

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra dějin a didaktiky dějepisu

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů

Název práce v anglickém jazyce Digital Game Hades within the Framework
of Contemporary Popular Representation of Greek Myths

Petra Sýkorová

Vedoucí práce: Mgr. Jan Kremer
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: B D-VV

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Digitální hra Hades v kontextu současné populární reprezentace řeckých mýtů potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze 10. 7. 2023

Děkuji mému vedoucímu bakalářské práce panu Mgr. Janu Kremerovi, že mi umožnil téma zpracovat.

ABSTRAKT

Práce se snaží o historickou analýzu hry Hades od studia SuperGiant Games. Jde o unikátní hru mnohokrát oceňovanou, jak kritiky, tak fanoušky. Tato práce obsahuje jednak popis příběhu, který pomocí mytologických postav vypráví, ale také mechaniky herního světa, které tento příběh pomáhají dotvářet. Například narativní struktury, ale také postavy, které opomíjí, nebo které vytváří. Hra je ojedinělá ve způsobu, jakým vypráví příběhy. Také jaké příběhy se rozhodne touto formou podat a jestli jsou i ty, v kontextu moderní západní kultury, ojedinělé. Zároveň se snaží o zařazení a porovnání s ostatními populárními médii, ať už jsou to komiksy, další hry, či filmy. Příbuznost komiksů, filmů a her se určuje nejen, podle tématu, ale také žánru.

KLÍČOVÁ SLOVA

digitální hra, mýty, populární kultura, média, antika

ABSTRACT

The work attempts a historical analysis of the game Hades by SuperGiant Games. It is a unique game that has been awarded by both critics and fans. This work contains both the description of the story that is told using mythological characters, but also the mechanics of the game world that help flesh out that story. For example, narrative structures, but also the characters they neglect or create. The game is unique in the way it tells stories. Also what stories they decide to present in this form and whether they are also unique in the context of our modern western culture. At the same time, it tries to classify and compare it with other popular media, be it comics, other games, or movies. The affinity of comics, movies and games is determined not only by theme, but also by genre.

KEYWORDS

digital game, myths, popular culture, media, classical antiquity

Obsah

Úvod	10
1 Obecné informace o hře.....	11
2 Žánr hry	12
3 Vývojářské studio a jeho dopad na konečnou podobu hry	15
3.1 Marketing a zpoplatnění hry	15
3.2 Monetizace.....	16
4 Příběh.....	17
4.1 Vedlejší příběhy	18
4.2 Srovnání v kontextu	19
4.3 Proč právě Zagreus?.....	20
5 Mechanika a její spoluutváření příběhu.....	22
5.1 Umírání	22
5.2 Boon, keepsakes a companions	24
5.2.1 Athéna.....	25
5.2.2 Zeus	25
5.2.3 Áres.....	26
5.2.4 Artemis	26
5.2.5 Dionýsos	26
5.2.6 Afrodita.....	27
5.2.7 Poseidon	27
5.2.8 Déméter	27
5.2.9 Duo boon	27
5.2.10 Hermes.....	28
5.2.11 Chaos	28

5.2.12	Hades	28
5.2.13	Persefone	29
5.2.14	Bouldy	29
5.2.15	Další keepsaky od postav, nevázané na hlavní příběh.....	29
5.2.16	Companions.....	30
5.3	Codex.....	31
6	Prostředí.....	33
6.1	House of Hades.....	33
6.2	Tartarus	35
6.3	Asphodel	36
6.4	Elysium	37
6.5	Temple of Styx.....	38
6.6	Řecko	39
6.7	Erebos	39
6.8	Místo, kde sídlí Chaos	40
7	Pact of Punishment, Hell Mode a God Mode – obtížnost vs. přístupnost.....	41
7.1	God Mode	41
7.2	Pact of Punishment	42
7.3	Hell Mode	43
8	Dialog	44
8.1	System dialogu.....	44
9	Design.....	45
9.1	Design postav.....	45
9.2	Postavy vytvořené vývojáři.....	46
9.2.1	Bouldy	46

9.2.2	Skelly.....	47
9.2.3	Dusa.....	47
9.3	Barevná paleta.....	48
9.4	Designy významně se odlišující od zavedených představ	49
9.5	Hudba.....	50
9.6	Sexualizace postav	51
10	Svět.....	52
10.1	Diegetická a extradiegetická pravidla	53
10.2	Inkluze moderních předmětů a konceptů ve světě hry	53
11	Nepřátelé.....	55
11.1	Mini bossové	55
11.1.1	Tatarus	55
11.1.2	Asphodel.....	55
11.1.3	Elysium.....	56
11.1.4	Temple of Styx	56
11.2	Bossové	57
11.2.1	Fury Sisters Megaera, Alecto, Tisiphone	57
11.2.2	Learnaen Bone Hydra.....	58
11.2.3	Theseus a Asterius	59
11.2.4	Cerberus.....	60
11.2.5	Hades	61
	Závěr.....	63
	Seznam použitých informačních zdrojů	64
	Literatura	64
	Internetové Zdroje	65

Filmy a beletrie	67
Filmy.....	67
Beletrie	67

Úvod

Historickou analýzou hry Hades se snažím odhadnout, kterými mytologickými událostmi a postavami, se především její tvůrci inspirovali, a jak je interpretovali, a jak ze hry vyznívají. Zároveň se snažím zasadit hru do kontextu dnešních médií a představám o událostech, které se také odehrávají ve hře. K tomu používám knihy od Roberta Gravesa *Řecké mýty* a od Vojtěcha Zamarovského *Bohové a hrdinové antických bájí*. Málokdy zde využiji knihu od Eduarda Petišky *Staré řecké báje a pověsti*. Jsem si vědoma toho, že nejde o přesný zdroj informací, ale je velmi zpopularizován, tedy dobrý na přiblížení k průměrným znalostem o antické mytologii.

Práci se snažím strukturovat podle základních stavebních bloků hry, tak jak jsou napsané v knize Fernandez-Vary *Introduction to game analysis second edition*. Zásadním pramenem je samotná hra, kterou zde příliš necituji, jelikož by jen citace zabraly půlku stránky.

Dalším významným zdrojem informací jsou rozhovory s vývojáři hry a dokumenty o hře, a také platformy, na kterých je hra momentálně vydána. Všechny tyto zdroje se nachází online. Jeden z důležitých zdrojů bude hlavně stránka otázek a odpovědí na oficiálních stránkách studia. Jako literaturu zde použiji knihy a články vydané v angličtině. Většina literatury se opírá o nazírání na antickou tradici skrze média a videohry. Příkladem je *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia*, od Clare Ross.

Práce je rozdělena na jedenáct kapitol. Je to sice velmi rozdrobené, ale zato doufám, že se takhle práce stane přehlednější. První kapitoly se zabývají spíše technickými a praktickými záležitostmi. Později se přechází na příběh a poté mechaniky, které pomáhají tento příběh dotvářet. Ke konci už se věnuje jednotlivým postavám a příběhům.

1 Obecné informace o hře

Hra Hades byla vydána 17. září roku 2020, na systémy Windows, mac OS, Nintendo Switch a později 13. srpna roku 2021, na systémy PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series X/S. Hra byla od 6. prosince 2018, na internetovém obchodě Epic Games Store a na Steam od 10. prosince 2019, v Early Accessu.¹ ²Hades byl nominován na nejlepší hru roku 2020 a vyhrála ve dvou kategoriích.³ Pro tuto práci byla hra hrána na systému Windows přes platformu Steam, jako ovladač byla použita klávesnice. Hra obsahuje čtyři save sloty. Během hry umožňuje hráči uložit a ukončit hru po dokončení místnosti. Pokud z nějakého důvodu je hra ukončena uprostřed souboje, prozatím uběhnutý souboj v místnosti bude ztracen a hráč bude muset začít místnost od začátku. Pokud hráč zemře, objeví se v House of Hades, jak vystupuje z řeky Styx. Pokud hru vypne v domě, objeví se na druhém konci domu na dvoře s kostlivcem Skellym a zbraněmi. Jedná se o prozatím největší hru tohoto studia.

¹ Early Access – vývojáři umožní hráčům hrát ještě nedodělanou hru, tím získají zpětnou vazbu. ² [https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq\(2023-07-09\)](https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq(2023-07-09)) .

³ [https://thegameawards.com/rewind/year-2020\(2023-07-09\)](https://thegameawards.com/rewind/year-2020(2023-07-09)) .

2 Žánr hry

Antické hry se většinou dělí do tří kategorií, role playing/akční hry, simulací a strategických her.⁴ Hades do tohoto systému zapadá a řadí se mezi role playing/akční hry. Hra Hades je označována jako narrative rouge-like dungeon crawler.⁵ Jedná se o hru pro jednoho hráče. Žánr rouge-like, tak jak se používá dnes, byl popularizován hrou *The Binding of Isaac*.⁶ Pojem vychází z potřeby popsat hry typu *Moria*, *Hack*, a samozřejmě hru, ze které pojem vzešel *Rogue*, také známou jako *Rogue: Exploring the Dungeons of Doom*.⁷⁸⁹ Tyto hry jsou typické náhodnou generací jednotlivých úrovní. Jednotlivé místnosti, či části úrovně jsou většinou předem dané. Mezi úrovněmi, nebo po určitém počtu prošlých částí, se často nachází předem určená místnost, která většinou plní funkci obchodníka, doplňuje životy, nebo zde hráč dostane nové vybavení, schopnosti, či vylepšení stávajícího vybavení, či schopností. Na konci jednotlivých úrovní se může nacházet boss, tedy postava nepřítele, kterou je těžší porazit než nepřátele doposud. V některých případech plní i více těchto funkcí naráz. Pro lepší pochopení uvedu příklad zjednodušeného modelu, který používá většina moderních rouge-like. Představme si průchod hrou, který se skládá ze tří úrovní, každá úroveň se skládá ze tří místností, které mají 4 různé podoby, takže první průchod hrou bude vypadat takto: (Z označuje zastávku, tedy obchodníka, místnost s artefakty...) 1 2 3 - Z - 8 5 6 - Z - 11 12 9, druhý průchod 3 4 1 - Z - 7 5 6 - Z - 9 10 12. Dalším typickým znakem pro tento žánr je takzvaná permadeath, zkrácené z permanent death, neboli permanentní smrt. V praxi to znamená, že pokud hráč zemře ztratí většinu získaných předmětů, či vylepšení a vrací se na začátek a musí projít hru znovu. Ponechá si pouze malou část, kterou permanentně zjednoduší svůj další průchod. Pokud se hráč nedostane dostatečně daleko, jedině vylepšení, které si sebou odnese jsou získané zkušenosti.

Hra Hades se skládá ze osmi lokací, kdy v šesti z nich se odehrává souboj, s tím, že hráč musí, pokud chce hru projít celou, projít pěti, jelikož je jedna dobrovolná. Na konci úrovní

⁴ CHRISTESEN, Paul – MACHADO, Dominic, *Video Games and Classical Antiquity*, *Classical World* 104, 1 (2010), s. 107–110. Dostupné na <https://www.jstor.org/stable/25799974>

⁵ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (2023-07-09).

⁶ Edmund McMillen, Florian Himsl. *The Binding of Isaac* [software]. 28. září 2011, [cit. 2023-07-04]. ⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_\(1975_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_(1975_video_game)).

⁸ [https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_(video_game)) (2023-07-09).

⁹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_(video_game)) (2023-07-09).

Tartarus (Tartaros) – 15 místností, Asphodel (Asfodelová pole) – 10 místností a Elysium (Élysion) – 11 místností, hráče na konci čeká boss. Výjimkou jsou Temple of Styx (Svatyně Styx) a Greece (Řecko), kdy ve svatyni čelí hráč pouze mini bossům a Řecko, kde se hráč utká pouze s Hádem. V tomto ohledu se příliš neodlišuje o ostatních her svého žánru. Hra se ale staví trochu jinak ke konceptu permadeath. Hlavní hrdina, bůh Zagreus, má nejenom ukazatel momentálního zdraví, ale také možnost třikrát umřít za celý průchod. Tyto životy jde doplnit, ale šance narazení na možnost doplnění je malá. Pokud hráč získá dostatečně Temnoty (Darkness), může si u Zrcadla noci (Mirror of the night) vybrat možnost, která umožňuje zredukovat tyto tři bonusové životy na jeden, který se ovšem po každé místnosti obnoví. Což ovšem znamená, že hráč může zemřít pouze jedenkrát za místnost, ale během celého průchodu tolikrát, kolikrát mu počet místností povolí.

Další vlastnost, kterou mají rouge-like hry společnou, je minimalistické použití příběhu. Nejedná se o znak, kterým by komunita rozeznávala hru jako rogue-like, spíše se jedná o pozorování. Většina moderních her v žánru používá příběh jako způsob, jak logicky propojit jednotlivé souboje a často funguje, jako „koření“ k hratelnosti. Motivace hráče pokračovat ve hře tedy ve většině případů je poháněna odměnou ve formě achievementu, či pouze pocitem zadostiučinění po dokončení hry.¹⁰ V případě průchodů nazvaných speedrun, zde figuruje ještě soutěživost. Příběh rouge-like hry často implementují v podobě krátkých cutscene na začátku, konci a někdy v případě, že hráč ve hře dosáhne něčeho významného, také hráč může po herním světě najít místa, předměty nebo postavy, které hráči přiblíží příběh.¹¹ ¹²Toto je hlavní rozdíl, který odlišuje hru Hades od ostatních her svého žánru. Příběh je zde hlavním komponentem hry. Na části příběhu hráč naráží neustále a nejedná se pouze o opakující se dialogy, všechny postavy, se kterými jde interagovat aktivně reagují na rozhodnutí, která ve hře hráč udělá, ať už se mohou zdát, jakkoliv malá. I celkový počet postav s interakcemi je zde oproti ostatním hrám velký. Možnosti dialogu nejsou nevyčerpatelné, ale nachází se ho takové množství, že hráč málokdy slyší to samé slovní spojení zopakované, oproti ostatním hrám, kde vám například obchodník připomene tou

¹⁰ achievement – odměna v podobě virtuálního „odznáčku“.

¹¹ Speedrun – průchod hrou, kde se hráč snaží hru dohrát, tak rychle, jak to jen jde.

¹² Cutscene – krátké video, hráč nemůže během trvání s ničím interagovat.

samou větou, že má ty nejlepší zbraně, při každém průchodu. Příběh ať už hlavní či ty vedlejší jsou zde motivací k dalšímu hraní.¹³

Rogue-like hry jsou často designované, tak aby byly hrány na ovladači, ale je možné hrát i na jiných typech ovladačích, nejčastější je klávesnice. Hades není žádnou výjimkou. Vývojáři počítali i s klávesnicí jako druhým nejčastějším ovladačem a dodávají, že se jedná o preference hráče. Ovladače jsou oblíbené v komunitě speedrunerů, jelikož dávají hráči větší kontrolu nad pohybem postavy, na druhou stranu klávesnice umožňuje větší přesnost míření. Hru jde hrát na jakémkoliv ovladači a existuje komunita hráčů, kteří se snaží najít co nejobskurnější způsoby, jakými se hra dá dohrát. Kupříkladu existuje hráč, který dohrál průchod v Hades na Dance Padu, což je ovladač speciálně vyrobený na hraní rytmických her jako je Dance Dance Revolution.¹⁴

Hry inspirované antikou se dají rozdělit do dvou kategorií, god games a human-scale games. V god games hráč zastává pozici boha, nebo jakého si manažera, který staví budovy, přesouvá suroviny atd. Příkladem je série Civilization. Human-scale games se hráč dostává do pozice jednotlivce, příkladem je Assassin Creed: Odyssey, či série God of War.¹⁵¹⁶ Ačkoliv Hades má jméno boha ve jméně, jedná se o human-scale hru.¹⁷

¹³ JULIUS, Nick, KREMINSKI, Max, MATEAS, Michael. *Theatricality in Hades*. [online]. In The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2021, [cit. 2023-04-07]. 8 s. Dostupné z: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3472538.3472561> Montreal QC, Canada ACM, New York, NY, USA.

¹⁴ https://www.youtube.com/watch?v=jekxVRu8E_4 (2023-07-09).

¹⁵ Ubisoft Quebec. *Assassin's Creed Odyssey* [software]. 5. října 2018, [cit. 2023-07-04].

¹⁶ Ready at Dawn, Santa Monica Studio. *God of War, série* [software]. 22. března 2005 [cit. 2023-07-04].

¹⁷ ROLLINGER, Christian. *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World* (ed.), London, 2020, ISBN 978-1-3500-6664-9

3 Vývojářské studio a jeho dopad na konečnou podobu hry

Indie studio Supergiant Games bylo založeno v září v roce 2009.¹⁸ Zakladatelé se potkali skrz momentálního designéra a operátora studia Amira Rao, který původně společně s Gavine Simonem, pracoval pro AAA vývojářskou společnost Electronic Arts.¹⁹ Momentálně čítá 23 zaměstnanců. Zatím studio vydalo 4 tituly a pátým titulem bude Hades II. v Early Access někdy v roce 2023.²⁰ Tyto tituly jsou, v pořadí, ve kterém byly vydány, Bastion (2011), Transistor (2014), Pyre (2017), Hades (2020).²¹ Jejich poslední počín hra Hades je dostupná v 11 jazycích.²² Čeština mezi nimi není. Podle vývojářů Hades spojuje aspekty předchozích titulů. Příběh zaměřený na postavy z Pyre, hloubku světa z Transistor a akční styl hraní z Bastion.²³ Hra Hades je první z titulů, který se odehrává ve světě inspirovaném antickou mytologií, předchozí tituly se vždy zcela odehrály ve světě, který byl originální vize vývojářů.

3.1 Marketing a zpoplatnění hry

Marketing je důležitou součástí herního průmyslu. Dobrý marketing může rozhodnout, jestli se hra stane populární, či ne. Důležité jsou, jak materiály a kampaň, kterou vydá samotné studio, ale hlavně hodnocení, které hře dají jednak hráči na různých platformách, ale také různé portály a deníky zaměřené na hry. Hades byl poprvé hratelný v Early Accessu v roce 2018.²⁴ Early Access umožňuje získat peníze a zpětnou vazbu od hráčů. Zároveň se také vytváří komunita hráčů, kteří jsou zainvestovaní do hry a přejí si vidět, kam se hra posune. Jedním z častých marketingových tahů vývojářů je věnovat kopii hry youtuberům a streamerům, kteří pak mají možnost zahrát tuto hru na jednom z jejich přenosů. Pokud se hráči hra líbí automaticky se z jeho publika stávají potencionální fanoušci hry. V neposlední řadě jsou tu recenze známých herních portálů a deníků. Je to jedna z prvních věcí, podle které se hráč rozhodne, jestli si hru koupí. Hades byl už od svého Early Accessu přijímán

¹⁸ Tímto pojmem se označují malá, často nezávislá vývojářská studia. Příklady studií Motion Twin, Klei, Team Cherry. Opakem jsou takzvaná AAA studia, tedy velká vývojářská studia s velkým počtem zaměstnanců. Příklady jsou Valve, Activision Blizzard, Bethesda Softworks.

¹⁹ https://www.youtube.com/watch?v=PqiTG-j_tT4 (2023-07-09).

²⁰ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades2-faq> (2023-07-09) .

²¹ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (2023-07-09) .

²² <https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/> (2023-07-09).

²³ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq> (2023-07-09).

²⁴ <https://store.epicgames.com/en-US/news/battle-out-of-hell-in-hades-by-supergiant-games> (2023-07-09).

velmi pozitivně. Studio původně mířilo na fanoušky bývalých titulů studia, jak je vidět v popisících internetových obchodů.²⁵ Panovala zde ovšem obava, že tým, že Hades nemá typický styl hraní pro hru od studia SuperGiant Games, budou fanoušci zklamáni.²⁶ Také vývojáři hru přesunuli také na ostatní platformy, jako je Steam, kde mají největší fanouškovskou základnu z ostatních her a Nintendo Store, což umožňuje hrát hru na systému Nintendo Switch, který je podle vyjádření jednoho z vývojářů, pro tento druh hry asi nejlepší. Při vydání na Steamu ke hře přiložili ještě zadarmo kopii jejich předchozí hry Pyre.²⁷ Společně s vydáním na Nintendo Switch, vytvořili vývojáři animovaný trailer.²⁸ Po úplném vydání hry do plné verze se objevilo spousta kladných recenzí. Od IGN si hra vysloužila 9/10, stejně tak od GameSpot a 93/100 na Metacritic. Hra je zde často popisována jako rogue-like pro lidi, kteří nemají rádi rogue-like, hlavně díky její přístupnosti a zaměření na příběh. Na Epic Store, tedy platformě, na které hra začínala si momentálně úspěšně drží 4.9 hvězdiček z 5. Na platformě Steam má kladné skóre 98 %. Které se drží už od vydání hry na obchodě.

3.2 Monetizace

Hra byla vytvářena jako komerční produkt. Na druhou stranu, hra není nijak zatížena zbytečným zpeněžením v podobě mikrotransakcí, či DLC.²⁹ Některé hry v žánru rogue-like využívají faktu, že jsou hry hratelné prakticky do nekonečna, a tak přidávají další lokace a zbraně ve formě placených DLC. Vývojáři Hades chtěli, aby byla hra vydána ve své plné podobě, aby hráč nemusel nic dokupovat, pro plný zážitek ze hry.³⁰ Ke hře si hráč může přikoupit oficiální soundtrack hry, který je ale také dostupný zadarmo on-line, takže se spíše jedná o způsob, jak podpořit vývojáře, také umožňuje poslechnout soundtrack ve větší než běžné kvalitě, která je dostupná online, ale běžný člověk, který se nezabývá hudbou nebo zvukem, rozdíl v kvalitě nepozná.

²⁵ Příklad: Steam, Epic Game Store, GOG.

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=3anIKHxzjtc&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=4>(2023-07-09) .

²⁷ Tamtéž.

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=91t0ha9x0AE>(2023-07-09) .

²⁹ DLC – downloadable content, rozšíření, často placené, které přidává nový obsah.

³⁰ https://www.youtube.com/watch?v=_rRan888rRY&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=5 (2023-07-09).

4 Příběh

Hlavní příběh hry se točí kolem syna Háda a jménem Zagreus. Zagreus zjistí, že mu celý život lhali. Jeho matka totiž není Nyx, ale Persefona, která se momentálně nachází někde na povrchu v Řecku. Hádes s tímto nesouhlasí a pokouší se ho zastavit tím, že na svého syna posílá stíny mrtvých. V jeho postupu mu ovšem pomáhá Nyx, která domluvila Zagreovi pomoc od bohů Olympu, kteří ovšem do této doby netušili, že Zagreus existuje a jsou vedeni k víře, že se snaží dostat z podsvětí, protože se hodlá připojit k nim na Olymp. Různí bohové mají různé motivace, proč Zagreovi v jeho cestě pomáhat, například Ára baví sledovat souboj, který probíhá mezi Zagreem a stíny zemřelých. Olympští bohové, kteří pomáhají Zagreovi v jeho cestě jsou Athéna, Áres, Zeus, Poseidón, Artemis, Dionýsos, Déméter, ta se přidá až poté, co se hráč poprvé dostane na povrch, a Hermés, o kterém ostatní bohové neví, že pomáhá, ale díky jeho známosti s Charónem zná reálný důvod Zagreova snažení. Zagreus se musí probít celým podsvětím od spodu. Pokud se toto hráči podaří, na vrcholu potká Háda v závěrečné bitvě. Pokud hráč během průchodu zemře Zagreus se rozpustí do řeky Styx a vystoupí z ní v Domě Háda, tedy na úplném začátku hry. Pokud se ovšem hráči podaří projít i přes Háda dostane se do Řecka, které je právě zahaleno dlouhou zimou, která trvá od únosu Persefony, tenkrát ještě Koré, z Olympu. Hráč při prvním vstupu do prochází po zasněženém útesu. Tady se změní mechanika hry, kdy Zagreus celé podsvětí prakticky probíhá, zde se postava zpomalí a komentuje, jak je povrch krásný. Hráč s rychlostí postavy nemůže nic udělat a musí dojít až do Persefoniny zahrady pomalým tempem. Zahrada, kde sídlí Persefona, není zasažená věčnou zimou a je plná různých plodů. Tam Zagreus potká svou pravou matku, která nejdříve nechce věřit, že se jedná opravdu o něj, poté ho ale rozpozná. Od Persefony se dozví, že nebyla spokojená na Olympu, a tak ji Zeus, bez vědomí kohokoliv jiného dal Hádu, jako omluvu za přidělení podsvětí. Takže vlastně odešla napůl dobrovolně. V podsvětí však nebyla nikdy úplně šťastná. Po nějaké době se do Háda zamilovala a měli spolu syna, který se ovšem narodil mrtvý. Persefona ze žalu odešla na povrch ze zraku jak podsvětí, tak Olympu. Nyktě se mezitím podařilo nějakým způsobem, který souvisel se Sudičkami, o kterém se nechce vyjadřovat, přivést Zagrea k životu, ale protože osud je krutý tak teď Zagreus, který neměl nikdy žít, nemůže opravdu zemřít. Kvůli tomu je také pevně svázán s podsvětím, takže po nějaké době strávené

na povrchu země a jeho tělo se rozplyne a steče zpět do Styx. Po několika návštěvách povrchu, se Zagreovi podaří přemluvit Persefonu, aby se ním vrátila do podsvětí a pokusila se s ním vyřešit rodinnou situaci. Persefona se vrátí a donutí Háda se Zagreovi omluvit. Zde končí hlavní příběh hry, ale následuje epilog kdy, Persefone přijde na způsob, jak vyřešit situaci s Olympem. Pozve je všechny do podsvětí na hostinu a tam oznámí, že se před nějakou dobou ona a Hádes do sebe zamilovali, proto utekla do podsvětí a měli spolu syna, který se ale ovšem přes nepřízeň svého otce chtěl setkat se svou rozšířenou rodinou. A tak přesvědčil Háda a Persefonu, aby se přiznali se svým tajným vztahem. Je jí jasné, že její matka Démétér ji bude chtít zpět na Olymp, tak přijde s nápadem, že po požití semínek z granátového jablka se stejný počet měsíců, jako požitých semínek nesmí opustit podsvětí. Hostina se opravdu stane a všechno se na nějakou dobu urovná. Persefona se od té doby objeví vždy náhodně objeví v domě Háda a poté znovu na několik průchodů odejde. I po přivedení Persefony do podsvětí hráč stále může pokračovat ve hře. Hádes totiž uzná, že vaše pokusy o útěk poukázaly na chyby v zabezpečení podsvětí a také pomáhají vyhnat přemnožené satyry z tunelů Svatyně Styx. Toto se nezmění ani po dokončení epilogu, a tak hráč může fakticky do nekonečna procházet a prozkoumávat podsvětí.³¹

4.1 Vedlejší příběhy

Na rozdíl od hlavního příběhu, hráč se nemusí s vedlejšími příběhy interagovat pro dokončení hry. Tyto příběhy se často zaměřují na pokračování známých mytologických příběhů. Jeden z nich je Orfeus a Eurydika. Ačkoliv je Orfeus zaměstnán, jako hlavní hudebník v domě Háda, odmítá cokoliv zpívat. Když se ho Zagreus zeptá, co je špatně, odpoví, že ztratil navždy svou múzu. Hráč později může narazit na Eurydiku v Asfodelových polích, která je stále na Orfea našťvaná, protože se na poslední chvíli ohlédl. Zagreus pak funguje jako poslíček a předává zprávy mezi těmito postavami do té doby, dokud se neusmíří a nechtějí se znovu potkat, což není možné, jelikož Orfeus podepsal smlouvu, podle kterého nemůže opustit dům. Zde do příběhu vstupuje Zagreus, který najde Orfeovu smlouvu a najde způsob, jak jí opravit, tak, aby mohl občas chodit za Eurydikou. Dalším podobný příběh se odehraje mezi Achillem a Patrokulem. Velkým tématem, které se neustále opakuje, je opravování vztahů, jak romantických, tak v rodině. Mimo hlavní příběh, kdy se Zagreus

³¹ SuperGiant Games. *Hades* [software]. 5. října 2018, [cit. 2023-07-04].

spojí se svojí pravou matkou, tím také se otcem a s rodinou na Olympu, který je zaměřený na rodinu, je zde Nyx a její vztah s Chaosem. Mytologické příběhy se často točí kolem rodinných vztahů, i když často nekončí tak pozitivně jako zde. Tyto vedlejší příběhy navazují na známé příběhy, které byly často zpracovány v médiích, ale ne se stejným zaměřením na aspekty vztahů. Dalším typem vedlejšího příběhu jsou romantické linky, na které má hráč přímo vliv. Tyto příběhové linky se odehrávají mezi Zagreem a jednou z Erínyí Megairou, Thanatosem, či hlavou Gorgony jménem Dusa, která ovšem Zagrea odmítne. Pro hry je typické, že pokud nabízí romantické příběhy, tak nabízí výběr z více partnerů a z obou pohlaví, hlavně pro ty, které vyšly po roce 2010. V této hře postavy na sebe navzájem reagují, a to i na vztah, který s druhou postavou Zagreus má, a to na rozdíl od ostatních her, kdy můžete mít více partnerů naráz, kde na sebe buď nereagují, nebo je už hráč znova nepotká (příkladem je *Assasin's Creed Odyssey*).³² Postavy reagují ovšem na tuto skutečnost kladně, kdy je zde zmíněno, že bohové mají často bez úhony několik partnerů.

Ačkoliv se může zdát, že informací, které si o hře hráč musí zapamatovat, je moc velké množství na to, aby si mohl hru užít. Hra využívá takzvanou procedurální rétoriky³³ Většina informací je představena postupně a tím, že hráč si jednotlivé události a mechaniky prožije, čímž způsobuje větší zapamatovatelnost informací.

4.2 Srovnání v kontextu

Pro porovnání příběhu se zažitým výkladem jsem vybrala knihu řecké mýty od Roberta Gravesa a *Bohové a hrdinové antických bájí* od Vojtěcha Zamarovského.^{34,35} V obou výkladech Persefona zaujímá pasivní roli a nijak se do událostí nezapojuje, jedinou výjimkou je moment, kdy pozře semínka granátového jablka, podle Zamarovského jí byla podána Hádem, jako znak manželství, Graves ovšem podává verzi, kde si je Persefona vzala v tajnosti sama. Také v účasti Dia na celé události se rozcházejí.^{36 37} Výklad, který podává hra je do značné míry upraven tak, aby vyhovoval dnešním normám. Tento přístup není nic

³² Ubisoft Quebec. *Assasin's Creed Odyssey* [software]. 5. října 2018, [cit. 2023-07-04].

³³ BOGOST, Ian. "The Rhetoric of Video Games." *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. str. 136–137. doi: 10.1162/dmal.9780262693646.117 .

³⁴ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. ISBN 80-7309-153-4.

³⁵ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. ISBN 80-85946-29-7.

³⁶ Tamtéž. str. 344.

³⁷ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 116. ISBN 80-7309-153-4.

překvapivého, většina moderních zpracování antických mýtu je buď upravena z důvodu omezení média, do kterého se převádí nebo také pro lepší porozumění konečného konzumenta. Často, ale také mytologie funguje jako prostředek pro vyjádření myšlenky autora díla, protože je lehce upravitelná. Hra má podobné charakteristiky, jako tradice antických epických filmů. Charakteristiky, které se často objevují ve hrách jsou předvádění násilí, používání velké architektury a přenášení moderních hodnot.³⁸ První charakteristika tedy předvádění násilí možná v této hře nevypadá tak, jak by se asi očekávalo. Ve hře nefigurují žádné vnitřnosti, či přešel krve, ačkoliv se celou dobu hlavní postava probíjí ven. V této hře se probíjí přes stíny mrtvých, kteří v sobě už mnoho krve nemají. Jediná krev, která je vidět, je při smrti Zagrea. Ovšem předváděného násilí si hráč užije dostatek i bez krve, a to hlavně díky akčním a barevným soubojům. Používání velké architektury se objevuje hlavně v designu pozadí, ale některé části architektury jsou přímo využitelné v gameplayi. Nejlepší příklady monumentální architektury jsou momenty před vstupem do lokace, kde si hráč může prohlédnout, jak vypadá lokace zvenčí. Toto nemá žádný herní význam, výhled zůstává stejný po celou dobu hry. Nejvýraznější společná charakteristika je přenášení moderních hodnot, ať už se jedná o rodinné, či romantické vztahy nebo řešení problémů. Vlastně se jedná o moderní příběh převyprávěný pomocí mytologie.

4.3 Proč právě Zagreus?

Volba Zagrea jako hlavní postavy se může zdát na první pohled zvláštní, jelikož jedna z výhod využití řecké mytologie je její jednoduchá rozpoznatelnost. Většina lidí má aspoň základní znalost řecké mytologie. Proto výběr hlavního hrdiny boha, o kterém většina lidí neslyšela, se může zdát kontra intuitivní. Já jako člověk, který, hodlám si tvrdit, má větší znalosti řecké mytologie než normální člověk, jsem ze začátku žila v domněnání, že si studio SuperGiant Games Zagrea vymyslelo, podle rozhovorů s beta testerem Cianem Sutherlandem v tom nejsem sama.³⁹ Je několik důvodů, proč to studio udělalo. Jedním z pravděpodobných je právě fakt, že je mezi veřejností prakticky neznámý, tím pádem mu

³⁸ ROSS, Clare. *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation*. London: Play, Transmedia, 2021. str. 7. ISBN: 9781350157200

³⁹ <https://archaeogaming.com/2020/12/15/transforming-history-reading-the-visual-language-of-hades/> (2023-07-09).

mohli vnuknout jakékoliv povahové vlastnosti a vzhled, který sedí do příběhu. Další je symbolika tohoto výběru. K Zagreovi, jako k mýtické postavě, se vztahuje několik málo mýtů, ze kterých hra vychází, nebo se na ně přímo odkazuje. Zagreus, tak jak ho popisuje Graves je synem Dia a Persefony, kterého schoval do jeskyně hory Idy, odkud ho vylákali Titáni hračkami a roztrhali ho a začali pojídat. Athéna zastavila pojídání a podařilo se jí zachránit Zagreovo srdce. To vložila do figury ze sádry, a tak se Zagreus stal nesmrtelným.⁴⁰ Zmiňuje zde také, že orfikové spojovali Zagrea s Dionýsem, kdy sdílejí mýtus s několika malými změnami. Zamarovský ho také spojuje s Dionýsem, až na rozdíly, kdy Zeus schová Zagrea do jeskyně před Hérou, která pošle Titány, aby ho zabili. Ti mu tentokrát pouze vytrhnou srdce, které znova zachrání Athéna a věnuje ho Diovi, který ho znovu vloží do tělíčka bůžka, a tak se zrodí Zagreus-Dionýsos, jehož osobnost se rozdvojí na Dionýsa, který zůstane na zemi a Zagrea, který odejde do podsvětí, kde vítá zemřelé. Toto je jedna ze spojitostí, která váže Zagrea k podsvětí.⁴¹ Několik zdrojů se zmiňuje o hře Aischyla Sisyfos, ve které označuje Zagrea za syna Háda.⁴² Toto je verze, které se vývojáři pravděpodobně drželi. Na druhou stranu ve hře odkazují na již zmíněné verze.

Nejvýraznější z těchto připomínek je dialog mezi Zagreem a Dionýsem, kdy Dionýsos navrhuje, že by byla zábava, kdyby se Zagreovi podařilo nějak přemluvit Orfea, který momentálně zastává funkci muzikanta v domě Háda, že jsou vlastně jedna a tatáž osoba. Zagreus si poté vymyslí historku, že ho před léty titáni roztrhali a z jeho srdce vznikl Dionýsos. Orfeus jako reakci na tuto informaci složí píseň, která je vlastně převyprávěním již zmíněných mýtů a zpívá ji po domě.⁴³ Později se Zagreus přizná, že si vše vymyslel. Orfeus si to ale vyloží jako skromnost a zpívá píseň dál. Další odkaz se nachází v jednom z dialogů s Diem, kde Zeus zažertuje, že jsou si spolu bližší, než je Zagreus se svým otcem, takže by měl začít prohlašovat, že on je jeho skutečný otec. V těchto mýtech se často opakuje motiv znovuzrození, který přesně zapadá do konceptu rouge-like a příběhu hry, což mohlo přispět k výběru zrovna tohoto celkem obskurního boha.

⁴⁰ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 155. ISBN 80-7309-153-4.

⁴¹ Tamtéž. str. 156.

⁴² PIETRUCZUK, Katarzyna. "The Sisyphus Plays of Aeschylus." *Museum Helveticum*, 2011, vol. 68, no. 2, str. 129–40. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/44080995> .

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=3DkiFCQQcFs> (2023-07-09).

5 Mechanika a její spoluutváření příběhu

Hry vytvářejí příběh nejen psaným textem, ale také ostatními aspekty hry, stejně jako divadelní herec mění vyznění vět svým uměleckým přednesem a řečí těla. Příběh hry prakticky neexistuje, dokud ji hráč nezačne hrát, na rozdíl například od filmu. Příběh může pokračovat pouze, pokud hráč bude chtít pokračovat. V této kapitole zmíním jisté části mechaniky hry, které jsou pevně spojené s příběhem a pomáhají ho dotvářet. Příkladem je třeba samotné podsvětí, které jak už bylo zmíněno se při každém průchodu mění, tak jak je to u rouge-like her obvyklé, ovšem zde se během hry hráč dozví, že po smrti byl Daidolos najat, aby sestrojil systém, který by co nejlépe zabránil mrtvím v útěku. Za to dostane místo v Elysiu. Sherine Hamade argumentuje, že se tím se vytváří něco jako systém labyrintu, ze kterého se musí hráč dostat.⁴⁴ Je ovšem nutné dodat, že jakoukoliv cestu si hráč vybere vždy se dostane na povrch, pokud tedy cestu přežije.

5.1 Umírání

Jak už jsem se v předchozí části zmínila, umírání je běžnou částí rogue-like videoher. S tím je v tomto žánru her často spojené téma nesmrtelnosti. Hlavní postavy těchto her většinou mají nějaký příběhový důvod, proč mohou umírat a znovu se vracet k životu. Častým důvodem je nějakým způsobem získaná nesmrtelnost. Příkladem těchto her je například *Dead Cells*, nesmrtelnost získaná vědeckým pokusem, *Cult of the Lamb*, darována bohem a samozřejmě *Hades*.⁴⁵⁴⁶⁴⁷ Ale vývojáři přišli i s jinými důvody, proč může postava dokola umírat, příkladem je už předem zmíněná hra *The Binding of Isaac*, kde se většina děje hry odehrává v hlavě malého Isaaca, mezitím, co se dusí v truhle.⁴⁸ Další známou výjimkou je *Darkest Dungeon*, kde hráč nehraje za jednu postavu, ale sestavuje týmy hrdinů, které se pak vydávají do podzemních chodeb, kde mohou umřít, místo toho, aby se vrátily

⁴⁴ <https://archaeogaming.com/2020/12/15/transforming-history-reading-the-visual-language-of-hades/> (2023-07-09).

⁴⁵ Motion Twin. *Dead Cells* [software]. 7. srpna 2018, [cit. 2023-07-04].

⁴⁶ Massive Monster. *Cult of the Lamb* [software]. 10. června 2022, [cit. 2023-07-04].

⁴⁷ SuperGiant Games. *Hades* [software]. 5. října 2018, [cit. 2023-07-04].

⁴⁸ Red Hook Studios. *Darkest Dungeon* [software]. 19. ledna 2016, [cit. 2023-07-02].

do města je nahradí jiná skupina.⁴⁹ Do města neustále přicházejí noví hrdinové. Takže hráči se nemůže stát, že by musel hru skončit, protože mu zemřeli všichni hrdinové.

Hra Hades se staví ke smrti, jako součásti příběhu., Smrt posouvá příběh dopředu, což hru odlišuje od ostatních her, které jsou zaměřené na příběh. Časté umírání v těchto hrách spíše zpomaluje průchod a působí frustraci.⁵⁰ U Hades frustrace nastává též, ale jak u hráče, tak i u hlavní postavy. Navíc se každým, ať už povedeným, nebo nepovedeným průchodem podsvětí něco změní, často to reaguje na rozhodnutí nebo akce, které hráč provedl během svého pokusu dostat se ven z podsvětí.⁵¹ Hráč si ze svého průchodu přinese různou verzi měny, tady v podobě drahých kamenů a temnoty, kterými může vylepšit své schopnosti, nebo v případě drahokamů své okolí, i když třeba jen vizuálně. Tím má hráč pokaždé dojem nějakého posunu a změny a hra tak dosahuje pocitu zvědavosti, co se stane příště a tím pádem drží hráče u hry.⁵² Navíc celý příběh hry i jednotlivé průchody se drží cyklu hrdiny od Josepha Cambella, který je typický pro antickou mytologii. Ten se stává ze tří fází, odchodem z počátečního bodu, série zkoušek nebo zasvěcení a končí návratem do civilizace s, nebo bez, nějaké odměny, či znalostmi.⁵³ Hades tento cyklus opakuje v jak v jednotlivých průchodech, tak v hlavním příběhu jako celku. Hra také vlastně nikdy neskončí, ale Zagreus po každém svém průchodu na konci umře a vrátí se do podsvětí, ať už se mu podaří projít přes všechny překážky anebo ne. Když se snaží Persefonu přemluvit, aby se vrátila do podsvětí umírá přímo před ní, k nelibosti jak Zagrea, tak Persefony. Hráč jeho postoupnout smrt vidí, což vytváří dramatický efekt. Poté, co se Persefona vrátí do podsvětí, Zagreus pouze projde zbytky budovy a obrazovka zčerná, objeví se vršek budovy ozdobené třemi lebkami s drahokamy. Vypravěč krátce poví příběh, jak Zagreus tentokrát zemřel. Tyto příběhy jsou podané vážným tónem, ale často vyprávějí vtipný způsob Zagreovi smrti. Mezi způsoby smrti patří, šlápnutí na hrábě, zpívání v horách, což spustí lavinu a Zagrea zavalí, a uklouznutí po neidentifikované slupce žlutého ovoce.

⁴⁹ The Binding of Isaac. 2011

⁵⁰ ALDEHAYAT, Mohammad. *Death as a Narrative Device in Hades*. Play/Write Student Journal: Death in Games [online] Klagenfurt, 2022, vol. 1, str. 13-14. [cit. 2023-07-02]Dostupné na: <https://kcgl.aau.at/play-write-student-journal/> .

⁵¹ Tamtéž.

⁵² Tamtéž.

⁵³ <https://honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/> (2023-07-09).

5.2 Boon, keepsakes a companions

Boons, neboli dobrodiní, jsou jedním z hlavních aspektů hry, který zajišťuje unikátnost jednotlivých průchodů. Hráč na ně může narazit na cestě po podsvětí. Boon je hráči darován poté co dokončí souboj v místnosti, nebo ho hráč koupí od Charóna. Boon může získat od jednoho z deseti bohů Olympu + Chaosu + Bouldyho. V jednom průchodu může hráč potkat 4 různé bohy + Herma, ten se řídí jinými pravidly. Toto číslo se může rozšířit, pokud hráč použije keepsakes, neboli upomínkové předměty, které Zagreovi bohové dají. Hráč si může vybrat mezi třemi vylepšeními, které bůh nabízí. Každý bůh má čtrnáct až patnáct různých druhů. Pokud je hráč přidá ke své postavě, na další boon, který najde bude od boha, který mu předmět věnoval, kromě Herma, kterého je možnost potkat při každém průchodu, od té doby, kdy ho potkáte poprvé.

Boony mění zásadně hratelnost průchodů, jednotlivé kombinace mají někdy až extrémně různou hratelnost. Hráč může vylepšit boony tak, že dá neuvěřitelné poškození za zásah, je hráče těžké zasáhnout, jeden hráč přišel dokonce na kombinaci, kdy mu stačí pouze stát na místě, aby porazil Háda, protože získal a vylepšil boony, které zraní nepřítele poté, co je hráč zasažen.⁵⁴ Většinou hráč, díky náhodnosti, skončí s kombinací, která se pohybuje někde mezi extrémy. Boony jsou jedna věcí, kterou hráč ztratí poté co umře, a tak každý průchod je musí začít získávat a vylepšovat od začátku. Zároveň jednotlivé vylepšení, která nabízí jednotliví bohové jsou spojena s povahou a postavením bohů, kteří je dávají. Zároveň jsou hlavním způsobem, jakým bohové komunikují se Zagreem.

Keepsakes jsou upomínkové předměty, které postavy věnují Zagreovi, když se mu s nimi podaří sblížit. Ve hře existuje celkově 25 keepsakes, hráč si na začátku svého průchodu může vybrat jeden, který ale může po dokončení lokace vyměnit. Předměty se vždy nějak vztahují k postavě, která předmět Zagreovi věnovala, jak už vzhledem, tak schopností, kterou hráči dává. Keepsakes mají tři kvality, kvalita keepsaku se zlepšuje, tím víc, čím víc ji hráč používá. Všichni bohové z Olympu, kteří zde vystupují, až na Herma, věnují předmět, který zajišťuje, že při dalším setkání boonu, to bude ten jejich a má šanci na to být lepší kvality. Tím se dá ovlivnit, které vylepšení hráč dostane, tím se zjednodušuje hra, pro ty, kteří chtějí danou kombinaci boonů, také pokud hráč chce mluvit s určitým

⁵⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=1pkCSaIeD5Y> (2023-07-09).

bohem z důvodu posunutí příběhu. Hra tím zamezuje frustraci, která by nastávala v případě dodržení náhodnosti objevení bohů, což by způsobovalo, že by hráč musel hrou projít mnohokrát více, než by se dostal k požadovanému výsledku.

Dalším prvkem jsou companions. Jsou to vzácné předměty ve podobě plyšových zvířátek. Companions mohou být získáni od obyvatel podsvětí. Podmínka pro získání je většinou dostatečná hladina přátelství a také vyplněná dějová linka, která se vztahuje k jednotlivým postavám. Podle reakcí Zagrea, pokaždé, kdy tento předmět získá se jedná o velmi vzácné předměty. Zároveň se jedná o předměty, které vyjadřují pouto mezi postavami a hlavním hrdinou, Companions umožňují přivolat na pomoc postavu, která vám companiona dala. Toto jde udělat pouze jednou za souboj a 1-5 za celý průchod. Na vylepšení companionů hráč potřebuje Ambrósii. Někteří companions se nedají použít v jistých soubojích. Toto je ovlivněno vztahem postavy k nepříteli, proti kterému Zagreus momentálně bojuje.

5.2.1 Athéna

Boon od bohyně Athény je úplně první, který hráč dostane na začátku hry.⁵⁵ Nyx vás upozorní, že ona je první, kterou kontaktovala, aby vám pomohla ve vašem útěku. Vylepšení, která Athéna nabízí jsou často spojena s obranou, i například vylepšení, která zvedají sílu útoku mají možnost odrážet a vracet střely, které jsou proti hráči vypáleny.⁵⁶ Toto spojuje Athénu s obranou, ačkoliv v dialogu se o tom nezmiňuje.⁵⁷ Jako keepsakes věnuje přívěšek sovy, která je dodnes spojována s moudrostí a inteligencí. S Athénou má tento znak jasnou spojitost i dnes. Jedním z příkladů je pořekadlo „Nosit sovy do Athén.“, což znamená vykonávat zbytečnou práci.

5.2.2 Zeus

Zeus se poprvé objeví až na hráčově druhém průchodu hrou.⁵⁸ Diova vylepšení se vztahují hlavně k jeho pozici, jako boha blesku.⁵⁹ Většina boonů, které nabízí vyvolá po

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o>(2023-07-09).

⁵⁶ <https://hades.fandom.com/wiki/Athena> (2023-07-09).

⁵⁷ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str. 72–74. ISBN 80-85946-29-7.

⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o>(2023-07-09).

⁵⁹ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str. 440–445. ISBN 80-85946-29-7.

zásahu nepřítele blesk, který zasáhne i další nepřítel. Tyto vylepšení jsou zaměřena na boj s větším množstvím nepřátel. Zeus věnuje hráči se znakem žlutého blesku.

5.2.3 Áres

Vylepšení od Ára se zaměřují na nárazové zraňování nepřítele. Jeho typy boonů se točí kolem dvou schopností, Doom, která po jisté době zraní nepřítele a Blade Rift, který vytvoří okruh, kterého pokud se dotkne nepřítel, tak se zraní. Áres jak v dialogu, tak ve svých schopnostech vystupuje jako krvechtivý bůh, ale nepůsobí jako šílenec, spíše si užívá pohled na násilí, které se odehrává v podsvětí. Áres věnuje Zagreovi ampulku s krví.

5.2.4 Artemis

Jako bohyně lovu vylepšení od Artemis na kritické zásahy, zásahy, které mají šanci se objevit mezi běžnými, ale dávají větší poškození.⁶⁰ Artemis zvyšuje šanci objevení těchto zásahů a také některé její vylepšení vyčarují šípy, které zasáhnou nepřítele. Ačkoliv Artemis vystupuje jako tichá postava, její vylepšení jsou jedny z nejagresivnějších a často vedou hráče ke kontaktnímu stylu hraní, což je opak obrazu tiché bohyně lovu s lukem, který se snaží vytvářet jednak dialog a design postavy. Artemis věnuje neoblomný šíp, kterým hráč nemůže střílet, funguje pouze jako ostatní keepsakes.

5.2.5 Dionýsos

Dionýsova pozice, jako boha vína, se promítá do typů boonů.⁶¹ Typické vylepšení často navazují na schopnost Hangover, neboli kocovina, která se na chvíli drží na nepříteli a po ten čas ho zraňuje. Mimo útočných schopností nabízí také vylepšení, která vylepšují léčení anebo zvyšují celkové zdraví postavy. Dionýsova Hangover se může zdát velmi podobná, jako schopnosti Árese, ale na rozdíl od něj nedávají poškození, tak rychle, což od hráče vyžaduje zůstat v boji déle, pokud chce schopnost využít do její plné možnosti. Také nabízí i schopnosti, které přímo prospívají Zagreovi, než ubližují nepřítelům. Dionýsos se chová velmi přátelsky k Zagreovi a nemá žádné osobní zájmy, jiné, než že se děj v podsvětí dobře pozoruje při pití vína. Dionýsos věnuje přetékačící číši.

⁶⁰ Tamtéž. str. 65–67.

⁶¹ Tamtéž. str. 104–107.

5.2.6 Afrodita

Afrodita se může objevit až po, či během druhého pokusu o průchod podsvětím. Dva hlavní efekty, které její boony využívají nejčastěji jsou Weak a Charm. Nepřátelé, kteří jsou ovlivněni Weak, dávají nižší poškození, pokud je nepřítel ovlivněn efektem Charm, začne po nějakou dobu útočit na ostatní nepřátele. Očividně narážka na pozici Afrodité jako bohyně lásky. Zagreus je několika postavami varován, ať Afrodítu nebere zlehka, že je velmi mocná a dokáže napáchat velké škody, což je jednak odkaz na roly, kterou Afrodité plní v řeckých mýtech.⁶² Afrodité věnuje hráči věčnou růži.

5.2.7 Poseidon

Boony od Poseidona, jako boha moře, se často soustředí na odstrčení nepřátel vlnou od hráče poté, co hráč zasadí zásah.⁶³ Některé také nabízí různé druhy měn. Boony, které nabízí odměny jsou často pojmenované ve stylu „poklad z moře“. Poseidonova povaha je velmi uvolněná a Zagrea v útěku povzbuzuje. Poseidon věnuje Zagreovi lasturu.

5.2.8 Démétér

Démétér momentálně smutní za ztrátu své dcery, tím že uvrhne celé Řecko do věčné zimy. Její boony jsou zaměřeny na zpomalování nepřátel. I její postoj k Zagreovi je celkem chladný a nevlídný. To se trochu změní po epilogu, kdy zjistí, že je Zagreus její vnuk. I když přestane uvrhávat Řecko do neustálé zimy, její boony mají pořád stejný efekt. Její keepsake je omrzlí roh.

5.2.9 Duo boon

Takzvané duo boon jsou spojením boonů od dvou různých bohů. To také dává možnost slyšet interakci mezi těmito bohy. Jediní, kterých kombinaci nemůžete získat kombinace jsou Hermes a Chaos. Hermes, jak už bylo zmíněno tají před ostatními Olympany pomoc, kterou vám nabízí. Chaos se nestýká s bohy z Olympu a jeho boony jsou specifické ve způsobu získání.

⁶² ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str. 11–14. ISBN 80-85946-29-7.

⁶³ Tamtéž. str. 359–361.

5.2.10 Hermes

Hermova vylepšení se liší od ostatních tím, že se přímo nedotýkají poškození, které postava udělí, ale zaměřuje se hlavně na mobilitu. Ať už rychlost pohybu, či útoku. Jeden boon dá malé množství mincí pokaždé, když hráč vstoupí do místnosti. Tento boon se může zdát podivný v kontextu k ostatním, je to ovšem odkaz na postavu Herma, jako boha obchodníků.⁶⁴ Pokud hráč není obeznámen s pozicí Herma tak mu pravděpodobně toto spojení nedojde. Jelikož možnost potkat Herma je garantovaná při každém průchodu, jeho dárek plápolavé pířko, zvyšuje šanci na uhnutí po zásahu, místo toho, aby byl hráč zasažen, tak nedostane poškození a také pokud se podaří hráči splnit místnost do daného času, zvýší se mu i rychlost.

5.2.11 Chaos

Chaos je speciální případ, už jen pokud se chcete dostat do prostoru kde se Chaos nachází, musí hráč projít takzvanou Chaos Gate. Chaos Gate se objeví až po šestém průchodu hrou. Pokud tak hráč učiní, ubere jen samotný průchod životy. Chaos přivítá Zagrea se slovy, že jejich setkání bylo dávno předpovězeno. Vylepšení, která nabízí mají spíše podobu zkoušek. Pokud hráč splní výzvu, nebo přežije dostatečně dlouho za ztížených podmínek, které Chaos zadá, pak teprve dostane slíbené vylepšení. Mechanika výzev doplňuje obraz Chaosu jako zkoušejícího, který je vytvářen dialogem. Chaos věnuje Zagreovi vesmírné vejce, které, pokud ho hráč u sebe má, neguje poškození, které hráči udělí Chaos Gate a při vstupu. Boony které jsou pak navrhnuty Chaosem mají šanci na větší vzácnost.

5.2.12 Hades

Hádes věnuje, poté co se Persefona vrátí do podsvětí a hráč mu věnuje dva nektary, keepsake se jménem Sigil of Death. Sigil of Death umožňuje hráči napodobit schopnost, kterou na vás Hádes útočí. Hráč se po dobití schopnosti může stát neviditelným. Dárek od Háda má také příběhový význam, jedná se o dobré gesto vůči Zagreovi, čímž k sobě znovu získávají dobrý vztah.

⁶⁴ Tamtéž. 178–180.

5.2.13 Persefone

Poté, co se Persefone vrátí do podsvětí a je jí možné věnovat lahvičku s nektarem, věnuje Zagreovi květ granátového jablka. Květ jablka vylepší, každých 6/5/4 místností jeden z náhodných boonů od jiných bohů. Jedná se o jeden z nejmocnějších keepsaků, což může symbolizovat odměnu za sblížený rodiny.

5.2.14 Bouldy

Bouldy se v udílení boonu liší od ostatních postav. Nejdříve totiž hráč musí provést několik interakcí s ním a se Sisyfosem, aby začal na Bouldyho věřit. Poté mu bude moci podat nektar. Po podání nektaru Bouldy dá hráči vylepšení s názvem Heart of Stone neboli srdce z kamene. Existuje sedm verzí tohoto boonu, které nabízí od zvýšení poškození po zvýšení počtu peněžní odměny, poté co ji hráč získá. Hráč si nemůže vybrat, která z verzí mu bude přiřazena.

5.2.15 Další keepsaky od postav, nevázané na hlavní příběh

Starý špičatý obojek od Kerbera zvyšuje celkové množství zdraví, Myrmidonský chránič zápěstí od Achilla – hráč utrpí méně poškození zepředu, ale více zezadu (je možné, že schopnost odkazuje na způsob, kterým byl Achilles zabit).⁶⁵ Od Nyx dostane černý šátek, který je tedy na ikoně předmětu fialový – zvyšuje poškození ještě nepoškozeným nepřátelům a také poškození, které jim hráč udílí zezadu (pravděpodobně reference na „Zahalení do šátku noci.“ když se chce někdo proplížít někam ve tmě. Také v antických vyobrazeních měla Nyx často šátek, či závoj přes půlku obličeje.) Propíchnutý motýlek od Thanatose – hráči se zvýší celkové poškození, pokud je schopen projít soubojovou místnost bez zranění. Od Charóna dostane hráč kostěné přesýpací hodinky – všechny předměty, které si hráč koupí z Charónovi studny vydrží o něco déle. Samotné hodinky mají pravděpodobně symbolizovat ubíhání času, který smrtelník má, než musí potkat Charóna. Pokud se spřátelíte s jeho bratrem Hypnosem, tak vám Hypnos věnuje svou chthonickou peněženku, ta zaručuje, že na začátku pokusu už máte jistý počet mincí, jelikož když hráč umře, tak o všechny peníze přijde. Funkce také spojuje Charóna s Hypnosem. Megaira dá Zagreovi náušnici ve tvaru lebky, ta způsobí, že hráč udílí větší poškození, pokud hodnota jeho zdraví je na 35 % nebo

⁶⁵ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 947 ISBN 80-7309-153-4.

méně. Orfeův keepsake je vzdálená vzpomínka, jedná se o zlatou světélkující kuličku v nádobce, která asi nejvíce připomíná plastový zaklapávající box. Vzpomínka nejspíše odkazuje na dobu, kdy Orfeus vzpomínal na Eurydiku, po neúspěšném pokusu o útěk z podsvětí.⁶⁶ Schopnost vzpomínky způsobuje, že hráč udělí větší poškození vzdáleným nepřátelům. Prachovka z harpiích per je předmět od Dusy. Předmět vytváří šanci, že pokud hráč rozbije nějaké z váz a uren rozmístěných různě po místnostech, vypadne předmět, který dokáže hráče vylepšit. Oba vzhled i funkce odkazují na funkci Dusy, jakožto služebné. Skelly věnuje Zagreovi šťastný zub, který prakticky funguje jako jeden život navíc. Skelly se po nějaké době přizná, že tento zub možná je a možná není jeho. Schopnost reaguje na to, že se pokaždé, kdy je poražen Zagreem, znovu ožíví zpět. Sisyphus věnuje hráči roztržitěná pouta – různé typy poškození jsou zvýšené, dokud nejsou zvýšena boony od bohů. Pouta se jasně pojí s nepříjemnou situací, ve které se momentálně nachází. Schopnost keepsaku je možná vysvětlit ne zrovna dobrým vztahem Sisyfa a bohů. Eurydika dá vždyzelený žalud. Ten zabraňuje prvním pár útokům od bossů, aby udílely jakékoliv poškození. Ulomená špička kopí je dárek od Patrokola, poté co hráč obdrží poškození se stane na přibližně sekundu nezranitelný, tento efekt se obnoví po sedmi sekundách. Zlomená špička kopí má s největší pravděpodobností spojitost s bitvou, ve které zemřel.⁶⁷

5.2.16 Companions

V podsvětí se nachází šest různých companions. edním z nich je Battie, companion od Megairy. Battie má podobu malého netopýra, což odkazuje na křídla sester. Netopíří křídla Erýnií jsou zmiňována, také v řecké mytologii. Použitím Battie hráč k sobě přivolá Meagairu, která zaútočí má několik kruhově vyznačených míst v místnosti. Battie nelze použít proti sestřím Erýniím, ať už ke Megaira součástí souboje na straně nepřátel, či nikoliv. Dalším companionem je Fidi, jedná se o plyšového hada, kterého Zagreus dostane od Dusy. Pokud hráč použije Fidi, objeví se Dusa, která začne po nepřátelích střílet střely, které je zkamení. Toto je typický útok hlav gorgon, které se nacházejí v Asphodelu. Zde je vidět, jak blízko si musí Dusa se Zagreem být, aby mu companiona darovala. Dusa se totiž snaží od ostatních hlav gorgony, co nejvíce distancovat. Rib je companion, kterého Zagreus

⁶⁶ Tamtéž. Str. 384.

⁶⁷ Tamtéž. str. 931.

dostane od Skellyho. Rib má podobu Skellyho hlavy. Při použití se v místnost objeví Skelly, který láká nepřátele, aby na něj útočily. Tato schopnost funguje i na bosse, a to je Charón, zaměstnavatel Skellyho. Proti tomu Skelly odmítá nastoupit. Dalším companionem je Mort má podobu malé myšky. Mort je dárek od Thanatose. Od Nyx se můžeme dozvědět, že když byl Thanatos ještě malý, nosil Morta všude sebou, což implikuje, že někdy byla smrt mladá. Mort do souboje přivolá Thanata, který udělí poškození do jednoho kruhového místa označeného na mapě. Jedná se stejný útok, který používá, když hráče vyzve na souboj o to, kdo zničí více nepřátelských stínů. V těchto soubojích není možné Morta použít. Shady je companion věnovaný Sisyfem. Shady má podobu nerčitého stínu mrtvého, kteří se toulají podsvětím. Při použití ze shora spadne na místo, které určí hráč Sisyfos s kamenem. Nejenom, že pokud se na tomto místě nachází nepřítel, tak ho zraní, ale také se na místě dopadu objeví deset temnoty, třicet mincí a čtyři gyrosy, které každý jeden léčí za deset životů. Shadyho získá hráč až poté, co Sisyfa osvobodí, tím je také vysvětleno, jak se může objevovat po celé hře. Posledním companionem je Antos, kterého hráč může získat od Achilla a Patrokola, jako poděkování, že se mohou po smrti znovu shledat. Antos vypadá jako plyšový mravenec, pravděpodobně odkaz na lid, kterému Achilles za života velel. Při použití se objeví jak Achilles, tak Patrokolos a rychle zaútočí na nepřítele ze dvou stran.

5.3 Codex

Codex of the Underworld je kniha, kterou věnuje Achilles Zagreovi, tato kniha obsahuje popisy skoro všech postav, nepřátel a předmětů. Čím více hráč hraje, tím více kodexu se hráči odkryje. Všechny zápisky jsou zapsány Achillem, což odkrývá Achillův názor na skoro všechny postavy, nepřátele a předměty. Také to prohlubuje Achillovu osobnost, kdy se z něj stává více mentor než bojovník, jak je to časté u ostatních vyobrazeních.⁶⁸ Jedna z postav, která v kodexu chybí je Bouldy. Jelikož ho pravděpodobně Achilles nepovažuje za řádnou osobnost hodnou samostatné kolonky. Kodex zároveň ukazuje vztah s jednotlivými postavami. Kodex je největší informační zdrojem, co se podsvětí týče, je ovšem nutné dodat, že velkou část kodexu tvoří Achillovi úvahy, které nejde na 100 % potvrdit. Jedna z těchto úvah se týká i samotného Zagrea, kdy Achilles přemýšlí, čeho je Zagreus vlastně bůh a dojde

⁶⁸ RENGGER, Almut-Barbara a Jon SOLOMON. *Ancient worlds in film and television: gender and politics*. Boston: Brill, 2013. str. 175–194. ISBN 978-90-04-18320-9.

k závěru, že se jedná o boha krve. Samotný Zagreus s tímto prohlášením rozhodně nesouhlasí a prohlásí, že on není bůh ničeho. Toto je jedna z interpretací vývojářů Zagreova mýtu. Jelikož mytologický Zagreus nemá pevně danou minulost mechanicky působí kodex jako malá encyklopedie, ve které může hráč, pokud se chce dozvědět více o podsvětí, listovat. To rozšiřuje příběhově svět, bez toho, aniž by všichni hráči museli proklikat dlouhým dialogem, který by tyto věci, či osoby popisoval.

6 Prostředí

Každá lokace ve hře je specifická jak designem, tak vlastnostmi, které mají dopad na styl hry. Některé aspekty se ale opakují, hlavně v částech, kde probíhá souboj. Pasti se objevují ve všech soubojových částech, ale jsou typizované, tak aby do této části zapadly, to samé platí i o sloupech s tím, že padající trosky sloupu mohou být využity ke zranění nepřátel, ale nezraní hráče. Nastražené pasti jsou vysvětlené tím, že tam byly schválně umístěny, aby hráči zabránily v útěku, „přátelskost“ trosk sloupů však není nijak obhájena, a tak se čistě jedná jen o mechaniku, která má zpříjemnit hraní. Jelikož všemi částmi protéká řeka, je možné, poté, co hráč získá prut od Poseidona, najít v jistých částech místa, kde se dá rybařit. Hráč může v některé místnosti v bojových lokacích narazit na mini-bosse, ze kterého po poražení vypadne odměna, která je o něco vyšší než po dokončení běžné místnosti. Také lze v místnostech potkat Charóna, který zde plní funkci obchodníka. Každá bojová lokace, kromě svatyně Styx, je zakončena přechodovou místností, ve které se nachází nejenom studánka, ze které když se hráč napije, tak se Zagreovi doplní zdraví, ale také studna Charóna, kde si může koupit malé předměty, skříňku s keepsakes a fontána, kde může hráč prodat boon, který nechce, nebo nevyužívá.

6.1 House of Hades

Jak už bylo zmíněno, v hře se nachází osm různých lokací. První lokace je The House of Hades, tedy dům Háda, zde se odehrává většina interakcí s NPC.⁶⁹ Jedná se o lokaci, kde se hráč objeví poprvé a kam se bude neustále vracet k nelibosti hlavní postavy. Lokace nemá, co se souboje týče, žádný význam. Je to ale lokace, kterou může hráč vylepšovat ze zdrojů, které nasbírá průchody podsvětím. Dům Háda funguje jako jedna velká kancelář, ze které se řídí celé dění v podsvětí, proto je většina osudů duší vázána na smlouvy. House of Hades se skládá ze západního a východního křídla a velké chodby. V západním křídle se nachází kancelář a vstup do Hádova pokoje. Ve spodní části křídla se může objevit Thanatos, poté co ho potkáte v průchodu podsvětím. Přibližně uprostřed stojí Achilles, který hlídá vstup do Hádova pokoje, který se nachází na jeho levé straně. Aby se hráč mohl dostat do Hádova pokoje, což je důležité pro hlavní příběh, musí mít dostatečně dobrý vztah s Achillem. Další

⁶⁹ Non-playable character

místnost je kancelář, zde hráč najde kontrakty, které musí mít vyplnit pro posunutí vedlejších příběhů. Další část je velká chodba, která je zakončena vstupem do Styx. Zde se vždy hráč vynoří poté, co zemře. V chodbě stojí zástup duší, který čeká až je Hádes na konci chodby přijme. Zagreus musí pokaždé projít velkou chodbou, než se může pokračovat dál, což vytváří dojem podrázenosti Zagrea k jeho otci, který na něj na konci chodby čeká s připomínkou. Další postavy vyskytující se v chodbě jsou Hypnos, Kerberos, Orfeus a Persefona, poté co se vrátí do podsvětí. Hypnos podřímává na levém boku chodby a zaznamenává stíny, které tudy projdou. Také zaznamenává způsoby, jak Zagreus zemřel a reaguje na ně. Vedle hlavního stolu, u kterého sedí Hádes leží Kerberos. Později se vedle Kerbera objeví Persefona, která na rozdíl od Háda, Zagrea přivítá a podpoří, později také pobízí Háda, aby někdy Zagrea pochválil. Na druhé straně sedí Orfeus a hraje na svou lyru. Funguje tady zde podobně, jako Persefona v mýtech, která pomáhá obměkčit Hádovu náladu, když rozhoduje nad dušemi. Východní část se skládá ze Zagreova pokoje, Salónku a zahrady. Do zahrady je vstup zakázán, do příchodu Persefony. U vstupu do Zagreova pokoje, může hráč potkat Nyx. Poslední část salónek je jedna z nejdůležitějších, jelikož se zde odehrává většina interakcí. Salónek obsahuje kuchyň, obchod a stoly na sezení. Častou návštěvníci salónku je Megaira, ale může se zde objevit Thanatos, Achilles, Hypnos a Dusa. Pokud se v salónku sejde více postav, tak mezi sebou vedou rozhovory. Zagreův pokoj je místnost, kde se nachází Zrcadlo noci, díky kterému hráč může postavu permanentně vylepšit, další důležitá část je stůl, kde hráč může najít Fated List of Minor Prophecies, což jsou výzvy, které když hráč splní dostane vypsanou odměnu. Různé výzvy může dostat Zagreus i od bohů, které potká. Tato mechanika pomáhá dát cíl průchodům, které by jinak cíl neměly, třeba v momentě, kdy se Zagreus musí dostat do pokoje svého otce, ale nemá ještě dost vysoké přátelství s Achillem. Dalším použitelným předmětem v místnosti je Scrying Pool. Scrying Pool ukáže hráči, kolik pokusů o útěk z podsvětí hráč učinil. Poslední místnost je těsně před odchodem z domu, kde si může vybrat a vylepšit zbraně a vybavení, které si může vyzkoušet na kostlivci jménem Skelly. Skelly nikdy ovšem nezaútočí nazpět. Také se tam nachází výběžek s výhledem na Tartarus. Hráč může během průchodu podsvětím získat měny, jako drahokamy, díky kterým může měnit a vylepšovat vzhled většiny místností Hádova domu. Změny, které hráč provede budou komentovány ostatními postavami. Význam této lokace je nezpochybnitelný, nejenom počtem interakcí, které se zde

odehrávají, ale také samotnou symbolikou místa. Zagreus z podsvětí nikdy úplně neunikne, tedy se nevyhne svému osudu, ale může si svůj osud zpříjemnit a upravit podle sebe, stejně tak jako dům, ze kterého se za každou cenu snaží dostat.

6.2 Tartarus

Další lokace je Tartarus. Zamarovský popisuje Tartarus jako propast, ve které vládne tma třikrát černější než v noci.⁷⁰ To se samozřejmě moc nehodí do herního designu, neboť kdyby se měl hráč pohybovat v absolutní tmě, tak by pravděpodobně netušil, co se děje. Ve hře z roku 2008 *God of War: Chains of Olympus* Tartarus vypadá jako soustava jeskyní, do kterých jsou vybudovány stavby mdlé barvy.⁷¹ V Hades jsou na tuto lokaci využity tmavé barvy, ale zároveň je zde využita zelená v budovách a světle červená od řeky Styx. Tartarus je první opravdu souborová lokace. Proti hráči se v každé místnosti objeví několik stínů zemřelých, které musí porazit, aby byl puštěn do další místnosti. Zde podle mého názoru vzniká paradox. Tartarus, který je v mýtech a populárních médiích, jako knižní série Percy Jackson, je jedno z nejhorších míst, kam se mohl kdokoliv dostat.⁷² Tím, že se hráč snaží dostat z podsvětí ze spodu, narazí na Tartarus jako první, stává se tak nejjednodušší lokací pro hráče. Z vývojářského hlediska by nedávalo smysl dát nejtěžší lokaci jako první, protože by to odrazovalo hráče od hraní hry. Tartarus je plný pastí v podobě hrotů, které se objeví z podlahy, bomby, které se aktivují po přiblížení a nášlapné dlaždice, které způsobí, že z blízkých soch vystřelí střely. Tyto pasti zraňují i mrtvé, kteří po vás jdou. Takže je teoreticky možné projít většinou místností, aniž by hráč zasadil jediný zásah. V Tartaru hráč může potkat Sysifa a jeho kámen s vyrytým obličejem jménem Bouldy, do češtiny by se jméno dalo přeložit asi jako Šutřík. Sysifos poví Zagreovi, jak se dostal do situace, ve které se momentálně nachází, Zagreus ho začne litovat, ale Sysifos vypadá smířený se svým osudem. A nabídne Zagreovi buď mince, tmu, či doplnění zdraví. Ačkoliv je se svým osudem smířen, Zagreus se mu rozhodne pomoci a vykoupí ho ze smlouvy. Sisyfos je vděčný, že ho více nebudou trápit Erínye, ale přesto se rozhodne zůstat v Tartaru. Tyto příběhy kopírují antické mýty, kde kupříkladu Herakles vysvobodí Prométhea z jeho

⁷⁰ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str.407. ISBN 80-85946-29-7.

⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=yOdTmabtA70> (2023-07-09).

⁷² RIORDAN, Rick. *Percy Jackson*. Praha: Fragment, 2010. ISBN 978-80-253-1122-6.

uvěznění. Další odlišnou místností je místnost s bossem, na konci Tartaru na hráče čeká jedna z Erínyí. Jedná se prázdnou místnost s pár sloupy a hroty vystupujícími z podlahy. Každá z Erínyí bojuje jiným stylem. Tísifoné místnost postupně zmenšuje, takže je těžší se jí vyhnout.

6.3 Asphodel

Asfodelová pole neboli jak se lokace ve hře nazývá Asphodel. Název vychází z květiny Asfodelu, která pokrývá celou tuto doménu podsvětí, tedy aspoň v mýtech a většině médií kde se zobrazují, například v Percy Jacksonovi je to jen místo kde bezcílně bloudí duše zemřelých, což se shoduje s typickým výkladem.⁷³ Slovo Asfodelos, ze kterého, podle Gravesa název těchto polí vychází, znamená „v údolí toho, co není proměněno v popel.“⁷⁴ Vývojáři pravděpodobně o tomto výkladu slyšeli a inspirovali se, jelikož se rozhodli udělat úplný opak a zaplavit pole spalující řekou Flegethónem. Rozvodnění Flegethónu probírají i některé postavy včetně Háda, ale tento „problém“ se po trvání hry nikdy nevyřeší, jelikož je nedílnou součástí designu této lokace. Z populární kultury se mi nepodařilo najít jakýkoliv podobný příklad takto podaných Asfodelových luk, či polí. Tím, že jsou pole prakticky zatopená lávou, se většina místností v Asphodelu skládá z ostrůvků obklopených lávou, na které pokud hráč chvíli stojí, ho začne zraňovat. Stejně jako s pastmi zraňuje i nepřátele, pokud se je hráči podaří na lávu vystrčit. Další pastí, která se zde objevuje jsou malé sopečné gejzíry, které vypouštějí do vzduchu kouř, který způsobuje menší viditelnost pro hráče. Kouř nijak nepůsobí na chování nepřátel. V Asphodelu můžeme narazit na Eurydiku, která ve svém koutku podsvětí zpívá a vaří jídla. Pokrmy nabídne Zagreovi, které mu pak pomáhají v dalším postupu. Lokace je zakončena soubojem s kostlivcem Lernské Hydry.⁷⁵ Zagreus později přejmenuje na „Lernie“. V tomto souboji je prostředí důležité, jelikož se v místnosti nachází sloupy, za které se může hráč schovat, když hydra začne plivat střely.

⁷³ Tamtéž.

⁷⁴ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 162. ISBN 80-7309-153-4.

⁷⁵ Tamtéž. str. 656–658

6.4 Elysium

Následuje Élysion, ve hře napsané jako Elysium. Élysion je místo odpočinku mrtvých hrdinů.⁷⁶ Zde často končí hrdinové z mýtů. Elysium je mnohdy chápané, jako místo pro privilegované. Tento význam je přenesen i do sci-fi filmu Elysium z roku 2013, režírovaného Neilem Blomkampem, který se odehrává ve společnosti, která je rozdělena na dvě části, jedna, která žije v ráji nazvaném stejně jako titul filmu a druhou, která se snaží do Elysia dostat.⁷⁷ Podobný výklad můžeme najít i ve hře, kdy Zagreus přemítá nad myšlenkou, co musí člověk za života udělat, aby se tam po smrti dostal, s tím že může být, jakkoliv hodný, a přesto se nedostane do nejlepšího místa v podsvětí. Samotný Hádés na to má také připomínku, podle něj se do Élysia dostávají pouze skvělí, ne dobří a že často skvělí vládci a vrahové jsou jedni a tytéž. Pasti v Élysionu jsou verze předchozích pastí Élysionem protéká řeka Léthé, ze které když se mrtví napije zapomene na své strasti. Zde hráč může najít Patrokolose, který přemítá, jestli se má z řeky napít. Nabídne Zagreovi pomocné předměty. V dalších průchodech spolu s Achillem povedou dialog, ze kterého hráč zjistí, co se mezi nimi stalo. A to, že Patrokolos nebyl původně poslán do Élysionu, ale že se tam dostal později, díky smlouvě, kterou uzavřel Achilles po smrti s Hádem. V ní stálo, že Achilles bude navždy sloužit Hádu a nebude moci opustit dům, za podmínky, že se Patrokolos přemístí do Élysionu. Zagreus znovu najde způsob, jak jeho smlouvu změnit, tak aby mohl navštívit Élysion.

Achilles a Patrokolos jsou zde vyobrazeni jako milenci. Jedná se o nově objevené pochopení jejich vztahu. Jeden z nejznámějších výkladů jejich vztahu pochází z filmu Troja z roku 2004 režírovaného Wolfgangem Petersenem, kde jsou Achilles s Patrokolem bratřenci.⁷⁸ Zároveň se jedná o opak typického podání těchto postav, které jsou často využité jako modely maskulinity a příběhy, kde vystupují, jsou velmi často zaměřené akční soubojové scény.⁷⁹ Příběh hry působí jako protiklad k těmto vylíčením, jelikož se zaměřuje na vztah mezi postavami. Celé prostředí bojových částí v Élysionu, se chová trochu jinak než v ostatních bojových částech. Též se zde nachází brnění, která po přiblížení budou do

⁷⁶ Tamtéž. str. 159.

⁷⁷ *Elysium* [film]. Režie Neill BLOMKAMP. USA, 2013.

⁷⁸ *Troja* [film]. Režie Wolfgang PETERSEN. USA, 2004

⁷⁹ RENGGER, Almut-Barbara a Jon SOLOMON. *Ancient worlds in film and television: gender and politics*. Boston: Brill, 2013. str. 175–194. ISBN 978-90-04-18320-9.

hráče a stínů kopí. Pokud se hráči podaří rozbít sloup nebo aktivovat bombu, tak v předchozích částech sloup zůstane zbořen a bomba vybuchlá, v Elysiu se tyto objekty po nějaké chvilce sami opraví, což vytváří pocit nezničitelného ráje. Poslední místnost Élysionu je stylizována do arény, ve které se Zagreus utká s minotaurem a Théseem. V aréně se nachází osazenctvu složené ze stínů mrtvých, všechny stíny až na jeden fandí Minotaurovi a Théseovi. Poslední stín drží prapor s obrazem Zagreova obličej. Pokud se po výhře k stínu přiblížíte, Zagreus stínu poděkuje., Tyto malé detaily jsou do hry přidány, aby podpořily hráče v neustálém prozkoumávání hry. Aréna je kruhová a připomíná římské Koloseum, což je jeden z prvků, který si většina lidí vybaví, když se řekne antika.

6.5 Temple of Styx

Temple of Styx, neboli svatyně Styx je postavena úplně jinak než předchozí lokace. Po vstupu je hráč hned přivítán Charónem, který u vstupu do podsvětí rozložil obchod, kde nabízí 6 různých předmětů s vyšší vzácností, ale také cenou. Východ z podsvětí hlídá Kerberos, většinou se Kerberos nachází v domě Háda a plní roli domácího mazlíčka, jelikož je několikrát zmíněno, že už je staršího věku. Aby mohl Zagreus projít přes Kerbera, musí najít satyrův pytel. Ten se nachází na jednom z konců pěti tunelů, které se nachází naproti Charónovu obchodu. Hráč si může vyprat mezi těmito pěti tunely, které dva z nich jsou označeny značkou označující mini bossem. Buď tomu tak skutečně je, nebo se na konci nachází již zmíněný pytel. Zde se znovu vracíme k modelu jakéhosi labyrintu, který je opakovaným tématem v antické mytologii. Tunely se skládají z malých místností, které jsou plné soch vystřelující ozubené disky, nášlapných desek spouštějící sekery ze stropů a otvorů v podlaze vypouštějících jedovatý plyn. Jedovatý plyn na hráče uvalí status Poison of Styx, tedy jedem Styx, kterého se může zbavit jen když se napije z Curing pool, což je jezírko vytvořené z kořenů rostliny, tato rostlina připomíná kořeny mandragory, která je od pradávna spojována s magickými vlastnostmi, což rostlině vydrželo do dnešní doby. Magické vlastnosti mandragory jsou například i v českém filmu, *Císařův Pekař* z roku 1951 režírovaného Martinem Fričem.⁸⁰ Na rozdíl od ostatních částí hráč nedostane odměnu po dokončení jednotlivých místností, ale až na konci jednotlivých tunelů. Poté co hráč najde

⁸⁰ *Císařův pekař*[film]. Režie Martin FRYČ. Československo, 1951

Satyr Sack, jehož obsah není nikdy úplně vysvětlen, ale Zagreus několikrát poznamená nelibý odér linoucí se z vaku. Poté, co předá vak Kerberovi, Kerber odejde. Brána od svatyně se otevře a hráč vstoupí do Řecka.

6.6 Řecko

Řecko se skládá ze tří částí, louka hned u vstupu do podsvětí, kde se hráč utká s Hádem, a další dvě části, které slouží jako nositelé příběhu. V části, kde se Zagreus utká se svým otcem se nachází pouze zbytky sloupů, které se po úderu rozbijí až na dva silnější, za které se může hráč schovat. Také jsou zde vidět kusy Styx, ve kterých se může objevit místo pro rybaření. Po vyhraném zápasu Zagreus projde ruinami chrámu do zasněženého Řecka. Další část je vrcholek útesu, kde se znovu nachází řeka, ale v této části, se toho herně moc neděje, hráč tu nepotká žádná NPC, jen pokaždé když ji Zagreus prochází poznamená, jak krásný povrch je. Třetí část je Persefonina zahrada a chata. Mezi těmito částmi se nachází, krátký moment černé obrazovky, a i v dialogu je implikováno, že tyto části na sebe přímo nenavazují. Z antického Řecka zde toho moc nezahledneme. K zmínění stojí fakt, že je to pravděpodobně poprvé, kdy vidíme antické Řecko v zimě. Absolutní většina moderních adaptací antických příběhů a mýtů se odehrává v kulisách prosluněného středomoří. Zasněžená louka před vstupem do podsvětí má také praktický význam. V souboji s Hádem, se může Hádes zneviditelnit a jediný náznak, kde se momentálně nachází jsou stopy ve sněhu. Sníh z louky nikdy neodpadne, i když Deméter odežene zimu z Řecka. Příběhově je to vysvětleno tak, že si chce nechat malou připomínku na události, které se staly.

6.7 Erebos

Erebos podle Gravesa znamená „zakrytý“.⁸¹ Do Erebu se hráč může dostat pouze dvěma způsoby. Jeden ze způsobů je přes Infernal Gate, které se objeví v místnostech, které neobsahují bosse, či mini bosse. V každé lokaci se mohou objevit pouze jednou, aby do nich mohl hráč vstoupit, musí splnit podmínky v Pact of Punishment, který nastavuje horší podmínky pro hráče, které si ale hráč vybírá sám. Pro vstoupení do Erebu z Tartaru musí mít hráč Pact of Punishment na hodnotě 5, Asphodel 10 a Elysium 15. Pokud se tímto způsobem

⁸¹ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 162. ISBN 80-7309-153-4.

dostane do Erebu, bude vyzván na výzvu, kdy musí porazit všechny nepřátele, bez toho, aby ho jediný zasáhl. Pokud se mu to podaří, získá vyšší odměnu, pokud ale neuspěje, jeho jedinou odměnou je syrová cibule, která hráči přidá pouze jedno zdraví, což je odměna, která absolutně nevyvažuje snahu, kterou do ní hráč vložil. Dalším způsob, jak se dostat do Erebu je krádež Charónova pytle s penězi. Ten se může náhodně objevit za Charónem v jeho obchodech. Charón se rozzlobí a přenesse Zagrea i sebe do části Erebu, kde se nachází sochy ze zlata, které se postupně na příkaz Charóna rozpadnou na mince. Sochy znovu fungují jako štít proti Charónovým útokům. Pokud se hráči daří, Charón kousek před koncem souboj ukončí a nechá Zagreovi pytel s penězi a věnuje Zagreovi věrnostní kartičku, která zajišťuje 20% slevu do obchodu po dobu trvání hráčova průchodu podsvětím. Věrnostní karty do obchodů je koncept, který je v dnešní době dobře známý. Je to jeden z předmětů, který logicky nezapadá do světa mytologického Řecka, ale vzhledem k tomu, že toto není jediná přítomnost moderního předmětu ve hře, zapadá do světa hry.

6.8 Místo, kde sídlí Chaos

Na toto místo se hráč může dostat přes Chaos Gate, což mu ubere část životů. Na tomto místě sídlí Chaos, jedná se o místo, které je hlouběji než samotný Tartarus. Hráč se objeví v ruinách antické budovy se sloupy, která je obklopena nekonečným prostorem připomínajícím vesmír. Zde Chaos navrhne výzvy, o kterých zde už bylo psáno.

7 Pact of Punishment, Hell Mode a God Mode – obtížnost vs. přístupnost

Rogue-like hry jsou známé svojí vyšší obtížností. Důležitá je vyváženost, kdy hráč musí být obtížností zaujat, ale obtížnost nesmí přesáhnout určitou hranici, kdy se hra stává pro hráče frustrujícím.⁸² Na druhou stranu existují i hry, které jsou vyhlášené svou obtížností, a dokonce jsou na ní postaveny, jak narativy, tak základní principy těchto her. Příkladem je *Getting Over It*, *Super Meat Boy*, *Dark Souls* nebo *Celeste*.^{83, 84, 85, 86} Většina her se snaží hráče udržet u hry tak, že postupně navyšuje obtížnost automaticky, nebo podle postupu hráče. Často si hráč může na začátku hry vybrat, jak obtížná hra bude, ale nemá žádnou kontrolu nad tím, jakou rychlostí se bude obtížnost zvyšovat, či často není možné obtížnost snížit poté, co s hráč vybere. Ve rouge-like hrách jsou typické výzvy, které jsou náročné, ale dobrovolné. Za tyto výzvy je pak bohatě odměněn, ale pokud selže riskuje úspěšnost celého pokusu, často se tím i pokus ukončí. *Hades* obsahuje pouze jedinou výzvu, která často ukončuje průchod, a to je souboj s Charónem. Hra obsahuje i další výzvy, ale ty většinou nejsou tak náročné, aby způsobily konec pokusu. Dalším důležitým faktorem je přístupnost. Přístupnost je důležitým aspektem hry, pokud vývojáři chtějí přilákat větší množství hráčů a i hráče, kteří obvykle třeba tento druh her nehrají. Znamé těžké hry dokončí jen malé procento hráčů, které kdy hru vyzkouší. *Hades* se tomuto snaží předejít, ale zároveň vyhovět náročnějším hráčům.

7.1 God Mode

Přístupnost ve hře je zajištěna systémem God Mode, který si sám hráč může zapnout v menu nastavení. V momentě, kdy tak učiní získá automaticky 20% odolnost proti jakémukoliv poškození. V momentě, kdy se hráč neúspěšně pokusí o průchod se odolnost zvýší o dvě procenta, toto může pokračovat až do 80% odolnosti. Hráč může mód kdykoliv vypnout, všechna nasbíraná procenta hráči zůstanou. Pokud hráč zapne God Mode, uplatní

⁸² FERNANDÉZ-VARA, Clara *Introduction to game analysis (2nd ed.)*, New York - London 2019. str. 166–171 ISBN: 978-0-8153-5183-2

⁸³ Bennett Foddy. *Getting Over It* [software]. 6. října 2017, [cit. 2023-07-05].

⁸⁴ Team Meat. *Super Meat Boy* [software]. 10. října 2010, [cit. 2023-07-05].

⁸⁵ Namco Bandai Games. *Dark Souls* [software]. 22. září 2011, [cit. 2023-07-05].

⁸⁶ Maddy Makes Games. *Celeste* [software]. 25. ledna 2018, [cit. 2023-07-05].

se na něj status *Deus Ex Machina*, což je rčení, které označuje situaci, kdy se najednou zjeví řešení složité situace.⁸⁷ V antickém divadle takto fungovala postava boha. Hra tímto způsobem umožňuje dokončit hru prakticky komukoliv, nebo tímto způsobem dovoluje hráči se zaměřit na dějovou linku. God Mode hráče nijak netrestá za zjednodušení hry. Některé hry například uzamknou achievmenty, či není v tomto módu možné hry dokončit.

7.2 Pact of Punishment

Pact of Punishment se odemkne v momentě, kdy hráč poprvé úspěšně dokončí první průchod podsvětím. Pact of Punishment zvyšuje obtížnost hry, různými způsoby, které si hráč může sám vybrat a občas radikálně změní styl průchodu hrou. Zároveň, aby byl hráč motivován tyto možnosti vyzkoušet, je ve hře implementován systém odměn. Za každého poraženého bossa získá hráč odměnu v podobě vzácného předmětu. Pokud ale porazí bossa na stejnou obtížnost podruhé, dostane pouze temnotu. Toto platí pouze na Pact of Punishment, God Mode tohle nijak neovlivní. Pokud hráč chce získat další cenné odměny, musí buď zvednout hodnotu Pact of Punishment, nebo vyměnit zbraň. Výměna zbraně funguje na tento systém pouze jednou za zbraň, kupříkladu hráč projde podsvětím s mečem na Pact of Punishment na hodnotě 8, další průchod si vezme luk, takže znovu může projít hrou na hodnotu 8 a dostat stejné hodnotné odměny, pokud se ale vrátí k meči bez zdvižení hodnoty, už dostane pouze temnotu. Tímto způsobem hra podporuje hráče ve vyzkoušení všech možností, které nabízí a také vytváří možnost znovu hrátelnosti. Pact of Punishment je součástí světa a postavy ho diskutují, v momentě, kdy hráč poprvé projde se zapnutým PoP. Postavy tento fakt diskutují a mluví o něm, jako smlouvě, kterou Zagreus podepsal. PoP obsahuje 16 různých možností úpravy průchodu. Některé možnosti mají několik obtížností, čím vyšší obtížnost, tím vyšší číslo na PoP. Některé zdražují předměty, zvyšují poškození nepřátel, či jejich počet. Některé jsou úprav neboli Conditions jsou zajímavější například Extreme Measures masivně upravují souboje s bossy, či Benefits Package, který způsobuje, že většina nepřátel, kteří mají brnění získají další vylepšení, jako teleportaci, paprsek, který je propojí s dalšími nepřáteli a pokud do něj hráč vstoupí, tak ho paprsek zraní, rychlost atd.

⁸⁷. The Phi Delta Kappan, *Deus Ex Machina*, 1982, 63(5), str. 298–298. <http://www.jstor.org/stable/20386310>

7.3 Hell Mode

Hell Mode je možnost ztížení hry, kterou si hráč má možnost vybrat, když zakládá novou save file. Hell Mode způsobí, že hráč nemůže povolit God Mode a Pact of Punishment je povolen a hned je automaticky na hodnotě 5. Toto je nevratné rozhodnutí, minimálně pro save file, kterou si hráč vybere. Tento mód je obvykle zapnut až poté, co hráč stráví alespoň dostatek času ve hře s normálním nastavením. Toto nastavení zde existuje, aby vyhovovalo hráčům, kteří mají rádi výzvy. Jméno tohoto módu odkazuje na koncept v křesťanství, což ale může navozovat pocit, že peklo je nějakým způsobem horší než antické podsvětí.

8 Dialog

Jak už v této práci bylo několikrát napsáno, hra obsahuje velmi rozvinutý příběh. Jelikož se jedná o příběh zaměřený hlavně na postavy je dialog s NPC je hlavním nositelem příběhu. Jednotlivé příběhy dialogů jsou rozděleny na části, které jsou dostupné až při dalším průchodu, či až po konverzaci s další osobou. Postavy reagují na i malá rozhodnutí, která hráč udělá a pravděpodobně ani nečeká, že tato akce dialog vyvolá. Dialogy jsou plně namluvené. Hlasy, které byly vybrány přispívají k obrazu postav, které představují. Přispívá tomu také styl psaní textu v dialogu, který je jedinečný pro každou postavu. Script dialogu obsahuje 305 433 slov.⁸⁸

8.1 Systém dialogu

Systém dialogu se řídí 3. hlavními pravidly náhodností, předchozími činnosti ve hře a prioritou. Náhodnost se prolíná celou hrou, kdyby ovšem dialog byl čistě náhodný, nedával by moc smysl. Proto jsou zde implementována další dvě pravidla. Část dialogů je totiž „zamčená“ za akcemi, které hráč provede, například dialog s jinou postavou. A poslední je priorita, ta zajišťuje, že dialog opravdu dává smysl. Část dialogu se zobrazí jako první, pokud dostane prioritu, tu může dostat například, pokud jedna postava zmíní druhou, tak dialog druhé postavy, který odkazuje na tu první dostane prioritu a zobrazí se hráči hned, jak promluví s druhou postavou. Do toho samozřejmě existují akce hráče, které způsobí reakci od postav, takže mohou dostat větší prioritu, tím krátce přeruší dialog vedený přes Zagrea mezi postavami.⁸⁹

⁸⁸https://twitter.com/SupergiantGames/status/1343986323007238144?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1343986323007238144%7Ctwgr%5E9ffcd1395fa2632d444e20868334ec460639ad93%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fscreenrant.com%2Fhades-dev-script-voice-lines-huge-massive%2F (2023-07-09).

⁸⁹ https://www.youtube.com/watch?v=bwdYL0KFA_U&t=661s(2023-07-09) .

9 Design

9.1 Design postav

Design postav je důležitou částí hry, jelikož vzhled postavy vypovídá o tom, jak autor chce, aby byla postava chápána. Hlavní umělkyně Jen Zee, původně plánovala zobrazit všechny bohy nahé, ale jak sama přiznává, je jen omezený počet způsobů, jak zobrazit nahotu.⁹⁰ Způsob zobrazení dává postavě jedinečnost. Dobrý design postavy by měl být rozpoznatelný od ostatních postav pouze podle siluety.⁹¹ Řecká mytologie má tu výhodu, že většina postav v ní vlastní jistý atribut, podle kterého jsou rozpoznatelní. Hlavní umělkyně Jen Zee, se vyjádřila, že se vždy snaží podívat na to, jak se jisté postavy zobrazovaly v antice, a také jak byly postavy vyobrazeny dříve a těmi se inspiruje, i když nemusí být na první pohled rozpoznatelné v designu, který vytvořila.⁹² Základní znaky zachovala a trochu si je upravila, například Poseidon drží v ruce trojzubec, Zeus je obklopen blesky a jeho vlasy s vousy se mění v mraky. Což je činí velmi rozpoznatelnými, ale to neplatí o všech postavách, například Áres nevlastní nic, co by ho odlišovalo od postavy typického bojovníka, stejně tak Achilles, ačkoliv drží své kopí je ve veřejnosti znám převážně díky své patě, která není ve hře nijak zmíněna, či vyobrazena. Pokud by vývojáři použili pouze vzhledy, které byly používány v antice, tak by byly sice „historicky přesní“, ale pravděpodobně by nevytvořili jedinečné a zapamatovatelné designy. Specifický design postav, kterými se hra může pyšnit je možné pozorovat u předchozích titulů. Zde je to ovšem poprvé, kdy byl uplatněn na předem již existující charakter, jelikož se jedná o první hru tohoto studia, která se neodehrává ve zcela smyšleném světě.⁹³ Design je očividně inspirován japonským stylem animace “anime”, to je možné pozorovat hlavně na traileru hry.⁹⁴ Autorka designů postav bravurně propojila typické představy o mytologických postavách se svým osobitým stylem. Designy postav dobře balancují mezi zdrojem, ze kterého vycházejí a takzvaného “rule of cool”. Tedy jistý aspekt do hry přidáme i když logicky by neměl dávat smysl, ale vypadá dobře. Typickým příkladem jsou obří meče, brnění zakrývající jen malé

⁹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=LNhX4yRmdVE&t=97s>(2023-07-09) .

⁹¹ <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/> (2023-07-09).

⁹² <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3>(2023-07-09).

⁹³ <https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq>(2023-07-09) .

⁹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Bz8l935Bv0Y&t=5s>(2023-07-09) .

části těla, či pohyb, který by žádná bytost nepřežila. Série her, která toto pravidlo často využívá je kupříkladu Final Fantasy.⁹⁵ Design postav, jak už zde bylo řečeno, pomáhá dotvářet jejich příběh. Zagreus je už podle designu synem Háda a Persefony, největším indikátorem tohoto faktu je heterochromie jeho očí.⁹⁶ Hádes, Zeus a Poseidón mají velmi podobný obličej a stavbu těla. Většina bohů, kteří mají nějaké spojení s Olympem, nosí na hlavě nějakou formu vavřínové koruny. Vavřínovou korunu si většina lidí spojuje s antikou, i když spíše s římskými císaři, a přesto představa zapadá do typické představy o antickém světě. Každý z bohů, který ji vlastní ji má upravenou tak, aby seděla charakteru boha, kupříkladu u Dionýsa je z vinné révy, Hádova má jinou barvu, Diova se skládá z blesků. Hra je plná takovýchto malých detailů, například vlasy Nyx připomínají zespu hlavy noční oblohu.

9.2 Postavy vytvořené vývojáři

9.2.1 Bouldy

Bouldy není čistě originální postava. Pravděpodobně každý slyšel o kameni, který Sisyfos valí na vrchol kopce, jen proto, aby se mu zpátky skutálel, ale nikdo z nás pravděpodobně nevnímal tento kámen, jako žijícího tvora.⁹⁷ Do kamene je vyrytý úsměv a dvě oči. Sisyfův kámen Bouldy, se po počtu interakcí se Sisyfem, který se s Bouldym baví, jako kdyby se jednalo o živou osobu, stane interaktivním charakterem. Bouldyho dialog je omezen pouze na čtyři tečky, ale Sisyfos často připomene, že se Bouldymu líbíte. Bouldymu jde nabídnout nektar, který u ostatních postav zvyšuje přátelství. Kameni bohužel chybí ukazatel úrovně přátelství, jako u ostatních postav. Na Bouldyho také fungují různé efekty, které se uplatňují na nepřátele, ale nic mu nedělají. To všechno implikuje, že Bouldy je opravdu nějakým způsobem naživu a že se nejedná jen o výtvar Sysifovi myslí. Sisyfův kámen byl chápán ať už literárně či abstraktně, jako trest, zátěž, práce, která nikam nevede. Hra toto pojetí staví na hlavu. Samotný Sisyfos se smířil se svým osudem, a to ho učinilo šťastným, a tak se z Bouldyho, který měl sloužit, jako nástroj jeho nekonečného trestu, stal Sisyfův nejlepší přítel.

⁹⁵ https://cs.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy (2023-07-09) .

⁹⁶ různobarevnost

⁹⁷ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 300. ISBN 80-7309-153-4.

9.2.2 Skelly

Skelly je kostlivec, který se objeví v místnosti, kde si hráč může vyzkoušet zbraně. Kostlivec slouží jako terč pro hráčovy útoky. Má omezený počet životů, ale poté, co ho hráč „zabije“ se znova složí s plným počtem životů. Poté, co si hráč odemkne Pact of Punishment Skelly vyzve Zagrea, aby zvýšil obtížnost na 8, 16 a následně 32 s příslibem úžasného dárku, pokud se hráči na tuto obtížnost podaří dokončit průchod. Pokaždé, se ale jedná jen o nadživotní sochu Skellyho, která je vystavena na dvoře, těsně před průchodem do Tartaru. Hra tak vytváří motivaci pro hráče, aby zvedal Pact of Punishment o významné části, a ne po jednom, což by teoreticky vyústilo v největší množství odměn, ale hra by se tak mohla stát repetitivní. Na Skellym je nejzajímavější, že o něm a jeho minulosti očividně nikdo nic neví. Občas zmíní, že na dvoře se zbraněmi stojí, protože ho jistá osoba najala, aby pomohl Zagreovi v útěku. Hráč se později dozví, že se jedná o Charóna, který má na našem útěku nějaký zájem. Skelly též nikdy nepoví, kdo býval za života. V jedné z konverzací zmíní, že za života byl kapitán Schelemeus pod králem Mínosem, ale později se přizná, že si vše vymyslel, aby se pobavil na účet Zagrea.

9.2.3 Dusa

Dusa je další z postav, která má základ v mytologii. Jedná se o létající hlavu Medúzy, která pracuje jako služebná v domě Háda. Místo vlasů má hady, kteří fungují jako její ruce. Jeden z těchto hadů pokaždé drží v tlamě prachovku. Těchto hlav se v podsvětí pohybuje několik, hráč na ně může narazit v Asphodelu. Jejich útok trochu zraňuje, ale hlavně hráče na krátký čas zkamení. Dusa přiznává, že je k těmto hlavám nějakým způsobem příbuzná, ale nehlásí se k nim. Také se nechce vyjadřovat k její minulosti a jak se dostala na místo služebné v domě. Její postava je očividně spojena s postavou Medúzy, i její jméno a pozice na tento fakt odkazují, jedná se v angličtině totiž o slovní hříčku: maid Dusa. Postava ale spojitost nikdy nepotvrdila ani vývojáři se k tomuto faktu nevyjádřili, takže propojení s mytologickou Medúzou jsou z mé strany čistě spekulace, ale každopádně jí tato postava byla inspirována. Postava Medúzy je ve veřejnosti velmi známá, ať už je to díky filmu Souboj Titánů z roku 1981, režírovaného Desmondem Davisem, který byl předělán v roce

2010, tentokrát v režii Louise Leterriera.^{98,99} Ve všech těchto případech je postava Medúzy jasný antagonista, přišera s hady místo vlasů, která proměňuje lidi v kámen pohledem. Použití Medúzy jako kladné postavy není ale nic nového, už komiks z roku 1980 *Weird War Tales* #93, vystupuje Medusa, dříve zaměstnaná jako plastický chirurg, je zde superhrdinka, která pomáhá bojovat v druhé světové válce.¹⁰⁰ Na druhou stranu v DC universu, kde se tato postava nachází existuje také postava „originální“ Medúza, která často figuruje jako záporná postava pro Wonder Woman.¹⁰¹

9.3 Barevná paleta

Jedním z moderních prvků v designu je výběr barev, každá postava má unikátní barevnou paletu, která odkazuje na status postavy. Podobné barevné palety má třeba Zagreus s Hádem a později i Persefonou, která má dva rozdílné designy podle toho, jestli vystupuje na povrchu anebo v podsvětí. Achilles a Patrokolus sdílejí barvy zbroje, protože zemřeli ve stejné válce. Také Nyx a Charón mají velmi podobné barevné palety, také se k nim náladově přibližuje Thanatos. Kdo se z této rodiny se vymyká je Hypnos, který má světlejší paletu, na druhou stranu se od svých příbuzných velmi liší i povahou. Hypnos je velmi veselý až dětinský, zatímco zbytek jeho rodiny působí více mysteriózně. Neplatí to o všech rodinách, například jednotlivý bohové Olympu mají vlastní barevné schéma, podle toho, s čím jsou spojeni. Například Afrodita je stylizována kolem růžové barvy, a symbolů srdce, které jsou v dnešní době spojovány s romantikou a láskou. Poseidon je stylizován do zeleno modré barvy. Athéna a Áres jako oba bozi války vyznívají velmi rozdílně. Barvy Athény jsou tlumenější a působí klidněji zatímco Árova barevnost využívá hlavně bílou, červenou a tmavé barvy, které vytvářejí výrazné kontrasty. Hlavní barvy jsou často zakomponované ve vlasech postav, což je další motiv pravděpodobně převzatý z japonské animace. Unikátní barevné palety mají také jednotlivé lokace. V Tartaru dominuje kombinace tmavých barev a výrazně zelené s dodatky červené, které dodává Styx. Asphodel je plný kontrastů tmavých barev a zářivě oranžové barvy. Elysion je plný pastelové modré a jemné zelené, což navozuje pocit klidu. Svatyně Styx je černá, fialová a červená, tunely svatyně jsou do odstínů hnědé a

⁹⁸ *Souboj Titánů* [film]. Režie Desmond DAVIS. Velká Británie, 1981.

⁹⁹ *Souboj Titánů* [film]. Režie Louise LETERRIER. Velká Británie, 2010.

¹⁰⁰ <https://comicvine.gamespot.com/medusa/4005-55618/> (2023-07-09).

¹⁰¹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_\(DC_Comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_(DC_Comics)) (2023-07-09).

šedé, celá tato lokace nejvíce napodobuje jakési ruiny. V zasněženém Řecku převládá bílá, což je protějšek, proti zbytku lokací. Persefona zahrada překypuje barvami od plodin, které tam pěstuje, což také slouží, jako protiklad k designu podsvětí. Hlavní designérka dodává, že všude v podsvětí se vyskytuje černá a další tmavé barvy, protože design prostředí má vyvolávat pocit podzemí, anebo pekla.¹⁰²

9.4 Designy významně se odlišující od zavedených představ

Thanatos je typicky chápán jako ztělesnění smrti.¹⁰³ Ve hře je jeho design zajímavý, protože ačkoliv se na první pohled výrazně odchyluje od toho, jak je popsán v mýtech, zatímco na tuto „původní podobu“ odkazuje. Podle typické představy o této postavě, by měl mít na zádech křídla. Ty zde nevládní, ale motivy křídel se objevují na jeho ozdobě na rameni. Thanatos ve hře vzhledem zapadá spíše do konceptu smrtky v dnešní západní civilizaci. Typická představa smrtky je buď starý člověk, či kostlivec s kosou. Thanatos zde není sice starý, ani kostlivec, ale nosí s sebou kosu a jeho barevná paleta se točí kolem černých a šedivých tónů, které jsou často spojeny se smrtí a zármutkem. Pro hráče se tak jedná o rozpoznatelný stereotyp. Křídla Thanatos pravděpodobně nemá, aby nedošlo k záměně s andělem, což je momentálně v naší společnosti asi nejvíce identifikovatelná mytologická postava s křídly.

Jeho bratr Charón, jsou příbuzní i ve hře. Zamarovský popisuje Charóna jako nevrlého starce. Charón je k tomu často chápán jako nemluvný a tajemný, proto postavy, které sdílí jeho jméno mají podobné charakteristiky, kupříkladu postava Charóna ze série filmů John Wick. Herní Charón sdílí tyto rysy. Na rozdíl od většiny postav Charón nemá srozumitelný dialog, tedy aspoň pro hráče. Většina zvuků, které Charón vydává jsou jen různé formy chrčení. Zagreus na ně reaguje tak, jak reaguje na dialogy ostatních postav. Toto pojetí činí Charóna pro hráče doslova nesrozumitelného. Z designového hlediska připomíná vysušeného muže, a to do takové míry, že jsou mu viditelné zuby a z nosních dírek se mu staly škvírky a z úst mu jde fialový kouř. Je oděn v černé róbě pokryté mincemi, v ruce třímá dřevěné veslo, které využívá také jako zbraň, pokud se s ním hráč dostane do souboje. Veslo

¹⁰² <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3> (2023-07-09).

¹⁰³ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str.414. ISBN 80-85946-29-7.

a mince jsou typické atributy spojené s touto postavou, což ji činí rozpoznatelnou i přes zdeformovaný obličej, Na druhou stranu takovéto zobrazení dělá tento design zapamatovatelný, oproti ostatním.

Když už se držíme synů bohyně Nyx, musíme zmínit dalšího, který ve hře vystupuje. Hypnosův design potkal podobný osud, jako Thanatosův. Křídla, která ve většině vyobrazení vlastní jsou zde pouze naznačena dekoracemi na dece, kterou má Hypnos hozenou přes ramena. Chaos je v mytologii často prvním činitelem, ze kterého ostatní bohové vzešli. Vývojáři při vytváření této entity se očividně inspirovali několika náboženskými znaky. Jedním z těchto znaků je třetí oko uprostřed čela, za hlavou se pohybuje zlatý předmět připomínající svatozář. Také hlas má je schválně nastaven tak, aby zněl jako kdyby mluvil jak ženský, tak zároveň mužský hlas. Chaos zde má lidské rysy, hlavně v horní polovině svého těla, ale převážně pod pasem se začíná rozplývat do pozadí a z této části těla vystupují obličej a nevyvinuté zárodky dětí. Chaos v ruce drží planetku, která připomíná Zemi, což znovu navozuje pocit všemohoucího boha, což je koncept, který je díky popularitě křesťanství dnešní společnosti dobře známý.

9.5 Hudba

Hudba použitá ve hře byla složena Darrenem Korbem.¹⁰⁴ V hudbě spojuje několik hudebních nástrojů, jako loutnu, či elektrickou kytaru. Autor se snažil, aby každá část zněla, tak jak si představuje, že by tato část podsvětí znít měla, proto zde najdeme i části třeba metalové hudby, protože tyto část mají znít, podle slov autora, tak jak by znělo peklo. V méně akčně intenzivních částech hry, je nastaven systém, který náhodně kombinuje linky bubnů, basové kytary a elektrické kytary. Souboje a předem nastavené části přehrávají opakovatelné znělky, aby byla dobře zachycena nálada souboje, či cutscény. Například jedna z nejintenzivnějších znělek hraje při konečném souboji s Hádem, která se ještě zintenzivní, pokud si hráč zvolí zvýšit obtížnost. Zároveň se hudba snaží navázat na představy o antické hudbě použitím strunových a akustických nástrojů. Některé skladby obsahují lidské hlasy.

¹⁰⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3> (2023-07-09).

V roli Orfea zpívá Darren Korb, v běžné řeči je dabovaný Michaellem Ailshieem a v roli Eurydiky zpívá Ashley Barrett, dabuje Francesca Hogan.¹⁰⁵

9.6 Sexualizace postav

Postavy ve hrách jsou nechvalně známé svou nadměrnou sexualizací, a to hlavně žen. Tento postoj vychází z pochopení her z devadesátých let, jako zábavu hlavně pro dospívající chlapce. Původně byly hry cíleny jako zábava pro celou rodinu a až později se očekávaná cílová skupina změnila. Tuto změnu, jde pozorovat na dobových reklamách. Ačkoliv dnes ještě stále převládá představa konzumenta her jako dospívajícího chlapce, fakticky to není pravda, průměrný věk evropského hráče videoher se pohybuje lehce nad 30 let a přibližně polovinu (48 %) tvoří ženy.¹⁰⁶ Do her se započítávají i hry na mobilním telefonu. Dnes je herní marketing více diverzifikovaný a jednotlivé hry a společnosti cílí na různé skupiny konzumentů. Například Nintendo se snaží znova propagovat své hry, jako rodinou zábavu. Epické zobrazení antiky v moderním pojetí mají často podobnou cílovou skupinu, jako měly dříve videohry. Typickým příkladem je seriál Spartakus z roku 2010–2013, kde spoře odění muži mezi sebou bojují, a ještě spořeji oblečené ženy působí jak jakási odměna, či motivace.¹⁰⁷ Hades není úplně výjimkou, jak řekla Jen Zee v rozhovoru, všichni jsou schválně přitažliví, protože jsou to bozi, mají být dokonalí.¹⁰⁸ Na druhou stranu oblečení postav není přehnaně vyzývavé, tam kde pro to není žádný důvod, ale například Afrodita je vyobrazena nahá, její intimní partie jsou zakryty dlouhými vlasy. Tento styl cenzury se často opakuje už ve zmíněném anime, které si v posledních 30 letech získalo v západních civilizacích na popularitě.¹⁰⁹

¹⁰⁵ <https://m.imdb.com/title/tt9459718/fullcredits/cast> (2023-07-09).

¹⁰⁶ <https://headphonesaddict.com/gamer-demographics-statistics/#The-Average-Age-of-Gamers> (2023-07-09).

¹⁰⁷ DRAYCOTT, Jane – COOK, Kate (edd.), *Women in Classical Video Games*, London 2020. ISBN 9781350241930

¹⁰⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=LNhX4yRmdVE> (2023-07-09).

¹⁰⁹ <https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-visual-language-guide> (2023-07-09).

10 Svět

Svět, ve kterém se odehrává příběh hry, není definován pouze příběhem a designem prostředí ve kterém se postavy nachází, ale také pravidly, kterými se tento svět řídí, ať už jsou to pravidla daná příběhem ale i samotnými mechanikami hry. Důležité je i to, co hra hráči dovolí, či nedovolí. Ve této hře není možné se dostat z místnosti bez toho, aniž by hráč zemřel, nebo porazil všechny nepřátele v místnosti. Není tedy možné pokračovat bez souboje, což hráče donutí se ho účastnit. Některé hry toto povolují *Undertale* je nejlepším příkladem, kdy hráč může spory vždy vyřešit mírumilovně.¹¹⁰ Pokud se budeme držet žánru tak v *Dead Cells* hráč teoreticky musí porazit pouze bossy na to, aby dokončil hru a zbytku nepřátel se vyhýbat, což ale hru dělá paradoxně těžší.

Svět hry také odměňuje jisté chování hráče.¹¹¹ Těsně před tím, než hráč vstoupí to Tartaru, tak si může vybrat z několika typů zbraní. Každá ze zbraní odměňuje jiný styl hraní. Hráč může projít celou hrou bez toho, aby zbraň vyměnil. Tomu se snaží vývojáři zabránit tak, že každý průchod je jedna ze zbraní náhodně vybrána a označena a pokud si ji hráč vybere tak získá větší odměny v jistých místnostech. Další chování, které je podporováno, je systém přátelství, během průchodu hráč může získat nektar a ambrózii, s tím že ambrózie je vzácnější. Oba předměty fungují jako dárek, kterým si *Zagreus* zlepšuje vztah s ostatními postavami. Tuto část hry, může hráč ve většině případů přeskočit, ale pokud tak neučiní, je za to od hry odměněn v podobě různých předmětů a vylepšení, která hráči zůstanou přes všechny další průchody. Ambrózie je v populární kultuře zobrazována, jako pokrm bohů s magickými účinky, který ale může zraňovat smrtelníky. Ve hře nahrazuje pozici alkoholu, hlavně pozici, kterou ve většině antických pojetí zaujímá víno, a mohou ji pít jak bohové, tak stíny mrtvých, bez úhony. Také je několikrát zmíněno, že ambrózie a nektar jsou prakticky kontrabandy, ale ani jedna z postav, které jsou tyto předměty nabídnuty nikdy neodmítne, ale většinou zmíní status těchto předmětů. Hra také odměňuje hráče za riskantní chování, příkladem je postava *Chaos*, *Erebus*, či *Infernal Trove*, což je truhla, která se může objevit v místnostech Tartaru, *Asphodelu* a *Elysiu*. Truhlu může hráč po dokončení místnosti aktivovat, truhla může obsahovat mince, tmu, zdraví, či drahokamy, kterými se dá

¹¹⁰Toby Fox. *Undertale* [software]. 15.září 2015, [cit. 2023-07-07].

¹¹¹ *Dead Cells*, 2018

vylepšovat vzhled domu Háda. V momentě aktivace se v místnosti objeví nepřátelé, které hráč musí porazit, aby mohl pokračovat, mezitím ubývá množství odměny v truhle, čímž motivuje hráče k rychlejšímu stylu souboje. Toto chování se může hráči velmi nevyplatit

10.1 Diegetická a extradiegetická pravidla

Diegetický a extradiegetický jsou pojmy převzané ze studia filmů. Diegetické elementy, ve game studies jsou ty, které se odehrávají ve hře i pro postavy. Extradiegetické jsou ty, které vnímá pouze hráč, například menu.¹¹² Ve hře se několikrát tyto elementy prolínají. Jedním z těchto elementů je vypravěč, který popisuje, co se ve hře momentálně příběhově odehrává, v momentě, kdy se příběh neposouvá dialogem, mohlo by se teda zdát, že jde o jasně extradiegetického vypravěče, až na to, že Zagreus občas reaguje na vypravěčovo poznámky. Stejně je to s hubou a zvukovými efekty. Hudba přidaná do pozadí soubojů se zdá extradiegetická, jelikož postavy na ní nijak nereagují. V Domu Háda je možné požádat Orfea, aby zahrál hráčem vybranou píseň, tím se tato vybraná píseň stává diegetickou. Také zvukové efekty se zdají být na první pohled extradiegetické, ale například při scéně, kdy se objeví v místnost Thanatos se zazelená na chvíli obrazovka a zazní krátký zvuk a tím upozorní hráče na jeho objevení. Zagreus reaguje na tuto událost i tím, že napodobí tento zvuk. Dalším typicky diegetickým elementem většiny her jsou různá nastavení a menu. V této hře se menu dělí na diegetické a extradiegetické, mezi diegetické patří Zrcadlo Noci a Pact of Punishment, které jsou hráči představeny postavami a další postavy také reagují na změny, které hráč v těchto menu provede. Hra tím nechává hráče nejisté, co je ještě součástí světa hra a co už ne. Extradiegetické menu jsou Hlavní menu po otevření hry, nastavení a uložení pokusů.

10.2 Inkluze moderních předmětů a konceptů ve světě hry

Inkluze moderních prvků ve světě hry je ovlivněno pravděpodobně jednoduchou rozpoznatelností těchto prvků, pro hráče. Již tady byl zmíněn příklad věrnostní karty do obchodů, dalším příkladem je jídlo, které Charón ve svém obchodě prodává, jedná se totiž o hranolky a gyros zabalený v obalu, který připomíná hliníkovou fólii, ačkoliv je většině lidí

¹¹² FERNANDÉZ-VARA, Clara *Introduction to game analysis (2nd ed.)*, New York - London 2019.str.140 - 141 ISBN: 978-0-8153-5183-2

známý fakt, že se v antickém Řecku brambory nevyskytovaly. Domnívám se, že toto rozhodnutí vývojáři učinili pro lepší pochopení hráče. Jídlo je typickým předmětem, který ve hrách léčí. Pokud by vývojáři dali do hry nějaké historicky „autentické“ jídlo, i když mytologické události nejdou přesně zařadit časově, jídlo by bylo upraveno do stylu hry a bylo by asi těžce rozpoznatelné jako jídlo. Gyros je pokrm, který má většina populace spojený s Řeckem a hranolky jsou jen častá příloha. Jídlo je prezentované v podobě, ve které by si ho hráč může koupit z rychlého občerstvení. Občas hra tyto moderní prvky zapojí do příběhu, jedna ze zbraní se jménem Exagryph, the Rail of Adamant. Jde o palnou zbraň, kterou dříve používala Hestia, což odkazuje na obyvatelku Olympu, na kterou se často ve moderních podáních často zapomíná. Achilles zmiňuje v kodexu, že je rád, že tento design této zbraně nebyl prozatím objeven lidmi. Vývojáři u tohoto případu chtěli do hry dát palnou zbraň, a tak aby nevypadávala z konceptu světa hry.¹¹³

Zbraně ve hře hrají důležitou roli z hlediska budování světa. Zbraně totiž mají několik podob, ze kterých si hráč může vybrat. Každá z podob zbraní se váže k jejímu bývalému, nebo budoucímu nositeli. Pokud si hráč vybere podobu, ve které jí nosila jedna z postav tak to spustí speciální část dialogu. Mezi podobami neboli aspekty, které se zde nachází, se objevují i zbraně, které nemají nic společného s řeckou mytologií, jako Aspect of Gilgamesh, či Aspect of Arthur. Tato skutečnost vytrhává svět z vakua řeckých mýtů a implikuje existenci dalších mýtů, bohů a hrdinů.¹¹⁴ Snaha propojit více náboženských ideologií, tak aby vedle sebe mohli koexistovat, a přitom byly všechny do nějakého způsobu pravdivé, je často pozorovatelná v moderní fantasy literatuře. Příkladem je kniha od Neila Gaimana, *Američtí bohové*.¹¹⁵ Skutečnost existence dalších mytologií také umožňuje vývojářům v pokračováních hry rozšířit svět o skoro neomezený počet příběhů a hrdinů, pokud si tak vyberou. Pokračování hry je v době psaní této práce ve vývoji, podle traileru, které studio vydalo to vypadá, že se studio bude dále držet řecké mytologie.¹¹⁶

¹¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=rNaTxFf7McU&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=2> (2023-07-09) .

¹¹⁴ IAN, Morgan. "A Little Jest That Maybe We Could Try" — *Playing with Myth in Supergiant Games' Hades (2020)*. 2022, Master's thesis, University of Arizona, Tucson, USA.

¹¹⁵ GAIMAN, Neil. *Američtí bohové*. Přeložil Ladislava VOJTKOVÁ. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2001. ISBN 80-85911-98-1.

¹¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=l-iHDj3EwdI&t=1s> (2023-07-09) .

11 Nepřátelé

Ve hře se objevuje několik typů nepřátel. Typičtí nepřátelé jsou stíny zemřelých, kteří jsou posláni proti Zagreovi a zároveň plní funkci zabezpečení. Jediní nepřátelé, kteří takhle nefungují jsou satyři a krysy v tunelech svatyně. V každé lokaci se objevují jedineční nepřátelé, kteří se mohou objevit jen v této lokaci, Erebu a také je Hádes může zavolat na pomoc při souboji s ním. Bossové, kteří se objevují ve hře, jsou inspirováni existujícími mytologickými postavami. Mini bossové, až na dvě výjimky jsou výtvořem vývojářů, zajímavé na nich je, že pořad musí zapadat do světa, který vývojáři vytvořili. Na těchto postavách je totiž vidět, jak vývojáři pracují s myšlenkou podsvětí a dušemi, které jsou v něm navždy uvězněny.

11.1 Mini bossové

11.1.1 Tatarus

V Tartaru se mohou objevit tři druhy mini bossů. Inferno Bomber, kostlivec, co hází bomby. V jedné místnosti jsou minimálně dva. Tato postava je typická, jako průměrný nepřítel v Asphodelu. Tady jsou však větší a silnější. Podle Achillova zápisu v kodexu se jedná o duše, které umřeli, když se snažily vyrobít výbušniny. Wretched Sneak je mini boss, připomínající ducha v kápi, který rychle zaútočí a pak zase zmizí. Za života se podle všeho jednalo o člověka, který zabíjel jen čistě z důvodu sebe obohacení. Většinou tuto duši trápí Tisifoné, ale Hádes se ji rozhodl využít, jako bezpečnostní složku. Tato postava skvěle propojuje mechaniku se světem. Rychlý styl útoků a následné zmizení evokuje podlou povahu zemřelého. Posledním mini bossem je Doomstone. Doomstone se skládá z krystalů, které vznikly z duší, které se ještě před svým odsouzením raději vrhly do Erebu. Kámen vyzařuje paprsky, které ubližují hráči. Po zásahu se kus kamene ulomí, levituje po místnosti a propojí se paprskem s hlavním kamenem.

11.1.2 Asphodel

V Asphodelu se nachází čtyři různé mini bossové. První je Megagorgon, která se v místnosti objeví vždy s velkou verzí Skull – Crusher. Jedná se o velkou hlavu Gorgony, jejíž hlavním útokem je zkamenění nepřítele, sama Megagorgona by nebyla takový problém, jenže je doplněna Skull- Crushrem, což je oživlá lebka Kyklopa, která vyletí vysoko do

vzduchu a pak na hráče dopadne. Těmto útokům samostatně většinou není problém se vyhnout, ale nastává problém, pokud se zkombinují. Jak to vypadá, tyto oživé lebky a hlavy gorgon jsou to jediné, co ve světě hry zbylo po Gorgonách a Kyklopech. Dále zde jde potkat Voidstone. Voidstone se nikdy neobjeví sám, protože sám neodílí žádné poškození. Voidstone vytváří štít kolem ostatních stínů, takže je hráč nemůže zranit. Voidstone jsou vykrytalizované zbytky ničeho, které pouze obklopují ostatní stíny v ničem. V mytologii ani v populární kultuře jsem nenašla nic podobného, takže toto je čistě nápad vývojářů. Poslední Mini bossové jsou Spreaders. Jejich útok se skládá ze střelení koulí ve formaci. Spreaderů je na jednu místnost vždy pět, takže ji svými útoky pokryjí skoro celou. Spreader je duše, která za svého života uctívala Chthonická božstva, a proto teď po smrti vládne větší mocí než typický obyvatel Asphodelu.

11.1.3 Elysium

Zde se nachází pouze dva mini bossové. Velká verze Soul Catcher a Asterius. Soul Catcher má podobu růžového kulatého krystalu, ze kterého vylétávají motýlci, kteří hráče zraňují. Protože samotný Soul Catcher by byl příliš jednoduchý porazit, tak si k sobě přivolává, ještě stíny hrdinů z Elysia. Samotný Soul Catcher jsou duše, které už skoro vyprchaly, ale ještě v sobě drží chuť se srocovat a hněv, který ještě po smrti nevyprchal. Duše pak berou podobu motýlků a útočí na nic netušící duše ostatních. Druhý mini boss je Asterius, tedy Minotaur. Asterius váš souboj považuje pouze za přípravu na hlavní souboj na konci lokace, kde vystupuje ve dvojici s Théseem jako Boss. Interakce, které se mezi vámi odehrají pak často předcházejí těm, které se před soubojem vedou v aréně. Zároveň tento souboj funguje jako příprava pro hráče. Hráč si minimálně z tohoto souboje odnese druhý útoků, které Asterius používá.

11.1.4 Temple of Styx

Souboj, který se odehrává v Temple of Styx je umístěný v tunelech, které momentálně okupují satyři, krysy a jiná havěť. Lokace má na vybrání z pěti mini bossů, ale hráč vždy narazí jen na maximálně dva z nich. Tiny Vermin je na pohled normálně velká krysa, která ovšem, jak se hned po setkání Zagreus dozví. Vládne všem krysám, tak i těm obrovským. Tiny Vermin roznáší jed, kouše a přivolává si na pomoc další krysy. Pokud hráč na tohoto nepřítele zemře, tak poté co se vynoří ze Styx a začne dialog s Hypnosem, tak Hypnos

dostane záchvat smíchu, že silného prince podsvětí porazila malá krysa. Zbylí mini bossové jsou je velkou verzí existujících nepřátel. Jedním z nich je Bother, skákající urna házející miny. Bother, když zahlídne hráče, tak běží od něj a do cesty mu hází zmíněné miny. Bother jsou duše, které se snaží uniknout z podsvětí, a tak si našli místo v urnách. Jejich pokusy, ale nikam nevedou. Dalším je Snakestone, tento krystal střílí několik paprsků na hráče z obou stran a ty se poté pomalu uzavírají. Původ Snakestonů není Achillovi znám, ale má zato, že v tom mají prsty satyrové. Gigantic Vermin je obří krysa, její útoky jsou stejné jako typické krysy akorát větší s více životy a silnějším útokem. Poslední je Satyr Cultist. Satyr Cultist útočí střílením jedovatých šipek. Nikdo neví, co satyři chtějí v podsvětí, jediné, co se o nich ví, je že nenávidí Háda. Ať už satyrové vystupují v mytologii různě, ve většině moderních podání jsou typicky kladné postavy. Když už tomu tak není, tak mají většinou dobrý důvod. Toto je poprvé, co jsem narazila na výklad satyrů, jako čistě záporných postav.

11.2 Bossové

11.2.1 Fury Sisters Megaera, Alecto, Tisiphone

Pokud hráč projde většinou Tartaru, tak ho na konci čeká jedna z Erínyí. Když se hráč poprvé dostane do finální místnosti vždy potká Megairu.¹¹⁷ Na pozdějších průchodech se mohou objevit další sestry Aléktó a Tisifoné.¹¹⁸ Všechny tři mají jedinečné útoky a osobnosti. Megaira je ze sester nejpříjemnější k Zagreovy, ačkoliv pořád označuje jeho snahu o nemožnou. Jedná se o jediného bosse, který po svém poražení bude k nalezení v domu Háda. V boji využívá svůj bič, který používá na duše v Tartaru. Megaira je jedna z možných romantických partnerů. V příběhu je implikováno, že Zagreus a Megaira byli kdysi spolu, ale vztah nedopadl zrovna nejlépe. Megaira má normálně za úkol trestat nevěrné, porušovatele dohod a zloděje. Váš vztah k ní nijak nezmění, jak se k vám bude chovat při souboji, sama na tento fakt upozorní.

Aléktó je ve hře velmi agresivní, minimálně v dialogu. Je nadšená z možnosti hráče, jakkoliv zranit a těší se až uvidí, jak ze Zagrea kape červená krev, jako ze smrtelníka, což

¹¹⁷ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str.160. ISBN 80-7309-153-4.

¹¹⁸ Tamtéž.

implikuje, že barva krve u ostatních bytostí je rozdílná. Její podtitul je Tormentor of Passions, neboli Mučitelka vášní. Aléktó má zakázané vstupovat do domu Háda, čímž vývojáři vysvětlili její nepřítomnost, poté co jí hráč porazí. Místnost, kde se odehrává souboj s Alectó je plná pastí, o které se ale může zranit i ona. Postupně se jí nabíjí Rage, pokud se nabije začne Zagrea pronásledovat a útočit častěji, v tomto momentu ji jde navést na přítomné pasti. Toto chování v souboji sedí na povahu, kterou jí vývojáři napsali.

Tisifoné je poslední ze sester. Její práce ve hře je mučit smrtelníky, kteří spáchali vraždu. Podle jejích sester se to podepsalo na jejím mentálním stavu, Tisifoné je schopná říci jen dvě slova, a to murder a murderer, což znamená vražda a vrah. Nad jejím stavem, jak se zdá ostatní postavy zanevřely. Zagreus se jí vždy před soubojem pokusí naučit jeho jméno, což se mu po nějaké době povede, k překvapení jejích sester. Tisifoné však rychle spojí slova, která zná a vytvoří Zagreus murderer, což se Zagreovi moc nezamlouvá. Tisifoné má také zákaz navštěvovat Hádův dům. Pokud hráč povolí Extreme Measures na Pact of Punishment, tak se místo jedné sestry zjeví dvě až tři, s tím že jedna je vždy hlavní a ty dvě nebo jedna jí pouze napomáhají, takže je stále potřeba porazit jen jednu z nich, pro pokračování hry. Erínye jsou ve většině příbězích rozdílné pouze hříchy, které postihují, jinak prakticky se povahově může jednat o jednu a tu samou osobu. Erínye jsou bytosti, které postihují jak smrtelníky, tak i bohy a nic vás před nimi neuchrání. Jakmile se na někoho zaměří jdou po něm. Toto je reprezentované ve hře i tím, že Zagrea nikdy Megaira nepustí jen tak, ať už spolu mají jakýkoliv vztah.

11.2.2 Learnaen Bone Hydra

Bone Hydra je boss, který chrání výstup z Asphodelu. Jedná se z kostlivce Lernské hydry.¹¹⁹ Souboj vypadá tak, že narazíte na jednu hlavní hlavu, která se po určitém poškození stane nesmrtelnou. Z vod Flegetonu se vynoří další hlavy, které musí hráč porazit, než bude znovu moci zranit hlavní hlavu, toto se zopakuje ještě jednou. Po několika pokusech Zagreus přejmenuje Hydru na Lernie. Pokud hráč povolí Extreme Measures, tak se změní aréna, zmizí sloupy, za které se může hráč schovat, takže se musí lépe pohybovat a podlaha se rozdělí na malé ostrůvky obklopené lávou, která hráče zraňuje, pokud na ní stoupne, což hráče znovu donutí být více aktivní. Hydra je na rozdíl od ostatních nepřátel vůči lávě

¹¹⁹ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str.655–658. ISBN 80-7309-153-4.

imunní. Pokud hydra hráč porazí, tak se hydra rozpadne. Do dalšího pokusu se zase složí. Koncept hydry sedí do opakujícího se tématu nesmrtelnosti a znovuzrození, který se v příběhu hry nachází. Hydra je i použita jako jedna z ústředních postav v marketingu. Hydra je postava často využitá jako monstrum v různých médiích, ať už jako nepřítel Héraklese, či kohokoliv jiného. Svoji slávě děkuje hlavně díky příběhu Hérakla, který je velmi známý i mezi lidmi, kteří se o antickou mytologii nezajímají. Příběh byl zpracován několikrát, ale ve verzi souboje, se kterou je česká společnost asi nejvíce obeznána.¹²⁰ Hérakles vždy usekne hlavu a poté upálí zbytek, aby znovu nenarostla. Poslední nesmrtelnou hlavu zakopal. Pokud tedy někdo chce hydra porazit, musí zabránit jejím dalším hlavám v růstu. Moment spálení zbytku se ztrácí z většiny zobrazených soubojů, Hades není výjimkou.

11.2.3 Theseus a Asterius

Theseus a Asterius jsou posledním bossem v Elýsionu.¹²¹ Asterius je minotaur, kterého Hádes najal, aby pomohl zabránit Zagreovi v útěku.¹²² Asterius s Théseem se po smrti spřátelili a teď fungují nejen jako bezpečnostní složka, ale také zábava pro stíny v Elýsionu. Théseus je velmi sebevědomý a odmítá přiznat, že Zagreus je syn Háda a neustále se snaží urážet Zagrea, což se mu ne vždy povede. Asterius je překvapivě rozumnější z této dvojice.

Oba bossové mají dvě fáze, do druhé se dostanou poté, co jim hráč ubere přibližně polovinu životů. Asterius se stane agresivnějším, Théseus si v druhé fázi zavolá na pomoc jednoho z Olympijských bohů, vždy toho, jehož boon Zagreus ještě v tomto průchodu nepotkal. Také se zde nemůže objevit bůh, který by už Zagreovi nepomáhal, takže si nemůže zavolat třeba Apollóna, který je ve hře pouze zmíněn, ale neobjevuje se. Pokud hráč povolí Extreme Measures, tak Asterius dostane nové brnění a útoky, Théseus se objeví, jak řídí bronzový kočár. Kočár je mechanický a jsou na něj přidělané dva kulometry. Kočár a brnění pro Asteria byly sestrojeny Daedalem. Ten ke kočáru přidal ještě zlatou masku, kterou Théseus samozřejmě nosí, která doslova nic nedělá a Zagreus se pak od ostatních postav

¹²⁰ PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. 13. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2005. ISBN 80-00-01594-3.

¹²¹ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. str.416–421. ISBN 80-85946-29-7.

¹²² Tamtéž. str.278–279.

dozví, že Daedalus vytvořil doslova jen proto, aby viděl, kdo je dost hrdý a hloupý, aby si jí nasadil. Théseus je jeden z nejznámějších antických hrdinů. Je často chápán jako silný a odvážný i když občas trochu zapomnětlivý. Tento typ hrdinu znovu podléhá maskulinní představě o antických hrdinech. Tedy podání tohoto hrdiny jako arogantního a namyšleného rozbíjí typickou představu o něm. Zároveň je ale jasné, že si hrdina udržel podporu bohů i po smrti. Asterius je zde úplným opakem toho, jak je ve většinou chápán. Například v *Assasin's Creed Odyssey* je hráč nejdříve veden k tomu, že souboj s Minotaurem je pouze způsob, kterým podvodníci lákají známé bojovníky jeden po druhém do jeskyně, kde je zabijí a okradou.¹²³ Minotaur je zde pouze muž s maskou býka. Později se hráč ale může dostat do skutečného labyrintu a tam Minotaura potkat. Jedná se zde o příšeru se sekerou. V Hades není pouze jako agresivní monstrum z labyrintu, či bytost která by se musela uctívat a obětovat pro ni, ale jako bytost s rozumem a osobností. K tomu je ještě příjemnější z tohoto dua nepřátel. Design Asteria je podobný jako ve *Assasin Creed Odyssey*, jedná se o býka s lidskou postavou, srstí po celém těle a chodidly, toto se liší od typické představy o Minotaurovi jako velkém muži s býčí hlavou. Hlavní designérka v rozhovoru řekla, že se musela rozhodovat, jestli bude mít Asterius chodidla, či kopyta. Nakonec se rozhodla pro chodidla, aby byl Asterius rozpoznatelný jako minotaur.¹²⁴ Jejich přítomnost pokračuje v motivu pozitivního pokračování příběhů po smrti.

11.2.4 Cerberus

Tříhlavý pes Kerberos běžně odpočívá vedle hlavního Hádova stolu.¹²⁵ Po každém průchodu hrou čeká na váš příchod a hráč může podrbat jednu z jeho hlav. Kerberos čeká u brány z podsvětí a brání hráči v průchodu. Hráč nemůže nijak Kerbera zranit, je zde očividná nelibost v ubližování jeden druhému. Pokud hráč na Kerbera zaútočí Kerberovi se nic nestane a Zagreus poznamená něco ve smyslu, že si dělal jen legraci. Hráči poté nezbyvá nic jiného, než jít hledat Satyr's sack do tunelů. Pes se tedy do souboje nepustí, ale když hráč na posledním souboji povolí Extreme Measures, tak se na pokyn Háda rozeběhne po oblasti souboje a udílí poškození. Kerberos je jedno z monster, které je málokdy podáváno jako

¹²³ *Assasin's Creed Odyssey*. 2018.

¹²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3> (2023-07-09).

¹²⁵ GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. str. 158. ISBN 80-7309-153-4.

něco jiného než příšera. V dnešní době se tento pohled obměňuje a stále častěji se zvýrazňuje psí část monstra, často oklamatelného nějakou hračkou či pamlskem. Ve hře zobrazen jako velký červený tříhlavý pes se zelenými jazyky. Toto barevné schéma se může zdát netypické, ale podobné už bylo použito pro postavu v roce 2015 ve hře Old School RuneScape. Samozřejmě nemohu prokázat, že se jedná o přímou inspiraci.¹²⁶

11.2.5 Hades

Postava, po které je celá hra pojmenována. Hádés je poslední překážka v útěku do Řecka, která hráče čeká. Hádés čeká na plácku před bránou do podsvětí připraven zabít svého syna a poslat ho zpátky na začátek. S každým pokusem doufá, že jeho syn dostane rozum, nebo se vzdá a přestane se pokoušet najít svou matku. Dialogy s Hádém se odehrávají většinou v tomto momentě, jelikož i když ho potká hráč v domě, odmítá se tam s vámi před ostatními bavit. Dialogy s vaším otcem jsou jedna z nejdůležitějších částí hry. Spor mezi rodičem a synem je zásadním hybatelem celé hry. Hádés je velmi přísný a strohý k Zagreovi. Jak se ale později dozvíme, celou dobu myslel na dobro Zagreovo, tak Persefonino. Jeho příkrost a odmítavost se o jeho důvodech bavit, přivedla všechny do situace, ve které se momentálně nachází. Hádés je často chápán jako nevládný a neúprosný vládce podsvětí, kterého dokáže obměkčit jen jeho žena¹²⁷. Často je stavěn do pozice záporné postavy. V tomto ohledu se pohled hry moc neliší, i když v jistých momentech příběhu má hráč možnost prohlédnout si i Hádovu citlivou stránku. Po konci příběhu si Zagreus s Hádém postupně nacházejí cestu. Také není úplně zápornou postavou, jeho akce mají pochopitelné motivy, o které se nechce ale podělit. Takže pro hráče říká věty ve stylu, „Věř mi, je to pro tvoje dobro.“ Což jsou věty často pronášené rodiči. Použití charakteru Háda, který se nejvíce odlišuje od zbytku je ve filmu Hercules od Disney.¹²⁸ Hádés je zde více vtipný a temperamentní na druhou stranu se jedná o čistě zápornou postavu, která je ale velmi zábavná. To drží diváka u děje filmu. Ve hře to není úplně potřeba, jelikož většina hry se neodehrává mezi Hádém a Zagreem, ale mezi Zagreem a ostatními postavami. Soubojově Hádés útočí na Zagrea pomocí kopí, také má několik typů útoků, jeden, kdy přivolá stíny

¹²⁶ <https://oldschool.runescape.wiki/w/Cerberus> (2023-07-09).

¹²⁷ ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996.str.151–153ISBN 80-85946-29-7.

¹²⁸ *Hercules* [film]. Režie Ron CLEMENTS, Jon MUSKER.usa, 1997.

z podsvětí, aby pomohli Zagrea zabít a poslat znovu do hlubin podsvětí, další je útok, kdy zmizí do stínů a zaútočí ze zálohy. Poté, co ho hráč přivede na práh smrti a už to vypadá, že souboj skončil, tak se Hádes zvedne a jeho zdraví je doplněno. Jeho útoky v druhé fázi jsou agresivnější a jde se jim těžce vyhýbat. Poté, co hráč porazí Háda podruhé, už opravdu padne a rozplyne se do Styx. Moment, kdy se Hádes znovu zvedne do plného zdraví, může překvapit hráče, který nemá zkušenosti se hrami, ve kterých se odehrává souboj, jelikož se jedná o často používanou taktiku, hlavně u velkých bossfightů. Pokud hráč povolí Extreme Measures na maximální hodnotu, setká se s Hádem, který hráči vysvětlí, že se v něm díky tomu probudila síla, kterou použil naposledy při souboji s titány. Hádovi útoky se rozšíří o škálu dalších, například uvrhne celou arénu, kde se souboj odehrává do tmy, takže hráč vidí pouze své blízké okolí, přivolá Kerbera, který uprostřed souboje proběhne arénou a zraní hráče. Do plného zdraví se po poražení zvedne dvakrát. Ze soubojů, které byly otázkou životů celého podsvětí, se postupně stane čas, kdy spolu syn s otcem tráví čas, i když ten čas vždy skončí smrtí jednoho z nich.

Závěr

Vývojáři hry Hades se inspirojí nejen antickou mytologií, ale také moderním chápání postav a událostí. Ačkoliv se vývojáři drží skutečné řecké mytologie, nebojí se i snít experimentovat. Občas obrátit zažité představy naruby, ale přitom tak, aby pořád seděly do mysli většiny lidí. Postavy působí dojmem, že mají skutečně hlubší povahu a nejsou to jen hluché archetypy.

Přes všechny obtíže, se kterými se setkávali ve vývoji, dodali objektivně dobrou a rozsáhlou hru, za kterou by se nemusela stydět mnohem větší studia. Zároveň se jim podařilo vybalancovat náročnost, tak že si hru může zahrát skoro každý bez rozdílu zaběhlosti v těchto typech her.

V příběhu hry dali druhý život nejen skončeným mýtům, ale také postavám a příběhům, o které by se jinak moc lidí nezabývalo. Pomocí antiky vypráví příběh odloučené rodiny, který může být zasazen, do jakéhokoliv období, a přesto bude i přes všechny léta stejně pravdivý a možný, jako kdykoliv.

Seznam použitých informačních zdrojů

Literatura

- ALDEHAYAT, Mohammad. *Death as a Narrative Device in Hades*. Play/Write Student Journal: Death in Games [online] Klagenfurt, 2022, vol. 1, str. 13-14. [cit. 2023-07-02] Dostupné na: <https://kcgl.aau.at/play-write-student-journal/> .
- DRAYCOTT, Jane – COOK, Kate (edd.), *Women in Classical Video Games*, London 2020. ISBN 9781350241930
- FERNANDÉZ-VARA, Clara *Introduction to game analysis (2nd ed.)*, New York - London 2019. str. 140 - 141 ISBN: 978-0-8153-5183-2
- GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Levné knihy KMa, 2004. ISBN 80-7309-153-4.
- CHRISTESEN, Paul – MACHADO, Dominic, *Video Games and Classical Antiquity*, *Classical World* 104, 1 (2010), s. 107–110. Dostupné na <https://www.jstor.org/stable/25799974>
- IAN, Morgan. "A Little Jest That Maybe We Could Try" — JULIUS, Nick, KREMINSKI, Max, MATEAS, Michael. *Theatricality in Hades*. [online]. In The 16th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2021, [cit. 2023-04-07]. 8 s. Dostupné z: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3472538.3472561> Montreal QC, Canada ACM, New York, NY, USA.
- PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a pověsti*. 13. vyd. v Albatrosu. Praha: Albatros, 2005. ISBN 80-00-01594-3.
- Playing with Myth in Supergiant Games' Hades (2020)*. 2022, Master's
- RENGER, Almut-Barbara a Jon SOLOMON. *Ancient worlds in film and television: gender and politics*. Boston: Brill, 2013. str. 175–194. ISBN 978-90-04-18320-9
- ROLLINGER, Christian. *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World* (ed.), London, 2020, ISBN 978-1-3500-6664-9
- ROSS, Clare. *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation*. London: Play, Transmedia, 2021. str. 7. ISBN: 9781350157200

The Phi Delta Kappan, *Deus Ex Machina*, 1982, 63(5), str. 298–298.

<http://www.jstor.org/stable/20386310>

thesis, University of Arizona, Tucson, USA.

ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Brána, 1996. ISBN 80-85946-29-7.

Internetové Zdroje

Všechny odkazy byly funkční ke dni 2023-07-09

<https://archaeogaming.com/2020/12/15/transforming-history-reading-the-visual-language-of-hades/>

<https://comicvine.gamespot.com/medusa/4005-55618/>

https://cs.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy

[https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hack_(video_game))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_\(DC_Comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_(DC_Comics))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_\(1975_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_(1975_video_game))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rogue_(video_game))

<https://hades.fandom.com/wiki/Athena>

<https://headphonesaddict.com/gamer-demographics-statistics/#The-Average-Age-of-Gamers>

<https://honeybadgerbrigade.com/2016/06/22/video-games-as-mythology/>

<https://m.imdb.com/title/tt9459718/fullcredits/cast>

<https://oldschool.runescape.wiki/w/Cerberus>

<https://store.epicgames.com/en-US/news/battle-out-of-hell-in-hades-by-supergiant-games>

<https://store.steampowered.com/app/1145360/Hades/>

<https://thegameawards.com/rewind/year-2020>

https://twitter.com/SupergiantGames/status/1343986323007238144?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1343986323007238144%7Ctwgr%5E9ffcd1395fa2632d444e20868334ec460639ad93%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fscreenrant.com%2Fhades-dev-script-voice-lines-huge-massive%2F

<https://www.japanpowered.com/anime-articles/anime-visual-language-guide>

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
<https://www.supergiantgames.com/blog/hades2-faq>

<https://www.supergiantgames.com/blog/hades-faq>

https://www.youtube.com/watch?v=_rRan888rRY&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=5

<https://www.youtube.com/watch?v=1pkCSaIeD5Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=3anIKHxzjtc&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=4>

<https://www.youtube.com/watch?v=3DkiFCQQcFs>

<https://www.youtube.com/watch?v=91t0ha9x0AE>

https://www.youtube.com/watch?v=bwdYL0KFA_U&t=661s

<https://www.youtube.com/watch?v=Bz8l935Bv0Y&t=5s>

https://www.youtube.com/watch?v=jekxVRu8E_4

<https://www.youtube.com/watch?v=1-iHDj3EwdI&t=1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=LNhX4yRmdVE>

<https://www.youtube.com/watch?v=oQPk9J7spw0&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=3>

https://www.youtube.com/watch?v=PqiTG-j_tT4

<https://www.youtube.com/watch?v=rNaTxFf7McU&list=PL-THgg8QnvU4JEVov1tMIFThNYS92F8uC&index=2>

<https://www.youtube.com/watch?v=VKepf4jyn4o>

<https://www.youtube.com/watch?v=yOdTmabtA70>

Filmy a beletrie

Filmy

Císařův pekař [film]. Režie Martin FRYČ. Československo, 1951

Elysium [film]. Režie Neill BLOMKAMP. USA, 2013

Hercules [film]. Režie Ron CLEMENTS, Jon MUSKER.usa, 1997.

Souboj Titánů [film]. Režie Desmond DAVIS. Velká Británie, 1981.

Souboj Titánů [film]. Režie Louise LETERRIER. Velká Británie, 2010.

Troya [film]. Režie Wolfgang PETERSEN. USA, 2004

Beletrie

GAIMAN, Neil. *Američtí bohové*. Přeložil Ladislava VOJTKOVÁ. Frenštát pod Radhoštěm: Polaris, 2001. ISBN 80-85911-98-1.

RIORDAN, Rick. *Percy Jackson*. Praha: Fragment, 2010. ISBN 978-80-253-1122-6.

