

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA SOCIÁLNÍCH VĚD

Institut komunikačních studií a žurnalistiky

Petr Slavík

RPG jako narativní médium

Bakalářská práce

Praha 2013

Autor práce: **Petr Slavík**

Vedoucí práce: **Mgr. Jaroslav Švelch**

Rok obhajoby: 2013

Bibliografický záznam

SLAVÍK, Petr. *RPG jako narativní médium*. Praha, 2013. 44 s. Bakalářská práce Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí bakalářské práce Mgr. Jaroslav Švelch.

Abstrakt

Bakalářská práce se zabývá narativem v počítačových hrách, konkrétně pak v RPG a jeho „hybridech“. Teoretická část představuje vybrané koncepty herních studií a naratologie, které jsou v praktické části použity jako základ pro možnou metodu analýzy. Tato metoda je demonstrována na čtyřech příkladech formou čtyř krátkých případových studií.

Abstract

This bachelor's thesis deals with narrative in video games, specifically in RPGs and its „hybrids“. Theoretical part presents selected concepts of game studies and narratology, which are used as a base for a possible method of analysis in the practical part of this paper. This method is demonstrated using four examples to form four short case studies.

Klíčová slova

herní studia, počítačové hry, vyprávění, RPG, naratologie, analýza

Keywords

game studies, video games, storytelling, RPG, narratology, analysis

Rozsah práce: 55 528 znaků.

Prohlášení

- Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.
- Prohlašuji, že práce nebyla využita k získání jiného titulu.
- Souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna pro studijní a výzkumné účely.

V Praze dne 24.5.2013

Petr Slavík _____

SCHVÁLENO
Redempt

Institut komunikačních studií a žurnalistiky FSV UK
Teze BAKALÁŘSKÉ diplomové práce

TUTO ČÁST VYPLŇUJE STUDENT/KA:

Příjmení a jméno diplomantky/diplomanta:
 Petr Slavík

Imatrikulační ročník diplomantky/diplomanta:
 2009

E-mail diplomantky/diplomanta:
 petrslavik01@gmail.com

Studijní obor/forma studia:
 Mediální studia/kombinovaná

Razítko podatelny:

Univerzita Karlova v Praze Fakulta sociálních věd	
Došlo dne:	- 1 -06- 2012 -1-
Čj: 10853	Příloh: Skartování heslo:
Přiděleno:	

Předpokládaný název práce v češtině:
 RPG jako narativní médium

Předpokládaný název práce v angličtině:
 RPG as a narrative medium

Předpokládaný termín dokončení (semestr, akademický rok – vzor: ZS 2012/2013):
 (diplomovou práci je možné odevzdat nejdříve po dvou semestrech od schválení tezí)
 LS 2012/2013

Základní charakteristika tématu a předpokládaný cíl práce (max. 1000 znaků):

Cílem práce je představit počítačové „hry na hrdiny“ (RPG) jako specifický druh narativního média a vymezit je vůči klasickým narativním médiím. Hlavní část práce se pak bude zabývat charakteristikou a narativními strukturami v počítačových „hrách na hrdiny“, jejich specifiky a narativní analýzou hry *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.

Předpokládaná struktura práce (rozdělení do jednotlivých kapitol a podkapitol se stručnou charakteristikou jejich obsahu):

- I. Úvod
volba tématu, relevance v rámci mediálních studií, představení záměru práce
- II. Charakteristika RPG
Stručná charakteristika žánru a jeho vývoj, vymezení RPG her vůči klasickým narativním médiím.
- III. Narativní struktury a RPG
Základní narativní struktury v RPG, vývoj příběhu a interaktivita, hráč jako hrdina, prostředí jako aktivní prvek příběhu, význam NPC postav.
- IV. TES IV: Oblivion – Narativní analýza
- V. Závěr

Vymezení zpracovávaného materiálu (např. konkrétní titul periodika a období jeho analýzy):
The Elder Scrolls IV: Oblivion + vybrané herní tituly žánru RPG, publikované do roku 2012.

Postup (technika) při zpracování materiálu:

Analýza narativní struktury materiálů, charakteristika, porovnání s jinými druhy narativních médií.

Základní literatura (nejméně 5 nejdůležitějších titulů k tématu a způsobu jeho zpracování; u všech titulů je nutné uvést stručnou anotaci na 2-5 řádků):

- Juul, J. 2001. *Games Telling stories?*. Game Studies. - Zabývá se počítačovými hrami a argumenty pro a proti jejich řazení mezi narativní média.
- Bolter, J. D., Grusin, R. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press. - Analýza nových médií a jejich dopadu na moderní společnost. Vývoj a propojení „starých“ médií s novými technologiemi.
- Frasca, G. 1999. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Ludology. - Představuje základní koncepty tzv. „ludologie“ (z lat. Ludus = hra), jako oboru, věnujícího se hrám jako takovým, bez vymezování se vůči ostatním médiím.
- Jenkins, H. 2007. *Transmedia storytelling*. Henry Jenkins – Zabývá se „transmediálním vyprávěním“ v rámci konceptu kulturní konvergence.

- Mackay, D. 2011. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland. - Komplexní analýza RPG jako formy umění, která přesahuje hranice virtuálního světa, ve kterém se odehrává.

Diplomové práce k tématu (seznam bakalářských, magisterských a doktorských prací, které byly k tématu obhájeny na UK, případně dalších oborově blízkých fakultách či vysokých školách za posledních pět let)

- Blaha, Z. (2010): *Film, digitální hry a jejich interakce* (diplomová práce). Olomouc: Univerzita Palackého.
- Ondřích, M. (2011): *Počítačová hra jako nová forma uměleckého projevu* (bakalářská práce). Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně.
- Horný, M. (2007): *Teorie digitálních her: metody analýzy a teorie žánrů* (bakalářská práce). Brno: Masarykova Univerzita.
- Kolář, J. (2010): *Videohry a vyprávění* (bakalářská práce). Brno. Masarykova Univerzita.

Datum / Podpis studenta/ky

1.6.2012

.....
Sparťák

TUTO ČÁST VYPLŇUJE PEDAGOG/PEDAGOŽKA:

Doporučení k tématu, struktuře a technice zpracování materiálu:

Případné doporučení dalších titulů literatury předepsané ke zpracování tématu:

Potvrzuji, že výše uvedené teze jsem s jejich autorem/kou konzultoval(a) a že téma odpovídá mému oborovému zaměření a oblasti odborné práce, kterou na FSV UK vykonávám.

Souhlasím s tím, že budu vedoucí(m) této práce.

Příjmení a jméno pedagožky/pedagoga

.....
Datum / Podpis pedagožky/pedagoga

TEZE JE NUTNO ODEVZDAT VYTIŠTĚNÉ, PODEPSANÉ A VE DVOU VYHOTOVENÍCH DO TERMÍNU UVEDENÉHO V HARMONOGRAMU PŘÍSLUŠNÉHO AKADEMICKÉHO ROKU, A TO PROSTŘEDNICTVÍM PODATELNÝ FSV UK. PŘIJATÉ TEZE JE NUTNÉ SI VYZVEDNOUT V SEKRETARIÁTU PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY A NECHAT VEVÁZAT DO OBOU VÝTISKU DIPLOMOVÉ PRÁCE.

TEZE SCHVALUJE NA IKSŽ VEDOUcí PŘÍSLUŠNÉ KATEDRY.

Obsah

1. ÚVOD.....	3
2. DEFINICE A POJMY.....	4
2.1 RPG.....	4
2.2 Hráč a ovladatelná postava.....	5
2.3 NPC postavy.....	5
2.3.1 Bot.....	6
2.3.2 Zadavatel úkolu (Quest giver).....	6
2.3.3 Společník (Companion).....	6
2.4 Narativ.....	6
2.4.1 Příběh (Story).....	7
2.4.1.1 Typy vyprávění.....	8
2.4.2 Diskurz.....	8
2.5 Imerze (Immersion).....	9
2.6 Agence (Agency).....	9
2.7 Herní mechaniky.....	10
3. NARATIVNÍ STRUKTURY A RPG.....	11
3.1 Formální struktura narativu.....	12
3.1.1 Otevřená struktura.....	12
3.1.2 Větvená struktura.....	13
3.1.3 Uzlová struktura.....	13
3.1.4 Přechodová struktura.....	14
3.2 Virtuální prostor.....	14
3.2.1 Vyprávění skrze prostředí.....	15
3.2.2 Level jako jeviště.....	15
4. NARATIVNÍ ANALÝZA – PŘÍPADOVÉ STUDIE.....	17
4.1 The Elder Scrolls: Oblivion.....	17
4.1.1 Herní mechaniky a náplň hry.....	17
4.1.2 Formy narativního obsahu.....	17
4.1.3 Struktura děje.....	18
4.1.4 Členění prostoru.....	19
4.1.5 Členění času.....	20
4.1.6 Shrnutí.....	21
4.2 Bioshock 2.....	22
4.2.1 Herní mechaniky a náplň hry.....	22
4.2.2 Formy narativního obsahu.....	22
4.2.3 Struktura děje.....	23
4.2.4 Členění prostoru.....	25
4.2.5 Členění času.....	25
4.2.6 Shrnutí.....	26
4.3 Deus Ex: Human Revolution.....	27
4.3.1 Herní mechaniky a náplň hry.....	27
4.3.2 Formy narativního obsahu.....	27
4.3.3 Struktura děje.....	28
4.3.4 Členění prostoru.....	31
4.3.5 Členění času.....	31
4.3.6 Shrnutí.....	32
4.4 Mass Effect 3.....	33
4.4.1 Herní mechaniky a náplň hry.....	33
4.4.2 Formy narativního obsahu.....	33
4.4.3 Struktura děje.....	34

4.4.4 Členění prostoru.....	37
4.4.5 Členění času.....	37
4.4.6 Shrnutí.....	38
5. ZÁVĚR.....	39
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	41
Citované internetové příspěvky.....	43
Citované hry.....	43
Citované filmy.....	44
Použité obrázky.....	44

1. Úvod

Na konci 19. a počátku 20. století byl film v podobné situaci, v jaké jsou dnes *počítačové hry*¹. Relativně nové médium, jehož vznik byl umožněn technologickým pokrokem, hledající vlastní *jazyk*² a experimentující se svou formou. Filmová tvorba se zpočátku soustředila primárně na aspekt, kterým se lišila od tištěných médií – tedy na pohyblivý obraz. Narativní složka filmu plnila pouze roli doprovodnou, dodávala rámec probíhající akci, ale ta na ní žádným způsobem nezávisela. Typickým příkladem je snímek *An Animated Luncheon* (Edison, 1900), jehož jedinou pointou jsou filmové triky, a ve kterém na postavách, prostředí a kontextu nezáleží. Filmy jako *Life of An American Fireman* (Porter, 1903), snažící se o ztvárnění komplexnějších příběhů, sklízely rozpačité reakce, protože se ve své struktuře pokoušely napodobit literární styl vyprávění, což diváky mátklo. Filmu trvalo dvě desetiletí, než našel takovou techniku střihu, která umožňovala plynulé sledování příběhu. Za počátek novodobého filmu lze považovat *The Fatal Hour* (Griffith, 1908), který již využívá pokročilou editaci stopáže.

Počítačové hry prošly od svého vzniku obdobnou transformací jako film. Zpočátku soustředěné na simulace určitých činností, které narativní vrstvu buď postrádaly úplně (*Pong*, 1972), nebo ji využívaly jen pro nástin kontextu (*Space Invaders*, 1978). Posléze snaha prohloubit příběh pomocí tzv. *cutscén*³ (*Prince of Persia*, 1989), tedy využít filmový styl vyprávění. Přestože za posledních dvacet let prodělaly počítačové hry drastické změny zejména po stránce grafické a herně-mechanické, osobité narativní postupy se objevují zatím pouze v náznacích.

Cílem této práce je vymezit počítačové hry, konkrétně RPG, jako narativní médium a představit specifické techniky vyprávění, které používají. Dále nabídnout metodu analýzy narativu, vytvořenou zejména na základě práce S.B. Chatmana a tuto metodu demonstrovat na vybraných příkladech.

¹ Za *počítačové hry* budeme považovat všechny hry, k jejichž vytvoření byl použit počítač – jedná se tedy i o hry pro herní konzole.

² Soubor vyjadřovacích prostředků.

³ Z angl. *cutscene* – původně před-renderovaná filmová sekvence, posouvající děj kupředu, jejíž grafická kvalita byla vyšší, než grafická kvalita hry, což narušovalo hráčovo ponoření se do hry. V současnosti jsou *cutscény* řešeny zpravidla v rámci herního enginu, na kterém hra funguje a přechod mezi hraním a *cutscénou* je tak plynulejší.

2. Definice a pojmy

2.1 RPG

Nejobecnější definice RPG zní: „Hra, v níž se hráč ujímá role postavy, obvykle ve fantasy nebo sci-fi prostředí, která je schopná interakce uvnitř virtuálního světa.“⁴. Tato formulace je záměrně vágní, protože žánr je do značné míry sociálně konstruován. V sérii her *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) se hráč také ujímá postavy, která interaguje s virtuálním světem – hra samotná ale patří do žánru *point-and-click*⁵ adventur. Dochází tedy zdánlivě ke konfliktu v žánrové klasifikaci, kterému však můžeme předejít, pokud přestaneme vnímat RPG jako svébytný žánr a začneme-li ho chápat spíše jako *soubor implementovatelných znaků*. Tento přístup má své opodstatnění, přihlédneme-li k množství her, kterým v současnosti říkáme *hybridní*⁶.

Za RPG budeme tedy v rámci této práce považovat takovou hru, která se zaměřuje na vyprávění a věnuje prostor vývoji postavy – ať už v tradiční formě prostřednictvím sbírání a rozdělování zkušenostních bodů, nebo ve formě literární, naznačenou nebo zjevnou psychologickou proměnou. Hra by měla zároveň obsahovat alespoň jeden další z uvedených RPG znaků:

- nutnost činit rozhodnutí, která mají dopad na vývoj příběhu
- přítomnost propracovaných NPC⁷ postav
- imerzivní virtuální svět

Tímto způsobem od sebe můžeme oddělit hry, ve kterých dominuje příběh od těch, které se soustředí převážně na mechanickou stránku hraní. Toto rozdělení je důležité, protože ačkoli se v obou případech jedná o počítačovou hru, každá nabízí odlišný zážitek.

⁴ Definice z webu: <http://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>

⁵ Převážná část akcí je řízena pohybem myši a jejími tlačítky. Postava reaguje na hráčovi vstupy s mírným zpožděním.

⁶ Hybridní hry kombinují herní mechanismy určitého žánru (FPS, point-and-click, akční adventura, aj.) s aspekty RPG.

⁷ Non-player character = postava, kterou neovládá hráč.

2.2 Hráč a ovladatelná postava

V RPG se setkáváme se dvěma typy ovladatelných postav. První, charakteristická zejména pro hry z pohledu první osoby, slouží více méně jako pomyslná extenze hráčova těla, schopná interakce s virtuálním světem. Nelze identifikovat motivy jejího jednání, nebo předpokládat směr, kterým se ubírá její uvažování. Můžeme ji chápat čistě jako prostředníka hráčovi agence⁸. Konkrétně jde např. o „Hrdinu města Kvatch“ ve hře *The Elder Scrolls: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006).

Druhým typem je postava, připomínající literárního či filmového protagonistu. Vykazuje náznaky ucelené osobnosti, svědomí a individuality, je schopná hodnotit sebe i druhé na základě vlastních představ o morálce, apod. Příkladem takové postavy je třeba „Shepard“ v trilogii *Mass Effect* (Bioware, 2007-2012).

Gee tento rozdíl popisuje pomocí rozdílu tří identit – *virtuální*, *skutečné* a *projektivní* (Gee, 2007). *Skutečná identita* se týká hráče, který ovládá postavu ve hře. Tato postava má (nebo nemá) vlastní *virtuální identitu*, určenou tvůrcem hry. Hráč předem, nebo během hry přemýšlí, jak by si přál, aby se jeho postava vyvíjela a vytváří jí tak *projektivní identitu*. *Projektivní identita*, která je jakýmsi myšlenkovým konstruktem, či ideálem, naráží v průběhu hry jednak na *skutečnou identitu* a jednak na *virtuální identitu* – výsledná tenze mezi těmito třemi identitami vytváří a udržuje reflexivní vztah hráče a postavy⁹.

2.3 NPC postavy

NPC postavy (dále jen NPC) napomáhají vytvořit iluzi organického virtuálního světa. NPC můžeme obecně rozdělit na *přátelské* a *nepřátelské*. *Nepřátelské* NPC postavy reagují na hráčovu přítomnost útokem a jejich jediným účelem je zemřít (nebo zabít hráčovu postavu), *přátelské* NPC postavy mohou plnit více funkcí a z hlediska příběhu jsou pro nás tudíž zajímavější.

⁸ Viz 2.6 Agence

⁹ Obdobnou věc říká Murrayová (1997, 2004), když hovoří o „transformaci“.

2.3.1 Bot

Bot dodává detail virtuálnímu prostředí. Jeho funkce ve hře se podobá funkci komparsisty ve filmu – vykonávat jednoduchou činnost v pozadí, zatímco hráč prochází hrou. Většina botů nijak neovlivňuje příběh, existují však výjimky, kdy může být určitý bot svázán s *vyprávěcím satelitem* nebo *vyprávěcím jádrem*, např. v questech typu „Zabij 15 banditů“, vyskytujících se často ve starších RPG hrách.

2.3.2 Zadavatel úkolu (Quest giver)

Interakce se *zadavateli úkolů* je zásadní pro postup v příběhu. NPC tohoto druhu jsou vždy součástí *vyprávěcího jádra* či *satelitu* a oproti *botům* jsou často propracovanější, mohou mít např.: unikátní jméno, naznačenou osobní historii, distinktivní vzhled.

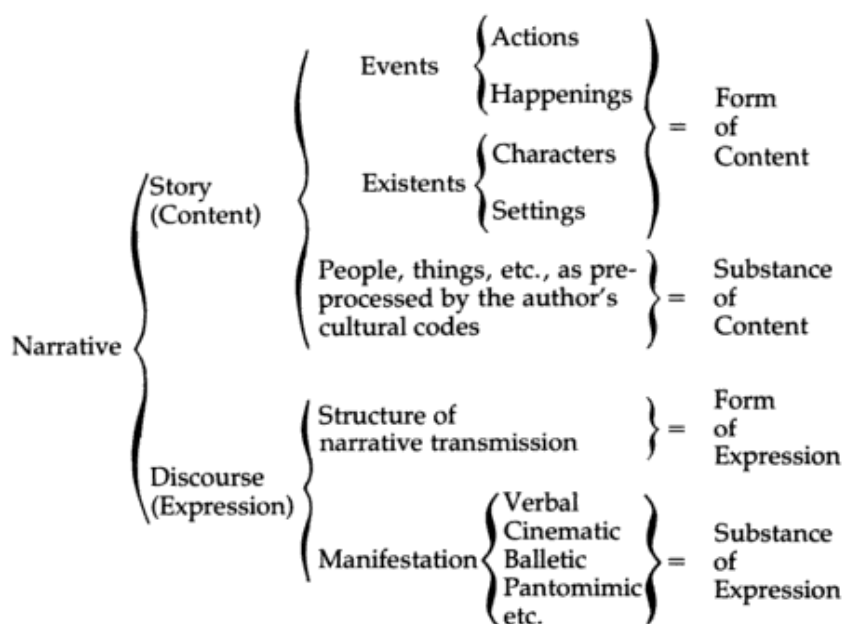
2.3.3 Společník (Companion)

Společníci se objevují již v klasických RPG hrách a první náznaky vývoje k jejich současné podobě lze vidět už ve hře *Dragon Warrior II* (Chunsoft, 1987). *Společníci* zde nejsou přítomni od samého počátku hry, jak bylo do té doby zvykem, ale musí být hráčem rekrutováni. Přestávají také fungovat jen jako doplněk hráčova souboru schopností a mají vlastní historii a agendu.

2.4 Narativ

Definice narativu podle S.B Chatmana ho uvádí jako strukturu, vytvořenou z narativních prohlášení (Chatman, 1978). Narativním prohlášením je myšlen vyprávěcí akt v různých formách, např.: ústní, textový, obrazový, dramatický. Chatman odděluje příběh vyprávění a jeho diskurz, tedy obsah od způsobu vyjádření. Toto rozdělení bude sloužit jako základ navrhované metody analyzování narativu v praktické části této práce.

Obr. 1 Chatmanova struktura narativu



Diskurz představuje *narativní možnosti*¹⁰ konkrétního média - jednak ty, kterými se odlišuje od ostatních a jednak takové, kterými se ostatním podobá. Chatman v této souvislosti používá pojmy *neurčenost* (unbestimmtheit) a *určenost* (bestimmtheit), týkající se prezentování určitých aspektů vyprávěné události a vynechávání jiných (Chatman, 1978). Kniha nemusí čtenáři popisovat oděv hlavní postavy, ten tudíž zůstává *neurčen*. Film na motivy této knihy však nemůže oděv hlavní postavy neukázat, je zde tedy *určen*.

2.4.1 Příběh (Story)

Chatmanův model uvádí příběh jako soubor *existentů* (existents) a *událostí* (events). V počítačových hrách jde tedy v případě *existentů* o celý virtuální svět se všemi postavami (hráč, NPC) i prvky prostředí (stavby, zbraně, nástroje, atd.). *Události* budeme chápat pouze jako takové dění, které se odehrává v rámci hlavních a vedlejších dějových linií hry, nebo které bylo předem zamýšleno vývojáři (např.: náhodné útoky nepřátel). *Události* dále rozdělíme na *vyprávěcí jádra* a *vyprávěcí satelity*.

- **Vyprávěcí jádra (Kernels)**, jsou takové události, které se musí odehrát při

¹⁰ Překl. z angl. „narrative affordances“

každém jednom převyprávění. Sněhurka vždycky kousne do otráveného jablka. Dovahkiin pokaždé porazí Alduina. Velitel Shepard vždy zemře v úvodní scéně Mass Effect 2.

- **Vyprávěcí satelity (Satellites)**, jsou události, které lze při jednotlivých převyprávěních vynechat nebo zaměnit, aniž by to narušilo podstatu příběhu. Holubi v *jedné verzi* pohádky pomáhají Popelce s přebíráním hrachu. Dovahkiin se *může* stát vlkodlakem. Velitel Shepard *může* pomoci Wrexovi s hledáním rodinného brnění.

2.4.1.1 Typy vyprávění

Interaktivní povaha počítačových her dovoluje uživateli, vedle předem připravených příběhů, vymýšlet a účastnit se příběhů vlastních – vyprávění je pak tedy buď skriptované, nebo emergentní (Janovský, 2012). Toto rozdělení je obvykle doplněno vysvětlením, že nad skriptovaným vyprávěním má kontrolu autor hry, ale emergentní vyprávění je plně v rukou hráče.

V této práci budeme hovořit hlavně o skriptovaných příbězích, které ovšem mohou mít částečně spontánní prvky.

2.4.2 Diskurz

Zatímco *příběh* odpovídá na otázku „co?“, *diskurz* řeší „jak?“. Tradiční naratologické modely předpokládají existenci přenosové vazby *vypravěč* → *příjemce*, která je však explicitně přítomná pouze v literárním vyprávění. E. Aarseth vyzývá k zavedení vazby *intrigant* → *intriguee* pro interaktivní fikci (tedy i počítačové hry), kdy uživatel figuruje jako *dobrovolná oběť* intrigantovi intriky (Aarseth, 1997). Role konzumenta se v interaktivním médiu mění z pasivního pozorovatele v přímého aktéra s vlastní agenci¹¹.

- **Intrigant** je alternativou literárního vypravěče, je tvůrcem intriky – v tomto smyslu je totožný s filmovým vypravěčem, který je také v samotném díle již fyzicky nepřítomný. Intrigantem je ve filmu i počítačové hře zpravidla skupina osob, podílejících se na konečné podobě díla.

¹¹ viz 2.6. Agence

- **Intrika** představuje (skrytou) zápletku, jejíž rozuzlení je uživateli předem neznámé a v závislosti na jeho akcích může proběhnout několika různými způsoby.
- **Intriguee** je uživatel (hráč).

Projev (manifestation) je stránkou narativu, která se v počítačových hrách týká nejen způsobu, jakým postavy ve hře komunikují, jak jsou nám prezentovány úkoly a zda se setkáme s cutscénami, ale i s grafickým zpracováním a *herními mechanikami*. Hry kombinují většinou několik různých vyjadřovacích forem a způsobů práce s prostorem a časem, které budeme brát při posuzování jejich *projevu* v potaz.

2.5 Imerze (*Immersion*)

Imerze je stav, ve kterém se hráčovo soustředění přesouvá z fyzického světa do světa virtuálního. Imerzi si můžeme přiblížit na situaci, kdy se čtenář knihy přestává soustředit na písmena a věty na jejích stránkách a zabývá se „sledováním“ příběhu v mysli – přestože si uvědomuje probíhající fyzický akt čtení, nevěnuje mu plnou pozornost.

Potlačení nedůvěry (Suspension of disbelief) hraje roli při navozování imerze, nejde však o synonyma. *Potlačením nedůvěry* dává hráč implicitně najevo, že je připraven přijímat vjemy z fiktivního světa bez přílišného analyzování jejich reálné pravděpodobnosti nebo faktické správnosti (Coleridge, 2007). Zásadní je pro *imerzivnost* hry zejména hráčova agence a *uvěřitelnost* NPC postav (Murray, 2004).

2.6 Agence (*Agency*)

Uživatel textového editoru po změně fontu nebo velikosti písma zažívá agenci, stejně jako uživatel programu Malování po použití funkce „Plechovka“, atd. Agence v počítačové hře je umocněna dramatickým kontextem situace, v níž je konkrétní akce

prováděna.

Termín agence označuje požitek, objevující se ve chvíli, kdy hráčova akce ve virtuálním světě vyvolala expresivní a koherentní reakci (Murray, 1997). Když hráč pochopí určitou *herní mechaniku* a je schopen jí použít a sledovat smysluplnou odezvu prostředí, zažívá agenci. Když hráč učiní rozhodnutí v rámci příběhu a toto rozhodnutí má na příběh vnímatelný dopad, jde rovněž o agenci.

Hra udržuje hráčovu agenci pomocí konstantního ujišťování, že je to právě on, kdo má plnou kontrolu nad hratelnou postavou a jejím jednáním. Pokud o ni hráč v průběhu hry přijde, je agence narušena. Ve hře *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) je možné zdánlivě nevinným rozhovorem v krčmě spustit quest, který hráče přenese o den vpřed a vyzve ho k řešení problémů, které během uplynulé noci v opilosti napáchal. Problém je v tom, že avatar doposud nevykazoval žádné známky vlastní vůle nebo osobnosti oddělené od hráče – hra tedy hráče zbavila agence. Příběh hry *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) odhaluje po zjištění identity „Origami vraha“ hráči, že jedna z jím ovládaných postav jednala za jeho zády a ve skutečnosti byla „Origami vrahem“ po celou dobu trvání hry.

2.7 Herní mechaniky

Miguel Sicart v eseji *Defining Game Mechanics* na webu GameStudies.org dělí herní mechaniky na *primární* a *sekundární*, podle složitosti a četnosti jejich používání během hry (Sicart, 2008). *Primární mechaniky* v jeho podání jsou hráči vysvětleny na počátku hry, váží se k obvyklým¹² tlačítkům na klávesnici nebo herním ovladači a hráč je používá konstantně. *Sekundární mechaniky* usnadňují dosažení hráčova cíle, ale není možné pracovat výhradně s nimi, protože jsou buď spojeny s některou *primární mechanikou* (např. kombinací tlačítek), nebo jsou k dispozici jen v určitých částech hry. Sicart dodává, že jeho dělení není pevné, a že *sekundární mechaniky* se mohou během hry měnit v *primární*, nebo být nahrazeny jinými.

Obecně můžeme za herní mechaniku považovat jakoukoli akci, kterou dovolují herní pravidla a se kterou vývojáři předem počítali.

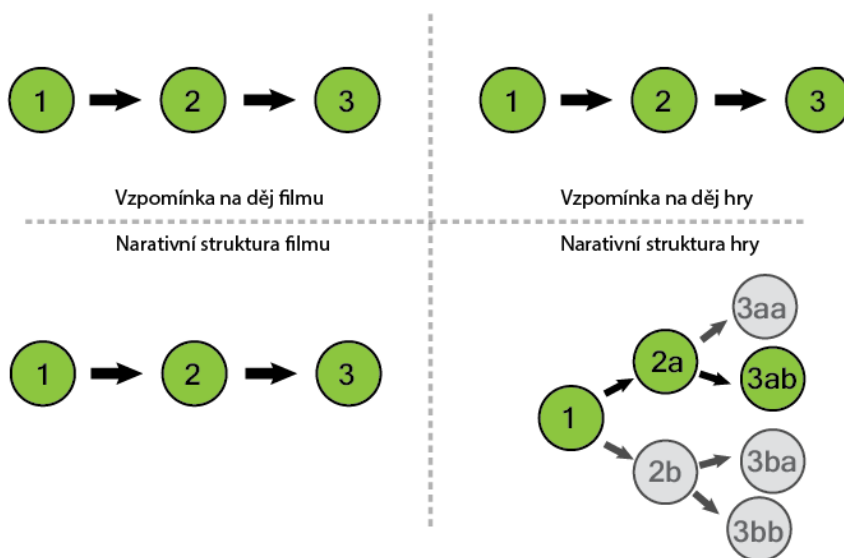
¹² W, A, S, D (pro pohyb vpřed, vzad, vlevo, vpravo), mezerník (skok), levé tlačítko myši (výstřel, úder), atd.

3. Narativní struktury a RPG

Jestliže jsme si narativ definovali jako strukturovaný soubor *narativních prohlášení*, je vhodné se na *strukturu a narativní prohlášení* podívat blíže.

Struktura běžného¹³ vyprávění je ve své formě vždy lineární a probíhající akce je většinou prezentována chronologicky. Vzpomínka na dílo bude v myslích různých diváků/čtenářů vycházet ze stejného uspořádání událostí, bez ohledu na to, kolikrát je konkrétní dílo převyprávěno. Interaktivní vyprávění, na druhé straně, lineární uspořádání nevyžaduje a může se lišit i když se snažíme hrát stejnou hru dvakrát stejným způsobem. Vzpomínka uživatele na právě dohranou hru je však stejně lineární, jako vzpomínka diváka na právě shlédnutý film. Pokud tedy hovoříme o struktuře narativu, máme v případě interaktivní fikce na mysli uspořádání všech narativních prohlášení, i těch, která zůstala v *nezjevené podobě* (Ryan, 2006).

Obr. 2 Diagram vnímané a skutečné struktury narativu



¹³ Rozuměj neinteraktivního

3.1 Formální struktura narativu

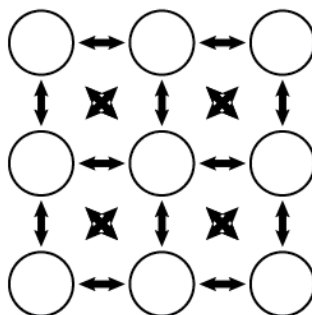
Následující čtyři modelové struktury¹⁴ (Lindley, 2005) mohou tvořit nosnou konstrukci herního příběhu samostatně, nebo v kombinacích mezi sebou. Na jejich grafické znázornění lze pohlížet dvěma způsoby – pokud se zabýváme příběhem na globální úrovni (např.: celá hra, příp. level), jde o schéma uspořádání jednotlivých dějových linií. Pakliže zkoumáme příběhy lokálně (konkrétní dějová linie), představuje graf vnitřní uspořádání jejich *vyprávěcích jader a satelitů*.

3.1.1 Otevřená struktura

Otevřenou strukturu nalzáme typicky ve hrách s *otevřeným světem*, kde jsou prvky příběhu spjaty se specifickými lokacemi napříč územím. Hráč může volně přecházet mezi příběhovými liniemi, nebo určitou linii zcela ignorovat a není za to obvykle penalizován.

Otevřená struktura se nehodí pro příběhy, vyprávěné na lokální úrovni – vyprávěcí jádra by neměla jasnou kauzální posloupnost.

Obr. 3 Formální struktura - otevřená

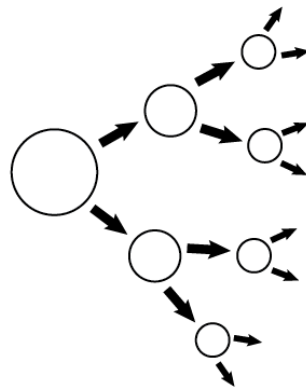


¹⁴ Lindley uvádí struktur 6 – z důvodu užšího zaměření této práce jsem se rozhodl vynechat „*exploratorium*“, které je téměř identické s „uzlovou strukturou“ a dále „*otevřenou strukturu bez příběhu*“, pro kterou zde nenacházím uplatnění.

3.1.2 Větvená struktura

Tento model využívá v odlehčené podobě mnoho počítačových her, rozvětvené části se ale záhy spojují či proplétají, takže finální verze různých variant příběhu nejsou tak odlišné, jak by graf naznačoval. Striktní dodržování tohoto modelu by vyústilo v neúnosné množství permutací. S větvenou strukturou se tedy v praxi setkáváme zejména v kombinacích s jinými typy struktur.

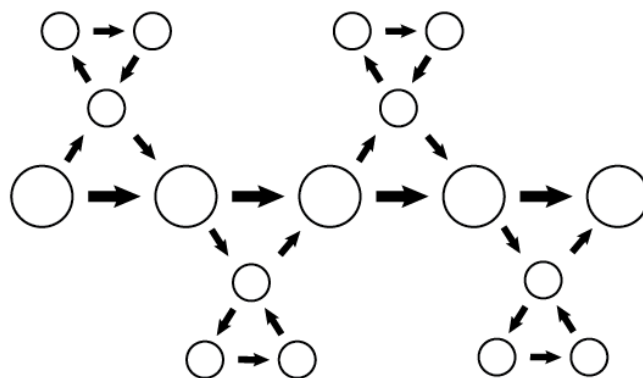
Obr. 4 Formální struktura - větvená



3.1.3 Uzlová struktura

Uživateli je konstantně umožňováno vybočovat z hlavní příběhové linie a hledat alternativní cesty a nové informace související s příběhem. Směr, kterým se příběh ubírá ovšem zůstává stejný – vybočení se dříve či později stáčí zpět k centrální linii.

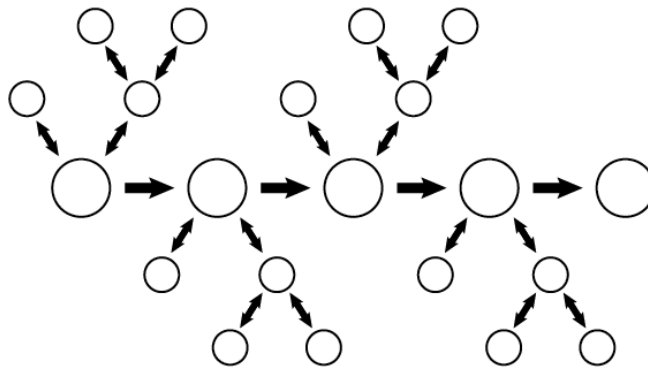
Obr. 5 Formální struktura - uzlová



3.1.4 Přejchodová struktura

Postupování centrální dějovou linií ovlivňuje dostupnost vedlejších prvků příběhu. Tento přístup je opodstatněný v případě, že vedlejší příběhové prvky mají dodávat kontext virtuálnímu světu – pokud má přechod mezi hlavními úseky příběhu viditelný dopad na charakter světa, staly by se tyto vedlejší příběhové linie po přechodu anachronními.

Obr. 6 Formální struktura - přechodová



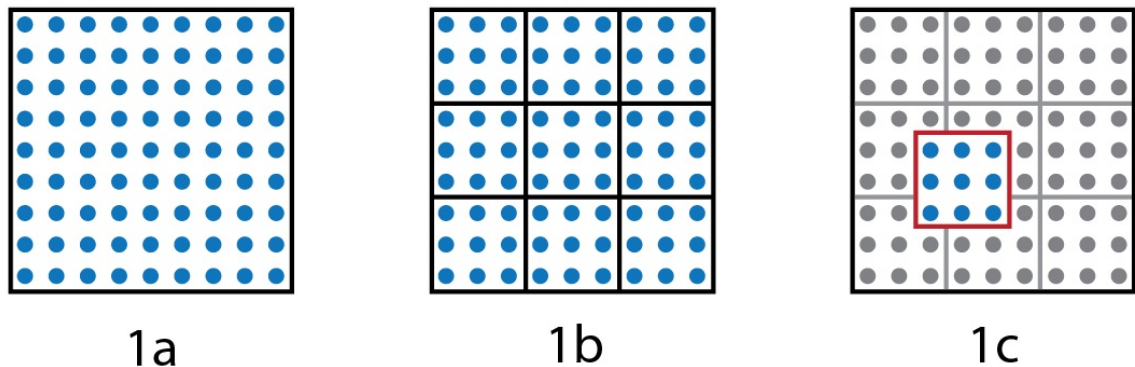
3.2 Virtuální prostor

Zásadní postavení prostoru v počítačových hrách si uvědomuje většina osobností herních studií. Aarseth považuje prostorovost za „definující prvek počítačových her“ (Aarseth, 2001), obdobně se vyjadřuje také Murrayová (Murray, 1997). H. Jenkins hovoří ve spojitosti s virtuálním prostorem o „narativní architektuře“ (Jenkins, 2004), poukazuje tak na hlubší provázanost narativu a virtuálního prostředí, která se odráží jak na úrovni jednotlivých levelů, tak celých her.

Základní jednotkou virtuálního prostoru pro nás bude level – tedy oblast, v jejímž rámci se můžeme volně pohybovat, případně vstupovat a vystupovat z jeho podlevelů. Pokud hovoříme např. o hře *The Elder Scrolls: Skyrim*, bude jedním levellem celá provincie Skyrim (bez oblasti Sovngarde) a jeho podlevely pak jednotlivá města,

jeskyně a rozvaliny, které hra načítá až při hráčově vstupu. Tato práce chápe level z hlediska hráče tak, jak naznačuje náčrt „1a“ na následujícím obrázku (Obr. 7).

Obr. 7 Level z pohledu hráče, herního vývojáře a herního engine



1a – z hráčovi perspektivy je Skyrim ohraničenou oblastí, obsahující nepřehledné množství zbraní, budov, předmětů, NPC a dalších objektů (modré tečky). **1b** – vývojář ví, že Skyrim je souborem plynule navazujících menších levelů, z nichž každý obsahuje určitý počet NPC postav a objektů. **1c** – herní engine považuje hráče za střed pomyslného pseudolevelu (červený čtverec), ve kterém se nachází objekty a NPC postavy z menších levelů, jimiž hráčův pseudolevel momentálně prochází – žádné jiné objekty a NPC v tu chvíli neexistují (rovněž nejsou načtené).

3.2.1 Vyprávění skrze prostředí

Vyprávění skrze prostředí (Environmental storytelling) je podle Jenkinse zásadní pro vytvoření imerzivního narativního zážitku (Jenkins, 2004). Členění prostoru, architektura staveb a design objektů uvnitř virtuálního světa má hráče lákat svou povědomostí a vybízet ho k objevování. Může jít jak o přímou podobu herního prostoru s již existujícím prostředím – jak je tomu v sérii her *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2012) s replikami skutečných měst, nebo *Star Wars* (LucasArts, 2003-2012) s replikami fiktivních měst, známých z filmů. Může se jednat také o tématickou podobu – např. *Skyrim* svým zasazením evokuje epos o Beowulfovi.

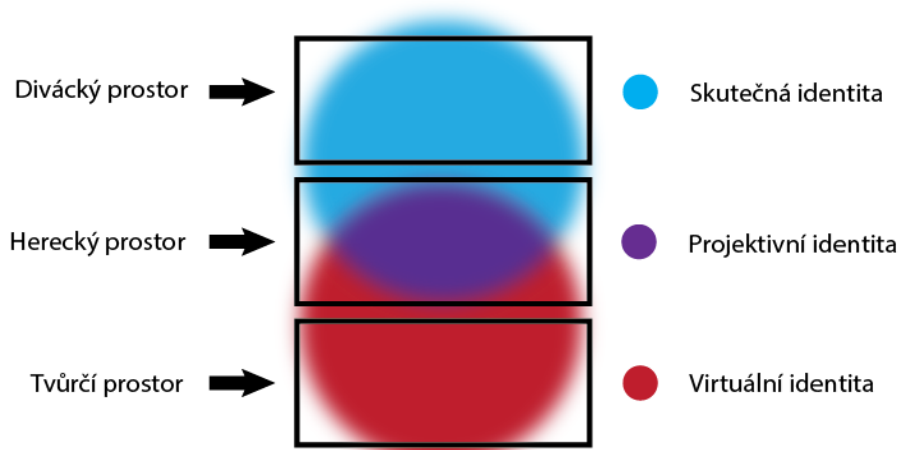
3.2.2 Level jako jeviště

Murrayová připodobňuje hry se silným příběhem k dramatu a v návaznosti na Aarsethův „kybertext“ (Aarseth, 1997) zavádí pojem „kyberdrama“ (Murray, 1997).

Dále také poukazuje na rozdíl mezi *agencí* a *dramatickou agencí* (Murray, 2004), z nichž ta druhá představuje hráčovu svobodu řídit náladu, nebo spíš tón scény – například volbou oděvu avatara, či změnou úhlu pohledu kamery, apod.

Souvislost s dramatem uvádí také K.L. Whitlocková, když aplikuje McAuleyho členění divadelního prostoru na oblast počítačových her (Whitlock, 2004). *Divácký, herecký* a *tvůrčí prostor* v jejím pojetí je pak možné dát do souvislosti s Geeho dělením identit (viz 2.2) a přiřadit konkrétní identitu korespondujícímu prostoru (*virtuální identita* → *tvůrčí prostor*, *skutečná identita* → *divácký prostor*, *projektivní identita* → *herecký prostor*).

Obr. 8 Geeho identity v McAuleyho prostorech



4. Narativní analýza – Případové studie

4.1 *The Elder Scrolls: Oblivion*

4.1.1 Herní mechaniky a náplň hry

Oblivion dává hráči na výběr ze spousty činností, které je možné ve hře vykonávat. Skriptovaných questů je zhruba 230, z toho alespoň dva jsou tzv. „nekonečné“ (náhodně generované). Hráč však není nucen věnovat se skriptovaným příběhům. V Oblivionu lze trávit hodiny lovením, nebo hledáním pokladů a díky emergentnímu systému „Radiant A.I.“ bude svět reagovat na hráčovo jednání, podle svých vnitřních pravidel. V praxi to potom vypadá tak, že hra přiřadí všem NPC postavám počáteční dispoziční k hráčově postavě – negativní nepřátelům, neutrální strážím a náhodnou (mírně negativní, neutrální, nebo mírně pozitivní) ostatním. Tyto dispoziční se během hry proměňují. Systém bude také při procházení otevřeným světem náhodně generovat nepřátele na úrovni, odpovídající té hráčově.

4.1.2 Formy narativního obsahu

- **Knihy a texty**

Určitá část knih zvyšuje po interakci konkrétní dovednost postavy, ale většina jich slouží jen pro dokreslení světa – jedná se o kosmologické a historické studie, náboženské příběhy, nebo fiktivní romány.

Vedle knih jsou k přečtení také plakáty, papíry s recepty a poznámkami osobního charakteru, nebo volně dostupné noviny, jejichž obsah se proměňuje v závislosti na splněných částech příběhu.

- **Cutscény**

Jediné dvě cutscény v celé hře značí začátek a konec hlavní příběhové linie – první je nostalgickým ohlédnutím za dobou vlády Uriela Septima VII., a druhá posmrtným rozloučením Martina Septima s hráčem a vyjádřením naděje pro budoucnost země.

- **Akce**

Akce je zde základní náplní hry. Většinou jde o hledání lokality questu, následný boj (nebo plížení) a nalezení cíle questu. Emergentní prvky prostředí mimo oblast měst jsou schopny generovat akci kontinuálně, pokud hráč cestuje pěšky a ne pomocí mapy.

- **Konverzace a dialogy NPC postav**

Konverzace a dialogy NPC postav jsou hlavními přenašeči narativního obsahu v Oblivionu. Téměř vždy je nutné s někým mluvit, pokud chceme postoupit dějovou linií dál a posléze se k němu vrátit a hovořit znovu, aby byl aktivován následující příběhový úsek.

Některé questy se spustí automaticky, jakmile hráč zaslechne rozhovor dvou či více NPC postav, probírajících relevantní téma.

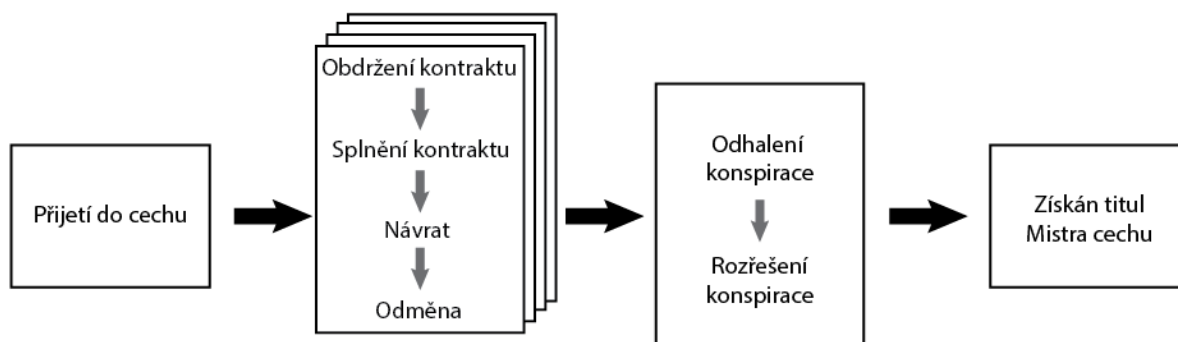
4.1.3 Struktura děje

Kromě emergentního vyprávění, které má jen zřídka náznaky ucelené struktury, se v Oblivionu setkáváme se třemi typy příběhů. Hlavní příběhová linie se zabývá v abstraktní rovině bojem dobra a zla, reprezentovaným dvěma postavami – Martinem Septimem a démonem jménem Mehrunes Dagon. Hráčova postava tedy není ve skutečnosti hlavním aktérem tohoto konfliktu, ale plní funkci pomocníka. Vedlejší příběhové linie pak řeší konflikty uvnitř mocenských organizací (cechů) a samostatné nahodilé questy se týkají problémů běžných lidí.

Při porovnávání jednotlivých vedlejších příběhových linií snadno narazíme na opakující se vzorce.

Vedlejší příběhy se týkají Cyrodiilských cechů – cechu zlodějů, cechu nájemných vrahů, cechu mágů a cechu bojovníků. Děj se vždy rozvíjí stejným směrem – po dokončení řady velice podobných úkolů, se začnou objevovat známky dlouhodobého spiknutí, nebo utajovaného plánu v nejvyšších patrech organizace. Hrdina tuto konspiraci odhalí, nebo je do ní vtažen některým z účastníků a má nezanedbatelný podíl na jejím rozuzlení. Následně jsou jeho zásluhy rozpoznány ostatními členy organizace a je mu svěřeno její vedení.

Obr. 9 Oblivion – vedlejší příběhové linie



4.1.4 Členění prostoru

Oblivion se odehrává v otevřeném světě s devíti městy, oddělenými od okolní přírody kamennými hradbami. Každé město a každý dům v něm je při hráčově vstupu individuálně načítán – vytváří tedy samostatné levely. V celé hře je kolem 9000 objektů (včetně NPC postav), takže rozdělení na různé oblasti je spíš otázkou snížení hardwarových nároků, než estetickým záměrem.

Hráč má pro usnadnění navigace k dispozici mapu, která slouží zároveň jako prostředek pro „rychlé cestování“ mezi již navštívenými lokacemi. Pokud hráč prochází světem pěšky, může se při hledání svého cíle řídit kompasem, který je součástí uživatelského HUDu.

Naprostá většina NPC postav je spjata s konkrétní oblastí, kterou neopouští, ale je možné narazit na příběhově významné postavy, které v určitých intervalech přecházejí od města k městu.

Sledování příběhových linií zavede hráče do každého města alespoň jednou – questy jsou po světě rozmístěny tak, aby hráč nezůstával v jedné oblasti příliš dlouhou dobu. Cestování pěšky může být riskantní, protože svět mimo hradby obsahuje spoustu nepřátel. Ambientní hudba hráče upozorňuje na blížící se nebezpečí a dává mu vědět, když pomine. Zvuková složka prostoru je subtilní a hráč ji časem přestane vnímat, alespoň dokud nezmění tempo a rytmus, čímž naznačuje změnu situace nebo již zmíněné nebezpečí.

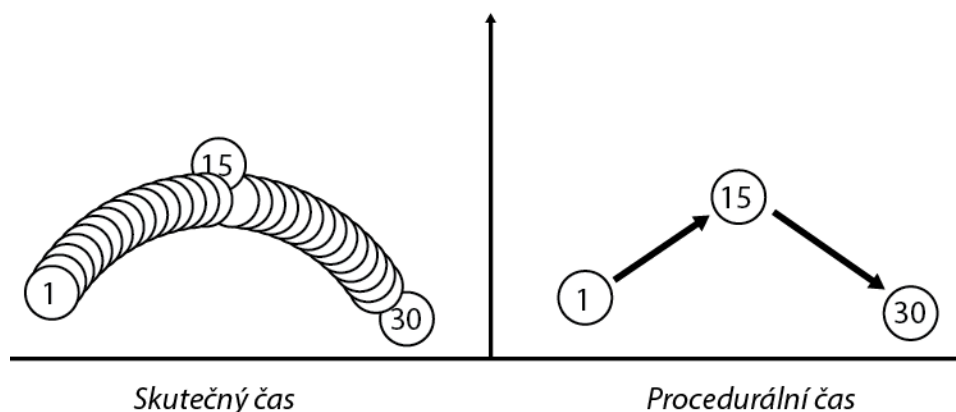
4.1.5 Členění času

Čas je v případě počítačových her poněkud komplikovanou záležitostí, protože běží v několika vrstvách různou rychlostí. Cyrodiil (a zbytek Tamrielské říše) se řídí kalendářem, v němž rok trvá 12 měsíců, každý měsíc má mezi 28 až 31 dny a každý den 24 hodin – tato časová vrstva sice probíhá nepřetržitě a hráč může kdykoli zjistit aktuální datum a hodinu dne, ale ve skutečnosti má pouze estetický význam a virtuální svět se na základě tohoto času neproměňuje (s výjimkou střídání dne a noci). Tamrielský čas plyne 30 krát rychleji než skutečný čas, tedy hodina v Tamrielu je dvěma minutami před monitorem počítače. Trvání efektů kouzel a elixírů má časový limit, tento je však měřen pomocí skutečného času – např.: *elixír zdraví* zvýší hodnotu „života“ postavy o 10 bodů na 60 sekund, tj. 30 minut tamrielského času.

Hlavní příběhovou linií, pokud se hráč věnuje pouze jí, je možné projít za 7 hodin skutečného času. „Oblivionská krize“ tedy v tomto případě trvá necelých 9 dní. Na oficiálních i neoficiálních internetových fórech je možné nalézt příspěvky¹⁵ hráčů, kteří hráli (hrají) Oblivion již více než 200 hodin, takže *jejich* „Oblivionská krize“ trvala (trvá) pomyslných 16 let.

Skutečný čas můžeme ztotožnit s Genetteho *časem diskurzu*, tamrielský čas pak s *časem narativním* (Genette, 1980). Zmiňovaná komplikace nastává ve chvíli, kdy si uvědomíme existenci třetí vrstvy času, z hlediska příběhu nejdůležitější, které budeme říkat *procedurální*.

Obr. 10 Procedurální čas



¹⁵ <http://forums.bethsoft.com/topic/1457871-what-date-is-it-in-your-game/>

Procedurální čas závisí na hráčově postupu v jednotlivých příběhových liniích a na rozdíl od *diskurzivního* a *narativního času* ho tyto linie nesdílí – každá z nich se řídí vlastním. *Procedurální čas* neplyne v pravém smyslu slova, spíše se posunuje „skoky“ mezi stavy vymezenými pomocí *vyprávěcích jader*.

Řekněme, že stav (1) je stavem, ve kterém se Cyrodiil nachází na počátku hry. V tuto chvíli je možné najít jedinou „Bránu do Oblivionu“, a to u města Kvatch. Jakmile je tato „Brána“ uzavřena a hráč splnil quest „Najdi dědice“, hra se přesune do stavu (15) – dojde k vygenerování deseti nových „Bran“ v deseti náhodně zvolených oblastech Cyrodiilu. Po splnění questu „Dagonova svatyně“ přechází hra do stavu (30), kdy se objeví „Brány“ v 7 specifických lokacích (stejných při každé přehrávce).

„Problémem“ zde není samotný *procedurální čas*, ten, jak uvidíme na příkladech dalších her, je přítomen běžně. Jedná se o jeho rozpor s *narativním časem*, který narušuje agenci. Ústřední konflikty příběhových linií jsou často urgentní a NPC postavy poukazují na důležitost promptního jednání. Hráč tuto naléhavost ale nepocítuje – mezi zadáním a splněním questu může uplynout i několik let (viz výše) bez jakýchkoli následků.

4.1.6 Shrnutí

Protože hra nemá definitivní konec a tempo hry si určuje sám hráč, není v případě Oblivionu dost dobře možné hovořit o stupňování napětí, nebo se pokoušet příběhové části graficky znázorňovat.

Protagonista - „Hrdina města Kvatch“ neprochází charakterovým vývojem. Jediné změny, týkající se jeho osoby, mají podobu zvyšování úrovně schopností. Různé NPC postavy se čas od času pokusí přejít v konverzaci s hráčovou postavou do důvěrnější roviny a vyzdvihnout určitou vlastnost, kterou na ní oceňují. Tato snaha se však mívá účinkem - „Hrdina města Kvatch“ postrádá *virtuální identitu* a hráč neovlivňuje příběh natolik, aby NPC postavy mohly o jeho *skutečné* či *projektivní identitě* cokoli usuzovat.

4.2 Bioshock 2

4.2.1 Herní mechaniky a náplň hry

Cílem hry je úspěšně projít různými částmi města, přežít střety s všudypřítomnými nepřáteli a nalézt ztracenou „dceru“ ovladatelné postavy - Subjektu Dely. Delta má k dispozici konvenční střelné zbraně a vrták na pravé ruce a speciální schopnosti (plasmidy) na levé ruce. Plasmidy vyžadují ke svému fungování látku zvanou „EVE“, kterou si Delta aplikuje injekcí do těla. Hráč může zbraně a schopnosti libovolně kombinovat a střídát.

Postava Dely zvyšuje svou úroveň nákupem vylepšených verzí zbraní a schopností – za peníze je možné zlepšovat mechanické nástroje, pro plasmidy je nutné mít dostatek „ADAMu“. „ADAM“ je nejčastěji získáván prostřednictvím Sestřiček – hráč musí Sestřičku ochránit před nepřáteli dostatečně dlouhou dobu, aby byla schopná vyextrahovat „ADAM“ z tělních tekutin mrtvých nepřátel.

4.2.2 Formy narativního obsahu

- **Audiodeníky**

Osobní audiodeníky obyvatel města Rapture uvádějí události hry do souvislostí a v případě důležitých postav příběhu nechávají nahlédnout do motivací jejich jednání. V prvních dvou levelech se jich nalézá osm, v každém dalším pak kolem dvaceti. Audiodeníky, které nejsou zásadní pro postup do dalšího levelu nemusí hráč přehrávat, ty potřebné se spustí automaticky po zvednutí. Zpravidla každý nový typ nepřítele je spojen s konkrétním audiodeníkem, v němž je představen jeho původ a vysvětleno, proč vypadá tak, jak vypadá.

- **Cutscény**

Bioshock 2 využívá cutscény podobně jako Oblivion, tedy v minimální míře. První cutscénou hra začíná, druhá se objevuje ve zlomovém okamžiku příběhu a poslední hru uzavírá.

- **Konverzace**

Nejedná se zde o konverzace v pravém slova smyslu, protože Subjekt Delta nemluví. Typická konverzační situace má podobu monologu NPC postavy pronášeného k Deltovi.

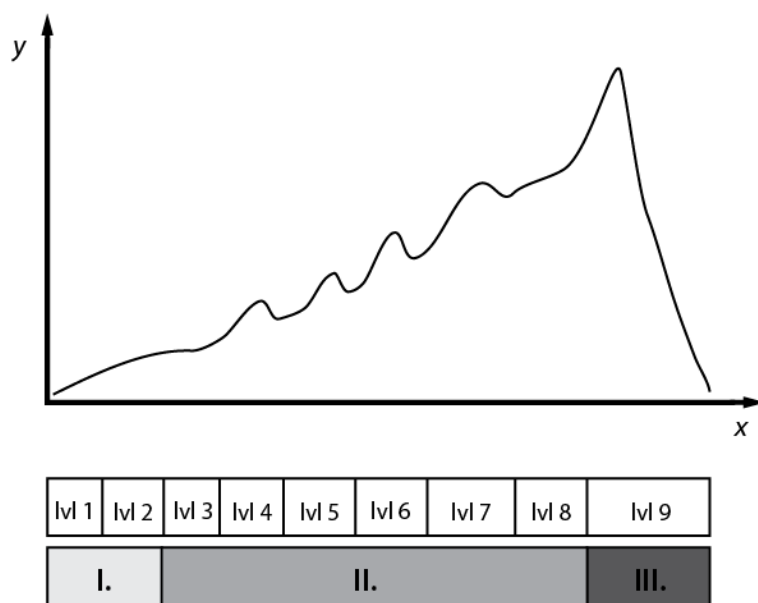
- **Akce**

K větvení příběhu dochází na základě akce – jak hráč naložil se Sestřičkami a jak se vypořádal s důležitými NPC postavami.

4.2.3 Struktura děje

Děj hry probíhá na dvou úrovních – globálně jako příběh o Deltově cestě podoceánským městem Rapture za záchranou „dcery“ Eleanor, který má zjevnou tříaktovou strukturu, dále jako sekvence lokálních příběhů, ohraničených prostorem dílčích levelů, s vlastním vnitřním uspořádáním.

Obr. 11 Bioshock 2 – stupňování akce



Počáteční cutscéna a první dva levely seznamují hráče s centrálním konfliktem, antagonistou a základními informacemi o virtuálním světě. Tento úsek hry (I.) slouží v podstatě jako tutoriál (lvl 1) a tréninkový level (lvl 2), resp. úvod do děje.

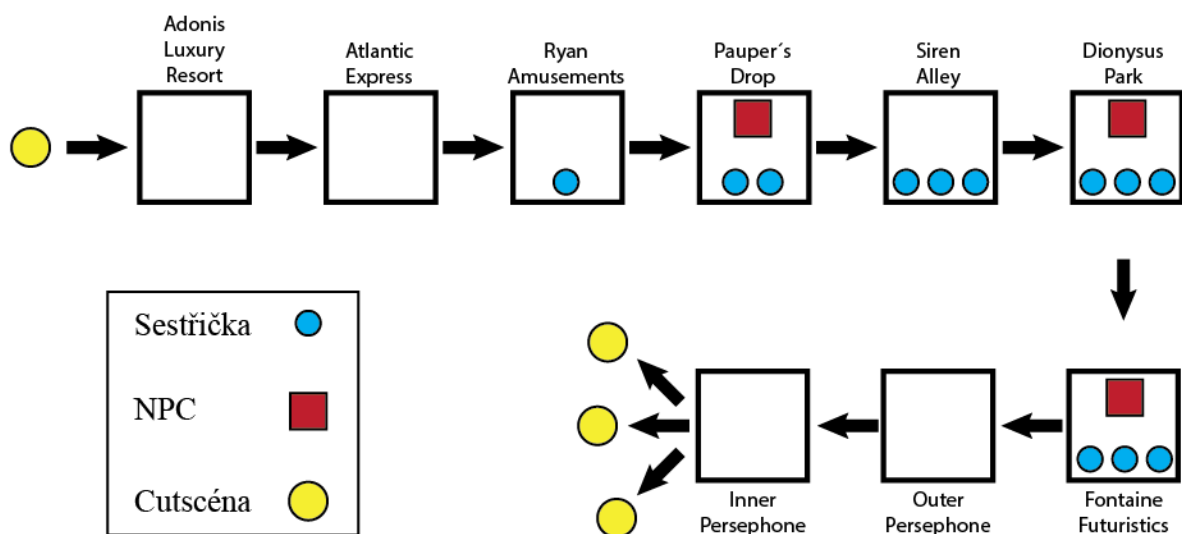
Po opuštění úvodní části hry, se hráč poprvé setkává se Sestřičkou (lvl 3) a může tedy začít rozšiřovat své schopnosti. Celý druhý úsek (II.) se nese v duchu rozvíjení postavy a současně zvyšování obtížnosti a řešení místních konfliktů mezi Deltou a NPC postavami. Každý z těchto konfliktů musí být rozuzlen, aby bylo možné přejít do další části města. V jednotlivých levelech (lvl 4 – 7) hráč nalézá audiodeníky, vysvětlující proč konkrétní NPC postava brojí proti Deltovi, případně proč by měl Delta brojit proti ní – to slouží hráči jako expozice lokálního příběhu. Následuje hledání té které NPC postavy, zpravidla doprovázené soubojem s nepřáteli, útočícími ve vlnách. Po jejím nalezení záleží na povaze sporu, jestli hráč dostane možnost nechat ji žít.

Poslední část druhého úseku (lvl 8) je jakýmsi intermezdem před závěrečnou eskalací centrálního konfliktu. Vizuální stránka i tempo hry se mění a hráč má možnost vidět město Rapture očima Sestřičky. Místo vedlejší NPC postavy zde stojí Delta tváří v tvář hlavnímu antagonistovi příběhu, ale k souboji s ním nedochází.

Vyvrcholením děje je boj mezi Deltou a nepřetržitě přicházejícími nepřáteli (zastupujícími záporného hrdinu) a konečně útěk na hladinu (lvl 9).

Příběh zahrnuje tři konce (cutscény) – „dobrý“, „neutrální“ a „špatný“ a každý z nich pak ve dvou možných variantách. Hra průběžně monitoruje některá hráčova rozhodnutí a na závěr přehraje takovou cutscénu, která odpovídá definovanému poměru mezi proměnnými.

Obr. 12 Bioshock 2 - schéma



Z tohoto znázornění je patrné, že na podobě závěrečné cutscény se podílí až 15 proměnných. Získání „dobrého konce“ je podmíněno záchranou všech Sestřiček, pro „špatný konec“ je třeba všechny Sestřičky zabít. „Neutrální konec“ značí, že některé Sestřičky byly zachráněny a jiné zabity. Osud záporného hrdiny se odvíjí od toho, jak hráč naložil s NPC postavami – pokud ukázal milost, antagonistu v cutscéně přežije.

4.2.4 Členění prostoru

Hra se odehrává převážně v interiérech budov podoceánského města Rapture, inspirovaných stylem art deco. Vodní motivy jsou využívány pro navození atmosféry – korál prorůstající neudržovanými chodbami, zvuky velryb upozorňují na přítomnost Velkého Taťky, voda vytékající z prasklého potrubí. Každý level má podobu koridoru s množstvím odboček, ve kterých se nachází munice, nové typy zbraní, „EVE“ a audiodeníky. Nesetkáváme se zde s podlevely, které by herní engine musel individuálně načítat. Jakmile hráč aktuální level opustí, nemá možnost se do něj později vrátit.

Vnitřní uspořádání prostoru vybízí k taktizování a odměňuje používání vhodných plasmidů - „mokré“ oblasti zvětšují efekt elektrického plasmidu, olejové skvrny lze zapálit i s nepřáteli poblíž, apod. Prostředí má navíc velmi propracovanou evokativní vrstvu, která vytváří uvěřitelný fikční svět.

4.2.5 Členění času

Píše se rok 1968 – to je první a jediná zmínka, týkající se *narativního času*. Protože nic nesevídčí o opaku, můžeme se domnívat, že *narativní čas* je totožný s *časem diskurzu*. Průměrná doba trvání hry od začátku do konce je zhruba¹⁶ 13 hodin. V konkrétním levelu lze zůstat neomezeně dlouhou dobu, ovšem po dokončení lokálního příběhu a nalezení všech audiodeníků tam nebude nic dalšího na práci. Děj se neposouvá, dokud hráč nepřejde do následujícího levelu.

Výjimkou z pravidla *narativní čas = diskurzivní čas* jsou chvíle mezi odchodem z jednoho levelu a vstupem do dalšího, kdy je tento přechod pro hráče vymezen dobou, kterou jeho hardwaru trvá načtení příslušné virtuální oblasti. Z pohledu Delty se doby přecházení různí – jednou je to delší cesta vlakovou soupravou, jindy chvilka ve výtahu.

¹⁶ <http://www.gamelengths.com/games/playtimes/Bioshock+2/>

Podobné *výpustky* nejsou v počítačových hrách ničím zvláštním a obvykle je možné vytvořit si alespoň řádovou představu o uplynulém čase.

4.2.6 Shrnutí

Bioshock 2, stejně jako *Bioshock* (2K Games, 2007) před ním a *Bioshock: Infinite* (2K Games, 2013) po něm, je v první řadě příběhem jedince, který se ocitá v nepřátelském prostředí. I přes absenci cutscén a Deltovu neschopnost mluvit má hra velmi silný narativ, přenášený zejména prostředím. Město Rapture ukazuje kontrast mezi extrémním objektivismem, který zapříčinil jeho pád, a de facto komunismem, ve kterém hledá spásu.

Charakterový vývoj protagonisty je zde nahrazen osobnostní proměnou jeho „dcery“ Eleanor. Ta si sledováním Deltova jednání upravuje svou životní filosofii a morálku, jak je zřejmé na konci hry. *Virtuální identita* tak nepřichází do konfliktu s *projektivní identitou* tím, že by hra prostřednictvím Delty říkala hráči, jak se má cítit.

4.3 *Deus Ex: Human Revolution*

4.3.1 Herní mechaniky a náplň hry

Deus Ex: Human Revolution dává hráči volnou ruku při volbě preferovaného herního stylu. Z velké části lze tuto volnost přičíst množství augmentací (speciálních schopností) a možností jejich kombinování. Zatímco *Bioshock 2* po hráči používání speciálních schopností (plasmidů) nepřímo vyžaduje (zvyšující se množství a síla nepřátel + omezené množství munice), *Deus Ex: HR* je možné dokončit bez aktivování jediné augmentace.

Hra automaticky střídá pohled první a třetí osoby. Tato mechanika umožňuje imerzivní akci, aniž by protagonista příběhu – Adam Jensen, byl během akčních částí odsunut do pozadí. Podílí se na tom také fakt, že Adam občas hovoří, zatímco ho hráč ovládá.

Za zmínku stojí možnost „přesvědčování“ NPC postav v rámci konverzací. Kromě toho, že jedna z augmentací je zaměřena speciálně na jeho usnadnění, je možné stejného výsledku dosáhnout prostým sledováním řeči těla a výrazu tváře postav. NPC postavy navíc při každé přehrávce reagují na hráčovi přesvědčovací pokusy jinak, lépe řečeno mění se sekvence konverzačních voleb, které herní engine považuje za „správné“. Stejná postava tak jednou podlehne hráči, který s ní hovoří empaticky a jindy tomu, kdo se jí pokusí zastrašit.

4.3.2 Formy narativního obsahu

- **Cutscény**

Zde jsou cutscény používány pro oddělování příběhových částí a dramatizaci dějových zvrátů. Protože jsou předrenderované, neumožňují hráči zasahovat do jejich průběhu a to ani tehdy, zahrnují-li konverzaci mezi hratelnou postavou a NPC.

- **Emaily a „digitální diáře“**

Zabezpečené počítače obsahují útržky elektronické komunikace mezi NPC

postavami, z nichž lze získat užitečná hesla a dodatečné informace týkající se jak questů, tak událostí probíhajících ve virtuálním světě. Přístup k emailům je podmíněn hráčovou schopností „hackování“, takže obdržení těchto informací závisí na zvoleném stylu hraní. „Digitální diáře“ plní podobnou funkci, ale nejsou nijak chráněné – jejich množství ve hře naznačuje, že jsou rozšířenou formou zaznamenávání poznámek a předávání vzkazů, která nahradila klasickou papírovou formu.

- **Konverzace a dialogy NPC postav**

Větvení příběhu probíhá zhruba z poloviny prostřednictvím konverzací. Pokud rozhovor iniciuje hráč, vybírá si tématickou oblast, o které si přeje mluvit (např. Augmentace, Protesty, Kde najdu...? Jak se dostanu...?, atd.). Když se slova ujme NPC postava, vybírá hráč tón své reakce (např.: Odmítavě, Agresivně, Přátelsky, apod.). Samotné větvení pak závisí na tom, jestli hráč někoho o něčem přesvědčil, nebo někoho k něčemu přinutil.

Dialogy mezi NPC postavami plní podobnou funkci jako emaily, ale týkají se spíš nálady ve společnosti, než skutečně užitečných informací.

- **Akce**

Akce se podílí na příběhovém větvení zvoleným herním stylem. Kromě souboje s bossy, které vždy končí bossovou smrtí, má hráč ve všech ostatních případech možnost nepřátele jen omráčit a udržovat si tak dobrou „pověst“ - ta ve finále ovlivní Adamův závěrečný monolog.

4.3.3 Struktura děje

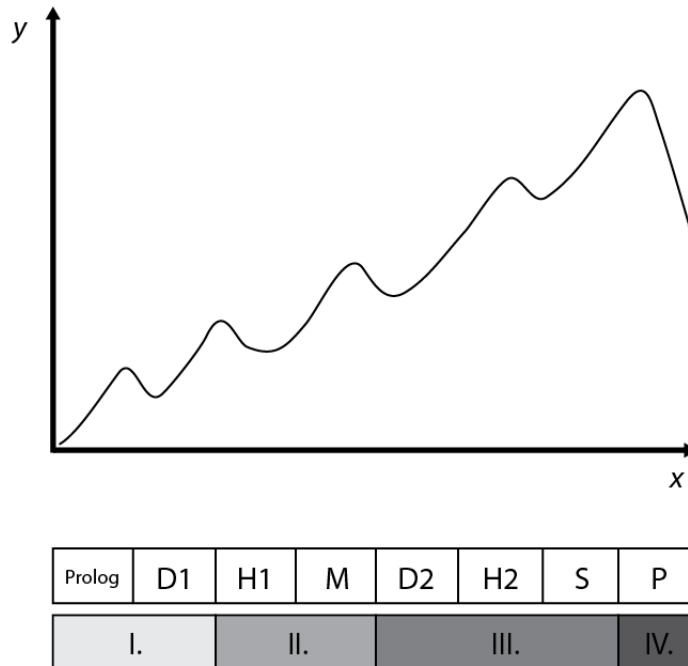
Příběh se skládá z prologu, sedmi kapitol a epilogu. Každá kapitola obsahuje různý počet *vyprávěcích jader* a *vyprávěcích satelitů*. Jakmile hráč projde všemi *vyprávěcími jádry* v kapitole, ztratí přístup k těm *satelitům*, které jsou s ní spojené.

Vyprávěcí jádra mají variabilní prvky, takže klíčové situace se sice musí odehrát, ale průběh událostí, kterými jsou tyto situace tvořeny, se může v každé přehrávce lišit. Aby tvůrci hry zachovali iluzi skutečně *větvené struktury*, v níž mají všechna rozhodnutí hráče zaznamatelný dopad na rozvoj příběhu, jsou varianty uvnitř jednotlivých *jader* zastoupeny číselnou hodnotou, která spoluutváří Adamovu „pověst“ mezi NPC postavami. Konkrétní důsledky hráčových voleb se často projeví až v následující

kapitole.

Vyprávěcí satelity zde fungují stejně jako *jádra*, jen s tím rozdílem, že sféra jejich vlivu nepřesahuje danou kapitolu. Hráčova rozhodnutí se odráží jen na typu a výši odměny za splněný quest.

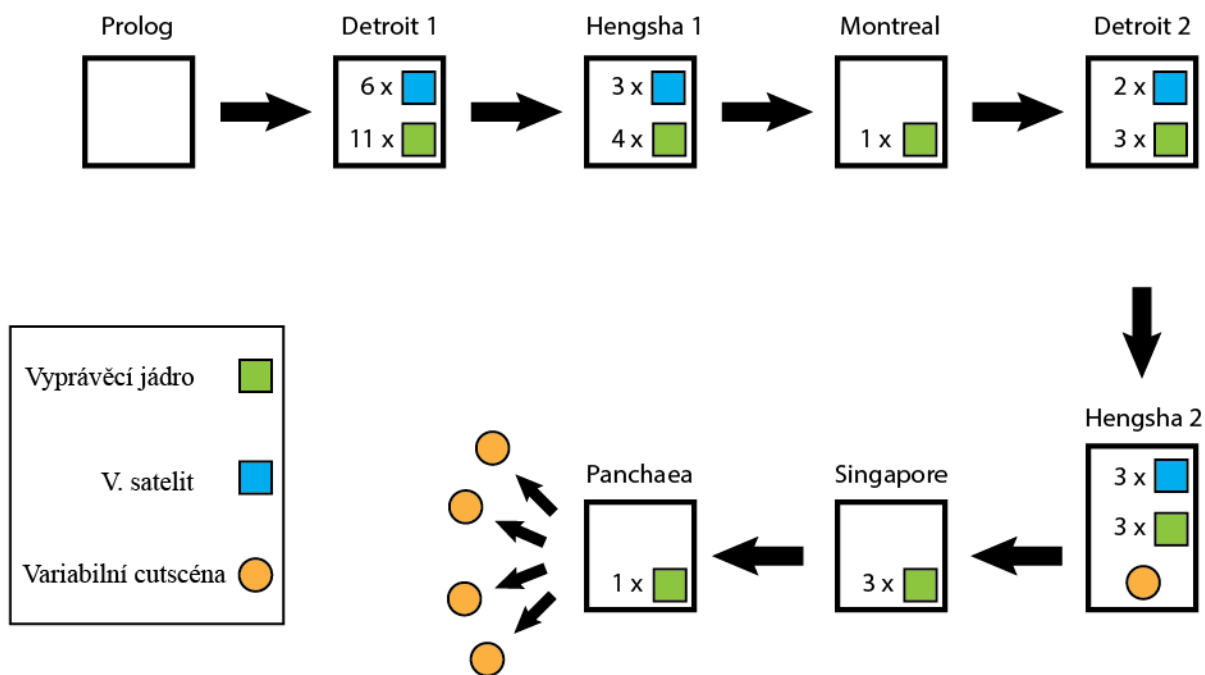
Obr. 13 Deus Ex: HR – stupňování akce



Úvodní část hry a následná cutscéna tvoří prolog a protože se odehrává šest měsíců před událostmi hlavní dějové linie, můžeme ji chápat jako malý samostatný level. Čtyři úseky (I. - IV.) představují čtyři proměny centrální zápletky, které mění Adamovi cíle. V prvním úseku (I.) pátrá Adam po původci hackerského útoku na Sarif Industries a přichází na stopu teroristům. V druhém úseku (II.) stopuje teroristy a dozvídá se o Illuminátech a členech vědeckého týmu, kteří jsou od prologu považováni za mrtvé. Ve třetím úseku (III.) se zabývá hledáním vědců, po jejichž záchraně začíná hrozit celosvětová krize, kterou Adam ve čtvrtém úseku (IV.) zažehná.

Vrcholy křivky na Obr. 13 reprezentují zvraty v ději a do značné míry korespondují s rozdělením příběhu na úseky. Zvrat je obvykle doprovázen bojem s bossem, nebo ztrátou důležité NPC postavy (únos Megan Reed v úseku I., smrt pilotky Faridah Malik v úseku III.).

Obr. 14 Deus Ex: Human Revolution - schéma



Příběh hry *Deus Ex: Human Revolution* je na globální úrovni vzorovou *přechodovou strukturou*. Virtuální svět prochází ve hře bouřlivými změnami, které jsou patrné v levelech (kapitolách) do nichž se hráč po čase vrací – Detroit se mezi první a druhou návštěvou mění z relativně klidného města v oblast zmítanou občanskými nepokoji, kde se střetává protestující dav s policejními složkami. Hengsha je pro změnu obsazena hlídkami soukromé bezpečnostní služby, která přebírá řízení města do vlastních rukou.

Příběhové linie od sebe nejsou oddělené tak, jako v jiných hrách – vedlejší questy zde mají návaznost na hlavní děj a doplňují ho dodatečnými souvislostmi.

Hra obsahuje jedinou variabilní cutscénu, mimo epilóg, která bere v potaz *vyprávěcí satelit*. V levelu „Hengsha 2“ je hráči nabídnut vedlejší quest, jehož splnění zastaví občasně výpadky Adamova „retinálního augmentu“ (prezentované jako glitch postihující uživatelský HUD). Jestliže hráč věnoval pozornost narativu prostředí, má se před tímto questem na pozoru – hra totiž už nějakou dobu naznačuje propojení augmentačních klinik s tajnou organizací Illuminátů. Cutscéna na konci kapitoly pak v jedné verzi (pokud hráč navštívil kliniku) ukazuje Adama, překvapeného náhlou ztrátou svých schopností a následný souboj s bossem levelu je o to těžší. V druhé verzi (pokud

hráč quest ignoroval) je překvapen boss, protože Adam se zdá být nezasažen.

Na konci hry čelí Adam/hráč rozhodnutí, které potenciálně ovlivní směr vývoje lidstva. Počet dostupných možností se odvíjí od toho, zda hráč hovořil se všemi důležitými NPC postavami v poslední kapitole – může se tedy jednat o 2,3, nebo 4 varianty. Každá závěrečná cutscéna má navíc 3 různá vyznění, odrážející se v Adamově finálním monologu, který ji doprovází. Jde tedy o 12 více či méně odlišných konců.

4.3.4 Členění prostoru

Deus Ex: Human Revolution se odehrává na skutečných a fiktivních místech planety Země v nepříliš vzdálené budoucnosti. Levely mají podobu měst, resp. městských částí, případně komplexních prostorných budov. K cíli každého questu vedou přinejmenším dvě různé cesty – s množstvím aktivovaných augmentací se počet alternativních cest rozšiřuje.

Tvůrci hry zakomponovali do interiérů spousty detailů, které pomáhají hráči lépe poznat osobnost postav. Prohlídkou Jensenova bytu je například možné dozvědět se více o jeho *virtuální* identitě. Rozbité zrcadlo v koupelně naznačuje, že se Adam stále nesmířil s rozsáhlou robotizací svého těla. Rozestavěné vodní hodiny pak mohou představovat neobvyklý koníček, nebo snahu o zvládnutí jemné motoriky mechanických rukou. Tak jako *Bioshock 2* vyprávěl prostředím příběh celé společnosti, prostředí v *Deus Ex: HR* vypráví příběhy jednotlivců.

4.3.5 Členění času

Příběh se odehrává v roce 2027. Pokud nepočítáme prolog, který od zbytku příběhu dělí půl roku, ovládáme Adama Jensea nanejvýš několik týdnů (*narativního času*). Hra ve svém vyprávění používá na několika místech nedefinované *výpustky*, takže například není zřejmé, jak dlouho trvá cestování mezi kontinenty, nebo aktivace augmentací po jejich zakoupení.

Hra se sice pohybuje vpřed primárně *procedurálním časem*, ale alespoň ve dvou případech dochází k rozvětvení příběhu vlivem *diskurzivního času*. Hráč o této skutečnosti neví (alespoň při první přehrávce), protože mu to hra explicitně nesděljuje. První quest levelu „Detroit 1“ ukládá hráči zbavit budovu teroristů a zachránit rukojmí,

kteří jsou tam drženi. Pokud mezi zadáním a započítím questu uběhne víc jak 15 minut, rukojmí nepřežijí a hráč tak ztrácí možnost dokončit quest nejlepším možným způsobem.

4.3.6 Shrnutí

Příběh se zabývá celosvětovou konspirací, cenou za technologický pokrok a otázkou transhumanismu. Hráčovi volby rozhodují o tom, zda ostatní Jensena vnímají jako stroj, nebo ještě stále jako člověka – Adamova lidská stránka tu však nemá moc prostoru, jeho projev je „strojově“ neutrální v obou případech.

Adam nejví do posledních okamžiků hry známky charakterové proměny. Hovoří a chová se stejně během nebezpečné mise, jako když se dozvídá pravdu o svých rodičích a vlastním původu, nebo když má v rukou osud lidstva. Je to až během finálního monologu, kdy protagonista sebereflexivně hodnotí své (hráčovo) jednání, aby ospravedlnil volbu toho kterého závěru. Adamův monolog doprovází sugestivní filmová montáž, která naznačuje, jak závěrečná volba změní budoucí společnost, respektive jak tato volba změní společnost podle Adamova mínění. Dabing je u silné herní postavy klad, Adam má navíc velmi distinktivní hlas, ale neodráží se v něm aktuální dění – chybí mu emoce.

4.4 *Mass Effect 3*

4.4.1 Herní mechaniky a náplň hry

Hned po plnění misí, které probíhají ve vyhrazených bojových levelech, bude nejčastější činností hráče konverzace s posádkou jeho lodi. NPC postavy reagují na aktuální dění unikátními dialogy a novými možnostmi v konverzační nabídce. Stejně jako v předchozích částech trilogie, i zde byl tvůrci kladen důraz na budování osobních vztahů mezi hráčem a členy jeho posádky, a protože jde o závěrečnou část příběhu velitele Sheparda, mají zde také svá vyvrcholení.

Mass Effect 3 se od začátku do konce musel vypořádat s velkým množstvím otevřených příběhů z her *Mass Effect 1* a *2* – hráčům bylo totiž umožněno přenést si „svého Sheparda“ mezi jednotlivými instalacemi a tedy předpokládali, že jejich předchozí volby budou mít dohru. Celkový počet proměnných z prvních dvou dílů byl odhadován¹⁷ na více než 1000, z tohoto množství se jich pak na příběhu třetí hry odrazilo jen několik desítek – zbytek byl převeden na číselnou hodnotu a stal se součástí hráčova „EMS“ skóre, které je v překladu *efektivní vojenskou silou* (effective military strength). „EMS“ vzrůstá také v průběhu hry s každou splněnou misí a podílí se na závěrečné podobě finální cutscény.

Hráč v akčních částech hry neovládá jen postavu Sheparda, ale může dávat příkazy i členům svého týmu – toto řízení je volitelné, postavy jsou schopny poměrně inteligentního samostatného jednání.

4.4.2 Formy narativního obsahu

- **Cutscény**

Mass Effect 3 obsahuje propracovanější cutscény, než ostatní uvedené hry.

Nejen, že hráč ovlivňuje jejich průběh výběrem z konverzační nabídky, ale je také nahodile vyzván k provedení QTE, který má podobu dramatického zásahu.

Zejména prostřednictvím cutscén dochází k větvení příběhu.

¹⁷ Zdroj: <http://www.lup.com/news/mass-effect-3-shaped-1000>

Protože mají cutscény a konverzace s NPC postavami ve hře stejné technické zpracování, je relativně snadné je vzájemně zaměnit.

- **Emaily**

Emaily adresované Shepardovi ho informují o dohře, kterou měly příběhové linie, jichž se účastnil. NPC postavy jimi také oznamují, pokud si přejí s Shepardem hovořit, nebo mu něco připomenout.

- **Konverzace a dialogy NPC postav**

Konverzace slouží jednak jako prostředek budování vztahů s posádkou Shepardovi lodi, jednak pro získání odlišných úhlů pohledu na specifický problém před jeho řešením, případně reflexe na již splněné questy.

Dialogy NPC postav pak mohou spustit jeden z *malých vyprávěcích satelitů* nebo poskytnout vhled do aktuálního dění ve společnosti, nezářídka ovlivněném Shepardovým jednáním.

- **Akce**

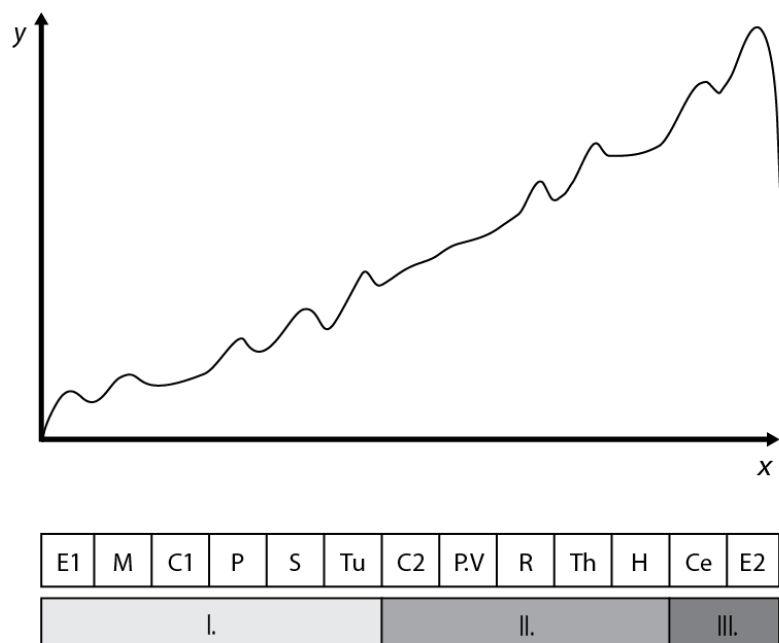
Akční úseky hry se odehrávají v dedikovaných prostorech a obvykle začínají a končí cutscénou. Samotná akce nemá na příběhové větvení vliv – cílem je vždy jen přežití hráčovi postavy a zničení všech nepřátel.

4.4.3 Struktura děje

Hra má, stejně jako celá trilogie, tříaktovou strukturu. *Mass Effect 3* tedy plní funkci třetího aktu a zároveň je na tři akty sám vnitřně rozdělen. *Vyprávěcí jádra* i *satelity* obsahují variabilní prvky, jejichž volbou hráč ovlivňuje vyvrcholení dané příběhové linie a počet získaných *válečných aktiv* (vyjádřených „EMS“ skórem).

Objevují se zde dva zásadní příběhové milníky, které ovlivňují dostupnost specifických questů a mění tempo děje. Oba navíc představují začátek dalšího aktu – jedná se o levely „Citadel 2“ a „Cerberus HQ“ (Obr. 16).

Obr. 15 Mass Effect 3 – stupňování akce

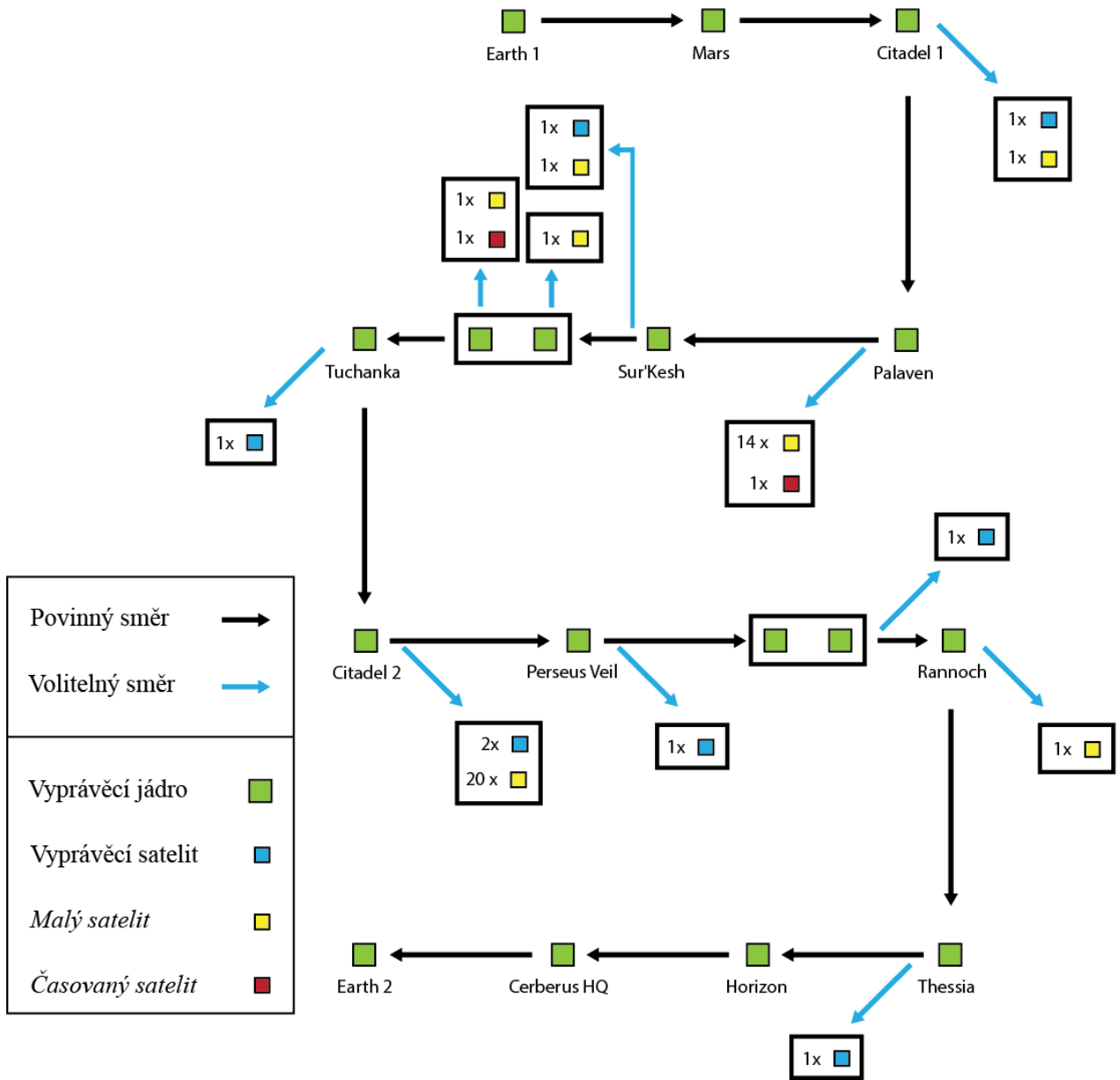


První akt (I.) jednak zběžně seznamuje nově příchozí hráče s hlavním konfliktem trilogie – galaktickou invazí „Reaperů“ a jednak se vrací k příběhovým liniím, z nichž některé mají svůj počátek již v prvním díle. Shepard rovněž začíná svou misi na sjednocení galaxie a získávání podpory. Řešení problémů a konfliktů mezi potenciálními spojenci je primárním obsahem děje druhého aktu (II.), spolu s bojem proti druhotnému nepříteli – teroristické organizaci Cerberus. Třetí akt (III.) se pak vypořádává jak s Cerberem v jeho tajném ústředí, tak s „Reapery“ v bitvě o planetu Zemi.

Výpravěcí satelity započaté v konkrétním aktu, musí být zpravidla dokončeny před začátkem aktu následujícího, jinak k nim hráč ztratí přístup. Část *malých satelitů*¹⁸, započatých kdykoli během aktů (I.) a (II.) zůstane aktivní až do konce aktu (II.), před vstupem do levelu „Cerberus HQ“ - ten je bodem, po kterém hra i celá trilogie vrcholí a hráč nemá volnost cestovat po galaxii, jako doposud.

¹⁸ *Malé satelity* = *vypravěcí satelity*, které přímo nesouvisí s hlavní příběhovou linií.

Obr. 16 Mass Effect 3 - schéma



Časované satelity jsou dva vyprávěcí satelity citlivé na hráčovu pozici v *procedurálním čase*. Po získání questů, kterými jsou tvořeny, může hráč splnit maximálně 3 jakékoli jiné questy (ať už jsou součástí *jader* nebo *satelitů*), než hra *časované satelity* vyhodnotí jako nesplněné a potrestá hráče ztrátou části jeho „EMS“ skóre.

4.4.4 Členění prostoru

Prostor této hry můžeme typově rozdělit na sociální a bojové oblasti. V sociálních oblastech není povoleno používání zbraní a schopností, ovladatelná postava se pohybuje pomaleji a je ve středu hráčova zorného pole. Zde dochází nejčastěji k získání zadání questů – ať už přímou konverzací s některou z mnoha NPC postav, které tyto oblasti obývají nebo nepřímo, odposlechem cizích rozhovorů. Vstup do bojové oblasti je indikován automatickým vytažením zbraně a mírným posunem kamery doleva.

Výchozí a nejčastěji navštěvovanou lokací je vesmírná loď „Normandy“, která slouží jako přestupní stanice mezi jednotlivými oblastmi. Hráč volí, do kterého levelu vstoupit pomocí „galaktické mapy“ - ta je mu k dispozici v úseku mezi levely „Citadel 1“ a „Cerberus HQ“. Mapa slouží zároveň jako minihra, po jejímž spuštění je možné manipulovat lodí a skenovat vesmír pro získání *válečných aktiv*, roztroušených po galaxii.

4.4.5 Členění času

Hra nenabízí dost vodítek, podle kterých bychom mohli jednoznačně určit její zasazení v čase. Na začátku prvního dílu série *Mass Effect* se píše rok 2183, mezi prvním a druhým dílem uběhly dva roky (2185) a mezi druhým a třetím pak asi půl roku (2186). Přesnější představu o časové ose bychom si mohli vytvořit pomocí oficiálních knih, komiksů nebo animovaných filmů – *Mass Effect* byl totiž od počátku koncipován jako transmediální franšíza. Pokud se ale budeme držet pouze hry samotné, pak se nacházíme *někdy* v roce 2186.

Zhruba v polovině hlavního příběhu jedna z NPC postav vyjádří úžas nad pokrokem, kterého Shepard dosáhl jen během „několika měsíců“ - *narativní čas* tedy není hráči plně zřejmý, ale určitou představu si o něm lze udělat. Nejdůležitější roli, alespoň z pohledu hráče, plní opět *procedurální čas*. Zatímco v *Deus Ex: Human Revolution* se příběh proměňoval na základě kombinace *diskurzivního a procedurálního času*, zde herní engine měří dobu jen na základě splněných questů.

4.4.6 Shrnutí

Na hru *Mass Effect 3* je vhodné pohlížet v kontextu celé trilogie, protože jako samostatně stojící dílo zaostává v řádném uvedení nových hráčů do děje. Téměř každá příběhová linie se táhne minimálně z předcházející části, nezdědka pak dokonce z té úplně první. Noví hráči jsou v nevýhodě rovněž z hlediska počátečních proměnných, které se promítají nejen do podání příběhu, ale také do získatelného „EMS“ skóre – herní engine totiž bez nahraného souboru z *Mass Effectu 2* přiřadí hráči takové postavení, ve kterém by se nacházel, pokud by během prvních dvou dílů činil „špatná“ rozhodnutí.

Tvůrci hry zde konečně zapracovali na Shepardově osobnosti, která v prvním díle chyběla úplně a ve druhém, až na dokoupitelný přídavek ke hře, v podstatě také. Po třech letech boje proti zdánlivě neodvratné galaktické apokalypse tak Shepard alespoň občas vypadá v cutscénách „ustaraně“.

5. Závěr

Cílem této práce bylo nalézt specifika vyprávěcího jazyka počítačových her. Pro účely analýzy byly vybrány čtyři hry s dominantní příběhovou složkou. Herní mechaniky, virtuální prostor i děj byly u každé ze zvolených her dostatečně odlišné, aby bylo hledání jejich společných vyprávěcích znaků jednodušší.

Největší pozornost byla v analýze věnována třem bodům – povaze času, stupňování dramatického napětí a grafickému znázornění formální struktury *vyprávěcích jader a vyprávěcích satelitů*. Komparací těchto bodů mezi jednotlivými hrami lze dojít k určitým zobecněným závěrům. Je však nutné podotknout, že vzhledem k malému počtu zkoumaných her a subjektivnímu pohledu na povahu „dramatického napětí“ se tyto závěry nedají považovat za normativní.

- **Čas** – Genetteho rozdělení času na *narativní* a *diskurzivní* a definování vztahů mezi těmito má své uplatnění i v médiu počítačových her. Pro příběh samotný mají ale oba až sekundární význam – nejdůležitější je třetí vrstva času, kterou jsme nazvali *procedurální*. *Procedurální čas* proto, že je závislý na postupu hrou plněním dílčích úkonů, tedy určité proceduře. Vztah mezi *procedurálním časem* a *diskurzivním časem*, stejně jako *procedurálním* a *narativním časem* má značný vliv na hráčův zážitek a ovlivňuje vnímání koherence/nekoherence dění. Docílení úspěšné souhry všech tří časů je komplikováno základní vlastností média – možností bezprostřední interakce hráče s programem.
- **Dramatické napětí** – Nažnačené tvary křivek, znázorňující stupňování napětí v příběhu, jsou si nápadně podobné množstvím vrcholů. Tyto vrcholy představují dějová vyvrcholení, která uzavírají určitou část příběhu. Délka dnešních her je několikanásobně větší než délka filmů či knih. Většina hráčů pravděpodobně nehraje hru v celku na jedno sezení – 20 hodin v kuse před televizí nebo monitorem počítače nevyvolává představu příjemného zážitku. Více příběhových klimaxů tak vlastně odměňuje hráče uspokojivým završením každého herního sezení, namísto jediného finále po několika dnech (či týdnech) hraní.
- **Formální struktura narativu** – Grafický náhled na uspořádání *vyprávěcích*

jader a satelitů nám ukazuje, že příběhy počítačových her jsou na globální úrovni velmi lineární. Z pohledu hráče sice mohou dávat jeho volby při každé přehrávce jiný podtext následujícímu dění, ale z hlediska hry jako systému jde jen o kosmetickou úpravu scény, která by se odehrála tak jako tak. Větvení na lokální úrovni je tedy ve skutečnosti pouhou iluzí, nicméně iluzí efektivní – hráč nepřichází o pocit agence, pokud hra alespoň naznačuje, že si je jeho volby vědoma (Fendt, 2012).

Dvě výjimky, ve kterých k větvení dochází skutečně a ne pouze domněle, jsou již zmiňovaný *Heavy Rain* a *The Witcher 2: The Assassin of Kings* (ProjektRED, 2011) – tyto nebyly součástí analýzy a jsou zde uváděny pouze jako příklad her, na jejichž globální strukturu má hráč reálný vliv.

V této verzi jde o metodu pouze naznačenou a do značné míry postavenou na „improvizované“ integraci teorie herních studií a naratologie. Uznávám, že takováto podoba narativní analýzy zatím není příliš použitelná v praxi, nicméně je to začátek.

Vytváření vlastních interaktivních příběhů v již existujících RPG hrách, nebo dokonce vytváření vlastních příběhových her přestává být v poslední době uzavřenou doménou vývojářských týmů. Díky stále přehlednějším nástrojům pro modifikaci herního kódu se tvorba her postupně rozšiřuje i do řad hráčů. Vznik systematického rámce pro analyzování herních narativů by tak sloužil nejen k objasnění toho, jak fungují, ale také jakým způsobem postupovat při jejich konstruování.

Seznam použité literatury

AARSETH, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, c1997, 203 s. ISBN 08-018-5579-9.

AARSETH, Espen. Allegories of Space. In: EDITED BY FRIEDRICH VON BORRIES, Steffen P a Heather Kelley IN COLLABORATION WITH DREW DAVIDSON. *Space time play: computer games, architecture and urbanism : the next level*. Basel: Birkhäuser, 2007, s. 152-171. ISBN 376438414x. Dostupné z: <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>>

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia literaria*. Middlesex: Echo Library, 2007. ISBN 14-068-4674-0.

FENDT, Matthew William. Achieving the Illusion of Agency. In: HARRISON, Stephen G. WARE, Rogelio E. CARDONA-RIVERA a David L. ROBERTS. *Interactive Storytelling*. Berlín: Springer Berlin Heidelberg, 2012, s. 114-125. ISBN 978-3-642-34851-8.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Rev. and updated ed. New York: Palgrave Macmillan, 2007, 249 s. ISBN 14-039-8453-0.

GENETTE, Gérard. *Narrative discourse: an essay in method*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1980, 285 s. ISBN 08-014-1099-1.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1978, 277 s. ISBN 08-014-1131-9.

JANOVSKÝ, Jakub. *Srovnání příběhů v digitálních hrách The Witcher 2 a The Elder Scrolls V: Skyrim*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Mgr. Zuzana Husárová, PhD.

JENKINS, Henry. Game Design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2004, s. 118-130. ISBN 0262232324.

LINDLEY, Craig A. *Story and Narrative Structures in Computer Games*. Visby, 2005. Akademický článek. Gotland University.

MCAULEY, Gay. *Space in Performance: Making meaning in the theatre*. Ann Arbor: Michigan, 2000. ISBN 978-047-2087-693.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, c1997, xii, 324 s. ISBN 06-848-2723-9.

MURRAY, Janet Horowitz. From Game-Story to Cyberdrama. In: WARDRIP-FRUIN, Noah a Pat HARRIGAN. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, Mass.: MIT Press, c2004, s. 1-11. ISBN 0262232324. Dostupné z: <https://mitp-web2.mit.edu/sites/default/files/titles/content/9780262731751_sch_0001.pdf>

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, c2006, xxiv, 275 s. ISBN 978-081-6646-869.

SICART, Miguel. Defining Game Mechanics. In: *Game Studies* [online]. 2008 [cit. 2013-05-20]. ISSN 1604-7982. Dostupné z: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>

WHITLOCK, Katherine Lynne. *Theatre and the Video Game: Beauty and the Beast*. The Ohio State University, 2004. Disertační práce. School of The Ohio State University.

Citované internetové příspěvky

What date is it in your game?. In: *Forums.BethSoft.com* [online]. [cit. 2013-05-20]. Dostupné z: <<http://forums.bethsoft.com/topic/1457871-what-date-is-it-in-your-game/>>

PIGNA, Kris. Mass Effect 3 Being Shaped by 1,000 Story Variables. In: *Iup.com* [online]. 2010 [cit. 2013-05-20]. Dostupné z: <<http://www.iup.com/news/mass-effect-3-shaped-1000>>

Time to finish Bioshock 2. In: *GameLengths.com* [online]. 2013 [cit. 2013-05-20]. Dostupné z: <<http://www.gamelengths.com/games/playtimes/Bioshock+2>>

ROUSE, Margaret. Role-playing game definition. In: *WhatIs.TechTarget.com* [online]. 2011 [cit. 2013-05-20]. Dostupné z: <<http://whatis.techtarget.com/definition/role-playing-game-RPG>>

Citované hry

ASSASSIN'S CREED, (2007-2012), Ubisoft

BIOSHOCK, (2007), 2K Games

BIOSHOCK 2, (2010), 2K Games

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, (2011), Square Enix

DRAGON WARRIOR II, (1987), Chunsoft

HEAVY RAIN, (2010), Quantic Dream

MASS EFFECT, (2007-2012), Electronic Arts

PONG, (1972), Nolan Bushnell

PRINCE OF PERSIA, (1989), Brøderbund

SPACE INVANDERS, (1978), Taito

STAR WARS, (2003-2012), LucasArts

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, (2006), Bethesda Softworks

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM, (2011), Bethesda Softworks

THE WALKING DEAD, (2012), TellTale Games

THE WITCHER 2: THE ASSASSIN OF KINGS, (2011), Atari

Citované filmy

AN ANIMATED LUNCHEON, (1900), T.A. Edison

LIFE OF AN AMERICAN FIREMAN, (1903), E.S. Porter

THE FATAL HOUR, (1908), D.W. Griffith

Použité obrázky

Obr. 1 Chatmanova struktura narativu

Zdroj: Internet <<http://www.icosilune.com/2009/01/seymour-chatman-story-and-discourse/>>

Obr. 2 - 16

Zdroj: Autor