

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra české literatury

Práce s příběhem v počítačových hrách

Working with a storyline in computer games

Vedoucí bakalářské práce:	Prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.
Autorka bakalářské práce:	Simona Valentová
Bydliště:	Plk. Švece 2052, Pelhřimov
Studijní obor:	Český jazyk a literatura Ruský jazyk a literatura
Typ studia:	prezenční
Rok dokončení bakalářské práce:	2012

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury. Prohlašuji, že odevzdaná elektronická verze bakalářské práce je identická s její tištěnou podobou.

Místo vypracování: Pelhřimov

Datum: 8. dubna 2012

Vlastnoruční podpis:

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala všem, kteří mě podporovali během zpracování bakalářské práce, především Prof. PhDr. Dagmar Mocné, CSc. za odborné rady a konzultace, vstřícnost a příjemnou spolupráci. Dále Vráťovi za podnětné diskuse a návrhy ke zvolenému tématu.

OBSAH

1	ÚVOD	5
2	TEORETICKÁ ČÁST	6
2.1	POČÍTAČOVÉ HRY.....	6
2.1.1	<i>Adventura</i>	6
2.1.2	<i>RPG</i>	7
2.1.3	<i>Pojmy ve hře</i>	8
2.2	CO TVOŘÍ PŘÍBĚH.....	10
2.2.1	<i>Aspekt vypravěče</i>	11
2.3	LITERÁRNÍ ŽÁNRY VE HŘE.....	12
2.4	NARATIVNÍ PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA.....	13
2.4.1	<i>Vymezení fikčního světa</i>	15
2.5	NARATIVNÍ SCHÉMATA.....	16
3	ROZBOR VYBRANÝCH HER	18
3.1	WORLD OF WARCRAFT	18
3.1.1	<i>Obecná specifika World of Warcraft</i>	18
3.1.2	<i>Žánr</i>	19
3.1.2.1	<i>Tolkien vs. WoW</i>	20
3.1.3	<i>Děj a příběh hry</i>	21
3.1.4	<i>Narativní prvky</i>	22
3.1.4.1	<i>Nekonečný online příběh</i>	25
3.1.5	<i>Shrnutí</i>	26
3.2	POSEL SMRTI	26
3.2.1	<i>Obecná specifika hry Posel smrti</i>	27
3.2.2	<i>Děj a příběh hry</i>	28
3.2.3	<i>Žánr</i>	29
3.2.4	<i>Narativní prvky</i>	30
3.2.5	<i>Shrnutí</i>	33
4	ZÁVĚR	34
4.1	SROVNÁNÍ OBOU HER	34
5	POUŽITÉ ZDROJE	36
	LITERATURA:	36
	ČLÁNKY:	36
	CITOVANÉ INTERNETOVÉ STRÁNKY:	37
	CITOVANÉ HRY:	37
6	RESUMÉ	39
7	KLÍČOVÁ SLOVA	40

1 ÚVOD

Počítačové hry se stávají stále populárnějšími, a to nejenom mezi dětmi a dospívajícími. V současné době jsou již předmětem dlouhodobějšího koordinovaného výzkumu a mimo jiné i tématem mezinárodních konferencí. Stejně jako jiná média, dají se i veškeré videohry (ať už se hrají na počítači nebo jiných platformách) dělit na různá odvětví a žánry, jak ještě budu popisovat v dalších oddílech této práce. Pokud někdo není přívržencem akčních „stříleček“ či strategií, jeho pozornost zřejmě bude směřovat k hrám příběhovým, které se většinou obecně řadí do žánru adventury a RPG (Role playing game). Neznamená to, že v ostatních žánrech se s narativními prvky nesetkáme, jenom není vždy jasné, jaký příběh vlastně očekáváme a co si pod tímto pojmem představujeme. Jedna ze současných zastánkyň herní narativity Marie-Laure Ryanová například ve své knize *Avatars of Story* (2006) cituje Janet Murrayovou, která tvrdí, že hry jsou příběhy vždy, a dokonce i tak abstraktní hry jako dáma nebo Tetris podle ní nesou příběh (cit. podle Ryan 2006: 191). V této práci bych však výše zmíněnou polemiku nechala stranou a zaměřím se pouze na to, do jaké míry a v jakých aspektech se samotný příběh projevuje nebo naopak neprojevuje. Pro dokazování jednotlivých narativních prvků jsem zvolila dvě odlišné hry, které chci nejdříve rozebrat a následně spolu porovnat. Za prvé se jedná o MMORPG hru *World of Warcraft*, konkrétně datadisk *Wrath of the Lich King* (Blizzard Entertainment, 2008), spadající do již uvedeného žánru RPG aneb Her na hrdiny, který na příběhu má být přímo založen. Druhou volbou pak byla česká adventura *Posel smrti* (Unknown Identity, 2003).

2 TEORETICKÁ ČÁST

V této části se budu věnovat některým herním a literárním žánrům, v nichž se nejvíce objevuje narativní složka. Dále také několika pojmům, které jsou důležité pro obecné konstruování příběhu, a pokusím se pro svá tvrzení najít odpovídající podpůrnou literaturu.

2.1 POČÍTAČOVÉ HRY

V první řadě bych chtěla vymezit pojem „počítačová hra“, který v této práci používám, neboť není úplně jednotný. „V anglosaském laickém diskurzu i odborné literatuře se setkáváme především s označením video games (videohry). V evropském kontextu se používá i pojem computer games (počítačové hry). Tento rozdíl v užití je kulturně podmíněný: v herní kultuře USA (a do určité míry i Velké Británie) je zakořeněné spíše hraní na herních konzolích připojených k televizi, kdežto v řadě států Evropy tomu je naopak. Ve snaze najít neutrální termín někteří akademici používají zastřešující termín digital games. V češtině ovšem může termín „digitální hra“ odkazovat ke specifické subkategorii“ (Švelch, 2007). Proto jsem i já zůstala u specifitějšího označení „počítačová hra“, navíc obě hry rozebírané v této práci platformu PC přímo vyžadují.

Stejně jako literatura nebo film, i počítačové hry vykazují jisté určující rysy, podle kterých je můžeme rozdělit na několik druhů. Na základě vlastních herních zkušeností a průzkumu různých herních stránek¹ bych obecně vydělila žánr adventury (*Monkey Island*), akční počítačové hry a „střílečky“ (*Doom*), arkády (*Golden Axe*), strategie (*Travian*), simulátoru (*The Sims*) a her na hrdiny neboli RPG (*Diablo*). (Plus „ostatní“.) Níže rozebírané hry spadají do kategorie adventury a RPG, proto nyní tyto dva žánry ještě více přiblížím.

2.1.1 Adventura

Historicky první textová dobrodružná hra, která dala adventurám jejich jméno, pochází z roku 1972 (*The Colossal Cave Adventure*). Na dnešní poměry byla velice jednoduchá, ale definovala principy žánru, ve kterém počítač popisuje – tehdy jen textem, dnes grafikou – herní svět a situace v něm, přičemž hráč určuje, co se v tomto

¹ Např. <http://www.databaze-her.cz/>, <http://games.tiscali.cz/>

světě bude dít.² Adventura je druh počítačové hry, ve které hlavní hrdina (nebo hrdinové - nemusí být jen jeden) řeší rozličné úkoly a postupuje tak k vzdálenému cíli. Tento hrdina může ve hře vystupovat jako detektiv, dobrodruh, bojovník, ale třeba i jako oběť nebo vrah. Důležitou roli hraje zejména příběh, ve kterém je kladen důraz na mnohost řešení zápletek a hádanek. Hádanky a příběh v tomto žánru podmiňují zábavu. Na začátku bývá předestřen jeden hlavní cíl/úkol, který je doplněn řadou navzájem se prolínajících „podúkolů“, v nichž se hráč musí orientovat užitím zejména své vlastní fantazie a logického myšlení. Hra je často oživena vloženými animačními sekvencemi, které také mohou sloužit jako nápověda pro další postup. Některé prvky adventur přejala i řada her z jiných žánrů, ve velké míře zejména RPG hry. V současnosti se můžeme setkávat také s nejrůznějšími „miniadventurami“, které se hrají převážně online.

2.1.2 RPG

RPG je zkratka pro anglický pojem Role playing game, do češtiny ne zcela přesně překládáno jako „hra na hrdiny“. Přesnější by bylo spíše „hraní rolí“, protože hráči zaujímají role fiktivních postav (charakterů), které si sami vytvoří, a ve hře pak jejich prostřednictvím jednají. RPG vychází z deskových her typu *Dungeons & Dragons* (u nás je zřejmě nejvíce známá česká verze *Dračí Doupe*), kde se hráči se svými vytvořenými postavami vydávají do imaginárního fiktivního světa, společně bojují, řeší záhady a problémy, získávají poklady a vědomosti. Během těchto misí se jim postupně hromadí zkušenosti a stávají se stále silnějšími. Z D&D také pochází koncept „Pána jeskyně“ (Game master/Dungeon master), který dohlíží na pohyb a vývoj postav ve fiktivním světě, rozhoduje o jejich dalších krocích, usměrňuje a kontroluje veškeré dění. „Pán jeskyně“ je ve skutečnosti jakýmsi vypravěčem, jenž veškeré postavy vkládá do hry, v jeho pravomoci je určovat a měnit svět, o čemž hráče musí vždy informovat. V počítačové hře tuto úlohu přejímají programátoři a jimi vytvořené programy, pomocí nichž lze realizovat daná pravidla, která jsou pro hráče určující. Pravidla mohou být velice rozsáhlá a komplikovaná, navíc také neustále rozšiřovaná podle aktuálních potřeb.

Zábava RPG her je většinou podmíněna výpravností příběhu, který lze nějakým způsobem ovlivnit a mít na něm svůj podíl skrze naši vytvořenou postavu. Počítačové RPG hry ale mívají omezenější volnost konání a mnohdy mají předem zcela daný

² <http://games.tiscali.cz/tema/historie-adventur-1-jak-to-vsechno-zacalo-56294>

příběh. Soustředují se také spíše na propracovaný systém pro vývoj schopností a statistik postav a původní význam hraní role se téměř vytrácí. Na druhou stranu ale nabízejí možnost hry jednoho i více hráčů zároveň (Multiplayer), přičemž další postavy, které přímo zasahují do hry podobně jako hráč, může ovládat i počítač. Význačným specifickým počítačových RPG her je pak možnost online hraní po internetu, což dává možnost vzniku dnes velice rozšířeného žánru MMORPG (Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game).

2.1.3 Pojmy ve hře

V tomto oddíle bych chtěla vysvětlit několik důležitých pojmů, se kterými budu v následujících kapitolách pracovat. Jedná se především o přejatou herní terminologii, která se běžně používá i u nás bez ohledu na české ekvivalenty. Konkrétně jsem vybrala tyto pojmy: avatar, cutscene, herní mechanika, respawn, FPS, NPC. (Nebude-li uvedeno jinak, vysvětlení odvozuji z vlastní hráčské zkušenosti.)

Pojem „avatar“ je definován například ve studii Jaroslava Švelcha (2007), kde cituje autora tohoto označení (Rune Klevjer). „Avatar je nástroj nebo mechanismus, který pro účastníka definuje fiktivní tělo a mediuje fiktivní agenci.“ Toto pojetí avatara se neomezuje pouze na počítačové hry, ale lze jej aplikovat třeba na panenky Barbie, maňásky a další „reflexivní rekvizity“. Dále odlišuje avatara jakožto funkční vtělení hráče, a hratelnou postavu (playable character), což je fiktivní konstrukt. Avatar je definován svými proporcemi, fyzikálním chováním v prostoru herního světa a repertoárem možných akcí, jako je šplhání, skákání, střelba atd. Oproti tomu u hratelné postavy nás zajímá její původ, historie a vůbec veškeré okolnosti, které hra postupně doplňuje (Švelch, 2007).

„Cutscene“ (počeštěno a běžně užíváno jako „cutscéna“) je nehraný úsek ve hře, do kterého je vložena určitá videosekvence. Tento moment představuje jakousi herní pauzu, většinou mizí herní rozhraní a hráč pouze sleduje, co se ve videu děje. Obvykle nesou cutscény část příběhu, ukazují například dialog některých postav, nebo v nich přímo vystoupí vypravěč a uvede věci na pravou míru. Někdy ale slouží jenom jako zpestření – efektivní ukázky výbuchů, sesuny budov aj. Existuje několik typů cutscén, od graficky velice jednoduchých (např. pouze textových) až po skutečné filmové záběry.

S velice výstižnou definicí toho, co je „herní mechanika“, přichází Miguel Sicart z akademického žurnálu *Game studies*. Ve svém článku popisuje herní mechaniku jako „methods invoked by agents, designed for interaction with the game state“ (Sicart, 2008).³ Zjednodušeným způsobem se dá říct, že je to způsob, jakým hráč zachází s danými pravidly hry, nebo akce vyvolaná hráčem či hrou za účelem zprostředkování interakce s herním světem. Například u „skákacích“ her typu *Super Mario* se nepřátelům vyhýbáme tak, že je přeskočíme. Po zmáčknutí příslušného tlačítka má tedy Mario (objekt hráče) možnost metody „skočit“. Těchto metod existuje samozřejmě celá řada, záleží na tom, o jaký druh hry se jedná. U střílečích her bude spíše převažovat metoda „střílet“, kterou mohou na rozdíl od hráčova objektu využívat i nepřátelské objekty řízené počítačem. Herní mechaniky mění herní stav a posouvají hru dál, s jejich využitím hráč překonává překážky.

Pojem „respawn“ znamená hned několik věcí najednou, ale vždy se týká úmrtí herní postavy a jejího následného znovuoživení, nebo navrácení zpět do hry. V důsledku toho, že hráč (resp. jeho postava) zemřel, ale mohl se opět vrátit, musí počítat s jistými znevýhodněními nebo oslabeními, která mají většinou časově omezené trvání. Respawn může být také přímo určité místo na mapě, kde se postava po smrti objeví. Existuje například i tzv. „respawn killer“, (nejspíše se objevuje ve hrách s možností multiplayer nebo onlinových) což je hráč, který zabíjí ostatní hráče ihned na jejich respawnu, jelikož ti jsou po objevení ve značné nevýhodě. Pojem respawn se krom toho také může spojovat s opakovaným objevováním NPC/předmětů poté, co je zabije/sebere hráč.

Zkratka FPS (z anglického First-person shooter) označuje podžánr akčních počítačových her, v češtině běžně známých jako „střílečka z pohledu první osoby“. Pro tento typ her je charakteristická simulace vlastního pohledu do herní postavy, která takto splývá s hráčem. Tento pojem se používá i k odlišení od akčních her zobrazovaných z pohledu třetí osoby (tzv. third-person shooter (TPS)). FPS hry se snaží vypadat maximálně realisticky, mívají tedy propracovanou vizuální stránku a kladou důraz na detaily. Často se mohou zdát kontroverzními, právě kvůli detailně

³ Překlad: „Metody, které spouští činitelé (agenti), jež jsou navrženi pro interagování s aktuálním stavem hry.“

znázorněvanému násilí. U většiny titulů z tohoto žánru se dá hrát ve více hráčích, neboli multiplayer.

NPC (z anglického non-player character nebo non-playable charakter) je postava, kterou v počítačové hře neovládá hráč, ale počítač. Občas se můžeme setkat s českým výrazem „cizí postava“ a zkratkou CP. Tyto postavy s umělou inteligencí bývají v herním světě různých počítačových her z několika důvodů. Jednak za účelem interakce s reálnými hráči (obchodníci, trenéři, informátoři), nebo slouží jako pouhá dekorace (dětí pobíhající po vesnici). Pojem NPC se používá hlavně ve hrách na hrdiny (RPG) a jejich onlinových verzích, kde je třeba rozlišovat, zda danou postavu ovládá hráč či systém.

2.2 CO TVOŘÍ PŘÍBĚH

Teorii příběhu a vyprávění se zabývá naratologie, která je disciplínou literární vědy. Tomáš Kubíček ve své knize *Vypravěč* (2007) pojímá naratologii jako „soubor nástrojů (pojmu), které pomáhají pojmenovat a určit základní kvality vyprávění a jejich vzájemné vztahy“. Za jejího zakladatele považuje ruského formalistu Vladimíra Proppa, ale autorem pojmu, pod nímž nová teorie vstoupila do vědecké a teoretické diskuze, je Tzvetan Todorov. Poprvé termín použil ve studii *Grammaire du Décameron* (Gramatika Dekameronu) z roku 1969 (Kubíček, 2007: 10-12).

Samotný příběh pak můžeme chápat „jako interakci děje, postav a časoprostoru, tedy komplexněji než děj.“ (Peterka, 2007). Zajímá nás, kdo v příběhu vystupuje, co dělá, kde se nachází a kdy se to celé odehrává. Důležitá je také zápletka, komplikovanost dějové linie a celkové vyústění. To nás bude zajímat i v případě počítačové hry. Josef Peterka ve své knize *Teorie literatury pro učitele* (2007) rozlišuje příběhy jednoduché a složité, podle toho, zda mají jednu nebo více dějových linií, popřípadě kolik obsahují zápletek. Příběhy také mohou být dějově ucelené, fragmentární nebo epizodické. Podle tematiky lze vydělit příběhy zábavné, poučné a výchovné, akční, psychologické, filosofické a dále fantastické, reálné nebo autentické. Na jejich výstavbu se dá aplikovat klasický pětifázový model dramatu, tedy expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofa (Peterka, 2007).

Další aspekty, na které se zaměřuje především literární teorie, jsou pro (některé) hry už méně důležité nebo nepoužitelné, ale nedá se říct, že se v nich vůbec nevyskytují.

Jejich narativní funkce je však mnohdy oslabená, nebo ji vnímáme jiným způsobem. Například pořádek neboli sled vyprávění (chronologický či retrospektivní) stojí ve hře mnohdy úplně stranou, je na hráči samotném, aby si určil, kam v danou chvíli půjde nebo jaký úkol splní nejdříve. Jednotlivé herní epizody jsou schopné poskládat celkový příběh v jakémkoli pořadí, není tedy vždy nutné rozlišovat jeho syžet a fabuli.

2.2.1 Aspekt vypravěče

Jako nejdůležitější a rozhodující prvek pro vyprávění je brán vypravěč. Podle Tomáše Kubíčka je vypravěč „primární kategorií naratologického rozboru“ (Kubíček, 2007: 111). Také v počítačových hrách se odvíjí příběh, který je někým vypravován, ačkoli to na první pohled nemusí být vždy patrné. Hra nás spíše strhne svou vizuální formou, vlastní akcí naší postavy spojené s herními mechanikami a dalšími doprovodnými efekty, za kterými samotný akt vyprávění ustoupí do pozadí. (Soudím tak na základě vlastní herní zkušenosti.) Nicméně vypravěč ve hře přítomen je, a podle Vítězslava Prakse a jeho knihy *Computerová naratologie* z roku 2009 se stejně jako v literárních dílech a filmech jeho působení dělí na několik druhů ve vyprávěcí formě.

Především je to er-forma, jakožto klasický způsob prezentace obsahu v PC hrách, která označuje pásmo objektivního vypravěče. Hráč se na svou postavu dívá jako na objekt v prostoru hry, přistupuje k ní zvnějšku. Bere ji jako prostředek k manipulaci a ke splnění úkolu, nahlíží na ni objektivně, což znemožňuje se do postavy vcítit. Er-forma se často objevuje v pohybových hrách nebo u strategických her, kde každý hráč v určitou dobu provádí tahy svými postavami. Individualita postav je potlačena, předmětem zájmu je „celková situace“. Pokud je pásmo vyprávění podáváno z pohledu jedné konkrétní postavy, jde o ich-formu – sám hráč je současně interaktivní postavou hry. Tuto formu často využívají hry typu RPG a FPS. Ich-forma předpokládá využití perspektivy a má větší technické požadavky, je tedy vývojově mladší než er-forma, kterou využívaly už hry s velice jednoduchou grafikou prostředí a postav. Ich-forma nabízí daleko větší pocit autenticity a ponoření se do hry. (Praks, 2009). Ovšem stačí si zahrát několik náhodně vybraných her, a zjistíme, že ne vždy je vyprávění v pouze jedné nebo druhé formě dodržováno. Často dochází k jejich střídání během hraní, nebo úplné záměně (hráč se na postavu dívá jako na objekt, ale přesto dostává informace z jejího pohledu.)

Nejvíce patrný je vypravěč, který přímo vystupuje (promlouvá) v herním intru (pokud jím hra disponuje) a vtahuje hráče do fiktivního světa. V průběhu hraní se

s přímým zásahem vypravěče také můžeme setkat, jenže ten je mnohdy degradován na jakéhosi rádce, jenž pouze naznačuje možné cesty a neposouvá příběhovou linii. Značnou část informací přinášejí monology/dialogy ostatních postav, okrajově pak nejrůznější herní „artefakty“. (Například zapomenutý dopis, nalezená kniha atd.) V souvislosti s informačním přínosem bychom si měli dát pozor na rozpoznání nespolehlivého vypravěče. Ve hře jím může být někdo, komu jde o vlastní prospěch a odvádí tak pozornost naší postavy od hlavní dějové linie. Takováto manipulace je častým jevem v mnoha hrách.⁴

2.3 LITERÁRNÍ ŽÁNRY VE HŘE

Příběhové počítačové hry většinou vycházejí z různých literárních žánrů. Zde bych se chtěla zaměřit jenom na ty, které se přímo týkají mnou vybraných a rozebíraných her, jak bude patrné v praktické části. K popisu žánrů využiji *Encyklopedii literárních žánrů* od Dagmar Mocné a Josefa Peterky (2004).

V současné době patří mezi oblíbené žánry počítačových her (obzvláště typu RPG) fantasy. „Topos fantasy spočívá ve vstupu do jiné dimenze, který má tři základní možnosti: vytvoření imaginárního světa, vytvoření světa paralelního s naším a vstup do pseudohistorie našeho světa. Imaginární světy jsou obvykle založeny na magii, jejich společenské zřízení bývá feudální a předtechnické, klíčovou roli v nich hraje rovněž náboženství. Stěžejní je motiv cesty, jenž představuje dobrodružství, ale i úkol. ... Fantasy obsahuje časté intertextové odkazy k mýtům a pohádkám“ (Mocná, Peterka, 2004). Podle tohoto zdroje se fantasy dále dělí na epickou (několik dějových linií, družina hrdinů), hrdinskou (vychází z heroického mýtu) a science fantasy (vědecké prvky). S přidáním dalších, například hororových prvků vznikají další specifická díla, jako je dark fantasy a jiné.

Dalším žánrem, který je často využíván (spíše v adventurách), je detektivka. Zabývá se problematikou zločinu, objasňuje záhadu nebo tajemství. „Princip narativní mezery v informacích se soustřeďuje k otázce „kdo je vrah“, přičemž odpověď na ni spolu s detektivem hledá i čtenář. Vyprávění je zaměřeno na vznik, rozvíjení, ověřování a zamítání detektivových (resp. čtenářových) hypotetických podezření, která autor konstruuje jako klamná, obtížně verifikovatelná. Nositelem epického dění je detektiv“

⁴ Například v RPG sérii *The Elder Scrolls*, adventurách *Sanitarium*, *Polda*; mimo jiné i v obou hrách vybraných pro tuto práci.

(2004). Detektivka klade důraz na dialog, výrazně charakterizuje vedlejší postavy (svědky), má přísně promyšlenou kompozici, která je stavěna pozpátku.

Do žánrů kriminální literatury spadá i thriller, který však mívá pachatele známého předem, důraz je kladen na stupňování napětí a hrůzy.

Na pomezí science fiction a fantasy stojí horor, jehož hlavním cílem je vyvolat pocity hrůzy, strachu, úzkosti a napětí. Mezi typické postavy hororu patří například upír, monstrum, vlkodlak, šílený lékař, démon, duch, psychopat, zombie, sériový vrah, zlé dítě a další. „Tradiční horor také využívá typický topos prostředí mimo moderní svět, opuštěná místa, ruiny, starý zámek, hřbitov, osamělý dům apod. Tato místa vystihují odtržení od reality, vstup do tajemna a mají většinou svou vlastní, zvláštní životnost“ (2004). Horor také mívá své typické motivy, jako je například schizofrenie, nevydařený experiment, okultismus nebo magie.

Za předchůdce hororu bývá považován gotický román, který „vychází z napínavého příběhu s tajemstvím a odehrává se v hrůzyplném prostředí. Podlosti se skrývají v minulosti a většinou se odehrály v starobyklých sídlech (ruina, gotický hrad, klášter, opatství). Tajemství se váže na běžně neužívané nebo přímo nepřístupné vnitřní prostory (odlehle opuštěné zámecké kříslo, tajná komnata se skrytým vchodem, bludiště podzemních chodeb a kobky, hrobky, krypty, sklepení). V jejich šerosvitu se objevují tajná znamení, ožívají obrazy předků“ (Mocná, Peterka, 2004). Zdůrazňován bývá záhadný původ hlavních postav, motivací pro jejich činy pak může být například osudové prokletí.

2.4 NARATIVNÍ PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA

Prostor je systém vztahů určených místy, směry a vzdálenostmi. Bývá těsně spjat s časem, což vystihuje pojem časoprostoru (Peterka, 2007). Narativní prostor tedy lze považovat za určité místo v konkrétním čase, do kterého jsou dosazeny nějaké postavy, kterých se týká vyprávěný děj. Gabriel Zoran ve své studii rozlišuje tři druhy (jednotky) prostoru: místo, dějovou zónu a zorné pole.

Místem mohou být domy, města, ulice, pole, hory, lesy atd. Místo je určitý bod, plocha nebo objem s jasně danými hranicemi, oddělené od jiných prostorových jednotek. Dějová zóna je definována rozsahem událostí, které se v ní odehrávají, přičemž na jednom místě se současně může stát více událostí, nebo se jedna událost může odehrát na různých místech. Zorné pole můžeme definovat jako tu část světa chápanou jako něco, co je „tady“. Ostatní zorná pole jsou vnímána jako „tam“ (Zoran,

2009). Ve hře může být zorným polem například celé město, bitevní pole, konkrétní dům nebo místnost.

Každé fikční dílo si utváří vlastní svět, který je různě definován a vymezen. „Fikční svět je malý možný svět tvarovaný specifickými globálními omezeními a obsahující konečný počet spolumožných jedinců“ (Doležel, 2003: 34). Hranice fikčního světa počítačové hry tvoří její pravidla, která jsou zároveň určující i pro pojetí prostoru. Stejně tak se na prostorovém chápání podílí herní mechaniky. (Například je rozdíl, zda nám hra umožní dostat se přes zeď do nové lokace, nebo zda tato zeď značí, že za ní žádný další prostor není a přelézt ji tudíž nelze.) Otázkou pravidel a fikce herního světa se více zabývá Jesper Juul ve své studii *Half-Real*, podle něhož „úroveň výtvarného zpracování herního světa může prezentovat svět fikce a určit, co hráči mohou či nemohou najednou dělat. Tímto způsobem může prostor v hrách působit jako kombinace pravidel a fikce“ (Juul, 2005).⁵

S pojetím prostoru souvisí i komplexnost fikčního světa. Některé informace jsou podávány přímo, ale jiné si musíme domýšlet, protože chybí, nebo jsou jen naznačeny. „Protože fikční svět je neúplný, jsou jeho součástí i „mezery“. Zaplněním těchto mezer, tedy konkretizací, však de facto rušíme texturu fikčního textu a „zmenšujeme“ rozlohu fikčního světa. Jedině v této podobě jsou nám však fikční světy pochopitelné a dostupné“ (Kubiček, 2007). O mezerách ve fikčních světech píše i Lubomír Doležel, když připomíná některé práce Wolfganga Isera. Iser v mezerách vidí stimuly či pobídky pro čtenářovu představivost, již by jinak vůbec nemohli zapojit. Každý čtenář podle něj mezery zaplňuje svým vlastním způsobem a rozhoduje se o tom teprve v průběhu čtení textu. Takto může rekonstruovat fikční svět na základě vlastní životní zkušenosti (Doležel, 2003).

Prostor v narativu slouží v první řadě jako pozadí pro postavy a jejich činy, sám o sobě nebývá ohniskem zájmu. To potvrzuje Ralph Schneider (citován ve studii *Narativní prostor* od Ryanové) s tím, že pokud je místopis důležitý pro logiku osnovy, bývá k dispozici grafická mapa narativního světa. Čtenář je pak ušetřen námahy při vytváření kognitivní mapy a má usnadněnou mentální vizualizaci, což podpoří jeho vtažení do díla (Ryan, 2010).

Hry na hrdiny spojené s objevováním světa jsou jasným příkladem existence takových map (grafických), bez nichž by hráč jen velice těžko a zdlouhavě postupoval

⁵ V anglickém originále: „Playing a game means interacting with and within a representational universe, a space of possibility with narrative dimensions.“

dál. Některé mapy, ať už více či méně propracované, slouží pouze k zeměpisné orientaci v daném světě a odkrývají se s postupem hráče. Na jiných může hráč sledovat například i pohyb svých nepřátel, cizí území, zadané úkoly, těžené suroviny atd. Mapa pomáhá konkretizovat potřebnou herní část světa, jehož zbytek si jenom domýšlíme. Herní designéři tedy částečně přebírají autorskou zodpovědnost.

2.4.1 Vymezení fikčního světa

Lubomír Doležel ve své knize *Heterocosmica* vyděluje nejprve rámeček jednoho světa a poté rámeček možných světů. V rámci jednoho světa je vysloven předpoklad, že existuje pouze jedno legitimní univerzum diskurzu, a tím je náš skutečný svět, který nazývá „aktuální svět“. (Ten vnímáme našimi smysly a je dějištěm lidského konání.) Takto můžeme přistupovat i k fikčnímu světu počítačové hry. Autoři a vývojáři tvoří v aktuálním světě, ale výsledek jejich práce se týká virtuálního prostředí, kde samozřejmě platí úplně jiná pravidla. Fikční svět je tvořen tím, že autor skládá psaný nebo ústní text; před tím tento svět ještě nebyl k dispozici. Takto vzniklé virtuální prostředí můžeme brát také jako jeden z „nekonečna jiných možných světů“, které v rámci možných světů definuje Doležel (2003: 27).

Podle něj při tvoření fikčního světa autor čerpá ze světa aktuálního mnoha způsoby: přejímá jeho prvky, kategorie a makrostrukturální modely. Hranici mezi světy tedy tvoří vztah mezi fikčními osobami/místy a jejich skutečnými protějšky, kdy jsou spojeny mezisvětovou totožností (můžou a nemusí si být podobné). Při tvorbě fikčního světa využívá čtyři stupně - do prázdného světa zavádí přírodní síly, osobu a její činy, další osoby a nakonec interakci mezi nimi. „Základními stavebními prvky narativních světů jsou kategorie osoby, přírodní síly, stavu, události, akce, interakce, duševního života atd.“ (2003: 121).

Na počítačové hry a chápání jejich virtuálních realit se dá částečně aplikovat Doleželovo rozlišování fikčních světů, proto zde některé příklady nyní uvedu. Fikční světy mohou být v první řadě přirozené a nadpřirozené, neboli fyzikálně možné a nemožné. Do dalšího vydělení by spadal například možný svět (svět, který je myslitelný), alternativní svět (více či méně odlišný od daného možného světa) či mytologický svět (fikční svět, který se skládá z přirozené a nadpřirozené oblasti). (2003: 256-257).

2.5 NARATIVNÍ SCHÉMATA

Podrobnou strukturu narativního díla (konkrétně pohádky) stanovil už Vladimír Propp ve své studii *Morfologie pohádky* (1928). Podle Proppa pohádka v úplné formě obsahuje 31 bodů, které nemusí být pokaždé přítomny všechny, ale jsou vždy ve stejném pořadí. Některé z těchto motivů se vyskytují v PC hrách, obzvláště ve fantasy žánru RPG a částečně adventury. Pokusím se shrnout několik základních narativních schémat her na následujících příkladech.

Hráč vstupuje/je někým povolán do herního světa z několika důvodů. Nejčastěji proto, aby se postupně zdokonalil a stal se tak hrdinou, co (v lepším případě) zachrání svět nebo alespoň jeho část (nebo osobu v něm žijící), případně přispěje k určitému pokroku tohoto světa. Obecně se příčiny objevení hrdiny vztahují k nějakému konfliktu nebo hrozbě ve světě hry. Při „záchranné misi“ hráč postupně prozkoumává a odhaluje svět. Na své cestě potkává další postavy, kterými mohou být:

- zadavatelé úkolů, pomocí nichž se hráč stále zlepšuje (většinou se to projevuje získáváním zkušeností)
- rádci/škůdci, kteří hráče posunují dopředu/zbrzdí
- nepřátelé, se kterými je nutno bojovat a nejlépe je porazit (plynou z toho různé odměny a další sebezdokonalení hráče)
- přátelé, kteří se k hráčově „misi“ mohou přidat a tak ji urychlit (mnohdy tím ale zbrzdí vývoj hráče, protože získané zkušenosti/předměty/peníze si všichni rozdělí)
- neutrální postavy (například obchodníci, trenéři..., jejichž služby hráč může a nemusí využít; většinou však využije, protože z toho má určitý zisk.)

V závislosti na tom, zda jsou tyto postavy součástí hlavní nebo vedlejší dějové linie, mohou prodlužovat nebo naopak zkracovat příběh hry v tom smyslu, že děj je o to chudší nebo bohatší, charaktery postav více či méně prokreslené. (Příběh jako takový je samozřejmě daný předem, nosné části tedy nijak zkracovat nelze.)

Pokud se nejedná o schéma cesty s úkoly, funguje vše obdobně, ale hráč zůstává po celou dobu na jednom místě, které opouští jen za účelem nějakého úkolu nebo získání informace, a následně se tam zase vrací.

Jednotlivá schémata z velké části určuje příběhový žánr dané hry. Je-li hra pojatá jako detektivka, hrdina se bude snažit získat všechny potřebné informace k vyřešení nastolené záhady. Pro hráče to znamená opakované potkávání herních či neherních

postav a vracení se na stejná místa, protože pokaždé může zjistit něco nového. Je-li to fantasy, hrdina bude spíše nucen podstoupit četné souboje a v nich například získávat různé (kouzelné) předměty. Za předpokladu, že vyhraje, už se na místo souboje nevrací, ale postupuje dál.

Smrt hrdiny – Do narativních schémat bych zařadila také otázku smrti a jejího herního zpracování. Stejně jako se hrdina do fikčního světa může dostat a působit v něm, může v tomto světě také snadno zemřít. A právě příčiny smrti bývají většinou velice podobné. Úmrtí hrdiny je nejčastěji způsobeno dvěma možnostmi: 1) Herní postava se dostala do konfliktu, který nezvládla, a umírá. (Přesila nepřátel, nečekané napadení, příliš obtížný úkol, nedostatečné vybavení...) 2) Hráč svým jednáním zavinil smrt své herní postavy. (Skočil/spadl z velké výšky, neuměl včas zareagovat na vzniklé nebezpečí, provedl neuvážené rozhodnutí v dané herní situaci, porušil pravidla...) Technicky vzato odpovědnost za postavu závisí vždy na hráči a jeho herních schopnostech, ale pro účely narativních schémat jsem považovala za vhodné vydělit možné příběhové situace v prvním bodu jakožto okolnosti, které určuje hra a její dějová linie.

Zatímco úmrtí se ve většině her dějí velice podobnými způsoby, s následným „znovuzrozením“ už to tak sjednocené není. Ve hrách typu RPG a FPS se hrdina většinou „respawnuje“ (jak bylo vysvětleno výše) a s jistými dočasnými omezeními může na stejném místě pokračovat ve hře. Naopak v některých adventurách či strategiích se však žádného respawnu nedočkáme, neboť s hrdinovou smrtí hra automaticky končí. Minimálně tedy musíme zohledňovat jednotlivé herní žánry, ale jak ukáže praktický rozbor v další části, velkou roli hrají i žánry literární.

3 ROZBOR VYBRANÝCH HER

Na základě teoretické části a poznatků, které z ní vyplývají, budu nyní rozebírat a srovnávat dvě vybrané počítačové hry. Pro lepší porovnávání a ukázkou jejich práce s příběhem jsem zvolila hry, které jsou naprosto odlišné, ale vhodné pro tento rozbor. Konkrétně se jedná o hry *World of Warcraft* a *Posel smrti*.

3.1 WORLD OF WARCRAFT

V tomto oddíle se budu nejprve zabývat hrou *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, přičemž chci vycházet hlavně z vlastních herních zkušeností, které podložím informacemi z oficiálních webových stránek⁶ této hry. Pro lepší přehlednost budu v souvislosti s názvem hry používat pouze zkratku WoW. Některé věci jsou totiž společné všem datadiskům a není tudíž nutné je rozlišovat. Bude-li nutné přímo vydělit výše zmíněný datadisk, použiji pro něj zkratku WotLK.

3.1.1 Obecná specifika World of Warcraft

WoW je hra označovaná jako MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), kterou v současnosti hraje asi 12 milionů platících hráčů⁷ z celého světa. Byla vydána v roce 2004 a k původní hře již vyšly tři datadisky; čtvrtý má vyjít letos. Za hraní na některém z oficiálních serverů se platí měsíční poplatek. Hraní je založeno na pohybu v rozlehlém virtuálním světě, kde se naše postava setkává, baví a bojuje s jinými hráči, nebo s neherními (tzv. NPC) postavami.

Na začátku si každý může svou postavu vybrat z dvanácti možných ras (elf, nemrtvý, troll, člověk,...), které se dělí na dvě skupiny - Alianci a Hordu. Příslušenství k Alianci nebo Hordě znamená, že hráč může spolupracovat a komunikovat pouze se stejně zařazenými hráči, protože druhá strana se považuje za nepřátelskou. Kromě rasy je nutné zvolit také určité povolání, jako je například zloděj, paladin, šaman atd. Některá z nich si může vybrat pouze určitá rasa. Výběr povolání je zásadní pro další vývoj hry, neboť se od něho odvíjí styl hraní. Stejně jako jiné MMORPG rozlišuje WoW tři základní způsoby role-playingu, neboli jakéhosi „využití“ herních postav v boji, a označuje je jako „tank“, „damage dealer“ (útoky zblízka nebo z dálky) a „healer“.

⁶ <http://us.battle.net/wow/en/>

⁷

http://www.gamepark.cz/pocet_platicich_hracu_world_of_warcraft_vstoupil_na_12_milionu_450913.htm

Při skupinovém hraní je dobré vytvořit takovou kombinaci, kde budou rovnoměrně zastoupeny všechny tyto úlohy.

System zdokonalování postavy je levelový (1. – 85. level) a funguje na základě hromadění zkušeností. Každá postava má určité specifické dovednosti, které se odvíjí od rasy a povolání, a dají se zdokonalovat s každým dosaženým levelem. S tím souvisí i udělování talentů (přesné rozdělení si určuje hráč), díky nimž se schopnosti postavy ještě více specifikují nebo zlepšují. V neposlední řadě je hra oživena asi patnácti profesemi typu těžba, alchymie, bylinkářství, rybolov, vaření..., které si hráč pro svou postavu může a nemusí zvolit. (S jejich užíváním samozřejmě přichází určité výhody.)

3.1.2 Žánr

Pro zařazení hry do literárního žánru se přímo nabízí žánr fantasy, přesněji je WoW někde na pomezí mezi epickým a hrdinským fantasy. Autoři vytvořili nový umělý svět s vlastními hrdiny a mýty, který je odpoutaný od reality, ale přesto na ni opakovaně odkazuje. Svět vykazuje neustálou aktivitu dobra a zla, jednotlivé složky se spolu střetávají prostřednictvím hrdinů, národů nebo celých kontinentů. Hráčův avatar (a tím pádem i hráč) na sebe do jisté míry přebírá zodpovědnost za své jednání, například už jenom výběrem strany se zavazuje k sounáležitosti s touto stranou a k jejímu dalšímu podporování po celou dobu hry.

Ve WoW se jedná o svět plný magie a pohádkovosti, používají se kouzla a objevují se fantastické bytosti jako draci nebo démoni. Jak bylo předestřeno v teoretické části, setkáváme se zde i se zmiňovaným motivem cesty, který pro hrdinu znamená vykonání zadaných úkolů (seberealizaci) a prožitek dobrodružství. V jistých rysech se hra drží klasických schémat, která použil už J. R. R. Tolkien v *Pánu prstenů* a další jeho současníci a průkopníci epické fantasy. To je patrné hned v jednotlivých rasách, neboť elfové, trpaslíci, lidé a skřeti obývající jeden svět nejsou žádnou novinkou. Také názvy konkrétních míst nebo jména hrdinů jsou jazykově blízké (a někdy totožné) Tolkienovi a jeho rasovému rozdělení – většina elfích lokací a jmen zní velice uhlazeně (Quel'Thalas, Arthas Menethil), zatímco například u trpaslíků spíše drsně (Dun Morogh, Grim Batol, Khardros).

Ve prospěch zařazení do epické fantasy mluví i to, že pokud hráč chce svoji postavu skutečně zdokonalovat, musí plnit i ty nejtěžší úkoly a vydávat se do tzv. dungeonů. Ovšem k tomu potřebuje další hrdiny, se kterými vytvoří plnohodnotnou družinu, a teprve tehdy je reálné tyto úkoly splnit.

3.1.2.1 Tolkien vs. WoW

Jak jsem již naznačila v předchozím odstavci, WoW má s Tolkienem společného více než pouhý žánr fantasy, ačkoli ten je pro tuto shodu zřejmě určující. Ve své eseji *On Fairy Stories* Tolkien popisuje, jak má podle něj vypadat fantastický příběh. „The realm of fairy-story is wide and deep and high and filled with many things: all manner of beasts and birds are found there; shoreless seas and stars uncounted; beauty that is an enchantment, and an ever-present peril; both joy and sorrow as sharp as swords. In that realm a man may, perhaps, count himself fortunate to have wandered, but its very richness and strangeness tie the tongue of a traveller who would report them. And while he is there it is dangerous for him to ask too many questions, lest the gates should be shut and the keys be lost (Tolkien, 1939).⁸

Tuto citaci jsem nevybrala náhodně – obdobně na mě totiž působí prostředí WoW. Designéři stvořili svět přesně v duchu tohoto popisu a obsadili jej stvořeními, která ve své mytologii použil už Tolkien. Samozřejmě i další autoři fantasy popisují obdobné entity, ale v jejich podání se často vzdalují od tolkienovského standardu, který jednotlivým rasám přiřkl určité charakteristické rysy. Zjednodušeně řečeno, například elfové z *Pána prstenů* jsou vznešení, krásní a žijí v lesích s gigantickými stromy nebo ve vzdušných, oslňujících městech. Oproti tomu trpaslíci jsou drsní, dobří bojovníci a horníci, žijí většinou v horách, kde mají svá rozlehlá podzemní města. Lidé jsou neutrální, mohou se přiklonit na stranu dobra i zla, budují hrady, pevnosti, vesnice; mají spíše přízemní starosti. Toto vše obsahuje i WoW. Jednotlivé lokace do velké míry odpovídají výše popsaným typům a přesně se snaží vystihnout dané podmínky.

Za srovnatelný bych považovala i způsob, jakým je navozována atmosféra. Namísto popisných částí knihy, které blíže určují konkrétní místa, se můžeme ve hře (kromě vizuální stránky) nechat vést hudebním podkreslením, protože to se mění v závislosti na tom, kde se právě pohybujeme. (V elfích krajích například znějí jakési snivé, podmanivé melodie, zatímco ponurá hudba se škálou nelibozvučných tónů vždy bezpečně napoví, že jsme právě vstoupili do země Nemrtvých...) Kromě specifických rysů, jako je například nejednotný jazyk různých národů, nebo totožné názvy a

⁸ Překlad:

„Sféra fantastického příběhu je široká, hluboká a vysoká; zaplněná mnoha věcmi: nacházíme zde nejrůznější zvířata a ptáky; nekonečná moře a nespočítatelné hvězdy, okouzující krásu a všudypřítomné nebezpečí; radost i smutek ostré jako meče. Při toulkách v tomto prostředí člověk snad může sám sebe pokládat za šťastného, ale kdyby se ho někdo ptal, tu největší bohatost a zvláštnost popsat stejně nedokáže. A když už je tam, je nebezpečné pokládat příliš mnoho otázek, neboť brány by se mohly zavřít a klíče poztrácet.“

pojmenování pro místa či osoby (jak jsem nastínila v předchozí části), představuje výraznou shodu právě nejzákladnější příběh se svým historickým pozadím. Nesourodé národy se spojují, aby mohli bojovat proti jiným národům, v sázce je existence celého světa a jeho další podoba a vývoj. Je třeba udatných bojovníků, strategických plánů a v neposlední řadě i množství magie, aby se obnovila celková rovnováha. Rodí se hrdinové (nezáleží na tom, zda ženy nebo muži), kteří jsou předurčeni konat velké a zásadní činy. Ačkoli při samotném hraní si všímáme spíše už jen konkrétních maličkostí (například grafické zpracování zeměpisné mapy světa WoW je v určitých náhledech velice podobné tomu, které pro svou Středozem použil Tolkien), v celkových souvislostech je vidět, že WoW si *Pána prstenů* vzalo přinejmenším za vzor.

Diskusi o podobnosti těchto dvou světů vedou také příznivci Tolkiena a WoW na hráčských fórech, kde například porovnávají to nebo ono provedení dané rasy.⁹ *Pán prstenů* se ale také dočkal vlastního herního zpracování, které se od WoW příliš neliší. MMORPG *Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar* je v zásadě velice podobně (graficky i herně) zpracované a údajně chtělo blizzardovskému *Warcraftu* dokonce konkurovat.¹⁰

3.1.3 Děj a příběh hry

WoW dějově přímo navazuje na sérii strategických her klasického *Warcraftu* (Blizzard Entertainment, 1994, 2002, 2003). Odehrává se v mýtickém světě Azeroth, jehož (velice přesně datovaná) historie je značně rozsáhlá a nechybí v ní ani bohové, titáni a okolní vesmír. Azeroth se původně skládal pouze z jednoho kontinentu tvořeného ze zemí Lordaeronu, Quel'Thalasu, Khaz Modanu a samotného Azerothu. Po vleklých válkách byl objeven dlouho zapomenutý druhý kontinent, zvaný Kalimdor. Na rozdíl od lidmi a trpaslíky obývaného Azerothu byl Kalimdor obydlen Temnými Elfy, Taureny a dalšími zvláštními rasami. Když se po dosud známém světě rozšířila nákaza Nemrtvých, začali se Lidé zajímat také o třetí kontinent - arktický Northrend, který leží daleko na severu a je domovem ďábelského krále Lichů, Ner'Zhula. (Právě s tímto kontinentem je spojen datadisk WotLK.) Celkově je Azeroth velice různorodým světem, kromě již výše zmíněných „obyvatel“ je to také domov draků, obrů, nejrůznějších mořských i suchozemských „potvor“, gigantického hmyzu a bizarních rostlin...

⁹ <http://www.wowhead.com/forums&topic=190590/blizzard-vs-tolkien>

¹⁰ http://www.gamepark.cz/lord_of_the_rings_online_shadows_of_angmar_4791.htm

Součástí každého datadisku je také specifické herní intro, krátké, graficky dobře zpracované video (nechybí samozřejmě ani zvukové efekty a hudební podkreslení), které v několika minutách nastíní, oč ve hře samotné vlastně půjde. Slouží to jako určitá motivace pro hráče a lépe ho to vtáhne do děje. Z hlediska příběhu je to asi nejviditelnější příběhová složka hry, která stručně předkládá hlavní dějovou linii. Ta totiž v samotném hraní už není tak patrná, jak chci ukázat v následující části.

3.1.4 Narativní prvky

Jakmile se dostaneme přes nejrůznější úskalí spojená s přihlašovaním a připojováním k serveru, shlédneme všechna videa a naklikáme příslušné volby k určení naší postavy, neboli avatara, dostáváme se konečně do fáze hry. Jak již bylo řečeno, výběr postavy je pro hru důležitý, a to ne jen z důvodu role-playingu. Od vybrané rasy se totiž odvíjí celá řada věcí, které souvisejí právě s příběhem. V první řadě je to lokace, ve které se objevíme. Jak vyplývá z historie světa, každý národ žije jinde, a proto je dobré mít o rozložení herního světa alespoň základní informace ještě před tím, než se vůbec pustíme do hry.

WoW je autonomní fikční svět v určitém imaginárním prostoru, čase, s jistými postavami. To, co o něm víme nebo nevíme, z velké části určuje vizuální složka, ale v pozadí je také koncipován textem, ve kterém je dána jeho nosná narativní konstrukce. Z tohoto textu tedy plyne veškeré určení postav, jejich zasazení na konkrétní místa, jména, úkoly, dobrodružství.

Bohatost a úplnost fikčního světa WoW způsobuje hlavně to, že hráč si může dělat, co chce, pokud to pravidla dovolí. Může jít, kam chce, povídat si s kým chce. Téměř všechny úkony jsou nastaveny tak, aby fungovaly přesvědčivě, což přispívá k celkové věrohodnosti světa. (Hráč narazí na vodní plochu – nejenom, že jeho avatar může do vody vstoupit a plavat, ale voda na postavu reaguje, tvoří se vlnky, pohyb postavy je při plavání zpomalen a pokud se potopí pod hladinu, kde mimochodem také existují herní lokace, začne se odměřovat doba, po kterou může být pod vodou, jinak se utopí.) K lepšímu zorientování ve světě slouží mapa, na které je možné vidět všechny lokace v různých měřítkách, ale až poté, co je hráč sám objevil a prozkoumal.

Místopis ve hře je velice detailně zpracován, ve světě existují města, vesnice, nejrůznější osady, strážní věže, osamělé pevnosti, hrady, magické stavby, arény, bojiště atd. Hráč má poměrně volný přístup do kteréhokoli ze zmíněných míst, většinou ale musí počítat, že narazí na nepřátelské NPC nebo různé nestvůry, které mu budou

znepříjemňovat život. Ve městech se dá vstoupit do jednotlivých domů a projít je takřka od sklepa až po půdu, sedat si na židle, lehat si na postele či lavice... Možností je opravdu mnoho. Některá města (nebo jiná místa) jsou ale pod výslovnou správou Aliance nebo Hordy a do těch pak příslušník opačné frakce nemůže volně vstoupit.

Co se týče vyprávění ve hře, příběh je vnímán skrze námi zvoleného avatara. Nelze o něm však říci, že by byl hlavní hrdina. Přichází totiž do světa, který už své hrdiny má, a to takové, kteří jsou legendární a píší historii. Hráč se na svou postavu dívá jako na objekt v prostoru hry, nesplývá s ní, jde tedy o er-formu. Získávání informací se většinou děje komunikací s ostatními postavami formou dialogu, nebo pouze monologu NPC, což bychom mohli považovat za projev osobního vypravěče, podává-li nám informaci nějak související s příběhem. Jedná se nejčastěji o zadávané úkoly, které jsou hráči předkládány následovně: Na obrazovce se objeví otevřený svitek s textem, který si hráč sám přečte. Bývá v něm přímé oslovení (se jménem avatara) a obecný popis nastalé situace. Tento popis se někdy váže k hlavnímu příběhu, většinou je to však jen lokální záležitost. Následuje přímý povel pro hráče – jdi na konkrétní místo a udělej tam tohle, až to splníš, vrať se ke mně/vyhledej jiné NPC. Na konci je uvedena odměna, kterou hráč za splnění úkolu obdrží (bývá to buď nějaký předmět, nebo peníze, nebo obojí), a počet zkušeností. Hráč si po přečtení tohoto zadání může zvolit, zda přijme, nebo odmítne. Tyto úkoly (neboli questy) si každý hráč může libovolně¹¹ hromadit a plnit je v nahodilém pořadí, nebo se k nim později vracet; navíc je možné i sdílení různých questů s dalšími hráči.

Hrdina – Námi ovládaná postava ve hře, neboli avatar, může být poměrně různorodá. Hra nám totiž dává možnost počátečního výběru postavy, kde volíme příslušenství k Hordě nebo Alianci, příslušnou rasu, povolání, pohlaví, specifické rysy jako je barva vlasů, očí,... Tím pádem se s takto vytvořenou postavou můžeme více ztotožnit. (Někteří hráči například chtějí konstruovat postavu podle sebe, snaží se tedy o co největší spodobu.) Avatar nemá žádné vlastní poslání, je plně ovládaný hráčem, reaguje na jeho příkazy a slouží jako prostředek, který přenesení hráče do hry. Pokud nebereme širší historické souvislosti, nemá avatar ani žádnou vlastní minulost, není nijak více charakterizovaný. Do světa WoW se dostává až v momentě, kdy ho hráč vytvoří, nemá tedy žádné odkazy na předešlé nebo aktuální dění ve světě. Jak již bylo řečeno, s plněním úkolů a získáváním zkušeností se avatar zlepšuje a vyvíjí. Každý hráč

¹¹ Dokud jejich počet nepřesáhne 25.

si může vytvořit větší množství libovolných postav a tyto pak ve hře střídat podle nálady nebo jejich různého využití (ale nelze s nimi hrát najednou, ani si předávat zkušenosti). Pokud tento avatar z nějakého důvodu zemře (viz teoretická část), což se v této hře stává poměrně často, neznamená to pro hráče konec hry, ale pouze několik omezení či zpomalení, neboť zde vždy funguje respawn („znovuoživení“). Smrt se projevuje také po vizuální stránce – v jejím okamžiku se mění herní prostředí, vše zešedne (avatar navíc úplně zprůhlední) a dostáváme se tak do jakéhosi světa duchů. Konkrétně nás hra automaticky přemístí na nejbližší „hřbitov“, který však v normálním prostředí není viditelný, a tam se setkáváme s Andělem smrti (jindy také neviditelný). Ten dává hráči na výběr dvě možnosti znovunavrácení se do hry – buď se na tomto místě (hřbitově) objeví živý okamžitě, ovšem se značnými (ale jen dočasnými) postihy ve svých statistikách, nebo se ve své průhledné formě musí dostat zpátky na místo, kde zemřel, a tam se bez postihů znovu ožíví. (To zase může zabrat hodně času, navíc hrozí nebezpečí, že avatar stejně bude zabit znovu, neboť se v okolí mohou stále pohybovat předešlí nepřátelé.)

Jednoznačné určení narativních postupů komplikuje online status hry, o kterém se ještě budu zmiňovat. Další příběhové prvky je možné nalézt přímo v textové podobě, o kterou ve hře není nouze. (Také samotné repliky z rozhovorů se objevují v textové, nikoli mluvené formě. Mluvená forma, často spojená i s gestikulací postav, je většinou omezena na pouhé pozdravy nebo poznámky.) Existují stovky nejrůznějších svitků, dopisů a knih, které (podle internetových zdrojů¹²) dávají dohromady celé legendy, životopisy NPC postav a podobně, s jejichž pomocí se k jádru příběhu také lze (alespoň částečně) dobrat. (Zde bohužel hrozí riziko, že po značné době strávené při proklikávání nějaké knihy se z ní nakonec vyklube jen nepotřebná kuchařka či něco podobného typu.)

S určitostí se dá říct, že hra nějaký příběh vypráví, jenže jak je patrné v průběhu hraní, není to jeden hlavní a ucelený příběh světa Azeroth, ale spíše rozmanité, menší či větší epizody, které se občas jako střípky spojují útržkovitě dohromady, a díky těmto náznakům si můžeme pozvolna budovat hlavní dějovou linku. Bohužel jen velmi chatrnou. Z úvodního videa WotLK například zjistíme, že ústřední záporná postava krále Lichů může za to, že se objevil nový typ nestvůr, se kterými pak náš avatar musí

¹² oficiální stránky, hráčská fóra

bojovat. V tomto případě se tedy nejedná o běžnou „mlátičku“, která se děje pouze za účelem získání zkušeností, ale je podložena i příběhem. Z teoretického vymezení příběhu tedy vyplývá, že příběh WoW je složitý, poměrně dost fragmentární a má více dějových linií s několika zápletkami.

3.1.4.1 Nekonečný online příběh

Na rozdíl od neonlineových RPG, ve kterých je fikční svět hráči předložen ve své kompletní (a většinou také konečné) podobě, WoW jakožto onlineová záležitost funguje díky tzv. patchům. Nejenom, že opravují chyby a přináší různé „vychytávky“, ale postupně jsou také do hry přidávána nová místa, možnosti pro hráče (např. stále přibývající levely) nebo třeba přírodní síly, jako je proměnlivé počasí. S faktorem online ale přibývá ještě další zásadní věc, a to zaplnění světa reálnými hráči. Tím se podstatně mění sociální aspekt hry a její propojení s realitou. Vytváří se totiž skutečné (a nikoli předem naprogramované) dialogy mezi skutečnými hráči, hlavní příběh je zatlačen do pozadí a vzniká tolik individuálních příběhů, kolik je ve hře hráčů.

Hráč tedy vstupuje už do hotového příběhu, který svým působením nemůže nijak ovlivnit, dokonce nemůže prohrát ani vyhrát, protože hra nekončí, ale stále pokračuje. Hlavní dějová linie není pro hráče rozhodující, on si z ní pouze vybírá určité úseky a podle toho se pak ocitá v menších či větších vlastních epizodách. Každý si tak generuje svůj vlastní příběh. V tomto pojetí se dá náš avatar považovat za hlavního hrdinu (svého příběhu), neboť vše se točí kolem něj, on vyhrává souboje a zabíjí nestvůry, dostává odměny a zdokonaluje se. Do hry proniká realita a hráči se už tolik nezajímají o její narativní stránku, jako spíše o určité společenské postavení, vývoj své postavy a začlenění se do herní komunity.

Ve hře funguje reálný čas (jako v mimoherní realitě) a podle toho, na jakém hrajeme serveru (evropském/americkém), se střídá noc a den. Znamená to, že s příchodem večera se skutečně setmí i ve všech herních lokacích. Někdy se však reálný čas dá obejít a ve hře zkrátit. Děje se to například při cestování z kontinentu na kontinent, kdy nemusíme sledovat celou cestu naší postavy, ale jenom její začátek a konec. Veškeré dění mezi tím se prezentuje jako vytečkovaná cesta na mapě, znázorňující náš pohyb. S tím souvisí i zmiňované „mezery“ fikčního světa – ačkoli nám hra konkrétní místo neukázala, stejně si ho dovedeme představit a nadále s ním počítat.

Stav hry se ukládá automaticky během hraní, kdykoli se hráč znovu zapojí do hry, objevuje se přesně na tom místě, kde minule skončil. (S výjimkou dungeonů, raidů a podobných „mimořádných eventů“.) To je oproti neonlineovým hrám velká výhoda, nemůže se totiž stát, že bychom kvůli náhodnému výpadku hry museli určité úseky hrát celé znovu.

3.1.5 Shrnutí

V této kapitole jsem se snažila více proniknout do hry *World of Warcraft* v rámci jejího příběhu. Po prostudování uvedené literatury a aplikování teoretických poznatků na hru jsem zjistila, že hra s příběhem pracuje specifickým způsobem. Nelze tvrdit, že by příběhová složka nebyla ve hře zastoupena, což dokládají i zmiňované narativní prvky, ale oproti jiným hrám není příběh WoW konstruován samotným hráčem. Hráč vstupuje do hry a není tažen žádnou hlavní dějovou linií, protože pro příběh hry jako takový nemá on sám význam. Z příběhové linky si vybírá pouze určité události, které mu slouží spíše pro pochopení herního světa a které mohou být zásadní pro jeho vlastní vývoj. Hráč herní svět tedy více využívá pro vlastní účely, než aby byl sám jeho přínosem. Plní úkoly, které jsou zcela mimo hlavní děj, ale za těmito úkoly mohou stát děje vedlejší, mnohdy i rozmanitější a pro hráče zábavnější. Pokud se hráč do své postavy ponoří, může naplno prožívat jakýkoli příběh světa WoW. Pakliže hraje pouze za účelem získávání předmětů, levelů nebo zkušeností, zůstává pro něj příběhová stránka v pozadí, ať už je patrná méně či více. Velkou roli v této hře také hraje pocit sounáležitosti s hráči stejné frakce a nutkání bojovat s druhou stranou.

Z vlastní herní zkušenosti mohu říci, že po příběhové stránce mě hra zaujala a snažila jsem se v průběhu hraní zjistit co nejvíce informací. Ještě o něco více mě však zaujaly herní možnosti světa a celkové zpracování, tím pádem byl hlavní příběh odsunut na vedlejší kolej a zůstal jen ten, který se přímo týkal mé postavy.

3.2 POSEL SMRTI

Rozbor této hry chci (obdobně jako u předchozí) založit především na vlastní herní zkušenosti a dále na některých dodatcích z oficiálních zdrojů o hře a recenzích.¹³

¹³ <http://games.tiscali.cz/recenze/posel-smrti-50619>

3.2.1 Obecná specifika hry *Posel smrti*

Posel smrti je detektivní až hororová česká adventura pro jednoho hráče z roku 2003. Následně vyšly i další díly, které se na tento původní snaží navázat. Hra je hodnocena velmi pozitivně po všech stránkách, zejména po té příběhové. Tvůrci shromáždili množství podkladů a materiálu (dobové fotografie, obrazy,...) pro větší autenticitu hry¹⁴, což je pro její hraní velice přínosné. Hlavní hrdina, za něhož jediného hrajeme (na rozdíl od WoW pevně daný, s nemožností jakéhokoli výběru či změny pohledu), se po celou dobu pohybuje v interiérech a exteriérech anglického venkova, který není blíže specifikovaný. Přijel na rodinné panství, aby se zúčastnil pohřbu příbuzného, přičemž zjišťuje, že jeho smrt zřejmě nebyla tak jasná, jak se zdá, a začíná tedy samostatně pátrat.

Hra je založena převážně na dialozích s ostatními postavami, které hráč postupně potkává. Celkově jich je 22 (plus hlavní hrdina), přičemž o většině z nich se můžeme dozvědět velké množství informací a bez problémů si tak sestavit jejich podrobný profil. Hráč má vždy několik možností kam nebo za kým se vydat, když ale neudělá věc, která by přinesla něco nového, nebo použije všechna témata k hovoru, je možnost již vyčerpána a herní postava sama naznačuje, že máme udělat něco jiného. O jednotlivých krocích rozhoduje hráč většinou na základě logické úvahy, která vyplývá z dané situace.

System hry spadá do kategorie generující se na základě časové posloupnosti. Znamená to, že se v závislosti na našich krocích ve hře (sebrání předmětu, použití předmětu, promluvení s určitou postavou) posune herní čas. Například pohovoříme se zahradníkem a v závislosti na tom se další sluha přemístí od krbu na chodbě hradu do kuchyně, kde začne vařit oběd. Díky této technice působí hra živě a hráč má pocit, že se děj skutečně rozvíjí.

Kromě konfrontace s ostatními postavami se ve hře setkáme s čistě logickými úkoly, které musíme vyřešit, abychom mohli postoupit dále. Patří mezi ně nejen různá skládání roztrhaných fotek/dopisů ve stylu puzzle, klasické slovní hádanky, ale i úkoly postavené na vědomostech hráče (například znalost a pořadí symbolů zvěrokruhu, princip pohybu šachových figurek a jiné.)

To, co hře dává autenticitu a důvěryhodnost, je český dabing, který je velice kvalitní. Podílelo se na něm celkem 16 herců, mezi nimiž vystupuje například Radoslav

¹⁴ http://bonusweb.idnes.cz/posel-smrti-cerne-zrcadlo-prokleti-du6-/Recenze.aspx?c=A030226_poselsmrti_bw

Brzobohatý (zámecký sluha), Květa Fialová (Victorie, babička hlavního hrdiny), Vladimír Čech (doktor Hermann) či Pavel Soukup (Samuelův strýc Robert). Hlavnímu hrdinovi propůjčil hlas Michal Dlouhý.

3.2.2 Děj a příběh hry

Děj se točí převážně okolo starého hradu Black Mirror, který se nachází kdesi v Anglii, a spolu s rozsáhlým okolním panstvím patří starobylému rodu Gordonů. Vše sice vyhlíží jako z předminulého století, ale časové zasazení se týká přímo roku 1981. (Zjistíme to poté, co hlavní hrdina stojí u hrobu svého dědečka, kde je letopočet napsaný. Z jeho deníku pak dokonce vyčteme, že je květen.) Příběh začíná herním intrem za deštivé a bouřlivé noci, kdy starý pán (William, dědeček hlavního hrdiny) píše svému vnukovi dopis. Scéna budí strašidelnou atmosféru. William je vyděšený. Zajímal se o historii rodu, zřejmě na něco zásadního přišel. Chce vnukovi vše vysvětlit, až přijede, ale - vypadne/je vyhozen z okna a umírá. Dále už je vypravěčem jeho vnuk Samuel Gordon z dopisu, který přijel na panství a zúčastnil se pohřbu. Dvanáct let zde nebyl, připadá si tu cizí a možná nevídaný. Myslel si, že se už nikdy nebude muset vrátit, protože má s tímto místem spojeny hrozné vzpomínky. Tím začíná samotná hra, zobrazí se herní rozhraní a iniciativu přebírá hráč.

Hra je rozdělena do šesti kapitol (s odpovídajícími názvy), kdy každá z nich představuje přibližně jeden den hrdiny. V každé kapitole se příběh posune dopředu a zároveň přibývají nové herní lokality. Mezi kapitolami jsou navíc také krátké videosekvence neboli cutscény. Na rozdíl od WoW je tato hra na příběhu založena a my jej vnímáme skrze postavu hlavního hrdiny. Nyní se pokusím stručně nastínit základní dějovou linii, která je však ve hře mnohem komplikovanější a rozsáhlejší. (Podle tvůrců stráví průměrný hráč nad hrou 25 až 30 hodin hraní.)

Samuel nalézá různé indicie, které poodhalují Williamovu činnost v posledních letech. Z historické kroniky zjistil, že rod Gordonů je údajně prokletý, a přibližně každých 200 let tato kletba způsobuje nové zlo. Kletba pochází přímo od jednoho ze dvou bratrů-zakladatelů rodu a dá se zastavit jedině shromážděním určitých posvátných klíčů, které však mohou být ukryty kdekoli. (Náhodou jsou všechny v Anglii, a dokonce přímo na místech panství Gordonů.) William naštěstí zanechal jisté instrukce ve svém deníku a Samuel má tedy práci ulehčenou, ale zdaleka ne hotovou. Během svého pátrání po starých artefaktech odhaluje i různá „nepěkná“ rodinná tajemství a co je horší, nové oběti přibývají takřka každý den a stále nikdo netuší, kdo je vrah...

I přes velkou snahu tvůrců napovídat, kde se jen dá, je hra zpracovaná natolik dobře, že hráč to začne tušit až ke konci čtvrté kapitoly, ale najisto se to dozví teprve v páté. Vrahem je totiž Samuel (tedy přímo hráč), a je to zřejmě způsobeno právě vlivem zmíněné kletby, neboť vraždí v noci, a ráno se probouzí ve své posteli a nic si nepamatuje.

3.2.3 Žánr

Žánr – ve hře se mísí hned několik literárních žánrů. Nejvýraznější prvky jsou detektivní a hororové, ale za určující východisko považují gotický román. Nasvědčuje tomu hlavně prostředí, neboť centrálním místem je středověký hrad Black Mirror, který skrývá mnohá tajemství (například staré vyhořelé křídlo, skryté podzemní katakomby s tajným vchodem, ke kterým se vztahuje hlavní zápleтка atd.), a dále většina míst, kam se hlavní hrdina postupně dostává (fara Warmhill, jejíž historie sahá až do 12. století, přilehlý kostel postavený nad kobkami, kde se konaly inkviziční soudy, veškeré místní hřbitovy s kryptami a rodinnými hrobkami, starý zavřený důl, kde z neznámých důvodů zahynulo mnoho horníků, sanatorium, ve kterém se zřejmě provádějí zakázané pokusy na pacientech, rozpadlý maják na útesu, rituální místo v lese na způsob Stonehenge...). Také motivace pro činy postav vychází ze schématu gotického románu, neboť hlavní příčinou všeho dění je stará rodinná kletba a nejrůznější vraždy s ní spojené. Navíc není úplně jasný původ hlavního hrdiny – Samuel sice má být vnukem Williama Gordona, ale ani jeden z jeho zmiňovaných synů není Samuelovým otcem.

Tvůrci hru označují jako „hororovou adventuru“, ale scén s čistě hororovými prvky je málo, nebo zkrátka nebudí zamýšlené pocity strachu. Daly by se tak označit krátké videosekvence mezi jednotlivými kapitolami, které většinou ukazují Samuelovy noční můry a naznačují tím, co se asi dozvíme příštího dne. (V jedné z nich se například v rychlém sledu střihů míhají vlci, malý chlapec, krev, přívěšek na zemi, temné stíny a znovu chlapec, tentokrát už mrtvý. Při následném hraní se Samuel v hostinci dozví, že bylo nalezeno tělo místního chlapce, kterého zřejmě zabili vlci.) Přímo ve hře je opravdu hororový výjev jen jeden, a to ve chvíli, kdy s naší postavou vcházíme do márnice za doktorem Hermannem, ale on zde není, jen na pitevním stole leží kdosi pod bílým prostěradlem... Po jeho strhnutí se (bohužel ne nečekaně) na zem skutálí hlava doktora, kterou „někdo“ zřejmě oddělil ozubeným kolečkem u pitevního stolu. (Jelikož Samuelovi se o tom předešlou noc zdálo, začíná hráč tušit, kdo by asi mohl být oním dosud neznámým vrahem.) Ve prospěch hororu nejvíce ukazuje počasí a denní/noční

doba – krom prvního dne už jenom neustále prší, občas je bouřka a téměř celou dobu zataženo, nebo se děj odehrává přímo po setmění a v noci.

Ve zbytku hry pak silně převažuje žánr detektivky. Samuel přebírá úlohu detektiva (tato postava mimochodem ve hře také vystupuje) a samostatně (a mnohdy dosti nezákonně) pátrá po tom, proč a jak zemřel jeho dědeček, a následně i další oběti jako zahradník, doktor, malý chlapec... Vyslýchá všechny postavy ve hře, znovu se vrací k těm, které ještě mají co říct, vede si záznamy a dokumentuje místa vražd. Skrze hlavního hrdinu přijímá roli detektiva i hráč, který má pátrání usnadněno ještě o myšlenky a pocity Samuela, jež jsou mnohdy jasnou nápovědou. Ovšem jak již bylo řečeno, hráč se musí vypořádat nejenom s příběhovými hádankami, ale i s logickými a praktickými úkoly.

3.2.4 Narativní prvky

Ačkoli se zpočátku *Posel smrti* tváří jako lokální reálná záležitost, má i tato hra svůj vlastní (pečlivě propracovaný) fikční svět. Začátek příběhu spadá až do hluboké minulosti, tedy dávno před tím, než se náš hrdina vůbec zapojuje do hry. Čas, místo i postavy jsou pevně dané, jak již bylo zmíněno v předchozím oddíle, a svět tedy samostatně funguje. V tomto případě se však nejedná o paralelní vesmír s celými kontinenty, ale o pouhé rodinné panství kdesi v Anglii, které se snaží chovat jako reálné panství v reálné Anglii, a odkazuje tímto na náš aktuální svět. Jedná se tedy o fikční svět přirozený, fyzikálně možný, ve kterém se ale objevují i některé prvky ze světa nadpřirozeného, což by v Doleželově terminologii odpovídalo pojmu „mytologický svět“, jak jsem vysvětlila v předchozí teoretické části.

I když hra naznačuje poměrně velký prostor, hráč má možnost dostat se jen na určená místa, a to ještě ne pokaždé. (Některá místa například může navštívit jen jednou a po splnění určitého úkolu se stávají nepřístupnými.) Prostředí světa je nám předloženo pomocí mapy, kterou na začátku získá Samuel, a tato mapa se během hraní postupně doplňuje. Vidíme na ní konkrétní místa, jako je hrad, fara, dům doktora atd., na která se dostáváme pouhým kliknutím myši. Ale samotné cestování a všechn zbylý prostor mezi nimi už dostupný není, zde tedy vznikají zmiňované mezery ve fikčním světě, které si musíme sami zaplnit. Tím si vytváříme vlastní mentální mapu hry.

Svět se zde na rozdíl od WoW prezentuje hlavně pomocí narativu, tedy vyprávěcí, nikoli vizuální formou, která je v *Poslu smrti* mnohem více statická a v zásadě nevyprávějící. Hra funguje na principu střídání jednotlivých scén

(obrazovek), které vidíme pouze z jednoho úhlu pohledu. Navíc zde není nejdůležitější náš dojem, ale komentář pronesený hrdinou, protože až díky němu se dozvídáme, co je nebo není určující pro další postup ve hře. Příběh je postaven na dialozích, vnitřních monolozích hlavního hrdiny a jeho komentářích k okolnímu prostředí. Dále hrají velkou roli podpůrné texty, jako je kronika rodu Gordonů, Williamův deník nebo různé dopisy. Tyto texty jsou pro hru velice důležité, protože vždy nesou část příběhu a dávají mu nové rozměry. K úplnosti narativu slouží ještě zmiňované filmové cutscény mezi jednotlivými kapitolami hry, které kapitoly oddělují a zároveň přinášejí potřebné doplnění děje. V těchto momentech dochází ke ztrátě interaktivity a zmizení herního rozhraní, z hráče se tedy na chvíli stává pouhý divák a z hrdiny naopak filmový vypravěč.

Hrdina - Při hraní sledujeme po celou dobu jednání našeho hrdiny, slyšíme jeho myšlenky a můžeme ho tedy dobře charakterizovat. Ale ne vždy je jeho jednání dané pouhým charakterem, musíme rozeznat místa, která podléhají pravidlům hry a herním mechanikám. To se děje zejména při prozkoumávání míst nebo věcí, kdy hrdina například odmítne vstoupit do pokoje z důvodu, že „je to soukromí doktora Hermanna a není slušné vstoupit tam bez dovolení.“ Jenže ve skutečnosti je to jen naznačený neherní prostor, který pro vývoj událostí není důležitý, a proto s ním hra vůbec nepočítá. (Proč by jinak Samuel četl cizí dopisy v cizích schránkách nebo páčil zámky u zavřených dveří.)

Na rozdíl od avatara ve WoW je však hrdina *Posla smrti* „sám sebou“, nemůžeme se skrze něj nijak projevit, není vlastně ani vhodné nazývat jej „naší postavou“, protože ho téměř vůbec neovládáme, nemůžeme se o něj starat. Hra (a její tvůrci) nám předložila Samuela Gordona, který má své vlastnosti, svou minulost a jisté cíle, neměli jsme tedy možnost nijak se podílet na vzniku a vývoji této postavy a rozhodně s ní během hry nespýváme. Ani tehdy, jedná-li se o pohled očima Samuela v neherních cutscénách, kdy máme na chvíli možnost dostat se přímo „do jeho hlavy“. Ale záleží nám na tom, co udělá, neboť jeho prostřednictvím můžeme hru vyhrát nebo prohrát. Jak již bylo řečeno, Samuel se nepohybuje v nadpřirozeném fikčním světě a není nesmrtelný, může tedy na několika místech hry zemřít, a to na základě špatně provedeného herního úkonu hráčem (námi). To může vyvolávat jistou zodpovědnost za tuto postavu, ale také negativní emoce vůči celé hře – smrtí Samuela totiž hra

automaticky končí a musíme začít hrát od začátku. (Právě z těchto důvodů však hru většinou průběžně ukládáme a začínáme už od posledního uloženého místa.)

Čas – hra nemá žádný vlastní ukazatel času a není závislá na čase reálném. Jedinou výjimku tvoří několik částí hry, kdy je Samuel vystaven nějakému nebezpečí, a záleží pouze na rychlé reakci hráče (podle reálného času), zda zemře nebo přežije. Jinak se veškeré časové úseky (jako je např. den a noc) střídají až na základě odehraných úkolů, ty jsou pro časový posun rozhodující. Ze hry lze vydedukovat bližší časové určení z náznaků některých postav. (Sluha řekne, že už musí jít vařit oběd. Stará paní prohlásí, že se připozdívá, a jde si lehnout.) Pokud má hráč řešit situace jako „v 7 hodin večer na tebe bude čekat poslíček,“ hra to vyřeší za něj, protože jsou místa, kdy nemůžeme postavu ovládat, a hra hraje automaticky sama. Zde uvádím případ s poslíčkem. Samuel splnil všechny podmínky, které musely nastat k časovému posunu, a nyní je u kostela a baví se s hrobníkem, který chce svou práci stihnout ještě před setměním, když najednou začnou zvonit zvony. Samuel to komentuje slovy „aha, už je 7 hodin, měl bych se vrátit k hlavní bráně,“ a hra nás tedy automaticky přemístí k bráně. Jako širší pojetí času můžeme brát to, že hra normálně pracuje s minulostí, přítomností a budoucností a odkazuje k těmto stavům.

Vypravěč – *Posel smrti* nemá jednoznačně daného vypravěče, neboť formy vyprávění se často střídají. V první řadě je tu jediná námi ovládaná postava (hlavní hrdina Samuel), na kterou se díváme zvnějšku, a je tedy považována za objekt ve hře. Z tohoto pohledu bychom podle Vítězslava Prakse měli mluvit o er-formě vyprávění. S touto formou pracují i filmové videosekvence. Nicméně během hraní tato postava normálně komunikuje, svěřuje se nám se svými domněnkami a závěry, plánuje další vývoj hry. Zde tedy dominuje ich-forma. Ta je použita i v deníkových záznamech a dopisech. Dále je ve hře také osobní vypravěč, který zastupuje jednotlivé postavy ve hře. Ten však může vykazovat určitý faktor nespolehlivosti, zvláště jedná-li se o postavu vedlejší, která nedisponuje žádnými zásadními informacemi. S vševědoucím vypravěčem se pak setkáme při čtení kroniky, která odhaluje věci z dávné minulosti a nejrůznější souvislosti s aktuálním děním ve hře. Kronika je psána opět er-formou.

3.2.5 Shrnutí

Po zahrání, úspěšném dohrání a rozboru hry *Posel smrti* jsem došla v závěru, že příběh v této hře je dominantní a hráč hraje pouze za účelem jeho celého zjištění, což mu také hra prvotně umožňuje. Hra používá k vyjádření narativu dějové literární žánry, nesoucí silný příběh, a ten pak hráči předkládá v rámci pravidel jednotlivých žánrů. Podle teoretických poznatků se jedná o příběh složitý a dějově ucelený. Co se týče tohoto příběhu, musím říct, že mě zaujal a že bych ráda viděla jeho kompletní textovou podobu. Záleží, jakým způsobem hrajeme (zda se zajímáme skutečně o všechno, klikáme na každou možnou věc a bavíme se také o nepodstatných věcech), ale řekla bych, že i v nejlepším případě si ze hry odneseme nějakých 90 procent příběhu, což se u knihy (při soustředěném čtení) nikdy stát nemůže. Hra s příběhem pracuje rozumně a předkládá ho postupně, rovnoměrně, aby hráč nebyl zahlcen informacemi, ale zároveň aby stále pátral po tom, co přijde dál. Bohužel jsou ve hře takové úseky, kde se tvůrci zaměřili spíše na technickou stránku, a podcenili tu příběhovou. Proto se například některé věci vůbec nedozvíme, jelikož to hra od nás nevyžaduje. Stačí jediná naše akce (např. kliknutí myši) a následuje okamžitá reakce naprogramovaných mechanismů, jež způsobí herní posun, aniž by byl brán ohled na zbývající údaje o příběhu. Spolu s nemožností vracet zpátky (znovu si vyslechnout) pronesené dialogy je to ale zřejmě jediná negativní věc této hry.

4 ZÁVĚR

4.1 SROVNÁNÍ OBOU HER

Pro účely rozboru jsem se snažila vybrat takové hry, které budou co nejvíce odlišné, a to ve všech aspektech. WoW a *Posel smrti* (PS) tento požadavek podle mě splňují. MMORPG WoW je hráno po celém světě miliony hráči, adventura PS je česká záležitost známá hlavně mezi přívrženci tohoto žánru. WoW je onlinová, stále se vyvíjející hra s proměnlivým příběhem, který pokračuje, PS má uzavřený děj omezený na tři díly v této sérii. (Druhý a třetí díl se však od prvního značně liší a na původní příběh jen odkazují, možná tedy není úplně vhodné označovat všechny díly jako „sérii“.) Žánrově se WoW nejvíce blíží epické fantasy, PS připomíná v první řadě detektivku, na některých místech spíše i gotický román a horor. Při hraní WoW hraje každý sám za sebe, hráč jako jednotlivec není určující pro vývoj celkového příběhu, který stojí nezávisle stranou a je už předem známý a vytvořený. V PS je po nás přímo vyžadováno, abychom se sami stali součástí příběhu, v němž sledujeme jednu hlavní postavu, která nám děj postupně odhaluje; jsme nuceni zabývat se příběhovou linií a sami pátrat po jejím pokračování. I pojetí hrdinů, kteří jsou nám k dispozici, je zcela rozdílné. Ve WoW dostáváme námi vytvořeného avatara, jehož prostřednictvím se sami můžeme realizovat při působení ve hře. Na začátku jsme měli alespoň částečnou možnost ovlivnit jeho vzhled a určit některé charakteristické rysy; ovládáme ho, projevujeme se skrze něj a komunikujeme s ostatními hráči, které prvotně také vnímáme přes jejich avatary. PS tak široké spektrum nemá – rovnou nám předkládá jednoho hotového hrdinu, kterého ze všeho nejvíc můžeme brát pouze jako „hratelnou postavu“. Nic nového této postavě přidat nedokážeme, spíše se musíme zajímat o to, co už jí bylo dáno tvůrci hry, neboť jsou to informace zásadní pro vývoj příběhu.

Obě tyto hry příběh prokazatelně mají, ale jak jsem se snažila dokázat, pracují s ním každá jiným způsobem a hráč se tedy musí pokaždé přizpůsobit jejich různým požadavkům, hledat v jiných souvislostech, zajímat se o různé aspekty. WoW i PS jsou v mnoha hlediskách nesrovnatelné, mají své klady i zápory, přívržence i odpůrce. To platí i pro jejich příběhy, ale pokud bychom na tyto příběhy dokázali nahlížet jako na něco uceleného a samostatného, bez jejich svázanosti s herní aktivitou, pravidly a herními mechanikami, možná by se z kladů staly zápory, z přívrženců odpůrci a naopak.

Chci tím říct, že při hraní počítačových her může být často velice obtížné oddělovat jejich jednotlivé složky a zaměřit se pouze na jednu z nich; proto se při hodnocení nedá přesně vymezit, do jaké míry byla hra ovlivněna příběhem a jak moc byl dobrý nebo špatný. Vše je svázáno se vším a každá složka je nějakým způsobem určující pro druhou, navzájem na sebe působí a teprve tak vytváří celek, v tomto případě hru. Její části sice můžeme libovolně vydělovat a srovnávat, ale pro komplexní chápání a hodnocení dané hry je nutné stejně zahrnout všechny.

V této práci jsem se snažila zabývat narativní stránkou u počítačových her. Na konkrétně vybraných hrách jsem zjistila, že většina narativních prvků předestřených v teoretické části je v nich obsažena (ačkoli specifickým způsobem) a že pro konstruování příběhu fungují podobně jako u literárních děl. Tím ale nechci tvrdit, že počítačová hra a literární dílo je srovnatelné; to spíše naopak. Mohou se srovnávat jejich jednotlivé prvky, jako například žánry, narativní postupy apod., ale jako celek považují hry a literaturu za naprosto odlišná a samostatně fungující média. Jsou však spolu značně provázána, a pokud do této provázanosti zařadím ještě film, dá se říci, že tato trojice ze sebe navzájem vychází. Co se týče příběhovosti, mám za to, že i v tomto případě vnímáme vyprávění odlišně, a budeme-li ten samý příběh číst, sledovat a nakonec hrát, dostaneme tři podobné, ale přece jen trochu odlišné příběhy, neboť se vždy jedná o jiné hledisko a formu. Z recipienta příběhu se tedy může stát čtenář, divák nebo hráč, a každá z těchto rolí si vyžaduje příznačnou aktivitu. (Nebo pasivitu.)

Existuje mnoho her (počítačových i videoher), které mají svou filmovou předlohu, a v poslední době se naopak objevují i filmy vycházející přímo z her. V obou případech však jasně vidíme, že to nefunguje. Buď něco přebývá, nebo naopak chybí, předtím akční postavy jsou nezajímavé a jaksi ploché, celkové vyznění je zkrátka neúplné. Přitom ale původní příběh nikam nezmizel; jen nebyl adaptován na pravidla, která vyžaduje konkrétní médium. Měli bychom tedy rozlišovat to, co je originální předlohou a co jen adaptací, protože i když můžeme vzít nestejnorodé části ze dvou různých platforem a vzájemně je porovnávat, pro konečné stanovisko by původní médium mělo být určující. V této práci jsem na rozbor příběhu v počítačové hře aplikovala literární vědu, dále zjistila, že hra s příběhem pracuje podobně jako literatura, avšak ve výsledku je to stále hra jakožto samostatný druh zábavy, spíše jakási „hračka“, ale v žádném případě literární text. Proto si myslím a doufám, že počítačové hry klasické knihy ještě dlouho nenahradí a zůstanou jen jakousi jejich alternativou.

5 POUŽITÉ ZDROJE

Literatura:

- DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. Praha: Karolinum, 2003. 311 s. ISBN 80-246-0735-2
- JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : The MIT Press, 2005.
- KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč: Kategorie narativní analýzy*. Brno: Host, 2007. 240 s. ISBN 978-80-7294-215-2
- MOCNÁ, Dagmar. PETERKA, Josef a kol.: *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha – Litomyšl: Paseka, 2004. 704 s. ISBN 80-7185-669-X
- PETERKA, Josef. *Teorie literatury pro učitele*. Praha: MME Mercury Music & Entertainment s.r.o, 2007. 345 s. ISBN 978-80-239-9284-7
- PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: Narativní schémata počítačových her*. Praha: Litera proxima, 2009. 111 s. ISBN 978-80-254-4783-3
- PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H&H, 1999. ISBN 80-86022-16-1
- RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story* (Minneapolis – London: University of Minnesota Press) 2006
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. *Pán prstenů - Společenstvo prstenu*. Praha: Mladá fronta, 2002. 384 s. ISBN 80-204-0362-0

Články:

- RYANOVÁ, Marie-Laure. Narativní prostor. In: *Aluze*, 2010, č. 3, s. 38-44. Dostupné z WWW: <http://www.aluze.cz/2010_03/06_studie_ryanova.php>.
- SICART, Miguel. Definice Game Mechanic. *Game Studies*, Dec. 2008, vol. 8, iss. 2. Dostupné z WWW: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
- ŠVELCH, Jaroslav. *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha: FSV UK, 2007.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel. On Fairy-Stories. In: *The Tolkien Reader*. George Alwin & Unwin Ltd. 1966.
- ZORAN, Gabriel. K teorii narativního prostoru. In: *Aluze*, 2009, č. 1, s. 39-54. Dostupné z WWW: <http://www.aluze.cz/2009_01/06_studie_zoran.php>.

Citované internetové stránky:

World of Warcraft. [online]. [cit. 2012-02-02]. Dostupné z: <http://us.battle.net/wow/en/>

GamePark. [online]. [cit. 2012-02-03]. Dostupné z:
http://www.gamepark.cz/pocet_platicich_hracu_world_of_warcraft_vstoupil_na_12_milionu_454509.htm

Databaze-her.cz: domov hráčů počítačových her. [online]. [cit. 2012-03-09]. Dostupné z:
<http://www.databaze-her.cz/>

Games.cz. [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://games.tiscali.cz/>

Historie adventur #1: jak to všechno začalo. [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z:
<http://games.tiscali.cz/tema/historie-adventur-1-jak-to-vsechno-zacalo-56294>

Wow Head: Blizzard vs Tolkien. [online]. [cit. 2012-04-02]. Dostupné z:
<http://www.wowhead.com/forums&topic=190590/blizzard-vs-tolkien>

Game Park: Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. [online]. [cit. 2012-04-02].
Dostupné z: http://www.gamepark.cz/lord_of_the_rings_online_shadows_of_angmar_4791.htm

Games.cz: Posel smrti. [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z:
<http://games.tiscali.cz/recenze/posel-smrti-50619>

Bonusweb.cz: Posel Smrti - černé zrcadlo prokletí. [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z:
http://bonusweb.idnes.cz/posel-smrti-cerne-zrcadlo-prokleti-du6-/Recenze.aspx?c=A030226_poselsmrti_bw

Citované hry:

ASC Games, 1998. *Sanitarium*. PC

Bethesda Softworks, 1994-2011. *The Elder Scrolls*. PC

Blizzard Entertainment, 1994. *Warcraft: Orcs & Humans*. PC

Blizzard Entertainment, 2004. *World Of Warcraft*. Vivendi Universal. PC, online.

Blizzard Entertainment, 2008. *World Of Warcraft: Wrath of the Lich King*. Vivendi Universal. PC, online.

Blizzard Entertainment, 1997. *Diablo*. PC

CRL, 1976. *The Colossal Cave Adventure*. PDP-10

iD Software, 1993. *Doom*. PC

Lucasfilm Games, 1990. *The Secret of Monkey Island*. Multiplatform

Maxis, 2000. *The Sims*. Multiplatform

Nintendo, 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo (NES)

SEGA Corporation, 1990. *Golden Axe*. Genesis

Travian Games GmbH, 2004. *Travian*. PC, online

Turbine Entertainment Software, 2007. *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*. PC, online.

Unknown Identity, 2003. *Posel smrti*. PC

Zima Software, 1994. *Polda*. PC

6 RESUMÉ

Bakalářská práce na téma „Práce s příběhem v počítačových hrách obsahuje teoretickou a praktickou část. V první části jsou vymezeny a vysvětleny potřebné pojmy, které souvisí s narativními postupy nebo s hraním počítačových her. Dále je obecně popsáno fungování příběhu a jeho složky, příslušné herní a literární žánry. Tato část také odkazuje k některým vědeckým přístupům, které již byly na zkoumání narativní složky u počítačových her aplikovány. Druhou část práce tvoří rozbor, interpretace a porovnávání dvou konkrétních počítačových her podle předestřených teoretických poznatků. Jedná se o hry *World of Warcraft* a *Posel smrti*, které se liší téměř ve všech aspektech, a proto se na nich dá dobře ukázat jejich různé zpracování příběhu. Práce se snaží ukázat specifické pojetí příběhu v rámci počítačové hry, kterou považuje za samostatné médium.

SUMMARY

The bachelor thesis with the topic "Working with a storyline in computer games" consists of two parts. The first part defines and explains necessary terms which are connected with the narrative methods or playing computer games. There is also described how the story works and its parts in general, relevant game and literary genres. This part also references to some scientific approaches, which have already been applied to the narrative components of computer games. Second part of the bachelor thesis is dedicated to analysis, interpretation and comparison of two particular computer games according to defined theoretic findings. These games are *World of Warcraft* and *The Black Mirror*, which are different almost in all aspects, thus they are suitable for showing their various working with the story. This bachelor thesis tries to show a specific conception of the story within the computer game, which is considered as a separate medium.

7 KLÍČOVÁ SLOVA

počítačová hra, příběh, hráč, RPG, adventura