Filip MEZERA**  
Studijní program: **B7105 Historické vědy**  
Studijní obor: **Historicko-literární studia**

Název tématu: **Narativní postupy v počítačových hrách (Narrative Concepts in Computer Games)**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- I. Vývoj počítačových her a střetávání s literaturou
- II. Možná dělení her a jejich narativní specifika
- III. Postava jako nositelka příběhu
- IV. Fikční světy her

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**Doležel, Lubomír: Heterocosmica, Fikce a možné světy; Praha, Karolinum, 2003**

**Fořt, Bohumil: Úvod do sémantiky fikčních světů; Brno, Host, 2005**

**Eco, Umberto: Malé světy. Česká literatura 45, 1997, č. 6, s.**

**Praks, Vítěslav: Literatura a počítačové hry, In: Poetika v multikulturním světě**

**Ronenová, Ruth: Možné světy v teorii literatury; Brno, Host, 2006**

**Scholes, R. - Kellog, R.: Povaha vyprávění; Host, Brno, 2002**

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Jiří Studený**

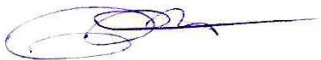
Katedra historických věd

Datum zadání bakalářské práce:

**30. dubna 2007**

Termín odevzdání bakalářské práce:

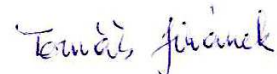
**31. března 2008**



prof. PhDr. Petr Vorel, CSc.

děkan

L.S.



doc. PhDr. Tomáš Jiránek, Ph.D.

vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2007

## **SOUHRN**

Práce z literárněvědného hlediska sleduje příběh v počítačových hrách. Zabývá se jeho konstrukcí ve vztahu k fikčnosti a teorii možných světů. Snaží se postihnout hranici mezi světem literatury a počítačových her. Zaměřuje se na fikční koncepce a možné světy. Dále také na modality fikčních světů ve vztahu k hráči existence herního subjektu a jeho úloze v příběhu. Snaží se také popsat nejčastěji využívané motivy a topoi z pohledu fikčních konstrukcí. Vše se snažím doložit na příkladech her z období od roku 1988 do současnosti a také literární tvorbou s nimi spjatou.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

počítačové hry, vypravěč, fikční světy, modality

## **TITLE**

The Narrative Concepts in Computer Games

## **ABSTRACT**

Bachelor work describes the narrative concepts in computer games from view of literature science. The work deals with the construction of the fictional world in PC games and borders between literature and PC games. It is focused on fictional conception and possible worlds. The work focuses on fictional possibilities in played character and problems of played subject existence and its determination in narrative worlds. The text also deals with symbols and motives - from point of view of fictional construction. These constructs there are illustrated on games from 1988 – 2008 and literature.

## **KEYWORDS**

computer games, narrative, fictional worlds, modalities

Za odbornou pomoc a vedení této práce děkuji Mgr. Jiřímu Studenému. Dále děkuji Martinu Bělohubému a Ing. Jaromíru Culkovi za cenné připomínky.

---

**Obsah**

1	Úvod.....	1
2	Vývoj počítačových her a střetávání s literaturou.....	4
	2.1 Vznik počítačových her.....	4
	2.2 Vývoj v devadesátých letech.....	6
	2.3 PC hry, literatura a film.....	8
	2.4 Po roce 2000.....	14
3	Dělení her.....	17
	3.1 Rozdělení her podle místa výroby.....	17
	3.2 Herní žánry.....	18
	3.3 Dělení her podle Scholese a Kellogga.....	25
4	Postava jako nositelka děje.....	29
	4.1 Postava nebo avatar.....	29
	4.2 Svět bez postav.....	30
	4.3 Světy s jednou postavou.....	31
	4.4 Světy s více postavami.....	32
5	Fikční světy her.....	37
	5.1 Aletická omezení.....	37
	5.2 Deontická omezení.....	38
	5.3 Axiologická omezení.....	39
	5.4 Epistemická omezení.....	40
6	Místa ve hrách a jejich spojitost s literárními topoi.....	44
	6.1 Mnohoznačný symbol hradu.....	45
	6.2 Bipolární topos divočiny.....	51
	6.3 Hospoda jako místo setkávání.....	55
7	Závěr.....	57
8	Bibliografie.....	60
	8.1 Prameny.....	60
	8.2 Literatura.....	60
	8.3 Seznam obrázků.....	62
	8.4 Rejstřík her.....	62
9	Přílohy.....	67
10	Summary.....	74

# 1 Úvod

Kniha provází lidskou společnost už několik tisíc let. Za tu dobu vystřídala hodně podob. Prošla si obdobími, kdy byla velkou vzácností, požívala spolu se svým majitelem úcty, mohla být vydávána za dílo boží. Také však můžeme i v historii zcela nedávne najít okamžiky zatracování knih, nebo dokonce jejich ničení. Stalo se tak v kulturách, které se považovaly za vyspělé. Přesto literatura nejen přežila, ale vydobyla si svou výjimečnou pozici v životě společnosti.

S nástupem nových technologií lidé začínají zaznamenávat příběhy nejen za pomoci pera a papíru. Nejprve nastal rozvoj rozhlasových her, následován rozvojem filmařství. Tyto prostředky knihu nenahradily. Začaly z ní čerpat, protože základní principy stavby příběhů se při použití jiných technologií nemění. Divadlo má k filmu blíže než film k fotografii. Filmoví kritici používají hodnotící kategorie velmi dobře známé z literární kritiky.

Na začátku osmdesátých let minulého století došlo k rozšíření osobních počítačů. Toto nové médium měla v sobě potenciál stát se další technologií, která bude schopna vyprávět. Interaktivita počítačů vedla k formě příběhu jako hry. Hry s příběhem, byť i jen primitivním, byly známy dávno předtím než byl první počítač na světě, přesto se jim díky této platformě dostalo masového rozšíření hlavně mezi dospělé, kteří si už nemohou tak snadno začít hrát jako malé děti.

Obrovskou výhodou počítačových příběhů je, že nepotřebujete další spoluhráče, kteří musí přistoupit na pravidla hry. Můžete hrát sám bez rušivých vlivů ze strany jiných lidí. Jste to pouze vy, kdo se přizpůsobuje omezením, zvykům, stavům fikčního světa. Stejně tak přistupujete k modalitám literárního fikčního světa, abyste porozuměli textu. Na tomto přístupu nezmění nic ani rozdílné vnímání. Hry nepůsobí pouze na zrak, ale i na sluch popřípadě i na hmat, pokud máte herní zařízení s vibracemi. Naopak stejně jako filmový divák je hráč ochuzen o své vlastní představy. Seběpřesnější popis vždy nechá ještě tolik nedopovězeného. Nalézt dva čtenáře s totožnými představami je stejné jako nalézt dvě osoby s identickými otisky prstů.

Přesto příběh zůstává. Je jednou z hlavních motivací ke hraní hry. Využívá odlišných prostředků, ale jeho hlavní charakter se nemění. Námět určité pohádky může být tématem baletu, námět románu může převeden na divadelní scénu či filmové plátno, divák může vyprávět příběh filmu těm, kteří ho neviděli. Čtení slov, pohled na obrazy, dešifrování gest -

to všechno jsou projevy vnímání příběhu, který může být stále jeden a týž. (RIMMONOVÁ-KENANOVÁ 2001: 14-16)

Stejně tak se nemění role postavy, král je králem a blázen bláznem. Proto jsem se rozhodl teorii literatury použít při analýze těchto nových příběhů. Zvláště pro mladší generaci se stávají normou ve vnímání vyprávění. Z tohoto důvodu můžeme počítačové hry označit za fenomén dneška. Přitom v českém jazyce je jen velmi málo odborných prací věnovaných tomuto tématu. Přestože jich v poslední době přibývá<sup>1</sup>, trpí několika podstatnými nedostatky. Autoři se na ně dívají pouze z pohledu hráče, tvůrce her nebo literárního kritika. Přitom každý z těchto pohledů nabízí odlišné závěry. Vzhledem k tomu, že kromě literatury studuji informatiku a jsem obeznámen s metodami používanými při tvorbě her a hry také hraji od roku 1996, budu se v mojí práci snažit o syntézu těchto tří oblastí. To s sebou samozřejmě přináší velké množství termínů, ustálených názvů a technických norem, které se budu snažit v textu vysvětlit i pro laického čtenáře.

Počítačové hry se neinspirují z knih pouze ve smyslu konstrukce narativu. Využívají již vytvořených fikčních světů, postav, situací. Další metodou, která se v tomto případě nabízí, je komparace formy a obsahu mezi jednotlivými médii. Ta je schopna velmi dobře odhalit jak jednotlivé styčné body, tak odlišnosti, u kterých lze potom zkoumat jejich závislost na konkrétní platformě. Můžeme zde analyzovat a srovnávat konstrukce fikčních světů, jejich omezení, i hybatele děje. Dále jsme schopni komparovat jednotlivé žánry a jejich postupy, situace a využívaná topoi. V neposlední řadě je podnětné sledovat vývoj herní kritiky ve spojitosti se stádii, jakými prošla literární.

Jednou ze základních charakteristik počítačové hry je hypertextualita, tedy složení celku z propojených bloků textů (lexií). To vytváří systém s pohyblivým středem, kde příjemce svou pozorností věnuje dočasnému centru vyprávění. Tím se zkušenost jednotlivých uživatelů od sebe velmi odlišuje, protože si každý sám vytváří svůj vlastní organizační řád. (KUBÍČEK 2007, s. 67-74; HORÁKOVÁ 2004)

Přesto lze u her vysledovat podobně jako u literatury kategorie empirického a modelového hráče (čtenáře). Ve chvíli, kdy zasednu k logické hře, je ode mě očekáváno, že se pokusím rébus vyřešit a postoupit tak dále. Pokud bych se zachoval jinak, tak je konec hraní. (ECO 1997: 16-17; HODROVÁ 2001: 64-66) Je samozřejmé, že některé hry vybízejí

---

<sup>1</sup> viz. HORÁKOVÁ 2004, PRAKS 2004



k určitým činnostem, které nejsou samy o sobě součástí příběhu. Když jsem hrál hru *Red Baron 2* zprostředkující simulaci létání s letadly první světové války, bavilo mě se svým strojem podlétávat pod mostními konstrukcemi. Z hlediska narativu to bylo naprosto zbytečné. Mám však podezření, že s tím někdo z autorů počítal, případně to dělal také. Prostoru mezi mostem a vodou bylo totiž vskutku tolik, aby se s jednosedadlovými stroji dalo proletět. Hry tedy určitým stupněm volnosti vybízejí empirického hráče k různým akcím, které dotvářejí zážitek. Přesto nebo možná právě proto je nutné určité „předpochopení“ hry. Nedodržování pravidel vede k rozpadu struktury příběhu. (FINK 1993)

Poslední věcí, kterou bych chtěl ve své práci zmínit, je odpor části veřejnosti k počítačovým hrám. To se týká hlavně starší generace, která tento druh zábavy nevyhledává a jejíž představy jsou výrazně ovlivněny ostatními médii. Ta chápou nové způsoby zábavy jako zdroj ohrožení jejich postavení na mediálním trhu, potažmo ve společnosti. Obvyklý názor se dá lehce vyvodit z následujícího citátu: „Ve světě, který je teoreticky „vědecký“, většina vědu nezná: ve Spojených státech „21 procent lidí si myslí, že Slunce obíhá kolem Země“ a 47 procent umí sotva číst a psát. Miliony lidí den co den používají nejrůznější formy magie a ezoterismu. Na uspokojování poptávky tohoto publika byl vytvořen kulturní průmysl, jehož výrobky, od filmů až k videohram, šíří hodnoty agresivního individualismu, který odměňuje vítěze a zcela zapomíná na velkou masu poražených.“ (FONTANA 2001: 148) Hry jsou líčeny jako něco neřádného, co v lidech způsobuje pocity agrese a snižuje jejich empatii. Počítačová hra, stejně jako film nebo kniha mají jistou moc člověka ovlivnit a je třeba některé tituly určitým způsobem regulovat. Přesto jsou nositeli kulturních hodnot. Díky nim se většina lidí nestane lepšími nebo horšími, ale mohou vedle zábavy vyprovokovat i k zamyšlení. Právě takovou úlohu má vyprávění už odnepaměti.

## 2 Vývoj počítačových her a střetávání s literaturou

### 2.1 Vznik počítačových her

Počítačové hry se začaly objevovat záhy po vzniku prvních počítačů. Zpočátku to byly pouze jakési hříčky, kterými se mezi sebou programátoři bavili. Často byly založeny na řešení nějakého programovacího nebo matematického rébusu. První doložená videohra se zrodila v roce 1958. Hru vyrobila Brookhavenská národní laboratoř, konkrétně fyzik William A. Higinbotham, ku příležitosti dne otevřených dveří. Higinbothamův úkol byl výstavu něčím oživit. Tak vznikla hra, ve které bylo cílem hráčů odpálit míček ze své části tenisového kurtu k soupeři. Základní ovládacími prvky byl úhel odrazu a síla, přičemž úlohu znesnadňovaly vlivy gravitace a větru. (FRIDRICH 2007)

Po rozvoji osobních počítačů v sedmdesátých letech dvacátého století vznikají první hry určené pro běžné uživatele PC. Jsou založeny na dvou až šestnáctibarevné dvojrozměrné grafice. Pro představu je možné uvést hru *Tetris*, která sice vznikla až v osmdesátých letech, ale dokonale ilustruje vlastnosti těchto prvních her. Dalšími známými hrami jsou *Arkanoid*, *Frogger*, *Galaxian*, *Pong*. Smyslem je správný pohyb geometrickým objektem v prostoru. Příběh, vyprávěný herním subjektem nebo o něm, zde zcela chybí.<sup>2</sup> Gradaci způsobuje zvyšující se obtížnost často způsobená zrychlováním hry. Teoreticky se jedná o hry "nekonečné" (angl. endless). Cílem je hrát co nejdéle a odměnou je získání vysokého skóre, které je možné s ostatními hráči porovnávat. Díky této poslední vlastnosti jsou podobné hry oblíbené s jistými změnami i dnes. Jako příklad je možné uvést hru *Ice Tower*.

Během osmdesátých let dochází k zásadní změně v náhledu na PC hru. Důležitým prvkem se stává "pocit ze hry", tedy atmosféra a její působení na hráče. Vznikají první hry s příběhem. Ten je sdělován textem. U tzv. textových her je na něj dokonce naložena váha samotné hry. Hra se odvíjí jako u tzv. gamebooks, kde čtenář přečte úryvek knížky a podle svého rozhodnutí volí z nabízených možností vývoje. Následně pak nalistuje příslušnou další pasáž knihy. Tento postup není neobvyklý ani u dalších druhů umění, vzpomeňme třeba známý Kinoautomat ze světové výstavy v Torontu. Podobu tehdejších her a jejich následující

---

<sup>2</sup> Herní subjekt je entita, ke které se příběh vztahuje. Může jím být samotný hráč (šachy) nebo hlavní postava či postavy. Více viz. kapitola 4.

vývoj glosují články na tematicky zaměřených serverech jakým je například [www.bonusweb.cz](http://www.bonusweb.cz). Jeden z nejfundovanějších autorů David Sillmen popisuje tento stav následovně:

„Přestože vyprávění příběhů díky stále realističtější grafice a fyzice nabíralo v posledních letech na důležitosti, není tzv. „storytelling“ žádnou novou myšlenkou. Naopak, jde o jednu z prvních, kterou první hry raných 80. let využívaly. Žánr, který tehdy rozjel herní průmysl, byl ve své době nazýván jako „interactive fiction“, v myslích pamětníků však uvízl coby textové adventury. Místa a osoby byly popisovány obyčejnými texty, které hráč četl – přesně jako v nějaké knize. Pole, do něhož bylo možné vpisovat příkazy, se zpravidla ptalo: „co uděláš teď?“. Byli jsme tak hnáni k zodpovědnosti, naše konání mělo důsledky. Ač primitivně, rozhodovali jsme. Umělá vzdálenost mezi monitorem a hráčem byla smazána.

Ačkoliv se textové adventury hráči z roku 2007 mohou zdát jako přesný opak zábavy a napětí, musíme je chápat ve správném kontextu. Kniha nemusí být kvůli chybějícím obrázkům méně napínavá než film. Ke všemu je i z dnešního pohledu jasně patrné, jak kvalitní texty tehdejší interaktivní příběhy ze softwarových dílen Infocom a Magnetic Scrolls vyprávěly. S vytříbeným, inteligentním, a přesto zábavným jazykem tento žánr brzy nastínil, jak obrovský potenciál v něm číhá.“ (SILLMEN 2007)

Zde doslova platí, že text je hrou. Splňoval proto určité parametry. Vzhledem k tomu, že hráč se podle něj musel orientovat ve fikčním světě, a to dokonce lépe než v případě knihy, základním kritériem byla přehlednost. Nebylo možné psát příliš dlouhé popisy prostředí, protože hráč by se za chvíli "ztratil". Zajímavé je, že pokud se objevují nějaké delší úryvky, pak se jedná o lyrické pasáže popisující pocity obvykle hlavní postavy. Nejsou tak přímo svázány s dějem. Snaží se zvýšit celkové působení. Od té doby se také vžil pojem atmosféra. Jedná se o správné použití textových, případně grafických prostředků tak, aby hráč byl do hry vtažen a chtěl ji dohrát.

Další možností je princip, v němž text vysvětluje grafickou část hry. Hráči je na začátku předložena úvodní část příběhu. Atmosféra se dále zvyšuje s pomocí zlepšené vizualizace. Vznikají první animace. Hráč splní na začátku zadaný úkol, hru dohraje a ta mu opět textem příběh dovypráví (např. *Prince of Persia*).

Tento přístup se neustále vylepšoval. Byly vkládány další textové pasáže, které měly příběh gradovat. Bohužel v té době vyprávění vymýšleli obvykle programátoři, jejichž nejoblíbenější a často i jedinou četbou byly knížky o programování. Díky tomu se zde setkáváme se značnou jednoduchostí a množstvím klišé. Jako příklad bych uvedl již jednou zmiňovaného *Prince of Persia*. Princ jde do labyrintu zachránit unesenou princeznu, kterou

tam drží zlý sultán. Princ překoná všechny nástrahy v podobě pastí a nepřátel, sultána zabije a princeznu osvobodí. Pravdou však také je, že hráči té doby ani nic jiného nečekali. Tento trend se mění až v pozdějších letech, kdy na příběhu pracují specialisté<sup>3</sup>.

Vedle těchto dvou přístupů se stále ještě udržely hry bez příběhu, které však začaly mít jiné určení a tím byl zápas či lépe hra dvou a více hráčů proti sobě. Jednalo se o hry se sportovní nebo bojovou (*Street Fighter*) tematikou. Také tyto hry se postupně měnily. Bylo možné hrát nejenom proti sobě, ale i spolu proti počítačem ovládaným protivníkům. Postupem času se také do těchto her postupně dostával příběh, jak je možné vysledovat například u série *Mortal Combat*, jejíž příběhová linie byla roce 1995 dokonce zfilmována.

## 2.2 Vývoj v devadesátých letech

### 2.2.1 Internet a počítačové hry

Dalším technologickým krokem vpřed byla hra prostřednictvím internetového spojení. Vzhledem k rychlostem prvních typů připojení se opět objevují zcela textové hry. Tentokrát se jim říká MUDy (multi user dungeon). To už se píše začátek devadesátých let a všichni jsou novými možnostmi internetu okouzleni. V představách tvůrců se rodí světy, kde se setkávají stovky hráčů, jejich postavy světy procházejí a prozkoumávají. Bojují spolu proti jiným hráčům nebo příšerám.

Mnoho marketingových specialistů z oblasti internetu prorokovalo zánik her pro jednoho hráče v okamžiku, kdy rychlost spojení dosáhne určité hranice a bude dostatečně stabilní. Očekávalo se, že všichni hráči se k této vizi přikloní. K překvapení mnohých velkých společností se tak nestalo. Proč? Hlavně v hrách po internetu nenajdeme příběh ve smyslu děje, který má začátek a konec. Narozdíl od RPG pro jednoho hráče, která jsou schopná vystavět kvalitní zápletku. Pokud je gamedesignér opravdu dobrý, hra vás dokáže vtáhnout tak, že nad řešením úkolů uvažujete i ve chvíli, kdy nehrajete. V online RPG nic takového najít nemůžete. Úkoly jsou většinou prosté a dají se popsat čtyřmi slovy: "přines", "vysvobod", "najdi", "pobij". Cílem, který je však velmi nejasný, je vycvičit vaši postavu tak, aby byla silnější. Další nešvary trefně popisuje redaktor herního magazínu Michal Rybka takto:

---

<sup>3</sup> Zpočátku psali herní scénáře tvůrci, tedy programátoři. Později byli angažováni filmoví scénáristé nebo spisovatelé. Bohužel mnozí při psaní herních příběhů selhali. Proto studia na určitý čas přerušila spolupráci. Přelom nastal až ve chvíli, kdy se někteří tvůrci her zaměřili právě na tuto činnost, tedy vytváření herních scénářů. Postupně zpětně zapojovali autory z dalších médií. Taková spolupráce se nyní jeví jako neplodnější.

„V mnoha případech se lidé chodí bavit do virtuálních světů tak, jak chodí chatovat na normální servery. Pro tento typ debaty se vžil název OOC (Out of Character, debata "mimo roli"). Udivený pozorovatel sleduje, jak se bojovník baví s mágy o tom, že se asi dobrodružství nezúčastní, protože nemá na telefon, a ti ho utěšují, že nevadí, protože v televizi poběží bezva film. Je to příjemné, ale není to RPG. Lidé sice ožíví děj nepředvídatelnými reakcemi, ale nejsou schopní hrát fantasy role věrohodně - debatují o tom, jak se dát dohromady, kam jít kosit monstra a jak se podělit o kořist. Ale otevřete si fantasy knihu a přečtete si reakce postav během DOBRODRUŽSTVÍ - každá má svou historii, zvyky, náboženství - člověk během hraní nedokáže jednat TAKHLE!“ (RYBKA 2003)

### 2.2.2 Vznik herní kritiky

V devadesátých letech se na scéně objevuje několik nových skutečností, které souvisejí s narůstajícím počtem her a jejich zvyšující se cenou. Sami hráči si vynutili vznik kritiky, která by je uchránila před špatnou koupí. Díky tomu vznikají první časopisy o počítačových hrách. V České republice jako první vychází magazín Excalibur (1991). Následuje Score (1993) a poté Level (1994). V Čechách se objevuje ještě jeden zajímavý fenomén. Tyto časopisy si kupují též lidé, kteří počítač nevládní. Je to nejenom kvůli tomu, že se chtějí ostatním vrstevníkům vyrovnat, ale i díky podobě recenzí. V oblibě jsou hlavně autoři, kteří píšou vtipně. Ne o hře, ale o svém hraní hry. Tito recenzenti se stávají ikonami svých čtenářů. Mezi ně patří např. Andrej Anastatov, Jan Eisler, Michal Rybka a další. Všichni tito autoři výrazně ovlivňují výslednou podobu časopisů, počty prodaných čísel a také se mezi sebou často nemají v přílišné oblibě, proto byla v té době změna redakce velmi častá. Spolu s oblíbeným recenzentem přecházeli ke konkurenci i jeho čtenáři. Mezi magazíny vznikla silná řevnivost, která ale v konečném důsledku vedla ke zkvalitnění jejich práce.

S rozvojem kritiky rovněž souvisí vznik ustálené terminologie a kategorizace her. Toto rozdělení v podstatě trvá dodnes. Pouze v případech, že se uchytí nějaký nový žánr, je toto rozdělení doplněno. Příkladem může být vznik tzv. „stealth akcí“<sup>4</sup>. První typickou hrou tohoto typu byl *Thief: The Dark Project*. Následovaly další hry vycházející ze stejného principu: další hry ze série *Thief*, *Deus Ex*, *Hitman*, *Tom Clancy's Splinter Cell*.

Je zajímavé, že přestože přibližně od roku 1995 platila pro herní kritiku vcelku jasná pravidla jak a co hodnotit, došlo k několika zajímavým "omylům". Jejich základ spočívá v tom, že magazíny jako Score nebo Level, ač jsou z tak malého trhu jako je Česká republika, mají poměrně silnou pozici vzhledem k distributorům a autorům her. Díky tomu mají hru měsíc dopředu než se dostane na pulty prodejen. Vzhledem ke konkurenčnímu boji mezi

---

<sup>4</sup> „Stealth akce“ = hra, ve které je potřeba k jejímu úspěšnému dohrání používat skrývání, plížení nebo matení protivníků. Hráč je obvykle bonifikován za co nejnenápadnější styl hraní. Více viz. kapitola 3.

časopisy se recenze píší v co nejkratším čase. Recenzentům pak chybí jakákoliv zpětná vazba na hráče. Sami se poté k některým přehmatům přiznávají.

Jeden z těchto nejzajímavějších omylů se strhl okolo hry *Commandos: Behind Enemy Lines*. Ta se odehrává v prostředí druhé světové války. Hráč ovládá tým specialistů britské armády, kteří plní náročné diverzní úkoly v týlu nepřítele. Kupodivu se nejednalo o zběsilou akci, ale o logickou hru. Každá z postav umí něco a hráč z nich musel sestavit fungující celek. Mělo to obdobu v osmdesátých letech v oblíbené hře *The Lost Vikings*. Podobný herní princip byl na konci devadesátých let již považován za překonaný, protože obtížnost rostla geometrickou řadou. Recenzenti proto udělili pouze mírně nadprůměrné hodnocení. Hry se ale prodalo obrovské množství kopií a mezi hráči zavládlo prestižní klání o to, komu se podaří dostat nejdál nebo dokonce hru dohrát.

## 2.3 PC hry, literatura a film

Na hře *Tom Clancy's Splinter Cell* lze ilustrovat stále větší propojení s ostatními médii. Tato série vznikla pod záštitou spisovatele románů ze špionážního prostředí Toma Clancyho<sup>5</sup>. Nebyla však první. Už od počátku byly využívány licence, které měly přitáhnout fanoušky určitého fenoménu. Oblíbené fikční světy z filmů a seriálů jako StarWars, StarTrek, Kmotr nebo Matrix měly zvýšit prodeje licencovaných her. Tyto hry zpětně měly podpořit popularitu těchto hitů. Kvalita her byla vždy velmi rozdílná. Z prostředí StarTrek a StarWars byly obvykle nadprůměrné. Naopak z prostředí Matrixu byly podprůměrné (včetně technické stránky), protože byly vyrobeny ve velmi krátkém čase, aby se dostaly do prodeje dříve, než opadne nadšení z filmů.

### 2.3.1 Deskové hry Warhammer

Už od osmdesátých let se objevovaly hry z oblíbených prostředí "pen&paper"<sup>6</sup> RPG (V prvé řadě se jedná o hru *Advanced Dungeons&Dragons* a její fikční svět *Forgotten Realms*, dále také o hru *Vampire: the Masquerade*.), karetních her (*Magic*) a válečných strategií, které se hrají s modely. Hlavně se jedná o hry z fikčních světů Warhammer a Warhammer 40 000. Tyto hry byly podporovány knižními tituly. Vítězslav Praks ve svém článku *Literatura a počítačové hry* uvádí:

---

<sup>5</sup> Romány *Sum of all fears*, *The hunt for Red October*, *Patriot games*.

<sup>6</sup> pen&paper - český ekvivalent zní papírové, mezi tyto hry patří například *Dračí Doupě*, *Shadowrun*, z cizojazyčných lze jmenovat *AD&D*, *GURPS*, *Vampire: the Masquerade*

„V určitém stádiu vývoje přestává záležet na tom, které médium stálo na vrcholu řetězce genetických vlivů. Počítačová hra "Warhammer 4000"<sup>7</sup> (SIC!) byla původně inspirována literární předlohou, nicméně herní provedení, online hra<sup>8</sup> (SIC!), daleko předčila popularitou u vnímatelů svou původní literární verzi. Vývoj, který následoval, lze označit za modelový a je velmi vhodný k ilustraci trendu: Záhy začaly "na motivy" hry vznikat komiksová a filmová zpracování (distribuovaná na VHS kazetách), vznikaly další a další literární verze hry, zpracovávající témata a zážitky hráčů. Jen do českého jazyka bylo v posledních dvou letech, z okruhu her Warhammer 4000 (SIC!) přeloženo celkem deset knih: Z toho většina od spisovatele Williama Kinga: Hvězdný vlk; Zabíječ bestií; Zabíječ démonů; Zabíječ draků; Zabíječ skavenů; Zabíječ trolů; Zabíječ upírů; ale také od Kima Newmana: Drachenfels; Ulrikova kladiva od Dana Abnetta; a Davida Pringleho Vlčí jezdcí. Vše bylo vydáno v nakladatelství Polaris. Domnívám se, že genetický vztah literatury a počítačových her je na základě výše uvedených příkladů patrný.“ (PRAKS 2004: 247-248)

Tato pasáž bohužel obsahuje několik omylů a nepřesností, které vedou k přílišnému zjednodušení pohledu na věc. Rád bych tedy tuto část doplnil. V sedmdesátých letech vznikla hra s malými modely od společnosti Games Workshop Ltd. Návrháři vymysleli svět Warhammeru ve stylu tzv. dark fantasy<sup>9</sup>. Jelikož, ale měli zájem přilákat i fanoušky sci-fi, doplnily Warhammer o jeho verzi z budoucnosti Warhammer 40 000 (nejedná se tedy o budoucnost lidstva, jak je často v Čechách uváděno). K pravidlům připojili několik kratších ilustračních povídek. Hry se staly komerčně úspěšnými. Hráči si kromě dalších dodatků žádali také více textů. Firma jim tedy vyšla vstříc a začala vydávat i knihy s tematikou těchto světů.

Zde je možné vysledovat paralelu s úspěšnými knižními tituly. Některé fikční světy jsou natolik inspirativní, že jsou využívány více autory. Pokud bychom chtěli najít nějaké shodné znaky mezi díly tak rozdílnými jako jsou Howardův *Barbar Conan*, *Doyleův Sherlock Holmes* nebo z české proveniencí *Rychlé šípy* Jaroslava Foglara, pak by se jednalo o velmi zajímavé hlavní postavy. Ty ve vztahu k prostředí, ve kterém se nacházejí, evokují obrovské množství možných zápletek.

Jelikož tento herní systém byl lákavý pro herní vývojáře, vyjednali si licenci pro své hry. První z nich se objevily již před rokem 1995. Jedná se především o *Space Hulk 2: Vengeance of Blood Angels*. Tento titul spustil zvýšený zájem právě o Warhammer 40 000. Bylo vydáno několik knižních titulů a speciální pravidla k původní hře s modely právě této

---

<sup>7</sup> jedná se o hru Warhammer 40 000: Dawn of War

<sup>8</sup> Zde je myšlena multiplayerová verze hry (hra více hráčů, jeden z počítačů je určen jako hlavní, jeho uživatel má vyšší práva, ke hraní stačí pouze místní síť, počet hráčů je omezený, obvykle od 2 do 32); online hra (hra, kterou řídí určitý herní server, uživatel musí být připojen přes internet, hrát ji mohou až tisíce hráčů najednou) Warhammer ani Warhammer 40 000 nebyla ještě vydána.

<sup>9</sup> Dark fantasy je žánrem populární literatury, který v sobě má prvky jak klasické fantasy, tak hororu. Je charakterizován temnou atmosférou a pocitem bezvýchodnosti.

kapituly<sup>10</sup>. Následovaly další hry: *Warhammer: Dark Omen*, *Final Liberation*. Se zvýšeným zájmem o fantastiku, která se projevila také v České republice, se začal svět Warhammerů uplatňovat v knižní produkci stále častěji. Byl zmíněn cyklus "zabíječů" nebo sága o Ragnarovi (*Hvězdný vlk*, *Ragnarův spár*, *Šedý lovec*, *Vlčí břít*). Autor těchto knih William King, původem ze Skotska, se dokonce na nějaký čas usadil v Praze. Prosadili se i další spisovatelé jako Gav Thorpe (*Nositel zášti*, *Třináctá legie*, *Komando smrti* a *Destrukční tým*). Této obliby knižních titulů zpětně využily další hry: *Warhammer 40 000: Dawn of War* a *Warhammer: Mark of Chaos*. Nyní jsou pro ně připravovány datadisky s jejich rozšířením. Podobný proces je možno vysledovat u her od firmy White Wolf ze světa World of Darkness, tedy hlavně z jeho rozšíření "Vampire: The Masquerade".

### 2.3.2 Hry inspirované literaturou, knihy inspirované hrou

Avšak svět Warhammeru nepatří mezi ty nejvíce propojené s literaturou. Pravděpodobně největší sepětí se objevilo v roce 1995 se hrou *I have no mouth and I must Scream*<sup>11</sup> vydaná firmou Cyberdreams, založené na stejnojmenné povídce Harlana Elliosa. Ta byla označena jako nejlepší sci-fi povídka roku a získala ocenění Hugo a Nebula. Sám autor spolupracoval na hře tak, aby co nejlépe vystihla atmosféru<sup>12</sup>, kterou on ve svém díle vytvořil. Díky tomu vznikla výborná hra, kde jste museli pochopit psychiku hlavních postav, jinak jste nebyli schopni vyřešit jejich nesnadnou situaci<sup>13</sup>. (ANASTATOV 1995)

Další známou postavou, která do interaktivního světa přišla z literatury je Sherlock Holmes. Ten stejně jako v knihách sira Arthura Doylea řeší zapeklité zločiny. Vzhledem ke známosti těchto textů musí detektiv v interaktivním světě objasnit odlišné případy s dosud neznámým pachatelem. Žánrově se hry díky povaze Doyleova díla pohybují od klasické detektivky až po horor. Jako příklad lze uvést *Sherlock Holmes: Mystery of Mummy* a *Sherlock Holmes: The Awakened*.

<sup>10</sup> Takzvaní Hvězdní mariňáci se formují do několika jednotek podobných středověkým řádům. V této hře se jim říká kapituly. Celkem jich texty a hry zmiňují osm: Blood Angels, Black Ravens, Dark Angels, Imperial Fists, Raven Guard, Space Wolves, Ultramarines a White Scars.

<sup>11</sup> U zápisu anglických titulů her se řídím oficiálním názvem, který jsem buď našel na www stránkách výrobce. Pokud již výrobce zanikl, řídím se názvem v odborném časopisu, kde byla daná hra recenzována.

<sup>12</sup> Atmosféra patří k základním prvkům hodnocení hry. Recenzenty je tento pojem vnímán ve smyslu jednoty vizuální, hudební a příběhové stránky. Přispívá k tomu využití obvyklých postupů vhodných pro docílení určitého pocitu ze hry. Příkladem může být žánr hororových her, kde bude mnoho temných staveb, mlhy a dlouhých stínů. K tomu bude hrát třeba klasická (Wagner) nebo industriální hudba doplněná množstvím lidských, zvířecích či neidentifikovatelných skřeků a úpění. Příběh se bude točit okolo záhadných vražd, tajemných stvoření, vzkazů ze záhrobí atd. Samozřejmě mohou autoři použít i netypických prvků, které vhodně zakomponované, mohou atmosféru ještě vygradovat. Příkladem může být dětská kresba ve strašidelném domě ze hry Vampire the Masquerade: Bloodlines. Viz. příloha č. 12

<sup>13</sup> více viz kapitola 6



Objevily se také některé hry na motivy knih spisovatelky Agathy Christie, ale s odlišným dějem a postavami. Jako poslední vyšla hra s názvem *Agatha Christie: Evil under the Sun* v hlavní roli s oblíbeným Herculem Poirotem. Ta velmi zřetelně ukazuje, jak jsou hry závislé na předešlých vizuálních zpracováních v jiných médiích. Nejen podobnost hlavních hrdinů Poirota a kapitána Hastingse se seriálovými herci Davidem Suchetem a Hughem Fraserem, ale také výtvarná zpracování exteriérů a interiérů budou televiznímu divákovi velice povědomá. (TUREČEK 2007)

Vývoj je možný i obráceně. U velice populárních her se postupně dočkáme jejich knižní podoby. Je to podobné jako například u televizních seriálů z poslední doby. Takto vzešlé knížky mají obvykle problémy s originalitou, protože se musí držet ve hře zavedených pravidel. Jako příklady bych uvedl knížky podle her *Doom* a *Diablo*. Tyto dva tituly měly samy o sobě problémy s příběhovou linií. U *Doomu* chyběla úplně, *Diablo* ji mělo slabě vystavěnou. Jejich specializací bylo vybíjení velkého počtu příšer bez toho, aby se hráč zbytečně zdržoval s nějakým přemýšlením o motivech konání jak svých tak nepřátel. Právě díky tomu měly tyto hry úspěch. Mnoho hráčů nemá rádo tzv. prostoje v akci. Hry vyhledávají proto, aby se svým způsobem vybili, aby zabili nudu. Pro takové je problém porozumět poměrně složitým hrám z Japonska nebo strategiím. Texty tedy měly odpovídat cílové skupině, která nepatří zrovna mezi pravidelné čtenáře. V češtině vyšly knihy od autorské dvojice Dafydd Ab Hugh - Brad Linaweaver *DOOM: Po kolena v mrtvých* a *DOOM: Peklo na zemi*. Pro hráče znamenají návrat na místa známá z hry. Doplňují příběh a více prokreslují pozadí fikčního světa. Velice se také přibližují stylu počítačového narativu<sup>14</sup>. Názory na jeho funkčnost v knihách se však velice různí.

Další možnou variantou bylo počítačové zpracování filmu Hvězdná pěchota od režiséra Paula Verhoevena z roku 1997. Ten byl natočen na motivy stejnojmenné knihy (1959) Roberta A. Heinleina. Filmový scénář se od knížky podstatně liší a je vystavěn pouze podle základních motivů autora, vedle kterých vystupují do popředí akční popřípadě lehce erotické scény. Film byl díky tomuto odklonu komerčně úspěšný hlavně u mladších diváckých ročníků, a tak vzrostl i zájem o knížku. Následně byla vydána první hra s touto

---

<sup>14</sup>Styl počítačového narativu je založen na posilování vlastní postavy. Ta se pak může střetnout se silnějšími nepřáteli. Zlepšování může být jak ve formě vybavení, tedy lepší zbraně, brnění atd., tak ve formě zkušeností a zlepšujících se schopností. Postava z počátku příběhu pak je jen velmi málo podobná té na konci. Jen velmi málo příběhů ve hrách s takovýmto stylem nepracuje.

tematikou. Když vlna nadšení opadla, vydala distribuční společnost Strangelite ještě jednu hru s názvem *Starship Troopers*, která se však již nesečkala s takovým úspěchem a vzhledem k její průměrnosti v rámci žánru FPS<sup>15</sup> brzy zmizela z pultů prodejen.

### 2.3.3 Literatura, film a výtvarné umění ve hrách

V roce 1998 také nastává zcela zásadní obrat v chápání herní zábavy. Tím bylo vzkříšení RPG her, které byly v té době v silném útlumu. Ty byly do té doby považovány za žánr tzv. krokovacích dungeonů<sup>16</sup> (*Dungeon Master*, *Stonekeep* nebo české *Brány Skeldalu*), který ale byl jak po příběhové, tak po technické stránce překonán a herní scéna přešlapovala na místě. Právě v roce 1998 však vycházejí dvě hry, které zcela změny pohled na možnosti fikčního světa i jeho vizualizaci. První z nich je *Baldur's Gate*, dobrodružství vycházející ze známé papírové hry na hrdiny Dungeons&Dragons. Fikční svět se uvolňuje. Je možné navštívit více míst, tedy i ty, které přímo nesouvisí s hlavní dějovou linií. Hráč už se bezhlavě neženou od jednoho protivníka k druhému, ale musí o svých krocích přemýšlet. Postavy, které do své družiny hráč přijímá, spolu komunikují a mohou se i nenávidět. (WOLF 2005)

Přes uvolnění se nevytrácí narativ, tak jako například ve druhé hře ze série *The Elder Scrolls: Dagerfall*. Tato hra byla vydána ve chvíli, kdy ještě nebyly zavedeny potřebné technické standardy, a trpěla řadou nedodělků. Hráč sice mohl jít do virtuální knihovny a začít si tam pro svou zábavu číst z mnoha knížek o tomto fikčním světě. Bohužel dungeony byly náhodně generované a díky tomu „nelogické“. Stejně tak města. Ta vypadala jedno jako druhé a obrovská plocha hraní byla spíše k zlosti než k užítku.

Naopak v *Baldur's Gate* je všeho méně, i těch knížek, ale ono zdánlivé zúžení prostoru vede k expanzi zajímavých a mnohdy překvapivých detailů. Místo makrosvětů, kde narážíte na zdi nedodělků a chyb, se kterými vývojáři nepočítali, se nám zde otevírá

---

<sup>15</sup> FPS (angl. First Person Shooter) - hráč vidí svět z pohledu postavy, využívá se hlavně ve válečných a akčních hrách

<sup>16</sup> Krokovací dungeon se odehrává obvykle v podzemním labyrintu, který je rozdělen na jednotlivé čtverce. Postava či postavy tedy vždy stojí na jednom konkrétním čtverci. Při přechodu na další dojde "ke kroku". V roce 1998 už hráči vyžadovali trojrozměrnou, plynule se pohybující grafiku místo „skokové“ dvojrozměrné, kterou nabízely právě již zmiňované dungeony. Navíc nové grafické možnosti umožnily ztvárnit rozmanitější prostředí a tím přidaly i další narativní možnosti například motiv hledání.

mikrosvět<sup>17</sup>, jehož každý kout stojí za prozkoumání. K ještě větší provázanosti s literaturou vedou setkání s legendární postavou této série temným elfem Drizztem Do Urdenem. Jeho příběhy si lze přečíst v knížkách od spisovatele R. A. Salvatora. První v České republice vydanou sérií byla Planina ledového větru (knihy: Magický krystal, Stříbrné prameny a Rubínový klenot). Druhou, která však tu první z hlediska času fabule předchází, je Temný elf (knihy: Domovina, Vyhnanství, Útočiště<sup>18</sup>).

Druhou hrou, která zvolila podobný princip, byl *Fallout*<sup>19</sup>. Ten se odehrává v blízké budoucnosti v pustinách severní Ameriky, několik let po zásahu raketami s jadernou hlavicí. Mikrosvět zde není tak interaktivní, jako je tomu u *Baldur's Gate*, ale o to je atmosferičtější. Neexistují USA, není Ústava, právo se mění od vesnice k vesnici a je obvykle na úrovni oko za oko, zub za zub. V pustině se skrývají nájezdníci rabující vše, co není dostatečně chráněno. Do toho se přidávají mutace lidí i zvířat, nepřátelské, kontaminované prostředí, kde hodnota čisté vody je vsutku vysoká.

Tento typ narativu, tedy interaktivní mikrosvět, kde se hrdina pohybuje v určitých volně navazujících scénách, od té doby dominuje počítačovým hrám. Na konci devadesátých let pak bylo nemožné tento styl vyprávění opominout. Právě již zmiňované scény podle jejich typu přibližují hru buď knize, jsou-li postaveny na textu, nebo filmu, jsou-li postaveny na filmových nebo tzv. cut scénách<sup>20</sup>.

Textem je příběh provázen v sériích *Baldur's Gate*, *Newerwinter Nights* a mnoha dalších. Základem takového vyprávění je text obvykle vyprávěný postavou, která v samotném příběhu nefiguruje, ale pouze na něj pohlíží z dálky<sup>21</sup>. V jistém směru je samozřejmě obeznámena se situací, protože se jí dotýkala či dotýká. Dá se zde najít paralela například s *Lordem Jimem* od Josepha Conrada, kde je hlavní postava sledována pomocí dopisů a vyprávění jiných lidí. Podobný princip zvolila také hra *Icwind Dale 2*, kde je příběh vyprávěn ženskou postavou. Ta je neteří gnóma Osvalda, který v průběhu hry postavám

---

<sup>17</sup> Makrosvět je chápán jako úplně otevřená struktura, kde se postavy mohou naprosto svobodně pohybovat. Jsou omezeny pouze modalitami tak, jak je chápe Doležel v *Heterocosmice*. Mikrosvět je naopak tvořen pouze určitými lokacemi, mezi kterými se postavy přesunují v určité nabídce možností. Hráč jednu z nich vybere a hra mu jen oznámí, že cesta trvala určitý čas.

<sup>18</sup> Poslední dvě knížky s anglickými názvy *The Legacy* a *Starless Night* ještě nebyly do češtiny přeloženy.

<sup>19</sup> Opět na motivy pen&paper RPG, tentokrát se jmenuje GURPS.

<sup>20</sup> Cut scéna je vytvářena přímo v grafickém enginu hry, tedy je vytvořena podle určitých instrukcí přímo počítačem. (Narozdíl od videosekvence, které byla nahrána ve filmovém nebo grafickém studiu a počítač ji pouze zobrazí.) Prosazuje se hlavně v poslední době, kdy snímky jsou tvořeny stále dokonalejší počítačovou grafikou.

<sup>21</sup> Viz příloha č. 3

pomáhá. Zároveň je žákyní druida Isilora. Ten hrdinům ozřejmuje situaci a určuje jejich další postup. Z těchto dvou zdrojů vzpomínek, které kombinuje, pak ona neznámá žena vypráví ucelený příběh. Další možností je popis toho, co hráč jako hlavní postava vidí. Tyto vyprávěcí postupy jsou doplněny statickým obrázkem nebo jejich sérií, tzv. slideshow.

Mezi nejslavnější filmové scény patří ty ze série *Command&Conquer*, zvláště pak díl *Tiberian Sun*, kde ve filmových sekvencích po skončení každé z misí hráli herci jako James Earl Jones, Michael Biehn, Francesco Quinn a Joseph D. Cukan<sup>22</sup>. Posledně jmenovaný sice nepatří ke známým hercům, ale je neodmyslitelně spjat s celou sérií jako hlavní záporná postava. Vzhledem k jeho charisma a popularitě přesahující i mnohé kladné hrdiny se o něm zmíním podrobněji ve třetí kapitole. Tyto sekvence se svou kvalitou mohly měřit s těmi nejlepšími akčními filmy devadesátých let a to byl zážitek z nich umocněn předchozím hraním.

## 2.4 Po roce 2000

S vývojem techniky však souvisí i některé negativní jevy. Jestliže na počátku devadesátých let nebyly výjimkou hry vytvořené jedním nebo dvěma lidmi za naprosto mizivých nákladů, po roce 1996 začaly náklady vzrůstat geometrickou řadou. Jen málokdo ví, že již okolo roku 2000 se herní průmysl vyrovnal filmovému a v současnosti je již daleko před ním. Nyní, aby hra byla vůbec prodejná, musí splňovat určité parametry týkající se technických věcí, jako je vizuální zpracování, kvalita zvuků, robustnost zdrojového kódu atd. To vše stojí nemalé prostředky. Na hrách spolupracují týmy s několika desítkami až stovkami lidí. Díky tomu klesá množství her. Ty, které vzniknou, jsou jistým způsobem standardizovány tak, aby vyhověly co nejširšímu hráčskému publiku. Dá se říci, že jsou globalizovány. Díky tomuto trendu se zpomalil vývoj narativních struktur. Ty se snaží nepoužívat klasická kliše<sup>23</sup> jako na počátku let devadesátých, přesto jsou nejvíce stagnující složkou her. Pohyb vpřed je zajištěn pouze těmi nejvyhlášenějšími designéry, kterým studia dovolí alespoň trochu experimentovat. Deset nejznámějších uvedl Pavel DOBROVSKÝ (2001) v časopise *Level*: John Carmack (série *Doom*, *Commander Keen*, *Wolfenstein*, série *Quake*), Richard Garriot (série *Ultima*), Sid Meier (série *Civilization*, *Pirates!*), Hideo Kojimu

---

<sup>22</sup> Viz. příloha č. 1

<sup>23</sup> Nas začátku devadesátých let většina RPG začínala vyvražděním domovské vesnice hrdiny. On sám přežil. Nyní se jako dospělý vrací a chce se pomstít. Tím se prostě vysvětlilo, co dělá hlavní postava na začátku dungeonu a proč má zabít hlavního padoucha.

(*Metal Gear Solid*), Peter Molyneux (*Black and white, Dungeon Keeper*), Shigeru Miyamoto (*Zelda, Super Mario Bros.*), Alexej Pajitnov (*Tetris*), John Romero (*Doom, Commander Keen, Wolfenstein, Quake, Daikatana*), Warren Spector (*System shock, série Thief, série Deus Ex*), Raph Kostner (*MUDy, Ultima Online*). Jedná se o pořadí vytvořené v roce 2001, díky čemuž se mezi uváděnými tituly neobjevují nejznámější tituly poslední doby. Někteří z těchto návrhářů již netvoří (Pajitnov) nebo nějaký titul zkazili natolik, že už o jejich služby nemá nikdo zájem (Romero). Přesto je zjevný trend útlumu her bez narativních struktur. Dříve byl příběh záležitostí adventur a RPG. Nyní je alespoň hrubý nástin jakéhosi vyprávění přítomen i v těch nejklassičtějších střílečkách jako je *Unreal Tournament* nebo nově *Crysis* či *Gears of War*. Rozdíly mezi hrami s dobrým příběhem a těmi ostatními popsal David Sillmen na internetu následovně:

„Jak to, že nás příběhy vůbec zajímají? Emoce ve spojení s herními výhodami jsou v tomto okamžiku vhodným heslem. Jde o víc než jen spotřebu času a zábavu. Moderní tituly si kladou za cíl obsloužit širokou paletu lidských pocitů – napětí, strach, naděje. Nejdříve se ale pro tyto emoce musí vytvořit adekvátní platforma. Hráč se musí cítit osloven.“

Dnes lze říci, že takřka každá hra má nějaký příběh. Až příliš často tento ale slouží jen k odůvodnění toho, proč v tom kterém levelu máme odpravit hlavního padoucha apod. Příběh je v těchto případech externě naroubován, pouze vede k nesoudržnému cíli a se střídavými úspěchy se snaží ospravedlnit konání, jež musíme podstoupit. O prožití takého příběhu tak může být řeč jen stěží. My se ale chceme zabírat hrami, které se sice na povrch možná tolik neliší od ostatních, ale přesto jsou ve výsledku více než suma jejich často zdůrazňovaných jednotlivostí.“ (SILLMEN 2007)

Přesto se několika hrám podařilo tento stereotyp úspěšně nabourat. Poslední díly sérií *The Elder Scrolls*<sup>24</sup>, *Gothic*<sup>25</sup> nebo *GTA* vytvořili pro hráče fungující makrosvět. Ať už se jedná o fantasy prostředí nebo modely obrovských měst, hráč může jít kamkoliv. Mizí bariéry a věčně zamčené dveře. Hráč má nový úkol: prozkoumávat. A ten může plnit i na úkor hlavní dějové linie. Přesto se příběh nerozpadá. Staví na hledisku hráče, na jeho vlastním prožitku. Pokud je však některá akce skutečně s příběhem neslučitelná, je na to hráč upozorněn. Opět se vracím k již zmíněnému druhému dílu série *The Elder Scrolls*. Ten vyšel v roce 1996. Tehdy byl hlavním nosičem počítačových her CD-ROM. Jeho kapacita neumožňovala vytvoření „živého“ makrosvěta. Ten je závislý nejen na své velikosti do šířky ve smyslu plochy, kterou může postava prozkoumávat, ale i do hloubky. Musí mít svou historii a současnost. Vše by mělo navíc odpovídat logice, aby se hráč mohl rychle zorientovat. K tomu se přidává potřeba dostatečně silného příběhu, protože hráči často na velmi dlouhou dobu jeho linii opouštějí, přesto s ní musí při svých rozhodnutích stále počítat.

---

<sup>24</sup> Viz. příloha č. 4

<sup>25</sup> Viz. příloha č. 5

Dále je časté míchání žánrů. Například strategie *Medieval Total War 2* nabízí mix real-time strategie a tahové strategie, kde se hráč nemusí soustředit pouze na boje a stavění měst, ale i na obchod, uzavírání dynastických svazků, likvidaci nepřátel pomocí nájemných vrahů, zjišťování informací díky špiónům nebo vylepšováním si pověsti u papeže například připojením se ke křížové výpravě. Právě tyto části, přestože jsou dobrovolné, často na určitou dobu udávají styl i rytmus hry.

Těchto her je však málo. Využívají specifické postupy při psaní herních scénářů. Stále ještě se setkáváme u RPG, strategií i FPS s již zmiňovaným interaktivním mikrosvětlem. Patří sem například hra *Zaklínač*<sup>26</sup> (angl. *The Witcher*), která vychází z knížek polského spisovatele Andrzeje Sapkowského<sup>27</sup>. Hlavní hrdina i fikční svět jsou zpracovány co nejvíce v duchu literární předlohy. Sapkowski se původně odmítl na tvorbě podílet, když však mu byla hra předvedena, byl příjemně překvapen. Jeho připomínky ke scénáři pak byly zpětně do hry zapracovány.

*Zaklínač* také představuje jeden zajímavý i když zatím spíše ojedinělý jev. Sapkowski je jako autor fantasy populární ve střední Evropě. Jeho díla jsou pravidelně překládána do slovanských jazyků. V angličtině však do uvedení hry jeho knížky nevyšly. Také překlad povolání hlavního hrdiny nebyl jednoduchý. Nakonec se tvůrci rozhodli pro anglický novotvar „the witcher“. V zápětí po vydání hry vyšla také první z knížek o zaklínači ve Velké Británii a Spojených státech. Vzhledem k tomu, že hra a kniha vyšly obě v roce 2007, je ještě příliš brzy hodnotit jejich úspěšnost na anglicky mluvícím trhu. Přesto je tento počín zajímavý precedens, jak by se mohla literární díla z minoritního trhu dostat na trhy majoritní.

Také se zde rýsuje možný budoucí vývoj počítačových her. Velká studia budou vydávat pokračování svých známých a úspěšných titulů. U nichž je vývoj narativních struktur pomalý a velmi předvídatelný. Zatímco malé firmy budou přicházet s novými projekty. Ty úspěšné poté budou určovat nové směry interaktivní zábavy.

---

<sup>26</sup> Viz. příloha č. 2

<sup>27</sup> Knihy z cyklu *Zaklínač* jsou následující: *Poslední přání*, *Meč osudu*, *Krev elfů*, *Čas opovržení*, *Křest ohněm*, *Věž vlaštovky*, *Paní jezera*. Zajímavostí je také další cyklus tohoto polského autora, *Narrenturm*, který se odehrává v zemích koruny české v období husitských válek (*Narrenturm*, *Boží bojovníci*, *Lux Perpetua*).

### 3 Dělení her

V této kapitole bych se rád věnoval rozdělení her. Je to důležité proto, že typy pak mají rozdílné schopnosti vyprávět příběh. Například strategie se často opírají o reálné předlohy bitev. Spojením několika z nich jimž velel stejný vojevůdce už vzniká jeho příběh. Takto ztvárněny byly osudy Alexandra Makedonského, Napoleona I. Bonaparta nebo Rommela. Naopak pro zachycení peripetií jednoho nebo několika hrdinů jsou lepší FPS, RPG nebo simulátory, jedná-li se o letce nebo velitele ponorky. Ke sportům patří sportovní simulace nebo manažery<sup>28</sup>.

#### 3.1 Rozdělení her podle místa výroby

Jedním z možných a přitom velice zajímavých hledisek dělení počítačových her je dělení na tzv. východní a západní hry. Mezi východní patří hry vyrobené převážně v Jižní Koreji a v Japonsku. Do západních patří ty, které byly vytvořeny v Severní Americe a v Evropě. Přes některé odchylky zde můžeme zařadit i produkci vzniklou na Ukrajině nebo v Rusku.

##### 3.1.1 Znaky východních her:

- Jsou vytvářeny v první řadě pro herní konzole jako jsou Nintendo, Playstation, X-box a následně jsou někdy převáděny na PC. Tento trend v posledních letech sílí vzhledem k tomu, že konzole prorážejí i na západních trzích, což je způsobeno také tím, že rozšiřují oblasti svého využití. Na mnohých se dá nyní například surfovat po internetu.
- Pokud to zaměření hry jen trochu umožňuje, mají poměrně složitý děj. Osudy postav a jejich minulost jsou velice komplikované. (Často se zjistí, že hlavní padouch je velmi blízkým příbuzným hlavního hrdiny.)
- Netrpí přílišnou realističností. Postavy mají zbraně větší než jsou ony samy. Pokud například používají své magické schopnosti, vypadá to takto: na druhém konci galaxie zhmotní draka z několika hvězd, který vychrlí obrovskou žhavou kouli. Ta cestou rozdrtí tři planety a několik měsíců, s nezbytnými efekty dopadne na protivníka, aby mu ubrala polovinu zásahových bodů. Zde je jasně vidět vliv komiksově kreslířské školy Anime. Zatímco západní hry využívají spíše nápodoby

---

<sup>28</sup> Bude vysvětleno v další podkapitole.

skutečnosti a přírodních zákonů (mimetický přístup), východní hry mají daleko svobodnější přístup v dané věci. Nesnaží se tyto věci ani nijak vysvětlovat. To, že postavy mohou třeba létat, je prostě fakt, který musí hráč přijmout.

- Jsou pro ně příznačné jednoduché principy řešení obtížných problémů. Jako příklad je možné uvést logické hry jako jsou *Mahjong* nebo *Tetris*, který je sice ruskou hrou, ale mnoha znaky se řadí mezi hry východní.

### 3.1.2 Znaky západních her:

- Jsou vytvářeny převážně pro PC, díky tomu mohou využívat obvykle větších výpočetních možností. Musí však být optimalizovány pro co nejvíce osobních počítačů, tím se hry prodražují.

- Příběh není příliš složitý. Cíle se sice mohou v průběhu hry měnit, ale vždy jsou jasné.

- Je kladen důraz na realitu. Tím se vyznačují hlavně nové české hry jako jsou *Mafie*, *Operace Flashpoint*, *Armed Assault*. Upravená verze hry *Operace Flashpoint* je nyní pod názvem *Virtual Battlespace 1* a 2<sup>29</sup> (VBS<sup>TM</sup> a VBS2<sup>TM</sup>) prodávána jako armádní výcvikový simulátor. První verze původně sloužila pouze pro výcvik pěchoty. Nyní obsahuje i simulátor vrtulníků a použití taktických zbraní v boji. (BOHEMIA INTERACTIVE 2007.)

- Mají složitější herní principy, přičemž jejich úplné pochopení není často ani vyžadováno. Například je možné některé věci v nastavení vypnout. (Jako příklad mohu uvést vypínání blackoutu a redoutu<sup>30</sup> u leteckých simulátorů.)

## 3.2 Herní žánry

Dělení na herní žánry vzniklo na konci osmdesátých let minulého století., kdy bylo zapotřebí jednoduchého marketingového nástroje, jak rozlišit jednotlivé produkty v této oblasti. Zpočátku jich bylo pár, ale s rozvojem výpočetní techniky a zvětšením trhu, jich postupně přibývalo. V této podkapitole bych se chtěl nejen zaměřit na jejich popis, ale také vývoj, který může některé specifické aspekty her ozřejmit.

<sup>29</sup> Viz. příloha č. 6

<sup>30</sup> Blackout a redout vznikají při působení přetížení na pilota. Blackout je způsobuje ztmavnutí vidění z důvodu nedostatku přivedené krve k očím při záporném přetížení. Redout způsobuje zahlcení hlavy krví při kladném přetížení a tedy vidění pouze rudé barvy.



### 3.2.1 Adventury

V adventurách hráč prožívá dobrodružství jedné nebo více postav. Základními herními prvky jsou sbírání a používání předmětů, logické hádanky a dialogy. Od logických her se liší důrazem na prostředí, ve kterém se odehrávají. Nesázejí na divoké zabíjení, ale na postupné přibližování k cíli. Díky tomu jsou vhodné pro detektivní a hororové příběhy se složitou zápletkou, případně pro zábavné hříčky a dětské hry. Patří mezi ně například *Alone in the Dark*, *Agatha Christie: Evil under Sun*, *Frankenstein* nebo *I have no mouth and I must Scream* a české *Gooka*, *Polda*, *Sedm dní a sedm nocí* a další.

### 3.2.2 RPG - Role Playing Game

Tyto hry byly původně označovány jako Dungeony. Toto označení vycházelo z prostředí podzemních kobek, kde se většinou odehrávaly. Hlavním specifikem bylo chození a rozhlížení se. Svět byl složen ze čtverců, takže se postavy pohybovaly po krocích z jednoho na druhý. Hra sice vypadala jako z pohledu první osoby, ale byla ryze dvojrozměrná. Nešlo se volně rozhlížet. Stále jste koukali pouze do čtyř světových stran.

Hráč měl k dispozici jednoho až šest hrdinů a s nimi musel vymýtit nějaké velké zlo v podobě nekromanta, pána chaosu atd. Postavy se v průběhu hraní ve svých schopnostech zlepšovaly plněním úkolů a zabíjením příšer. Dále řešily jednoduché logické hádanky. Klasickými dungeony jsou *Stonekeep*, *Dungeon Master* a české *Brány Skeldalu*.

S rozvojem technologií schopných zachycovat trojrozměrný prostor se měnilo také prostředí. Izometrický pohled shora byl po dlouhou dobu standardem oblíbených RPG, ať už to byla série *Baldur's Gate*, *Fallout* nebo *Diablo*. Vše je v těchto hrách velice pečlivě vykresleno a vymodelováno. To samo o sobě neumožňuje rozsáhlý herní svět. O to víc je pozornost upřena na drobné detaily. Zároveň volný pohyb a možnost spolupráce více postav posouvají takováto RPG blíže ke strategiím a vytvářejí mix těchto dvou žánrů<sup>31</sup>.

Vedle toho se postupně prosazoval ještě pohled tzv. první osoby typický hlavně pro střílečky. První hrou takovou hrou byl *The Elder Scrolls 2: Daggerfall*. Přes problémy, které jsem již zmiňoval, přišel se zajímavou variantou hry za jednu postavu. Ta musí vyřešit všechny úkoly sama. Do té doby bylo zvykem mít více hrdinů, z nichž každý uměl něco jiného. Zde se poprvé objevuje nutnost počítat se silnými a slabými stránkami osamocenému charakteru.

---

<sup>31</sup> Na této škále je blíž k RPG například série *Icwind Dale* od stejných autorů, kteří vytvořili *Baldur's Gate*. Přesně na středu stojí hra *Fallout Tactics* a naopak více strategií je série *Jagged Alliance*.

Také příběh se komplikuje. Je možné dojít k více koncům jako například ve sérii *Gothic* nebo hře *Vampire the Masquerade: Bloodlines*. Hráč nerozhoduje až na konci, ke které straně konfliktu se přikloní, ale hra sleduje jeho počínání v určitých okamžicích. Podle výsledku více voleb pak mění následné dialogy a situace. Proto se příběh i při několikerém hraní jeví velmi odlišně.

V dnešní internetové době jsou velmi oblíbené takzvané online RPG. Na jednom herním serveru může být připojeno i několik tisíc hráčů. Příkladem těchto her jsou *Meridian 59*, *Everquest*, *Asheron's Call* nebo *World of Warcraft*.

### 3.2.3 Strategie

Strategie jsou také jedním z prvních počítačových žánrů. Jejich předlohou byly deskové hry a hry s miniaturami. Dělí se na tzv. RTS (realtime strategy), v nichž neustále plyne čas, a tahové strategie (turnbased). Ty připomínají šachy. Hráč a počítač se střídají v hraní. Dále je rozlišujeme podle tématu na strategie válečné (ať inspirované realitou či historií, nebo ryze fikční) a budovatelské. Ty jsou sice minoritní, ale jejich obliba neustále roste hlavně mezi ženami, které na nich oceňují nekonfliktnost<sup>32</sup>.

Příběh je uveden intrem a je dále rozvíjen pomocí různých metod vždy po skončení mise (bitvy, úkolu). Příběh se posune dál, vysvětlí následující cíle a hráč opět začne hrát. Toto řešení je nejčastější. Využívá ho především série *Command&Conquer*. Spojnicí jsou krátké filmy. Novým trendem je nechat hráči větší volnost. Hráč dostává úkoly v průběhu hry. Ty jsou zároveň nepovinné a mají formu nějakého bonus (více jednotek, zdrojů atd.).

Nejnámějšími strategiemi jsou série her *Age of Empires*, *Total War*, *Steel Panthers*, *Command&Conquer*, *Warcraft*, *Civilization* mezi válečnými a *SimCity*, *Caesar*, *Transport Tycoon* mezi budovatelskými.

### 3.2.4 Akční hry

Hry plné střelby, explozí a detonací. Můžeme je rozdělit na tzv. first person<sup>33</sup> (z vlastního pohledu) a na third person (pohled třetí osoby, nejčastěji za zády hlavního hrdiny). Jednou z nejstarších akčních first person her je *Doom*, proto se tento žánr někdy také nazývá "doomovky". U her z vlastního pohledu se dlouho vývojáři soustředili hlavně na jejich technickou stránku, kvalitní příběh byl opomíjen. Například již zmiňovaný *Doom* začínal

---

<sup>32</sup> SimCity dlouho dominovalo žebříčkům prodejů jak v USA, tak v Evropě. V roce 2000 byla vydána hra Sims, podle prodeje nejúspěšnější hra všech dob. Cílem je splnit vašim postavám jejich přání a učinit je šťastnými.

<sup>33</sup> Z toho vyplývá i často používaná zkratka FPS (first person shooter).

následovně. Hlavní hrdina coby voják slouží na základně nacházející se na Marsu. Náhle na ní zaútočí d'ábelská stvoření a voják je prostě musí zlikvidovat.

Trend se začal měnit s tím, jak do těchto her vnikaly historické či realistické prvky. Vrcholem realismu je již zmiňovaná česká hra *Operace Flashpoint*. Ta se snaží scénářem misí co nejvíce přiblížit skutečným střetům vojenských jednotek viděných z pozice jednotlivého vojáka. Na historii se naopak soustředí série *Battlefield* nebo *Brotherhood in Arms*. Ty využívají zdokumentovaných konfliktů a bitev ke tvorbě misí. Díky tomu se hráč může zúčastnit bojů o Stalingrad nebo vylodění Spojenců v Normandii.

Dalším faktorem bylo použití prvku skrývání v akčních hrách. Zde uvedu příklad, protože ukazuje významnou odlišnost mezi literaturou a hrami a způsob jejího překlenutí. Při čtení knihy čtenář nemůže ovlivnit další vývoj, pouze ho předpokládá. Pokud je autor kvalitní, nelze daný text s dostatečnou přesností predikovat. Příkladem může být Vančurova Markéta Lazarová<sup>34</sup>. Kromě ní jsou to i tzv. profesní romány. Čtenáři neznají všechny možnosti daného oboru, proto jsou zvratem překvapeni. To je jedna ze součástí jejich popularity. V akčních hrách<sup>35</sup> však existuje ztotožnění s postavou. Zde neodhadujete následující vývoj, pouze na něj reaguje. Místo napětí nastupuje pocit: „To přece musím dokázat!“

S první využití ukrývání nebo tichého pohybu přišly RPG hry, kde tyto schopnosti měla postava zloděje. Podle úrovně těchto dovedností měla postava stanovenou pravděpodobnost úspěchu činnosti. V akčních hrách však žádné číselné statistiky charakteru nejsou. Hráč se v daném prostředí musí chovat tak, aby nebyl objeven. To znamená vyhýbat se osvětleným místům, pohybovat se tiše (neběhat), měnit převleky atd. Tyto prvky se začaly objevovat nejdříve ve hrách gamedesignéra Warrena Spectora<sup>36</sup>. Jejich využití nebylo vyžadováno, pouze mohlo hráči pomoci v některých obtížných úsecích.

Brzy ho napadlo tento koncept dotáhnout do tehdy nevídaného extrému. Vznikla tak hra *Thief: The Dark Project*<sup>37</sup>. Hlavní hrdina, zloděj Garret, byl v přímém souboji podstatně slabší než jeho protivníci. Omráčení nepřítele zezadu obuškem a rychlé odtáhnutí nehybného

<sup>34</sup> Markéta Lazarová je románem, u něž Vančura využil archetypálních rysů svých postav (více MOORE - GILLETTE 2001). Jejich živočišnost a nestálost v chování (především u mladého Mikuláše) vedou k překvapivým dějovým zvrátům, které Vančura dále komentuje vypravěčem. Tím je staví do odlišného světla. Tím nutí čtenáře přemýšlet a dokončovat naznačené směry příběhu. Vždyť sám v úvodu nazývá čtenáře básníkem - tedy tvůrcem.

<sup>35</sup> Patří sem nejen typické akční hry, ale i akční RPG (*Diablo*, *Sacred* ad.) a zjednodušené simulátory létání (série *Descent*).

<sup>36</sup> Pravděpodobně první hrou, kde se s danými prvky při vytváření herního prostředí počítalo, byla hra *System Shock 2*. Dále je Spector uplatnil i u série *Deus Ex*.

<sup>37</sup> Viz. přílohy č. 7, 8 a 9

těla někam, kde by nebudilo nežádoucí pozornost, se stalo důležitou činností. Nepřátelé měli několik modelů chování. Pokud neměli o přítomnosti narušitele potuchy, tak si zpívali, povídali si, zívali. Jejich ostražitost byla malá. Při zaslechnutí podezřelého zvuku zpozorněli. Pokud se neopakoval, zamumlali něco o myších, větru nebo jejich únavě a matných smyslech. Pokud však Garreta nebo svého omráčeného či mrtvého spolubojovníka spatřili, tasili zbraně, zalarmovali spící druhy a začali oblast systematicky prohledávat. To vše nutilo hráče pozorovat chování nepřátel, předvídat, přičemž přemýšlel s podobnou nepřesností, s jakou odhaduje čtenář další vývoj v textu. „Stihnu projít tím osvětleným úsekem, než se stráž otočí a zahlédne mě?“ Takových otázek řešil během jedné mise mnoho. Pocit za hry byl rázem velmi podobný pocitu při čtení napínavé knihy.

Pozorování okolí však nemělo vliv pouze na pocit z hraní hry. Bylo v něm možné využít další způsoby narace. Do té doby byl typický monolog cizí postavy popřípadě její dialog s hlavním hrdinou, kde se hráč dozvěděl, jaký je jeho úkol. Ve hře *Thief: The Dark Project* je využit dialog dvou cizích postav bez jakékoliv možnosti zásahu hráče. Hrdina přes zamčené dveře slyší tichý tajný rozhovor, ve kterém se dovídá, že se plánuje jeho smrt. Sám přitom rozezná pouze jeden hlas. Druhá postava je pro něj záhadná. Tím se hra přibližuje klasickému příběhu s tajemstvím.

Redaktoři herních časopisů také dlouho váhali se zařazením hry *Thief: The Dark Project* do akční škatulky. Vizuální podobnost nakonec zvítězila nad podobností strukturní, kde by patřil spíše mezi adventury. Když se však začaly objevovat další tituly jako například *Hitman* nebo *Tom Clancy's Splinter Cell*, začalo se této subkategorii her říkat „stealth akce“. Mezi klasické akce naopak patří *Doom*, *Quake*, *Alien versus Predator*, *Unreal*, *Half-Life* nebo hry z novější doby *Far Cry*, *Gears of War*, *Manhunt* ad.

### 3.2.5 Sportovní hry

Sportovní hry můžeme dále rozdělit na klasické a na manažery. V těch prvních hráč přímo určuje pohyb sportovce či sportovců po hřišti případně po trati tak, aby pokud možno vyhrál. Také měly až do konce devadesátých let vcelku jasný scénář. Hráč si vybere klub či jednotlivce, za které bude hrát a následně je provede sezónou až k vysněnému titulu v daném sportovním odvětví. Mezi tyto hry patří *FIFA*, *Pro Evolution Football*, *NHL* ad.

Skupina manažerů (tedy hlavně fotbalových) se začala objevovat ve Velké Británii na začátku devadesátých let. Hráč si v nich vyzkouší jaké to je, když výsledek nemůže ovlivnit přímo, ale pouze jako kouč či manažer. Spravuje finance, kupuje a prodává hráče, nastavuje

strategii, střídá. Vše za pomoci dialogových oken, i když se poslední dobou stále více prosazuje také vizualizace dění na hřišti. Právě nemožnost přímo ovlivnit dění a větší obtížnost vedly k jejich vysoké oblibě. Mnoho hráčů v internetových diskuzích vzpomíná na zničené klávesnice, když se ve finále Ligy mistrů jejich tým ujal vedení gólem, který nebyl uznán, a následně smolně prohráli. Přitom hra sama jim podala hlášení, že Pravidlová komise UEFA nesouhlasí s odpískáním ofsajdu, rozhodčího potrestá, ale výsledek zápasu se nezmění. Mezi nejznámější manažery patří *Football Manager*, *Championship Manager*, *FIFA Manager* a hokejový *Eastside Hockey Manager*. Obliba těchto her zasáhla i klasické sportovní hry, které nyní nabízejí hráči možnost hrát za jeden klub více sezón. S tím se spojil zjednodušený model hospodaření klubu, nákupy hráčů atd.

### 3.2.6 Plošinovky

Plošinovky jsou druhem akčních her původně ve dvourozměrném zobrazení. Hrdina (často je jím i zvíře nebo jiný tvor<sup>38</sup>) skáče z jedné plošiny na druhou (z toho se odvodil název žánru), střílí, běhá, létá a překonává nejrůznější překážky. Jsou velmi podobné akčním hrám, přesto si stále drží svou pozici samostatného herního žánru. Byl jim podobně jako adventurám předpovídan zánik před rokem 2000. Nestalo se tak díky několika faktorům. V roce 1995 vznikla hra *Tomb Rider*, která jako první plošinovka využila trojrozměrnou grafiku. Popularitou hlavní hrdinka, archeoložka Lara Croft, se okamžitě vyhoupla mezi nejoblíbenější herní postavy. Zároveň se ukázal stálý potenciál různých hrobek, pohřebišť, pyramid<sup>39</sup> a jejich prozkoumávání ala Indiana Jones. Brzy na to se objevily pokračování kultovní hry *Prince of Persia*<sup>40</sup>. Ty přinesly navíc ještě efektní souboje s meči.

Rozdíl oproti akčním hrám je tedy v místě, kde se plošinovky odehrávají, a ve stále zachovaném herním principu, kde je velice důležitá interakce s okolím a překonávání překážek. Příkladem těchto her jsou *Earthworm Jim*, *Rayman*, *Jazz Jackrabbit*, *Prince of Persia*, *Tomb Rider*. Na pomezí mezi stealth akcí a plošinovkou je v roce 2007 vyšla hra *Assassin's Creed* z prostředí středověkého blízkého východu.

---

<sup>38</sup> Oblíbená byla například hra *Earthworm Jim*, kde hlavní postavou byla žížala, nebo *Croc* s malým a roztomilým krokodýlem.

<sup>39</sup> Těmto topoi se bude věnovat šestá kapitola.

<sup>40</sup> Viz. příloha č. 11

### 3.2.7 Bojové hry

Jsou hrami zaměřenými na souboje dvou protivníků. Hráč naprosto kontroluje chvaty a údery své postavy. Příkladem může být souboj dvou boxerů nebo karatistů, ale častější jsou fikční soubojové techniky a jejich všemožné kombinace. Příběh v těchto hrách byl dříve velmi upozaděn. Ve hře *Street Fighter* se sejdou vybraní bojovníci z celého světa, aby rozhodli, kdo z nich je nejlepší. Postupně se však i těchto her začal vkrádat silnější příběh jako je tomu v *Mortal Combatu*. Zlý císař všech galaxií si chce podmanit planetu Zemi. Aby dokázal svoji nadřazenost, neučiní tak v přímém boji, ale v souboji svých bojovníků a vybraných lidí. Nastává boj na život a na smrt, *Mortal Combat*. Podle tohoto scénáře byl natočen i stejnojmenný film. Stejně jako hra však místo složitým dějovým zvrátům dává přednost efektním soubojům ve všech možných prostředích. Právě to je největší silou tohoto druhu zábavy, netrvá příliš dlouho a dokáže velmi rychle člověka zbavit myšlenek na své okolí. Zároveň není náročná na přemýšlení. Díky tomu většina hráčů má na svém počítači nějakou oblíbenou „bojovku“ jako je *Tekken*, *Mortal Combat*, *Street Fighter*, *One must fall*, *Last Bronx* a mnoho dalších.

### 3.2.8 Simulátory

Simulátory, jak už sám název napovídá, mají co nejrealističtěji převést skutečnost na monitory počítačů. Hry tak věrně kopírují ovládání letadel, aut, tanků, lodí, ponorek nebo třeba techniky rybaření. Jak už vyplývá z tohoto výčtu, jedná se jak o hry s válečnou tematikou, tak o hry závodní. Válečné čerpají nejvíce z historických reálií a snaží se jich co nejvíce využít i v dějové linii. Velmi časté jsou fotografie skutečných účastníků bojů a alespoň krátké povídání o nich. Díky tomu pak hráč více vnímá drobné detaily samotné hry. Je skutečně lepší krýt záda nějakému skutečnému esu jakým byl třeba Manfred von Richthofen, než letět do akce s neznámým Hauptmannem XY. Také různé speciální úkoly čerpají z reálných událostí. Takovou byla „návštěva“ německé ponorky na základně Britského královského námořnictva ve Scapa Flow za dob druhé světové války.

Závodní hry naopak těží z reálií dneška. Díky zakoupení licencí tak závodní vozy vypadají naprosto reálně i s množstvím reklam na kapotě. Jednotlivé tratě mají všechny vlastnosti jejich reálných protějšků a jména soupeřů jsou všem fandům daného sportu známá. To se týká i tzv. civilního létání. Jejich realismus z nich udělal téměř spoluviníky leteckých útoků z 11. září 2001. Na veřejnost poté pronikla zpráva, že si vrážení velkými letadly do budov teroristé trénovali právě s pomocí hry *Microsoft Fly Simulator*.

Co mají oba dva typy simulátorů společné je to, že se nedají dost dobře ovládat normálními počítačovými periferiemi. Využívají vlastních analogových zařízení, jakými jsou joystick, často speciálně navržený přímo pro letecké simulátory, a volant s řadící pákou, plynovým a brzdovým pedálem. Pocit reálnosti má zvýšit i vibrační zařízení. Lehké vibrace při střelbě na nepřátelské letadlo, silnější při přistávání nebo při zásahu vlastního letounu.

Příkladem těchto her jsou *Apache Longbow*, *F1 2000*, *F1 Grand Prix*, *Microsoft Combat Fly Simulator*, *Microsoft Fly Simulator*, *IL2-Sturmovik*, *Red Baron*, *Flying Corps*, *Silent Hunter, 1944: Across the Rhine*.

### 3.2.9 Logické hry

V logických hrách hráč řeší množství puzzlů či logických hádanek. Můžeme je rozdělit na dva typy. První z nich představují například šachy, tetris nebo mahjong. Jsou to v podstatě deskové hry<sup>41</sup> převedené do počítačové podoby. Díky to u nich došlo k množství vylepšení, zároveň však hráč přichází o společnost soupeřů a samotná hra je často pro mnohé z nich příliš stereotypní. Druhý typ je často velmi podobný adventurám, s tím rozdílem, že adventury podle svého charakteru někdy využívají i „nemožné“ řešení problému.<sup>42</sup> Podobné je naopak využití příběhu. Narozdíl od šachů, logické hry často mají své postavy. Může jím být lupič snažící se proniknout do nejlépe zabezpečených sejfů.

Příkladem těchto her jsou *Chessmaster*, *Tetris*, *Mahjong: East Dynasty*, *Humans*, *The Lost Vikings* ad.

## 3.3 Dělení her podle Scholese a Kellogga

Scholes a Kellog v knize *Povaha vyprávění* dělí typy narativní literatury, které je vhodné i pro kategorizaci her. Sledují vývoj literárních děl od starověku po současnost. Proto je možné ho použít i na narativní konstrukce v počítačových hrách a to hlavně díky tomu, že herní narativita je stále ještě v počátcích vývoje a rozhodně nevyčerpala všechny možné směry, kterými by se mohla ubírat. Na jejím zrychleném vývoji se samozřejmě podepsalo to, že mohla přebírat určité vzorové strategie z jiných médií, ať už jde o knihy nebo film. Tyto vzorové strategie samozřejmě musela zpracovat s ohledem na odlišný charakter osobního

<sup>41</sup> Tetris má původ v ruské deskové hře Pentomino.

<sup>42</sup> V české humorné adventuře Polda hráč potřeboval vylovit klíč z vyschlé studny. K dispozici měl pouze kočku, ebonitovou tyč a provaz. Řešení bylo „jednoduché“: kočku uvázal na provaz, chvíli ji třeš ebonitovou tyčí, aby ji zmagnetizoval, spustil ji do studny, klíč se k ní přichytil a hráč kočku vytáhl. Přesně tohle není v logických hrách možné.

počítače, jehož základní vlastností je daleko vyšší interaktivita, než je tomu u předešlých médií.

Scholes a Kellog dělí narativní typy literatury na typ empirický a typ fikční. Jejich společným znakem je, že vycházejí z epické syntézy. Stejně tak já rozdělím hry na empirické a fikční.

### 3.3.1 Empirické hry

Empirická literatura nahrazovala závislost na mýtu závislostí na realitě. Směřování k této tradici lze dále rozdělit na směr historický a směr mimetický. Historický směr se snaží o zachycení pravdivé skutečnosti a skutečné minulosti spíše než z tradičního výkladu minulosti. Vychází z přesného měření času a prostoru. Také díky odchýlení od tradice mýtu vyžaduje použití kauzálních konceptů na chování jednotlivců, společenských celků i přírody. Jako příklad je v knize uváděno vymezení historických děl Hérodota a Thúkýnida oproti homérskému eposu.

Mimetický směr se nesnaží zachytit přímo pravdivý fakt, nýbrž pravdivý pocit a prostředí. Závisí tedy na přímém pozorování současnosti. Pro tento koncept je důležitý rozvoj sociologických a psychologických konceptů chování a myšlenkových pochodů.. Zde je jako příklad uveden alexandrijský mimos. Tyto formy se rozvíjí nejpomaleji ze všech ostatních.

"Mimetická literatura je antitezí literatury mýtické v tom smyslu, že směřuje k neexistenci záplatky. Její konečnou formou je "výjev ze života".“ (SCHOLES-KELLOG 2002:17)<sup>43</sup>

Takto pojaté hry vycházejí ze skutečnosti, kterou se snaží jistým způsobem popsat. Vše, co je zpracováváno počítačem, jehož základním prvkem je ALU (aritmeticko-logická jednotka), se musí řídit pravidly logiky, tedy musí platit logické operátory jako jsou a, nebo, implikace, negace. Hlavní těžiště zpracování leží v oblasti výpočtů. Tedy pozorovaná skutečnost je převedena na číselné hodnoty, ať už se jedná o barvu, plochu, atribut nebo chování. Příkladem mohou být strategické hry, kde každá jednotka musí být popsána takovými atributy, jako je síla útoku, obrany, dosah střelných zbraní atd. Tím samozřejmě dochází k jisté unifikaci jednotlivých složek popisu, které se poté opakují. To zároveň napomáhá lepšímu pochopení hry ze strany hráče. Největší slabina tohoto systému je v tom, že chování jednotlivých entit bude stále stejné, pokud bude hráč stejně postupovat. To je

---

<sup>43</sup> Mýtické vyprávění podrobovalo (podobně jako původně třeba román) empirii určitým narativním strukturám právě z mýtu odvozených, zatímco „mimos“ předvádějí, ukazují, struktury jsou prostorové, blízké žité zkušenosti. To se později stane jedním z požadavků na realistické umění. Nyní se oklikou „vrací“ v počítačových simulacích (předvedených) situacích.



v poslední době eliminováno hlavně díky pokrokům v oblasti výpočetní inteligence. (Angl.: Soft Computing; Někdy bývá nepřesně označována jako Umělá Inteligence - Artificial Intelligence, která však nyní řeší odlišné problémy v důsledku toho, že její použití ve hrách by bylo ještě příliš složité.) Využívají se hlavně teorie chaosu, fuzzy (neostrých) množin a genetických algoritmů.

Cílem těchto her je zkušenost, u které je nemožné nebo málo pravděpodobné, že ji hráč dosáhne ve vlastním životě. V této oblasti rozlišujeme dva typy her:

- Mimetické, tedy ty, které se snaží napodobit jistou část reality, ve které žijeme. V jistém smyslu jsou jakousi reality show na počítačích. Popis skutečnosti je založen na "pravdivém" pocitu a prostředí. Hlavní metodou přístupu při tvorbě je pozorování. Obvykle se jedná o hry hrané dlouhodobě, kde cíl není pevně stanoven. Do této kategorie patří velká část simulátorů, hry typu tycoon, manažery a některé strategie. Mezi nejoblíbenější nyní patří simulátor "obyčejného života", série *Sims*, která je jednou z nejprodávanějších her všech dob. V něm je nejlépe vidět onen "výjev ze života", jak oněm Scholes s Kellogem píše.
- Historické hry se snaží hráče převést zpět v čas. Hlavní zásadou je snaha o přesné vymezení času a prostoru. Metodou používanou v těchto hrách je princip kauzality pro živé celky. (Ať už se jedná o lidi nebo přírodu.) K tomu pomáhají jak historie, různé autobiografie nebo počítačové modely. Cíle jsou zde přesněji vymezeny než u předcházejícího typu. Do této skupiny se řadí především simulátory (série *Red Baron*, *IL2 Sturmovik*, *Silent Hunter*), strategie (série *Total War*, *Age of Empires*, *Steel Panthers*)

### 3.3.2 Fikční hry

Zde je základním principem závislost příběhu na určitém ideálu. Autor se neohlíží na vnější svět, ale na posluchače, které chce pobavit nebo poučit. Přináší jim to, co chtějí. Fikční hry se dále dělí na hry romantické a hry didaktické.

Zatímco empirické narativní struktury se snaží o psychologický nebo historizující pohled, tak fikční struktury představují uměleckou volnost. Díky tomu se zde setkáváme s používáním archetypů, jenž mají určité modelové vlastnosti. Fikční světy těchto her jsou často fyzikálně nemožné (nadpřirozené), přestože jsou možné logicky.

- Romantické hry jsou nejrozšířenějším druhem her. Jejich velmi častým motivem je boj dobra se zlem. Hlavně z počátku devadesátých let platilo takřka bez výjimky, že hrdina byl na straně dobra. Doba se však mění. Kromě několika titulů, kde je nejvýraznější prvek soutěžení mezi týmy (*Unreal Tournament*) a nedá se vysledovat žádný morální podtext, existuje i skupina evidentně fandící té „ohavné“ straně věčného konfliktu. Poprvé se možnost hrát za tzv. „záporáky“ objevila u strategií, kde hráč měl možnost vybrat si stranu, ke které se přikloní. Byla to vývojáři oblíbená finta, jak prodloužit herní dobu. Brzy se ukázalo, že právě záporné charaktery dosahují v herní komunitě velké obliby<sup>44</sup>. Také nové herní koncepty, odlišnost motivů a hlavně zajímavé zpracování jsou v těchto hrách (*Dungeon Keeper, Evil Genius*) vysoce ceněny. V poslední době se objevil nový trend. Ten částečně smazává ostré hranice mezi dobrým a zlým (série *Gothic*). Přesto je označení romantické hry stále na místě. Patří mezi ně většina FPS (*Gears of War, Crysis, série Doom, Quake, Unreal Tournament*), RPG (*Dungeon Master, Stonekeep, Brány Skeldalu, série Baldur's Gate, Icewind Dale, Might&Magic, Vampire: the Masquerade, Diablo, Zaklínač*), část adventur (*Gabriel Knight, Alone in the Dark*)
- Didaktické hry jsou nejčastěji určeny dětem. Často vychází ze známých pohádek a hráč do nich vstupuje pomocí odpovědí na otázky, popřípadě formou miniher. Pokud jsou určeny staršímu publiku, jsou jejich součástí i rozsáhlé encyklopedie či slovníky. Tím se někdy blíží historickým hrám, kde však jsou tyto informace přeci jen méně precizně zpracované. U her pro děti je stále patrná snaha etického působení. Proto zde o posunu nebo vymazání hranice mezi dobrem a zlem, jak jsem psal v předchozím odstavci o romantických hrách, nemůže být řeč.

---

<sup>44</sup> Jedním z nejoblíbenějších je hlavní záporná postava ze série *Command&Conquer* Kane (herec: Joseph D. Kucan – viz. příloha č. 1). Jeho jméno má mít spojitost s biblickým Kainem. Stejně tak jím založená organizace, Brotherhood of Nod. Zemí pojmenovanou Nod se Kain po zavraždění Ábela toulal. Je zajímavé, že narozdíl od něj se představitelé dobra v této sérii nikdy neopakují.

## 4 Postava jako nositelka děje

Postava patří mezi základní pilíře každé hry<sup>45</sup>. I základní rozdělení hráčů například na četníky a zloděje je již hrou postav. Přesto jsou stále v počítačových hrách postavy ještě v jistém smyslu neúplné. Jeden z předních návrhářů her Warren Spector své mínění vyjádřil následovně: „Stále se musíme učit od filmových a televizních scenáristů. Ti dokáží přivést postavu k životu ne v šesti tisících, ale v pouhých šesti slovech.“ (SPECTOR 2007)

Postava (hrdina, avatar) je ve hrách to nejzákladnější pojítko mezi hráčem a příběhem. Hry se poměrně často snaží vyvolat dojem, že hráč je přímý účastník dramatu. Přesto je možné se setkat s hrami bez onoho základního pojítka, tedy bez postav. K další analýze těchto typů využijí rozdělení fikčních světů z knihy *Heterocosmica* (Doležel 2003). Přičemž právě svět bez přítomnosti postav bude zvláštní kategorií.

### 4.1 Postava nebo avatar

Na začátku musím vysvětlit termín avatar a jeho historii. Ten se vyskytl ve slovníku hráčů s nástupem online her v polovině devadesátých let minulého století. Nikdo neví, kdo toto označení použil jako první, ale je možné zrekonstruovat cestu, jak se toto označení začalo používat. Hlavně zpočátku je zdůrazňováno schéma, které spatřuje postavu v online hře jako vtělení hráče do jiného prostoru, kde se setkává se stejně převtělenými lidmi v novém, fikčním světě. Sám charakter tedy měl co nejvíce odpovídat hráčovu přání, jakým způsobem hrát hru. Hráč volil jeho pohlaví, věk, rasu, náboženství, vlastnosti, dovednosti, vzhled. Takto proměnlivý charakter nemohl mít téměř žádnou historii, paměť. Ta se tvořila až při samotném hraní. Také jeho zakotvení v příběhu muselo být na začátku hry jen velmi malé. Proto ke kolizi ve vyprávění dochází teprve na začátku hraní a je spojena přímo s fikčním světem, s určitou lokací, kde avatar právě nachází. Příkladem může být obležené město, protiatomový kryt, ve kterém dochází voda atd.

Svět takovýchto her je obvykle velice volný. To znamená, že avatar se po něm může s velkou svobodou pohybovat. Také hlavní dějová linie je řešitelná více způsoby a hráč ji také může zcela ignorovat. Jako příklad zde může sloužit hra *The Elder Scrolls: Morrowind*, jejíž průměrná doba hraní byla více jak sto hodin, ale jednomu hráči se ji podařilo dohrát za 15

<sup>45</sup> „Postava jako nositel děje, určité myšlenky, ideologie, jako funkce textu představuje v literárním díle prvek či složku budovanou prostřednictvím vyprávěče či bez jeho prostřednictvím v sérii výstupů a promluv, zmínek o ní, tedy v toku explicitních a implicitních informací. O postavě můžeme mluvit jako o určitém typu subjektu (dalšími subjekty jsou autor a čtenář), který je v díle textovou analogií člověka, skutečného nebo smyšleného (a to i tehdy, když je postavou zvíře, ožívající stroj aj.).“ (HODROVÁ (et al.) 2001: 544)

minut. To znamená, že v každý okamžik hry jsou hráči přístupné všechny lokace ve hře. K určitým místům je daleko těžší se dostat než k jiným, ale není to vyloučeno. Pokud je kvůli příběhu nutné otevřít dveře, pak hráč dříve či později klíč objeví, ale pokud je jeho charakter zručný v páčení zámků, dokáže ty dveře otevřít dříve.

Naproti tomu postava je pevně určena. Má svůj vzhled, své jméno, schopnosti, paměť, atd. Zápletka vychází z její minulosti. To znamená, že kolize nastává již před započítím samotného hraní a je vysvětlená v tzv. intru<sup>46</sup>, což může být krátký film nebo jen sekvence animací, které vysvětlují nejen základní principy fikčního světa a umístění postavy v něm, ale i rozpor mezi světem a postavou. To vše dohromady znamená, že hráč se musí s postavou sžít. Proto je důležité, aby postava byla zajímavá. Zde se prolínají znaky literárních a počítačových postav. Dobře napsaný charakter se sám stává zdrojem zápletky, která jasně vede jak hráče, tak čtenáře svým příběhem. Zde je hledisko černobílého vidění fikčního světa nahrazeno pohledem postavy, které je více či méně v rozporu s deontickými modalitami<sup>47</sup>. Hrdina se s prostředím jak střetává, tak se mu přizpůsobuje.

## 4.2 Svět bez postav

Světy bez postav jsou ve hrách netypické, přesto jsou natolik významné, že je není možné z přehledu vynechat. Obvykle je tvůrci používají ve chvílích, kdy herním subjektem je hráč sám. Jak však definovat kategorii herního subjektu? Jednou z možností je sledovat vztah mezi hráčem, hrou a vypravěčem. Za subjektem vypravěče je skryt tvůrce hry, jenž hernímu subjektu sděluje za pomoci obrazu, zvuku, nebo kombinací obou složek příběh. Pokud by byl příběh vyprávěn pouze postavě, pak by nesmělo existovat pojítko mezi hráčem a postavou. Tato teze je pouze hypotetická. Hra by v tu chvíli přestala být hrou a stala by se modelem komunikace mezi neexistujícími entitami. Hra bez hráče neexistuje. (FINK 1993).

Druhá extrémní situace je už možná. Hra se celým svým obsahem vztahuje k hráči. Do této kategorie patří některé simulátory a logické hry, například šachy<sup>48</sup>. Je možná těžké představit si příběh ve hře šachy, ale on skutečně existuje. Hráč usedá k počítači a zahajuje proti této "umělé inteligenci" partii. Po jejím skončení si může spustit rozbor této partie. Hra mu v ten okamžik radí, jak hrát lépe, nebo který z velmistrů zahrál v dějinách šachů stejně a

<sup>46</sup> Intro je krátký film, který se spustí na začátku hry. Má dvě základní funkce: motivační a dějovou. První z nich motivuje hráče k hraní hry. Druhá uvede hráče do fikčního světa, představí mu hlavního hrdinu a začátek zápletky. Tato druhá část je u hry s avatarem omezena na uvedení do fikčního světa.

<sup>47</sup> viz. kapitola 5.2 Deontická omezení

<sup>48</sup> Nejznámějším šachovým simulátorem je herní série *Chessmaster*

s jakým výsledkem. Zde se nevyskytuje žádný prostředník. Herní subjekt a hráč splývají v jedno. Příběh je možné vidět ve zlepšování se hráče v této hře. Postup je možné také zobrazit. Počítač si partie pamatuje zpětně a v případě potřeby jakoukoliv partii znovu přehraje. Takový je nejlepší příklad světa bez postav.

### 4.3 Světy s jednou postavou

Tyto světy jsou v počítačových hrách stejně jako v literatuře určitou minoritou. DOLEŽEL (2003: s. 51) tento svět popisuje následovně:

„Svět s jednou osobou je umělá a vratká struktura, protože je podrobena přísnému omezení: jedna a pouze jedna osoba je připuštěna do tohoto světa. Avšak teoretický význam tohoto jednoduchého narativního světa je nepoměrně větší než jeho výskyt v literární fikci. Izolování jedné osoby od všech ostatních odhaluje rudimentární rysy konání a duševního života. Svět s jednou osobou je nejpříhodnější a nejpoučnější východisko fikční sémantiky.“

V případě počítačových her, které jsou založeny hlavně na interaktivitě, je svět s jednou postavou, jenž je zároveň herním subjektem, do značné míry omezený. Zvláště příběh musí být naprosto přestaven. Protivníkem nemůže být nějaký jiný charakter, ale neintencionální síla. Tím je u jednoduchých nejčastěji čas. Příkladem může být hra *Ice Tower*. Hrdina skáče z jedné plošiny na druhou, obrazovka se neustále posunuje výš a tento posun se zrychluje. Postava samozřejmě nesmí spadnout dolů. Úkolem je dostat se co nejvýše a tím dosáhnout vysokého počtu bodů. Hráči si pak mohou vyměňovat nejenom svoje nejlepší skóre, ale i jejich záznamy. V takovýchto hrách je příběh jen velmi omezený. Hlavním motivem hraní je zábava a zlepšování se ve hře, které je podobné tomu ve světě bez postav. Přestože tyto hry jsou nejrozšířenějším typem světů s jednou postavou, nepatří k těm, které jsou hrány masově.

Populárnější jsou simulátory. Zvláště ve Spojených státech patří do čela všech žebříčku nejprodávanějších her. Jejich cílem je pokud možno co nejrealističtěji převést určitou lidskou činnost na počítač. V Evropě se nejlépe daří leteckým simulátorům jako je *Flight Unlimited* nebo *Microsoft Flight Simulator*. Za oceánem se přidávají ještě simulátory rybaření nebo lovu divoké zvěře<sup>49</sup>. Vzhledem k realističnosti je hrají především příznivci těchto sportů ve chvílích, kdy si svou oblíbenou zábavu nemohou užít přímo.

<sup>49</sup> Nejznámější je série *Deer Hunter*. Tyto hry jsou specificky americké, stejně tak průvodci či rádci, kteří jsou známí z televizí. Hráčům radí, co dělat, nejen ve hře ale i ve skutečnosti. Tím jsou pro část zájemců o to zajímavější.

Další možností světa s jednou postavou jsou relaxační hry. Ty se začaly vyrábět ve chvíli, kdy se zjistilo, že hraní zmírňuje chronické bolesti. První pokusy byly provedeny s léčením popálených pacientů, kterým byl promítán sjezd zasněženým údolím. Když se potvrdily kladné účinky, zjistilo se, že je lepší, když si tito lidé sami volí cestu údolím. K tomu se používá buď lehce ovladatelný joystick nebo, pokud to stav pacienta neumožňuje, snímání pohybu očí. Tyto „hry“ jsou stále ve stádiu testů a nejsou veřejnosti dostupné. Přesto vznikají jiné hry s relaxačními účinky. Příkladem může být *Cloud*. Avatar v ní volně poletuje vzduchem, sbírá obláčky a s jejich pomocí potom kreslí na oblohu třeba kondenzační čáry. Vše je doplněno klidnou hudbou. Příběh zde opět mizí v pozadí. Vzniká spíše dojem než souvislý narativ.

Podobným příkladem je *Endless Forrest*. Hráč se prochází letním lesem jako jelen. Může se drbat o strom, žvýkat květiny, honit motýly. Kde je potom příběh? Každý hráč při hraní jakékoliv hry o ní přemýšlí. Někdy dokonce i ve chvíli, kdy nehraje. Jakmile si uvědomí to, co udělal, přiřadí činnosti její slovní popis. Obvykle zaměňuje herní subjekt, tedy postavu za sama sebe. Situaci tedy popíše takto: „Šel jsem na určité místo, tam jsem vykonal nějakou činnost, pak jsem utíkal pryč atd.“ Nyní máme výčet činností hráčovy postavy. Pokud se ta ale o něco snaží - v případě *Cloud* nakreslit určitý obrazec, u *Endless Forrest* něco vidět nebo zachytit určitý okamžik, pak máme základní součást příběhu a totiž zápletku. Ta sice může být u podobných her velice nezřetelná, přesto existuje a má své rozřešení. Pokud se zamýšlená akce povedla, pak je hráč úspěšný. Pokud se nepovedla, může to zkusit znovu nebo si vymyslet něco jiného.

#### 4.4 Světy s více postavami

Světy s více postavami jsou stejně jako v literatuře nejobvyklejší. Dělíme je na postavy ovládané hráčem a na NPC (angl. non-playable characters - nehratelné, počítačem ovládané postavy). Interakce mezi nimi ovlivňují příběh. Zde záleží na užité technologii. Umělá inteligence je zatím nedostupná na takovém stupni, aby byla schopná „sehrát“ běžný rozhovor. Nejdále zatím byly hry *Sims 2* a *The Elder Scrolls: Oblivion*. První zmiňovaná již byla schopna simulovat přání, touhy a potřeby obyvatel fikčního světa<sup>50</sup>. Druhá se pak snaží o

---

<sup>50</sup> Základem této technologie je krátký a jedinečný popis postavy. Následně se zkonfrontuje se základními potřebami shodnými pro všechny postavy. Každé akci je potom přiřazena váha určující její důležitost pro konkrétního jedince (princip neuronové sítě). Takto by však došlo k preferování a opakování určitých akcí na úkor ostatních. Je proto nutné pomoci si teorií chaosu. Ta způsobí, že postava alespoň občas upřednostní slabší vzruch před silnějším.

běžný kontakt mezi NPC. Ty spolu komunikují, přičemž hlavním tématem jsou novinky z fikčního světa<sup>51</sup>. Jedná se o první druh interakce, kterou neiniculuje sám hráč a zároveň pro něj není k hraní potřebná, „pouze“ dotváří atmosféru.

Tyto metody jsou však velice náročné na výpočty. Proto programátoři stále používají tzv. skripty. Ty popisují, jak se bude postava v určité situaci chovat. Chování je neměnné do chvíle, než se situace změní a spustí se jiný skript. Komplexními skripty lze dosahovat velmi složitých scén, které se však budou opakovat a hráče mohou začít nudit, protože s nimi bude počítat.

#### 4.4.1 Jméno

Jméno je důležitou součástí výrazové složky postavy a zřejmě také první věcí, které si hráč kromě vzhledu na postavě všimne. Právě jméno může odkazovat k určité dějové epoše, v tom případě by se jednalo tzv. historické jméno. Hráč již může předpokládat dobu, ve které se hra bude odehrávat, i svou úlohu v ní, pokud se jeho postava jmenuje například Napoleon I. Bonaparte, Manfred von Richthofen nebo Isoroku Jamamoto.

Podobně je tomu u jmen postav převzatých z jiných médií. Sherlock Holmes nebo Hercule Poirot budou určitě řešit nějaký zapeklitý případ. Indiana Jones se rozhodně nebude kamarádit s Hitlerem. Takovéto hry jsou velmi populární u fanoušků těchto postav. Tvůrci se pak musí vyrovnat s omezeními vyplývajícími z těchto zakotvení v jiném médiu.

Proto v jiných hrách designéři jméno hlavní postavy nezvýrazňují, nebo dokonce zamlžují. Nejdále zašli asi tvůrci série *Gothic*, kde je hlavní hrdina v angličtině nazýván „Nameless hero“ (bezejmenný hrdina). Ale ani u jiných sérií není jméno tím nejhlavnějším. Gordon Freeman ze hry *Half-life* by se klidně mohl jmenovat John Smith nebo Karel Novák. Stejně tak Lara Croft ze série *Tomb Rider*. Ta je však specifická tím, že se z ní stala reklamní značka. Díky tomu si již nyní nikdo nedovede představit, že by se mohla jmenovat jinak.

Poslední možností je, že hráč vybere postavě jméno sám. To se děje nejčastěji u hodně otevřených, volných her<sup>52</sup>. Takovými jsou například série *Fallout* nebo *The Elder Scrolls*. V prvním případě hráč vybírá nejen jméno, ale i pohlaví, schopnosti a dovednosti hlavní postavy. Ve druhém volí navíc ještě rasu, povolání, hvězdné znamení a v neposlední řadě také obličej hrdiny. Ten je přitom možné doslova vytvořit, tvůrci hovoří o milionech možných

<sup>51</sup> Například kde přístě zaútočí nepřítel, kdo první poruší nedávno uzavřenou mírovou smlouvu, jak to, že v podhradí je levnější tuřín než na tržnici atd.

<sup>52</sup> Otevřené hry se vyznačují značnou volností při vytváření charakteru. Tento princip je velice podobný s online hrami, proto se i zde používá výrazu avatar. Takovýto charakter vstupuje do hry s žádnou nebo jen velmi omezenou minulostí. Téměř nemá paměť.

kombinací, takže s největší pravděpodobností má každý hráč svého jedinečného hrdinu (avatařa). Každá z těchto strategií má ve svém důsledku vést k posílení pouta mezi hráčem a postavou.

#### 4.4.2 Motivační faktory

Význam postavy je u fikční struktury silně závislý na příběhu<sup>53</sup>. Game designéři musí postavu „vytvarovat“ pro to, aby byla schopná motivačně dokončit dějovou linii. V romantické linii těchto her (mluvíme hlavně o RPG) je nutné vytvořit motivační faktory takového charakteru, aby odpovídaly možnostem hraní. U RPG, kde figuruje skupina postav, každá přebírá jistý motivační vzorec. Tyto vzorce se však musí spojit, aby byl příběh konzistentní.

Takovou spojnicí může být hlavní postava, ke které se připojí druhotné postavy díky tomu, že jim pomohla, dostaly to za úkol, jsou jejími přáteli nebo je to pro ně výhodné. (DOLEŽEL 2003: s. 106) Motivační faktor hlavní postavy se poté rovná motivaci celé družiny. Tento typ používají vysoce hodnocená RPG jako je například série *Baldur's Gate*, *Final Fantasy*, *Fallout* nebo starší hra *Stonekeep*. Hlavní postavě hráč určí její atributy (*Baldur's Gate*) nebo má možnost je z velké části ovlivnit v průběhu hraní (*Stonekeep*). U ostatních postav jsou atributy již stanoveny (*Baldur's Gate*) nebo není možné kontrolovat jejich vývoj (*Stonekeep*). Tato varianta poskytuje daleko větší možnosti při tvorbě zápletky a lepší identifikaci s postavami než varianta následující. Ne vždy je však tento potenciál využít ať již záměrně, nebo ne.

V případě, že hráč vytváří celou družinu sám, má téměř absolutní kontrolu nad jednotlivými charaktery (Série *Icwind Dale*, *Dungeon Master*). Tato varianta vytváří tak velké množství možností, že hlavní motivace nepochází z minulosti, ale z „přítomnosti“. Pro postavy není jiné volby. Musí se zachovat tak, jak to game designér vyžaduje. (Např.: Město, kde se postavy ocitly, je v obležení nepřáteli, postavy zachrání město a samozřejmě samy sebe.) Identifikace s postavami je založena na jejich rozdílnosti a vzájemné důležitosti, přesto není tak silná jako u prvního typu. Je to hlavně tím, že postavy spolu málo nebo vůbec nekomunikují. Doslova se neznají, nemají minulost. Tu si hráč může pouze představovat, při jejich vytváření, případně v průběhu hraní. Druhým důvodem je nepotřebnost komunikace.

---

<sup>53</sup> Postavy ve hrách odpovídají pojetí postavy - definice (viz. HODROVÁ, 2001, s.544-558). Ty jsou známy z alegorií, komedie della'arte, „pokleslých“ románových typů (román dobrodružný, s tajemstvím) Schematizovaná postava má pevné kontury svého typu, ale není příliš individualizovaná. Je zosobněním určité funkce (mstitel, loupežník), která bez příběhu zůstane neopodstatněná, prázdná.



Motivace a cíle jsou jasné a dané vnějšími okolnostmi. Družina vystupuje jako jedna postava, která jednolitě komunikuje s okolím. V tom je jeden z rozdílů proti literárnímu narativu, v němž (pokud bereme v potaz moderní román) právě určitá nejednoznačnost, otevřenost motivů je znakem, který očekáváme od méně typizované, nikoliv „pouze“ žánrové (dobrodružný román, romance, horror, detektivka atd.) prózy narativního druhu.

U RPG (Např.: série *The Elder Scrolls*, *Gothic*, *Diablo*), kde hráč hraje pouze za jednu postavu, kterou si sám vytvoří, je hlavní situace jednodušší. Postava má svůj vlastní zájem a ten se snaží splnit. Komunikace se odehrává v rovině postava - okolí. Tedy okolí postavu potažmo hráče motivuje. Pokud hráč avatara vytváří, identifikace s ním vyplývá z jeho zaměření. Základními archetypy<sup>54</sup> jsou bojovník, mág a zloděj. Hráč se jednomu z těchto archetypů přibližuje, čímž postavu typizuje. Situace, kdy není výhodné držet se při řešení situace pojetí archetypu, postavu specifikují. Čím je situace pro daný archetyp složitěji řešitelná, tím méně hráčů ji tím způsobem hrát bude. Díky tomu vzniká velké množství možností, které jsou právě někde mezi těmito základními typy.

Poslední možností je již hotová postava, kterou nám tvůrci hry představují i s její minulostí. Díky tomu už není jen pouhým hybatelem děje, ale zároveň ho může sledovat a hodnotit. Tento typ je nejvíce podobný postavám z románů. Pravdou zůstává, že většina těchto osob zůstává stále ještě příliš nevýrazná, plochá. Odpovídá představě hráčů, kteří nejsou ovlivněni literaturou a jejichž hrdinové se rekrutují z řad filmových „drsných hochů“. Zajímavá je odlišnost postav z japonských her. Ty jsou často velmi svérázné. Jejich motivace je obvykle zahalena v hluboké minulosti. Jestliže trpí nějakým klišé, pak tím, že většina z nich je velmi blízce pokrevně spojená se svým hlavním protivníkem (série *Final Fantasy*).

#### 4.4.3 Ženské postavy ve hrách

Další specifikum tvoří ženské postavy. Protože hry tvoří především muži pro muže, jejich motivační faktory se nijak od svých mužských protějšků neliší. Lara Croft ze série *Tomb Rider* by klidně mohla být mužem. Tvůrci z ní doslova „udělali“ super ženu, aby tím svůj produkt zatraktivnili. Její bujně poprsí a vosí pas ji pasovaly na celebritu mezi herními postavami. Natočen byl o ní i film s Angelinou Jolie v hlavní roli. V té době vznikl tlak

<sup>54</sup> Archetyp bojovníka představuje sebevědomou postavu, která spoléhá na své fyzické schopnosti a vlastní zkušenost. Situace tento archetyp řeší výhružkami, zastrašováním nebo přímým bojem. Naproti tomu kouzelník má své psychické schopnosti, orientuje se na vědění, pomocí kterého získává výhodu nad svým protivníkem. V konfliktních situacích nespolehá se na vlastní atributy, ale snaží protivníka oslabit nebo dokonce jeho sílu použít proti němu. Poslední archetyp zloděje se komunikací a svou „neviditelností“ snaží konfliktům vyhýbat. Pokud už je nucen se s někým střetnout, snaží se vybrat si co nejprůhodnější místo a podmínky. Ideálně soupeř vůbec nebude o úmyslu postavy tušit a stane se z něj lehká oběť.

podobně, jako tomu bylo nejen u dalších her, ale i u panenek Barbie, tedy aby se její proporce přeci jen přiblížily tomu, jak ve skutečnosti ženy vypadají. Zobrazení žen ve hrách trpí podobným stigmatem, jako je tomu u brakové literatury. Příliš často jsou pouze sexuálními symboly. Oběťmi, které se zcela automaticky poddají svému zachránci. Tato jednoduchost se projevuje i u žen, které jsou protivníky hlavního hrdiny. Nedostatek síly ať fyzické tak morální nahrazují úskočností, krutostí a využitím veškerých prostředků k dosažení svých cílů. Dokonce i jejich cíle nejsou nikdy ušlechtilé. Obvykle jím je touha po absolutní moci. Narozdíl od záporných mužských charakterů, jež často budí obdiv a úctu. Jejich cíl je mnohdy bohulibý (například nastolení spravedlivějšího společenského řádu), ale prosazují ho špatnými prostředky. Cítí se nepochopení a jejich vláda se pomalu blíží despocii. (MORRISOVÁ 2000)

## 5 Fikční světy her

Světy her fungují jako určité struktury, které mají svůj vlastní "řád". Narativ je uspořádáván dvěma typy operací. První z nich je výběr. Ten určuje, které kategorie budou v příběhu přítomny jako jeho složky. Druhým typem je tzv. formativní operace. Tu popisuje Doležel ve své *Heterocosmice* takto:

"Formativní operace tvaruje narativní světy ve struktury, které mají schopnost tvořit (generovat) příběhy. Hlavní formativní faktory tohoto druhu jsou modalities. Hrají úlohu proto, že mají přímý vliv na konání: jsou to rudimentární a nevyhnutelná omezení, která musí osoby jednající ve světě přijmout. Jestliže například v určitém světě nějaká forma zakazuje určitý druh akce, pak to má vliv na konání všech obyvatel tohoto světa." (DOLEŽEL 2003: 121)

### 5.1 Aletická omezení

Aletické modalities, tedy to, co je možné, nemožné a nutné, vymezují základní hranice a podmínky fikčních světů hry. Mezi tato omezení patří časová posloupnost dějů, kauzalita, vymezení prostoru a jeho naplnění ve smyslu fyzických a přírodních zákonů, a v neposlední řadě také akční možnosti osob.

Pokud tyto modalities jsou velmi podobné aktuálnímu světu, vzniká přirozený fikční svět. Zde je patrný posun mezi literaturou a počítačovou hrou. Vzhledem k možnostem, které mají programátoři současných aplikací, není možné, aby byly dodržovány všechny fyzikální zákony. Jako příklad zřejmě nejlépe poslouží Archimédův zákon v leteckých simulátorech. Ty patří mezi ty hry, které dodržují maximální možné množství fyzikálních pravidel a omezení jako je vztlak, rychlost a zrychlení, kolísající tlak, pevnost materiálů atd., ale právě Archimédův zákon i vzhledem k výpočetnímu výkonu současných počítačů a herních konzolí nezachycují. Pokud jakkoliv velký předmět spadne do nádrže s vodou, hladina se rozvíří, udělají se ní tzv. kola, ale nezvýší se. Přestože efekty jako právě chování vodní hladiny nebo otevřeného ohně byly dlouho nezobrazitelné, nyní, když mají samy grafické karty počítačů větší výkon než pět let staré počítače, je možné s pomocí určitých algoritmů vytvořit dojem reálnosti. Při výpočtu Archimédova zákona je však nutné mít velké množství dat a samotné potápění objektů a stoupaní hladiny se dá spočítat pouze s pomocí alespoň dvou (při zjednodušeném modelu) diferenciálních rovnic.

Přesto mají přirozené fikční světy nezastupitelnou úlohu a tvoří zřejmě nejvýznamnější podmnožinu fikčních světů. Doležel je popisuje takto: "Aletické podmínky přirozeného světa určují povahu všech entit světa, zejména povahu jeho osob. Fikční osoby

přirozeného světa jsou možné protějšky lidských bytostí, jejich vlastnosti a akční schopnosti jsou fikční projekce atributů aktuálních osob." (DOLEŽEL 2003: 123)

Je tedy nutné, aby hráči hrající fotbal kopali do míče, chycení penalty brankářem je možné, ale není možné, aby hráč běžel rychlostí výrazně přesahující hranice lidských možností.

Fikční světy, které úmyslně nedodržují zákony aktuálního světa a jsou tedy fyzikálně nemožné, se nazývají fyzikálně nemožné, nadpřirozené světy. Jejich základním principem je nové rozložení pravidel a zákonů těchto světů, tedy fyzikální zákony aktuálního světa jsou pro nadpřirozené světy možností nikoliv nutností. (DOLEŽEL 2003: 123) Obvykle v rámci schopnosti rozumět hře je alespoň část pravidel dodržena, případně je jejich překročení hráči vysvětleno. Zde je možné uvést příklad gravitace, která je dodržována, pokud se jí hráč nerozhodne vědomě překročit například využitím magie. Pro tento typ světů stále platí, že přestože jsou fyzikálně nemožné, jsou možné logicky. Je pro ně typická platnost logických operátorů. Pokud je ve fikčním světě rozvoj těchto operátorů odlišný, hovoříme o logicky nemožných světech. Vzhledem k možnostem zobrazení fikčního světa strojem, který je založený právě na těchto operátorech, se nelogické světy v počítačových hrách neobjevují.

## 5.2 Deontická omezení

Deontické modality určují pravidla fikčních světů v podobě zakazujících nebo předepisujících norem. Ty stanoví, jaké akce jsou zakázané, povinné nebo dovolené. Tato omezení mají oblast platnosti. Kodexové normy jsou platné v celém fikčním světě. Tyto normy fungují jako určité konvence (např. zvyky, zvykové právo atd.), anebo jako písemně či jinak vyhlášená pravidla nebo zákony. Vyhlásování takových norem je výsadou určitých osob nebo společenských institucí, které také tyto normy prosazují. Naproti tomu subjektivní normy vytvářejí určitá specifika pro jednotlivé postavy. Často může jít i o zcela neracionální modality. Například někdo má rád maso, ale nepozřel by jídlo z určitého zvířete.

Tento typ operátorů významně ovlivňuje linii narativu. Každá akce je podrobena hodnocení. Porušení norem znamená možnost potrestání. Jenomže z toho velmi často plyne hlavní zápletka děje. Postava má určitý úkol, který je potřeba splnit, a ten úkol splní jen ve chvíli, kdy poruší určitou normu. Jako nejtypičtější příklad je možné uvést sérii *Grand Theft Auto*. Postava se při plnění úkolů dostává do střetu se zákonem. Zvyšující se index hledanosti znamená nasazení více policistů při pátrání po postavě, policejní helikoptéru nad hlavou, případně nasazení Národní gardy.

Problém nastává u her, které výrazně posunují tuto hranici. Ty se pak stávají terčem kritiků, protože prezentují násilí v jeho nejhorších podobách. Prvním takovým typem jsou hry ze série *Postal*. Násilí je zde možností, která je dovolená. Před hlavního hrdinu pocházejícího z amerického maloměsta jsou postaveny jednoduché úlohy, jako například dojít na poštu nebo koupit mléko. Onen hrdina má dostatek peněz či předmětů jak tento úkol splnit nenásilným způsobem. Zároveň má však i dost prostředku, jak z takto běžné věci udělat masakr desítek lidí. Postava není za použití násilí jakkoliv penalizována.

Pokud by taková míra explicity existovala v určitém fikčním světě inspirovaná motivy některých období naší kultury nebo v kulturách odlišných, jakými byly například říše Aztéků či Inků, pak by se z toho stala otázka narativního přístupu. Jestliže jsou ale takto ztvárňovány Spojené státy americké, pak jde o značnou a velmi ironizující nadsázku. Je pravdou, že držení zbraní je v této zemi běžné, a do značné míry se podílí i na trestných činech tam spáchaných. Ale zapalovat lidi plamenometem a poté na jejich mrtvoly vykonat potřebu, je podle mého názoru už za hranicí, kterou stanoví dnešní, do značné míry globalizovaná etika<sup>55</sup>.

Druhým typem je hra *Manhunt*. Zde je hlavním hrdinou vězeň, který v kulisách napodobujících určitá prostředí vraždí své oponenty pro pobavení jakýchsi zvrhlých bohatých lidí. Čím je způsob vraždy brutálnější, tím je hráč lépe hodnocen. Jako příklad se dá uvést udušení průhlednou igelitovou taškou, podříznutí střepem nebo uškrcení ostnatým drátem. Tímto způsobem, kdy hráč je za brutalitu kladně hodnocen, je míra násilí vystupňována na nejvyšší možnou míru. Přestože tyto hry nepatří mezi nejlépe prodávané tituly a hraje je jen velice minoritní skupina hráčů, jsou velmi často zmiňovány v diskuzích na téma hry a násilí.

### 5.3 Axiologická omezení

Axiologické kodexy určují to, jestli jsou předměty, stavy, události, osoby, akce dobré či špatné. Vyjadřují přesvědčení, že je možné určit, co je hodnotné a co nikoliv. Společnost, kultura, určitá dějinná situace uplatňují různé axiologické kodexy. Významný posun se může odehrát i u velmi blízkých vyjádřeních. Každý z nás bez toho, že by se musel více zamyslet, instinktivně pocítí rozdíl mezi vyjádřením „lidé projevíli nedostatek odvahy“ nebo „lidé se

<sup>55</sup> Obecně se dá říci, že hry se snaží přizpůsobit více trhům. Největší odlišnosti jsou ve vnímání nahoty a násilí. V USA je obecně malá tolerance vůči nahotě a velká vůči násilí. V Německu je to přesně naopak. Proto výrobci někdy musí přistoupit k vytvoření lokální verze, kde jsou některé části hry upraveny. Stále se však vyskytují tvůrci, kteří se snaží šokovat nebo bořit určité mýty. Často jsou hry pocházející z Velké Británie nebo Kanady. Jejich černý humor je pověstný (*Normality*). Také někteří japonská gamedesignéři se nechtějí vzdát národních specifik ve vyprávění. Velkou nevoli na západě budí jejich obdiv k velmi mladým dívkám.

zachovali zbaběle“. Každá společenská skupina nebo kultura se snaží vštípit své hodnoty jak lidem, jež tuto skupinu tvoří, tak těm, kteří stojí mimo tuto sociální strukturu. Mnohdy jsou tyto hodnoty v příkrém protikladu k hodnotám vyznávaným jinou skupinou nebo v jiném období.

Dalším problémem hodnot je jejich subjektivní vnímání. Každý člověk reaguje podle určitých kritérií. Ta vycházejí z jeho temperamentu, inteligence, výchovy, zkušeností atd. a není možné jednoznačně zvolit ten nejlepší subjektivní axiologický kodex. Dokonce není možné říci, že kodexové A-operátory<sup>56</sup> jsou důležitější, a že mají být v hierarchii výš než ty subjektivní.

Příběh mohou A-operátory velmi ovlivnit. Ve chvíli kdy osoba postrádá žádoucí hodnotu, pokusí se o její získání. To je základní axiologický příběh využívající syžet hledání. Velké množství fikčních příběhů je realizací této struktury. Jako příklad můžeme uvést hledání Grálu. „Osobní axiologické vztahy podstatně komplikují strukturu hledání. Jestliže se hledající osoba pokouší získat hodnotu, které se nechce vzdát její držitel, vzniká nevyhnutelně konflikt, ledaže by držitel předal tuto hodnotu gestem obětování nebo daru.“ (DOLEŽEL 2003: 130) Dalším možným řešením takového vztahu je využití subjektivního rozdílu mezi více hodnotami. Pokud je každá strana ochotna vzdát se toho, co má ona, přijmout to, co jim nabízejí druzí, protože to pro ni znamená zisk, je možné takovou výměnu uskutečnit.

Anglická a americká tradice, které nejvíce ovlivnily herní narativ, považují hledání<sup>57</sup> za základní složku příběhu. I ty nejjednodušší příběhy, mezi jejichž zástupce patří ze starší FPS *Doom* a *Wolfenstein*, nutí hráče hledat určité věci. Zde se jedná hlavně o přístupové karty k zavřeným dveřím, náboje, lepší zbraně, lékárničky atd. S rozvojem RPG her se questy staly základním motivem hraní. Hrdina či hrdinové hledají léky pro nemocné, kouzelné zbraně, mýtické brnění, amulety, talismany, prsteny atd. Protože jen s těmito předměty mohou zvítězit nad svými protivníky.

#### 5.4 Epistemická omezení

Tato modalita vytváří ve fikčním světě systém vědění, nevědění a víry. Tento systém následně ovlivňuje společenské konstrukty jakými jsou například vědecké poznání, ideologie, náboženství, mýty a pověsti. Tato omezení však vytváří i svou subjektivní polohu ve smyslu

<sup>56</sup> A-operátor určuje existenci nebo neexistenci určitého axiologického kodexu ve fikčním světě. (DOLEŽEL 2003: 130-132)

<sup>57</sup> angl. quest - česky obvykle nepřesně překládáno jako úkol

osobního vědění a mínění jedince o věcech, které ho obklopují. Tyto modalities zároveň určují například společenský status jedince. Víra nemusí ovlivňovat jen vnitřní svět postavy, její představy například o vzniku světa, ale může ovlivňovat také vnější rovinu vztahů. Jinak bude chápán příslušník majoritní náboženské skupiny a jinak osoba označovaná za kacíře.

Velice specifický je i vztah vědění a povolání jedince. Aby mohl být například lékařem, musí mít poměrně značné znalosti v přírodovědném směru poznání dané kultury. Zároveň se díky tomuto povolání seznamuje s dalšími informacemi, ke kterým se jiní nemohou dostat, popřípadě je nejsou schopni systematizovat, tzn. učinit z nich znalost. Každá osoba je tedy brána jako epistemická „monáda“ obsahující vybrané a syntetizované části „internalizovaného“ společenského vědění a věření. Tato perspektiva pak do značné míry ovlivňuje praktické uvažování osoby, její akce a interakce. (DOLEŽEL 2003: 132)

Epistemické modalities mají v příběhu nejčastěji podobu tajemství. Osoby o určité věci ve fikčním světě nevědí nebo je jejich mínění nesprávné. Tím vzniká epistemická nerovnováha, která vede některé jedince ve snaze tuto nerovnováhu napravit. Díky tomu může takovýto příběh obsahovat několik možných druhů hledání. Pátrající postava se vydává za někým, kdo ji může něco naučit. Ten v osobě může rozpoznat „vyvoleného“ a o vědění se s ní podělit. Nebo požaduje nejdříve splnění určitého úkolu, to má prokázat připravenost jedince ke znalostem, potažmo k moci. Dále si „strážce vědomostí“ může vyžádat něco na úplatu.<sup>58</sup> Případně poskytnutí informací odmítne a hrdina je musí získat lstí.<sup>59</sup>

Jinou možností je hledání informací z knih, svitků nebo počítačových systémů, s jejichž nalezením je spojena potřeba zjistit, kde se nachází. Tak jedna informace směřuje k zisku další. Tím může dojít k dlouhému řetězení obou přístupů. To je typické pro RPG hry<sup>60</sup> a pro adventury patřící k žánru detektivky nebo hororu. Vyvrcholením narativu pak je zjištění, co nebo kdo je hlavní nepřítel případně jak ho porazit. Následný finální souboj přináší rozuzlení příběhu. Příkladem může být hra *Buldur's Gate*. Hrdina neznámého původu je vychováván v klášteře pod dohledem mistra Goriona. Vydávají se spolu na cestu, kde mistr padne rukou neznámých vrahů. Avatar se vydává zjistit, kdo je tím tajemným padouchem Sarevokem a proč jsou za jeho smrt vypisovány stále vyšší odměny. Hra končí zjištěním, že hrdina je stejně jako Sarevok dítětem boha Bhaala, pána zabíjení. Ten předpověděl svoji smrt. Zplodil nesčetně potomků s lidskými ženami. Jestliže jeden z nich zabije ostatní, přejde do něj

<sup>58</sup> Obvyklý Faustovský motiv upsání duše.

<sup>59</sup> Jako příklad je možno uvést pohádku Tři zlaté vlasy děda Vševeda.

<sup>60</sup> Například české Brány Skeldalu.

veškerá esence Bhaalovy duše a on se znovuzrodí. Tato linie pak provází hrdinu pokračováními *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* a *Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal*.

Zcela specificky se chovají epistemické operátory ve vztahu hráče a jeho postavy. Hráčova úloha je aktivnější než v případě čtenáře knih. Sám, jak proniká do hry, učí se stále efektivněji řešit situace, které nastávají. Jedním z názorů gamedesignerů je, že se nemá učit postava, ale právě hráč. Typickým příkladem je hra *Thief: The Dark Project* od Warrena Spectora. Postava má pouze svou paměť a o tu se s hráčem pomocí nahlas vyslovených myšlenek či poznámek dělí. Její dovednosti jsou pak zcela závislé na schopnostech hráče. Tento princip byl u her na PC v devadesátých letech na ústupu. Byl totiž obvyklý u adventur a ty pomalu mizely ze scény. I další tituly od Warrena Spectora<sup>61</sup> přeci jen obsahují způsoby jak postavu „vylepšit“. Určitou dobu vývojáři sledovali, jak hráči novinku přijmou. Pak se doslova „roztrhl pytel“ s hrami s podobným herním konceptem. Jelikož nepatřily do žádné předtím známé kategorie, dostaly název „stealth akce“<sup>62</sup>. Přes velmi rozdílná prostředí vycházející od steam punku, ke scifi až do realitu napodobujících her, je jejich základem někde se pokud možno nepozorovaně dostat, provést určitou akci diverzního charakteru a zase potichu zmizet. Zcela specifickou se ukázala být česká hra *Operace Flashpoint*, která popisovala fiktivní konflikt mezi vojsky NATO a Sovětskou armádou na konci osmdesátých let minulého století. Označení simulátor války byl hře v českém prostředí dodán poté, kdy upravenou verzi této hry oficiálně zakoupilo deset armád jako pomoc při výcviku pěších vojsk.

Opakem jsou hry jako již zmiňovaná *Baldur's Gate* nebo *Fallout*, kde je důraz kladen na zlepšování schopností a vlastností postavy. Hráč se pouze učí přednosti svého avatara lépe využívat. Pokud se například orientuje na střelbu, bude se snažit držet odstup od svých nepřátel, místo aby vyhledával kontaktní boj. U her s více postavami, kde každá umí něco jiného, je důležité jejich schopnosti kombinovat. Nemusí jít jen o klasická RPG. Hra *The Lost Vikings* představila tři hrdiny v tajemném bludišti, ze kterého se právě kombinací schopností museli dostat. Podobný herní princip sledovala i série *Commandos: Behind Enemy Lines*. Přestože se tvůrci nálepce logická hra vyhýbali z obav o prodejnost titulu, právě tento opomíjený žánr jim zajistil úspěch.

Dalším druhem her, který využívá epistemická omezení v hojné míře, jsou strategie. U nich je důležité znát co nejvíce informací o nepříteli. Dále se prosazují u tahově-

<sup>61</sup> Série *System Shock* a *Deus Ex*.

<sup>62</sup> Patří sem hlavně *Tom Clancy's: Splinters Cell*, částečně série *Hitman* a české *Hidden & Dangerous*



budovatelských her jako je Civilizace, kde je důležité mít nad nepřáteli technologickou převahu. Ta se získává pomocí vynálezů, které se musí zaplatit, nebo pomocí stavby budov, jež tuto převahu dokumentují. Může jím být například jeden z divů světa.

## 6 Místa ve hrách a jejich spojitost s literárními topoi

Vzhledem k tomu, že hry vycházejí z děl čtenářsky méně náročné literatury, je pro ně charakteristická spojitost s "příběhy míst", s určitou zkušeností každého člověka, kterého formuje množství různých vlivů. Ať už se jedná o mediální či nemediální vlivy. Mnohé věci dokonce nejsme schopni sami rozumně vysvětlit i jako dospělí lidé. Proč je nám například příjemnější světlo než tma pokud zrovna nechceme spát? Proč považujeme jistý model chování za správný a druhý nikoliv? Proč, když vidíme tmavou chodbu, zpozorníme a začneme být ostražitější? Je to prostě jistý druh lidské zkušenosti, který se k nám dostal přes mýty, pohádky a varování našich rodičů.

Mnoho her je založeno právě na vyvolávání emocí. Pokud chtějí určitý pocit vyvolat u většiny hráčů, pak jim nezbyvá než pracovat se strukturami, které jsou snadno sdělitelné. Tyto struktury se samozřejmě mění. Záleží na typu hry, odkud pochází. Také se mění v čase například podle určité módy<sup>63</sup>. Móda může být vnitřní nebo vnější. Vnitřní je spjatá s úspěchem určité hry. Její koncept následně přebírají další tvůrci, kteří se snaží oslovit stejnou nebo podobnou skupinu hráčů. Na obalu je pak mnohokrát uvedený slogan: „Nic lepšího tu od doby hry XY nebylo!“ Vnější vychází z popularity počínů v jiných médiích jak bylo popsáno ve druhé kapitole.

Problém nastává s pojmenováním některých topoi ze světa her, protože ta jsou často silně spjata s anglofonním prostředím. To se děje kvůli tomu, že většina her buď vzniká v anglicky mluvících oblastech nebo se počítá s tím, že v těchto oblastech bude distribuována<sup>64</sup>. Díky tomu se využívají určité ustálené tvary, které vznikly v literatuře oněch zemí. Jako nejtypičtější lze zde uvést název dungeon nebo manor pojmenovávající hrad nebo podzemí ve stylu gotických románů.<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Zajímavá je změna úhlu pohledu na čaroděje ve hrách pro děti poté, co se stala populární série knih o Harry Potterovi. Předtím převládali zlí černokněžníci, nyní se nejčastěji setkáme s archetypem pomateného mudrce.

<sup>64</sup> USA je nejsilnějším trhem v oblasti počítačových her, naopak jihovýchodní Asie, tedy především Jižní Korea a Japonsko jsou největšími odbytišti tzv. videoher, které jsou spustitelné přes konzoli připojenou k televizi (Playstation, Xbox, Nintendo ad.)

<sup>65</sup> Gotický román (angl.: Gothic Story, fr.: roman noir, něm.: Schauerroman) vychází z napínavého příběhu s tajemstvím. Vzrušující fabule s mnoha dramatickými scénami se uskutečňuje ve zlověstném prostoru. Vlastním tématem je zločin, který má být pomstěn, a vina, která může, ale nemusí být vykoupena. Tajemství se váže na běžně neužívané nebo přímo nepřístupné vnitřní prostory (tajná komnata, podzemní chodba, kobky, jeskyně). V jejich šerosvitu se objevují tajemná znamení, ožívají obrazy předků. Ve vnějším světě převládá vertikální perspektiva sugerující pohledy shora dolů a pád do hlubin (jezero, propast). Postavy jsou pojaty schematicky, patří buď k pronásledovaným, nebo pronásledovatelům. První představují ctnost a spravedlnost, druhí zlo a nemorálnost. Konflikt vyúsťuje většinou vítězstvím dobra a potrestáním špatnosti. (KUPCOVÁ 2004)

## 6.1 *Mnohoznačný symbol hradu*

Hrad patří mezi jedny z nejtypičtějších míst, kde se odehrávají počítačové hry. Lze dokonce říct, že je ve hrách „přehradováno“. To je možné právě díky nejednoznačnosti tohoto symbolu. Jak dále doložím, je toto topoi u her a v literatuře velmi podobné. Můžeme rozeznat několik základních typů hradů. Mohou to být starobylé pevnosti s kamennými hradbami nebo futuristické sídla levitující ve vzduchu, obklopená silovými poli. Lze se setkat i s postmoderním mixem obou typů.

### 6.1.1 Hrad-citadela

Hrad-citadela je základním prvkem mnoha RPG her. Jedná se o "přátelské" místo, kde si hrdinové mohou odpočinout, prodat nepotřebné a nakoupit nebo nechat vyrobit to, co je považují za nutné. Mají tam mít pocit bezpečí. Postavy by tam měly potkat CP, která jim budou dávat potřebné informace a případně i úkoly, které se mají splnit. Obvykle je nutné splnit určitý úkol pro nějakou méně významnou osobnost a tím si zajistit její přímluvu u výše postavené CP. Pokud hráč projde těchto několik úkolů, dostane se v hierarchii až na nejvyšší metu. Odměna za splněný úkol už poté může být různá, od pozvání na bál od dcery místodržícího, darování mapy s ukrytým pokladem nebo zvláštních (magických) předmětů.<sup>66</sup> U některých her bylo nutné se do města nejdříve dostat z nějaké odlehle končiny a sdělit zprávu o hrozícím nebezpečí nebo získat lék, jenž se nikde jinde nedá získat. Citadela se rázem jeví jako maják, ke kterému je potřeba dojít. Ve chvíli, kdy se tak stane, hráč obvykle zjistí, že to byl pouze první krok na cestě k vítězství.

Citadela má také mnoho společného s topoi hospody. Je to dáno tím, že hospoda je často součástí citadely. Přesto se tyto prostory liší. Hospoda není jednoznačně určena, tzn. patří každému, kdo do ní vstoupí. Dá se říci, že by se bez příchozích neobešla. Naopak citadela, patří tomu, čí vlajka vlaje na nejvyšší věži. Její brány mohou být i uzavřeny, dokonce i pro hrdinu<sup>67</sup>. Tomu pak nezbyvá než se dostat dovnitř buď jinou cestou (například podzemím, stokami atd.), přesvědčováním (zaplacení úplatku, prokázání loajality splněním úkolu či úkolů atd.) nebo jinak (za pomoci magie nebo lsti).

<sup>66</sup> Všechny tyto odměny jsou například ve hře *Sid Meier's: Pirates!*

<sup>67</sup> Jak je tomu ve hře *Baldur's Gate*, kde stejnojmenné město je pro hrdinovu družinu nepřístupné po prvních pět kapitol příběhu.

## 6.1.2 Hrad-základna

Hrad-základna se na první pohled od hradu-citadely příliš neliší. Snad jen tím, že se používá spíše u strategií. Přesto si myslím, že posun ve významu je příliš velký, aby se dal shrnout pod jednu kategorii. První odlišností je nezávislost na časovém vymezení. Hrad - základna nemusí být spojován pouze s obdobím středověku či středověké fantasy. Využívají ho i hry z období druhé světové války nebo ze scifi prostředí intergalaktických bojů. Nejdůležitější rozdíl je pak ten, že hrad-základna může mít i opoziční charakter vůči hráči, tedy je ovládán nepřítelem. Obvykle znamená jeho poslední obranu, která je velmi dobře zabezpečená. Hráče bude stát mnoho úsilí, aby ji prorazil. Dokonce může být silou nepřátel odražen a poměr sil na bojišti se vychýlí zpět v jeho neprospěch.

Hrad-základna v kladném postavení charakterizuje místo, kde hráč rekrutuje nové jednotky a kde se odehrávají první a poslední boje. Zpočátku je hráč obvykle slabý a pokud je jeho základna objevena nepřítelem, nemá jinou možnost než spoléhat se na zatím slabou obrannou linii. Postupně, jak roste jeho síla, svou základnu vylepšuje. Díky tomu může rekrutovat lepší jednotky a i jinak zvyšovat svoji moc. Pak se základna dělí na dva typy podle stylu hraní hráče a typu strategie. První typ, řekněme obrannější, svou základnu přetvoří v past pro nepřátele. I když jich je čím dál více, vždy jsou před mohutnými obrannými valy rozdraceni na prach. A ve chvíli, kdy si je tento hráč jist svoji totální převahou, otevře brány a se svou obrovskou armádou smete vše, co se mu postaví do cesty. Zdálo by se, že tato taktika je nepřekonatelná, ovšem dokážete si představit, co nadělá s množstvím jednotek na malém prostoru ostřelování těžkými dobývacími stroji od trebuchetů až k dělostřelectvu.

Proto mnozí hráči dávají přednost druhému stylu hry. Ten je založen na principu mobilní obrany, která hlídá přístupové cesty k základně. Při střetu se silnějším nepřítelem se stahuje do míst, kde se nacházejí jiné složky této obrany. Společně poté čelí vzniklé hrozbě. Pokud na ni naopak nikdo neútočí, mobilní jednotky prozkoumávají další části území a taktikou gerily se snaží poškodit protihráče nebo ho vlákat do připravené pasti. Samotná základna poté není již tak bráněná, nepotřebuje mohutné valy nebo střelecké palposty. Spíše se ji hráč snaží zamaskovat nebo přesouvat po bojišti tak, aby byla co nejhůře odhalitelná.

Podobný charakter jako u strategií má hrad - základna i u RPG, kde se objevuje právě jen v negativní pozici vůči hráči. Ta by se dala nazvat rolí Věže. Věže, kde se skrývá to nejhorší zlo. Přestože se toto rozdělení může zdát logické, právě název by nás velice rychle

svedl na scestí. Věž totiž patří spíše k symbolům spojení mezi nebem a zemí.<sup>68</sup> Přestože zde došlo z počátku k určitému posunu z hlediska počítačových her, je možné vysledovat trend, který vrací tento topos zpět jako spojenci principů dobra a zla. Důkazem toho může být série *Gothic*, kde hlavnímu hrdinovi pomáhá značně rozporuplná postava nekromanta Xardase, který právě ve věži sídlí. Právě proto je věž bližší podtypu tajuplného zámku. Jak již bylo zmíněno Hrad-základna je tedy u RPG místem, kde sídlí hlavní nepřítel obklopen svými pohůnky. Přestože je již oslaben předcházejícími prohrami, zůstává stále mocný. Obvykle je pro všechny ostatní vyjma hráče stále neporazitelný. Díky tomu dostává střet v jeho pevnosti osudový rozměr. Ted' anebo nikdy. Hrad-základna je díky této specifikaci lehce rozpoznatelná od hradu - vězení, které často tomuto toposu předchází. Ve vězení se ještě dají najít přátelsky nakloněné CP, zde již ne. Útěk je ve vězení možnou taktickou variantou, zde je již útěk problematický a často také nemožný.

### 6.1.3 Hrad-vězení (dungeon)

Hrad-vězení patří mezi nejčastěji používaný topos v RPG. Je symbolem určitého labyrintu stejně jako tajuplný zámek. V literatuře vznikl hrad nebo „starý zámek“ anglického gotického románu<sup>69</sup> v téže době, kdy se prosazovala „poetika zřícenin“. Hlavním atributem je tajemná a hrůzostrašná architektura, jejíž labyrintické, nekonečné útroby, záměrně hypertrofované, se podobají Piranesiho<sup>70</sup> fantaskním vedutám. Tyto imaginární stavby jsou hrady - vězení, místa zatížená rodovou kletbou, přesto skrývají tajemství hrdinova osudu. Hlavními prvky hradů z románů Ann Radcliffové patří na jedné straně výrazná arogance feudálních donžonů<sup>71</sup> a hradeb a na druhé straně podzemí s bludištěm chodeb, tajných schodišť, vězení a hladomoren. Z vnějšku číší pýcha a nedobytnost, vnitřek skrývá tajemství příšerných kobek a zároveň je prostorem „temných sil“. Ty mají dvě podoby. Jednak se týkají lidské psychiky, která vytváří znepokojivá znamení bezednosti lidských vášní, jednak dějin. Ty jsou zde pojímány z určitého úhlu historicko politických představ jako kolbiště manichejských sil. Přes symbolickou architekturu pak pronikají i do jinak ahistorického gotického románu.

---

<sup>68</sup> více viz. Daniela Hodrová a kolektiv: *Poetika míst*; Jinočany, 1997, str. 201

<sup>69</sup> Ve Francii jsou součástí tzv. „černého“ románu (roman noir).

<sup>70</sup> Giovanni Battista Piranesi (1720-1778): Italský malíř, který se zaměřoval na návrhy a kresbu architektonických děl. Jeho díla jsou směsí fantaskních nebo gotizujících detailů.

<sup>71</sup> Z francouzského slova donjon, což je hlavní obranná věž hradu a poslední útočiště obránců.

To, že kořeny tohoto hradu tkví vlastně v podzemí, kde se v dualistickém románovém světě střetává klan pronásledovatelů s klanem pronásledovaných, spojuje gotickou pevnost, "černý", záhubný hrad, s mytizovaným a legendárním archetypem vězení - Bastilou.

„Za francouzské revoluce je v početných vzpomínkách a pamětech Bastila prakticky ztotožňována s hradem - vězením; v dobových označeních a charakteristikách bývá "tyranským hradem", "pekelným kolosem msty králů a zneužití moci ministrů", místem temnot a slz", "sídlem hrůzy", "náhrobkem živoucích", "neproniknutelným labyrintem divé moci", "odporným skladištěm nových nástrojů mučení a smrti" atp. ... Historičtí představitelé starého režimu tu nabývají podobu Sadových perverzních hrdinů zla, rafinovaných trýznitelů a zloduchů fantaskních a obsesivních gotických románů.“ (Daniela Hodrová (et al.)1997: 29 - 30)

Podobnost mezi románovými a herními kulisami je naprosto zřejmá. Monumentalita viditelná z dálky se snoubí s děsivými detaily při pohledu z blízka. Odporné chrliče, zubatá cimbuří, částečně zahalená ve „věčné“ mlze, skučení větru a slabě blikající světlo v některém z oken jsou jen některými známými atributy těchto staveb.

Jakým způsobem se liší hrad-vězení od tajemného zámku? Většina znaků, tedy především ty vizuální, je pro obě topoi stejná. Rozdíl je ten, že vězení je primárně nepřátelské prostředí. Hráč ho nedokáže ovládnout. V části RPG se do podzemí vydává družina postav, hráč pak využívá jejich spolupráce. U her, kde je hlavní hrdina jen jeden, dochází ke dlouhodobějšímu spojení s přátelskými CP, jejichž osud je mnohdy horší než hrdinův. Typickým příkladem je šlechtic případně král, kterého jeho nepřátelé zbavili majetku, cti a odsoudili ho k doživotní trýzni v žaláři. Temnota prostředí je v ostrém protikladu s charakterovými vlastnostmi těchto lidí.<sup>72</sup>

Další rozdíl je v protivnících. Vězení přináší postavy smrtelné, pochopitelné, jejich konání a většinou i vzhled jsou v rámci logicky pochopitelných mezí. Platí zde určitá pravidla, která spravedlivě nerozlišují mezi stranami konfliktu, a jsou neměnitelná. Nastražená past sklapne, ať už ji spustí zloduch nebo hrdina.

Nejlepším příkladem využití tohoto topoi je hra *Stonekeep*, dalším je prolog ze hry *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*, který zde nastíním. Hráč je do hry uveden animovanou sekvencí. Záběr začíná pohledem na knihu ležící na dřevěném stojanu. Ta se vzápětí otevře. Každá strana je animovaná a doplněná textem, jenž zároveň čte hráči neznámá postava. Stránky osvětlují nejdůležitější okamžiky prvního dílu. Vzápětí se dostane k předělu, kdy vysvětlí, že při odpočinku hlavní postavu někdo napadl, zahalil jí myšlenky a unesl neznámo

---

<sup>72</sup> Jak je u fantazy literatury zvykem, může jít i o elfy, trpaslíky, střítky a další fantaskní rasy.

kam. Kniha se zavírá, vše ponoří do tmy. Rozsvítí se louč a pohled klouže přes chodby vězení<sup>73</sup> a je střídán krátkými detaily lebek, koster, ostrých nožů, skalpelů a dalších mučících nástrojů, až se nakonec zůstane za jednou mříží, přes kterou je vidět přibližující se neznámou postavu. Kamera se zastaví na obličejí tohoto budoucího úhlavního nepřítele, jemuž hráč nyní kouká zpříma do očí. Tím celé intro končí.

Samotná hra začíná rozhovorem právě s tímto zloduchem, jenž neustále zdůrazňuje nevyužitou moc hlavní postavy. Rozhovor je zakončen ořesem a trýzniteli je oznámen útok na jeho pevnost, takže scénu opouští. Vzápětí se objeví Imoen, přítelkyně hlavní postavy. Výbuch jí pomohl dostat se z klece, kde ji věznili. Hlavní postavu osvobodí a s ní i dva další společníky. Celé podzemí je plné pastí, nepřátel, ale i dalších vězňů. Džin v lahvi vymění svou svobodu za vzácný meč, dryády se odmění perlami a zkušeností. Mnoho jiných bytostí pomůže radou, jak postupovat dál. Všechny tyto součásti příběhu využívají toposu vězení.

#### 6.1.4 Hrad-tajuplný zámek (manor)

Hrad-tajuplný zámek je soubojem s labyrintem duše<sup>74</sup>. Hráč musí překonávat paralyzující strach, bojovat se samotou a pocitem beznaděje. Řeší tedy nejen problémy v rovině fyzické, ale ještě rozplétá nitky ve svém nitru, kde jedině lze nalézt odpovědi na většinu otázek. Tak by měl vypadat ideální tajuplný zámek v literatuře dovedený k dokonalosti Franzem Kafkou. V počítačových hrách se takto silný příběh zatím nenachází, přesto se několika hrám podařilo větší část těchto tezí naplnit.

Hlavními rysy tohoto toposu je tajemství a hledání odpovědí. Velmi častá je nevyzpytatelnost v chování cizích postav, které někdy jednají nepřátelsky, jindy hlavní postavě pomohou. Neplatí pro ně běžná pravidla, ale mají svá vlastní. Když však hráč tato pravidla pochopí, může je využít ve svůj prospěch, stane se dokonce jakýmsi vládcem tohoto prostředí. Využije slabiny svých nepřátel vycházejících právě z jejich pravidel, která jsou povinni dodržovat.

Hlavně jsou využívány tzv. adventurami, protože je v nich možné vystavět kvalitní příběh i nastínit psychické stavy hlavní postavy. Adventurou je již zmiňovaná hra *I have no mouth and I must Scream*, založená na stejnojmenné povídce Harlana Ellisona. Zemi ovládá

---

<sup>73</sup> Viz. příloha č. 10

<sup>74</sup> Postavy vcházející do tajuplného zámku musí narozdíl od postav ve vězení najít odpovědi na otázky ve svém nitru. Obvykle musí překonat určitý strach, nebo dokonce fobii, aby se mohly začít ptát na otázky spojené s daným místem. Tyto charaktery jsou také daleko složitější, než je tomu u jasně vyhraněných postav z vězení. Musí často samy sobě odpovědět na otázku: „Kam kráčíš?“

„bůh“ stvořený lidmi - obrovská síť dat, která svou umělou inteligencí pohltila celé lidstvo. V rámci nevyužitých kapacit si vymyslela peklo, kam každý zemřelý člověk vstupuje ve své digitální podobě, aby znovu trpěl za své hříchy. Počítač sám sebe nazývá AM a zjišťuje, že vzhledem k neexistenci nebezpečí degeneruje. Napadlo ho, že nasimuluje situaci ohrožení. Pět vytipovaných lidských otisků je vloženo do pěti připravených digitálních světů, ve kterých se nachází chyba vedoucí k nestabilitě systému. Pokud by se všem podařilo tuto chybu odhalit, pak bude AM poražen. Mezi vybranou společností nechybí nacistický doktor, který za svého života provozoval „medicínské“ pokusy na dětech, bývalý vietnamský velitel, jenž zradil své kamarády a nyní trpí ve formě lidoopa neschopného mluvit, tak i obyčejný venkovský buran, co utrápil svou přítelkyni. Každý ze světů sobě nese nejen onu chybu vedoucí k útěku dané postavy z AMovi moci, ale i možnost odpuštění. Také zde se objevuje motiv známý například z Čapkovy divadelní hry RUR: rozdíl mezi vnímáním člověka a stroje. Zatímco u Čapkových robotů se láska objeví na konci celého příběhu, AM není schopen citu. Jen jeho určitá rovina (nevinnost stroje) se osvobodila z nenávisti a otiskům pomáhá pochopit jejich cíle. Je však slabá, chaotická, nesrozumitelná. Není snad ani citem, jen chybou systému.

U RPG se tajuplný zámek nevyskytuje již tak často jako archetyp vězení. Přesto jeden příklad vystihuje pojetí tohoto toposu velmi zřetelně. Je jím pasáž ze hry *Vampire the Masquerade: Bloodlines*. Hlavní hrdina, sám upír, je pověřen majitelkou starobylého hotelu přinesením šperku, jenž se nalézá někde uvnitř a může zlomit prokletí onoho místa. Jeden žárlivý muž tam brutálně zabil svou ženu a dvě děti. Nyní v hotelu straší jeho duch a drží v něm i duše svých obětí. Uvnitř budovy se ozývají strašidelné zvuky, hodiny znenadání bijí, je slyšet pláč malých dětí. Dále se třesou obrazy na stěnách, a když se postava přiblíží, vystřelí proti ní. Žárovky se zhášejí a rozsvěcují podle vlastních pravidel, která nijak nekorespondují se stisknutím vypínače. Mnoho dalších věcí se snaží hlavní charakter zranit nebo mu alespoň znepríjemnit postup.

Upír postupně v hotelu nalézá část deníku zavražděné manželky<sup>75</sup>, dětské kresby<sup>76</sup> a na místech vražd útržky z novin<sup>77</sup> popisující hrůzné nálezy těl zavražděných. Vše přispívá k hrůzné atmosféře. Přesto prostředí není úplně nepřátelské. Někde se zjevuje přízrak ženy a ukazuje na důležité místo. Jindy varuje slovy „be carefull“ nebo „he is coming“. Základní

<sup>75</sup> viz. příloha č. 14

<sup>76</sup> viz. příloha č. 12

<sup>77</sup> viz. příloha č. 13



souboj se odehrává v psychické rovině. Duše mrtvého člověka stojí proti lidskému predátorovi. Kdo je však v tomto případě skutečnou bestii? Nerozhodují ve skutečnosti naše skutky místo toho, kým jsme nebo kam patříme? Nakonec není tak důležité přinést zmiňovaný náhrdelník, ale osvobodit vezněné duše. Tím může upír získat zpět část své ztracené lidskosti.

## **6.2 Bipolární topos divočiny**

Zde je potřeba vysvětlit, proč topos divočiny nazývám bipolární. Je to z toho důvodu, že dvě odlišná prostředí plní tutéž funkci. Jsou jimi les a město. Přes značný kontrast společnosti a divoké přírody jsou vnímány podobně. Postavy tudy prochází. Nejsou tedy hlavním cílem, ale hrají nezastupitelnou úlohu. Jsou pro hrdiny zkouškou, zároveň je mají připravit na další cestu. Nejsou to prostředí prvoplánově nepřátelská, řídí se vlastními zákony, které je nutné dodržovat. Trest za jejich překročení obvykle není fatální. Pár dní v šatlavě nebo klid na lůžku v případě zranění. Pouze cestu zpomalí, ale nezmění ji.

### **6.2.1 Les - místo zkoušky**

Les je vnímán jako značně rozporuplné místo a to nejen ve hrách, ale i v literatuře. Pro lidi žijící blízko něj znamená nejen zdroj obživy, světla a tepla, ale zároveň je také místem nepřátelských nebo tajemných sil. Mezi ty nepřátelské patří různí lapkové, loupežníci, divá zvěř popřípadě ve hrách skřeti a další fantaskní havěť, a v literatuře, zvláště pak americké, indiáni. Skrývají se, přežívají a čekají na nebohou kořist. Les je pro ně přirozeným domovem, kde se umí pohybovat, ale neovládají ho. V určité chvíli pro ni může znamenat stejné nebezpečí jako pro lidi. (PEPRNÍK 2005)

Lidé do lesa musí z různých důvodů. Hledají v něm obživu. Cestují jím, ať už z důvodu poznání nebo kvůli své práci. Zpočátku se učí v lese žít. Zde neplatí stejné etické normy jako ve společnosti, přestože na ni mohou při svém putování narazit. Ať už se jedná o poustevníka, který se dobrovolně uchýlil do ústraní nebo dřevorubců kácějících podél řeky stromy. Ty pak posílají po proudu do nejbližší větší osady. S těmito postavami je samozřejmě možné obchodovat, ale nejdůležitější jsou obvykle jejich rady a zkušenosti. Postavy mohou varovat, ale také jim pomoci. Vědí o všech cestách a mohou poradit tu výhodnější.

Hrdinové mohou potkat jiné cestovatele, kurýry a obchodníky. S těmi je možné obchodovat již velice čile, ale znají také mnoho důležitých informací. Spíše než o lese jako takovém však vědí o jeho nebezpečích. Ještě důležitější jsou však novinky ze světa mimo

hvozd. Oni jsou součástí společnosti, vědí na koho se ve městech obrátit, kde se prodává nejlepší či nejlevnější zboží nebo co se děje v blízkých či vzdálenějších krajích. Vše samozřejmě nevykládají jen tak na potkání, často ale jsou sami v úzkých a pomoc hrdinů je jednou z možností, jak si je naklonit.

Nepřátelé zde zastupují jak rozumné bytosti (indiáni, skřeti), tak bytosti řídicí se instinkty (běžná a bájná zvířata). Běžná zvířata brání svoje teritorium nebo mladé. Samy od sebe nezaútočí, protože člověk nepatří mezi jejich potravu. U bájných zvířat je to něco jiného. Ty jsou často podstatně větší<sup>78</sup> nebo agresivnější. Obří pavouci, hadi, ještěři (fantaskní nebo pravěcí), jejich výčet by mohl být několikastránkový. Jejich role v příběhu však není jen ve znepríjemňování pouti hrdinů. Mohou být samy zdrojem potravy, obchodovatelných materiálů (kůže, kly, zuby) či vzácných předmětů. Jejich získání je často součástí nějakého vedlejšího úkolu nebo iniciační zkoušky.

Inteligentní nepřátelé jsou specifictí tím, že mají vlastní kulturu, hodnoty, pohled na svět. Jsou často nenáviděnější než již zmiňovaná zvířata, i když jsou k nim často přirovnávání. Nejvíce lidi pobuřují právě jejich projevy rozumu. Chtějí přežít, proto útočí v noci. Když to nejde, alespoň se rozdělí na skupiny, z nichž jedna má za úkol vpadnout lidem do zad a rozhodnout bitvu. Je překvapivé, kolik toho mají skřeti z her a indiáni z literatury společného. Nejde jen o přezdívku. Ta vyplývá z jejich atributů - rudokožci a zelenokožci (rudé potažmo zelené kůže). Jejich kultura je chápána jako násilná, barbarská a zaostalá. Jejich zbraně často napodobují „dokonalejší“ vzory používané vyspělejšími kulturami.

Boj však není jediným možným střetnutím dvou odlišných kultur. V literatuře se setkáváme s motivem zajetí, kdy nejčastěji žena je odvečena do indiánského tábora. Zajetí je zkouškou její odolnosti, víry a ducha. Může se však projevit touha po poznání, pocit osamění nebo jiný faktor a začne docházet ke kulturní výměně. (PEPRNÍK 2005)

Další možností je dobrovolné připojení se ke zdánlivě barbaršnější kultuře. V literatuře<sup>79</sup> se s tím můžeme setkat například v románu Liselotty Welskopf-Heinrichové *Synové velké medvědice*. Černoch Bob zde místo otroctví (ovšem vcelku snesitelného) volí život s indiánským kmenem, který je poslán do rezervace, kde pomalu vymírá hlady, až se rozhodne uprchnout do Kanady. Tato postava tedy dobrovolně odmítá své podřadné postavení

---

<sup>78</sup> Z literatury například pták Velikán Velikánovič z Ruských bylin nebo tradiční drak, se kterým bojoval již Svatý Jiří.

<sup>79</sup> viz. také román M. Blakea *Ten, který tančí s vlky*, respektive jeho pokračování *Posvátná stezka*

ve vyspělé kultuře. Vybere si raději rovnoprávnost s ještě více utiskovanými a přijímá jejich zvyky. Snaží se být více „indiánštější“ než samotní indiáni.

Stejně tak je možné ve hře *Gothic 3* připojit se na stranu skřetů v jejich boji proti Rhobarovi II., vůdci svobodných lidí. Proč by se měl lidský hrdina připojit na stranu těch zlých? Protože opět nic není tak jednoduché, jak to vypadá. Král je slabý. Podle toho vypadá i jeho nyní již bývalá říše. Skřeti jí okupují právem silnějšího, jediné právo, které oni uznávají. Nechtějí lidi vyvraždit. Nabízejí jim ruku ke spolupráci. Podle jednoho hesla je však vždy cizí nadvláda byt' sebelepší, vždy horší než ta naše. Hráč se však může svobodně rozhodnout.

Tajemné síly jsou spojeny se zvláštní atmosférou, která v lese panuje. Nad hlavou hráč vidí místo modré oblohy zelená klenba. Hvozď se přizpůsobuje počasí, jinak vypadá v jasném letním slunci a jinak před bouřkou. I zvuky se mění. Nejenom podle zpěvu ptáků se dá poznat v jaké fázi je den. Vítr ve větvích, praskání a vrzání suchého dřeva, to vše je spojeno s představou lesa jako živého organismu. Jestliže mu přiznáme moc a neintencionální sílu, pak se přiblížíme k postavě druida, ochránce hvozdu. Právě touto funkcí se odlišuje od poustevníka. Pro toho je les místem dobrovolného odloučení ze společnosti. Díky němu se může zaměřit na poznání sebe sama. Přestane tedy naplňovat své společenské ambice. Pro druida je naopak toto prostředí domovinou, kde se necítí sám. Je podobný pastýři, jen místo ovcí se stará o všechny živé tvory, se kterými může komunikovat. Jeho přáteli mohou být další druidi, inteligentní jednorožci a jiná stvoření. Důležité pro něj je, aby neporušovala křehkou rovnováhu jeho domova.

Procházení po lese je v literatuře velmi starý motiv, jehož prvním vrcholem byl romantismus. Ve hrách po dlouhou dobu narážel na problémy grafického ztvárnění. Hvozď buď vypadal stále stejně, takže o nějakém vnímání krásy nemohla být řeč, nebo byl příliš málo prostorný a za každým kamenem číhalo nebezpečí. Pak se nedalo mluvit o klidné procházce, ale o frenetické akci. Až s rozvojem moderních velkokapacitních technologií se objevuje první reálně vypadající volná krajina. Zásahu na tom mají především hry *Far Cry* a *The Elder Scrolls IV.: Oblivion*.

### **6.2.2 Město - společenská pavučina**

Město je podobně jako les živým organismem. Neustále se vyvíjí, roste, zmenšuje se a zaniká. Jeho dynamika je založená a ochotě inteligentních bytostí být obyvateli právě tohoto celku. Kdyby si mysleli, že někde jinde, třeba i přírodě, se budou mít lépe, odejdou. Z tohoto

důvodu má každé město určitou přechodnou zónu, kde žijí lidé na rozhraní obyvatel a cizinců. Může jí být slam, chudinská nebo přístavní čtvrť. Představíme-li si pak vertikální kompozici, pak se tato zóna nezávisle na svém pojmenování bude nacházet dole. Bude plná hluku z krčem, rvaček opilých námořníků, křiku dětí, štěkání psů, postávajících prostitutek, laciných hotelů, krámků s levným a nekvalitním zbožím. Právě sem zavítá bezejmenný člověk nejdříve, aby se po společenské pavučině mohl vyšplhat výše nebo propadnout až na samé dno.

Otázkou zůstává, kde ono dno je a proč i tam setrvávají inteligentní bytosti, když by mohly odejít jinam? Každé město má své podzemí. Spletité tunely kanálů, kobek, krypt, sklepení. Tam přebývají ti, kteří jsou na závislí na tom, co město také poskytuje. Mohou jimi být bezdomovci žijící z odpadu těch šťastnějších, závislí na drogách, sektáři vyznávající zakázané náboženství. Ve fantasy jsou to navíc i upíři, strigy a další bytosti živící se lidskou krví. Všichni se ve vhodnou dobu vydávají do ulic města. Stávají se žebráky, drobnými zloději, případně vrahy. Proč tedy hrdinové sestupují do těchto prostor, když je můžou chytit jinde? Odpověď je jednoduchá. Dno je jejich domovem. Výše se pohybovat mohou, ale tady musí. Pokud není vrah chycen přímo při činu, je třeba ho vypátrat a zneškodnit. Výborným příkladem tohoto podzemí jsou pařížské kanály, které nejčastěji využívá právě černý román (roman noir).

Další částí města jsou tržiště, obchodní čtvrti, pasáže. Tato místa, kde běžný chodec potkává a mívá mnoho dalších lidí, jsou symbolem nedokončené kontaktů. Kolik tváří člověk za den vidí a kolik z nich mu utkví v paměti? A pokud tedy zvedne zrak a zadívá se dále na neznámého, zkusí ho oslovit? Tato příležitost obvykle zůstává nevyužita. Míváme postavy nevýrazné, neznámé, ale přesto máme pocit, že už jsme je někde viděli. Jsou to věční chodci. Zařadíme je do našeho vidění světa, možná si vymyslíme příběh, který se k nim hodí. Pokud pak s nimi skutečně jednou promluvíme, náš příběh se rozplyne a my začneme objevovat realitu oproštěnou od naší fantazie. Od ní je však stále dlouhá cesta ke skutečnému. Z každodenního styku s obchodníkem se leccos o něm dovíme. Stále je to však jen obraz. Podle něj pak si pak představujeme reakce vzoru na jednotlivé podmínky. Pokud se naše představivost liší od skutků dotyčné osoby, tak model jeho chování upravíme. Tímto způsobem navazujeme první kontakty, dozvídáme se o potřebách jednotlivých lidí. Ty se příliš neliší od potřeb těch mocných, jen jsou snad trochu skromnější. (HODROVÁ 2006)

To vše se odehrává v kulisách náměstí, přilehlých ulic s množstvím krámků a tržišť. Ze všeho na nás dýchá přítomnost. Vedle těchto staveb se tyčí chrámy, paláce, hradby, kasárny, soud. Ty dávají svou architekturou městu jeho jedinečnost. Jejich zdi uchovávají minulost, uvnitř nich se však plánuje budoucnost. Než se však postava dostane přes často zavřené dveře k osobě, kterou hledá. Musí prokázat, že si zaslouží vstoupit. Jakmile se tak stane, má přístup nejen k lidem, ale také k jiným zdrojům - ke knihám, utajovaným materiálům. Zkrátka se ocitne ve středu společenské pavučiny. Pokud však udělá nějakou chybu její sestup je velice rychlý a končí obvykle až v městském podzemí.

### **6.3 Hospoda jako místo setkávání**

Je s podivem, jak se topos hospody zabydlel ve světě her. Ať už se jedná o ty multiplayerové nebo pro jednoho hráče. Je to místo nejen odpočinku, ale i obchodu a poznání. Potkávají se zde různí obyvatelé, dobrodruzi, obchodníci, tuláci a mnoho dalších postav. Ať už je hospoda ozářená loučemi nebo neónovým světlem, je možné si v ní najít temný koutek k tajnému setkání. Hostinský nejen poskytuje ubytování, ale za drobný peníz se ochotně podělí o nějaké (často veřejné) tajemství. Pokud zaplatíte rundu štamgastům, dozvíte se i množství drbů a klepů. Mnoho scén se také točí okolo krásné servírky, případně ženy hostinského. S tou je možné nejenom nezávazně flirtovat. Často je to ona, kdo zachrání hrdinovi život či svobodu, když znaven spí v zaplaceném pokoji, a po schodech za ním dupou jeho nepřátelé.

Tím se dostáváme k pronajatému pokoji. Stroze či bohatě zařízený, vždy vyjadřuje svou neutralitu ke svému dočasnému majiteli. Takový příbytek má dvě centra. Jednou je postel, kde se dá odpočívat. Tím druhým je skříň či truhla, kam se dají zamknout důležité věci, které postava nechce brát sebou do města.

Hotelový pokoj také hraje důležitou roli v hororovém žánru. Mezi jeho atributy patří magické číslo<sup>80</sup>, masivní starobylý nebo naopak velmi strohý moderní nábytek. Časté jsou též telefon, televize a rádio. Ty se však nechovají normálně, ale jsou nositeli vzkazů ze záhrobí. Hlavní úlohu však hrají dveře. Ty skutečné, kterými se dá utéct, bývají zamčené, popřípadě vedou jinam než na chodbu poklidného hotelu, zatímco tajemné či skryté dveře jsou bránou do světa děsu.

---

<sup>80</sup> Na západě jsou nejčastěji využívána čísla 13 a 666. Japonské hry používají různé kombinace čísla 4 nebo 14.

K hospodě se také vztahují zábavní a hazardní hry. Neodmyslitelné jsou vzhledem k různému dějinnému období a místu hry karetní, v kostky, šachy, kulečník, bowling, hrací automaty. V posledních letech se objevuje tento typ zábavy i v počítačových hrách<sup>81</sup>. Postava přijde do hostince a zahraje si jen tak pro odlehčení děje. Je to hra uvnitř hry. Může být kdykoliv ukončena, je „nedůležitá“. (Fink 1993) Někdy může jít přímo o parodování jiných her nebo dokonce té, kterou hrajeme. To jsou první náznaky sebereflexe. Humorné hry s nadsázkou samozřejmě existovaly již předtím, ale parodovaly nebo zesměšňovaly tzv. vážné věci jakými jsou lidské vztahy, láska, nenávist atd., nikdy ne jiné hry. Daný problém zřejmě souvisí s jejich postavením, které je nyní výrazně silnější než před deseti lety.

---

<sup>81</sup> Hry *Grand Theft Auto: San Andreas*, *Zaklínač*

## 7 Závěr

Závěr mé práce bude patřit několika důležitým bodům, které již v předcházejícím textu zazněly, ale rád bych je na tomto místě zdůraznil.

Jak jsem uvedl, literatura přímo či nepřímo počítačové hry ovlivňuje. Těží z již osvědčených zápletek, zvláště u žánrů jakými jsou horor, fantazy, sci-fi nebo detektivka. Obvyklé výrazy (populární literatura, lidový román), pod které se je nejčastěji snaží literární vědci zařadit, v sobě nenesou přílišnou logiku. Copak je opakem populární literatury literatura nepopulární? V případě lidového románu mě zase ihned napadne Rudá záře nad Kladnem. Takovéto rozlišení je nefunkční. Příběhy jsou buď dobré, méně dobré nebo špatné. U počítačové hry se přidávají technická omezení. Ta musí každý scénárista nějakým způsobem překonat. Nestačí tedy jen vytvořit skvělou zápletku, musí ještě vymyslet nějaké přirozené hranice, aby se příběh nerozlil v bezbřehé hypertextualitě.

Na druhou stranu nemůže pracovat s určitým prvkem tajemství, které se skrývá v každém popisu. Autor knihy jednoduše napíše, že neznámému není vidět tvář. Čtenář si pak může jen představit tajemného muže (případně ženu). Svou představu pak podle chování postavy upravuje. Hráč, potažmo jeho hrdina, v podobné situaci podnikne takovou akci, aby neznámého odhalil. Gamedesignér mu samozřejmě může vzít na danou chvíli kontrolu nad chováním charakteru. Jenže to už není hra. Hráč lehce získá pocit odcizení: „Co je to za nesmysl, takhle bych se já nikdy nezachoval!“ V tomto případě sebedokonalejší technika prohrává s „obyčejným“ papírem.

Naopak velmi zřetelně vítězí pocitem bytí uvnitř. Jen málo literárních děl čtenáře skutečně vtáhne do fikčního světa a nabídne mu bezpočet možností, kam směřovat svou pozornost. Umožňují zastavení, volné procházení dějem spolu s divokou akcí. Dovolí si určitou nelogičnost, aby se čtenář začal zajímat o to, co je tzv. za zrcadlem, za prvoplánovým čtením. Pokud se toho v literatuře podaří docílit, stane se takové dílo po právu kanonickým. Hráči se daří vše výše uvedené nabízet hráči poměrně často.

Společným rysem literárního díla a hry je využití textů uvnitř těchto struktur. Mnohokrát najde hrdina zápisky osvětlující historii či současnost. Spisovatelé delší texty jako deníky, kroniky atd. obvykle necitují, ale popíší z hlediska děje nejdůležitější závěry. Také více pracují s existujícími díly. Ty jsou buď žánrově textu blízké, nebo se jedná o kanonické tituly.

Ve hrách jsou rozsáhlejší texty častější, přesto i zde nepřekračují rozsah povídky. Nejobvyklejší délka má rozsah jedné až dvou normostran. Gamedesignéři pracují buď s texty zcela fikčními nebo využívají specifická díla. Oblíbené jsou citáty například z Bible, či výroky slavných lidí<sup>82</sup>. Dále se objevují pasáže z romantických potažmo romanticko-filozofických knih. Mezi autory najdeme taková jména jako jsou Nietche, markýz de Sade, Diderot a další. Právě využití variací, narážek a aluzí dokáže vytvořit skutečně spleť sítí hypertextuality. V devadesátých letech byl ve hrách obrovský rozdíl ve využití tohoto potencialu. Tvůrci adventury a některých RPG ho brali jako jeden z pilířů příběhu, ostatní v něm neviděli nic užitečného. Tento přístup se postupně mění i vzhledem k větší provázanosti knižního a herního trhu. Přesto je zřejmé, že žádná hra nikdy nemůže dosáhnout takové encyklopedické změní významů jako se to podařilo Joyceovi v jeho knize *Odyssey*.

Role počítačových her se bude dále měnit nejen s vývojem nových technologií. První hry se objevily během osmdesátých let minulého století. V té době nebyly pro mnoho lidí dostupné. Opravdu masového rozšíření se v České republice dočkaly až na konci devadesátých let. Přestože existují výjimky, s hraním začínají obvykle mladí lidé. Postupně jak stárnou, vyhledávají odlišné typy příběhů. Pozorují to sám na sobě i na svých kamarádech. Mladší publikum si žádá rychlou akci (sportovní, bojovou). Starší upřednostňují jedinečnost prožitku. Mají rádi změny tempa hry. Často se zastaví a pozorují nějakou zajímavou věc.

V budoucnu se objeví dosud neznámé herní žánry. Vzniknou jak smícháním již existujících žánrů a jejich postupů, tak gamedesignéři přijdou se zcela novými a specifickými narativními postupy. Dynamika vývoje je určována z velké části novými technologiemi. Každý rok se výkon počítačů zvětšuje. Programování se zjednodušuje a počítače by postupně měly rozumět lidské řeči. To vše bude usnadňovat práci s nimi. Ale hry jsou také obchodem, který závisí na reklamě. Zmínil jsem některé přešlapy herních kritiků, kdy dali hře horší hodnocení, než by si zasloužila. Avšak častější jsou případy skvělých her, jež zapadly kvůli malé reklamě, případně nezájmu hráčů o něco neotřelého.

Móda zasahuje i počítačové hry. *Baldur's Gate*, *Half-life*, *Syberia* přivodily renesanci svých žánrů. Způsobily však také neustálé opakování zažitých postupů, vyprazdňování tématu. Každý vzestup už si v sobě nese svůj pád. Také počítačové hry jako celek jednou postihne. Možná je oblibou předežene virtuální realita nebo nějaká jiná technologie, vůči

---

<sup>82</sup> U strategií jsou časté výroky slavných vojevůdců nebo teoretiků války: Sun Tzu, César, Napoleon, von Clausewitz atd.



které se budou jevit jako anachronismus. Můj úvod začínal u knih. Můj závěr by u nich mohl skončit. Přestože oblast her sleduji, dokážu předpovědět vývoj maximálně na jeden až dva roky dopředu. Myslím si však, že nezaniknou, podobně jako s příchodem nových médií – filmu, televize – nezanikla ta stará, počínaje knihou, protože jsou jedinečná a navzájem odlišná.

## 8 Bibliografie

### 8.1 Prameny

- ANASTATOV, Andrej. 1995. *I have no mouth and I must Scream*. In *Level 24*, 1995, s. 14-15. ISSN 1210-7522
- BOHEMIA INTERACTIVE. 2007. *Virtual Battlespace 2* [online]. [cit. 2008-06-08]. Available from www: <[http://www.bistudio.com/simulace/index\\_cs.html](http://www.bistudio.com/simulace/index_cs.html)>
- DOBROVSKÝ, Pavel. 2001. *V.I.P. počítačových her*. In *Level 09*, 2001, s.14-25. ISSN 1211-068X
- FONTANA, Josep. 2001. *Evropa před zrcadlem*. Praha, 2001. ISBN: 80-7106-395-9
- FRIDRICH, Radek. 2007. *První videohra*. In *Level 159*, 2007, s.123. ISSN 1211-068X
- RYBKA, Michal. 2003. *Technologie, které zcela nenaplnily očekávání*. In *Level*, s. 110. ISSN 1211-068X
- SILLMEN, David. 2007. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách*. BonusWeb, 7.10. 2007 [cit. 03-03-2008]. URL: [http://bonusweb.idnes.cz/clanky/moderni-povesti-aneb-pribeh-ve-hrach-d7e-/clanek.A070920\\_modernipovesti\\_bw.idn](http://bonusweb.idnes.cz/clanky/moderni-povesti-aneb-pribeh-ve-hrach-d7e-/clanek.A070920_modernipovesti_bw.idn)
- SILLMEN, David. 2008. *Moderní pověsti aneb příběh ve hrách 2*. BonusWeb, 18.3. 2008 [cit. 19-5-2008]. URL: <[http://bonusweb.idnes.cz/clanky/moderni-povesti-aneb-pribeh-ve-hrach-2-dil-ffx-/clanek.A071008\\_modernipovesti2\\_bw.idn](http://bonusweb.idnes.cz/clanky/moderni-povesti-aneb-pribeh-ve-hrach-2-dil-ffx-/clanek.A071008_modernipovesti2_bw.idn)>
- SPECTOR, Warren. 2007. *Interview*. Gamasutra, 3. 5. 2007 [cit. 20-6-2008]. URL: <[http://www.gamasutra.com/features/20070305/sheffield\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20070305/sheffield_01.shtml)>
- TUREČEK, Jakub. 2007. *Agatha Christie: Evil under the Sun*. In *LEVEL 12*, 2007, s. 82. ISSN 1211-068X
- WOLF, Karel. 2005. *Forgotten Realms: Legendární svět z Dungeons&Dragons v PC hrách*. In *Pevnost 7*, 2005, s.78-79. ISSN: 1213-8215

### 8.2 Literatura

- BETTELHEIM, Bruno. 2000. *Za tajemstvím pohádek*. Proč a jak číst v dnešní době. Praha, 2000. ISBN 80-7106-290-1
- DOLEŽEL, Lubomír. 2003. *Heterocosmica*. Fikce a možné světy. Praha, 2003. ISBN 80-246-0735-2.
- CULLER, Jonathan. 2005. *Studie k teorii fikce*. Brno- Praha, 2005. ISBN 80-85778-46-7.

- ECO, Umberto. 1997. *Šest procházek literárními lesy*. Olomouc, 1997. ISBN 80-7198-248-2
- FINK, Eugen. 1993. *Hra jako symbol světa*. Praha, 1993. ISBN 80-202-0410-5
- FOŘT, Bohumil. 2005. *Úvod do sémantiky fikčních světů*. Brno, 2005. ISBN 80-7294-165-8.
- GILLETTE, Douglas - MOORE, Robert. 2001. *Král, válečník, kouzelník, milovník aneb o mužské psychice*. Praha, 2001. ISBN: 80-7106-444-0.
- HODROVÁ, Daniela. 1993. *Román zasvěcení*. Jinočany, 1993. ISBN 80-85787-34-2.
- HODROVÁ, Daniela. 1997. *Poetika míst*. Praha, 1997. ISBN 80-86022-04-8.
- HODROVÁ, Daniela (et al.). 2001. *...na okraji chaosu...* Poetika literárního díla 20. století. Praha, 2001. ISBN 80-7215-140-1.
- HODROVÁ, Daniela. 2006. *Citlivé město (eseje z mytopoetiky)*. Praha, 2006. ISBN 80-86903-31-1
- HORÁKOVÁ, Jana. 2004. *Hypertext — Index a symbol postmoderního diskurzu*. University of Toront, Academic Electronic Journal in Slavic Studies, 2004. URL: <<http://www.utoronto.ca/tsq/04/horakova04.shtml>>.
- KUBÍČEK, Tomáš. 2007. *Vypravěč Kategorie narativní analýzy*. Brno, 2007. ISBN 80-7294-215-2
- KUDLÁČ, Antonín K. K. - MÁZLOVÁ, Helena. 2004. *Horor*. In Encyklopedie literárních žánrů. Litomyšl, 2004, s. 253-258. ISBN 80-7185-669-X
- KUPCOVÁ, Helena. 2004. *Gotický román*. In Encyklopedie literárních žánrů. Litomyšl, 2004, s. 219-224. ISBN 80-7185-669-X
- MORRISOVÁ, Pam. 2000. *Literatura a feminismus*. Brno, 2000. ISBN 80-86055-90-6
- PEPRNÍK, Michal. 2005. *Topos lesa v americké literatuře*. Brno, 2005. ISBN 80-7294-153-4
- PRAKS, Vítězslav. 2004. *Literatura a počítačové hry*. In Poetika v multikulturním světě. Praha, 2004, s. 237-252. ISBN
- RIMMONOVÁ-KENANOVÁ, Shlomith. 2001. *Poetika vyprávění*. Brno, 2001. ISBN 80-7294-004-X
- SCHOLES, Robert - KELLOG, Robert. 2002. *Povaha vyprávění*. Brno, 2002. ISBN 80-7294-069-4
- STIBRAL, Karel. 2005. *Proč je příroda krásná?: estetické vnímání přírody v novověku*. Praha, 2005. ISBN 80-7363-008-7

### 8.3 Seznam obrázků

Obrázek 1: hlavní záporná postava série Command&Conquer - Kane (Joseph D. Cukan), vůdce frakce Brotherhood of Nod .....	67
Obrázek 2: snímek ze hry Zaklínač (The Witcher), nepřítelem je krvežíznivá striga .....	67
Obrázek 3: ukázka vyprávění příběhu ze hry Icewind Dale 2 .....	68
Obrázek 4: makrosvět ve hře The Elder Scrolls: Oblivion .....	68
Obrázek 5: záběr na poušť ze hry Gothic 3 .....	69
Obrázek 6: ukázka ze simulátoru Virtual BattleSpace 2 <sup>(TM)</sup> české firmy Bohemia Interactive .....	69
Obrázek 7: snímek z intra hry Thief: The Dark Project .....	70
Obrázek 8: snímek ze hry Thief: The Dark Project .....	70
Obrázek 9: snímek ze hry Thief: The Dark Project .....	70
Obrázek 10: vězení (dungeon) ze hry Baldur's Gate: Shadows of Amn .....	71
Obrázek 11: záběr ze hry Prince of Persia: The Two Thrones .....	71
Obrázek 12: dětská kresba z hororové hry Vampire the Masquerade: Bloodlines .....	72
Obrázek 13: část novin z hororové hry Vampire the Masquerade: Bloodlines .....	72

### 8.4 Rejstřík her

ALBION, 1996, Blue Byte Software Inc.; Jeden z prvních mixů RPG a adventury. Skupina astronautů přistává na planetě Albion, aby zjistila, zda se na ní nacházejí nerostné suroviny. Nalézá podivný, ale krásný svět, který by bylo škoda zničit.

ALONE IN THE DARK, 1992, Infogames; Hororová adventura, ve které se hráč vydává do strašidelného domu.

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER SUN, 2007, AWE Games; Adventura s Herculem Poirotem a jednou vraždou v hlavní roli.

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS, 1999, Ensemble Studios; RTS z dob středověku. Čerpá ze života Johanky z Arku, Fridricha Barbarossy, Saladina nebo Williama Wallace.

Série BALDUR'S GATE patří ke špičce v žánru RPG. Hlavní hrdina je potomek boha zabíjení a v sobě nese část jeho esence. Tu se snaží získat pro sebe jeho nepřátelé. Zemře jejich rukou, stane se novým pánem zabíjení nebo se zřekne své podstaty a dožije jako prostý člověk?

BALDUR'S GATE, 1998, Black Isle

BALDUR'S GATE: Tales of the Sword Coast, 1999, Black Isle

BALDUR'S GATE 2: Shadows of Amn, 2000, Black Isle

BALDUR'S GATE 2: Throne of Bhaal, 2001, Black Isle

CANNON FODDER, 1994, Virgin Interactive Entertainment; Dnes již klasická akční hra, kde bylo cílem pobít co nejvíce nepřátelských vojáků.

Série CIVILIZATION je projektem jednoho z nejznámějších gamedesignerů Sida Meiera. Cílem bylo dovést vybranou civilizaci od starověku až do dnešních dnů.

CIVILIZATION, 1991, Sid Meier

CIVILIZATION 2, 1996, MicroProse Software Inc.

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN, 1999, Westwood Studios; Druhý díl ze slavné série RTS. Hlavní padouch Kane se chce stát prorokem nového pořádku na Zemi. Je na hráči jestli mu pomůže nebo mu v tom zabrání.

COMMANDOS: Behind Enemy Lines, 1997; Slavná logická hra, ve které hrají hlavní roli slavní britští Commandos. Od Norska přes Afriku, Francii až do srdce Německa musí hráč vést šestici specialistů.

CRYSIS, 2007, Crytek Studios; FPS z překrásného tropického ostrova. Jeden muž stojí proti bandě teroristů a možná i něčeho mnohem horšího.

DRIVER, 1999, Reflections; Simulátor, kde hlavní roli hrají rychlá auta šedesátých a sedmdesátých let. Hlavní postava je agentem tajné policie a má se díky svým řídicím schopnostem dostat na kobylku nebezpečnému gangu.

DEUS EX: Hlavní postavou je agent vládní organizace, který se připojil k rebelům. Může mít mnoho zvláštních schopností díky tomu, že může vylepšovat své tělo různými "moduly". Žánrově série patří ke scifi.

DEUS EX, 2000, Ion Storm; FPS

DEUS EX: Invisible War, 2003, Ion Storm

DIABLO, 1997, Blizzard Entertainment; Jednoduché akční RPG slavilo v roce 1997 obrovský úspěch. Jasný herní princip, pobít co nejvíce nepřátel, ukázal, že v jednoduchosti je síla.

Série DOOM se stala fenoménem, který zná snad i ten ,kdo nikdy žádnou hru nehrál. Drsný voják na vesmírné stanici ničí vše, co se mu dostane do cesty.

DOOM, 1993, ID Software

DOOM 2, 1996, ID Software

DOOM 3, 2004, ID Software

DUNE 2 - The Building of A Dynasty, 1995, Westwood Studios; První RTS vůbec a obrovská ikona žánru. Vychází z knižní předlohy Franka Herberta.

DUNGEON KEEPER 2, 1999, Bullfrog; RTS, kde hráč velí té „špatné“ straně. Likviduje statečné rytíře, tvrdohlavé trpaslíky, krásné elfy a nebezpečné kněží. Slogan „jak krásné je být zlý“ přinesl velký úspěch.

DUNGEON MASTER, 1988, Interplay; Slavný krokovací dungeon, kde bylo třeba zabít samotného Pána Chaosu

FALLOUT, 1998, Interplay; Postapokaliptické RPG. Hráč musí ve zničené krajině najít náhradní filtr na vodu. Cestu mu však zkrří množství překážek a smrtící radiace bude spíš tou slabší.

FALLOUT: TACTICS, 2002, Micro Forte/ 14° EAST; Strategie navazující na RPG Fallout.

FINAL FANTASY VII, 1997, Square Soft; RPG, které v sobě nese všechny znaky východních her. Čtveřice hrdinů se snaží svrhnout nenáviděného diktátora.

Série GTA patří mezi velmi oblíbené hry. Každý díl vypráví příběh jiného gangstera jehož prací je nejen krást auta.

GRAND THEFT AUTO, 1998, Rockstar Games

GRAND THEFT AUTO 2, 1999, Rockstar Games

GRAND THEFT AUTO 3, 2001, Rockstar Games

GRAND THEFT AUTO 3: San Andreas, 2004, Rockstar Games

HITMAN 2: SILENT ASSASIN, 2002, IO Interactive; stealth akce, Série o nájemném vrahovi z prostředí nedávné minulosti a současnosti. Hlavní postava likviduje jak sovětské generály, šéfy italské mafie, tak i své osobní nepřátele. Podle této série byl nedávno natočen stejnojmenný film.

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, 1995, Cyberdreams; Zřejmě nejlepší adventura s hororovými prvky všech dob. Může pětice zbědovaných otisků lidských vědomí porazit superpočítač?

THE LOST VIKINGS, 1993, Interplay; Logická hra. Trojice ztracených vikingů hledá cestu z labyrintu plného nástrah.

- MANHUNT, 2003, Rockstar Games; FPS se zločincem v hlavní roli. Ten pro pobavení zbohatlíků likviduje v arénách jiné zločince. Čím brutálněji, tím lépe.
- MORTAL COMBAT, 1992, Midway Games; Bojová hra, kde hráč musí v boji na život na smrt porazit soupeře, a tím zachránit svět před zlým císařem.
- NORMALITY, 1996, Gremlin Interactive; Je adventura s humornými prvky, kdo však zažil reálný socialismus, zmrzne mu úsměv na rtech. Hlavní, poněkud anarchisticky založený hrdina se snaží narušit normalizovanou společnost.
- Série POSTAL může být simulací nudného života amerického farmáře. Ten však má doma arzenál na to, aby svým sousedům ukázal, kdo je v tomhle městě pánem.
- POSTAL, 1997, Running with Scissors; FPS
- POSTAL 2, 2002, Running with Scissors; FPS
- Série PRINCE OF PERSIA nabízí zachraňování princezen i, trůnu i vlastního života v prostředí inspirovaném orientální architekturou. Určitě jde o nejznámější „plošinovky“ mez hrami.
- PRINCE OF PERSIA, 1990, Brodenbund Software Inc.; plošinovka
- PRINCE OF PERSIA 2, 1993, Brodenbund Software Inc.; plošinovka
- RED BARON, 1990, Sierra; letecký simulátor z první světové války
- RED BARON 2, 1998, Dinamix; letecký simulátor z první světové války
- SIM CITY 2000, 1993, Maxis; bezkonfliktní budovatelská strategie se svého času obrovskou popularitou
- SIMS, 2000, Maxis; Komerčně nejúspěšnější hra vůbec. Bezkonfliktní simulátor obyčejného života připomíná poněkud složitější Tamagoči.
- SHANGHAI DYNASTY, 1998, Quicksilver Software; Mah-Jongg
- STARSHIP TROOPERS, 2005, Strangelite; Průměrná FPS podle filmu. Úkolem je pobít co nejvíce brouků.
- STONEKEEP, 1995, Interplay; Legendární krokovací dungeon, který nikdy nebyl překonám.
- Série THE ELDER SCROLLS jako první přinesla princip makrosvěta. Zvláště poslední dvě hry zaznamenaly obrovský úspěch. Hlavní hrdina zachraňuje různé části světa Tamrielu před zkázou.
- THE ELDER SCROLLS: ARENA, 1994, Bethesda Softworks; RPG
- THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL, 1996, Bethesda Softworks; RPG
- THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND, 2004, Bethesda Softworks; RPG
- THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, 2006, Bethesda Softworks; RPG

THIEF: Hra ve které se hráč nachází v pozici zloděje ve městě připomínajícím 18. století. Musí používat svých schopností otvírat zámky, tiše se plížit a ze zadu úderem obušku tiše odstraňovat strážce. Literárně by se prostředí dalo zařadit ke „steampunku“.

THIEF: The Dark Project, 1998, Looking Glass Studio

THIEF 2: The Metal Age, 2000, Looking Glass Studio

THIEF: Deadly Shadows, 2004, Ion storm

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: Jak už sám název napovídá, jedná se o hru podle scénáře úspěšných špionážních románů Toma Clancyho. Hlavní postava, Sam Fisher, je nejlepším agentem americké vlády. Po celém světě (země bývalého Sovětského svazu, KLDR, Somálsko atd.) bojuje s nepřáteli USA hlavně z řad teroristů.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL, 2002, Ubisoft Montreal

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow, 2004, Ubisoft Shanghai

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: Chaos Theory, 2005, Ubisoft Montreal

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: Double Agent, 2006, Ubisoft Shanghai (next-gen)/Ubisoft Montreal (current-gen)

Série VAMPIRE THE MASQUERADE a zvláště pak díl Bloodlines přinesl skvělý příběh upíra, bloudícího nocí amerických velkoměst a hledajícího vlastní identitu. Stane se vraždícím predátorem nebo získá zpět svou humanitu. Vše mohl hráč ovlivnit.

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES, 2006, White Wolf Game Studio; RPG

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION, 2000, White Wolf Game Studio; RPG

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR , Relic Entertainment; RTS z temného prostředí Warhammeru. Hráč velí slavné kapitule hvězdných mariňáků Blood Ravens. Má očistit planetu od vojsk chaosu i orků.



## 9 Přílohy

### Příloha č. 1



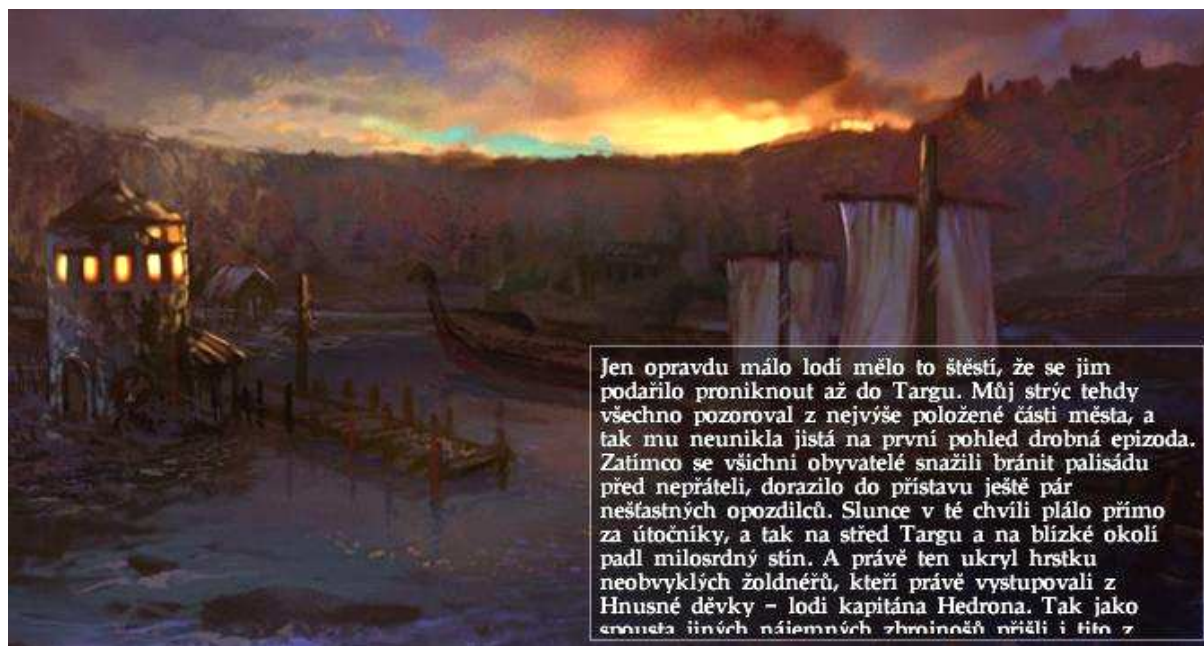
Obrázek 1: hlavní záporná postava série Command&Conquer - Kane (Joseph D. Cukan), vůdce frakce Brotherhood of Nod

### Příloha č. 2



Obrázek 2: snímek ze hry Zaklánač (The Witcher), nepřítelem je krvežíznivá striga

## Příloha č. 3



Obrázek 3: ukázka vyprávění příběhu ze hry Icewind Dale 2

## Příloha č. 4



Obrázek 4: makrosvět ve hře The Elder Scrolls: Oblivion



**Příloha č. 5**



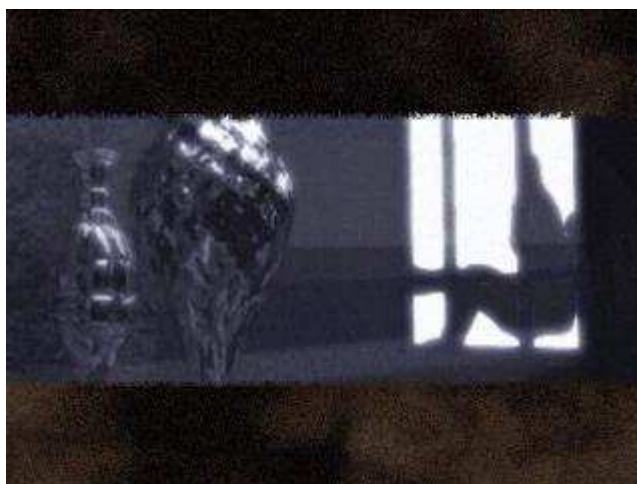
**Obrázek 5: záběr na poušť ze hry Gothic 3**

**Příloha č. 6**



**Obrázek 6: ukázka ze simulátoru Virtual BattleSpace 2<sup>(TM)</sup> české firmy Bohemia Interactive**

**Příloha č. 7**



**Obrázek 7: snímek z intra hry Thief: The Dark Project**

**Příloha č. 8**



**Obrázek 8: snímek ze hry Thief: The Dark Project**

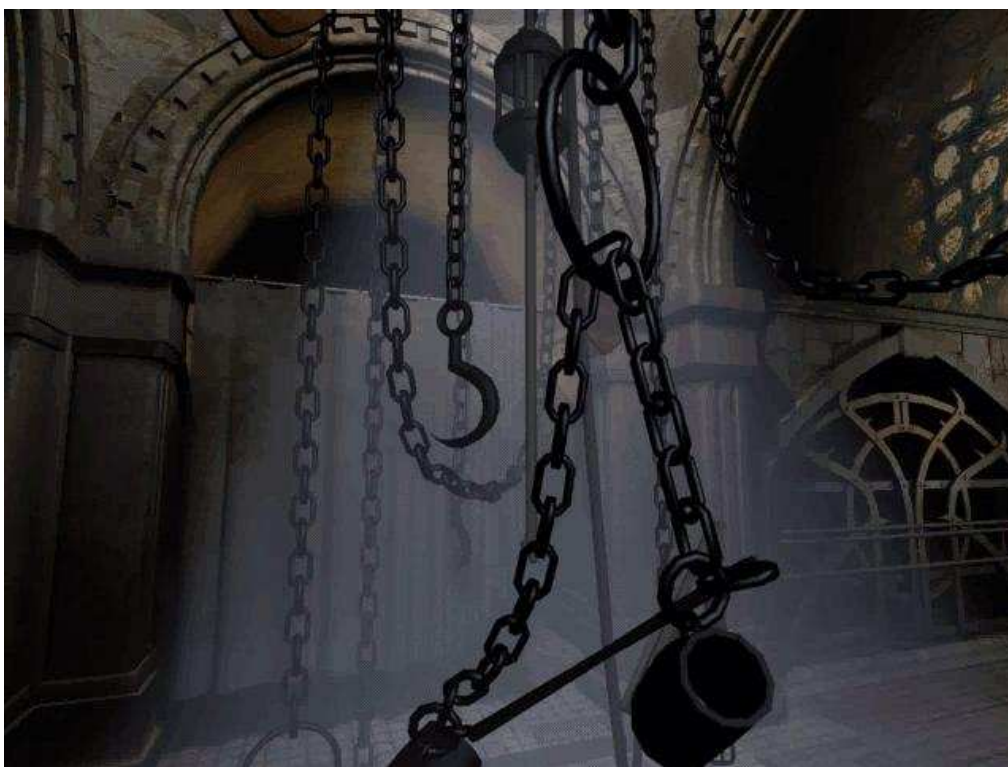
**Příloha č. 9**



**Obrázek 9: snímek ze hry Thief: The Dark Project**



**Příloha č. 10**



**Obrázek 10: vězení (dungeon) ze hry Baldur's Gate: Shadows of Amn**

**Příloha č. 11**



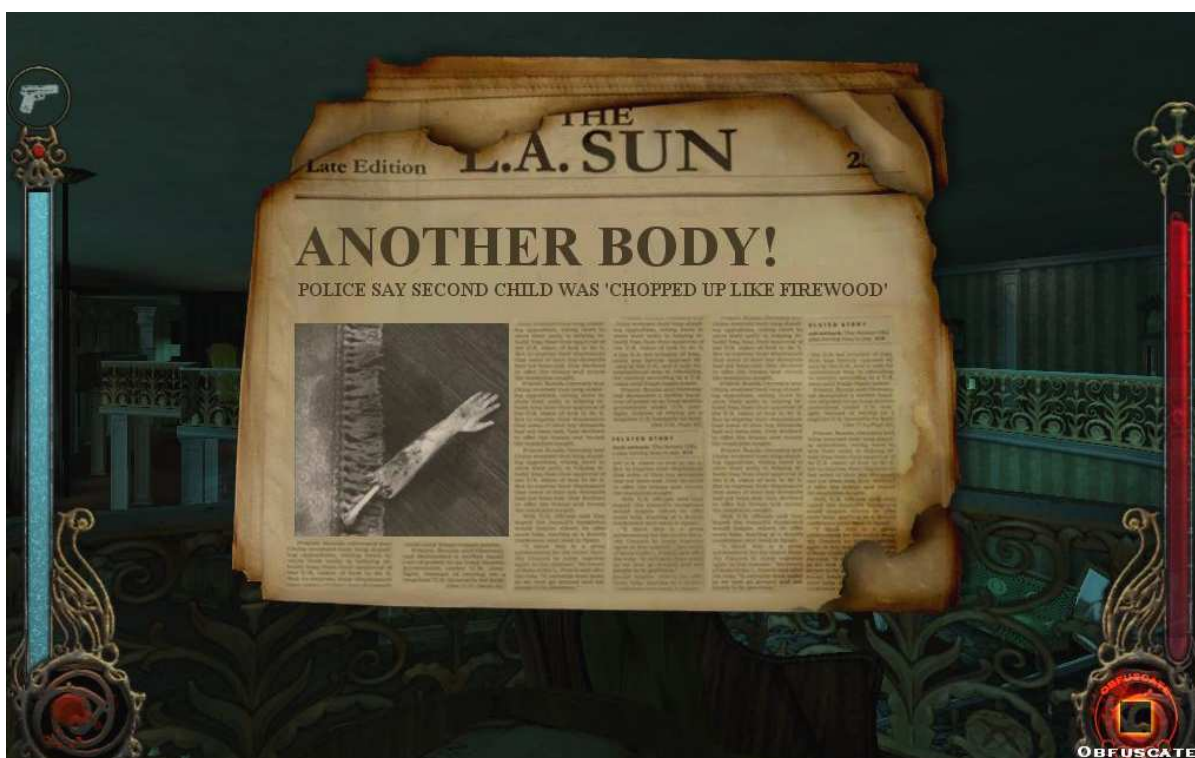
**Obrázek 11: záběr ze hry Prince of Persia: The Two Thrones**

## Příloha č. 12



Obrázek 12: dětská kresba z hororové hry Vampire the Masquerade: Bloodlines

## Příloha č. 13



Obrázek 13: část novin z hororové hry Vampire the Masquerade: Bloodlines

**Příloha č. 14**

Tato příloha doplňuje povídání o využití textu ve hrách. Ve hře Vampire the Masquerade: Bloodlines je vedle obrázků a několika „novinových článků“ využit deník pro rekonstrukci událostí v hotelu, kde straší. Hlavní postava z něj musí vynést náhrdelník, aby zlomil moc ducha vraždícího muže.

*Toto jsou popsané zbytky něčeho, co vypadá jako deník:*

*30/05/1958 - Zrovna jsme přijeli sem, do Ocean House. Máme tady v Santa Monice strávit týden prázdnin. Ed pro nás zamluvil pokoj v nově otevřeném skvělém hotelu. Je to báječné místo, skoro magické. Děti byly celé odpoledne plavat.*

*31/05/1958 - První dva dny byly skoro perfektní, kromě toho, že se mě Ed stále ptal na medailon, co jsem dostala od mé matky. Asi si myslí, že mi ho poslal nějaký jiný ctitel. Ed umí být sladký, ale někdy, když ho chytne záchvat žárlivosti, je lepší nechat ho být. Doufám, že se bude zítra cítit lépe.*

*01/06/1958 - Venku je dnes krásně slunečno, na obloze ani mráček. Ed vypadá trochu rozrušený, stále se ptá, kdo je prý můj „nový přítel“. Hloupý Ed.*

*03/06/1958 - Dnes ráno byl piknik pro hotelové hosty...velká záležitost. Ed má depresi. Nevím, jak ho ujistit, že je to moje jediná láska. Jediná chvíle, kdy vypadá spokojeně je, když se baví se správcem. Kluci a jejich nářadí...*

*04/06/958 - Už nám zbývají jen dva dny a díky bohu konečně pojedeme domů. Ed se nechce bavit ani se mnou ani s dětmi. Taky jsem ho už víckrát viděla v koupelně, jak drží medailon a upřeně se na něj dívá. Bojím se, aby se nezhroutil. Říkala jsem mu, že můžeme jet domů dřív, ale on jenom zavrtěl hlavou. Ani se na mě nepodíval. Já už bych chtěla být doma.*

*05/06/1958- Ed odešel brzy z rána. Neviděla jsem ho od té doby. Jestli se neukáže ještě tak hodinu, zavolám řediteli hotelu. Proti mému přání se šel Ed junior po něm podívat někam dolů do sklepa. Pošlu za ním Tiffany, aby pro něj doběhla...počkat...někdo klepe na dveře...dobrý Bože Ed je celý od krve přišel mě zabít zamkla jsem se v koupelně je šílený nepřestává křičet že budeme navždy spolu a že mě nikdy nenechá odejít někdo prosím pomoz... (písmo se ztrácí směrem ke konci téhle stránky)*



## 10 Summary

This bachelor work is trying to describe narrative concepts in computer games and how it is similar to regular literature. First games were quite simply and story wasn't their target. It started to change in the end of twentieth century with a boom of information technologies. They created computing capacities to tell magnificent stories but only few game designers used this free space to do that. Today stories usually aren't main marketing concept but more and more people expect interesting narrative. It's motivation to finish playing the game.

In following articles of this text I follow the borders between games, literature and movies. It's important from view of genesis of fictional worlds. Every combination of sequence these mediums are possible. For example film by Paul Verhoeven was inspired by Robert A. Heinlein's book *Starship troopers*. At the last Strangelite company made the computer game with the same title. In the other hand game Doom created fictional world for series of books.

Ways of telling stories in computer games are change too. About year 1990 game designers used static picture with text. Last in nineties dominate dynamic animations with reading story (series of Baldur's Gate and Icewind Dale) or short films (Command & Conquer, Thief). Now is a trend to get story inside the games. Non player characters speak with player's avatar, give him quests and help him to understand the fictional world.

Next parts of text I divide games to better understand the position of story in individual type. Very interesting is difference between west (North America and Europe) and east (Japan and South Korea) games. First bring a concept of mimetic structures and therefore some kinds of actions are difficult. Second are with simple concepts of playing. Point of view is on solutions of problem (for example game Mahjong). Others divide is by game genders and empiric or fiction centre.

After that, the text is focused on conception of fiction and possible worlds and tries to think of fictional possibilities. Existence of played subject is linked with another problems – he lives, acts and behaves in specific narrative worlds, where the subject's limitation, motivation to act, interaction, or emotion are built. These all cohere with focusing on existence of played subject and his focalization (point of view) of body, time and space modalities.



In last chapter I pay attention to motives and typical environments which are similar in literature and PC games - for example dungeon, castle, city, inn and forest. These structures are changeable but their primary attributes can be founded in all of them.