

Univerzita Karlova v Praze
Fakulta humanitních studií

Narativní rozměr v počítačové hře

(Bakalářská práce)

Jan Olšan
UČO: 8821
Vedoucí práce: Mgr. Jakub Češka, Ph.D

Český Krumlov, Praha 2007-2008

Narativní rozměr v počítačové hře

Poděkování

Za vedení této práce, podporu, podněty a připomínky, jakož i vedení další práce na Fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy děkuji svému vedoucímu, Mgr. Jakubu Češkovi, Ph.D.

Obsah

I. Úvod	1
Příklady narativních prostředků v počítačové hře	2
Je počítačová hra skutečně narativním médiem?	4
Několik poznámek	7
II. Hlavní část	
Narativní složka simulační složka	8
Rozlišení a definice	12
Simulování a vyprávění	14
Vyprávěcí situace – aplikace na počítačovou hru	17
Interaktivnost a nelineárnost	19
Větvení alternativ ve fabuli – model s proměnnými	22
Vztah simulační a narativní složky	25
III. Závěr	27
IV. Literatura a prameny	28

Narativní rozměr v počítačové hře

I. Úvod

Tato práce se zabývá počítačovými hrami, ovšem ne zcela obvyklým způsobem. Snaží se na toto médium totiž dívat jako na médium narativní, respektive jako na médium, v jehož možnostech je – mimo jiného – i vyprávět příběh. Záměrem této práce je hlavně představit a naznačit možnosti tohoto pohledu, který zatím není příliš rozšířený (to platí zejména co se týče našich zemí). Jiné pohledy na hry (psychologické a sociologické například) zkrátka naratologickou perspektivu zastiňují.

Nepůjde zde o obecné a vyčerpávající teoretické pojednání tohoto tématu, k tomu nám nakonec chybí erudice a odborná zkušenost. Koncipovali jsme text jako částečný popis a analýzu problematiky. Pracovat tedy budeme přímo s herními tituly a rovněž naší vlastní zkušeností s počítačovými hrami a jejich kulturou a recepcí a pokusíme se vytvořit autonomní náhled na problematiku, který by přispěl k práci se širším záměrem, pocházejícím od ostatních autorů. Naším přispěním bude pohled opírající se o předpoklad, že vyprávění příběhu na jedné straně a vytváření prostoru pro hraní samo o sobě – čili to, co běžně chápeme jako obsah počítačových her – na straně druhé představují dva principy, které se v počítačové hře doplňují a nějak k sobě vztahují. Analýzou tohoto vztahu bychom chtěli do problematiky naratologie a počítačových her vnést nové podněty. V celku by pak mělo jít o rozbor poskytující hrubou orientaci a zejména pak inspiraci k dalšímu, podrobnějšímu bádání o problémech zde jen naznačených. V ideálním případě bychom rádi, aby naše skromná práce poskytla jakýsi odrazový můstek odborníkům zabývajícím se vyprávěním, případně literární nebo filmovou vědou, a oni tak mohli snáze rozšířit pole svého bádání o počítačovou hru, jakožto další (vedle textu a filmu) narativní médium. Vzhledem k jeho novosti (toto médium jednak stále ještě prochází rychlým technickým rozvojem; jednak prakticky celá devadesátá léta rostla komplexita jeho výrazových prostředků, mezi nimi právě i těch narativních) lze totiž asi předpokládat, že vědci bez široké zkušenosti s počítačovou hrou (jejími konvencemi, prostředky a významnými tituly) nemohou povahu tohoto média dostatečně zhodnotit. Tato práce by je tedy měla upozornit alespoň na některé za pozornost stojící aspekty problematiky. Z tohoto důvodu se zde také budeme věnovat popisu počítačových her samotných, a to přinejmenším ze dvou důvodů. Jednak nemůžeme předpokládat, že by všichni naši adresáti odkazované tituly detailně znali, nebo si je mohli snadno dohledat. Ačkoliv by sehnání konkrétního titulu nemělo být většinou výrazným problémem, hra většinou oproti např. literárnímu textu nebo filmu klade specifické překážky vyhledání konkrétního „místa“¹ a navíc nám neposkytuje nějaký jednoduchý a univerzální způsob, jak na určité „místo“ tohoto média odkázat².

1 Novější (komplexnější) hry umožňují tzv. uložení pozice („save game“), ovšem výzkumník se většinou musí na určité „místo“ hry jednoduše „prohrát“. Někdy mu v tom pomohou ladící nebo zjednodušující mechanismy ve hře (tzv. „cheats“). Ne vždy je však možné použít „zkratky“. Dosažení určitých míst může vyžadovat i značnou časovou investici, někdy rovněž spojenou s nutností ovládnutí určité úrovně hráčských dovedností (pro výzkumníka se tedy mohou stát překážkou obtíženě herní souboje apod.)

2 Jen v některých případech hry poskytují jakési fyzické souřadnice, kterých se pak dá k odkázání použít. Určitá herní událost se však nemusí odehrávat vždy na stejném místě, a navíc, což je důležitější, může její výskyt záviset na dalších podmínkách, například určitých akcích, provedených na jiném místě. Námi zde diskutované hry založené na Infinity engine (*Planescape*:

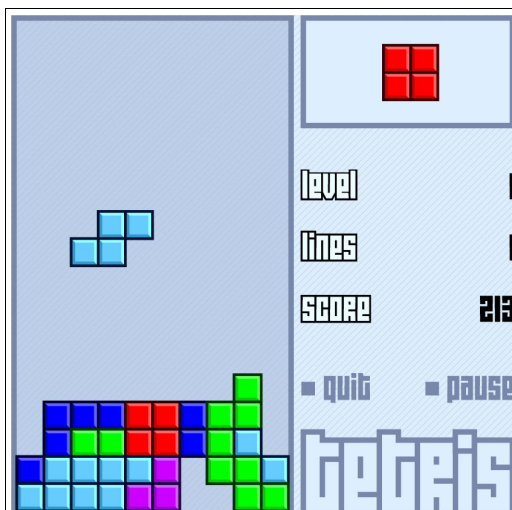
Vedle toho pak předpokládáme, že část našich adresátů s hrami zatím jednoduše nemá větší zkušenost.

Zabýváme-li se počítačovými hrami, máme tendenci narativní hledisko přehlížet. Bez detailnějších znalostí konkrétních titulů o něm ani nemusíme mít ponětí. Proč tomu tak je? Jednak, jak zjistíme, nenajdeme narativní prvky ve všech hrách. Lze dokonce s jistotou říci, že existují hry, v nichž narativní prvky nenajdeme vůbec. Zástupce takových titulů bychom našli zejména mezi hrami jednoduchými a vývojově staršími. Typickým příkladem může být známý *Tetris* (Alexandr Pajitnov, 1985; viz obrázek 1) či průkopnický *Pong* (Atari, 1972). Hry bez narativních prvků však najdeme i mezi komplexními, moderními tituly, k jakým dospěl vývoj během devadesátých let. Jde především o zástupce her logických, sportovních³ a (do jisté míry i) akčních. U těchto typů však již rozhodně není absence narativních složek dána žánrem samým – všechny tři jmenované typy připouštějí obohacení příběhem – narativní složkou. Lze myslím říci, že možnost rozvinout narativní rovinu má každá herní forma s dostatečnou komplexností – zde mám na mysli komplexnost technického zpracování – program („engine“ hry) musí být schopen vyprávění příběhu zprostředkovat. Jak hluboko do historických – jednodušších her – můžeme zpětně hledat narativní rovinu je otázkou: *Arkanoid* (Taito, 1986) a *Arkanoid – Revenge of Doh* (Taito, 1987) jsou velmi podobné *Tetrisu* a *Pongu*, a šlo by vlastně rovněž o abstraktní hry, kdyby v nich nebyla navíc prostíká zápletka: Pojíždějící objekt dole (viz obrázek 2) je ve skutečnosti vesmírná loď Vaus, která odrážením míčku bojuje proti nepříteli jménem Doh. Vidíme tedy, že je-li vůle, lze příběh dostat do jakkoliv jednoduché hry. Limity jsou zde jen technické. Textové vyprávění je sice nenáročné; ovšem pokud hra běží například s displayem s velmi nízkým rozlišením, což je případ jednoduchých handheldů umožňujících hraní *Tetrisu*, „hada“ a podobných „kostičkových her“ (v devadesátých letech kolokviálně označovaných jako „dighry“), může dokonce být nemožné text pořádně zobrazovat.

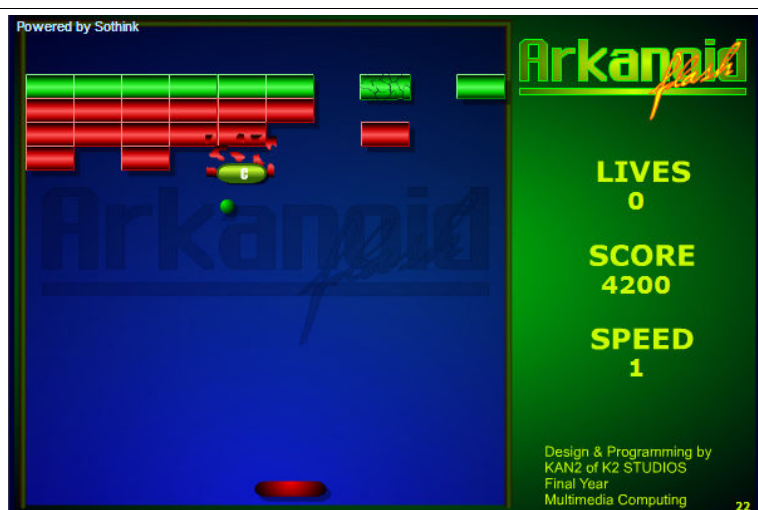
Předmětem této práce budou komplexnější hry, v kterých se autoři rozhodli narativní rovinu rozvinout. Tyto hry vyprávějí příběh, ten přitom je hráči sdělován během samotného hraní. Jsou to zejména hry typu „adventure“, „RPG“; rovněž v akčních hrách je – se stoupající komplexitou titulů – příběh stále častěji vnímán jako důležitá součást.

Torment, série *Icwind Dale*, série *Baldur's Gate*) umožňují zobrazení souřadnic místa na mapě, na které ukazuje kurzor myši.

3 Vyjímkou je například *TrickStyle* (Criterion Studios, 1999), futuristická závodní hra s rámcovým sc-fi příběhem.



Obr. 1: *Tetris* (původně Alexandr Pajitnov, 1985). Tento klon je dostupný na <http://www.freetetris.org/>



Obr. 2: Moderní flashová verze hry *Arkanoid* (původně Taito, 1986), ovšem již bez příběhového pozadí. (<http://www.pareniste.cz/view/765/Flash-Arkanoid.htm?todo=play>)

Příklady narativních prostředků v počítačové hře

Jak takový narativní prvek v počítačové hře vypadá? Předběžně si ukážeme dva příklady – jeden z hry ještě relativně archaické, další pak z hry, kterou již lze označit za komplexní. První titul je *Golden Axe* (Sega, 1989). Jde o akční hru, v které se hráč probíjí krajinou, kterou přepadla armáda různých fantastických monster. (Takový námět podněcuje zvědavost a implicitní otázky, jejichž zodpovídáním se přímo buduje příběhové pozadí. Pokud toto uvážíme, nepřekvapí nás, že do těchto akčních her příběh, formující jakési pozadí, rámec, do kterého je prostředí hry zasazeno, do jisté míry přirozeně patří. Vyprávění je tak produkováno i zcela mimoděk - výchozí situací a prostředím hry, které jsou nezbytné, jakož i nutností dodat jim hodnověrnost patřičnou propracovaností a hloubkou.)

Ukázka pochází ze samého začátku hry. Poté, co hráč vybere jednu ze tří postav, do kterých se může převtělit, a nahraje se první herní lokace (oblast), spustí program jakýsi miniaturní prolog. Hráč během něj ještě nemá kontrolu nad svojí postavou – její chování (v tomto případě jen pohyb a dvě repliky) ještě řídí počítač, respektive – prostřednictvím naprogramování – autor hry. Poté, co se hráčova postava objeví na obrazovce, v jakémsi plenérovém prostředí, vyjde jí o berli naproti voják zbrocený krví, pronásledovaný zástupcem jednoho z několika druhů nepřátel, které tato hra obsahuje. Hráčova postava mu vyběhne vstříc, nestihne však již nepřítele zastavit, ten vojákovi zasadí několik ran a odběhne. Následuje dialog, z kterého se dozvídáme, že hráčova postava (nezáleží na tom, která z třech možných byla na začátku vybrána) vojáka zná (viz také obrázek 3):

„Hráč“: „Alex, what has happened?....“

Voják: „His Majesty and the princess have been taken by Death-Adder!
Revenge them for me, my friend....“

„Hráč“: „Alex....“⁴

4 *Golden Axe* (Sega, 1989), verze pro herní automaty („arcade“). Upozorňujeme, že jednotlivé verze této hry (pro osobní počítače, počítače Commodore Amiga, konzole Sega a další platformy) se v zpracování mimo jiné tohoto prologu velmi liší. Viz dále.

Vzápětí voják podlehne svým zraněním, a až nyní přichází moment, kdy hráč dostává kontrolu nad postavou. Tím nadchází hlavní část hry – boj s monstry.



Obř. 3: *Golden Axe* (Sega 1989), automatová verze.

I u druhého titulu – RPG hry *Baldur's Gate* (BioWare, 1998) – bychom ve zkratce mohli zápletku charakterizovat podobně – hráč se proboujává pseudostředověkou krajinou. Proti starší *Golden Axe* však najdeme příběh mnohem obširnější, s rozvinutější strukturou a mnoha vedlejšími zápletkami; důležitější než kvantitativní odlišnost je však to, že s narativní linií – tedy s prvky tuto linii tvořícími – se hráč setkává po celou dobu hry, a nikoliv jen v prologu a epilogu. (Specifičnosti koncových a úvodních sekvencí se ještě budeme zabývat)

Prolog je zde verbální. Hráč poslouchá nebo čte (text je zároveň namluven) několik odstavců, v nichž mu vypravěč stručně sděluje, co je protagonista (čímž zde míníme postavu, s kterou se hráč bude ztotožňovat) zač a v jaké situaci se nachází:

„Nestled atop the cliffs that rise from the Sword Coast, the citadel of Candlekeep houses the finest and most comprehensive collection of writings on the face of Faerun. It is an imposing fortress, kept in strict isolation from the intrigues that occasionally plague the rest of the Forgotten Realms. It is secluded, highly regimented, and it is home.

Within these hallowed halls of knowledge your story begins. You have spent most of your 20 years of life within this keep's austere walls, under the tutelage of the sage Gorion. Acting as your father, he has raised you on a thousand tales of heroes and monsters, lovers and infidels, battles and tragedies. However, one story was always left untold: that of your true heritage. You have been told that you are an orphan, but your past is largely unknown.

Lately, Gorion has been growing distant from you, as if some grave matter weighs heavily on his heart. You have asked about his concerns as gently as possible, but your queries have been in vain. Your sole comfort is the knowledge that he is a wise

man, and you know he will tell you when the time is right. Nonetheless, his silence is troubling and you cannot help but feel that something is terribly wrong...

*Today, Gorion has appeared more agitated than ever, and now he has uncharacteristically interrupted your chores in the middle of the day. Imparting hurried instructions for you to equip yourself for travel, he has handed you what gold he can spare, but given no clue as to why. Nevertheless, you now stand before the Candlekeep Inn, ready to purchase what you need for an unplanned and unexpected journey.*⁵

Podíváme-li se pozorněji na prostředky stavby počítačové hry, které jsme právě představili, zpozorujeme, že se vymykají (obecně předpokládané) podstatě hry jako takové. V této fázi hry totiž striktně vzato k hraní nedochází. V dialogu ze hry *Golden Axe* jsme hrdinu hry označili jako „hráče“, ale na místě jsou uvozovky, protože chování této postavy teď není určováno hráčem (tedy recipientem hry v aktuálním světě), nýbrž je cele dané naprogramováním hry – tedy je dílem autora hry⁶. V této části totiž hráč nehraje, ale sleduje. Podotýkáme, že (jak uvidíme dále) k momentům, kdy (hráčovo) hraní ustupuje, aby bylo nahrazeno sledováním událostí dopředu naprogramovaných autorem, může docházet po celou dobu hry – nikoliv tedy jen v úvodu hry či na konci.

Napsali jsme „události dopředu naprogramované autorem“. Vhodné slovo by bylo i „napsané“. Od této chvíle budeme právě o takovýchto prvcích počítačové hry mluvit jako o prvcích nebo prostředcích narativních – tvrdíme totiž, že jsou to prvky, jejichž úlohou je zprostředkovávat příběh. Není přitom dle našeho názoru důležité, zda má tento příběh za účel dokreslit prostředí hry, dodat mu hloubku a tím i působivost, nebo zda je vyprávění příběhu hlavním cílem celého díla. Tuto otázku nechme stranou, neboť ve výsledku není mezi vyprávěním, které je cílem a vyprávěním, které vzniklo jako prostředek, nějaký strukturální rozdíl. V obojím případě tedy můžeme používat označení narativní hry – podstatné je, že hra obsahuje vyprávění, ne proč toto vzniklo. Chcete-li definici, mohla by znít: *Narativní počítačová hra je taková počítačová hra, která zprostředkovává příběh.* Pro náš rozbor není příliš podstatné, jak významné postavení tento příběh v dané hře má.

Je počítačová hra skutečně narativním médiem?

O tom, že příběhové prvky v narativních hrách skutečně představují vyprávění a že by se jimi tedy teorie vyprávění měla zabývat, svědčí přinejmenším příbuznost, kterou vykazují s již „uznávanými“ druhy vyprávění. Vraťme se ještě k oběma příkladům. Všimněme si, že prolog *Golden Axe* má v podstatě filmový charakter. Může nás mást, že promluvy postav jsou vyvedeny v textu, to je však způsobeno technickými omezeními dobového hardwaru. Pokud by hra nebyla z roku 1989, tento narativní prolog by vskutku mohl mít podobu filmové scény. Pro pořádek je třeba říct, že v *Golden Axe* je tato sekvence realizována přímo pomocí „engine“ hry, tedy programové části, která realizuje herní prostředí a objekty. Nové hry často používají regulérní filmovou sekvenci, většinou vytvořenou metodou trojrozměrné počítačové animace. To je však rozdíl spíše technický – neboť oba druhy zobrazení mohou mít stejný výsledek.

5 *Baldur's Gate* (BioWare, 1998). Text zobrazený a přednesený při započetí nové hry.

6 Z tohoto důvodu budeme v dalším výkladu používat označení „hráč“ pro recipienta. Postavu ve hře, s níž se recipient ztotožňuje a do jejíž role se vcítuje budeme označovat pojmem „protagonista“.

Prolog z Baldur's Gate má zase podobu, která tíhne k prozaickému textu. Odhlédneme-li od v próze nezvyklé druhé gramatické osoby, mohl by být tento text součástí románu, psaného tak, aby čtenáři nabízel přímý pohled na fikční svět. Našli bychom obdobné pasáže (i v úvodních částech hry), které používají třetí osobu (ačkoliv referují o protagonistovi, tedy postavě, která by měla být identifikována s hráčem), a příbuznost takovéto – narativní – pasáže s prozaickým textem je pak jasně zřetelná. Například ve hře *Albion*: Na počátku hry se hráč ocitá v kůži pilota Toma Driscolla. Hra obvykle s hráčem komunikuje prostřednictvím neuvozených přímých řečí postav, nicméně v jistých případech se uchyluje k vypravěčským vstupům: „[Po té, co Tom vyjde z kajuty] *When Tom goes out into the corridor, he sees Christine, his girlfriend, approaching him. He goes to talk to her.*“⁷ Jako bychom se tedy setkali s ostrůvkem klasického verbálního vyprávění vnořeným do prostoru hry.

Dalším argumentem, proč počítačovou hru prohlásit za narativ, je fakt, že stejně jako lze román převést do filmového zpracování, lze (narativní) hru převyprávět jako film nebo prozaický text.⁸⁹ A to buď volně, nebo velice těsně – existuje například neoficiální kompilát početných textových pasáží a dialogů (důležité netextové ztvárněné okamžiky byly editorem převyprávěny) ze hry *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) který představuje sice neobratný a neústrojný, přece však prozaický text románového formátu¹⁰. Existuje však mnohem více prozaických textů příznivců her, které látku, která je ve hře zprostředkována, převyprávějí volně, vlastními slovy¹¹.

Film je dnes považován za vyprávění (narativ) stejně jako literární (nebo prostě vypravěcí) text, považují tedy za případné, aby se hra jako médium chápala zhruba na stejné úrovni, ačkoliv její vypravěcí potenciál není vždy využit, a nejde o jedinou její náplň. Podobná situace je ovšem i s jinými médii, s textem a filmem; Seymour Chatman však¹² demonstruje existenci narativního obsahu v renesanční malbě – u tohoto média je asi nejzřejměji vidět, že narativní obsah není pro médium „nutný“ nebo „povinný“, nýbrž jen možný a druhotný. Proto by se dle našeho osobního názoru neměla narativní stránka počítačové hry podceňovat s argumentem, že v tomto médiu vyprávění není důležité, nebo potažmo že je na primitivní a umělecky nízké úrovni. Uměleckou hodnotou herních narativů se zde zabývat nebudeme, zároveň si však nemyslíme, že by toto médium nebylo schopno estetickou funkci akcentovat.

Shrňme: V některých počítačových hrách (a právě takovými se budeme zabývat) nacházíme prvky, jejichž primárním účelem je – tvrdíme – právě

7 *Albion* (Blue Byte Software, 1995). Příklady pocházejí ze samého začátku hry na lodi Toronto.

8 Půjčujeme si tuto argumentaci od Seymoura Chatmana, jenž ji však použil o filmovém vyprávění. Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 9, 20.

9 K problematice převodu mezi hrou a konvenčními narativy viz Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/> Autor se také věnuje zákonitostem převodu jednotlivých elementů.

10 Rhyss Hess: *Planescape: Torment*, publikováno elektronicky, 2000. K dispozici na <http://www.wischik.com/lu/senses/pst-book.html>

11 Jde o takzvanou „fán fiction“, dobře známou v (zejména) populární kultuře. Na internetu ji najdeme nepřeberné množství: příkladem budiž Niels Dekker: *Tankards and Tempers*, publikováno elektronicky, 2001-2005. Jde o poměrně volné převyprávění hry Baldur's Gate II. K dispozici na <http://www.gamejag.net/TnT/>

12 Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 34.

zprostředkovávat příběh, tedy vyprávět. V této práci si budeme všimnout právě takovýchto prvků počítačové hry, uvidíme, jak staví příběhovou linii, bude nás zajímat vztah této linie či roviny k „zbytku“ hry – těm částem, v kterých se nevypráví, ale prostě hraje, a kterým zde budeme říkat pasáže simulační. Pro hlubší pojednání této „výchozí“ náplně počítačové hry odkážeme k práci Gonzala Frascy, zejména *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*¹³, které mimo jiné vděčíme za pojmy simulace, simulační (stránka) v protikladu k vyprávění a narativní stránce. Frasca je zastáncem ludologie, což je nový obor zaměřený na různé druhy her (nejen počítačové) právě spíše se zřetelem k tomuto simulačnímu aspektu. Byť nás zajímá naopak příběh a vyprávění, může nám ludologie přispět k nezbytnému poznání simulační stránky hry (ke které narativní aspekt musíme vztahovat). Zda či do jaké míry je mezi těmito dvěma kategoriemi prvků – narativem a simulací – exkluzivní vztah, či zda jde pouze o dva ideální póly, ke kterým mají různé stavební prostředky počítačové hry různě silnou a neexkluzivní příslušnost, je otázka, ke které se ještě později vrátíme.

Vedle faktu, že narativní složka není součástí, jež by byla pro počítačovou hru nezbytná, přispívají k menšímu povědomí o tomto aspektu her ještě jisté asociace, které problematika vyvolává. Již samotný název zkoumaného média nás vede k tomu, abychom na něj nahlíželi jinou optikou, než naratologickou či dokonce přímo literárněvědní. Tím nechci naznačovat, že zkoumání her z hlediska teorie her či filosofie hry vychází z chybných předpokladů nebo že počítačové hry špatně interpretuje, jde samozřejmě o plně legitimní výzkumné směry; je však dobré si uvědomit, že jde o odlišný přístup, který zkoumá – či lépe řečeno, všímá si – jiných stránek našeho materiálu. Jelikož si v této práci kladu za cíl popisovat, jak hry zprostředkovávají příběh, to jest jak vyprávují, budu se zabývat stránkami hry podstatnými pro pohled takřkajíc naratologický, budiž mi tedy prominuto, že na předmět zájmu například hledisko teorie her či filosofie hry neuplatním. Níže uvidíme, že oproti naratologii, již se budu zabývat já, tyto teoretické přístupy vlastně tematizují složku hry, kterou lze proti narativním prvkům vymezit do jakési opozice, již zmíněnou složku simulační.

Pokud jde o průzkum počítačových her z pozic naratologie, ignorování jejich existence není jedinou obtíží, s kterou je třeba počítat. Teoretici, kteří se hrami již začali zabývat, totiž zhusta předvádějí další nepříjemný exces, a sice poměrně ostrý „boj“ o to, čím sférou vlivu se počítačové hry stanou. To je vede k nepřiměřeným, silně reduktivním pohledům na toto médium. Najdeme vědce, kteří prosazují názor, že princip počítačové hry, interaktivita, představuje budoucnost vyprávění, jakýsi jeho další vývojový stupeň. Takové nové vyprávění (Janet Murrayovou demonstrováné na Hamletovi¹⁴), by z recipientů vytvořilo aktéry, kteří by aktivně sehráli příběh. Dle našeho názoru takový přístup nechápe, že hra má dvojí povahu, a herní (simulační) a narativní části proti sobě stojí v jisté opozici (ale zároveň interakci), jak se budeme snažit ukázat v této práci. Jiní odborníci pak oponují, že klasické vyprávění nelze automaticky rozvíjet tímto směrem: V Hamletovi by hráči těžko hráli své role (Ofélie, Hamlet) s cílem zemřít. Skutečně asi cítíme, že „existenční“ situace postavy, již ovládá autor je značně odlišná proti situaci postavy, o kterou se „stará“ recipient – smrt takové postavy je sice možná, recipient má však

13 Gonzalo Frasca: *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, in: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003; k dispozici elektronicky na http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

14 Viz její publikaci. Janet Murray: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York 1997.

zcela jistě odlišná očekávání; počítačová hra navíc v takových případech definitivního neúspěchu snažení postavy (smrti) prostě začíná znovu a dává novou šanci¹⁵. Jak si všímá Juul, k neúspěchu dochází jen při konkrétním hraní, v kompletní, ideální linii nemá místo, protože tato „ideální cesta hrou“, složená z jednotlivých „herních sezení“, neúspěchy neobsahuje. Jde o takovou kombinaci alternativ, kde krizové situace a osudové zkoušky – často též události závisující na náhodě – dopadnou dobře, takže hráč přežije a podobně. To je zásadní rozdíl narativu se herní složkou oproti narativu standardnímu a zároveň důvod, proč by se na něj mělo nahlížet jako na novou, kombinovanou formu, a ne jak na náhradu nějaké starší formy.¹⁶

Rovněž je nevhodné považovat počítačovou hru pouze za narativ a podceňovat tak ty její prvky, které se tomuto pohledu vzpírají. Redukcionismus tohoto přístupu je podle nás zřejmý. Asi budeme mít pravdu, když si dovolíme předpokládat, že hra je primárně skutečně jen hra a že vyprávění je jakousi její přídatnou složkou, která se objevuje až během jejího vývoje. Narativní složka není samozřejmá ani dominantní (ve většině případů; v úvodu jsme již naznačili, že přítomnost vyprávění je dána žánrově, dobově, technicky ale i přímo svobodným tvůrčím rozhodnutím autora).

Například Espen Aarseth kritizuje aplikaci narativního hlediska na počítačové hry vůbec¹⁷. Podle něj se tento přístup pro hry nehodí a je spíše na obtíž (mluví o „narativismu“). Jeho názor je ovšem spojen s domněnkou, že narativita do hry nepatří, že spíše oslabuje její sílu, která spočívá v simulaci. Aarseth tedy považuje narativní hry za podřadné; takové pozici je však dle našeho názoru také dobré se vyhnout. Hry, které označuje za nudné, repetitivní a slabé každopádně své hráče našly. Určitá část recipientů má jednoduše jiný vkus a narativitu naopak oceňuje, nebo naopak vyžaduje.

Několik poznámek

Než přejdeme k vlastnímu výkladu, dovolme si ještě pár poznámek. První se týká takzvaných „masivně multiplayerových“ online her. Nejčastěji se užívá anglický termín „massively multiplayer online role-playing games“ (v tomto případě jde tedy o hry typu RPG, ale existují i online strategie a akční hry typu „first person shooter“ provozované přes internet s velkým množstvím hráčů). Spojuje se s velice populárními tituly jako je *Ultima online* (Origin Systems, 1997), *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) nebo *Lineage* (NCsoft, 1998). Tyto hry jsou vytvořené tak, aby je mohl hrát velký počet navzájem interagujících hráčů najednou prostřednictvím sítě internet. Za posledních deset let jsme slyšeli z mnoha stran hlasy, považující internetové „massive multiplayer“ hry za budoucnost odvětví a předvídací typu „singleplayer“ rychlý úpadek. Nechceme zde tyto spekulace posuzovat, ačkoliv je pravdou, že online hraní zažívá ohromné úspěchy (*World of Warcraft* začátkem roku 2008 překročil počet deseti miliónů klientů). Toliko se vyjádříme k tomu, proč těmto titulům, které jinak teoretiky velmi zaměstnávají (možná více než počítačové hry „klasické“), v této práci nevěnujeme pozornost.

Každé dílo (jak text, film, tak hra) má omezený rozsah. Vyplývá z toho, že hra se zákonitě jednou musí vyčerpat, začít se opakovat a nudit hráče. Návraty k již

15 Viz Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/>

16 Tamtéž.

17 Viz Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *First Person*, 2004. Elektronicky k dispozici na: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

dohrané hře sebou přinášejí stále menší požitky. U her se silnou úlohou příběhu je tento „syndrom klesajícího užítku“ velmi rychlý, u her více stavějících na akci, simulaci a boji a hraní než na vyprávění pomalejší. (To je ostatně jeden z Aarsethových argumentů proti narativním hrám.¹⁸) Hra *Counterstrike* (modifikace hry *Half-life*; Minh „Gooseman“ Le, Jess „Cliffe“ Cliffe, 1999; Valve Software, 2000) je populární již mnoho let, stejně jako *Quake 3* (id Software, 1999). Obě tyto střílečky jsou dle naší zkušenosti i po letech, přes neustávající nápor nových titulů, stále běžnou zábavou na studentských kolejích vybavených síťovou konektivitou. Je to proto, že náplň nenarativních her tohoto typu se podstatně méně opakuje. Přispívá k tomu samozřejmě i to, že protivníky jsou lidé, a nikoli předvídatelný počítač.

„Massive multiplayer“ hry tohoto využívají. dokáží poskytnout mnohem větší prostor k hraní než „singleplayer“ hra, protože vlastně využívají hráče pro tvorbu herního obsahu. Autor již nemusí vytvářet tolik umělých postav, příležitostí k soubojům a interakci, neboť je poskytnou lidé, hrající hru, a navíc kvalitněji, unikátněji a méně předvídatelně. Lze tedy s trochou nadsázky říct, že online multiplayer hra zvětšuje své simulační pole (svůj herní svět) tím, že staví jednotlivé hráče proti sobě. Tuto výhodu má však právě jen v simulační sféře. Naopak vyprávěcí aspekt je v takovýchto hrách upozaděn, hráči ho často nepotřebují, neboť svět masive multiplayer hry je spíše prostorem pro jejich realizaci. Vyprávění tak zdá se zůstává doménou „singleplayer“ her. Zda to tento typ her zachrání, nebo s ním naopak narativnost ve hrách zemře je těžko předpovědět. Pokud však příběhové (narativní) hry skutečně mají své ctitele, pravděpodobně obojí přežije.

Poznámka druhá: tato práce byla ve velké míře napsána se zřetelem ke knize Seymoura Chatmana *Story and Discourse – Narrative structure in Fiction and Film*¹⁹ (neboli česky Příběh a diskurs). Používáme zde jeho termíny událost (event) a existent (existent), stejně jako pojmy jiných autorů v knize představené, a vůbec jej používáme pro orientaci v oboru naratologie a jeho konceptech. Tímto bychom tedy chtěli přihlásit k dluhu, který vůči Story and Discourse a jejímu autoru máme, a zároveň vyjádřit vděk. Čtenářům tuto práci (čerstvě v českém překladu) rozhodně doporučujeme.

Dále, jak jsme už řekli, je tato práce především popisem a analýzou přímo zdrojového materiálu, budiž nám tedy odpuštěno, že se nezabýváme teoretickými koncepcemi jiných autorů. Bylo by to jednak na škodu, neboť chceme, aby toto představení narativnosti her fungovalo samostatně, bez větší znalosti dalších prací. Naše analýza bude tedy sice v tomto směru omezená, zase však nabídne jiný pohled. Dále, co se týče technických a programátorských záležitostí, vycházíme stejně jako v naratologické analýze především z vlastních zkušeností a pozorování. Bohužel se nám nedostává programátorského vzdělání ani hlubších znalostí fungování skriptovacích jazyků nad rámec obecného povědomí naší počítači odchované generace, a tak budou naše postřehy a výklady technického pozadí her nutně omezené. I elementární představa o fungování programů, kterou jsme získali hraním, studiem návodů k hrám či v internetových diskusích o modifikování her, nám však umožní dosáhnout zajímavých zjištění, relevantních pro náš hlavní objekt zájmu, tedy naratologickou analýzu.

II. Hlavní část

18 Viz Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *First Person*, 2004. Elektronicky k dispozici na:

<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

19 Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York).

Narativní složka a simulační složka

Jak už jsem naznačil v úvodu, má (narativní) počítačová hra dvě svébytné složky, z níž jedna je spojená se zprostředkováváním příběhu, zatímco druhá obnáší to, co lze povšechně (ale diskutabilně) označit za vlastní hraní. Nyní se pokusíme toto rozdělení vyložit. Vraťme se proto ke hře *Golden Axe* z úvodu, jejíž jednoduchý prolog jsme již předvedli, a zhruba načrtneme celou její stavbu. Jednoduchost tohoto titulu nám totiž umožňuje jej představit takřka jako celek.

Již jsem v úvodu popsal děj prologu. Je pevně daný, je přímo „napsán“ autory hry. Tvoří expozici herního světa a protagonistovy situace. Dále víme, že recepce této části hry je pro hráče „pasivním“ aktem, podobným recepci vyprávěného příběhu v literatuře nebo filmu, a nikoliv hraním jako takovým. Tato část hry představuje součást toho, co nazýváme *narativní složkou* hry. V momentě, kdy hráč dostane do rukou kontrolu nad protagonistou, se situace mění. Na obrazovku příběhovou první dva nepřátelé, a hra se začne odvíjet podle toho, jak hráč manévruje svojí postavou a řídí její útoky (protivníky ovládají skripty, o nichž lze zjednodušeně říct, že fungují na principu stimul – reakce). Hráč se nyní pohybuje v simulaci souboje (jakkoli zjednodušené) a v rámci možností herního „engine“²⁰ se postava, kterou ovládá, řídí jeho svobodnou vůlí. Autoři hry zde prostřednictvím programu toliko vytvořili možnosti k tomu, aby byl samotný průběh (boj) realizován hráčem. Tato část hry je představitelem *simulační složky*. Samotný boj ve hře probíhá v pěti oblastech (herním žargonem bychom řekli „levely“ čili úrovně), které představují různá místa, kterými se hráč při své kampani probíje. Na začátku se hráč objeví v první z nich, po vítězství se obraz setmí a hráč se objeví v nové oblasti. Mezi pět hlavních – bojových – oblastí autoři vložili menší levely (oblasti) se zvláštní náplní. Hráči se naskytne pohled na svou postavu, která v noci dřímá u ohníčku, když tu se na scéně objeví loupeživí skřítki a ukradnou nádobky umožňující seslání kouzla, které protagonista vydobyl v předchozí oblasti. Protagonista se probudí a v omezeném čase se hráč může pokusit nádobky násilím získat zpět, případně jako revanš vytlouct nějaké navíc. Tento zápas je v režii hráče, je simulační, a jeho výsledek tedy není předem určený. Událost sama (nocleh a příchod zlodějů, probuzení protagonisty) však pravděpodobně patří do narativní složky, je pevně a předem dána. Toto intermezzo se v drobných obměnách ještě třikrát vrací. Na jeho konci vždy skřítki utečou, obraz se setmí a než se protagonista objeví v následující oblasti (a opět začne simulace boje), ukáže se mapa zobrazující jeho cestu s krátkým popisem, jenž je opět narativním prvkem (tuto pasáž čteme před čtvrtou hlavní, bojovou oblastí):

*We have come in close vicinity of the castle. But the way is packed by enemy lines. We must dare the „Fiend's Path“ to reach the castle.*²¹

Na konci poslední, páté oblasti protagonista bojuje s vůdcem monster (Death Adderem). Poslední ranou končí nadobro simulační složka této hry, vše další je už

20 Hráč se pohybuje po ploše, může skákat, program mu ale neumožňuje vrátit se zpět, protože herní prostor se pohybuje jen dopředu, resp. Doprava, dokud se nedojde na konec herní oblasti (mapy). Možnosti útoků jsou omezené, postava však může zaútočit plošným kouzlem a také ukořistit zvíře, na kterém lze jet a útočit jeho prostřednictvím.

21 *Golden Axe* (Sega, 1989) automatová verze. Tento text nalezneme i ve verzi pro konzole a osobní počítače.

jen narativní koncovka. Death Adder upadne a při pádu se osudnou náhodou dorazí vlastní sekerou. Ze stropu jsou spuštěni na řetězu přivázaní příslušníci královské rodiny. Obraz se setmí, šipka na mapě dorazí ke slovu „Fin“ a objeví se prostě „Congratulations!“ coby uzavření vyprávění i hraní. Hra ještě zobrazí číselné zhodnocení bojové výkonnosti hráče a poté, což je zajímavější, humornou scénku, kdy monstra a tři potenciální protagonisté hry *Golden Axe* vyskočí z herního automatu, vybuchnuvšího v jakési herně, načež vyběhnou ven. První prvek – zobrazení „skóre“ – není zřejmě ani narativní, ani simulační, asi bychom ho označili za jakousi obslužnou část herního programu; zatímco druhý prvek, který je podobný například bonusům na filmových discích, asi představuje samostatný, ovšem čistě neherní narativ.²²

Tolik tedy popis hry *Golden Axe*. Uvedli jsme jej zde v značné šíři; jednak aby i čtenáři, již mají jen letmou, nebo dokonce žádnou zkušenost s počítačovými hrami obsahujícími narativními prvky, získali základní představu, jak taková narativní hra vypadá, hlavně jsme však tím chtěli demostrovat, že počítačová hra má dvě odlišné složky – složku narativní a složku simulační. Připomínáme, že se zde bavíme o hrách, které obsahují příběh, buďto si tedy tuto dichotomii vyhradíme jen pro hry takzvaně narativní, nebo můžeme říci, že narativní složka není zastoupena v každé hře. V hrách narativních, kterými se zabýváme, však tyto dvě složky rozhodně nalezneme. Že jsou svou podstatou odlišné, je myslím zřejmé, v předchozím výkladu jsme příležitostně uváděli jejich vlastnosti, které se za chvíli pokusíme vymežit přesněji.

Už zde je však nutné upozornit na omezení vlastní této dichotomii. Obě tyto složky jsou sice skutečně rozdílné svojí podstatou, nefungují ale jako nějaký striktně binární systém, do kterého bychom bez potíží a jednoznačně rozčlenili všechny prvky hry. Dalo by se říct, že jde o jakési ideální typy. Jasně sice cítíme jejich odlišnost, prostředky obsažené v nějaké konkrétní hře bychom však do těchto kategorií mohli rozčlenit jen s větší či menší mírou tolerance. Proč tomu tak je, jsou-li, jak tvrdíme, obě složky hry svou podstatou jasně rozdílné?

Prvně je třeba si uvědomit, že jsme dvojí podstatu narativní hry (nebo jinak řečeno svébytnost narativity v počítačové hře) představili na hře velmi jednoduché, aby bylo možné postihnout všechny části titulu, a tím i jejich funkce a vztahy. V tomto případě můžeme asi směle říct, že epilog a prolog jsou čistě narativní. Ve hře *Golden Axe* se vskutku simulační a narativní pasáže vcelku rozeznatelně střídají. Už při pohledu na intermezza se zloději však narážíme na problémy. Jednak lze říct, že celá tato událost je narativní, je jednou z pasáží příběhu, který hra podává, a její součástí je i zápas se zloději, jehož konkrétní provedení má na starosti hráč. Na druhou stranu by se dalo namítnout, že ona událost, předložená hráči jako narativní prvek, je jen rámcem pro simulační hraní prováděné hráčem. Vidíme tedy, že vyprávění (narativní aspekt) a simulace jsou v konkrétní pasáži a prostředku hry propleteny. V konkrétních případech se tedy jedná spíše o to, ke které složce prvek patří více, a ke které méně, respektive která funkce je pro něj podstatnější, zda

22 Pojednávám zde o automatové (angl. „arcade“) verzi titulu. Zpracování pro herní konzole Sega a domácí počítače se liší: prolog je pojat v módu „telling“, je vyprávěn samotným protagonistou po jeho objevení se na scéně: „Death Adder invaded the castle and has taken the king and princess prisoners. My good friend Alex was also killed in the battle. To defeat them and to bring peace to the land is my duty!“ Hra má rovněž zvrát navíc – po vítězství nad Death Adderem princezna pošle protagonistu zabít dalšího, nadřazeného škůdce, po čemž následují obšírnější (textové) gratulace princezny i programu samotného. Chybí však „bonusový“ mininarativ z herny. V tištěném manuálu je na druhou stranu obšírněji pojednáno pozadí příběhu: invaze monster atd.

vypravování, nebo tvorba prostředí pro simulační složku, tj. hráčovu aktivní realizaci, hraní.

Problém, že větší nebo menší podíl prostředků je ve své příslušnosti k narativní, respektive k simulační části nevyhraněný, má daleko větší dosah u her se složitější strukturou – se složitějším prostředím a příběhem. Pokud například hra obsahuje dialogy, vedlejší události a linie hraní vedle událostí a linií hlavních, začne být prakticky nerozhodnutelné, kde končí simulace a začíná narativ a vice versa. Podívejme se na jeden takový složitější titul.

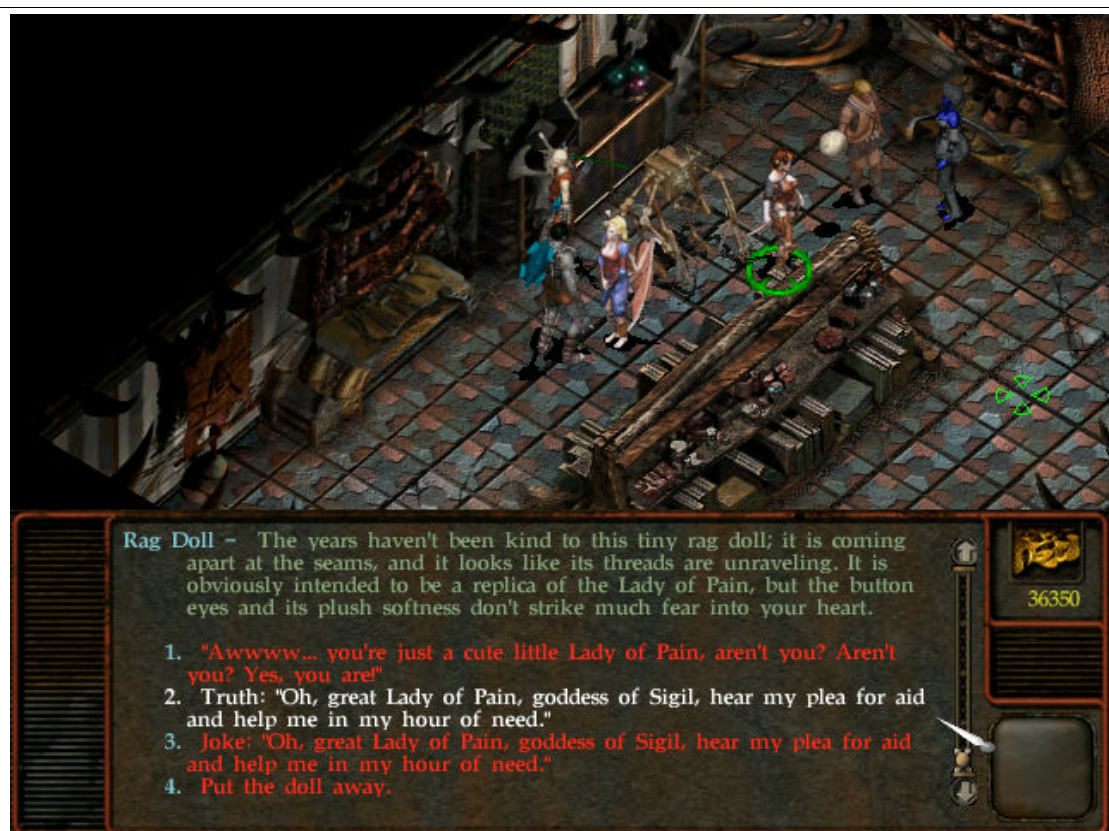
*Planescape: Torment*²³ vypráví příběh na dvou úrovních. Jednak primární herní příběh, to znamená příběh, který hráč prostřednictvím protagonisty (Nameless One) absolvuje během herní linie. Nameless One ztratil paměť, nemůže zemřít, a zdá se, že se kolem něho točí různé záhady a tragédie. Pokouší se tedy zjistit, kdo je, jak se dostal do stavu, v kterém se nachází a jak svou situaci řešit, přičemž se pohybuje bizarním fikčním světem a zažije mnohá dobrodružství. Jak se odvíjí primární příběh, odhaluje hráč i fragmentární příběh sekundární, tedy útržky vlastní minulosti, stejně jako minulost dalších postav. Obojí linii lze považovat za narativní prvky, vsazené do simulačního prostředí neobvyklého fantastického světa. *Planescape Torment* používá do velké míry jako výrazový prostředek text, neboť stěžejní část hry tvoří sociální interakce s postavami (rozhovory, získávání informací, učení se; viz obrázek 4) Stejnou formou však probíhá i interakce s předměty (viz obrázek 5), knihami či obecně většina bodů volby, kdy hra potřebuje hráče konfrontovat s nějakým rozhodnutím. Pro mnohé funkce obvykle realizované přímo hráčovou akcí (příkazem předaným programu různou formou: klávesou, volbou v nabídce) je zde použita forma pseudodialogu, textu stylizovaného ne jako součást herního programu, ale jako součást herního světa. Možná bychom v těchto – v herním světě „reálně“ neexistujících promluvách – mohli vidět hlas herního vypravěče explicitního typu, obracejícího se na hráče nejen při sdělování stavu herního světa nebo částí příběhu, nýbrž také s dotazy v momentech, kdy se má hráč rozhodnout, jak dál směřovat, nebo má dostat jinou příležitost se sám nějak ve hře realizovat. Tak tento vypravěč zároveň vstupuje do sféry simulace. Pseudodialogy, které jsme právě představili, lze tedy považovat za skutečné dialogy, pokud v nich vidíme účast vypravěče.

V těchto dialozích (nebo pseudodialozích) se odehrávají prakticky všechny stěžejní okamžiky hry, a to jak příběhu, tak simulační herní linie. Už nyní tedy vidíme, že formální znaky pasáže vůbec nemusí rozlišovat, zda představuje narativní nebo simulační prvek, jako tomu bylo v jednoduché *Golden Axe*. Vedle toho, že je třeba počítat s možností jistého pozvolného přechodu mezi oběma typy, musíme dávat pozor také na to, že v jednom dialogu mohou být zastoupeny obě složky. Dialog totiž může sloužit nejen jako prostředek sdělení části příběhu, na stejném místě však může poskytovat příležitosti k simulační realizaci hráče. V *Planescape: Torment* hráč při rozhovoru s postavami běžně dostává na výběr více možností vyjádření, často i v případě, kdy je jejich propoziční význam stejný; dále také tehdy, když zvolení odlišné varianty nemá žádné důsledky pro

23 *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999). Jde o jednu z nejvýraznějších her, co se týče důrazu na příběh i (dle našeho názoru) jeho kvality.



Obr. 4: Nameless One (protagonista, zde označen zeleným kroužkem) se setkává s jednou ze stěžejních postav příběhu. Trias hráči prozrazuje, jak dál pokračovat.



Obr. 5: Vedlejší zápletka. Protagonista si pohrává s osudem, když si neuctivě hraje s plyšovou panenkou představující bohyni. Všimněme si, že dialog neobsahuje pouze

přímou řeč. Toto místo však lze chápat i jako simulační událost.

další vývoj hry a příběhu²⁴. Hráč tak může například zvolit, zda svůj výrok míní jako pravdu, nebo chce zalhat, řidčeji lze z výroku udělat přísahu či mu dát jiný význam (viz obrázek 5). Mívá možnost zachovat se slušně a citlivě, nebo na druhou stranu neurvale, výhrůžně, krutě. Extrémní volby (velká agresivita nebo příslovečné mazání medu kolem úst) mají obvykle speciální důsledky (násilnou reakci respektive nějaký prospěch), mezi nimi však může být i několik neutrálních možností se stejným efektem: nic zvláštního se nestane. Cílem hráčů však obvykle je zachovat se šikovněji a svojí výřečností získat informace, finance nebo jinou herní odměnu („experience points“ v hrách typu RPG). Tak se do dialogu dostává simulace, „skutečné“ hraní – hráč se realizuje na poli simulace a tvoří chování postavy (v situacích, kdy různé repliky mají stejné následky, slouží možnost volby výhradně hráčovu pocitu a touze po realizaci).

Rozlišení a definice

Výše jsme narativní pasáž v *Golden Axe* popsali takto: „Je [děj prologu] pevně daný, je přímo „napsán“ autory hry.“ Řekli jsme rovněž, že ji hráč nehraje, nýbrž sleduje. Simulační pasáž by se tedy vyznačovala opačnými charakteristikami: je proměnlivá, (do)tvořená hráčem a poskytuje prostor pro hraní. Nyní však už asi vidíme, že takové výměry platí jen pro vyhraněné případy. Neuspěli bychom s nimi u velkého množství herních pasáží a prvků, zejména těch složitějších a propracovanějších. V *Golden Axe* je narativní prolog proti simulačním pasážím ostře vydělen (jak jsme viděli), v složitějších hrách však obojí složka splývá. Jak tedy herní a vyprávěcí stránku hry uchopit a vyčlenit? Pokusme se tedy zjistit, do jaké míry se můžeme o různé charakteristiky opřít a které z nich jsou dostatečně striktně vázané na jednu z obou složek na to, abychom si z nich mohli udělat kritéria pro systematické rozlišení vyprávění a simulace ve hře. Pokusíme se tohoto cíle dosáhnout pomocí problematizování dosavadní „definice“ simulačních a narativních prvků.

Když jsme v úvodu tvrdili, že děj narativních pasáží je pevně daný, přímo „napsaný“ autorem při produkci díla, oproti ději pasáží simulačních, zmínili jsme ihned, že to z technického hlediska není tak docela pravda. Je to samozřejmé. Vše, co se při běhu herního programu děje, je následkem autorovy práce a naopak. Ani v simulačních pasážích tedy nemůže nastat nic, co by striktně vzato nepocházelo od autora hry a pro co tedy tento autor původně nevytvořil podmínky.²⁵ Je pravdou, že

24 Že volba nebo akce skutečně nemá žádný efekt, lze ověřit, jsou-li k dispozici potřebné vývojářské nástroje. Například pro hry postavené na základě Infinity Engine lze zkontrolovat (například programem NearInfinity: <http://sourceforge.net/projects/nearinfinity>), zda je na příslušných místech rozhovoru volba uložena nastavením proměnné, a zda je tato proměnná na jiných místech hry kontrolována, aby se na jejím základě měnila situace. Někdy zůstávají volby bez efektu kvůli chybě v programu, mnohdy však nemají do budoucna efekt jen kvůli tomu, aby se systém takových proměnných nestal příliš náročným a nepřehledným. Této technické stránce se ještě budeme věnovat.

25 Do herního programu si mnohdy můžeme nahrát modifikaci vytvořenou někým jiným; v tomto případě je však tato osoba jen dalším autorem. Může také dojít k nějakému nepředvídatelnému vývoji v důsledku chyby, přehlédnutí nebo nedomyšlení programu, i v tomto případě však jen program zůstává v kolejích daných (pochybených) tvůrcem. Příkladem budiž zajímavý způsob „ošizení nezvratného osudu“ ve hře *Bladur's Gate II* (BioWare, 2000): Yoshimo, jeden ze společníků protagonisty, je v čtvrté kapitole donucen zradit a poté zemře, aniž by ho hráč mohl nějak zachránit. Jde o narativní prvek par excellence. Hráč se mu nemůže vyhnout, věc je plně zakomponována do hlavní příběhové linie. Zneužitím různých chyb a omezení programu lze však Yoshima udržet ve skupině až do konce hry, proti záměru autora a scénáři hry. Postup lze nalézt

v simulačních pasážích bývá jistá míra volnosti a jejich děj pak hráč nějakým způsobem dotváří. Mezi vyprávěním a simulací je však mlhavá hranice. I pasáže, za jejichž funkci intuitivně považujeme vypravování, mohou být do jisté míry proměnlivé a tedy dotvářené recipientem. V pokročilém stádiu Hry *Planescape: Torment* se hráč „setkává“ s Sloupem lebek (Pillar of Skulls), což je hromada ožvlých hlav hříšných lidí, nacházející se v pekle. Jde o stěžejní bod hry, z vyprávěcího hlediska i vůbec. Protagonista se od Sloupu dozví zásadní informace o své vlastní podstatě, minulosti, a o tom, co musí vykonat k dosažení „šťastného konce“. Za tyto informace však musí krutě zaplatit. Je třeba podotknout, že tato narativní scéna se neodehrává takovou formou, jako prolog *Golden Axe*, hráč ji nesleduje, ale paradoxně hraje, vše se totiž realizuje formou dialogu. Hráč si může zvolit, co řekne a kdy to řekne. Jde sice o bod v příběhu pevně daný a předepsaný, hráč má však možnost ho do jisté míry modifikovat. Odpovědi lze sloupu zaplatit několika způsoby: vlastní krví (postih pro fyzickou kondici protagonisty), odevzdáním artefaktu Modron Cube, vyzrazením (zradou) skrývajícího se démona Fhjulla, a nakonec obětováním některého ze svých společníků: Annah, Fall-From-Grace nebo Morteho. Hráč se také může rozhodnout některé z otázek oželet a vyhnout se tak některým z těchto proradných činů.²⁶ Vidíme tedy, že i narativní prvek je zde flexibilní, nikoliv pevně daný a je do jisté míry pod kontrolou hráče. Mohli bychom také říci, že tento narativní prvek má rovněž simulační aspekt, založený touto proměnlivostí a ovlivnitelností, která poskytuje příležitost, aby hráč protagonistu realizoval podle své vůle. Vztahu mezi oběma oblastmi, zda se kombinují, či zda jedna přechází v druhou, se ještě budeme věnovat později.

Narativní pasáže také nejsou pevně dané v tom smyslu, že by je hráč musel nutně projít. To by totiž znamenalo, že příběh hry obsahuje pouze jádra (naratologickou terminologií²⁷), a nikoliv satelity, případně že satelity příběhu hry jsou pouze simulačními prvky. To samozřejmě nebude pravda, počítačová hra v příběhu, který vypravuje, samozřejmě používá jak události hlavní, tak vedlejší. Právě vedlejší události příběhové linie je totiž při hraní možné vynechat. *Fallout* (Black Isle Studios, 1997) má velké množství událostí, většinou jsou však poměrně samostatné. Hráč může hru dohrát i když se prakticky všem vyhne (pochopitelně však musí vědět, kam jít a co udělat, to znamená musel již hru hrát či znát děj z jiných zdrojů). Pokud bychom tyto události vyčlenili z příběhové linie (tedy narativní složky), z příběhu by mnoho nezbylo – v podstatě jen expozice a konec. Oba díly *Baldur's Gate* mají rovněž velké množství událostí, které hráč může vynechat. Nezdá se nám opodstatněné jim upírat příslušnost k narativním prvkům, neboť příběh hry do jisté míry dokresluje.

Než budeme pokračovat, pokusme se shrnout. *Narativní pasáže autor při psaní hry koncipuje v poměrně definitivní a určené podobě, jež je dále jen omezeně proměnlivá, hráč je spíše sleduje než aktivně hraje. Simulační pasáže oproti tomu hráč prožívá aktivně – hraje je; autorem hry jsou koncipovány jen v obrysech, jako soubor potencialit, jejich děj je tedy proměnlivý a variabilní, jeho podoba je hráčem vytvořena při recepci z materiálu vytvořeného autorem při produkci.* Co se

ve vyčerpávajícím návodu Dana Simpson: *Baldur's Gate II: Shadows of Amn (PC) & Throne of Bhaal (BG2 Expansion, PC) FAQ/Walkthrough*, publikováno elektronicky 2000-2005, k dipozici na <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/258273/34147>

26 Srovnej Dan Simpson: *Planescape: Torment (PC) FAQ/Walkthrough*, publikováno elektronicky 2000-2005, k dipozici na <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/187975/7964>

27 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 53-56.

týče zmíněného sledování u narativních pasáží a hraní u simulačních, jde o veskrze paušální výrok, který nebere v potaz neurčitý přechod oběma oblastmi. Jsme si vědomi, že jde o argumentaci kruhem, považujeme však za vhodné se zde zmínit o odlišném způsobu konzumace těchto částí hry. Jesper Juul uvádí dokonce fyzické odlišnosti těchto způsobů recepce²⁸. Lze dodat, že hraní je spíše aktivní a sledování (tedy recepce narativních pasáží hry; dlužno říci, že může jít jak o sledování vizuálního či zvukového vyprávění, tak i o čtení vyprávění textového) spíš pasivní. Obojí však platí omezeně. V simulační pasáži mohou být drobné momenty, kdy hráč nemá nad svou postavou kontrolu²⁹ a v narativních pasážích ji hráč naopak ne vždy ztrácí, jak jsme si ukázali na příkladu z *Planescape: Torment*.

Simulování a vyprávění

Výměry, které jsme představili v posledním odstavci jsou poměrně popisné. Podívejme se tedy na další vodítka, vhodná při zařazování konkrétních sporných prostředků. Do jisté míry nám pomůže, budeme-li na prostředky hry nahlížet z funkční perspektivy, to znamená ptát se, jakou plní funkci. Řekli jsme, že recepce hry v sobě spojuje hraní a sledování. Konkrétní prostředky výstavby počítačové hry jako díla by tedy měly mít dva druhy funkcí – jeden vytváří podmínky pro hraní a druhý pro sledování. Hraní je v podstatě seberealizace hráče v poli simulovaného herního světa, nezávazný „druhý život“, kde si může dělat co chce. Funkcí prostředků přináležících do simulační složky hry tedy zřejmě bude budovat toto prostředí pro realizaci hráče, herní svět, neboli simulační pole. Narativní prostředky naproti tomu mají za úkol poskytnout potravu té části recipienta, která si žádá příběh (a my předpokládáme, že nezanedbatelná část recipientů tuto část má a tudíž má smysl se hrami zabývat jako narativním médiem), to znamená vytvořit podmínky pro sledování příběhu. Funkcí narativních prostředků je tedy zprostředkovat příběh. Zkráceně můžeme tyto funkce nazývat simulování, respektive vyprávění.

Při posuzování této dichotomie se nám nabízejí tři hlediska. Můžeme (1) rozlišovat simulování a vyprávění co do záměru autora vytvářejícího daný prvek hry; (2) pouze v rámci díla samotného, tj. jak prvek v celku funguje; nebo nakonec (3) podle vnímání recipienta. Jinými slovy na dichotomii „simulování – vyprávění“ se lze dívat jako na (1) záležitost produkční, (2) funkční (náhled omezující se pouze na „vnitřek“ díla a jeho fungování), nebo (3) recepční.

Literární věda dává většinou přednost zkoumání díla samotného, a osobou autora a jeho záměru se zabývá co nejméně. Jednak k těmto faktorům často ani není přístup, jde však také o reakci na přílišný zájem o psychologické a jiné faktory v osobě autora a jejich domnělé vlivy na výsledné dílo. Je také faktem, že text (či jiné dílo) po vydání funguje samo, do jisté míry oddělené od autora, při kontaktu s recipientem se uplatňuje jen artefakt samotný, neboť publikum se většinou o autora zajímá jen málo. To znamená, že soustředění se pouze na to, co je obsaženo v díle

28 Viz Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/>: „most people will involuntarily change bodily position when encountering interactivity, from the lean backward position of narratives to the lean forward position of games“

29 Příklad nalezneme například v RPG hře *Albion* (Blue Byte Software, 1995), nebo jiném titulu používajícím kolový („turn-based“) systém boje. Každé kolo nejprve hráč zadá postavám, které kontroluje, potřebné úkoly, a poté jen pasivně sleduje, jak ono kolo souboje proběhne. V *Planescape: Torment* probíhá souboj nepřetržitě, v „reálném“ čase, přesto však není hráč neustále aktivní: seslání kouzel pozastavuje hru, po tuto dobu hráč nemůže postavy ovládat. Patrné je to u několika pokročilých kouzel s obzvláště propracovaným (a dlouhým) efektem. Některé dokonce přehrají speciálně připravenou filmovou sekvenci (Mechanus Cannon, Celestial Host, Meteor Storm Bombardment) – hra je pozastavena i na půl minuty.

samém³⁰ lze asi do značné míry považovat za legitimní. Jakkoli není ani v nejmenším mým záměrem nějak normativně posuzovat možné pohledy na počítačové hry (chci na ně toliko upozornovat), domnívám se, že tento funkční přístup (2) bude hrát primární úlohu, podobně jako má zaměření na text samotný výsadní postavení v literární vědě, a teoretický zájem o autora zůstane do jisté míry na okraji.

Naproti tomu výzkum způsobů, jakým recipienti hru vnímají, si pravděpodobně zaslouží větší pozornost. Jak již bylo mnohokrát nastíněno, přetrvává otázka, do jaké míry je narativní aspekt hry důležitý, nebo naopak podružný. Výzkum recepčního procesu u různých hráčů nám může nastínit, jestli je pro hráče důležitější simulace než narativ, případně pro jak velký podíl je narativní složka postradatelná, nebo naopak jak je velká skupina hráčů narativní hry preferujících. Vedle toho, že tím získáme určitý pevný podklad pro posuzování důležitosti obou složek a případné normativní snahy, můžeme se navíc dobrat hlubšího pochopení narativnosti a simulace, totiž budeme-li sledovat, co považuje za simulační, respektive narativní prvek recipient díla (a zda jsou v tomto ohledu individuální rozdíly a jak silné). Problém však je, že tato oblast již v podstatě náleží spíše do věd sociálních než humanitních. Teoretik tedy bude nucen používat jako metodu sociologický průzkum. Rovněž variabilita recipientů může oslabit další přínos poznatků získaných v této oblasti. Odvolávat se pro určení prvku hry na chápání recipienta je navíc nejen těžkopádné, ale i ošidné, neboť vnímání se mění s dobou a člověk od člověka (pokud ovšem výzkum nenalezne nějaké velmi výrazné styčné body).

Držme se proto nyní pohledu funkčního a omezme se na posuzování funkce pouze se zřetelem na dílo nacházející se před námi. Funkce simulování a vyprávění si můžeme dále rozčlenit na méně obecné funkce, které by se daly přiřazovat jednotlivým prostředkům, z kterých se hra skládá. Zde jsou některé funkce, které mohou plnit prostředky, budující simulační stránku hry: v první řadě mohou budovat prostředí, to jest herní svět s jeho existenty. Dále mohou poskytovat různé formy zábavy, lépe řečeno poskytovat to, co hráč v simulační složce hry hledá (neboť se neodvažujeme se zde na tomto místě pokoušet o přesnější definici „smyslu hraní“). Napadá nás vytváření překážek, které by hráč mohl překonávat, výzev, kterým by mohl čelit, komického efektu, příležitostí k rozptýlení, ale také vzrušení³¹ a k pobavení. Dalšími hodnotami, které hráči snad ve hře hledají, je možnost (dočasného) úniku z reality, vybití energie (či přímo vzteku a agresivity), příležitost k zápasu (a tedy vítězství), možnost podat výkon či mít možnost poměrně volné seberealizace.

Podíváme-li se na obdobné jednodušší funkce pro prostředky narativní, všimneme si hned jedné věci: některé funkce se kryjí. Jsou to především funkce budování prostředí, herního světa. To je logické, neboť herní svět je obvykle rovněž světem příběhu. Až se budeme zabývat vztahem obou složek hry, bude se nám tento postřeh ještě hodit. Funkcemi, které narativní prostředky hry plní, je tvorba různých elementů příběhu: zvrátů, překvapení, katarze, napětí, konfliktu. Z funkcí, které jsme

30 Ve skutečnosti však je třeba vzít v úvahu ještě poměrně široký kontext – obecně známé vědomosti a kulturní přehled příslušníků kultury, se kterou autor počítal, a samozřejmě také intertextové vazby v první řadě.

31 V tomto místě považujeme za nutné poukázat na existenci her erotických. Pro příklad viz *Knights of Xentar* (Megatech Software, 1995), což je titul sice méně erotický (i vzhledem k svému stáří), zase však sršící humorem. Jde o adaptaci japonské hry *Dragon Knight 3* (ELF Corporation, 1991).

přiřadili k simulování bychom zřejmě mohli zároveň připočítat k vyprávění tvorbu komického efektu, vzrušení, rozptýlení, poskytnutí úniku, neboť jde o záležitosti, s kterými se setkáváme (či je přímo vyhledáváme) i v jiných druzích vyprávění, jako je film nebo román. V obou případech seznam není kompletní. Těžko bychom zde asi vypočetli všechny funkce, necháme tedy toto téma k probádání případným následovníkům.

Nakonec se nám tedy nepodařilo nabídnout žádný exaktní způsob třídění prvků hry na narativní a simulační. Zdá se nám, že nejvhodnější je pokusit se nejprve analyzovat funkci prvku, a poté se řídit pomocí ostatních znaků, které jsme zde popisovali dříve. Možná dokonce není právě vhodné mluvit o simulačních a narativních prvcích, neboť obojí se doplňuje a většina prvků ve hře v nějaké míře přispívá do obou složek. Vzhledem k tomu, že naším zájmem je naratologie, můžeme pracovně nakládat se všemi prvky, u kterých nějaký narativní význam dovedeme jako s prvky narativními. Nakonec přikládáme tabulku, do níž jsme shrnuli znaky, jimiž se simulační, respektive narativní složka hry (či spíše jejich prvky) vyznačují:

	Simulační složka	Narativní složka
Funkce – záměr (autor, fáze produkce):	simulování (vytvoření simulačního pole)	vyprávění (zprostředkování příběhu)
Funkce – účinek (hráč, recepcce):	recepce simulačního pole	recepce příběhu
Funkce (dílo):	simulování (vytvoření simulačního pole)	vyprávění (zprostředkování příběhu)
Funkce prvku díla (bližší určení):	vytvoření prostředí; vytvoření překážky, výzvy, rozptýlení, vzrušení, komického efektu; poskytnutí: seberealizace, úniku, zápasu, agrese. ...	vytvoření prostředí; vytvoření napětí, rozptýlení, vzrušení, komického efektu, katarze, překvapení, konfliktu; poskytnutí úniku ...
Autor koncipuje děj:	volně – jako soubor potencialit	spíše definitivně – jako konkrétní sled událostí
Podíl hráče na tvorbě děje ve fázi recepcce:	velký; vytváří děj z materiálu připraveného autorem	malý; spíše sleduje děj vytvořený autorem
Recepce – aktivita:	spíše aktivní	spíše pasivní
Recepce – typ:	hraní	sledování



Obr. 6: *Beyond the Titanic* (Apogee Software, 1986). Žlutě jsou příkazy hráče, které se program snaží (zde spíše neúspěšně) interpretovat, hráč se příkazem musí střetnout s tím, co hra očekává.



Obr. 7: Město Trademeet ve hře *Baldur's Gate II* (BioWare, 2000). Napravo obrázky členů protagonistovy skupinky (se zelenými kroužky v herním okně). S postavami s modrými kroužky lze zapříst hovor. Černý pruh podává hráči různé informace a zobrazuje dialogy (po zvětšení).

Vyprávěcí situace – aplikace na počítačovou hru

Podívejme se nyní, jakým způsobem konkrétně vyprávění probíhá. V tomto případě – dle mého názoru – není příliš radno odhlížet od simulační části, a proto nebudu příliš činit rozdíl mezi povahou jejího zobrazení a povahou zobrazení narativních pasáží. Nenajdeme zde ostatně nějaký obecně systémový rozdíl. Někdy hra obsahuje ostře oddělené vyprávěcí pasáže ve formě regulérních krátkých filmů (*Diablo II*³²), jindy však mezi narativní a simulační scénou není rozdíl, co se technického zpracování týče, obojí je podáno stejnými prostředky (v Planescape Torment se většina událostí podstatných pro odvíjení příběhu odehrává formou dialogu, a vše zůstává zobrazeno stejně jako ostatní momenty protagonistova bloumání po herním světě – tj. z ptačí perspektivy. Viz obrázky 5 a 6). V následujícím textu budu používat jak pojmy literární vědy, tak pojmy, které cirkulují mezi hráči a recenzenty her.

Jedním ze základních rozdělení her, které ovšem s postupem času ztratilo na užitečnosti (ne však z našeho hlediska), je rozdělení her na základě způsobu, jakým komunikují herní dění svému recipientovi (hráči). Může to být jednak forma textová (dnes v profesionální sféře nepoužívaná a považovaná za zastaralou) a pak forma tzv. grafická – lépe by ale bylo je označovat za verbální a vizuální. Takzvaně textová hra (viz obrázek 6) totiž komunikuje svůj obsah jazykově – tato forma se vyskytovala hlavně u her typu adventure, v které se obejdou bez akcí typu souboj, pohyb s požadavkem koordinace nebo vizuální zpětné vazby. Podstata takových her v podstatě kopíruje princip tzv. Gamebooku: hra popíše hráči situaci, v které se nachází, a nabídne mu možnosti dalšího postupu, z kterých si hráč vybere. Obsluha je zde však svěřena počítačovému programu a odpadá tak listování knihou a hledání odpovídajícího odstavce. Verbální komunikace se pro simulační pasáže v moderních hrách prakticky nepoužívá (kromě realizace dialogů, pochopitelně), najdeme ji však hojně v pasážích narativních – stačí odkázat na v úvodu citovaný prolog hry *Baldur's Gate*. Na tomto místě dodejme, že samo použití této formy médium jistým způsobem posouvá k narativitě, protože celý děj je v podstatě předem napsaný, má jen určité bifurkační body, v kterých hráč vybírá, kterou předem naprogramovanou linií se děj bude ubírat. Tato forma je blízká narativu nejen koncepčně, ale i formálně, neboť komunikuje v podstatě vyprávěčskými vstupy.

Proti verbální (textové) formě pak máme formu vizuální (herním slangem: grafickou). Ta používá obrazový rastr výstupního zařízení ne pouze k zobrazení textu, ale k zobrazení obrazu. Situaci, která v herním světě panuje, tedy hráč sleduje vizuálně (viz obrázek 7). V tomto případě se "pomyslná" kamera nachází nad děním a postavami (z nichž jedna je subjekt, s kterým se identifikuje hráč – jeho alter ego neboli protagonista). Mohla by dění sledovat jak svrchu, tak z

32 *Diablo II* (Blizzard Entertainment, 2000).



Obr. 8: „First person view“ – hráči patří šedá ruka s palcátem



Obr. 9: „Third person view“ - hráč je postava stojící uprostřed

boku, z volného nebo pohyblivého úhlu a směru, nebo zpoza zad pohybující se postavy. Je však možné se na dění dívat přímo očima jedné z postav. Na dalších dvou obrázcích je hra *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda, 2002), která umožňuje přepínat režim zobrazení. Na obrázku 8 je zobrazení z pohledu postavy (anglicky tzv. „first person view“) – všimněme si, že hráč má v zorném poli vlastní paži, třímající zbraň; na obrázku 9 vidíme hráčovu postavu (uprostřed v brnění a helmě) zpoza jejích zad (v angličtině tzv. „third person view“) – kamera při pohybu "plave" tak, aby bylo vidět dopředu před postavu.

Tolik ke klasifikaci herního zobrazení, jak se používá při popisu počítačových her vůbec (zejména v neodborném diskurzu). Pokusme se nyní přejít do sféry naratologie. V následujícím rozboru se budeme opírat hlavně o klasifikační systém Ferdinanda Stanzela, jenž je představen v *Teorii vyprávění*.³³ Dle mého názoru můžeme na dva druhy zobrazení, které jsme představili – verbální a vizuální – vztáhnout kategorie diegesis a mimesis (či moderněji řečeno: „telling“ a „showing“). Vyprávění v textové formě je vyprávěním ve vlastním slova smyslu, narativnost (zprostředkování) je explicitní, nacházíme se v módu „telling“, diegesis. Naproti tomu o prologu hry *Golden Axe*, který jsem taktéž v úvodu demonstroval, by F. Stanzel mohl říct, že je vyprávěním, které se snaží svoji zprostředkovanost skrýt, vytvořit dojem přímé prezentace dění – jde tedy o (neexplicitní) vypravování formou mimesis – „showing“. Zmiňovaný F. Stanzel pro toto rozlišení ve své kruhové typologii vyprávěcích situací používá termíny „modus vypravěče“ (diegesis) a „modus reflektora“ (mimesis). Vizuální zobrazení hry by dle mého názoru spadalo do oblasti modu reflektora, zatímco verbální vyprávění (případně i zobrazení v simulačních pasážích u textových her) do modu vypravěče. Je asi dobré na tomto místě zopakovat, že modus vypravěče je skutečně možné najít i v simulačních pasážích, jak textové hry ukazují. Je sice pravda, že časy tohoto typu titulů jsou dávno pryč, bylo by však chybou se kvůli tomu domnívat, že simulační pasáže jsou omezeny pouze na použití modu reflektora.

V hrách – a nyní už zejména těch grafických (vizuálních) můžeme vysledovat i další kategorie vyprávěcí situace. Vypravěčem textových narativních pasáží, kterými je proložena hra *Icwind Dale II* (Black Isle Studios, 2002), je osoba, která byla v době, v které se odehrávají simulační pasáže, ve velmi raném věku, a nyní o hrdinech (jejichž činy hráč v simulačních částech „přehrává“) vypráví

33 Viz Franz Stanzel: *Teorie Vyprávění*, Odeon, Praha 1988.

ze svých vzpomínek a informací, které o nich obdržela v pozdějších letech. Máme zde tedy příklad druhu vyprávěcí situace, v které je vypravěč současníkem postav (Stanzel: „Já jako svědek nebo současník“³⁴). Je to také příklad vyprávění za použití vnější perspektivy. Srovnajme si tento titul opět s prologem *Baldur's Gate* – zde jsme (na strukturně stejné pozici ve hře) svědky perspektivy vnitřní, byť je vyprávění vyvedeno v (pro prózu) nezvyklé druhé gramatické osobě. Samozřejmě, jak už bylo naznačeno, kromě zmíněných narativních pasáží zbytek hry *Icewind Dale 2* také používá perspektivu vnitřní, hráč ovládá jednání postav přímo uprostřed dění.

Vyprávění pamětnice v *Icewind dale II* se také dá na základě Stanzelovy terminologie označit za vyprávění s identitou existenciálních oblastí vypravěče a postav. Narativní pasáž se stejnou úlohou (prokládá jednotlivé simulační úseky) ve hře *Dungeon Siege* (Gas Powered Games, 2002) sice také používá vnější perspektivu (i když dění v simulační složce je v perspektivě vnitřní), je už ale vyprávěna vypravěčem časově a pravděpodobně i zeměpisně vzdáleným, který mluví o hrdinovi, kterého v simulačních pasážích hráč „buduje“ z prostého farmáře (kterým protagonista na začátku hry je) v minulém čase, jako o velikánovi, na kterého se od dob, kdy chodil po světě, vzpomíná coby na zachránce království a podobně. Zde již jde zřejmě o vypravování, v němž jsou existenciální oblasti postav a vypravěče různé.

U dvou posledně uvedených her si všimněme, že některé narativní pasáže tvoří jakousi oddělenou linii, která má na hlavní dění ve hře jen volnou vazbu. Toto řešení je velmi akcentováno ve hře *Diablo II*. Ta je pověstná mimo jiné svými filmovými sekvencemi, které hráč shlédne při přechodu mezi pěti dějstvími simulačních pasáží. *Diablo II* (uvažujeme zde titul včetně jeho rozšíření *Lord of Destruction*, které úzce navazuje) je hrou s prakticky dokonale lineární herní linií, hráč postupuje řetězem oblastí barvitěho herního světa a zbavuje je pekelných monster a jejich kleteb až nakonec stane přímo před samotným ďáblem (respektive postupně před třemi bratry tvořícími vrchol hierarchie: Diablem, Mephistem a Baalem) a jeho porážkou dočasně zabrání zkáze lidmi obývaného světa (konec je však otevřený). Hra (simulační část) je v podstatě stereotypní s nepřestávajícími potyčkami se záplavami monster, avšak její příběh je působivý a poutavý. Autoři navíc vyprávění ozvláštnili vložím druhé příběhové linie, která je vyprávěna prostřednictvím šesti filmových sekvencí vložených mezi patero jednání hlavní herní linie, a je čistě narativní. Účinkuje v ní jiná hlavní postava, Marius, která se nikdy neobjeví v narativně-simulační linii hlavní, sledující protagonistu. Ten však neustále naráží na následky problémů, způsobených akterý oné druhé linie, v jejichž stopách kráčí. Linie protagonisty a linie postav filmových sekvencí (Marius, „Dark Wanderer“, ďáblové) se tak zdařile doplňují. Všimněme si, že rozčleněním na dvě linie je možné vyprávět příběh z širší perspektivy, zároveň se však v hlavní herní linii kryje existenciální oblast přístupná hráči s existenciální oblastí protagonisty, to znamená, že hráč během hlavní linie neví víc, než jeho herní alter ego. Mimo horizont své postavy se dostává pouze při sledování částí druhé, filmové linie. Filmové sekvence jsou vyprávěny přímo Mariem a z jeho pohledu jde o ich formu (je zachována identičnost existenciálních oblastí postav a vypravěče), vnitřní perspektivu a modus vypravěče. Simulační pasáže (s protagonistou) pak používají modus reflektora (či asi lépe „showing“) a také vnitřní perspektivu (byť vizuálně

34 Viz typologický kruh v Franz Stanzel: *Teorie Vyprávění*, Odeon, Praha 1988, stránky 280-281.

hráč svého protagonistu pozoruje z nadhledu, a de facto tedy vidí o něco více a o něco méně než tato herní postava).

Interaktivnost a nelineárnost

Lineárnost je základní vlastností vyprávění. Právě zpochybnění (či možná překonání) tohoto rysu bývá z mnoha stran od počítačové hry jako média očekáváno. Někdy dokonce až z pozic které směle můžeme označit za autoritativní, jindy je zase interaktivita považována za pravou hodnotu hry, v kontrastu proti umělému smíšení s vyprávěním³⁵. V následujících řádcích se pokusíme letmo nastínit, jak tomu je v počítačových hrách s prvky porušujícími linearitu vyprávění z teoretického hlediska; dále pak předvést nelineárnost ve hrách na příkladech.

Porušení lineárnosti, či pro jednoduchost nelineárnost, má ve hře minimálně dvě rozdílné podoby. Tohoto faktu si všimneme prakticky na první pohled. Zaprvé, jak už víme, hra může obsahovat místa větvení, typicky podmíněného hráčovou volbou (ale někdy také náhodným rozhodnutím programu). V takových místech herní program umožňuje několik variant dalšího vývoje. Tomuto druhu nelineárnosti také odpovídá termín interaktivnost („interactivity“).

Interaktivnost herního světa je vždy značně omezená, zejména v porovnání s aktuálním světem. Vytvoření bodu větvení totiž sebou nese nutnost napsat od tohoto bodu přinejmenším dvě varianty příběhu. Oproti skutečnému světu, kde se možnost volby z alternativních událostí a jednání naskýtá na každém kroku a alternativ je bezpočet, tedy interaktivní událost – bod větvení v počítačové hře – obnáší jistý druh příznakovosti, neboť interaktivnost ve hře je vždy jen slabým odvarem skutečného světa. Do jaké míry je tato příznakovost vnímána je však otázkou, zodpověditelnou jedině zvláštním výzkumem spíše sociologicko-psychologického rázu.

Druhým způsobem, jakým hra umožňuje narušit lineárnost, kterou příběh ze své podstaty obnáší, je uvolnění časové návaznosti jednotlivých událostí (pod pojmem události zde můžeme rozumět jednotku výstavby zápletky ve smyslu, jak tento pojem („event“) používá Chatman)³⁶. Přesněji řečeno, hra umožňuje v mnoha případech hráči vybrat si, v jakém pořadí absolvuje určité události, které její příběh obsahuje. Mezi událostmi příběhu hry můžeme v tomto smyslu rozlišit dvojí možný vztah – dvě konkrétní události mohou být buďto kauzálně spjaty (a jejich vzájemné pořadí je tedy dané a neměnné), nebo paralelní, navzájem se nepodmiňující, a program tedy (pokud autor dopustí) může hráči dovolit je absolvovat v libovolném pořadí. Co se týče této technické stránky, je nutné podotknout, že umožnit tento druh nelineárnosti je ve hře mnohem snadnější než umožnění interaktivnosti, tedy naprogramování alternativ.

Všimněme si nyní několika zajímavých momentů. Pokud bychom na počítačovou hru chtěli vztáhnout formalistické pojmy fabule a syžet³⁷, případně rozlišení mezi příběhem a diskursem³⁸, uvidíme, že nelineárnost tkví již na úrovni

35 Viz například Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: First Person, 2004; a Chris Crawford: *Interactive Storytelling*, in: Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003.

36 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 21, 26 a další.

37 „Fabule je příhoda, o které se vypravuje, syžet je způsob, jakým jsou [ve vyprávění] uspořádány informace [o této příhodě]. Citováno z Josef Hrabák, Vladimír Štěpánek: *Úvod do teorie literatury*, Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1987, stránka 62.

38 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 9, 19.

příběhu – fabule. Autor hry sice může mít nějakou vlastní představu o tom, jak mají události příběhu proběhnout a které z alternativ mají nastat v bodech větvení (například na základě vlastních estetických preferencí), dílo samo však už žádnou v tomto ohledu privilegovanou linii neobsahuje. Jednotlivé varianty vývoje určité události mohou sice být například rozpracovány v rozdílném rozsahu a bohatství („zaujatost“ autora se tak vlastně projevuje rozdílnou péčí, kterou různým variantám věnuje) a tímto rozdílem lákat hráče k určitému rozhodnutí, principiálně to však na věci nic nemění. Příběh, zprostředkovávaný diskursem počítačové hry, je tedy od počátku nelineární³⁹ – události v něm nejsou definitivně seřazené a obsahuje události, které se navzájem vylučují (alternativní větve vývoje). K odstranění této nelineárnosti dochází při recepci hry – hráč si zvolí pořadí, v kterém si „přehraje“ konkrétní události a v bodech větvení se „rozhodne“ pro určitou variantu dalšího vývoje. Takto vzniklá herní linie⁴⁰, neboli sled událostí, které ve hře hráče (při jednom konkrétním procházení hrou) potkaly, je již lineární. Z jiného úhlu pohledu lze také říci, že nelineárnost počítačové hry jako média je umožněna nedourčeností hry na její vnitřní, autonomní úrovni (před recepcí).

Je otázkou, jak tedy na hru použít pojmy diskurs a syžet. Vidíme, že termíny příběh a fabule lze poměrně přijatelně nasadit na hloubkovou úroveň hry, kde nalézáme skupinu událostí s nedourčeným časovým uspořádáním a alternativními liniemi vývoje. „Vyprávění“, kterého se hráčovi jako recipientovi dostane prostřednictvím procesu vypravování (a hraní) již je lineární a představuje ztvárnění onoho příběhu. Dle mého skromného názoru bude lepší, když pro něj použijeme pojem syžet, neboť i přesto, že ho používáme pro jinou skutečnost, než pro kterou byl původně navržen, zachováváme prakticky jeho definici: syžet je to, jak jsou události fabule vypovězeny (například z hlediska pořadí). Pojem diskurs je tvárnější, a jeho použitím bychom mohli vytvořit nejasnosti nebo problémy při dalším bádání o problému.

Mimo jiné by před námi stála otázka, na který „stav“ počítačové hry jako díla pojem diskurs vztáhnout – zda na stav, kdy je jakožto počítačový program hotová a takřikajíc čeká v krabici, nebo na stav, kdy je přehrávána hráčem, nedourčenosti jsou dotvořeny, alternativy potlačeny a vzniká lineární syžet. Obojí je dle mého názoru možno označit za „finální podobu“, neboť na rozdíl od textu, filmu, či knihy je hra z příběhového hlediska bez receptce principiálně nehotová, její fyzická podoba teprve potřebuje dotvořit. Je otázka, zda máme kvůli tomuto charakteru média mluvit o dvojím diskursu (diskurs I a diskurs II pro hru ve stavu, v jakém ji autor zanechal, respektive pro stav, který vznikl tím, že recipient finalizoval její příběh), nebo o dvojí recepci – tedy o první fázi, v které hráč dourčí a linearizuje příběh a fázi druhé, v které výsledek zrecipuje podobným způsobem jako film, román nebo rozhlasovou hru. Tuto diskusi rádi přenecháváme dalším badatelům (či polemikům); na tomto místě však můžeme s poměrnou jistotou přijmout závěr, že fabule počítačové hry je nedourčená a nelineární, a že tvorba syžetu (který je naopak dourčený a lineární) je přesunuta (alespoň z části) do fáze receptce.

39 Mohli bychom ho vlastně nazvat antipříběhem. Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 56-59.

40 Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives* také mluví o „ideal story“, což je příběhová linie, jejíž dosažení je hráčovým cílem – zjednodušeně tedy scénář, mající za následek „happy end“. Osobně si však nemyslíme, že by příběh ve hře figuroval jako scénář, který chce hráč naplnit – tak je tomu může být jen u her, které mají na počátku jasně stanovený úkol. Dle našeho názoru se příběh hry odvíjí stejně jako příběh verbálního vyprávění – to znamená prostřednictvím postupného objevování. Proto také považujeme hru (pokud obsahuje příběh) za narativ, proti čemuž může mít Juul ze svého východiska výhrady.

Mluvíme-li o vztahu mezi fabulí a syžetem a definujeme-li jej pomocí uspořádání (nebo v případě fabule neuspořádání) událostí, je třeba zmínit jeden důležitý fakt. Počítačové hry mají proti verbálním vyprávěním značně menší variabilitu co se týče posloupnosti (ordre podle Genetta) vyprávění. V románu nebo filmu mohou být mnohem větší rozdíly mezi seřazením událostí v příběhu (čímž se míní jejich „skutečné“ pořadí, v kterém se „udály“) a seřazením v diskursu (to jest v jakém pořadí je sděluje vyprávění). Počítačová hra naproti tomu má jistá omezení. Posloupnost událostí v existenciální oblasti protagonisty (půjčuji si zde termín F. Stanzela⁴¹) zůstává vždy chronologická. Lépe řečeno, tato chronologičnost je požadována po dobu, po kterou je hráč ztotožněn s postavou protagonisty. Protože protagonistu ovládá, nemůže mu (zprv) být zatajeno nic z toho, co protagonista prožívá⁴², a (zadruhé) nemůže dojít k achronii typu analepse nebo prolepse – NYNÍ diskursu se nemůže přenést do části příběhu, která patří do minulosti nebo budoucnosti (půjčuji si zde formulace S. Chatmana, zprostředkovaně G. Genetta⁴³). Když hráč hraje a je ztotožněn s protagonistou, nemůže hra změnit NYNÍ tak, že by hráč začal procházet události, které se v příběhu staly dříve, nebo až později oproti předchozí scéně syžetu. V hrách jednoduše nenalezneme analepsi a prolepsi v částech, kde hráč hraje, tedy v simulačních pasážích. Můžeme narazit na elipsu, ovšem pouze v případě, že se ve vynechaném čase neodehrálo nic důležitého: když se ve hře *Fallout* má naznačit časová prodleva, čekání, stav bezvědomí (v tomto případě nejde o elipsu, protagonista jednoduše přestal vnímat), spánek nebo doba, strávená cestou z místa na místo (pokud se při ní nepříhodilo nic, jako např. přepad, setkání s karavanou apod.), obrazovka se zatmí a poté rozetmí. Na rozdíl od románu či filmu však takovouto elipsou nelze hráči zatajit nějakou skutečnost (čehož film či literatura často využívá k vybudování momentu překvapení), konvence to nedovoluje. Lze také uvažovat nad tím, zda taková elipsa vlastně nepatří do narativní části hry, kde je achronie možná.

Pokud hra není v simulační poloze, ale vypráví příběh (narativní pasáž), může se dostat mimo existenciální oblast protagonisty.⁴⁴ Obvyklé je zobrazení míst, která protagonista nemůže vidět (kvůli překážce, vzdálenosti), jsou však i případy, kdy dojde i k vzdálení časovému. Vyprávění se může změnit na typ „vševědoucí vypravěč“ a ukazovat hráči i události, o kterých protagonista neví a nemůže vědět.⁴⁵ V narativních pasážích se proto protagonista vůbec nemusí vyskytovat, a nemusí také zapadat do NYNÍ okolních simulačních pasáží: může ukazovat protagonistovu minulost, nebo předznamenávat, ukazovat dění na jiném místě nebo v jiném čase.

41 Dle Franz Stanzel: *Teorie Vyprávění*, Odeon, Praha 1988.

42 Pokud to má nějaký význam; podstatné zde je, že se nemůže vynořit nějaká důležitá skutečnost, o které by protagonista údajně věděl, a hráč nikoliv – bylo by to pocíťováno jako chyba, „špatné psaní“.

43 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránka 62 a následující.

44 Jesper Juul se v *Games Telling stories?* domnívá, že zatímco hraní se odehrává v přítomnosti, vyprávění (i ve hře) vždy v minulosti, zřejmě pro jeho zprostředkovanost (důsledkem je pro něj mimo jiné, že ve hře nelze mít hraní – interaktivnost a vyprávění najednou; jak však uvidíme později, obě tyto kvality se v narativních hrách kombinují již na úrovni jednotlivých prostředků). Nám se zdá, že hráč se dokáže vžít do protagonistovy situace tak, že vnímá jak simulační, tak narativní pasáže, jako by je zrovna prožíval, tedy v jakési přítomnosti.

45 V *Baldur's Gate II* unese mág Jon Irenicus sestru protagonisty, Imoen. V momentu přechodu z první do druhé a později z druhé do třetí kapitoly hry pak hráč shlédne sekvence ukazující, co se s oběma stalo, byť je zřejmé, že protagonista sám o těchto událostech neví. Podobné sekvence najdeme i v *Planescape: Torment*, hráč čas od času uvidí sekvence se stínovými monstry, které po něm pasou na různých místech, která navštívil (v márnici, v Pharodově úkrytu).

Příkladem mohou být vstupní sekvence („intra“) mnoha her, ukazující události předcházející příběhu, či pasáže, v kterých je odhalena minulost protagonisty (vyličení událostí před začátkem příběhu hry není, zdá se, dle konvence panující v současných hrách vyžadováno, pokud se v ní nenachází něco důležitého, co nelze, jak jsme již poukázali, před hráčem utajit), případně pasáže v *Dungeon Siege*, kde explicitní vypravěč, očividně pocházející z budoucnosti, rekapituluje protagonistovo počínání (a také anticipuje nadcházející simulační pasáže) formou jakéhosi hrdinského vyprávění, zřejmě již po smrti mezitím legendárního protagonisty.⁴⁶

Větvení alternativ ve fabuli – model s proměnnými

Co se týče větvení příběhu (fabule) hry, implicitně jsme se zatím drželi modelu stromu: „původní“ linie příběhu se v určitých místech (interaktivní) volby štěpí na různé alternativní větve, které se opět štěpí a tak dále. Seymour Chatman tento model ukazuje na povídce Jorge Luise Borgese Zahrada, ve které se cestičky rozvětvují, respektive na fiktivním stejnojmenném díle v této povídce zmiňovaném, když se věnuje takzvaným „antipříběhům“⁴⁷. Jedním z druhů antipříběhu je pro něj právě útvar, ve kterém se realizují všechny varianty, vznikající coby potenciality v bodech větvení (zde ovšem nejde o interaktivitu). V klasickém příběhu lze samozřejmě vždy následovat jen jednu z alternativ. V tomto smyslu lze počítačovou hru (pokud v ní existuje možnost volby mezi více alternativními liniemi) označit jak za příběh, tak i za antipříběh. Její fabule (nebo z jiného úhlu pohledu finální stav díla z pohledu autora) je totiž, jak jsme ukázali, nelineární a obsahuje vylučující se alternativní linie, neboť ještě nikdo nezvolil, které z nich se budou realizovat. Na druhou stranu, realizovaný příběh hry vzniklý hraním (nebo dle našeho náhledu syžet) je po všech stránkách klasickým příběhem, ve kterém se jako ve skutečnosti realizuje jen jedna alternativa a který je lineární, tedy mimochodem klasický i v dalším ohledu, pomocí kterého Chatman charakterizuje jiný typ antipříběhu: Žárlivost Alaina Robbe-Grilleta. Ta zamlžuje časovou posloupnost a dokonce i frekvenci zobrazovaných událostí⁴⁸. Syžet hry (koneckonců vzniklý lineárním herním sezením, či spíše lineární sérií lineárních herních sezení) však je klasickým příběhem, s časovou posloupností jasně definovanou.

Dle našeho názoru bude lepší zauvažovat nad odlišným modelem, než je představa neustále se větvícího stromu alternativních linií vývoje příběhu. Budeme v něm vycházet z technické stavby herního programu (ovšem mějme na paměti, že pouze povšechně a ne na odborné úrovni), což nás přiblíží k vlastním mechanismům, na kterých nelineárnost hry funguje.

Pokud si představíme stromový model jako jakýsi metafyzický model světa (reálného nebo v tomto případě fikčního; raději ovšem pomineme všechny filosofické nebo fyzikální problémy takovýchto koncepcí), vidíme, že v okamžiku, kdy došlo k volbě z několika možných alternativ (ať už náhodné, nebo rozumové), byla z několika potenciálních variant dalšího vývoje vybrána jediná a pomalu se začíná realizovat, do doby, než dojde do dalšího bodu větvení. V reálném světě

46 Omezení anachronie v simulační části hry, která jsem zde popsal, jsou dle mého názoru věci konvence, a můžeme se snadno dočkat experimentálních titulů, které tyto zásady poruší.

Podvracení čtenářských očekávání je ve verbálních i filmovém vyprávění každopádně běžné. Ve výpravných RPG kladoucích důraz na příběh (*Fallout* a *Fallout 2*, *Baldur's Gate I a II*, *Planescape: Torment*, *Albion*, *Ambermoon*, ale i *Diablo II*, případně další), na kterých hlavně tato analýza staví, jsem se s použitím anachronie v simulačních pasážích nesetkal.

47 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 56-59.

48 Tamtéž.

bychom možná našli těchto „křížovatek“ obrovské množství, ovšem fikční svět zdaleka není tak komplexní. V počítačových hrách je pro každý bod větvení nutné předem zpracovat všechny alternativní možnosti – „fabule“ hotového herního programu je nehotová a umožňuje realizaci různých variant. Odvíjející se příběh je vlastně systémem informací, a rozdílné větve příběhu se liší právě určitou informací (která se váže k tomu, co vyvolalo větvení – volbě, náhodnému jevu, nebo jinému faktoru), zatímco ostatní informace, které tyto alternativní větve „zdědily“ po ještě jednotné větvi mateřské, se neliší (ale mohou být samozřejmě různě modifikovány dalším vývojem). Tato rozdílná informace je tedy tím, co větve rozlišuje a zároveň odděluje. Pokud nějakým způsobem dojde ke sladění rozdílné informace, obě větve se fakticky spojí (byť o nich stále můžeme uvažovat jako o separátních, neexistuje způsob, jak je odlišit – tedy v prostředí počítačového programu). Toto spojení alternativ (představme si pro tento účel na chvíli vesmír, v kterém se paralelně realizují všechny možnosti) se ve skutečném světě bude odehrávat zřídka, neboť ohromná rychlost větvení bude měnit příliš velké množství informací příliš rychle. V prostředí počítačové hry je však informací mnohem méně, a spojení větví se odehrává velmi často. Vraťme se na okamžik znovu ke *Golden Axe*: v mezihrách, v nichž hráč dostává možnost dobýt od zlodějů magické láhve, se většinou zloději objevují po dvou. Po dobu trvání této scény si program pamatuje, kolik lahví každý hráč z každého ze zlodějů vyrazil a kolik jich ještě zůstává v každém z pytlů.⁴⁹

V momentě, kdy tato úroveň skončí a hráč se přesune do další fáze hry, je zachována už jen jediná informace, a to kolik lahví hráč získal – například jednu. Z kterého ze zlodějů ji vydobyl, už nelze nijak rozlišit (tato informace zůstává toliko v paměti hráče), ani to už nijak neovlivní chod programu, a tedy i příběhu. Tato informace je tedy smazána a pokračuje se jen v jedné větvi („hráč získal jednu láhev“). Tohoto splývání větví počítačová hra využívá ve velké míře, lépe řečeno, samotný herní svět je vytvořen tak, aby co nejvíce větví zase splynulo. Jak si lze snadno představit, programovat postupně všechny jednotlivé linie, které mohou ve hře nastat, by jednak bylo enormně náročné, a rovněž by to velmi omezilo interaktivitu hry – protože by jakékoli větvení bylo velmi náročné na napsání, autoři by se k němu příliš neodvažovali.

Počítačová hra našťestí funguje jinak. Ve skutečnosti většinou vůbec nevytváří zvláštní alternativní linie. Jak už bylo řečeno, odlišnosti pomyslných alternativních linií spočívají v informaci (množství získaných lahví, původ lahví; nebo smrt/přežití určité postavy a podobně). Program hry má z technického hlediska jen jakousi primární hlavní linii, do které se případné odbočivší větve (většinou) velmi rychle navracejí. Takové řešení by však téměř žádný prostor nelineárnosti nedávalo. Počítačový program však umožňuje uchovávat informace formou proměnných, díky kterým dokáže zachovat rozdílnou informaci a zároveň linie, které se touto informací liší, sloučit do jedné. Pokud má určitá událost více možných výsledků a ty pak zase různé následky v budoucnosti, uloží se realizovaný výsledek do proměnné, přičemž může program pokračovat stále ve stejné linii. Až dojde k události, která je ovlivněna touto předchozí, přečte uloženou proměnnou a podle její hodnoty zvolí patřičnou variantu. Alternativní linie jsou tak svázány v jediném vláknu, a vyvstávají z něj jen když je to nezbytně nutné. Z hlediska programátora představuje tedy pomyslný větvcí se strom jedinou linii, která se pouze lokálně modifikuje podle určitých parametrů (vložených hráčem nebo programem samým). Ukažme si to na příkladu:

49 Vlastně je možné, že program tuto proměnnou udržuje i nadále, nemá již však pro další hraní žádný dopad.

V *Baldur's Gate II* má hráč možnost zapojit se do milostného vztahu (podaného ovšem značně zjednodušeně) s některými osobami, které ho doprovázejí (V případě, že hráč zvolí pro protagonistu mužské pohlaví, jsou to Aerie, Jaheira a Viconia). Zpočátku lze flirtovat se všemi třemi, ovšem brzy se protagonista – zcela logicky – musí rozhodnout. Ve skutečnosti by takto zásadní rozhodnutí poměrně dalekosáhle ovlivnilo klima ve skupině, rozhodně by vyplulo na povrch několikrát denně; v zjednodušeném světě počítačové hry však ve všech třech variantách probíhá zbytek hry stejně (hlavní dění hry je na milostném životě protagonisty prakticky nezávislé a vice versa, až na několik málo výjimek), a hráčovo rozhodnutí vypluje na povrch vždy jen v okamžicích, kdy herní program spustí některý z naskriptovaných dialogů s vyvolenou dámou. Celý systém těchto vztahů je ovládán pomocí proměnných (zde pro postavu Aerie): *AerieRomanceActive*, která určuje, zda vztah vůbec začal (hodnota 1), pokročil za určitý přelomový bod (2), nebo selhal (3); *LoveTalk*, což je číslo, pomocí kterého program určuje, které dialogy už proběhly a které ještě ne, čili tato hodnota určuje pozici ve vývoji vztahu, ten je totiž lineární. Zmiňovaná událost, kdy se hráč musí mezi potenciálními milenkami rozhodnout probíhá takto: začne konverzace s jednou z nich (konflikt je naskriptován vždy v konkrétní konverzaci). Program zjistí, zda má hodnotu 1 ještě další ze vztahů (tedy v případě, že jsme začali rozhovorem s Aerie: zkontrolují se proměnné *ViconiaRomanceActive* a *JaheiraRomanceActive*). Pokud je tomu tak, jedna z dalších žen se s Aerie pohádá, a spor se dostane před protagonistu. Vztah s postavou, na jejíž stranu se protagonista postaví, zdárně pokračuje, ostatním je do příslušné proměnné (–) *RomanceActive* zapsána hodnota 3. To znamená, že u nich protagonista takřikajíc skončil. Vzhledem k nutnému zjednodušení se tyto postavy i nadále chovají, jako by se nikdy nic nestalo (stejně je tomu i v případě, že vztah trvá – tento fakt vyplývá ve hře na povrch jen ojedinele) a dále následují protagonistu na jeho cestě. Protože je však proměnná nastavená na 3, neproběhnou s nimi již žádné další milostné konverzace, ani další doprovodná dobrodružství. Vidíme tedy, že hra si jde stále svou cestou, v určitých momentech se však vyskytnou jisté odlišnosti v závislosti na tom, jak jsou proměnné nastaveny. Pokud například v šesté kapitole vstoupí hráč na hřbitov v Athkatle, jsou zkontrolovány proměnné (–) *RomanceActive*, a pokud má některá z nich (vždy by to měla být jen jedna, pokud hráč nějak nepodváděl nebo nedošlo k chybě) hodnotu 2, je příslušná postava unesena upíry, a protagonistovi se naskytne příležitost přehrát si část hry (záchranu milenky), která není přístupná v případě, že žádný ze vztahů nenastal, nebo nepokročil za určitou mez „vážnosti“.⁵⁰

Dalším případem může být *Fallout*: protagonista se v tomto titulu pohybuje po postkatastrofickém světě situovaném v 22. století několik dekad po celosvětovém jaderném konfliktu. V pouštní oblasti dnešní severní Kalifornie putuje od osady k osadě v roli dobrodruha, který se řízením osudu bezděčně stane hybnou silou mnoha událostí. Vzhledem k tomu, že se v dané době utváří nová podoba civilizace v regionu, mají rozhodnutí a akce hráče dějinný význam. Zakočení hry (zničení

50 Informaci o tom, jak Infinity Engine (programové jádro *Baldur's Gate II*) funguje, lze získat poměrně snadno. K dispozici jsou například programy Infinity Explorer (<http://infexp.sourceforge.net/>) nebo NearInfinity (<http://sourceforge.net/projects/nearinfinity>) pro zkoumání herních dat, editor Shadow Keeper (<http://www.mud-master.com/shadowkeeper/index.html>), který umožňuje prohlížet a upravovat proměnné v uložených pozicích (savegame) a mnohé další. Informace o fungování románek v *Baldur's Gate II*, uvedené v této pasáži, jsem čerpal z popisu v tomto dokumentu: „Extremist“: *Romancing Guide – BG2: Shadows of Amn*, publikováno elektronicky, 2001. K dispozici na <http://www.sorcerers.net/Games/dl.php?s=BG2&f=BG2/RomancingGuide.zip>

„vůdce“ osnujícího plán k nastolení nového řádu světa a nahrazení lidstva umělými mutanty) je lineární co do interaktivity, ačkoliv není lineární časově (spočívá v destrukci základny pro tvorbu mutantů a zničení „katedrály“ vůdce v libovolném pořadí). Akce vedoucí k završení hry však tvoří jednu jedinou příběhovou linii (ve zkratce: je potřeba se dostat na určité místo v obou budovách a způsobit výbuch). Přesto však má tato hra vícero rozuzlení. Rozhodnutí hráče o určitých událostech v jednotlivých nových sídlištích (Shady Sands, Junktown, Hub, Boneyard a dalších) jsou hrou zaznamenány (formou proměnných) a ve finále hry se hráč dozví, jakým směrem se po jeho odchodu ze scény dějiny (jeho vlastní zásluhou) hýbaly: jaký osud potkal mutanty, zda osada Shady Sands položila základy nového státu (New California Republic); hordy mutantů rozprášené hráčem však také mohou mnoho rodících se sídlišť zničit i přes hráčovu snahu. Máme-li shrnout, použití proměnných k uložení informace o „stavu světa“ umožnilo vytvořit široce variabilní narativní koncovku, byť je celé simulační finále, které jí předchází, v podstatě jedinou, nevětvící se herní linií.⁵¹

Uvedený model fungování herního programu neplatí beze zbytku. Někdy je skutečně nutné vytvořit separátní varianty vývoje příběhu, protože jsou příliš komplexní: například se odehrávají v různém prostředí (je tedy vlastně třeba vytvořit například dva různé prostory). Z logických důvodů se autor většinou snaží co největší díl práce "recyklovat" ve všech liniích. *Fallout* má vytvořeno několik typů drobných oblastí, které znovu a znovu využívá s různými obměnami – osadí je různými živočichy, postavami, událostmi. Naproti tomu *Golden Axe III* (Sega, 1993), jenž se jinak podobá své lineární předchůdkyni, nabízí možnost volby mezi oblastmi, kterými hráč bude při své kampani postupovat – při jednom průchodu hrou tedy hráč nepozná celý herní svět. Tyto alternativní oblasti jsou zcela samostatné, mají vlastní mapu, rozložení nepřátel, grafické zpracování a hudební doprovod.

Vztah simulační a narativní složky

Na mnoha místech této práce jsme uváděli, že mezi narativní a simulační složkou počítačové hry není ostrá hranice. Lépe řečeno, intuitivně chápeme, že (narativní) počítačová hra v sobě spojuje dvě součásti – příběh a simulaci, máme je však od sebe oddělit. Konkrétní prostředky, s kterými se setkáváme, sice často „pocitově“ snadno určíme, vzápětí (při pozornějším pohledu) ale zjistíme, že by se o našem zařazení dalo diskutovat. Problém nespočívá v tom, že by se příslušnost prostředku nedala stanovit. Potíž budeme mít toto přiřazení obhájit, většinou se nám totiž nepovede vyloučit příslušnost k „opačné“ součásti. U narativních scén často najdeme jistý nádech simulace; u simulačních součástí bude tato dvouznačnost ještě výraznější – prakticky u jakékoli simulační scény nebo prvku lze namítnout, že nějak zapadá do příběhu a rozvíjí jej. Pokud chce někdo zastávat názor, že v narativní hře je nakonec veškerá simulace také narativní, protože jednoduše vytváří pozadí, podrobnosti a vedlejší události k doplnění, obohacení (a natažení) příběhu, těžko ho v tomto budeme vyvracet. Takové pojetí nám zřejmě nepřinese mnoho užítku, jeho argumentace je však jednoduchá a (alespoň se zdá) nepopíratelná.

Zastávali jsme zde názor, že (narativní) počítačová hra má dvě složky, a že toto rozlišování mezi narativní a simulační stránkou je užitečné pro analyzování a

51 Výběr těchto "budoucností" je zdá se naskriptován poněkud problematičtěji, a celá věc funguje hůř než zde popisujeme. Při našem vlastním hraní se v mnoha případech nepodařilo ovlivnit budoucnost k lepšímu. V pokračování hry (*Fallout 2*, Black Isle Studios 1998) však již systém pracuje lépe a koncový scénář více odpovídá hráčovu chování.

porozumění výstavby a fungování tohoto média. Pokusme se tedy hlouběji proniknout do problému načrtnutého v předchozím odstavci. Právě zachování rozlišení mezi narativní a simulační částí by nám zde mělo pomoci.

Narativní, respektive simulační stránka jsou tedy (předpokládáme) svébytné na teoretické úrovni. Na „fyzické“ úrovni – v konkrétním díle jsou však promíchány a kombinovány. V konkrétní hře si můžeme rozdělit do jednotlivých prvků či prostředků. Právě na úrovni těchto prostředků uvidíme, že obě stránky nelze odlišit, a nelze tak stanovit, zda je prvek narativní nebo simulační, dokud nezanecháme rigidního a reduktivního pohledu a nepřijmeme fakt, že v prostředku mohou být (a většinou jsou⁵²) obsaženy obě stránky, takže smysluplné je toliko ptát se, která úloha je v daném případě dominantní, zanedbatelná, nebo zda jsou obě v rovnováze. Podívejme se příklad:

Ve hře *Eye of the Beholder II* (Westwood Associates, 1991) jsou protagonisté (hráč ovládá 4-6 postav, aniž by byl ztotožněn s některou konkrétní z nich) vysláni mágem Khelbenem prozkoumat podezřelý chrám Darkmoon. Celá hra se odehrává v interiéru chrámu, kde jsou protagonisté uzavřeni, Khelben je však může kontaktovat pomocí magické mince. V třetím patře Crystal Tower (což je oblast, kam protagonisté získají přístup poté, co uspějí v zkoušce pro adepty řádu a obdrží znamení Darkmoonu) je hráč konfrontován s touto situací: Khelben se ozve protagonistům, a varuje je, že Dran, zlovolný velekněz řádu Darkmoon, se je chystá zničit pomocí magie. Aby se protagonisté před jistou smrtí zachránili (aby se zrušilo zkázonosné kouzlo), musí se nechat sami zabít s příslibem, že je oživí amulet, který jim Khelben poslal. Ve skutečnosti jde ovšem o léčku, neboť domnělý Khelben je ve skutečnosti Dran v přestrojení. Pokud ho protagonisté poslechnou, zemřou definitivně (a hra končí neúspěchem).

V jinak poměrně prostém prostředí klasického „dungeonu“ s minimem mezilidské interakce tato událost nevšedně vyvstává a získává poměrně význačné postavení. Jde rozhodně o součást příběhu hry, byť z logického hlediska nejde o jádro, ale satelit⁵³, neboť pokud bychom z něj vyškrtli podobně význačné události, prakticky nic by z něj nezbylo. Na druhou stranu jde však i o dramatickou situaci v simulačním poli – zkoušku, hádanku, nebezpečí, před které je hráč postaven a musí mu čelit správným rozhodnutím. Je to tedy jeden z prostředků vytvářejících simulační zábavu, podobně jako tajná chodba s magickým pláštěm ukrytá nedaleko nebo potyčky s medúzami (míněno monstrem, měnící oběť v kámen) o patro výš. Jak tedy událost klasifikovat? Rozhodně jako prvek jak narativní, tak simulační. Která z úloh je primární, to je již otázka, kterou nemám v této práci příliš chuť řešit ani v tomto, ani v jiných případech. Nemyslím si ostatně, že by měla valného významu.

Popišme si zde ještě pasáž z komplexnější hry, již zmíněného prvního dílu série *Baldur's Gate*. Brzo po počátku hry se hráči prostře městečko Beregovost. Tato herní lokace obsahuje čtyři hostince, pár obchodů, chrám a poměrně velké množství (měřeno standardy počítačových her) běžných obydlí. Podívejme se, co může hráč na tomto místě podniknout. Může například praktikovat kapesní zlodějství, aby své skupince dobrodruhů materiálně přilepšil. Může nakoupit vybavení, případně se

52 Výjimku představují zejména pasáže a prostředky v jednoduchých hrách a zejména pak pasáže jako úvodní prology a závěrečné epilogy, respektive herní hantýrkou „intra“ a „outra“. Zdá se nám, že čím je hra komplexnější, tím je obecně oddělení obou součástí slabší.

53 Viz Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York), stránky 53-56.

ubytovat v hostinci a znovu díky tomu načerpat ztracené síly. V neposlední řadě zde má příležitost svou společnost rozšířit o další dobrodruhy. Může se dávat do hovoru s osobami na ulici i uvnitř domů (každá oslovená postava pronese kratší nebo delší text). Promluvy, které je takto možné si vyslechnout, obnášejí ‚drby‘ z herního světa, informace, které se protagonistovi mohou hodit, nebo jen dokreslují atmosféru a posilují věrohodnost herního světa. Ze stavení lze rovněž často „odnést“ cennosti. Toto vše jsou činnosti, které lze dle mého zařadit do simulace.⁵⁴

Pak je zde však pár stavení, ve kterých čeká postava s důležitější úlohou. Jedna z žen hráče požádá, zda by nepřinesl zprávy o jejím pohřešovaném manželovi. Později ve hře se k tomu skutečně naskytne možnost. Tento prvek lze chápat jako vedlejší zápletku vyprávění. Naproti tomu zápletky hlavní se týká událost, která je autory hry naplánována na chvíli, kdy hráč vstoupí do jednoho z hostinců: je napaden nájemným vrahem – jedním z dlouhé série, kterou na hlavní postavu poslala obchodně-kriminální organizace Iron Throne, která očividně o hlavním hrdinovi ví víc, než on sám a která v příběhu hraje zásadní roli na straně odpůrců protagonisty. Důvod, proč je nic netušící hráč napaden, spočívá v jeho minulosti a původu, o nichž zatím nic netuší. Incident tvoří jeden článek v řetězu temných předzvěstí, které příběh obsahuje. Tento prvek rozhodně je součástí příběhu, který hra vypráví, totiž o podivuhodném osudu a původu (či rovnou krvi) mladého protagonisty. Ostatní popisované události zejména umožňují hráči, aby si udělal svou vlastní ‚pěšinku‘ herním světem – to místo navštívil, to ne, tomu nepříteli se postavil, kolem toho se po špičkách proplížil, tuto práci přijal, tamtu nikoliv, páchal nemorálnosti až zločiny nebo prospíval společnosti – zkrátka simulační část nabízí hráči prostředí, kde se může sám realizovat, vytvořit si určitou osobnost a životní běh, užít si boje, dobrodružství apod. Ovšem nedodávají zároveň všechny tyto méně významné události hloubku hernímu světu a zároveň příběhu protagonisty? Jeho život je jen jeden, a je tedy zvláštní některé události označit za příběh a ostatní ne. Veškeré rozhovory s nevýznamnými lidmi jsou zkrátka součástí příběhu protagonisty, byť bychom se jim snažili upírat podíl na příběhu hry. Seznámení se s novými společníky nemá v příběhu hry pevné místo (kandidátů je víc než dvacet a hráč má volnou ruku, může je dokonce odmítnout všechny), přesto však logicky hraje v příběhu protagonisty (a tedy i v příběhu hry) důležitou roli. Mohli bychom pokračovat.

Jak už jsme naznačili v úvodu této kapitoly, události simulačního plánu nevyhnutelně dokreslují plán narativní. Není mezi nimi nějaká přirozená zed' a domníváme se, že recipient rovněž žádnou nepocítuje. Obojí mu tedy, zcela pochopitelně, splývá v jedno. V počítačové hře je jen jedna množina událostí, v níž se nacházejí i ty, které bychom spíše označili za narativní, i ty, které bychom spíše považovali za simulační. Každé události tedy přísluší jistá hodnota narativnosti a jistá hodnota simulačnosti.

Přesně stejná situace je i s existenty příběhu: herní svět je pouze jeden, a slouží jako prostředí jak pro vyprávění (a sledování vyprávěného příběhu), tak i pro simulování (a hraní v simulačním poli). Toto prostředí tedy musí zákonitě figurovat v obou složkách hry, neboť ani jedna se bez něj neobejde. Z toho vyplývá, že každý prostředek hry, jehož funkcí je vytvořit nějakou součást herního světa, přispívá do obou dvou složek. Existent, který je konkrétním prostředkem vytvořen, samozřejmě

54 Oblasti (nebo scény, chceme-li) tohoto typu bychom našli v každé větší hře: mnohé osady ve *Fallout*, Sigil a Curst v *Planescape: Torment*, Toronto, Beloveno, Umajo-Kenta a další v *Albion*, Twinlake a jiné v *Amberstar* a *Ambermoon*; města jsou v RPG žánru prakticky automatickou součástí, a poskytují mnohé příležitosti pro pěstování příběhu.

nemusí mít pro příběh příliš velký význam, dokresluje však ostatní, důležitější prvky, a má tedy k příběhu vztah už jenom tím, že existuje. Podobně pak s existentem narativním, i ten má implicitní vztah k sféře simulace. Stejně jako události mají tedy i existenty vždy jak narativní, tak simulační hodnotu.

Vidíme tedy, že prolínání narativní a simulační části počítačové hry je založeno už na úrovni jednotlivých stavebních prvků a nelze se mu tedy vyhnout. Případy, kdy je například narativnost pasáže silně vyhraněná, jsou způsobeny (také) nízkou simulační hodnotou prvků této pasáže; podobně vyhraněně simulační scény jsou složeny z prostředků s nízkým narativním nábojem. V těchto případech můžeme nakonec dokonce nabýt dojmu, že je daná pasáž nebo prostředek je pouze narativní nebo pouze simulační, ve skutečnosti však asi často nějaké reziduum opačné složky najdeme. Zůstává otázkou, zda by se daly za čistě narativní scény považovat vstupní a výstupní sekvence („intra“ a „outra“), v nichž hráč nemá žádnou kontrolu a pouze sleduje. Domníváme se, že ani zde není vše tak jednoduché, neboť i tyto scény se nějak vztahují k simulačním pasážím ve hře, a tento implicitní vztah by se dal považovat za jistý druh simulačnosti. Tuto otázku přenecháme jiným výzkumníkům; tyto pasáže můžeme s klidem označit za narativní, stačí jen, abychom si byli vědomi toho, že toto vymezení nemá absolutní platnost. Což vlastně pro charakteristiku narativnosti, respektive simulačnosti platí obecně, tato vymezení nejsou a neměla by být absolutní, nýbrž přibližná, takřkajíc „fuzzy“, abychom si vypůjčili termín z logiky.

Důsledkem řečeného je ještě jedna věc. Protože se „narativní“ prostředky a pasáže liší od „simulačních“ jen kvantitativně, závisí tato určení na tom, jak si nastavíme kritéria. Bude-li pro nás důležitý příběh, můžeme považovat za spíše narativní i prostředky, které by jiný badatel mohl považovat za převážně simulační. Jinými slovy cokoli může být simulační, respektive narativní, pokud dostatečně upravíme svá kritéria. Všimněme si, že tím pádem se z veškerého dění ve hře potenciálně stává příběh. Hra *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Game Studios, 2002) má kupříkladu velice volnou strukturu: hráč se nachází na ostrově s nebyvale velkou rozlohou a propracovaností (na počítačovou hru), kde se může do sytosti toulat, bojovat, nacházet poklady a podobně, ovšem z velké části bez nějakého hlubšího, všeobjímajícího příběhu. Ten je velmi krátký, a byť poměrně nápaditý, je v markantním nepoměru s obrovským rozsahem vedlejších událostí, je vlastně do jisté míry „naroubován“ na ohromný simulační svět, aby hra měla nějaký začátek a konec (jde jej také téměř celý přeskočit). Jakási příběhová linie však vzniká beztak, poskládána z jednotlivých úkolů a dobrodružství, která protagonista zažívá. Tato historie protagonisty se tak stává jakýmsi sekundárním příběhem hry, který je vytvořen hráčem při recepci. Děj simulace se stává příběhem.⁵⁵

Obloukem se tímto také vracíme k sporu, zda má být hra narativní, nebo simulační. Vidíme, že přirozené je obojí, a i dokonce koexistence obou složek. Tímto tedy podkládáme náš názor, že byť není narativnost nezbytnou, „povinnou“ součástí počítačové hry, je součástí hodnotnou a důstojnou.

III. Závěr

Jsme tedy u konce naší analýzy (a také popisu) počítačových her vyprávějících příběh. Doufáme, že přečtení tohoto textu vneslo trochu světla do

55 Měli bychom však tento případ odlišit od příběhu, vzniklého převyprávěním samotné herní linie vzniklé při recepci, to znamená když hráč někomu vypravuje o svém vlastním procesu hraní (o své cestě hrou a o ději, který obnášela).

způsobu, jakým jsou do počítačové hry příběh a vyprávění zapojeny. Jsme si vědomi, že jde o popis elementární a částečný. To však nemusí být automaticky na škodu, mějme na paměti, že jsme pojednávali o médiu: počítačové hry jsou celým jedním druhem lidských kulturních artefaktů. Pro základní orientaci, která byla jedním z našich cílů, je snad parciální přístup vhodnější. Nebudeme předstírat, že bychom dokázali toto médium probrat dopodrobna a vyčerpávajícím způsobem. Taktéž jsme se zde nesnažili podat důkladnou zprávu o stavu teoretického bádání na tomto mladém výzkumném poli, je to žel úkol, který zůstane na někom jiném.

Druhým cílem, s kterým jsme k problematice přistupovali, bylo nabídnout nějakou použitelnou teoretickou koncepci, kterou bychom přispěli dalším badatelům. Tou nám bylo nahlížení na počítačovou hru jako na kombinaci dvou složek – vyprávění (složka narativní) a simulace, neboli hry a hání jako takových (složka simulační). Nechápeme tuto distinkci jako spor o to, jaká je podstata her, dle našeho názoru je v hrách (pokud obsahují nějaký příběh, což u jednoduchých titulů nemusí být pravda) s různým poměrem obsaženo obojí najednou, v kombinaci a interakci. Vyprávění a simulování se prolínají již na úrovni základních stavebních prostředků – exitentů („jsoucen“) herního prostředí a událostí herního děje, a tyto základní prostředky budují hru i příběh zároveň.

Tento text bychom tedy chtěli zakončit podtržením tří závěrů: 1. Vyprávění příběhu není něco, co by ohrožovalo, otupovalo, nebo znehodnocovalo samotný, „původní“ nebo „pravý“ princip hry. Jde o hodnotnou součást, která není povinná, ani nutná, je však pro médium přirozená: hry čistě abstraktní a bez příběhu jsou jen jednou z možností, příběh může poskytnout nové pestré možnosti a dát vznik komplexním a propracovaným hrám. 2. Narativnost a simulačnost nejsou kvalitami typu „buď a nebo“. Nemá smysl vést spory o tom, zda je daný prvek, prostředek, pasáž nebo hra narativní, nebo naopak simulační. Jde o kvality, které existují společně v různé síle a různém poměru. Mějme to na paměti, až se budeme vyprávěním v počítačových hrách zabývat. 3. Je zcela legitimní pohlížet na hru jako narativní médium, stejně jako považujeme za narativní médium film, literární text, komiks. Doufejme, že nám naratologický výzkum hry poskytne nové vhledy nejen do ní samé, ale i do vyprávění jako takového.

IV. Literatura a prameny

1. Literatura

Espen Aarseth: *Genre Trouble*, in: *First Person*, 2004. Elektronicky k dispozici na: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant>

Seymour Chatman: *Story and Discourse*, Cornell University Press, 1980 Ithaca (New York).

„Extremist“: *Romancing Guide – BG2: Shadows of Amn*, publikováno elektronicky, 2001. K dispozici na <http://www.sorcerers.net/Games/dl.php?s=BG2&f=BG2/RomancingGuide.zip>

Josef Hrabák, Vladimír Štěpánek: *Úvod do teorie literatury*, Státní pedagogické nakladatelství, Praha 1987.

Jesper Juul: *Games Telling stories? – A brief note on games and narratives*, in: *Game Studies* 1, číslo 1., 2001. Elektronicky k dispozici na <http://www.gamestudies.org/0101/>

- Dan Simpson: *Baldur's Gate II: Shadows of Amn (PC) & Throne of Bhaal (BG2 Expansion, PC) FAQ/Walkthrough*, publikováno elektronicky 2000-2005, k dispozici na <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/258273/34147>
- Dan Simpson: *Planescape: Torment (PC)FAQ/Walkthrough*, publikováno elektronicky 2000-2005, k dispozici na <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/187975/7964>
- Dan Simpson: *Baldur's Gate & The Tales of the Sword Coast FAQ/Walkthrough*, publikováno elektronicky 2000-2005, k dispozici na <http://www.gamefaqs.com/computer/doswin/file/196688/2456>
- Franz Stanzel: *Teorie Vyprávění*, Odeon, Praha 1988.
- Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (editoři): *Video Game Theory Reader*, Routledge, 2003 (části, prostřednictvím služby Google Books: <http://books.google.cz/books>)

2. Díla použitá při analýze:

Počítačové hry:

- Albion (Blue Byte Software, 1995)
- Ambermoon (Thalion Software, 1993; neoficiálně vydaný anglická verze pro počítače Amiga) – s použitím emulátoru WinUAE
- Amberstar (Thalion Software, 1992; PC verze)
- Arkanoid – Revenge of Doh (Taito, 1988; PC verze)
- Baldur's Gate (a rozšíření Tales of the Sword Coast; BioWare, 1998, 1999)
- Baldur's Gate II: Shadows o Amn (a rozšíření Throne of Bhaal; BioWare 2000, 2001)
- Beyond The Titanic (Apogee, 1986; verze pro PC) – s použitím emulátoru DOSBox
- Diablo II (a rozšíření Lord of Destruction; Blizzard North, 2000, 2001; PC verze)
- Dungeon Siege (Gas Powered Games, 2002; zkušební verze)
- Eye of the Beholder (Westwood Associates, 1990; PC verze)
- Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon (Westwood Associates, 1991; PC verze)
- Fallout (Black Isle Studios, 1997)
- Fallout 2 (Black Isle Studios 1998)
- Golden Axe (Sega, 1990; PC verze)
- Golden Axe (Sega, 1989; automatová verze) – s použitím emulátoru MAME
- Golden Axe (Sega, 1989; verze pro Sega Genesis) – s použitím emulátoru Gens
- Golden Axe III (Sega, 1993; verze pro Sega Mega Drive) – s použitím emulátoru Gens
- Icwind Dale II (Black Isle Studios, 2002)
- Knights of Xentar (Megatech Software, 1995)
- Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999)
- The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda, 2002; PC verze)

Jiné:

- Niels Dekker: *Tankards and Tempers*, publikováno elektronicky, 2001-2005. Jde o poměrně volné převyprávění hry Baldur's Gate II. K dispozici na <http://www.gamejag.net/TnT/>

Rhyss Hess: *Planescape Torment*, publikováno elektronicky, 2000. K dispozici na <http://www.wischik.com/lu/senses/pst-book.html>

Veškeré elektronické materiály byly použity ve stavu k 26. červnu 2008. Veškeré hry byly hrány v anglickém jazyce (což byl ve většině případů jazyk originálu). Obecně nedoporučujeme hrát překlady, neboť jsou velmi často nízké úrovně a navíc mohou změnit chování hry (například česká verze hry Albion se nedá dohrát, protože v dialozích nefunguje zadávání klíčových slov kvůli diakritice; kromě toho je ze stejného důvodu nepřístupná velká část textu dialogů, čímž značně utrpí hloubka herního světa.)