UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav Dálného Východu

Koreanistika

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Lucie Bišková

Storytelling v korejských onlinových hrách

Storytelling in Korean Online Games

Praha 2017 Vedoucí práce: doc. PhDr. Miriam Löwensteinová, Ph.D.

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, výhradně s použitím citovaných pramenů a literatury, a že tato práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 22. dubna 2017

Poděkování

Chtěla bych poděkovat PhDr. Miriam Löwensteinové za cenné rady a připomínky z oblasti literatury, které mi poskytla během vedení této práce. Dále bych chtěla poděkovat Bc. Tereze Jenišťové za pomoc s formální úpravou celého textu.

Abstrakt

Cílem této práce je analyzovat storytelling v korejských onlinových hrách, zastoupených na trhu především v podobě MMORPG žánru. V úvodní kapitole je představeno pět zásadních korejských MMORPG, se kterými se v práci bude nadále pracovat. Následující kapitoly se zabývají storytellingem v korejských MMORPG a jeho nástroji, pomocí kterých je do hry zabudován. Práce se následně zaměřuje především na praktickou analýzu vytyčených her a hledá v nich motivy, které se inspirují v asijské mytologii, historii či kultuře. Na závěr je v práci pro přehlednost uveden také slovníček pojmů, které se týkají zejména herního průmyslu. Všechny uvedené hry jsou z technických důvodů rozebírány v dostupné podobě v evropské verzi.

Klíčová slova

Korejské onlinové hry, MMORPG, storytelling, mytologie, multiplayer, asijské motivy, Heterocosmica

Abstract

The purpose of this thesis is to analyse storytelling in Korean online games, mainly represented by MMORPG genre. The first chapter introduces five essential Korean MMORPGs that will be subjected to the analyses throughout the thesis. Next chapters research storytelling in MMORPGs and its instruments, which are used to anchor the story inside the game. Main practical part then analyses mentioned online games and searches for motives based on Asian mythology, history and culture. For better comprehension a technical vocabulary related to gaming industry is also included at the end of the thesis. Because of technical reasons, all mentioned games are analysed in their European versions.

Key words

Korean online games, MMORPG, storytelling, mythology, multiplayer, asian motives, Heterocosmica

Obsah

Úvod 8

1. Výběr korejských MMORPG 10

1.1 AION: The Tower of Eternity (kor. 아이온: 영원의 탑) 10

1.2 ArcheAge (kor. 아키에이지) 12

1.3 Black Desert Online (kor. 검은 사막) 14

1.4 Blade & Soul (kor. 블레이드 앤 소울) 16

1.5 TERA (The Exiled Realm of Arborea; kor. 테라) 18

2 Storytelling v korejských MMORPG, jeho nástroje a jejich použití 21

2.1 Úkoly a vedlejší mise 29

2.2 Dialogy 34

2.3 Cutscenes a vizuální stránka hry 35

2.4 Vypravěč 37

2.5 Lore předměty 38

2.6 Role-play 40

3 Asijské motivy a náměty 42

3.1 Historické a kulturní motivy 42

3.1.1 Pirátské nájezdy 42

3.1.2 Kulturní motivy přenesené prostřednictvím postav 46

3.1.3 Asijská výstroj a výzbroj 52

3.1.4 Tradiční oděvy a jejich variace 57

3.2 Mytologické variace 59

3.2.1 Kouzelné předměty 59

3.2.2 Kouzelné schopnosti 62

3.2.3 Putování mezi světy 64

3.2.4 Léčitelství 65

3.2.5 Důraz na sny a jejich výklad 67

3.2.6 Literární výpůjčky 68
3.3 Religiózní motivy 69
3.3.1 Taoismus 69
3.3.2 Exorcismus 70
3.3.3 Buddhismus 72
3.3.4 Ochranná božstva 73
3.3.5 Pět prvků 73
3.3.6 Pohřební obřady a duše zemřelých 75
3.4 Zvířecí symboly 76
3.4.1 Čtyři posvátná zvířata 76
3.4.2 Drak v čínské podobě 78
3.4.3 Lišky 78
3.5 Rostlinné symboly 79
3.5.1 Lotos 79
3.6 Bytosti 79
3.6.1 Terakotová armáda 79
3.6.2 Déva 80
3.6.3 Tokkäbi 81
3.6.4 Upír v čínské podobě 81
Závěr 84
Slovníček pojmů 86
Zdroje 88

Úvod

Cílem této diplomové práce je představit a analyzovat *storytelling* v korejských MMORPG, neboli *massively multiplayer online role-playing games*. Tento herní žánr, zásadně hraný po internetu s dalšími hráči, tvoří velkou část korejského herního průmyslu. Korea během každého roku vyvíjí nespočet takových her a vybraná kvalitnější MMORPG si najdou cestu i do Evropy a Ameriky. V návaznosti na svou bakalářskou práci Korejský herní průmysl se zaměřením na online hry od roku 2000 do současnosti, kde je pojem MMORPG podrobně vysvětlen, jsem se v této práci rozhodla analyzovat několik vybraných korejských onlinových her z hlediska výskytu asijských motivů a jejich zasazení do prostředí a příběhů. U většiny korejských MMORPG lze vidět již na první pohled, že asijské prvky do určité míry obsahují, otázkou však zůstává, zda dané motivy odpovídají předlohám hlouběji anebo, a to pravděpodobněji, slouží spíše jako povrchní, vizuální doplněk vybraného prostředí. Vzhledem k tomu, že korejské verze těchto her vyžadují k hraní zadání korejského identifikačního čísla občana, tato práce vychází z korejských MMORPG dostupných pro regiony Severní Ameriky a Evropy. Může tak dojít k malým odchylkám od původní korejské verze.

Práce sestává ze tří kapitol. První představuje pět vybraných korejských MMORPG, která patří k nejhranějším a z hlediska kvality k tzv. AAA hrám, což znamená rozsáhlý tým vývojářů a velký rozpočet. Uvedení do těchto her bude obsahovat stručný popis příběhu, specifika dané hry, čím se liší od ostatních apod. V dalších kapitolách budu vycházet především z těchto her.

Druhá kapitola si klade za cíl teoretické uvedení do problematiky *storytellingu* v korejských MMORPG. Pozornost je věnována především virtuálním světům a interaktivitě, kterou tento žánr her poskytuje. Vybrané hry jsou převážně lineární, co se příběhu týče, nelineárnost tak lehce představím na hrách jiných. V druhé části této kapitoly se také objeví výčet nástrojů, pomocí kterých je příběh předáván hráčům. V rozboru teorie vycházím zejména z odborného slovníku a poznatků Lubomíra Doležela a jeho Heterocosmica.

V poslední praktické kapitole analyzuji své zkušenosti s uvedenými MMORPG. Hlavním tématem jsou asijské motivy, které jsou do korejských her implementovány. Tyto motivy třídím podle důležitosti, zaměření či prostředí a dále je uvádím a komentuji v obecnější rovině. Následuje popis způsobu, jakým se ve hře daný motiv vyskytuje, co může představovat či zda jeho použití v příběhu odpovídá zdroji (mýtu, historii, symbolice). Některé motivy nemusí být užité explicitně, může se jednat pouze o inspiraci v daném zdroji. Záměrně jsem zdůraznila, že se jedná o motivy asijské, protože v MMORPG se vyskytují i

motivy podle jiných mytologií, a to zejména řecko-římské a severské. Při rozboru i těchto motivů by byla ovšem práce příliš obsáhlá a pozbyla by své základní intence ukázat, jakým způsobem Korejci v příbězích zacházejí s asijskými náměty.

Při psaní práce vycházím zejména z představených korejských MMORPG, velmi nápomocná mi však byla také zkušenost s dalšími onlinovými hrami, které vznikly například v Americe. V teoretické části používám české, anglické i korejské odborné články a knihy.

V celé práci používám českou vědeckou transkripci, u speciálních, nejčastěji anglických slov, se snažím do poznámek uvést korejský ekvivalent a následně přeložit do českého jazyka. Bohužel, herní svět používá do určité míry svůj vlastní jazyk, který překlad mírně ztěžuje, a ne vždy je možné výraz přeložit jednoslovně. Často tak raději než doslovný překlad, výraz vysvětlím.

1. Výběr korejských MMORPG

Předmětem rozboru této práce je pět nejvíce propracovaných a také nejhranějších her, a to nejen v Koreji. Tyto hry byly sice ve světě uvedeny později[1], ale hrané nejsou o nic méně. Pro doplnění, či přesnější doložení motivu může být použita i hra, která se mezi těchto pět neřadí. Korea MMORPG vytváří stále a existuje několik, které samy o sobě příliš kvalitní nejsou, ale obsahují určitý sumář kulturních symbolů, které se dají vztáhnout k asijské mytologii. Takovým příkladem byla hra ASTA, silně proložená taoistickými prvky, byla však zrušena pro nedostatek zájmu hráčů a mizivou hratelnost.

Určitou roli v komparaci hrají také hry vzniklé v Americe či Evropě[2], i když se jich tato práce přímo netýká. Zkušenost s nimi pomáhá identifikovat prvky, které se vyskytují ve hrách korejských a v západních ne, či naopak. Zaměření úkolů či kompletní prostředí se také mění. Zajímavým „hybridem" je potom hra Guild Wars II, která v této práci nebude přímo použita, přestože pochází z dílny korejského NCsoftu. Důvodem pro její pominutí je, že byla vytvářena americkou větví zmíněné firmy a to se odráží na celé podobě hry.

1.1 AION: The Tower of Eternity (kor. 아이온: 영원의 탑)

Hra Aion byla uvedena v Koreji na konci roku 2008 a během 2009 byla relokalizována pro regiony Evropy a Ameriky. Považuje se za duchovního nástupce velmi úspěšné korejské hry Lineage I a II, které byly také vyvíjeny společností NCsoft. Vzhledem k tomu, že se jedná o dnes již starší hru, má v sobě zažité systémy, které se v dané době v MMORPG uplatňovaly. Mezi ně patří zastaralejší herní mechanismy[3], absence hlouběji propracovaného příběhu, či nevýrazně definovaný prostor. Aion se odehrává ve fantasy světě, kde spolu soupeří dvě rasy. Božští a arogantní Elyos a temní, odstrčení Asmodeové. Toto jsou také dvě strany, které na počátku ustanoví hráčův příběh. Hráč si při vytváření postavy vybírá z těchto dvou ras a šesti dostupných hratelných tříd[4], které se dále během postupu ve hře větví na užší specializace. Na

[1] Došlo k relokalizaci, což je překlad veškerého textu do angličtiny a dalších světových jazyků a uzpůsobení hry pro jiné regiony světa.
[2] World of Warcraft, The Elder Scrolls Online a další
[3] Dlouhou dobu se v MMORPG objevoval boj bez míření, kdy pouze stačí zmáčknout klávesu útoku a ta vždy zasáhne cíl. Nemusí ho zranit, to záleží na jiných okolnostech, ale vždy se trefí. Dnes se už objevuje boj, kdy je třeba mířit, aby kouzlo nebo útok zasáhly cíl.
[4] Tímto pojmem je zde myšlen styl boje a hry celé. Příkladem třídy je válečník, mág, zloděj atp.

jednom herním účtu mohou být pouze postavy z jedné frakce, pokud si tedy hráč zvolí Elyos, nemůže si již vytvořit postavu z Asmodeů. To je v systému nastaveno proto, aby hráči nepodváděli a nemohli komunikovat s protější „nepřátelskou“ stranou a dávat jim tipy, kde se kdo nachází.

Obrázek 1: Plocha výběru frakce při vytváření postavy

Co se týče příběhu této hry, nehraje příliš velkou roli. Hra začíná tzv. *cutscene*[5], ve které se objevují důležité postavy a v omezené míře také naše vlastní. Postavy jsou nadabované a celou scénu uvádí vypravěč. *Cutscenes* se také už liší výběrem strany, a to nejen lehkou změnou děje, ale také změnou vypravěče. Elyosský vypravěč má mužský hlas, oproti tomu asmodeovský vypravěč je žena s temným hlasem. Děj těchto filmečků však nepoví o příběhu mnoho, naopak je lehce chaotický. Příběh je potom více obsažen nebo naznačen v hlavním příběhovém úkolu, kterým se hráč nechá vést po vytvořeném světě. Jak bylo zmíněno, začátek hry se liší podle strany, kterou si hráč vybere. Každá rasa začíná v jiné lokaci a až po jejím dokončení se přesouvá na společná území, kde na sebe obě znepřátelené frakce mohou bez omezení útočit. Počáteční lokace je jakýmsi *tutoriálem*, kde se hráč naučí základní postupy hry, aniž by se připletl do potyček se znepřátelenými hráči.

[5] *Cutscene* je krátký animovaný film, který se nachází na počátku každé hry a uvádí hráče do děje a prostředí. Některé hry obsahují takových filmů více, nejčastěji se tak zdůrazňují akční boje anebo důležité okamžiky v hlavním příběhu. Při *cutscene* hráč nemůže hrát, jen sleduje.

V Aionu jsou také přítomny kromě hlavní příběhové kampaně, která je určená k tomu, aby ji hráč dělal přednostně, vedlejší úkoly. Ty se vždy týkají pouze nějakého konkrétního problému na daném území. Například vesnici škodí vlci, hráč musí nasbírat byliny, aby mohl vyléčit určitou postavu atp. Tyto úkoly se mohou odehrávat na stejném místě jako hlavní příběhový úkol, ale nesouvisejí spolu.

Fantasy prostředí, ve kterém se hra odehrává, je umocněno nádhernou vizuální podobou, jak světa, vesnic, ale i samotných postav. V tomto světě se proplétají ve velké míře smyšlené prvky, ale lze nalézt také odkazy na různé mytologické systémy. Samotný název hry, zejména ve spojení s přibližným časoprostorovým zasazením tohoto herního světa, je převzat z římské mytologie. Aion není název světa, nýbrž Boha, který ten svět a všechny lidi stvořil. Podnázev „Tower of the Eternity" je potom symbolem jeho jediné fyzické přítomnosti na tom světě. Zde se autoři skutečně inspirovali v římské mytologii a drží se charakteristiky boha Aióna, který symbolizuje věčný čas[6]. Takovým může být i oslovování lidských bytostí ve hře nezávisle na své rasové příslušnosti - dévy. V indoíránské mytologii se takto označují zbožštěné přírodní síly či jevy. Dévy jsou považovány za pozitivní nadpřirozené bytosti.[7]

1.2 ArcheAge (kor. 아키에이지)

ArcheAge bylo uvedeno v Koreji v roce 2013 a o rok později uvedeno ve zbytku světa. Hra má sice podobně jako Aion zažité herní systémy, ale nabízí mnoho nových možností vyžití pro hráče. Nejvýznamnějším novým prvkem jsou námořní bitvy, objevování nových krajin po moři, obléhání hradů, ale například také farmaření. I ve světě ArcheAge existují dvě stany, ze kterých si hráč musí vybrat. Tentokrát však jednotlivé skupiny zahrnují několik ras. Do Nuianské aliance patří lidé, elfové a nově také trpaslíci. Do Haranyanské aliance potom patří rasa lidí s typicky asijskými rysy a oblečením tzv. harani, zvláštní rasa kočičích lidí firran a nově přidaná rasa warborn. Každá aliance má svůj ostrov, ale existují portály, kterými se hráči dostanou do různých částí celého světa. Velkou roli v ArcheAge hraje ještě třetí dobrovolná strana pirátů, do níž se dostává značně obtížně. Hráč musí chodit, zabíjet nevinné a různě škodit, aby si znepřátelil vlastní alianci a mohl se stát pirátem. Takový hráč má potom

[6] Eternity.
[7] Déva. FILIPSKÝ, Jan. *Encyklopedie indické mytologie: Postavy indických bájí a letopisů*. 1. Praha 5: Libri, 1998, s. 44. ISBN 80-85983-52-4.

znepřátelené obě základní aliance, a protože nemůže do hlavních měst či vesnic, nemůže tudíž ani plnit úkoly. Doporučuje se tedy nejdříve dohrát hlavní příběhovou linku a až poté se stát pirátem, ale to už je na hráči. Piráti mají potom daleko uprostřed moře svůj domovský ostrov.

Obrázek 2: Podoba rasy nuianských lidí (vlevo) a podoba rasy harani (vpravo)

Příběh ve hře není velmi dobře popsaný, je to spíše opět výplň, která hráče žene vpřed. Úvodní *cutscene* nemá vypravěče, k dispozici je pouze krátký filmeček za doprovodu dramatické hudby, kde se ukáže skupina dvanácti dobrodruhů starého světa Aurorie, kteří v podzemí objeví zapečetěnou bránu do pekla a tu nevědomky otevřou. To způsobí zkázu celého domovského ostrova a svět je zaplaven nepřáteli. Obyvatelé Aurorie se za pomoci bohyně Nui přenesou portálem do nového obyvatelného světa, kde se sice usadí, ale stále sní o návratu do svého původního domova. Do této situace přijde hráčova postava a skrze hlavní úkol a vedlejší mise pomáhá v přípravách na znovuzískání Aurorie. Auroria je tedy lokací, která je přístupná pro hráče na úrovni 50 a více. Historické pozadí a celý příběh ArcheAge pochází z knih korejské autorky Čŏn Min-hŭi. Ta napsala několikadílnou sérii The ArcheAge Chronicles. Hra bohužel celé rozsáhlé pozadí nedokázala adekvátně uchopit a vystavět

bytelný příběh, spíše se v něm inspiruje a náhodně jej zasazuje do vhodného prostředí. Při jednom z posledních přídavků do hry byla alespoň k jednotlivým výběrům ras přidána krátká obrazová videa s narativem. Z videa se lze dozvědět stručnou historii rasy, jak putovala po odchodu z Aurorie, jaké války vedla či jaké jsou její základní povahové rysy. Co se ale týče hlavního příběhu, je hráči předáván skrze hlavní řetězec úkolů, který však najednou okolo úrovně 25 skončí. Dále hráč pokračuje přes běžné vedlejší úkoly, kde jako správný hrdina pomáhá, až se nakonec dostane do Aurorie kde svádí boj s přítomnými nepřáteli. Některé úkoly jsou hráči zadávány pomocí dialogů, některé pomocí okénka, který hráč po rychlém přečtení přijme[8].

Prostředí má sice také smyšlené prvky, ale drží si konzistenci. Pokud se jedná o architekturu nebo krajinu, tak ostrov Nuianské aliance velmi připomíná náš evropský středověk s krajinou luk, polí, do níž jsou zasazeny hrady. Naopak ostrov Haranyanské aliance vizuálně připomíná Blízký Východ, kde převládají suché pouštní oblasti. Stavby i vzezření postav obou herních aliancí se také výrazně liší. Vliv evropského středověku lze také zaznamenat na vzhledu lodí a obléhacích strojů, které si hráči mohou vyrobit a účastnit se potom obléhání hradů jiných hráčů.

1.3 Black Desert Online (kor. 검은 사막)

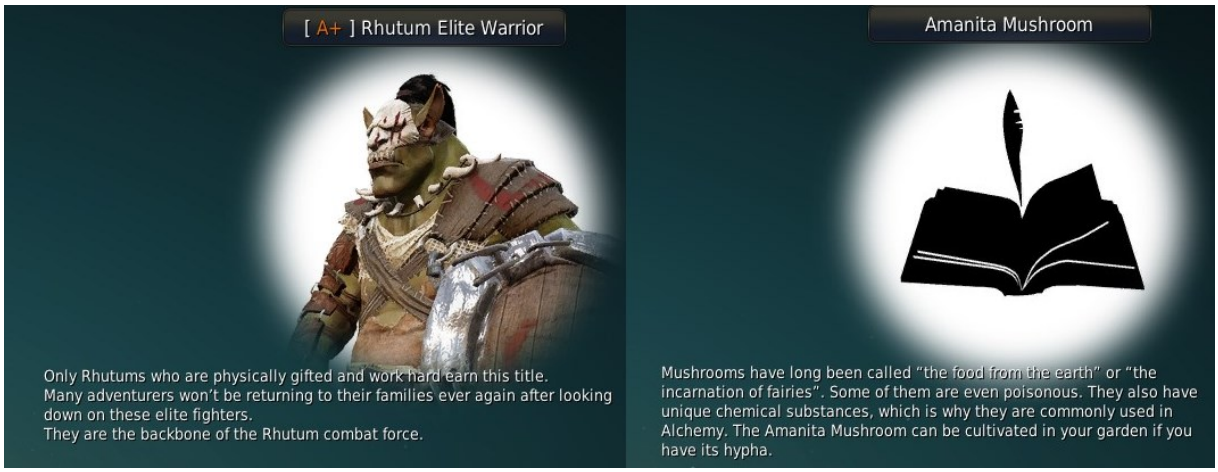
Tato hra vyšla v Koreji v roce 2014, z pohledu evropského či amerického hráče je to však nejnovější hra z tohoto seznamu, protože byla relokalizována až v březnu 2016. Ze zmíněných má také nejvíce možností herního vyžití, a to od obléhání, komplexní výroby předmětů až po války celých hráčských klanů[9].

Hra neobsahuje aliance, nicméně po dosažení určité úrovně na sebe hráči mohou neomezeně útočit. Vytváření postavy se také liší od zažitého systému, jaký známe z ostatních MMORPG. Hráč si postavu vytváří ne podle rasy, ale podle třídy, za kterou chce hrát. Každá třída má určitý název pro ženskou a mužskou verzi zvlášť. Příkladem může být *warrior*[10] a jeho

[8] Více v kapitole 2.1. Úkoly a vedlejší mise.
[9] Klan je skupina hráčů, kteří spolu hrají a sdílejí určité benefity. Podílejí se na misích a pomáhají si při úkolech, které jsou pro jednoho hráče příliš těžké.
[10] 워리어

ženský protějšek *valkyrie*[11]. Ženská a mužská verze tříd se však vždy liší v útocích a speciálních schopnostech, nikdy nejsou totožné. Existují také třídy, které jsou dostupné jen pro jedno pohlaví. Zajímavostí je potom typicky korejská dvojice, které byl po stížnostech hráčů zachován korejský název, pouze se transkriboval. Těmi jsou *musa*[12] a *mähwa*[13].

Příběh v této hře opět nehraje zásadní roli, naopak kvůli extrémně rozsáhlému hernímu světu je velmi těžké jej sledovat. Hlavní zápletku však tvoří teritoriální války, mezi kterými se pohybuje také hlavní hrdina v podání hráčovy postavy. Hned na začátku hry hráče uvítá *cutscene* za doprovodu vypravěče, která odhalí zničenou zemi Goma Naru, do níž byl obchodníky přivezen kámen zapomenuté civilizace. Tento kámen byl rozbit a unikla z něj entita, která se hned na začátku hry připlete do cesty hráčově postavě a bude ji dále doprovázet. Síla této entity, nazvané *black spirit*[14]*,* nabývá společně s hráčem a úkoly, které plní. Absenci jakékoliv hlubší filosofie vynahrazuje živý svět, kde každá postava, rostlina, zvyky, náboženství apod. mají svou charakteristiku a pozadí, které hráč postupně objevuje. Například při první promluvě s neznámým NPC[15], zabití nepřítele nebo při prvním sběru určité rostliny, získává hráčova postava znalost, jak lze vidět na obrázku č. 3.



Obrázek 3: Vpravo se hráč dozvídá informaci o nepříteli, vlevo o sebrané houbě

[11] 발키리

[12] 무사; Původní anglický překlad byl *blader*.

[13] 매화; Původní anglický překlad byl *plum*, což kvůli zvláštnímu významu vzbudilo zmíněné protesty ze strany hráčů.

[14] 검은 정령; Kŏmŭn čŏngnjŏng.

[15] Non-playing character; jedná se o postavu, která má naprogramované chování a dialogy. Některá NPC slouží jako zadavatelé úkolů, některá pouze jako „žijící" obyvatelé pro doplnění atmosféry. Příkladem mohou být popíjející NPC v hostinci, smlouvající NPC na trhu apod.

Některá NPC nabízejí navíc minihru, při které hráč pozná určité vyprávění či zvyky. Lze říci, že namísto poutavého hlavního příběhu, po kterém se hráč cítí jako hrdina, zde existuje mnoho menších příběhů, zaměřených na dílčí zkušenost.

I přes přítomnost asijsky laděných hratelných tříd, výzbroje, kostýmů a různých dekorací, je prostředí hry podobné evropskému středověku. Města jsou kamenná, na rozsáhlé mapě existuje také mnoho pevností, hradů a napůl zřícených věží. S nejnovější aktualizací hry byla mapa obohacena o nová území a lesnatý, zelený terén tří dostupných teritorií byl rozšířen o sušší oblasti, kde stěžejní města s pískovými stavbami nápadně připomínají Blízký Východ. A nakonec také o samotnou poušť, jež figuruje v názvu celé hry. Budoucí přídavky by měly hráče zavést do elfských lesů a časem také do zasněžených oblastí.

1.4 Blade & Soul (kor. 블레이드 앤 소울)

Hra Blade & Soul byla sice uvedena v Koreji už v roce 2012, relokalizace pro západní regiony však trvala značně dlouho a dostupnou se stala až v lednu 2016. Pro Evropu a Ameriku se tedy jedná o hru novou, ale co se technické stránky týče, patří už k mírně zastaralým.

Hra nemá systém znepřátelených stran, nabízí sice výběr ze čtyř ras, ale každý může hrát s každým, což znamená, že systém nereflektuje příběh. Ve hře však znepřátelené strany do určité míry existují, ale v trochu jiné podobě než v předešlých hrách. Například je tu několik větví pirátských skupin, které terorizují vesnice, ve které funguje stráž. To je zde také bráno jako určitá frakce. Hráči mohou pomocí vedlejších úkolů získat speciální oděv, který jim umožní útočit na hráče, kteří reprezentují opačnou frakci.

Z pěti rozebíraných her má Blade & Soul nejpoutavější a nejpropracovanější příběh, který je často obohacován o další přídavky a pokračování. Hráčova postava (hlavní hrdina) je žák vyhlášené školy bojových umění mistra Hongmuna. Jednoho dne je však škola napadena úhlavním nepřítelem celé hry Čin Sŏ-jŏn a jejími dvěma pomocníky. Jejím záměrem je získat od mistra Hongmuna posvátný meč, který opatruje. Jeden ze starších učňů zradil, čímž zapříčinil smrt nejen mistra Hongmuna, ale všech mladých žáků. Čin získá kouzelný meč a

hráčova postava je svržena z útesu. Výjimečnost postavy je potvrzena, když pomocí neznámé, pravděpodobně božské, bytosti přežije pád do vody a je zachráněna bývalým přítelem mistra Hongmuna. Od této chvíle hráč získal základní znalost příběhu a ovládání hry a začíná plnit úkoly, které navazují. Každá lokace, ve které hráč získává zkušenosti a úrovně má vlastní lokální příběh, do kterého je ovšem vždy zapletena Čin Sŏ-jŏn a její přisluhovači. V oblasti Bambusové vesnice[16] je hlavním problémem frakce pirátů a banditů, se kterými, jak se hráč potom dozvídá, spolupracuje také starosta. V další lokaci Velké pouště[17] je oblast pod nadvládou zlého náčelníka, který touží získat posvátné předměty velkého mistra Musina a získat tím moc. To je v této sekvenci záměr také Čin Sŏ-jŏn, takže se hráč během *cutscenes* opět setká s její postavou i na tomto území. V poslední velké oblasti Měsíční planiny[18] se hráč zdrží podstatně déle. Je třeba získat všechny kmeny na území na svoji stranu, aby pomohly bojovat proti armádě ovládané Čin Sŏ-jŏn. Hlavním záměrem hráčovy postavy je, najít schopné léčitele a starodávné mistry, kteří jí pomohou vyčistit tělo i ducha od zlého *čchi*, které do ní vniklo při počátečním boji s Čin. Na konci této lokace končí také momentálně dostupný příběh, a to velmi otevřeně až napínavě. Při posledním úkolu hlavního příběhu protagonistu zachrání oživlý, avšak zkorumpovaný mistr Musin, který jej svede na temnou cestu – cestu pomsty.[19] Tento příběh je navíc umocněn velkým množstvím *cutscenes*, kde jsou všechny postavy kvalitně nadabovány a kde může hráč vidět i svou vlastní postavu, jak jedná nezávisle na něm. Tyto filmečky nemají vypravěče.[20]

Tento hlavní příběh je doplňován o vedlejší úkoly, které jsou jako vždy dobrovolné a pojí se s místem, ve kterém se postava nachází. Jedná se o doručování různých rozkazů, zásobování vesnic, sabotování zlých velitelů, zásilek apod. Podobně jako v korejské lidové slovesnosti, i zde hrají velkou roli nemoci a míchání léků, protijedů a podobných, které často sestávají ze speciálních orgánů jednotlivých zvířat. Ať se jedná o hlavní kampaň nebo vedlejší úkoly, jsou vždy předávány přes dialogy. Zajímavostí je, že nadabované jsou pouze postavy, které hráči zadávají úkoly hlavního příběhu, vedlejší postavy komunikují pouze pomocí psaného dialogu. Během relokalizace této hry bylo ponecháno asijské prostředí, názvy speciálních schopností či vlastní korejská jména. Vše bylo jen transkribováno. Tyto prvky bývají většinou pozměněny

[16] 대나무 마을; Tänamu maŭl.
[17] 대사막; Täsamak.
[18] 수월 평원; Suwŏl pchjŏngwŏn
[19] Popsaný příběh je ve stavu bez přídavků z února 2016.
[20] JUN, Hje-jŏng a Čŏng-jŏn KIM. MMORPGŭi sŏsa jangsik čŏnhwane ttarŭn sajongdža čŏngčesŏng jŏngu: <Bŭlleidŭ än soul>kwa <Takchŭpchol> punsŏk čungsimŭro. *Journal of Korea Game Society*. 2015, **15**(1), 45-54. ISSN 1598-4540.

z důvodu neznalých západních hráčů, které by nadměrné množství neznámých mytických asijských postav či jmen mohlo odradit. Tato hra na ně naopak sází a snaží se tím vybočit. Jak se v jiných MMORPG často vyskytují střípky jiných mytologií, či příběhů, svět hry Blade & Soul v tomto ohledu zůstává čistě asijským se smyšlenými prvky.

Obrázek 4: Příklad prostředí hry Blade & Soul.

1.5 TERA (The Exiled Realm of Arborea; kor. 테라)

TERA byla uvedena v Koreji v roce 2011, relokalizace proběhla záhy v roce 2012. Jedná se tak o starší hru, která měla však ve své době převratný systém boje, který po hráči vyžadoval skutečné míření.

Hra má naprosto standardní systém vytváření postavy, je zde k dispozici sedm ras a celkem dvanáct hratelných tříd. Na podzim 2016 byla oznámena nová třída, která má být v Koreji součástí nadcházejícího přídavku, a nese prozatímní anglický název *musa*[21]. Tentokrát se však jedná o hratelnou třídu dostupnou pouze v ženské verzi. Tato postava se i přes stejný název liší od stejnojmenného povolání ve hře Black Desert Online.[22]

TERA má nejslabší příběh z celého tohoto přehledu, a to z důvodu nepřehledného vysvětlení situace a absence důležitosti činů postavy hráče – hlavního hrdiny. Hra má velice špatně ozvučené *cutscenes*, kde se střídají dabované postavy s vypravěčem. Skrze tyto filmečky a

[21] 월광 무사; Wŏlkwang musa.
[22] Více v kapitole 3.1. Historické a kulturní motivy.

úkoly hráč zjistí, že si dva titáni vysnili svět a výše zmíněných sedm ras, které posléze stvořili. Vynořilo se však nebezpečí v podobě jakýchsi kovových monster tzv. Argonů, kteří se titány snaží probudit a přerušit tím jejich snění, což by vyústilo v zánik jejich vysněného světa. Tomu se hráčův hrdina samozřejmě snaží zabránit a s Argony svádí boj zejména v *dungeonech*[23], kde představují lokální nejvyšší hrozbu. V této hře tak ani neexistují žádné aliance, protože všechny rasy spolupracují v touze zabránit zkáze světa.

TERA má podobně jako Aion velice roztříštěnou podobu světa, jedná se o čistě fantasy svět. Velká část nepřátel je smyšlená a v konkrétních situacích dochází ke kombinaci různých prvků, od starověkých po moderní. Takovým příkladem je střelná zbraň, kterou používá třída *gunner*[24], kterou představuje plazmové dělo, jak lze vidět na obrázku č. 5. Tento prvek tak připomíná spíše náznaky *steampunku*, navíc pokud je v kombinaci s kostýmy, které si hráči mohou kupovat přes herní obchod. Ty ovšem do hry často vůbec nezapadají, bývá to moderní oblečení z reálného života.

Obrázek 5: Povolání *gunner* v moderním kostýmu dostupném z herního obchodu (vlevo) a futuristické vozítko z obchodu (vpravo)

Vybrané hry představují pět korejských tzv. AAA her, což znamená, že se na jejich vývoji podílel velký profesionální tým, který měl k dispozici značně velký rozpočet. Vedle těchto her vznikají dále méně kvalitní hry, co se týče grafické i herní stránky. Pro analýzu

[23] Dungeon je kobka, kde se shlukují velmi silná monstra, která hráč sám nezvládne. Potřebuje vždy najít alespoň další dva hráče, kteří mu pomůžou.

[24] 마공사; Makongsa.

korejských MMORPG je stěžejních těchto pět her, některé analyzované aspekty se však objevují i v méně známých či kvalitních hrách, jako je například Atlantica Online, ASTA, Ragnarök Online a další.

2 Storytelling v korejských MMORPG, jeho nástroje a jejich použití

Storytelling (narativ) se více či méně nachází v každém MMORPG, ať se jedná o asijské či západní verze her. Může se lišit předmět příběhu, či motivy na pozadí, nicméně postupy vyprávění si jsou velice podobné. MMORPG je typ hry, kde jsou často upřednostňovány herní mechanismy nad příběhem, ten slouží zejména k umocnění takových mechanismů[25]. Kromě herní části mají tyto hry ovšem také složku narativní a sociální. Všechny tyto tři části jsou propletené a doplňují se. Onlinové hry mohou být zaměřené na příběh či sociální část, to však většinou znamená oslabení zbývajících složek hry, případně dochází k jejich úpravě dle potřeb z technického hlediska[26]. Nezávisle na svém zaměření, se MMORPG odehrávají v rozsáhlých virtuálních světech, které mají své příběhy, postavy, mapy, předměty, nepřátele apod. a tím se stávají vysoce interaktivními. Největší porce informací o daném světě se k hráči dostává prostřednictvím úkolů a misí, které jeho postava plní a za něž získává zkušenosti. Tyto úkoly buď dokreslují situaci hlavního příběhu, který hráče provází celou hrou[27] anebo nesou vedlejší příběh. Podobných úkolů a jednotlivých, miniaturních příběhů se v typickém MMORPG nachází na tisíce. Jedná se však o generované skripty, které se často opakují a neposkytují velký prostor pro zamyšlení či obohacení hráče. Typickými předměty úkolů bývá zabít určitý počet nepřátel jistého druhu, nasbírat a přinést určitý počet surovin, odrazit útok na vesnici, pomoci na farmě atp.[28]

Druh *storytellingu* používaného v počítačových hrách lze nazývat digitálním. Stále se jedná o vyprávění, ovšem díky technologiím může obsahovat a předávat informace i skrze zvukovou a vizuální stránku, animace apod.

[25] Jako příklad může sloužit PvP (player vs. player; boj mezi hráči) vyžití ve hře Aion, které se opírá o příběh znepřátelených ras a vleklé války mezi nimi.
[26] Vzhledem k obsáhlosti virtuálních světů jsou některé úkony či nápady technicky neproveditelné či neslučitelné s ostatními a musí se udělat kompromis. Příkladem může být předávání hlavního příběhu v korejské hře Guild Wars II, kde sice hráči do určité míry mohou mít odlišný příběh, nicméně pro jeho vykonání musí hrát výhradně sami. Tzn., že při plnění své vlastní příběhové linky hráči na okamžik hrají místo multiplayerové hry, hru singleplayerovou (hra pro jednoho hráče).
[27] Existují také MMORPG (např. ArcheAge), kde hlavní příběh není podstatný a končí na vcelku nízkých úrovních.
[28] HENNIG, Martin. *Storytelling, rules and society in modern MMORPG*. Germany, 2013

Digitální *storytelling*, potažmo onlinová hra, má tři základní charakteristické vlastnosti:

a) **Flexibilita**

Technologie umožňují nejen klasické lineární vyprávění, nýbrž také nelineární, kde o ději může rozhodovat sám čtenář-hráč.

b) **Univerzálnost**

Digitální *storytelling* je dostupný pro každého, kdo chce tvořit, vzhledem k tomu, že s tímto druhem *storytellingu* jsou spojeny relativně nízké náklady.

c) **Interaktivita**

Vše je dostupné digitálně a čtenáři mají možnost přes internet kontaktovat přímo autora, čímž mohou nepřímo zasahovat do díla. Podobným způsobem se tato interaktivita aplikuje na onlinové hry. Developeři těchto her se nechávají ovlivňovat názory či stížnostmi hráčů a podle toho se snaží dojít ke kompromisu.[29]

Virtuální svět

Svět vytvořený v MMORPG je vždy fikčním světem s více osobami. Pomineme-li hráčské postavy, které se navzájem vidí a mohou spolu komunikovat, v daném světě existují stovky NPC, a to jak přátelská, tak také nepřátelská. Interakce s těmito postavami je hlavním zdrojem příběhové linky a vedlejších příběhů v MMORPG. Mezi další základní stavební prvky narativního světa patří akce, interakce a působení přírody[30]. Psychika postav a historické pozadí postav hráčů není v onlinových hrách zakomponováno, lze se jen domýšlet z dostupných dialogů či situací. Fikční svět bývá organizován globálními operacemi, které se dělí do dvou kategorií. Jedním je *výběr*, který nastavuje základní řád daného světa, například, zda se bude jednat o svět s jednou či více osobami, s přírodními silami či bez nich atp. Druhým jsou tzv. *formativní operace*, které umožňují vytvářet příběhy ve fikčních světech, tím, že je tvarují do struktur. Hlavními faktory jsou tzv. *modality*. Modality jsou systémy omezení, která musí všechny postavy daného světa přijmout a chovat se v souladu s nimi. V některých světech může dojít k nadřazení jednoho omezení nad druhým a tím potlačit normy, které nastavuje. Koexistence více těchto modalit je však také možná.

[29] ČWÄ, Hje-sil. *Tidžitchŏl sŭtchoritchelling*. Soul, 2003.
[30] Nevyskytují se ve všech hrách. Některé hry mají zabudovanou změnu počasí a denního cyklu, některé ani jedno.

Modální omezení narativních světů:

1. **Aletická omezení**

   Tato omezení pevně nastavují podmínky fikčního světa, mj. čas, prostor, schopnosti a povahy osob apod. Tato omezení určují, zda se jedná o přirozený či nadpřirozený svět a jakým způsobem se v něm osoby chovají. Ustanovují kompetenci dovedností osob žijících v daném světě a nastavují strukturu v nadpřirozené části daného světa. Určujícími jsou zde nadpřirozené bytosti, které svět obývají, osoby přirozeného světa mají ve svém repertoáru zvláštní schopnosti a neživé předměty mohou ožívat. Co se týče aplikace uvedeného na fikční svět MMORPG, lze říci, že se jedná o nadpřirozené světy zkonstruované aletickými modalitami. I nadpřirozené osoby mají pevně dané možnosti a hranice svých schopností. Přirozené lidské bytosti mají chování shodné s těmi skutečnými, ovšem jejich akční schopnosti sahají do nadpřirozena.

2. **Deontická omezení**

   Deontické modality fikční svět usměrňují v podobě norem a předepsaných povinností. Toto omezení ukládá, co je v daném světě dovolené a co zakázané. Tyto normy se mohou vyskytovat buď v podobě zvyklostí a kulturních konvencí, nebo v podobě zákonů a předepsaných norem. Deontické příznaky určují, zda je akce dovolená, zakázaná anebo zda se jedná o povinnost. Podle toho, zda se v daném fikčním světě tyto příznaky vyskytují, mění se také povaha a důsledky vykonané akce. Podobná pravidla fungují i ve virtuálních světech MMORPG. Co je v jednom světě (jedné hře), dovoleno a je naprosto běžné, je v jiném zakázáno. Tím zákazem je myšlena explicitní norma v řádu daného světa, nikoliv zákaz vyřčený ze strany developerů a *gamemasterů*, kteří se o hru starají. Příkladem může být korejská hra ArcheAge, ve které funguje pokročilý soudní systém[31]. Útočení na hráče bez vytvořených podmínek pro PvP či krádež předmětů, nejčastěji surovin z obydlí ostatních hráčů je v tomto fikčním světě zakázané. Pokud hráč tuto činnost vykoná a je chycen, musí jít před soud, kde komisi tvoří několik náhodně vybraných hráčů. Ti rozhodnou o trestu.

[31] Tento soudní a vězeňský systém není běžný, v ostatních hrách když něco není přímo dovoleno, neznamená, že je to přímo zakázáno či potrestáno podobným způsobem. Nejčastějším mechanismem, jak řešit tyto situace je ubírání určitých bodů hráčově postavě.

Za povinnost lze v MMORPG světech považovat úkoly hlavní příběhové linie. Ty mohou být považovány za určité zkoušky pro hráčovu postavu, na jejichž konci – splnění povinnosti – čeká zasloužená odměna. Tento postup se vyskytuje již ve struktuře mýtů a legend a přirozeně se vaplikoval i do moderní fikce.

3. **Axiologická omezení**

   Modalita, která fikční svět valorizuje. Tato omezení stanovují hodnoty a nehodnoty předmětů, událostí, akcí či osob. Osoby v touze po hodnotách hledají a nacházejí, někdy však dochází ke konfliktu, pokud jedna osoba danou hodnotu vlastní a druhá ji chce vlastnit. Konfliktu se dá vyhnout jedině, pokud vlastnící osoba hodnotu dobrovolně daruje či prodá. Hledání a cesta (často se společníky) za vytouženou hodnotou je častou náplní různých narativů. Příkladem v žánru MMORPG může být záporná postava Čin Sŏ-jŏn ve hře Blade & Soul, která v touze po hodnotě, kouzelném meči, vyvolala krutý konflikt. Přeživší tohoto konfliktu, hráčova postava[32], se svým okruhem spojenců a přátel Čin Sŏ-jŏn pronásleduje v touze získat hodnotu zpět.

4. **Epistemická omezení**

   Základním epistemickým narativem, který tato modalita vytváří, je příběh s tajemstvím. Takové příběhy mohou vznikat díky tomu, že vědění fikčních postav je nerovnoměrné. Obyvatelům fikčního světa je určité dění neznámé, anebo o něm mají mylné představy. Podobně funguje také klam, kterého se využívá zejména v interakci mezi postavami. V dialozích může jedna vyřknout lež, mylný výrok či nepodložené zprávy, její snahou je tak ovlivnit posluchače k akci na základě jím podaných informací.

Tyto struktury se mohou kombinovat a překrývat různým způsobem, čímž tvoří neomezené množství složených fikčních světů. V případě, že se spojují dvě oblasti s protikladnými charakteristikami, jedná se o modálně heterogenní, dvoudomý svět. V MMORPG je nejčastějším použitím dvojdomá struktura aletické modality, která kombinuje přirozený a nadpřirozený svět a vytváří tak mytologické prostředí.

[32] Hlavní hrdina tohoto příběhu.

Hranice přirozené a nadpřirozené oblasti dvojdomého aletického světa je jasně oddělená. Nadpřirozené bytosti mají přístup všude, nicméně běžní obyvatelé přirozeného světa mohou pouze odhadovat, jaké to v nadpřirozeném světě může být a toužit po tom, se tam podívat. Přirozený svět se nachází pod nadvládou nadpřirozeného světa, jehož bytosti ovlivňují životy obyvatel ve světě přirozeném. Toto pravidlo platí také v MMORPG, kde se běžný obyvatel přirozeného světa dostane do nadpřirozené sféry pouze ojediněle. Tou osobou bývá prakticky výhradně hráčova postava, která sama je disponuje zvláštními schopnostmi, které přesahují kompetence ostatních lidských obyvatel. Další modality také mohou existovat, nicméně jako podřízené tomuto mytologickému světu. Například v tomto mytologickém světě existují dvě království. V jednom je krádež dovolena, v druhém ne. V tom případě se jedná o podružný dvojdomý svět deontického typu. [33]

Fikční světy zavedené v MMORPG hrách jsou natolik obsáhlé, že je i přes případnou existenci knižní či jiné předlohy nemožné pokoušet se postihnout je jako celek. Tyto světy jsou tedy neúplné s řadou mezer. Příběhy a pozadí virtuálního světa je v některých hrách natolik roztříštěné, že hráč může mít problém s rekonstrukcí fikčního světa. Tento problém je pravděpodobně zapříčiněn nekompetentností autorů-vypravěčů, jejichž úloha je při vyvíjení onlinové hry odsunuta spíše na pozadí a upřednostňují se jiné, zejména vizuální a herní, aspekty.

Interakce

Interakce osob jako jednotlivců či společenství je hlavním zdrojem příběhů ve fikčních světech s více osobami, což je případ veškerých MMORPG.[34] Akce a intence jedné osoby se mění v interakci, pokud se střetává s intencí a akcí osoby jiné. Základní formou interakce je fyzický kontakt. Jedna postava se stává konatelem, druhá trpitelem akce. Podobná interakce může být symetrická, pokud je akce pouze jednostranná. Vedle fyzického kontaktu je to také komunikace[35], která jako standardní nástroj interakce tvoří velký podíl na generování příběhů ve fikčním světě. Způsoby interakce nemusí být homogenní, i v onlinových hrách se vyskytují postavy racionální či naopak impulsivní, které narativ ještě více dynamizují. *Storytelling*

[33] Narativní modality. DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. 1. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 121-137. ISBN 80-246-0735-2.
[34] Za interakci zde není považována interakce mezi hráči, nýbrž mezi hráčovou postavou a NPC, či mezi NPC samotnými, pokud mají naskriptované dialogy a akce.
[35] O komunikaci v MMORPG více v kapitole 2.2 Dialogy.

MMORPG tedy často využívá smíšených způsobů interakce k vytváření dějových linek a událostí. Součástí těchto dějů jsou konflikty, na kterých bývají příběhy vystavěny. Konflikt lze tedy považovat za jádro celého příběhu nejen onlinových her. Skládá se přibližně ze tří základních akcí a interakcí:

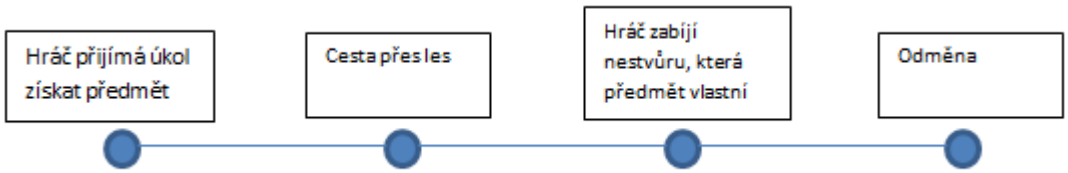
1. Nejčastěji komunikační střet, který v konflikt vyústí. Může to být slib, hrozba, příkaz atp.
2. Vrchol konfliktu se v MMORPG nejčastěji realizuje prostřednictvím střetu ozbrojených stran. Verbální konflikt se v těchto hrách příliš nevyskytuje.
3. Urovnání pomocí vítězství v boji nebo vyjednání podmínek, se kterými obě strany souhlasí.

Zvláštní zdroj interakcí představují sociální skupiny, které do určité míry omezují intence jedince. Příkladem mohou být politické frakce, aliance či rasy, které fungují v některých MMORPG. Jakmile se hráčova postava k jedné takové skupině přidá, určuje to její společenské postavení, moc a zejména směr, kterým se její příběh bude dále ubírat. Zde se opět objevuje konflikt, protože dostupné strany bývají spřátelené jen výjimečně. Většinou tak vstup do podobné organizace znamená příběhovou linii, která bude vystavěná na střetech s opoziční stranou.[36]

Nelineárnost x lineárnost

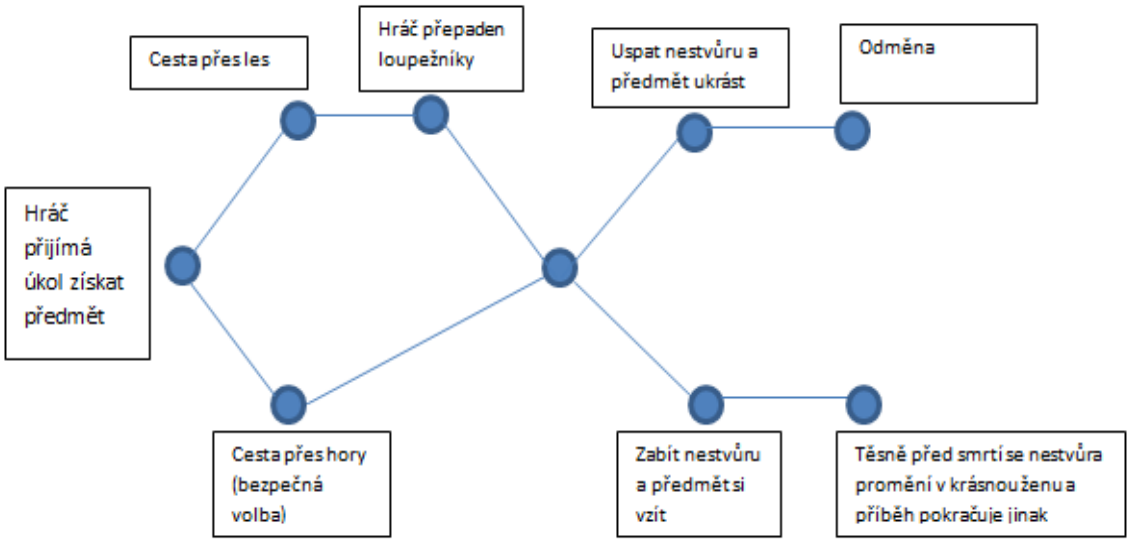
Storytelling všeobecně v počítačových hrách může být dvojího typu. Prvním typem je lineární narativ. Ten se skládá z předem jasně daných sekvencí událostí, podle kterých je hráč nucen postupovat bez jakékoliv možnosti do těchto událostí zasáhnout. Tyto sekvence nemají žádné variace a jsou naprosto neměnné. Příklad sekvencí takových dějů lze vidět na obrázku č.6.

[36] Interakce a moc. DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. 1. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 105-119.



Obrázek 6: Schéma lineární příběhové linie.

Druhým typem je větvení těchto sekvencí, do kterých hráč nejenže může, ale musí zasahovat. Příběh si tak tvoří sám dle svého uvážení. Rozhodování samozřejmě není neomezené, ovšem na základě rozhodnutí se mění příběh, pozadí světa či myšlení ostatních postav. Výsledný konec tak není nikdy jistý, přestože může být pro různá rozhodnutí a různé cesty k němu totožný. Příklad tohoto větveného narativu lze vidět na obrázku č.7.



Obrázek 7: Schéma nelineární příběhové linie.

Na obrázku č. 7 lze vidět, že pokud se hráč rozhodne k jedné věci, může dojít k pozitivnímu, ale také negativnímu výsledku. Hráč následky dopředu neví, tudíž se může rozhodovat například podle indicií – ve vesnici slyšel, že les je nebezpečný atp. Při některých rozhodnutích také může přijít o určitou porci příběhu a přijít o další zajímavý úkol, který by mu ona krásná žena mohla zadat. Například zlomit kletbu, porazit černokněžníka, co ji zaklel. Anebo se také může stát, že hráče oklamala. Tyto větvené narativy nejlépe fungují v *singleplayerových* hrách, kde si hráč podobnými rozhodnutími dotváří svět podle svého

uvážení. To však ve virtuálních světech čítajících tisíce hráčů není dost dobře možné. V korejských MMORPG se autoři drží lineárních sekvencí událostí, které jsou pro všechny hráče stejné, a kde nemají žádnou rozhodovací možnost. Hráč tedy svým plněním úkolů a příběhových linek žádným způsobem nenaruší prostředí virtuálního světa a neovlivní tak další hráče.[37][38]

Technické provedení

Je třeba si uvědomit, že ať se jedná o lineární příběhy či větvený narativ, kromě několika vybraných příběhů a situací jsou všechny vedlejší příběhy automaticky generovány počítačově. Mateas a Sengers[39] ve své práci tyto operace rozdělili do tří kategorií:

1) **Autorské systémy (*autor-centric*)**
   Tyto operace napodobují postup tvorby autora tím, že nejdříve vygenerují děj (*plot*), ten dále rozkládají na menší a menší dějové sekvence, které potom přidělí jednotlivým postavám. Následná akce těchto postav generuje příběh (*story*) ve hře. Avšak problémem těchto systémů je slabá propracovanost postav a interaktivita mezi nimi.

2) **Příběhové systémy (*story-centric*)**
   Systém, který se zaměřuje na generování spouštěčů náhodných událostí během interakce.

3) **Postavové systémy (*character-centric*)**
   Opak autorského systému. Důraz je kladen na vytvoření důvěryhodných a propracovaných postav, které jsou vloženy do fikčního světa. Děj se generuje skrze akce a interakce těchto postav. Problémem tohoto systému je souvislost dění, které je navíc často omezeného rozsahu vzhledem k tomu, že jej generují pouze

[37] BILLS, Oliver. *Transforming Storytelling in Multi-user Virtual Worlds Through Narrative Generation*. The University of Southampton, 2008.
[38] I, Kwan-min, Nam-gi PAK a Sŭng-a ČIN. *Kchŏmpchjutchŏ keimesoŭi närŏtchibŭwa (Narrative) sanghočakjongsŏng (Interactivity)2004*. USA, 2004.
[39] MATEAS, Michael a Phoebe SENGERS. *Narrative Intelligence*. John Benjamins Publishing Company, 2003.

postavy. Vytvářejí se tak nespolehlivé mezery, které kvůli nedostatku informací není pro hráče možné zrekonstruovat.[40]

Generované příběhy jsou do hry zabudovány pomocí **nástrojů**, které slouží k tomu, aby předávaly hráči střípky příběhu, indicie, informace o fikčním světě atp. Nejčastějším typem přenosu je úkol, který je hráči zadáván NPC, dialogy, které s nimi může vést, předměty a další.

2.1 Úkoly a vedlejší mise

Narativní nástroj v podobě úkolu lze považovat za základní jednotku hry. Po herní stránce zastává úkol[41] funkci průvodce hráče napříč hrou. Hráč je posílán těmito úkoly z místa na místo a z lokace do lokace, kde se postupně zvyšuje úroveň nejen nepřátel, ale také jeho postavy. Z herního hlediska jsou úkoly stěžejní zejména proto, že ve většině MMORPG za ně hráčova postava získává velké množství zkušeností, pomocí nichž nabývá úrovně[42]. Úkoly zadávají NPC. To, že NPC má pro hráče úkol, lze poznat tak, že má nad svou hlavou vykřičník, hvězdu či podobný útvar. Pokud se jedná o dokončení úkolu, budou nad sebou mít značku odlišné barvy či tvar. Toto značení se liší podle druhu dostupného úkolu. Těch je několik druhů od hlavní kampaně, přes vedlejší úkoly až po opakovatelné či skupinové mise. Některé úkoly na sebe také navazují a až po splnění například pěti spolu souvisejících úkolů hráč získá odměnu, která u těchto řetězových misí bývá zpravidla výrazně kvalitnější než obvykle.[43]

[40] BILLS, Oliver. *Transforming Storytelling in Multi-user Virtual Worlds Through Narrative Generation*. The University of Southampton, 2008.
[41] quest
[42] level
[43] Kchwesŭtchŭ tchonghan sŭtchori. HAN, Hje-wŏn .*Tidžitchŏl keim sŭtchoritchelling: Keim ŭnhagjeŭi nju pchărŏdaim*. 2. Sallimčchulpchansa, 2013, s. 31-34.

Obrázek 8: NPC zadávající úkoly ve hře Blade & Soul (vlevo značení pro hlavní kampaň, vpravo pro opakovatelný vedlejší úkol)

Úkol je však také základní jednotkou příběhu hry. Slouží jako médium, pomocí kterého hráč generuje příběh a interaguje s daným virtuálním světem. Přibližně 70% příběhu a *lore*[44] celého světa hráč získává jako informaci právě z úkolů či kampaní. Tím, že jsou úkoly interaktivní, hráč přímo jedná za svoji postavu a stává se tak hrdinou příběhu, který je ve virtuálním světě reprezentován jím vytvořenou a dle sebe upravenou postavou.[45] Pro hlavní linii příběhu jsou vytvořené řetězové úkoly, které na sebe stále navazují. Jedná se o dlouhý seznam úkolů, který hráče provází až do nejvyšších úrovní a je určitým způsobem povinné jej splnit.[46] Souběžně s hlavním příběhem hry existuje přes tisíc dalších doplňujících mini-příběhů, které jsou vyprávěny pomocí vedlejších úkolů. Hráč se skrze ně dozvídá o situaci místa, kam přišel, co je tam za potíže a že s nimi musí nějak pomoct.[47]

Co se týče předávání příběhu a informací, u starších her fungoval způsob, že hráč klikl na NPC s úkolem a otevřelo se mu okénko s textem, které představovalo vyprávění i monolog ze strany NPC se zakončením v podobě žádosti o pomoc. Načež hráč úkol přijal a šel jej plnit.

[44] *Lore* lze považovat za určitou historii daného světa. Obsahuje i folkór, příběhy historických postav atp. Nejlépe vystavěné *lore* mají samozřejmě hry, které vychází z knižní předlohy. Více v dalším bodě této kapitoly.
[45] Tento bod vysvětluje podstatu žánru role-playing her, neboli RPG.
[46] Tyto úkoly často souvisí s odemykáním speciálních schopností pro postavu a posunutím do dalších fází růstu. Pokud by je tedy hráč nesplnil, na vyšších úrovních by jeho postavě mohly chybět stěžejní vlastnosti a tím by postava nebyla konkurence-schopná.
[47] KIM, Jong-džä. *Keim kchwesŭtchŭ sŭtchoritchelling kudžopunsŏk: Pchŭropŭi mindamkinŭngtäibŭl čungsimŭro*. Kjŏngsŏng tähakkjo, 2011.

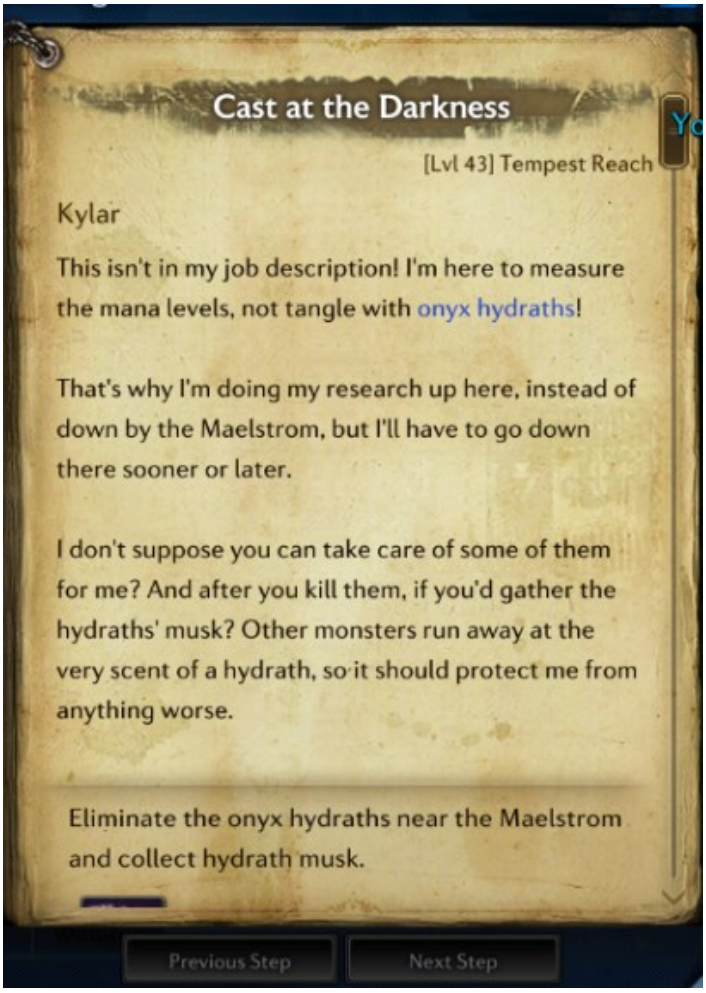
V novějších hrách je tento dialog v podobě konverzace, kdy se obrazovka přiblíží na NPC, jeho postava začne vykládat o problému a hráč pouze odklikává jednotlivé fráze[48].

Obrázek 9: Konverzační okno s NPC ve hře ArcheAge

Touto „modernizací" úkolového systému však hráč přichází o mnoho informací. U staršího způsobu se objevoval totiž také vypravěč, který popsal pocity zadávajícího NPC či okolnosti celé situace. V případě zadávání úkolů pouze v podobě konverzace, se vypravěč zásadně nevyskytuje a hráč si tak mnohé musí spojit pouze z toho, co se dozví od naprogramovaných postav. Vynechání vypravěče v novějších hrách tak přesouvá systém zadávání úkolů z původního *telling* na nové *showing*, které se více ztotožňuje s akčním prostředím nových MMORPG. Dříve dostupné informace v podobě názorů a myšlenek zadávajícího NPC si dnes hráč musí domyslet na základě výrazu dané postavy, tedy pomocí vizuální stránky. Například korejská hra Blade & Soul k tomuto účelu používá bubliny tolik typické pro komiksy. Během dialogu se nad NPC může objevit bublina, která signalizuje, co si postava myslí, nad čím přemýšlí, může tak také vyjádřit obavy a další skryté pocity, vše vždy v ich-formě, nikoliv z pohledu třetí osoby.

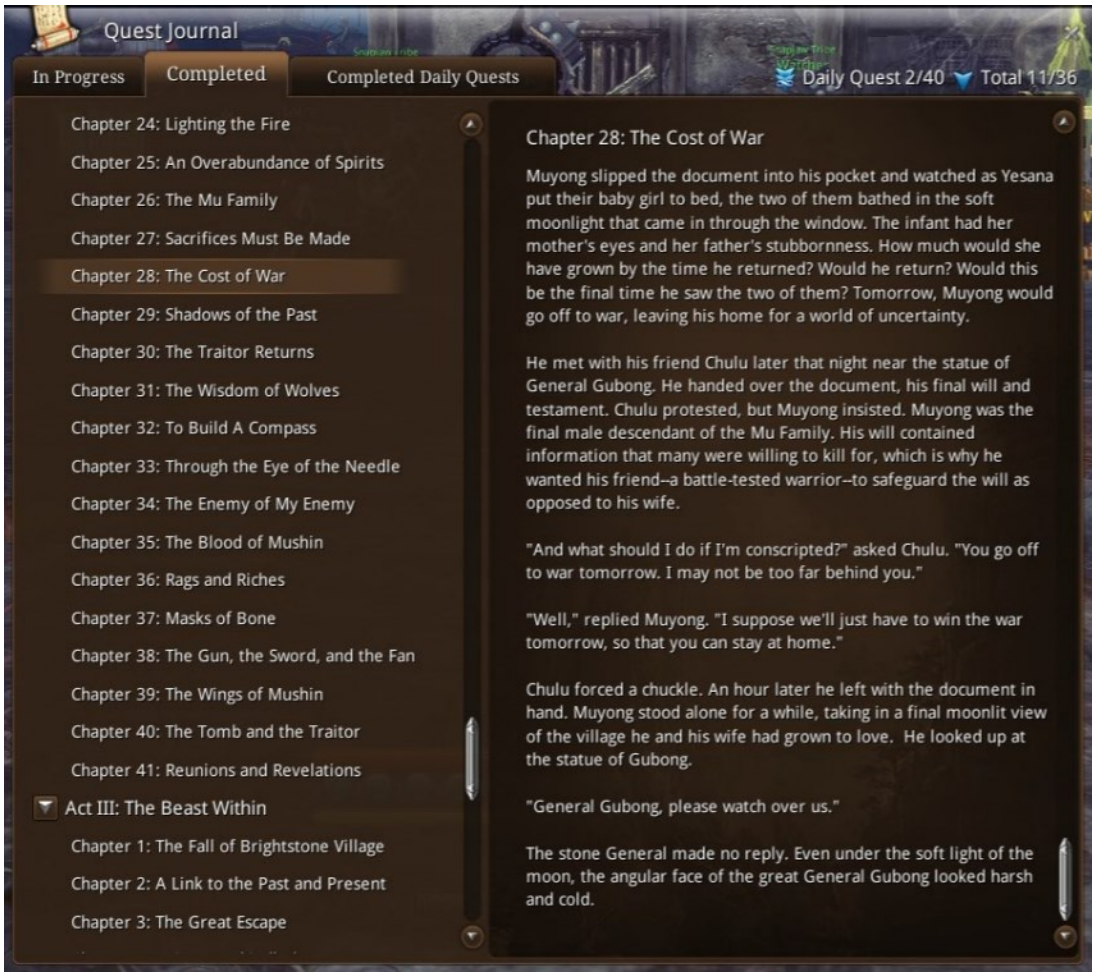
[48] Hráčova postava nikdy nemluví, nemá ani napsané žádné dialogy. Jedná se o asymetrickou interakci.

Existuje ještě třetí, hybridní možnost, jak se hráči předává příběh pomocí úkolu. Je to spojení konverzace a zmíněného okénka s informacemi, které lze vidět na obrázku č. 10. Ve hře TERA se při interakci se zadávajícím NPC otevře okénko, ve kterém si hráč přečte vše, co mu postava říká. Už opět bez vypravěče, který by vše usměrnil. Výhodou tohoto okénka však je, že do tohoto zadání lze napsat více informací, než do konverzačního zobrazení, které musí být rychlé a stručné, tzn. doplňující fráze, jak se postava má, zda je v pořádku, tento text také může obsahovat řečnické otázky či nedokončené věty. Celkový obsah sdělení je obsáhlejší než pouhá konverzace.



Obrázek 10: Zadání úkolu ve hře TERA

Neexistují úkoly, které by nevyprávěly nějaký příběh. Vždy hráči sdělují dodatečné informace, a tudíž minimálně dovyprávějí chybějící střípky příběhu či načrtnuté situace. Absence vypravěče v systému úkolů však nedovoluje proniknout tolik do hloubky celého příběhu, a to zejména toho hlavního. Možná proto mají některé hry jako svoji součást dostupné shrnutí příběhu v podobě románu na pokračování po jednotlivých kapitolách. Zde už se vypravěč objevuje, a to v podobě vševědoucího vypravěče, který je obeznámen s historií o čem vypráví.



Obrázek 11: Románové shrnutí jednotlivých kapitol hlavního příběhu hry Blade & Soul

Storytelling pomocí úkolů je sice spolehlivý nástroj, nicméně velmi lineární. Hráč nemůže o ničem rozhodovat, má na výběr pouze to, jestli chce úkol splnit nebo ne, a to také ne pokaždé.[49] Existují však onlinové hry, kde interaktivita převyšuje zmíněné minimum a dovoluje hráči do určité míry rozhodnout[50] o následujících krocích. Příkladem takové hry je západní MMORPG The Elder Scrolls Online, kde je dostupný dokonce i dialog hráčovy postavy. Hráč má na výběr například ze tří frází, kterými jeho postava zareaguje na přijaté informace od NPC. Tato praxe funguje v běžných, *singleplayerových* hrách velice dobře - hráčovo rozhodování má často také důsledek v podobě změny okolí, změn reakcí NPC, když hráče potkají apod. V MMORPG to vzhledem k technickému provedení není dost dobře možné. Pomineme-li již i takto abnormální počet veškerých textů ve hře, tak vzhledem k tomu,

[49] Zde často rozhoduje odměna a výše zkušeností, které za úkol hráč obdrží. Některé úkoly jsou však povinné.
[50] Nelze však říci, že by se jednalo o větvený narativ, tak jak je popsaný výše. Hráčova postava má pouze dialogové fráze, pomocí nichž se může do určité míry vyjádřit. Děj se však příliš nemění.

že se jedná o rozsáhlý virtuální svět, není možné, aby jeden hráč ovlivňoval svými rozhodnutími herní zážitek ostatním hráčům. Zčásti korejská hra Guild Wars II[51] tento systém má, ovšem pozměněný tak, aby každý hráč měl stejnou šanci. Hlavní příběh je vyprávěný pomocí zvláštních misí, které hráč hraje zásadně sám v tzv. *instancích*. Jedná se o určitý „svět ve světě", kam nemůže vstoupit jiný hráč. V těchto *instancích* hráč svým rozhodnutím mění dané místo, aniž by navenek pro ostatní hráče bylo cokoliv viditelné a dle svého výběru pokračuje do další *instance*. Typické úkoly tak v této hře neexistují. Hráči získávají zkušenosti pomocí živých událostí na mapě, které se v určitý čas zapnou, a je na hráčích, zda se zúčastní nebo ne. Tyto události jsou například nájezdy kentaurů[52], výpomoc farmářům apod. Náplň se příliš neliší od běžných úkolů, co událost, to samostatný příběh, ve kterém hlavní roli hraje hráčova postava. Tím se tak mění pohled hráče na příběh. V případě běžných úkolů hráč sice také koná, nicméně je stále v pozici jakéhosi pozorovatele, vzhledem k tomu, že se jeho konáním nic nezmění. Hráč tak ve většině případů příběh pouze konzumuje, než aby se pomocí interakce stal hlavním hrdinou. S technickým pokrokem lze jen doufat v implementování takového systému, který hráči poskytne takový druh vyprávění, aby se do příběhu dokázal skutečně vcítit a stát se něčím víc než postavou unášenou proudem.[53]

2.2 Dialogy

Pomineme-li konverzace, které se týkají zadávání úkolů, existuje ještě několik způsobů výskytu dialogů, které hráči předávají informace o virtuálním světě a událostech v něm. Jedním použitím dialogu je možnost hráče „promluvit" s NPC aniž by zadávalo úkol, a to pouze za účelem nabytí informace, kterou poskytuje. Taková informace bývá často o místě plnění úkolu, dalším NPC či celkovém *lore* daného virtuálního světa. Možnost získání nových informací nebývá na NPC označena, je tedy na hráči, zda možnost objeví nebo ne. Z toho důvodu se podobně nabyté informace stávají předmět tzv. *achievementů*, za jejichž nalezení či splnění získá hráč nějakou trofej, anebo body, které k trofeji vedou.

[51] Tato hra pochází z korejské společnosti NCSoft, nicméně byla vytvářena americkou větví firmy, tudíž není typicky korejskou hrou.
[52] Kentauři v Guild Wars II jsou součástí hlavního příběhu, zde se však jedná o vedlejší příběhovou linku doplňující události hlavního příběhu.
[53] AN, Čin-kjŏng. *MMORPGŭi sajongdžawa käbaldžaŭi sanghočakjong jŏngu: Pchŭlleiŏŭi sakŏn sängsŏngkwa käbaldžaŭi woldŭ sudžŏngŭl čungsimŭro*. Ihwa jŏdža tähakkjo, 2008.

Dalším a nejčastějším, způsobem komunikace jsou bubliny nad jinak nečinnými NPC. Tato NPC slouží pouze k dokreslení atmosféry, sami o sobě žádný příběhotvorný význam nemají. Hráč se z těchto konverzací mezi NPC může dozvědět nové informace, většinou se však jedná o povrchní fráze, které neovlivňují ani příběh, ani hráčovo vnímání virtuálního světa. Ve všech možných způsobech výskytu konverzace a dialogů je hráč pouze příjemce, jedná se tedy o asymetrickou interakci. Nejedná se o výměnu, nýbrž o jednostrannou interakci, na kterou hráč skrze svou postavu nemá možnost zareagovat[54]. Je tak těžké hráčovu postavu považovat za hlavního hrdinu svého vlastního příběhu, když se v dění ve virtuálním světě nemůže účastnit jinak, než vykonáváním jednoho úkolu za druhým.[55]

2.3 Cutscenes a vizuální stránka hry

Cutscenes jsou dalším z často používaných nástrojů, napomáhajících vypravování příběhů v MMORPG. Jedná se o krátké filmečky, během kterých hráč nemá možnost hrát, pouze na obrazovce sleduje tyto krátké neinteraktivní ukázky. Nejzásadnější *cutscene*, a zároveň *cutscene*, kterou má každé MMORPG je počáteční ukázka, která proběhne buď před hráčovým vytvořením postavy anebo bezprostředně po něm. Během tohoto několika minutového záběru se odhaluje základní nastavení virtuálního světa, pozice a postoj hráčovy postavy a jakou roli v tomto světě bude dál hrát. Tyto *cutscenes* bývají také doprovázeny vypravěčem[56] a vizuální podobou adekvátní světu, ve kterém se hra odehrává. Ukázka na začátku hry tedy zasazuje hráče a jeho postavu do bodu děje, ze kterého se budou posouvat dál. Lze tedy říci, že počáteční *cutscene* funguje ve hře jako prolog v knižní tvorbě. Na této prvotní ukázce hodně záleží, vzhledem k tomu, že podobně jako u knihy může hráč hru opustit po zhlédnutí nevydařené či nudné scény s obsahem, který není v ničem inovativní a je plný zažitých klišé.[57]

[54] Pokud se tedy nejedná o hry Guild Wars II and The Elder Scrolls Online, ve kterých to je do určité míry možné.

[55] Interakce a moc. DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fikce a možné světy*. 1. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 105-119.

[56] Více v dalším bodě této kapitoly.

[57] Keimhakŭi hŏwa sil. HAN, Hje-wŏn. *Tidžitchŏl keim sŭtchoritchelling: Keim ŭnhagjeŭi nju pchărŏdaim*. 2. Sallimčchulpchansa, 2013, s. 19. ISBN 978-89-522-0419-6.

Ve většině her se *cutscenes* nacházejí i v průběhu hry, zejména když hráč pokročí v hlavním příběhu, anebo dojde k výrazné změně, posunu hráčovy postavy. Ukázka se často zapne při vstupu do nové lokace, přijetí nového, pro příběh zásadního úkolu nebo při setkání s novým NPC. Hráči se tak dá najevo, že NPC, se kterým se poprvé setkal, bude určitým způsobem stěžejní na jeho pouti hrou a zejména příběhem. Krátké animace také přicházejí na scénu během souboje s úhlavním nepřítelem či jedním z jeho pobočníků. Hráč se svou postavou začne boj v herním modu a v určitém bodě tohoto souboje se hra přepne do *cutscene*, kde hráč může vidět sovu postavu bojovat a jednat samu za sebe. V tomto případě se jedná o zakčnění a zdramatizování celého boje, s úmyslem většího vtáhnutí hráče do děje. Tyto animované záběry jsou jedinou situací, kdy hráčova postava jedná jako NPC a má tedy naprogramované vlastnosti a chování. V těchto případech může také konverzovat. Pro hráče se však jedná o čistě neinteraktivní záležitost, ve všech ohledech je pouze konzumentem, pozorovatelem.

Grafická stránka korejských MMORPG bývá zpracována velice detailně, klade se důraz nejen na krásný fantasy vzhled virtuálního světa, ale hlavně na vizualizaci postav. V novějších hrách se objevuje kromě realističtějšího vzezření i lepší a propracovanější mimika postav, která umožňuje nejen hráčově postavě, ale také různým NPC měnit výraz dle situace. Jak je zmíněno výše, úkolové konverzace a zadávací okénka obsahují určitou expresivnost, ovšem se změnou výrazu NPC není třeba vše vypisovat, jak by to řekl či napsal vypravěč. Mezi tuto mimiku patří i moderní gesta a pohyby[58], která lze vidět v korejském zábavním průmyslu, jako například *ägjŏ* na obrázku č. 12.

Obrázek 12: Ägjŏ ve hře Blade & Soul

[58] Například tanec inspirovaný korejskou popovou hudbou (k-popem).

Vzhled postav je sice propracovaný, ovšem s příběhem nijak nesouvisí a nekoresponduje s jeho fakty. Vytvoření postavy je jen a pouze záležitostí hráče, který si postavu vytváří k obrazu svému. Pokud se hráč chce ponořit do příběhu, má možnosti vytvořit si postavu takovou, která nebude příliš výstřední a bude zapadat do virtuálního světa.

2.4 Vypravěč

V novějších hrách je vypravěč záležitostí už jen *cutscenes*. Při zadávání úkolů již nijak nefiguruje, ovšem jednalo se vždy o spolehlivého vypravěče extradiegetického typu. Tento vypravěč nikdy nebyl přímým svědkem nebo neprožíval děj společně s ostatními. Sloužil k doplnění informací o fikčním světě a informoval také o duševních pochodech důležitých postav. Jak již bylo zmíněno, bez takového typu vypravěče jsou mezery v příbězích a v encyklopediích fikčního světa více viditelné a někdy je není možné plně zrekonstruovat, protože hráči chybí podstatné informace, které však byly také vynechány[59].

Vypravěč se tak nachází už jen v *cutscenes*, v jakési předmluvě sloužící pro uvedení do děje. Ve vybraných korejských MMORPG vypravěč vůbec nefiguruje ve hře Blade & Soul, kde jsou tyto filmečky zpracovány jako akční interakce mezi postavami včetně dialogů a fyzického kontaktu. Hlavním faktorem, proč to tak může fungovat je, že se vše odehrává v přítomnosti. Nejedná se o odvěký boj, neodkazuje se na staré války, nýbrž právě ve chvíli, kdy hráč usedne poprvé k této hře, konflikt začíná. Lze tedy říci, že vypravěč ani není potřeba, protože hráč se vše potřebné dozví z interakce postav v dané *cutscene*.

Běžně však cutscenes korejských onlinových her vypravěče obsahují. Zde však velmi záleží na jejich perspektivě, neboť ta se v každé hře liší. Ve většině případů se jedná, pokud použijeme klasifikaci dle G. Genetta[60], o nulovou fokalizaci. Tedy, že vypravěč ví více než jakákoliv postava v ději.

[59] K těmto účelům může posloužit webová wikipedie, která obsahuje všechny detaily, které hráči nemuseli během hektického hraní postřehnout. Přímo ve hře se někdy také vyskytuje kodex se všemi přečtenými *lore* (viz další bod kapitoly) spisy a hráč si je tak může kdykoliv přečíst znovu.

[60] GÉRARD, Genette. *Fikce a vyprávění*. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu Akademie věd ČR, 2007. ISBN 978-80-85778-56-4.

Genette dále klasifikuje čtyři odlišné typy vyprávění, které vyplývají ze vztahu narativní instance k příběhu:

- **Následné vyprávění**: v tomto případě se vyprávění odehrává v minulém čase. Většina MMORPG používá ve svých *cutscenes* tohoto typu narativu.
- **Predikativní vyprávění**: příběh spočívá v budoucnosti
- **Současné vyprávění**: vyprávění a jednání probíhá simultánně v přítomnosti.
- **Vložené vyprávění**: příběh a vyprávění se kombinují.

Lehce odlišný postup narativu lze nalézt ve hře Aion, ve které se během let jejího působení na trhu radikálně měnily *cutscenes* prostřednictvím přídavků. Momentální podoba je dramatická s vypravěčem, který promlouvá k hráči a nastiňuje situaci přímo jemu. Z poznámek vypravěče lze vysoudit, že se jedná o svědka dané události. Už ale nedokážeme určit, zda je jednou z postav, které vidíme bojovat, a vypráví nám veškeré události retrospektivně, nebo zda je pouhým pozorovatelem.[61]

Nejen korejská MMORPG se spolu se zlepšováním technologií a vizuální stránky svých her odklánějí od klasického narativu pomocí vypravěče a nahrazují jej dramatickými scénami, zejména dialogy a podobnou *showing* interakcí.

2.5 Lore předměty

Jak již bylo zmíněno, *lore* je určitá encyklopedie inventáře fikčního světa. Součástí tohoto pojmu jsou tradice, historické události, politika, měna apod. Jedná se o ucelené smyšlené informace vypracované pro daný svět. Některé hry, zejména západní, kladou na *lore* velký důraz a snaží se pozadí světa co nejvíce propracovat a velkou porci těchto informací dostat k hráčům prostřednictvím hry. Korejské hry v tomto aspektu mírně zaostávají, pokud se tedy

[61] Komplexní systémy. KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč*. 1. Brno: Host-vydavatelství, 2007, s. 57-100. ISBN 978-80-7294-215-2.

nejedná o hru tvořenou podle knižní předlohy[62]. Události fikčního světa a dějové celky bývají propojeny velmi vágně a to ubírá takovým světům na důvěryhodnosti.[63]

K hráčům se informace o pozadí fikčního světa dostávají nejčastěji pomocí úkolů, hlavního i vedlejších příběhů, ale také prostřednictvím předmětů. Tyto předměty jsou většinou knihy, dopisy a jiná traktátová literatura, na kterou může hráč narazit při objevování daného světa. Nejvíce z nich lze najít v knihovně, která se většinou nachází v hlavním městě dané mapy. Další literaturu může vlastnit nepřítel a hráč ji může objevit v jeho doupěti, čarodějné věži a podobných místech. Tyto objekty jsou interaktivní a při přiblížení myší k nim, se myš změní na lupu a hráč tak ví, že daný předmět může přečíst. Načež se otevře okénko, které představuje otevřenou knihu a hráč si může přečíst její obsah a listovat v ní. Často se jedná o několika-stránkové historické záznamy, deník nepřítele a podobné spisy, ze kterých hráč načerpá další informace. Jejich součástí bývá i poezie, a to zejména milostného rázu.

Další situace může nastat, když hráč narazí na některých místech na mrtvého/mrtvou, u které leží podobný záznam. Většinou je to dopis blízké osobě, ve které nelogicky posmrtně vysvětluje, jak zemřel a co má blízká osoba dále dělat. Může se jednat také o milostný dopis nebo dokonce i dluhopis. Podobné dopisy často zadávají úkol, kdy musí hráč bez nápovědy najít danou osobu a dokument jí donést, či za mrtvého vyřešit dluh atp.

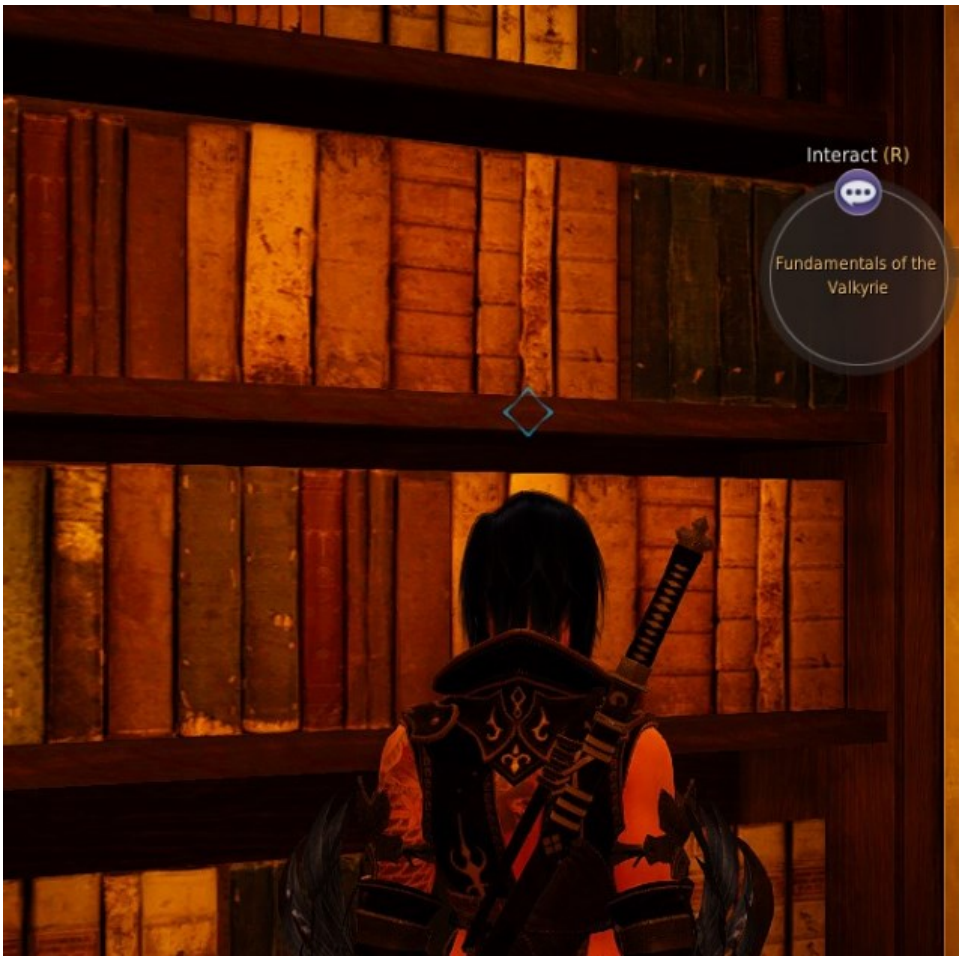
Lore knihy se vyskytují prakticky ve všech RPG hrách, nemusí být striktně hrané po internetu. Existují také západní onlinové hry, ve kterých může hráčova postava nabýt určitou moc nebo získat novou schopnost po přečtení takové knihy.[64] Korejské hry tuto možnost nenabízejí. Nanejvýše ocení přečtení body *achievementů*[65] a po přečtení určité knižní kolekce hráč získá trofej.

[62] Například MMORPG ArcheAge.

[63] Hangukhjŏng onlain keimkwa sŏguhjŏng onlain keim. I, In-hwa. *Hangukhjŏng tidžitchŏl sŭtchoritchelling: [Linidži 2] pačŭ häbang čŏndžäng ijagi*. 4. Sallimčchulpchansa, 2016, s. 39-46. ISBN 978-89-522-0420-2.

[64] Tento aspekt lze nalézt například v MMORPG The Elder Scrolls Online.

[65] Achievement, v překladu úspěch, je odměna pro hráče, který dokončil sbírku určitého typu předmětů, porazil určité množství nepřátel apod. Někdy se za tyto body dají získat odměny, někdy slouží jen jako vizitka, že se jedná o schopného hráče.



Obrázek 13: Možnost interakce s knihou ve hře Black desert.

2.6 Role-play

Za zmínku také stojí možnost *role-play*[66] (dále RP) v MMORPG. Nejedná se o oficiální *role-play*, který hra nabízí v rámci svého názvu *role-playing game*, nýbrž o podporu pro hráče ze strany developerů hry, kteří chtějí skutečně žít příběhem dané hry. V MMORPG tak kromě odlišných *chatů* pro hledání pomoci, obchodování apod. existuje také RP *chat*. Ten je pro hráče, kteří si na tomto chatu mohou nerušeně psát, jako kdyby psali za svou postavu. Tito hráči si pro svou postavu ustanovili roli, vlastnosti a zběžnou historii, které se ve svých konverzacích drží. Na těchto *chatech* je zpravidla zakázáno psát jako hráč, je nutné držet se pravidel konverzace, která vychází z *lore* dané hry. Hráči jsou často velmi znalí hlavního příběhu hry a tento příběh si pro sebe vzájemně doplňují anebo podnikají dobrodružné výpravy, které do příběhu zapadají. Různě barevné fráze v chatu jim také umožňují jednat jako vypravěč. Vzhledem k tomu, že se však jedná o hráče, je lze nazvat vypravěči

[66] Hráč hraje za svoji postavu, v chatu píše jakoby za ni a chová se určitým způsobem.

nespolehlivými. Hráč je vypravěč intradiegetický a postava v jeho příběhu, která v chatu „vypráví“ ze své pozice protagonisty je vypravěč homodiegetický. Protože se ale hráči neznají a neznají intence ostatních, příběhy jsou často plné nezrekonstruovatelných mezer a mohou nabrat naprosto odlišný směr, než kam směřuje ten skutečný příběh hry.[67]

To vše zůstává pouze v *chatu*, případně jejich postavy naváží ve virtuálním světě fyzický kontakt, nikdy se však jimi smyšlené příběhy neodrazí na pozadí hry ani nejsou použity developery k pokračování příběhu. RP chat[68] je tak dalším z nástrojů pomocí kterého lze příběh a celé *lore* fiktivního světa rozšířit o další nápady, dění a také jak jej přivést více k životu.

[67] TYCHSEN, Anders, Susana TOSCA a Thea BROLUND. *Personalizing the Player Experience in MMORPGs*. Australia, 2006.

[68] Některé hry poskytují samostatný RP *server* pro tisíce hráčů. *Serverů* mají MMORPG několik, protože jeden by těžko zvládl takovou populaci, která hru hraje. Tyto *servery* se často dělí podle zaměření hráčů, a to hráči proti monstrům, NPC apod. (PvE; player vs. environment), hráči proti hráčům (PvP; player vs. player) a potom RP servery.

3 Asijské motivy a náměty

Při hraní hry a sledování příběhového pozadí či úkolových linek se hráč setkává s motivy, které alespoň minimálním způsobem vycházejí z asijské mytologie či historie. Ty jsou použity pro obohacení příběhu a pro osvěžení paměti východního hráče, který je s nimi většinou obeznámen.[69] V korejských MMORPG se však vyskytují také odkazy na jiné mytologické systémy, a to nejčastěji řecko-římské a severské. Takovým nejčastějším použitím severské mytologie bývají valkýry v podobě hlavního povolání, dostupného pro hráče. Další, pravděpodobně nejobsáhlejší část motivů tvoří smyšlené fantasy prvky, které nelze pro jejich nevyhraněnost nikam zařadit.

Pro přehlednost jsou zde asijské/korejské motivy, nalezené ve vybraných MMORPG, zařazeny do jednotlivých kategorií a rozřazeny podle četnosti výskytu.

3.1 Historické a kulturní motivy

3.1.1 Pirátské nájezdy

Korea ve své historii zažívala velmi časté pirátské nájezdy zejména ze strany Japonska, jehož piráti od doby Samguk, ale zejména Korjŏ podnikali útoky na čínská, korejská, ale také vlastní, tedy japonská, pobřeží. Přezdívalo se jim *wägu*[70]. Tyto nájezdy nabyly na síle zejména za vlády krále Kodžonga[71] a znovu zesílily po roce 1350. Tyto nájezdy Koreu vyčerpávaly zejména ekonomicky, vzhledem k tomu, že se piráti objevovali vždy náhle na nečekaných místech, což mělo za důsledek ochromení námořní dopravy rýže a daní. O potlačení těchto nájezdů se zasloužili dva generálové, Čchö Jŏng[72] a I Sŏng-gje[73], historické

[69] Asijskými motivy míním sumu jevů, příslušející kulturnímu okruhu Východní Asie, ale také buddhistické Indie.
[70] Jedná se o kombinaci znaků *wä* 倭 a *gu* 寇; první zmínka o *wägu* se objevila přibližně ve 4. století, a to na stéle krále Kwanggätchoa
[71] Doba vlády 1213 – 1259.
[72] 1316-1388
[73] 1335-1408; Zakladatel dynastie I a království Čoson.

osobnosti pozdního Korja a počátku Čosonu. Pozdější *wägu* 16. století už sestávali spíše z jiných národností, zejména z Číňanů.[74]
Kromě jednorázových pirátských nájezdů se však může také jednat o motiv imdžinské války, kde námořní nájezdy a pobřežní rabování hrálo velkou roli. Imdžinská válka se odehrála v letech 1592-1598 a jednalo se o cílenou invazi ze strany Japonska, na rozkaz Tojotomi Hidejošiho, který nově sjednotil Japonsko a chystal se k expanzi do dalších území, zejména mingské Číny.[75]

Pirátská tematika je velmi oblíbeným námětem knih a her po celém světě, její zařazení do hry může tedy znamenat pouze podlehnutí trendu. Ovšem vzhledem ke korejské historii však může jít o úmysl zakomponovat aspekty vlastní historie do nově vznikajících her.

Piráti hrají velkou roli zejména ve hře Blade & Soul, kde se pirátská organizace Blackram[76] objevuje nejen v průběhu první kapitoly hlavního příběhu, ale také na vyšších úrovních v podobě jednoho z největších „bossů“[77] hry. Hráčova postava jako hlavní hrdina hry, pomáhá Vesnici velkého stromu vyřešit problémy s pirátskými nájezdy a terorizováním pobřežních vesniček. Pirátských skupin se tu objevuje více, ovšem větev Blackram je nejvýraznější a je jí věnován také první výrazný *dungeon*, kam již hráč potřebuje najít spoluhráče, kteří mu pomohou. S piráty je také zapletena hlavní záporná postava, již zmíněná Čin Sŏ-jŏn, a tak se tyto příběhové větve úzce prolínají. Jak již bylo zmíněno, Blackram hrají velkou roli i v pozdějších fázích hry, kdy hráči na vyšší úrovni mohou vstoupit do jejich základny a společně se spoluhráči bojovat s těžšími nepřáteli – často s „bossy“, kteří mají vyšší námořní hodnost. Na konci potom nadchází souboj s Pchohwaran[78], vrchní velitelkou těchto pirátů. Pirátský motiv se také projevuje na dostupných oděvech, které si hráč může pro svou postavu zakoupit, anebo získat prostřednictvím hry. Nejedná se o typické pirátské

[74] ECKERT, Carter J., Ki-baik LEE, Young Ick LEW, Michael ROBINSON a Edward W. WAGNER. *Dějiny Koreje*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2009, 78 - 94. ISBN 978.80-7106-580-7.

[75] ECKERT, Carter J., Ki-baik LEE, Young Ick LEW, Michael ROBINSON a Edward W. WAGNER. *Dějiny Koreje*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2009, s. 108-110.
[76] 블랙램; název v textu je přepisem názvu z anglické verze.
[77] Boss je označení pro velmi silného nepřítele, k jehož poražení je potřeba spolupráce několika hráčů. Nejčastěji se nachází v *dungeonech*.
[78] 포화란

oblečení, nýbrž nepatrné symboly a samozřejmě název[79], které hráči pomáhá asociovat tematiku daného oděvu. Lze vidět na obrázku č. 14.

Obrázek 14: Dostupný oděv, který by se dal zařadit mezi pirátské oblečení.

Za zmínku také stojí lodě, které se v Blade & Soul objevují spíše pro dokreslení atmosféry. Tyto lodě jsou vypodobené tak, aby zapadaly do „orientálního" prostředí této hry. Typicky korejská želví loď[80], která byla představena během imdžinské války, se zde však neobjevuje. Lodě nehrají velkou roli, hráč nemá možnost ji vlastnit ani s ní objevovat nové lokace, nicméně u pobřežních oblastí, které jsou okupovány piráty, lze spatřit kotvící pirátské lodě na horizontu. Existuje však několik úkolů, které hráči umožní na pirátskou loď zaútočit, například pomocí děla apod.

[79] Každý kus oblečení má svůj název, často umělecký, někdy vystihuje také použití. Např. „Pirate Princess", což je název pro oděv, který má na sobě Pohwaran.

[80] 거북선; Kŏbuksŏn. Bitevní lodě pokryté železnými pláty, které sloužily jako ochrana před šípy a granáty. Kolem obvodu byly lodě lemované děly, kterými mohly útočit na nepřítele z jakékoliv strany. Tyto želví lodě navrhl nejznámější korejský admirál I Sun-sin.

Další hrou, ve které se pirátský motiv objevuje, je ArcheAge. Jak již bylo zmíněno při představení této hry, pirátská aliance je dostupná pro hráče a je jen na něm, zda se pirátem stane nebo ne. Pirátství v této hře nehraje roli v příběhu ani v úkolovém systému. Jedná se spíše o další aspekt z herního hlediska pro rozšíření spektra zábavy. Vizuální podoba pirátů a celé námořní dopravy záleží na příslušnosti k alianci. Nuianská aliance je má stejně jako svou veškerou architekturu a prostředí čistě evropské. Haranyanská naopak přechází od blízkého Východu až čistě do Východní Asie. Takovou podobu mají zejména haranyanské lodě. Co se týče pirátského oděvu, je k zakoupení jako kostým a ten je pro obě aliance společný. Jedná se o typicky evropský pirátský oděv[81], případně vylepšený zářivými barvami a podobnými doplňky.

Obrázek 15: Podoba lodě Nuianské aliance.

Obrázek 16: Podoba lodě Haranyanské aliance.

[81] Myšleno v duchu romantické literární a výtvarné tradice.

3.1.2 Kulturní motivy přenesené prostřednictvím postav

Jedná se o bojové skupiny, které v historii působily v Asii. Některé jsou více známé, některé méně. Jsou i takové, které jsou v dnešní době velmi populární a lze je najít ve filmech, knihách či právě počítačových hrách. Takovým příkladem jsou japonští *nindžové*. Z korejské části se jedná o čistě ženskou skupinu *wŏnhwa* a jejich mužské pokračovatele *hwarangy*.

Nindžové

Nindžové jako reálné i kulturně-historické postavy náleží do středověkého Japonska, přisuzují se jim práce v utajení, atentáty či sabotáž nepřítele. Nejvíce figurují v 15. až 17. století, ovšem zmínky o nich lze nalézt i podstatně dříve. Po nástupu éry Meidži byli velice zmytizovaní, kolovaly legendy o jejich speciálních schopnostech, jako jsou neviditelnost či chození po vodě, což přetrvalo dodnes, a *nindžové* jsou tímto způsobem zpodobováni po celém světě. Jejich výzbroj sestávala zejména z tradičního japonského meče využívaného samuraji[82], házecích šipek či hvězdic[83] a dýky[84]. Jejich výbava byla širší, nicméně tyto tři zbraně jsou dnes s *nindži* nejvíce spojovány.[85]

Obrázek 17: Třída *assassin* ve hře Blade & Soul

Tyto napůl historické a napůl zmytizované postavy obestřeny legendami se sice v MMORPG objevují poměrně často, jedná se však o novější hry, které vývojářům svými technickými parametry dovolují způsob boje napodobit podle zmíněných legend a udělat jejich schopnosti více akčními a plynulými. Takovými hrami jsou například Blade & Soul, Black Desert a nově také TERA. V těchto

[82] Katana; 刀.
[83] Šuriken; 手裏剣.
[84] Kunai; 苦無.
[85] Nehluční bojovníci. HASKEW, Michael E., Christer JÖRGENSEN, Chris MCNAB, Eric NIDEROST a Rob S. RICE. *Bojové techniky orientálního světa: 1200 - 1860 Vybavení, bojeschopnost a taktika*. 1. Praha: DEUS, 2009, s. 67-69. ISBN 978-80-87087-89-3.

hrách je *nindža*[86] hratelnou třídou dostupnou pro hráče, která se opět pojí s výběrem rasy. V Blade & Soul se vizuálně sice jedná o *nindžu*, nicméně třída se oficiálně v evropské a americké verzi nazývá *assassin*[87]. Jeho schopnosti, které hráč ovládá, však obsahují zmíněné triky a akční, agilní způsob boje. Co se týče výzbroje, tak volba hlavní zbraně je jiná. Není jí *katana*, nýbrž klasická krátká dýka. Postava však používá *šurikeny*, ty lze také vidět na Obrázku č. 17.

Ve hře Black Desert je povolání *nindža* a *kunoiči* velmi typické. Nemají sice tak propracované útoky jako *assassin* v Blade & Soul, o to více se přibližují pravděpodobné historické realitě. Výzbroj odpovídá, třída *nindža*, v mužském provedení, používá jako primární zbraň krátkou *katanu* a jako sekundární hvězdice *šuriken*, které používá pro boj na dálku. *Kunoiči*, jeho ženský protějšek, má také k dispozici krátký japonský meč, ovšem k boji na dálku používá dýku *kunai*.

Obrázek 18: *Kunoiči* a *nindža* se základním vybavením

Tato hra však nabízí na vysoké úrovni tzv. „probuzení“[88] pro všechny třídy ve hře, to znamená, že každému přibyde set nových schopností a také nová zbraň. Hráč potom může libovolně přepínat mezi systémy boje, které mu více vyhovují, anebo jsou pro danou situaci vhodnější. *Nindža* tímto novým systémem získal klasickou samurajskou *katanu*, což

[86] Ve hře Black Desert je *nindža* (닌자) mužská postava, jeho hratelný ženský protějšek je nazván *kunoiči* (쿠노이치).

[87] 암살자; Amsaldža.

[88] V anglické verzi pod názvem *awakening*.

koresponduje s jeho historicko-mytologickým narativem. *Kunoiči*, protože výrobní studio Pearl Abyss klade větší důraz na ženské postavy v této hře, dostala zajímavější č*akram*. Č*akram* je však vrhací zbraň indického původu, která je ve skutečnosti mnohem menších rozměrů než v jaké se nachází ve hře.

Obrázek 19: *Kunoiči* a *nindža* s novým setem zbraní po "probuzení"

Další hrou, ve které se objevuje postava *nindža*, je TERA, která jej přidala během roku 2016. Třída *nindža* je navíc velmi specifická, může si jej zvolit jen jedna rasa a to paradoxně rasa Elin, která je jen ženského pohlaví a vizuálně má podobu malé holčičky se zvířecími rysy. *Nindža* je v tomto případě pojat jinak, schopnosti jsou uzpůsobeny zbrani, jíž je sice tradiční *šuriken*, nicméně velkých rozměrů, který postava nosí na zádech.

Obrázek 20: Povolání *nindža* a rasa Elin ze hry TERA

Wŏnhwa

Tato organizace fungovala přibližně několik měsíců ve starověkém státě Silla a byla pravděpodobně vytvořena králem Činhŭngem. *Wŏnhwa*[89] sestávala čistě z žen, není však jasné, za jakým účelem u dvora působily. O *wŏnhwě* se příliš neví, vzhledem k tomu, že měla velmi krátké trvání. Tato organizace byla zrušena králem po tom, co vůdkyně jedné skupiny v rámci *wŏnhwy* zavraždila ze žárlivosti druhou.[90]

Wŏnhwu, jako samotnou organizaci či konkrétní historickou postavu, která v ní působila, ve hrách najít nelze. Lze však najít velkou podobnost s hratelnou třídou *mähwa*[91] ve hře Black Desert. Vývojářské studio původně zamýšlelo tuto postavu přeložit do anglické verze jako „plum“, což významově odpovídá, nicméně po negativních ohlasech hráčů se nakonec název pouze transkriboval. Vzhledem k tomu, že se jedná o ženský protějšek mužského povolání, které až příliš připomíná instituci *hwarangů*, lze tedy polemizovat, zda *mähwa* nemá svůj koncept založený právě na organizaci *wŏnhwa*. Název po květině, *mähwa*, neboli v překladu slivoňový květ, by tomu také odpovídal. V této hře se i přes jejich nejasnou úlohu v historii, jedná o válečnice, které používají japonskou *katanu* a na zádech nosí připevněný luk. Po „probuzení“, které se týká i tohoto povolání, má *mähwa* nový set útoků s kopím, které je pravděpodobně korejskou verzí japonského kopí *yari*.

Obrázek 21: Povolání *mähwa*, zleva základní vybavení, zprava po "probuzení"

[89] 원화; V překladu původní květ, květina.

[90] Wonhwa. *Samguk jusa*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2012, 218-219, 258.259. ISBN 978-80-7422-176-7

[91] 매화

Hwarang

Organizace *hwarangů* se alespoň podle dochovaných kronik, stala za pozdní Silly nepřímým nástupcem *wŏnhwy* a přetrvala až do 10. století, ovšem za podstatného přehodnocení původních funkcí. *Hwarangové*[92] sestávali pouze z mladých hezkých mužů a lišili se podle svého zaměření. Mezi nimi působili hudebníci, obřadníci, ale zejména bojovníci.[93]

Jak již bylo zmíněno, *hwarangové* se objevují jako pravděpodobný koncept ve hře Black Desert, kde fungují jako samostatná mužská třída, za které hráč může hrát. Tím povoláním je *musa*[94], opět se jedná pouze o transkribované korejské slovo. Stejně jako *mähwa*, *musa* od začátku používá *katanu* s lukem, po „probuzení“ se k této sestavě přidalo korejské kopí *wŏldo*, které je pouze korejskou variantou čínské tyčové zbraně *kuan tao*.

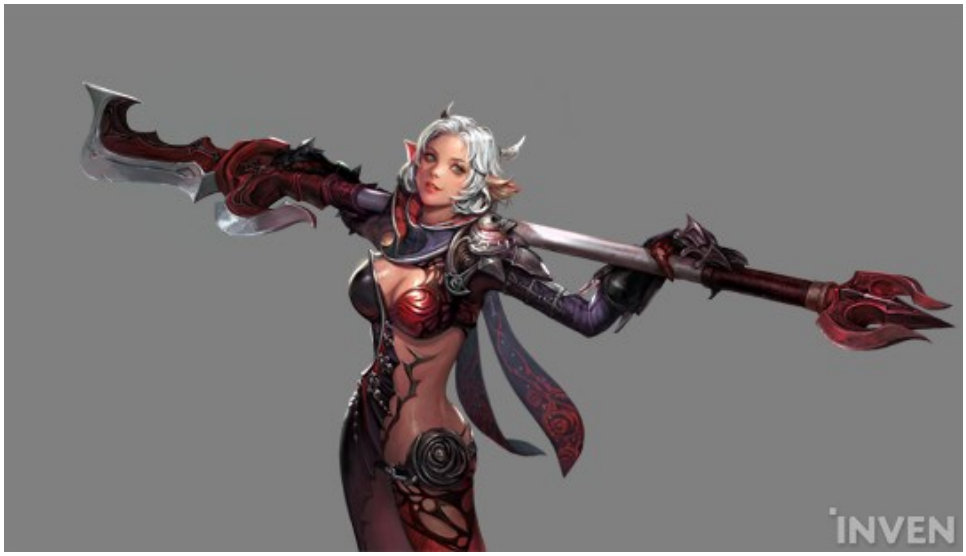
Obrázek 22: Povolání *musa*, zleva základní vybavení, zprava po "probuzení"

[92] 화랑; V překladu květinoví chlapci.

[93] Hwarangové. ECKERT, Carter J., Ki-baik LEE, Young Ick LAW, Michael ROBINSON a Edward W. WAGNER. *Dějiny Koreje*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2009, s. 30-34.

[94] 무사; V překladu válečník. Původním záměrem bylo přeložit tento název do anglické verze jako „blader“, ale protože se jedná o protějšek *mähwy*, rozhodlo se, že i mužská verze bude mít orientální název.

Název *musa* se také objevil ve spojení s novou postavou pro hru TERA, která by se měla v evropské verzi spustit během roku 2017. Do korejské verze bylo toto povolání přidáno na konci roku 2016 a podle informací je dostupné jen pro ženskou verzi jedné rasy. I přes stejný název *musa*[95], jak se vyskytuje v Black Desert, se tedy jedná o naprosto odlišnou postavu, která nemá s *hwarangy* nic společného. Zbraň postavy však také vychází z čínského kopí *kuan tao*, vzhledem k názvu povolání v korejské verzi hry se s velkou pravděpodobností jedná přímo o zmíněné kopí. Více bude zjistitelné, až se tato postava objeví ve světové verzi hry a hráči budou moci ozkoušet styl boje.



Obrázek 23: Povolání *musa* ve hře TERA
(Zdroj: http://m.inven.co.kr/webzine/wznews.php?idx=168919&site=tera)

V menším a také méně známém MMORPG Atlantica Online se dokonce vyskytuje přímo postava *hwaranga* - Kim Ju-sin[96]. Tato hra má odlišný systém od ostatních onlinových her, hráč si nejen vybere třídu pro vlastní postavu, ale v průběhu hry rekrutuje žoldnéře, kteří mají vlastní specializace. Jedním z takových žoldnéřů je právě postava Kim Ju-sina, u kterého je jasně uvedeno, že jeho „povolání" je *hwarang*. Se žoldnéři nelze kromě boje nijak interagovat, takže ze hry nevyplynou žádné bližší informace. Je jen známo, že se jedná o třídu, která útočí výhradně na dálku. Nejdříve obyčejným lukem, později na vyšších úrovních šipkami, jak lze vidět na obrázku č. 24.

[95] 월광무사 ; v korejské verzi hry.

[96] Nejznámější hwarang a vojevůdce, který se účastnil bojů o sjednocení korejského poloostrova pod nadvládou Silly. Zmínky o něm a legendy se objevují v hojné míře v kronice Samguk sagi, Samguk jusa a mnoha dalších dílech až po moderní dobu.

Obrázek 24: Postava *hwaranga* Kim Ju-sina
(Zdroj: https://cz.pinterest.com/rodmerunrahayoe/g_atlantica-online/)

3.1.3 Asijská výstroj a výzbroj

Asijská výstroj a zejména výzbroj se objevuje v mnoha počítačových hrách, stejně tak také v MMORPG, a to i přes to, že hra není zasazena do období či prostředí, ve kterém se daná výstroj a výzbroj používala.

Výstroj

Vzhledem k různorodosti prostředí a motivů, které se v onlinových hrách objevují, se ve hře objevují spíš smyšlené prvky oblečení, různě poskládaná brnění, a to zejména co se týče ženských postav. U nich má brnění tendenci vypadat spíše jako obrněné spodní prádlo, jehož cílem je víc odhalit než zakrýt a ochránit. Nutno dodat, že toto základní oblečení, které postava používá, je očarované, postavě přidává důležité atributy, jako životy, inteligenci atp. Odlišným druhem oblečení jsou kostýmy, které zpravidla žádné takovéto bonusy neobsahují a jsou pouze estetickým prvkem. Ty jsou většinou dostupné buď za speciální a obzvlášť těžké úkoly, anebo si je hráči přikupují za skutečné peníze. Tyto kostýmy na rozdíl od výstroje

bývají často navrhovány podle historických oděvů, tradičních oblečení různých krajů anebo také moderních standardů[97]. Kostým také může změnit původní asijské prvky na jinou podobu. Toto se týká zejména zbraní, kdy kostým změní podobu původní *katany* například na středověký evropský meč.

Jedinou hrou z rozebíraných MMORPG, kde se objevuje určitá asijská výstroj, je Black Desert. Základním oblečením povolání *nindža* a *musa* a jejich ženských protějšků je asijská výstroj.[98] Tu má také povolání nazvané *tamer*[99]. Toto povolání je vizualizováno jako mladší dívka, která bojuje s krátkou *katanou*, která se dokáže proměnit v píšťalu, jíž si přivolá na pomoc černého kouřového vlka.

Nelze říci, že by hra Blade & Soul nabízela funkční asijskou výstroj, spíše si bere vizuální podobu asijských prvků a komponuje ji do designově navržených roztodivných oděvů. To se týká jak základního vybavení, tak také dokupovaných kostýmů. Asijské prvky zde hrají roli spíše v symbolech nebo stylizovaných detailech.

Obrázek 25: Kostým pro povolání *musa* (hra Black desert)

Obrázek 26: Detail zadní části kostýmu (hra Blade & Soul)

[97] Moderními kostýmy jsou myšleny džíny s tílkem, večerní róby anebo plavky, které bývají dostupné během léta.

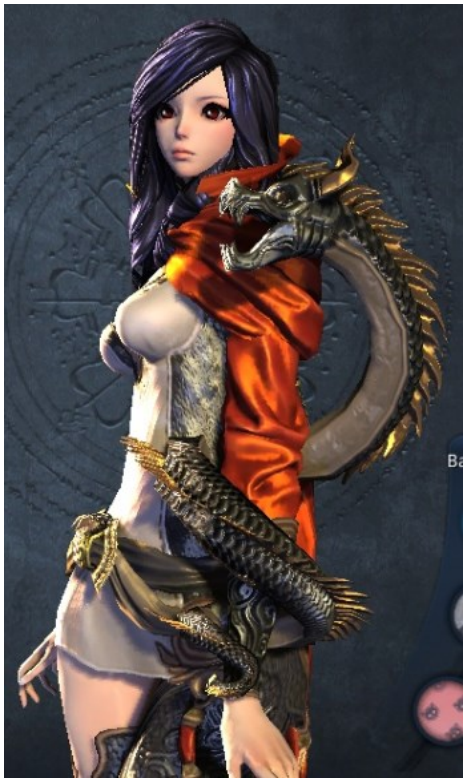
[98] Tuto základní výstroj (pro postavu úrovně 1) lze vidět na obrázcích 18, 19, 21 a 22.

[99] 금수랑; Kŭmsurang.

Obrázek 27: Doplněk u pasu v podobě láhve (hra Blade & Soul)

Obrázek 28: Detail kostýmu (hra Black desert)

Obrázek 29: Pokrývka hlavy, která je součástí kostýmu. (hra Black Desert)

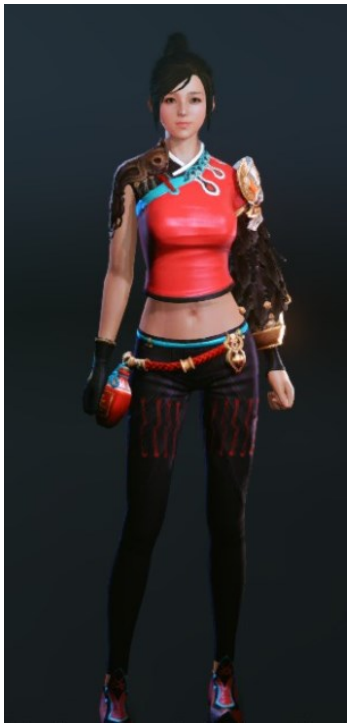


Obrázek 30: Ozdoba rukávu v podobě čínského draka (hra Blade & Soul)

Obrázek 31: Detail zadní části kostýmu (hra Blade & Soul)

Do určité míry se asijské prvky oděvů promítají také do výstroje a kostýmů ve hře ArcheAge. To se týká zejména oděvů asijské rasy harani.

Obrázek 32: Kostým harani muže



Obrázek 33: Kostým harani ženy

Výzbroj

Asijské zbraně se vyskytují v hojnější míře než asijské oděvy. Přítomné jsou i ve hrách, kde se sice nějaká převzatá postava z asijské historie objevuje, ale ve velké míře je prostředí uměle vytvořené, smyšlené a z velké části neasijské. Zajímavostí je, že ve hře Blade & Soul, která se celá odehrává v asijském prostředí, se nenachází mnoho typicky asijských zbraní. Kromě *assassinova šurikenu* můžeme nalézt jen velice pozměněnou variantu *katany*, a to u povolání *blademaster*[100].

Katany jsou velice časté, poslední dobou u novějších her anebo u starších, do kterých přibývají třídy, které *katanu* anebo její variace používají. Takovou variací je japonský krátký meč zvaný *wakizaši*, který byl nošen společně s *katanou* a mohl sloužit jako sekundární zbraň, nástroj k setnutí hlavy nepříteli, anebo k sebevraždě. Předchůdcem *katany*, je méně známý *tači*, který má jiné klenutí čepele.[101] *Tači* se vyskytuje například ve hře ArcheAge, a to společně s *katanou*. *Tači* je také spojován s novou hratelnou třídou v Black Desert, *dark knight*[102], která byla na konci roku 2016 přidána do korejské verze hry.

Jak bylo již zmíněno u motivu *nindža*, často se objevují i různé házecí zbraně určené jako sekundární zbraň, když je potřeba útočit z dálky. Takovým je *šuriken*, *kunai*, různé druhy foukacích šipek apod.

Nově se v MMORPG začaly objevovat tyčové zbraně. Nejčastější podobou je čínské kopí *kuan tao* či japonská *naginata*. Mezi tyto zbraně lze také zařadit bojovou tyč *bo*[103], která se objevuje napříč různých ať již onlinových nebo *singleplayerových* her.

Obrázek 34: Třída *tamer* se svou zbraní *bo*

[100] 검사; Kŏmsa.

[101] Japonské meče. HASKEW, Michael E., Christer JÖRGENSEN, Chris MCNAB, Eric NIDEROST a Rob S. RICE. *Bojové techniky orientálního světa: 1200 - 1860 Vybavení, bojeschopnost a taktika*. 1. Praha: DEUS, 2009, s. 44-48.

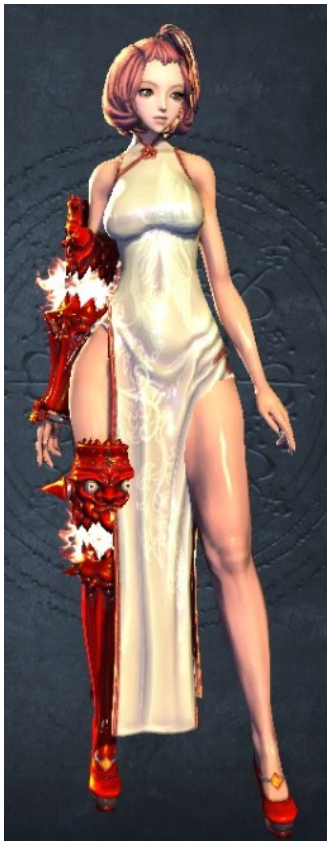
[102] 다크 나이트

[103] Běžně se využívá v bojovém umění *bojutsu*, které pochází z Japonska.

Z daného výběru se vyskytuje ve hře Black Desert, kde slouží jako nová zbraň „probuzeného“ *tamera*, jak lze vidět na obrázku č. 34.

3.1.4 Tradiční oděvy a jejich variace

Tradiční oděvy asijských zemí se v MMORPG objevují buď jako předloha pro výstroj a další oděvy, anebo v podobě sezónních kostýmů. Prvkem, který bývá využit pro běžnou výstroj, je zejména střih šatů, přidány jsou potom části brnění, ozdoby a různé další efektivní dekorace. Stále ale lze pod tímto nánosem rozpoznat autorovu inspiraci. Takovým příkladem je kostým ve hře Blade & Soul na obrázku č. 35, který ze základu vychází z čínských šatů *čchipao*. Vedle pro porovnání kostým ze hry ArcheAge.



Obrázek 35: *Čchipao* jako předloha pro kostým ve hře Blade & Soul

Obrázek 36: Kostým *čchipao* ve hře ArcheAge

Co se týče sezónních kostýmů, ty bývají do herního obchodu přidávány v určitém ročním období na krátkou dobu, po které jsou z obchodu staženy. Hráči, kteří si je stihnout koupit je mohou používat dále, ale ten, kdo tuto dobu promeškal, si je už zakoupit nemůže. Tento

systém funguje zejména ve hře Black Desert, kde se v herním obchodě na jaře 2016 přibližně na měsíc objevila japonská *jukata*[104] a ihned po Novém roce 2017 minišaty ve variaci na korejský *hanbok*[105].

Obrázek 37: Zkrácená verze *jukaty* ze hry Black Desert

Obrázek 38: Jeden z nejnovějších kostýmů ve hře Black Desert, variace korejského *hanboku*

Mezi tradiční oděvy lze také zařadit druh kimona používaného pro bojová umění, ten se také objevuje jako kostým, popřípadě součást bojové výstroje. Z tradičních kostýmů bývají zejména používány doplňky, jako jsou stuhy či pásy. Ty se objevují jako dekorace na zbroji, která jinak z asijského stylu nevychází. Existuje tak nespočetně mnoho kombinací jak oživit jednotlivé herní oděvy.

[104] Letní variace kimona.
[105] Tradiční korejský oděv.

3.2 Mytologické variace

3.2.1 Kouzelné předměty

V korejské mytologii se velice často objevuje motiv kouzelných předmětů. Ty bývají součástí nejen zakladatelských mýtů[106], jako například mýtu o Tangunovi, ale také se objevují v jiných legendách jako odměna, anebo test. V mýtu o Tangunovi obdržel před sestupem na zem Bůh Hwanŭng od svého otce tři nebeské předměty/insignie, pomocí kterých má na zemi vytvářet království, zákony, zemědělství a další nutnosti. Dalším případem výskytu očarovaného předmětu je například legenda o třech sekerách. V ní je hlavní postavou dřevorubec, kterému při kácení stromu sekyra odlétne a spadne do jezera. Při váhání, zda skočit za ní, se z jezera vynoří stařec, který ho zkouší nalákat nejdříve na zlatou a potom na stříbrnou sekyru, zda jsou jeho. Poctivý dřevorubec odpoví, že nejsou, načež stařec vytáhne jeho opotřebovanou a optá se, zda je to ona. Dřevorubec přikývne a stařec ho za jeho poctivost odmění tak, že mu daruje zlatou i stříbrnou sekyru, které jsou však kouzelné. Díky nim skromný dřevorubec nabyde velké bohatství, které mu vystačí až do konce života. Příběh dále pokračuje, podstatné jsou však tyto sekery. V tomto případě se pravděpodobně jedná o přejatý příběh od Ezopa, o kterém není jasně známo, kdy se do Koreje dostal.

Častým kouzelným předmětem je flétna nebo jiný hudební nástroj. Flétna se objevuje například v legendě Manpchasikdžok, Flétna tišící deset tisíc vln[107] anebo Čäboktegi[108]. V mýtu o Manpchasikdžok figuruje také již zmíněný *hwarang* Kim Ju-sin. Jednoho dne se z moře začne vynořovat hora, král Sinmun si tento jev nechal vyložit astrologem a výsledkem bylo, že jeho otec se stal drakem Východního moře a pokud král vystoupí na tuto horu, zajisté dostane odměnu. Tím darem byla vědomost, že pokud král nechá z bambusu rostoucího na oné hoře vyrobit flétnu, bude tak mít nástroj k získání míru. Vyrobená flétna měla schopnost nechat zmizet nepřátelská vojska, ovládat počasí a klidnit rozbouřené vlny.[109]

[106] Zakladatelské je označení pro mýty, ve kterých dojde ke zrození či objevení budoucího vládce a zakladatele státu.

[107] 만파식적

[108] 재복데기

[109] Manpchasikdžok, Flétna tišící deset tisíc vln. LÖWENSTEINOVÁ, Miriam a Marek ZEMÁNEK. *Samguk jusa: Neopominutelné události Tří království*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2012, s. 104-106.

Další legendou, ve které se objevuje kouzelná flétna, je například Čäboktegi, ve které chlapec obdrží v horách od taoistického mnicha kouzelnou vestu a právě flétnu, pomocí které může létat.

Jiným použitím kouzelného předmětu je příběh Sagŭiga twŏn jŏpčŏn[110], kde je použit jako záporný jev. Poutník v horách prosí ženu v chalupě o nocleh, ona ho odmítá s tím, že každou noc se v chalupě zjevují duchové, kteří postupně vyhubili celu její rodinu a že brzy bude na řadě ona. O to víc chce poutník zůstat a rozhodne se jí pomoci, takže když v noci duchové přijdou, zastraší je, načež se duchové přiznají, že jsou ve skutečnosti zahrabané peníze. Zároveň poutníka poprosí, aby nádobu jejich s penězi vykopal a rozdělil mezi obyvatele.[111]

Toto je jen výběr příkladů z mnoha a lze vidět, že kouzelné předměty hrají v korejské mytologii velkou roli. Stejně tak také v onlinových hrách. V MMORPG se vyskytují dva druhy kouzelných předmětů, a to hráčova výbava a předměty, které jsou součástí příběhu. Každá část oblečení, doplněk[112] a zbraň je určitým způsobem očarovaná, aby hráčově postavě zvyšovala schopnosti, přidávala na rychlosti atp. Na tomto systému jsou MMORPG vystavěné, protože síla hráčů se od sebe liší právě podle toho, jaké má jejich postava silné vybavení. Ta nejlepší výstroj a výzbroj se získává z nejtěžších *dungeonů*, kde musí hráči spolupracovat.

Druhým typem kouzelného předmětu je podobně jako v mýtech předmět, kterým hráčova postava disponuje pouze určitou část příběhu nebo pomocí něhož plní úkoly. Ve hře Aion se takto objevuje kouzelná flétna, která je součástí úkolu. Hráč dostal za úkol flétnou probudit dvě staré spící stromové bytosti. Hráčova postava tedy zahraje na flétnu u jednoho z těchto stromů a tím jej probere. Flétna se dále vyskytovala i ve zrušené hře ASTA, kde sloužila k oživování mrtvých ve vedlejším příběhu. V Black Desert se flétna objevuje jako kouzelný předmět třídy *tamer*, pomocí které hráč přivolá velkého vlka, který bojuje po boku hráčovy postavy.

[110] 사귀가 된 엽전

[111] Cinder Sweeper, Coin That Turned Into an Evil Ghost. , The National Folk Museum of Korea. *Encyclopedia of Korean Folk Literature: Encyclopedia of Korean Folklore and Traditional Culture Vol. III*. 1. South Korea: 길잡이미디어, 2014, s. 257-258. ISBN 8928900840.

[112] Těmi bývají většinou dva prsteny, náhrdelník a dvě náušnice.

Obrázek 39: *Tamer* přivolává flétnou svého vlka
(Zdroj: http://news.mmosite.com/content/2015-02-03/black_wolf___a_good_companion_of_beast_master_in_black_desert.shtml)

Obrázek 40: *Tamer* s přivolaným kouřovým vlkem
(Zdroj: http://feature.mmosite.com/content/2015-10-27/black_desert_online_class_spotlight_tamer_beast_master.shtml)

Dalším případem výskytu kouzelného předmětu v rámci příběhu je hlavní příběhová linie hry Blade & Soul. Záporná postava celé hry, Čin Sŏ-jŏn, se hned na začátku hry při úvodní *cutscene* pokouší získat kouzelný meč, který měl v opatrovnictví mistr Hongmun. Tento meč pravděpodobně neumožňuje člověku létat nebo klidnit moře[113], nicméně v cutscene lze vidět,

[113] Žádné takové speciální schopnosti při vlastnění meče nejsou ve hře naznačeny.

že při jeho použití se starý mistr Hongmun promění v obrovského bojovníka, kterým najednou proudí velká moc. Ve hře Blade & Soul se dále objevují velkou mírou exorcistické talismany[114] a nádoby, které se také dají zařadit mezi očarované předměty.

Tyto zmíněné příklady očarovaných předmětů v MMORPG lze považovat za běžný standard. Mimo zmíněnou výstroj a výzbroj se ve velké míře ani důležitosti neobjevují. Ani v Blade & Soul kouzelný meč, který získala Čin Sŏ-jŏn, dále nehraje tak velkou roli při pokračování v příběhu.

3.2.2 Kouzelné schopnosti

Kouzelné schopnosti a již zmíněné mocné předměty se v mýtech objevovaly odjakživa. Dle nejen zakladatelských mýtů, ale i běžně vyprávěných legend lze říci, že nejčastějším nadpřirozeným jevem je přeměna v člověka a naopak. I tento jev se vyskytuje v mýtu o Tangunovi, ve kterém se tygr a medvědice modlí, aby se mohli stát lidmi. Hwanŭng je vyslyší, ale rozhodne se je podrobit zkoušce. Musí vydržet v jeskyni sto dní pouze o česneku a pelyňku, a pokud to zvládnout, promění je. Tygr to vzdá velice brzy, avšak medvědice vytrvá, tak ji Hwanŭng skutečně promění v ženu. Dalším druhem časté přeměny je dračí král, anebo určité božstvo, když se chce zjevit lidem, často na sebe vezme přeměnu starce.

Kouzelné schopnosti samozřejmě ve většině případů umožňují kouzelné předměty, někdy se však zvláštní síly dějí díky vytrvalosti a poctivosti hlavních hrdinů jednotlivých mýtů a legend. Velká souvislost bývá s buddhistickým učením, kdy mnich koná dobrý skutek na úkor sebe samého a bývá odměněn zázrakem.

Podobně jako na kouzelných předmětech MMORPG staví také na speciálních schopnostech. Každá onlinová hra má k dispozici povolání kouzelníka několika druhů, léčitele a další podobné případy využití magie. I jiné hratelné třídy, které se zdánlivě zdají být racionální, mají vždy nějaké speciální kouzlo, které jejich schopnosti doplňuje. Co se týče zmíněných proměn, některé třídy, a to zejména na vyšších úrovních, mají v některých hrách k dispozici lepší kouzla, která jim po dobu několika sekund pozmění vzhled, přidají vizuální efekt v podobě silné aury atp. Příkladem může být nově přidaná schopnost pro třídy ve hře Aion.

[114] Více u motivu exorcismus

Tato schopnost hráčově postavě umožňuje přeměnit se na zhmotněný přírodní element, jak je na obrázku č. 41.

Obrázek 41: Přeměna na elementála ve hře Aion
(Zdroj: https://en.aion.gameforge.com/website/news/updates/update_5_1_serverfirst_winner/)

Zajímavostí je, že na rozdíl od korejských MMORPG, ve kterých se schopnost přeměny ve zvíře u povolání neobjevuje vůbec, západní hra World of Warcraft jich využívá poměrně hojně. Povolání druid je postaveno na přeměně v medvěda a tygrovitou kočku. Dalším povoláním je *šaman*, který ve spěchu může použít proměnu vlka, díky které běží rychleji.

V korejských hrách se přeměna na zvíře objevuje ve chvílích, kdy je hráčova postava změněna na pár vteřin nějakým nepřítelem, anebo jsou takto proměněné okolní bytosti, které souvisejí s příběhem či úkoly. Příkladem může být jedna z postav stěžejní pro příběh ve hře ArcheAge, která se dokáže proměnit v havrana. Podobnou schopnost má také jeden z bratrů hlavní postavy ve hře Blade & Soul, který přejde na temnou stranu a přidá se k Čin Sŏ-jŏn.

Dalším příkladem zvláštních schopností může být *nindža* a *kunoiči* ve hře Black Desert, kteří mají schopnost neviditelnosti. Tato schopnost se v mýtech a legendách vyskytuje většinou díky kouzelnému předmětu, nejčastěji oděvu, který člověka učiní neviditelným.

3.2.3 Putování mezi světy

V korejských mýtech často dochází k proměně funkce hlavního hrdiny. Nemusí být nutně nadpřirozená, může se jednat pouze o povýšení ve společnosti, například na krále. Během tohoto procesu proměny mívají legendy společný bod, jímž je přesun mezi světy. Hlavní postava se často vydává na cestu hledání hodnot, na jejímž konci stojí nějaká zasloužená změna či odměna. Klasickým příkladem tohoto jevu je šamanistická Balada o princezně Pari[115]. Král má manželku, kterou si podle věštby vzít neměl, protože rodí samé dcery. Po tom, co porodí sedmou dceru – princeznu Pari, král se rozhodne dítě vyhodit z paláce. Pari je zachráněna a v pořádku vyroste, její rodiče však za trest postihne smrtelná nemoc. V tom okamžiku jí povolají, aby jim pomohla a pravděpodobně také odpustila. Princezna Pari se vydá na cestu za lékem, která ji zavede až do samotného podsvětí, kde získá mrtvou a živou vodu. Královští manželé mezitím sice zemřeli, ona je však oživí pomocí získaných vod. Princezna Pari je tak považována za pramatku všech šamanů.[116] Na její cestě lze vidět postupná proměna, až kdy na samém konci dosáhne vysokého postavení, v některých variantách až božskosti.[117]

Překročení světů a podobné plnění misí se v MMORPG nachází často. Hráčova postava se postupně vypracovává od naprostého „nováčka“ po uznávaného hrdinu. Během tohoto procesu dochází k pohybu mezi odlišnými světy jak reálnými, tak také nadpřirozenými. Postava se při splnění mise nebo úkolu posouvá vpřed a mění se tak význam její existence v daném virtuálním světě.

Za zmínku stojí pohyb po nadpřirozených světech, kdy se hráč, podobně jako princezna Pari, může dostat do podsvětí, nebes či jiných speciálních zákoutí, která mají zvláštní příběhový význam. Ve hrách existuje několik cest, jak se do nadpřirozeného světa[118] dostat. Hráčova postava, tedy hlavní hrdina, vyhledá portál, pomocí kterého se teleportuje do nadpřirozené oblasti, kde plní zadané úkoly – podobně jako princezna Pari může hledat lék, démona, který

[115] 바리공주

[116] Tento mýtus se vykytuje v různých variantách a délkách.

[117] I, Jong-ok. *Kchŏmpchjutchŏgeim sŭtchoritchellingŭi sŏsa kudžo jŏngu: 'Jŏngung sŏsa' ŭi tidžitchŏl bjŏnjongŭl čungsimŭro*. Hannam tähakkjo, 2004

[118] Virtuální prostředí MMORPG je sice nadpřirozené samo o sobě, zde je však míněno nadpřirozeno z pohledu daného světa. V žádné hře není běžné, aby smrtelník, byť například mág, vcházel do podsvětí či očistce dle své vůle.

sužuje svět apod. Další možností je, že je hrdina nedobrovolně teleportován nepřítelem, který se jej chce tímto krokem zbavit, anebo jen přenést souboj do svého domácího prostředí. [119]

Určitým druhem pohybu mezi světy lze považovat také změnu prostředí při velkém souboji s nadpřirozeným (často démonickým) stvořením. Při takovém boji dochází k potemnění okolního světa, na svět se mohou ze země prodírat stvůry. Tato temnota končí s poražením nepřítele. Nejedná se přímo o pohyb mezi světy, jako spíše jejich prolnutí za účelem navození atmosféry, že hráči skutečně bojují s velkým nepřítelem. K podobnému prolnutí dochází například při boji s „bossy" ve hře Black Desert, kteří se během dne náhodně objevují v různých částech mapy. Dále se podobný jev objevuje také ve hře Blade & Soul, a to hned v úvodní *cutscene*, kdy Čin Sŏ-jŏn se svými přisluhovači napadá Hongmunovu školu. Při tomto útoku je až nebeské prostředí školy bojových umění zaneseno temnotou a nestvůrami, na kterých si hráč poprvé vyzkouší bojové schopnosti své postavy.

3.2.4 Léčitelství

Dalším, skutečně drobným až nevýznamným motivem, u kterého není úplně jednoznačné, zda se jedná o typicky asijský motiv, je léčitelství a důraz na medicínu všeobecně. Korejská medicína, která byla v historii velmi ovlivněna čínskou, staví zejména na bylinách, akupunktuře či meditacích.

Co se týče výskytu tohoto léčitelství v onlinových hrách, nelze jistě tvrdit, že se jedná o typicky asijskou medicínu. Byliny se používaly a stále používají po celém světě. Zmínění tohoto motivu vychází spíše z frekvence, se kterou se tento námět v korejských MMORPG objevuje. Po porovnání se západními hrami se téma medicíny, léčení apod. vyskytuje o poznání více a v mnohem detailnější formě. Zatímco v západní hře hráč narazí zřídka na úkol, kde by měl najít určitou léčivou bylinu, a je mu prezentován chabý důvod, proč ji má hledat, v korejském MMORPG se klade důraz na celý proces léčby. Příkladem může být úkol ve hře Blade & Soul, kde je po nájezdu pirátů zraněno mnoho obyvatel vesnice včetně stráží. Při získání tohoto úkolu se hráč nachází na jakési ošetřovně, kde léčitel poukazuje na svíjející se postavu na posteli a vysvětluje, že potřebuje několik škeblí na hlubokou ránu na zádech pro daného vojáka. V jiném případě se objevuje například lék z ledvinek, želvích plic a další. Součástí úkolů může být také přímé míchání medicíny. Hráč zajistí potřebné suroviny a podle

[119] O, Sedžong. *Mütchosŭwa sŭtchoritchelling*. Čchungpuk tähakkjo, 2009

pokynů léčitele anebo ošetřujícího a jeho vybavení osobně namíchá lék. Tento případ se často týká vytváření protiléků při otravě.

Jako další typ „léčby“, se objevuje meditace. Ta má v MMORPG často jednoznačné použití, a to, že slouží k obnovení zdraví anebo kouzelné síly, která se čerpá k sesílání kouzel. V některých hrách se toto obnovení meditací přímo nazývá, v jiných lze jasně vidět, že se jedná o meditaci, ale název může mít odlišný. Meditace vždy funguje tak, že hráč musí opustit souboj (buď nepřítele porazit, anebo utéci), a protože zdraví i síla má tendenci pomalé obnovy, hráč jej urychlí tím, že zapne tuto meditační schopnost a po dobu několika sekund si jeho postava obnoví tyto atributy, jak lze vidět na obrázku č. 42.

Obrázek 42: Postava v Blade & Soul, která medituje po boji za cílem obnovit si zdraví.

Na obrázku lze vidět, že tato schopnost pomyslně obnovuje vnitřní sílu *čchi*, nicméně v praxi se jedná pouze o jednotky zdraví. Vzhledem k tomu, že v Blade & Soul hraje *čchi* velkou roli a promítá se do každé třídy, s příběhem a tímto prostředím více koresponduje meditace v tomto provedení.

3.2.5 Důraz na sny a jejich výklad

Snům byl v Koreji vždy přikládán velký význam. Často se podle nich také jednalo, pokud byl zapotřebí výklad, zejména na královském dvoře, král měl po ruce astrology a podobné badatele, kteří mu sen vyložili. Pokud král sen přehlížel a i přes výklad odborníků na něj nebral zřetel, mohlo dokonce dojít k jeho svržení, protože panovník, který nedbá znamením z nebes, není dobrým panovníkem. Na sny, anebo také zjevení, byl kladen důraz zejména při stavbě chrámů, při nichž se vybíralo místo podle daného snu. Tyto legendy se objevují v hojné míře ve sbírce Samguk jusa. Příkladem může být Čangčchun a Pcha, což byli *hwarangové*, kteří zemřeli během první bitvy s Päkče. Poté se zjevili králi ve snu, kde mu řekli, že by chtěli zemi navěky chránit a požádali ho o vojsko. Král na popud tohoto snu nechal postavit v Hansandžu klášter Čangŭisa, aby jejich duše měly klid.[120] Další podobnou legendou je stavba kogurjŏského kláštera Jŏngtchapsa, která je založena na životopisech korejských mnichů. Mnich Podŏk se vydal do hor recitovat sútry, načež se v horách usadil a při jedné z jeho meditací se mu ve snu zjevil světec, který mu poradil, aby se na tomto místě usadil. Sdělil mu a svou holí ukázal, že se na této půdě nachází sedmistupňová pagoda. Podŏk se nato dal ihned do kopání a skutečně pagodu objevil. Na tom místě nakonec vybudoval klášter s názvem Jŏngtchapsa.[121]

Motiv snů a jejich výkladu se objevuje například v příběhovém pozadí hry Blade & Soul. Stěžejní sen se nachází v první kapitole, kdy je připravená *cutscene*, která ukazuje setkání osmi velkých mistrů. Ti netrpělivě přecházejí po jeskyni a hádají se, že to byla hloupost věřit snu nejmladšího z nich a že je na čase se rozejít. Nejmladší z těchto mistrů měl totiž sen, ve kterém viděl, že se konečně objeví vyvolený – hráčova postava, a bude to právě v této jeskyni. V této *cutscene* se už rozcházejí, když se pod hráčovou postavou v tom okamžiku propadá zem a padá do jeskyně, kde se skutečně shledá s mistry. Další zmínkou je výklad snu mimoděk, kdy osoba popisuje, že měla sen, kde starý mnich padl k zemi a plakal. Tento sen byl vyložen tak, že se narušila rovnováha ve světě.

Sen dále v MMORPG může sloužit jako pomocný prvek při vyprávění příběhu či jako výše zmiňovaný jev pohybu mezi světy. Hráčova postava se může dostat do snu, ze kterého se musí vymanit opět pomocí úkolů. Například ve hře ArcheAge je při úvodní *cutscene* sen

[120] Čangčchun a Pcha. LÖWENSTEINOVÁ, Miriam a Marek ZEMÁNEK. *Samguk jusa: Neopominutelné události Tří království*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2012, s. 74-75.
[121] Kogurjŏský klášter Jŏngtchapsa. LÖWENSTEINOVÁ, Miriam a Marek ZEMÁNEK. *Samguk jusa: Neopominutelné události Tří království*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2012, s. 196-197.

použit jako vysvětlovací prvek, kdy hrdina z legend u hráčovy postavy vyvolá sen, ve kterém hráč vidí *cutscene*, jak to v historii bylo a co zapříčinilo rozpad starého kontinentu Aurorie.

3.2.6 Literární výpůjčky

O dvou bratrech Hŭngbuovi a Nolbuovi

Tímto motivem je známé korejské vyprávění o dvou bratrech, hodném Hŭngbuovi a zlém Nolbuovi. Chudý, ale hodný Hŭngbu, u kterého si pod střechou vytvořily hnízdo vlaštovky, jednoho dne zachránil vlaštovčí mládě. Staral se o něj, protože bylo potlučené, dokud se neuzdravilo a na podzim mohly vlaštovky hromadně letět do vodního paláce dračího krále. Na jaře opět přilétly za Hŭngbuem a darovaly mu za jeho pomoc kouzelná semínka tykve. Za prapodivně krátký čas tykve vyrostly a nabyly obřích rozměrů, až na ně Hŭngbu musel vzít pilu. Z jedné tykve se na něj vysypala rýže, fazole, sójové boby a další. Z druhé tykve se vyvalily stříbrňáky, zlato a drahé kameny a z poslední vystoupila víla, posel vlaštovčího krále, která mu ještě jednou poděkovala za jeho dobrotu a vyslala pomocníky, kteří pro jeho rodinu vystavěli dům. Z Hŭngbua se tak v mžiku stal vyhlášený boháč. Chamtivý Nolbu chtěl také, a proto když se i k němu pod střechu nastěhovaly vlaštovky, tak vzal ptáče, zlomil mu nožičku a jal se jej léčit. I jemu na oplátku vlaštovky na jaře přinesly semínka. Po uzrání však z jeho tykví vyskákali démoni, tokkäbi a všelijaký hmyz, kteří mu zničili obydlí i s polem. Postupně připravili Nolbua o veškerý jeho majetek a z něj se tak stal chudák.

Tento motiv se vyskytuje ve hře Blade & Soul, a to dokonce dvakrát. Poprvé jako jednoduché pozadí vedlejšího úkolu. Postava jménem Hŭngbu hráči sděluje, že svým dětem vykládá často pohádku o kouzelném ptáčkovi, který pomáhá chudým lidem. Pokud je člověk hodný a skromný, ptáček mu daruje kouzelná semínka, ze kterých vyrostou velké dýně, z nichž se vyvalí drahé kamení, šperky, peníze a podobné bohatství. Postava dále hráči sděluje, že na vzory této pohádky vysázel několik dýní, aby svým dětem udělal radost. Na hráči je, tyto dýně pozotvírat a přinést mu, co v nich nalezne.

V druhém případě se objevuje postava Nolbua, který má svůj velký statek, na kterém hráč musí jako součást úkolů vypomoct. Pomoc obnáší také rozřezání dýní, ze kterých vždy vyskočí *tokkäbi*[122], kterého hráč musí porazit.

3.3 Religiózní motivy

3.3.1 Taoismus

V Koreji se vyskytoval pouze vulgární taoismus. V taoismu se rozlišuje celkem pět rovin *čchi*, a to fyzická, fyziologická, psychologická, etická a filozofická. Koncept každé z těchto oblastí se tedy liší.[123] Kromě nedílné součásti čínské medicíny hraje *čchi* také velmi důležitou roli v asijských bojových uměních, jako například kung-fu.

Na podobně pojatém taoismu je založena hra Blade & Soul a také zrušená hra ASTA. Blade & Soul na taoismu staví celý příběh a dokonce i herní mechanismy. Je přirozeně zapracovaný do prostředí, ať se jedná o léčení, vitální sílu či bojové umění. Každá hratelná třída používá *čchi* ke svým útokům, které potom musí obnovit meditací, která také spadá do taoistického učení.[124] *Čchi* je přímo součástí hlavního příběhu, kdy protagonista po počátečním útoku zlé Čin Sŏ-jŏn má natolik porušené *čchi*, že musí cestovat různými oblastmi a hledat uznávané léčitele, kteří by mu pomohli či dokázali alespoň poradit. Objevuje se zde také pojem temného *čchi*, který zkorumpoval energii hráčovy postavy a nutí ji hnát se za pomstou. Právě od této negativní energie se postava musí očistit a uchovat si cestu svého mistra. Objevuje se zde také lidové taoistické vidění vesmíru a zejména krajiny. Taoistické učení vidí krajinu nejen jako hory, řeky a podobné útvary, nýbrž živé spirituální symboly, které ovlivňují veškeré bytí.

ASTA je na taoismu přímo založená, nelze v ní najít mnoho jiných prvků, nebo prvků, které by s daným prostředím nekorespondovaly. I typický taostický symbol *yin* a yang se tu objevuje velice často buď jako architektonická dekorace, anebo výšivka na výstroji a oděvech postav. Použití však nemá žádné spojení s touto filosofií, jedná se spíše o inspiraci.

[122] Korejská verze čerta. Více v motivu tokkäbi.
[123] *Frontiers of Philosophy in China: A differentiation of the meaning of "qi" on several levels* [online]. 2008, **3**(2) [cit. 2016-01-31].
[124] ČCHÖ, Su-bin. *Togjo tchočchôngpchaŭi tädôngdžinkjông jôngu: mo, udžu, kŭrigo sinbidžuŭidžôk suhäng* [online]. Univerzita Sogang, 2003 [cit. 2016-01-31]. Dostupné z: http://www.riss.kr/link?id=T9070477. Dizertační práce.

3.3.2 Exorcismus

Exorcismus se v Koreji prováděl prostřednictvím různým způsobem, většinou pomocí hudby, také prostřednictvím písní *hjangga*[125]. Zaháněním je myšleno vyhnání zlých duchů z příbytku, předmětu či z člověka. Nejznámější a zároveň nejmladší *hjanggou* je Píseň o Čchŏjongovi, která se nachází v kronice Samguk jusa. Čchŏjong na sillském dvoře pomohl zažehnat neštěstí, tak mu král dal ženu a úřad. Jeho žena byla tak krásná, že se do ní však zamiloval i duch neštovic. Čchŏjong však velmi rád holdoval alkoholu a jednoho dne když se vrátil domů opilý, uviděl sám sebe se svou ženou v posteli. V tu chvíli zazpíval píseň, a jak ji dozpíval, duch neštovic se přeměnil zpět do své podoby. Omluvil se, že se zamiloval do jeho ženy a přísahal, že nikdy nevstoupí do domu, kde bude vyobrazena Čchŏjongova podoba. To se rozkřiklo a od té doby si lidé věší na hlavní dveře Čchŏjongův portrét, aby se chránili před zlými duchy.[126]

Exorcismus se vyskytuje v MMORPG velice často, a to v různých podobách. Nejčastěji se objevuje jako součást úkolů, kdy hráč musí zapečetit nějakého ducha či démona v nádobě. Anebo naopak, pečeť zlomit a buď ducha vysvobodit, protože je tam neprávem, či jej vysvobodit s cílem úplné likvidace. V první variantě exorcismu hráč většinou dostane od postavy zadávající daný úkol zaháněcí předmět. Tím předmětem je nejčastěji taoistický talisman na obrázku č. 43, kterým ducha vyžene. Při opačném exorcismu, tedy snaze ducha osvobodit, takový talisman musí rozbít, protože kvůli němu entita nemůže ven.

Obrázek 43: Taostický talisman určený k ochraně před duchy a k jejich zahánění (*Zdroj:* https://img1.etsystatic.com/139/0/8271329/il_340x270.1094401677_24h5.jpg)

[125] Exorcistní písně.

[126] Čchŏjong a klášter Manghäsa. LÖWENSTEINOVÁ, Miriam a Marek ZEMÁNEK. *Samguk jusa: Neopominutelné události Tří království*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2012, s. 119-120.

Podobné talismany se objevují i ve hře TERA, kde slouží zásadně jako ochranné prvky. Hráčova postava si tyto talismany může koupit, a pokud se nachází kdekoliv u ohně, který má ve hře regenerační schopnosti, může talisman použít. Tím, že jej použije, získá například na hodinu zvýšenou obranu, životy apod.

Nejpraktičtější využití mají exorcistní talismany v případě nově přidané hratelné třídy do hry Blade & Soul s názvem *warlock*[127], tedy černokněžník. Je to poprvé, kdy talismany nejsou jen krátkodobým předmětem k ochraně či zahánění duchů. Tato třída má sice jako svou primární zbraň dýku, nicméně většinu kouzel sesílá pomocí talismanů. Tato kouzla jsou dokonce doplněna o vizuální stránku, kdy při vytváření kouzla okolo *warlocka* poletují rudé talismany a hráč je může také vidět, jak jsou sesílány na nepřítele. Exorcistní část také dává smysl, vzhledem k tomu, že tato třída je přímo propojena s podsvětím a má dokonce možnost vyvolat temná monstra, aby bojovala po jeho boku.

Obrázek 44: *Warlock* se svými talismany ve hře Blade & Soul

[127] 주술사; Čusulsa. Na obrázku č. 44.

3.3.3 Buddhismus

Buddhismus se na Korejský poloostrov dostal v roce 372, kdy mnich Sundo přinesl do Kogurja z Číny buddhistické sútry. Buddhismus byl dlouhou dobu předním a oficiálním náboženstvím, dokud jej nezatlačil do pozadí konfucianismus. V kronice Samguk jusa lze najít mnoho legend o mniších a zázracích, které se staly díky jejich skromnosti a obětavosti. Stejně tak se zde nachází mnoho příběhů o původech jednotlivých vystavěných klášterů a pagod.

Buddhismus se i přes svou oblíbenost v korejském starověku a části středověku, v MMORPG však příliš nenachází. Jeho prvky lze najít pouze ve hrách, které alespoň z určité části obsahují asijské mytologické a nábožensko-filozofické prvky.

Ve hrách Blade & Soul a ArcheAge se buddhismus omezuje zejména na dekorace a architektonické prvky. Chrámy a kláštery v Blade & Soul se dají přirovnat k horským asijským chrámům, lze zde také najít pagody, typické brány a podobné prvky. V těchto klášterech a chrámech působí mniši, nicméně vzhledem k pestrému a smyšlenému stylu odívání v této hře nelze jasně určit, zda se skutečně jedná o buddhistické mnichy.

Obrázek 45: Pagoda ve hře Blade & Soul.

Obrázek 46: Buddhistický oltář v horském klášteře ve hře Blade & Soul

Buddhistické prvky jsou sice skutečně sporné a na první pohled těžko rozeznatelné, nicméně ve hře Black Desert se objevuje zvláštní pojetí karmy. Každý hráč má u své postavy atribut karmy, který mu přibývá při zabíjení zlých nepřátel, tedy při následování příběhové a úkolové linky. Vzhledem k tomu, že hra dovoluje hráčům bezdůvodně útočit na nevinné, případně o několik úrovní nižší, hráče, je třeba zajistit, aby nedošlo k šikaně těchto slabších hráčů. Proto v Black Desert funguje systém karmy. Při napadení hráče útočník přichází o body karmy a může se dostat i do mínusu. Pokud se tomu tak stane, nemůže do jindy přátelského a chráněného města, dokud karmu nezíská zpět. Nutno podotknout, že karma je hráči ubírána i při zaútočení na divoká zvířata, zejména koně, které je v této hře možné ochočit.

3.3.4 Ochranná božstva

Korejci věřili, že každá hora, řeka, ale také části domu mají v sobě jednotlivá božstva. Ve starých mýtech z hor často sestupují budoucí vládci země. V řekách se zase objevují dračí králové. V příbytcích se věřilo, že každá část či předmět má svého bůžka a postupně se tak rozšiřovala škála božstev, kterým lidé obětovali.

V MMORPG lze narazit na zmínky o podobných místních božstvech. Nejčastějším je ochranné božstvo vesnice, kterému obyvatelé obětují, a ke kterému se modlí. Součástí příběhu či úkolu bývá nějaké napadení takového ochranného boha, nejčastěji pomatení temnotou, kdy na sebe božstvo vezme určitou podobu a na vesnici zaútočí. Takový případ lze najít v korejské onlinové hře Vindictus. Hned v úvodních misích je na hráči, aby společně se spřátelenou postavou nenásilně zneškodnili ochranného bůžka vesnice, který v podobě velkého pavouka útočí na obyvatele, které do té doby chránil svou mocí.

3.3.5 Pět prvků

V Asii existuje pět zažitých přírodních elementů, jimiž je dřevo, oheň, země, kov a voda. Tyto elementy jsou spojeny s jednotlivými ročními obdobími. Jaru vládne dřevo, létu oheň,

podzimu kov a elementem zimy je voda. Pátý element, země, vládne posledním osmnácti dnům na konci každého ročního období v lunárním kalendáři.[128]

Prvky se vyskytují pravděpodobně v každém MMORPG, a to nejen v asijských. Elementy jsou často využívány mágy a různými kouzelnickými povoláními, kteří nejčastěji vládnou ohněm a vodou[129]. Mimo tyto dva elementy se například objevují kouzla duchovního rázu, kdy například zmíněný *warlock* ve hře Blade & Soul může vysávat duši nepřátelům a pomocí ní se uzdravovat. Ten také ovládá například kouzla temnoty. Opakem jsou svatá kouzla léčitelských postav ve hře Aion. Třída *witch*[130] a její mužský protějšek *wizard*[131] ve hře Black Desert ovládají element země, kdy hráčova postava dokáže způsobit zemětřesení anebo pomocí kusů země srazit nepřítele na kolena.

Obrázek 47: Podoba zhmotněného elementu ohně ve hře Aion
(Zdroj: http://aion.wikia.com/wiki/Corrupt_Flame_Spirit)

[128] Pět přírodních elementů. WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha 5: Libri, 2006, s. 121. ISBN 80-7277-265-1.
[129] Co se týče vody, jedná se spíše o mrazivá kouzla.
[130] 위치
[131] 위자드

Elementy se dále ve své zhmotněné podobě v MMORPG vyskytují jako nepřátelé, jak lze vidět na obrázku č. 47. Tento jev se často kryje za úkol, kdy se elementy pomátly a hráč je musí utišit, případně z daného území vymýtit. Co se týče pěti prvků, je těžké rozpoznat, kterou variantou se přesně autor nechal inspirovat, vzhledem k tomu, že asijské přírodní prvky se kryjí s těmi západními.[132] Jistě to lze určit u hry Aion, kde do hry přídavek zavedl pro každé povolání elementární přeměnu na krátkou dobu.[133] Tyto přeměny však kopírují západní elementy.

U hry TERA, vzhledem k příběhovému pozadí a kovovým stvůrám, lze polemizovat, zda se také nejedná o zhmotněné kovové elementály, u nichž by inspirace pocházela z asijských pěti přírodních prvků.

3.3.6 Pohřební obřady a duše zemřelých

Motiv pohřebních rituálů, zbloudilých duší a oživování mrtvých je velice oblíbeným v žánru MMORPG, a to nejen v korejském.[134] Vyskytuje se v mnoha podobách, jako součást celého příběhového pozadí, vedlejších úkolů či jen jako doplnění atmosféry určitého prostředí. Často jde vidět napojení na šamanismus, kdy se najdou ve hře postavy, které dokáží komunikovat s dušemi zemřelých, uklidňovat je anebo od nich získávat informace. Kontakt se zemřelými bývá nejčastěji v podobě úkolu, kdy se NPC snaží komunikovat s duchy a hráčovou povinností je bránit ho, aby na něj neútočily zlé síly a stvůry z temnot.

Dalším příkladem bývají úkoly, kdy hráč musí spálit mrtvoly nepřátel, které mají tendenci obživnout a terorizovat okolí vesnice a její obyvatele. Tento jev se pojí s nekromancií, o které je pravděpodobné, že se ze šamanismu vyvinula. Za příklad lze uvést systém úkolů v jedné z lokací ve hře Blade & Soul, kde povstal zlý šaman Nekuro, který si tvoří armádu oživlých mrtvol. Spíše než o typického šamana, se však jedná o nekromancera. Na hráčově postavě je, aby pomocí vedlejších úkolů potlačila jeho schopnosti tím, že každého zabitého nepřítele

[132] Podle konceptu starého Řecka jsou typické elementy voda, oheň, vítr, země a prach. Později byl Aristotelem ještě přidán aether.
[133] Viz motiv Kouzelné schopnosti
[134] Tento motiv je zpracován odlišným postupem z toho důvodu, že námět obřadů je velice obsáhlý a každý nábožensko-filozofický směr v historii Koreje zavedl své vlastní. Zde je lepší postupovat spíše podle jevů, které se ve hrách objevují.

odnese do pece a spálí jej. Součástí hlavního příběhu potom je zabití samotného Nekura, který je bossem v *dungeonu*.

Existují také úkoly, ve kterých hráč s nikým nebojuje, jen je jeho úkolem provést krátký obřad, modlitbu za zemřelé. Nejčastěji se tak stává po nájezdu na vesnici, během níž zahyne mnoho nevinných, anebo po smrti jedné ze stěžejních postav příběhu, kdy je hráč požádán jejím příbuzných či blízkým přítelem, aby obřad provedl.

3.4 Zvířecí symboly

3.4.1 Čtyři posvátná zvířata

Mezi čtyři korejská svatá zvířata patří drak, fénix, želva a tygr. Drak je vodní božstvo, které symbolizuje královskou moc a východ. Existovaly čtyři druhy draků, kteří se rozlišovali podle barev a symbolizovali sílu nebes, déšť, byli vládci půdy a strážci pokladů. Drak se také nachází v množství zakladatelských mýtů, často jako otec či matka hrdiny.

Fénix je považován za symbol jihu a mocné vlády a jeho přílet může být zaměněn za úkaz duhy. Na nástěnných malbách bývá vyobrazen jako rudý pták.

Želva se podobně jako drak objevuje v zakladatelských mýtech. Je považována za symbol severu. Želví krunýře také sloužily k věštění a jako objekt v sochařství s ohledem na jejich dlouhověkost či nesmrtelnost.

Tygr figuruje jako význačně záporná postava. Jako symbol západu je také neblahým znamením. Objevuje se již v zakladatelském mýtu o Tangunovi. Ve starých mýtech se potom dokáže proměnit v ženu a svádět mladé muže.[135]

Motivu posvátných zvířat bylo využito při vytváření hratelných ras ve hře Blade & Soul. Tato hra dává hráči na výběr z celkem čtyř ras, kdy každá má svoji charakteristiku a pojí se s ní

[135] WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha: Libri, 2006.

určité hratelné třídy.[136] Při výběru rasy se na obrazovce tato lehká charakteristika objeví společně s popisem vizuálním a povahovým. Volitelné rasy jsou č*in* (진; 盡), *kon* (곤; 坤)[137], *kŏn* (건; 乾) a *lin* (린; 燐). Kromě rasy *lin* se jedná o lidské rasy, které se od sebe liší jen fyzickými vlastnostmi a vizuální podobou. U rasy *čin* najdeme zmínku, že mají energii a moudrost želvy. Podobně je u rasy *kŏn* zmíněno, že jim v žilách koluje dračí krev. Pravděpodobně proto je jejich vizuální ztvárnění velmi svalnaté s obřím dojmem. Rasa *kon*, která sestává jen z ženského pohlaví, zdědila svou eleganci a velkou energii od fénixe. Čtvrtá rasa *lin* se ovšem tomuto systému vymyká, jejím předkem není zbývající posvátný tygr, nýbrž bájné zvíře kirin.

Obrázek 48: Porovnání vizualizace čistě lidských ras *čin* s rasou *kŏn*.

[136] Rasa A může být jen kouzelník a válečník, zatímco rasa B nemůže být kouzelník, ale válečník a zloděj.
[137] V západní verzi se rasa nazývá *yun*. Je možné, že k této odchylce došlo, aby se hráčům nepletl název s rasou *kŏn*.

Drak se podobně objevuje také ve zrušené hře ASTA, a to v podobě hratelné rasy dračích lidí s názvem *draconians*[138]. Vzhledem ke zrušení této hry a nezájmu herní komunity, není dost dobře možné zpětně vyhledat veškeré informace obklopující jednotlivé rasy a náměty, které se zde objevují.

3.4.2 Drak v čínské podobě

Jak již bylo zmíněno, drak je jedním ze čtyř posvátných zvířat. Jeho evropská podoba a asijská se od sebe však markantně liší. V Asii převládá čínské vizuální zpodobnění, ve kterém má tento drak dlouhé hadovité tělo a prakticky neexistující křídla. I symbolika s ním spjatá se liší. V evropské mytologii se jedná o chamtivé zvíře, které zajímá pouze zlato. V asijské mytologii se však jedná o pozitivní symbol, zejména z důvodu, že přináší vláhu.[139]

V rozebíraných hrách se čínský drak objevuje spíše jako architektonický symbol, rám velké brány a jiný podobný symbol. Zhmotněný drak se jako cestovní prostředek vyskytoval ve hře ASTA. V dalším případě je zajímavostí, že další hra, která perfektně zpodobnila tohoto čínského draka, pochází z dílny americké společnosti Blizzard. Je jí nejhranější MMORPG, World of Warcraft. Blizzard rokem 2014 vydal přídavek na tuto hru, která měla přilákat odchozí asijské hráče. Výsledkem byly nové lokace zasazené do Asie, asijské mytologické bytosti, jako je právě čínský drak či kirin a hratelná rasa pand.

Obrázek 49: Zpodobnění liščí rasy yayo *(Zdroj: http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=101258&site=asta)*

3.4.3 Lišky

Liška je významným symbolem východo-asijské kultury. Mytologie, která se s liškami pojí nejčastěji, je jejich schopnost měnit se v krásnou ženu a očarovávat muže, tj. vyskytuje se v jednoznačně záporné funkci. V Koreji se takovému stvoření říká *kumiho*, devítiocasá liška.

[138] 용족; Jongdžok.

[139] Drak. WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha 5: Libri, 2006, s. 55-57.

Ve hrách se podobné lišky vyskytují jak v podobě *kumiho*, tak i japonská *kicune*. Názvy bývají buď jen transkribovány, anebo se přetvoří anglicky například jako „nine-tailed fox“. Takovéto lišky slouží jen jako další z řady nepřátel, často sužují nějaké území, vesnici, které hrdina pomáhá a musí se tak s nimi vypořádat.

3.5 Rostlinné symboly

3.5.1 Lotos

Lotos je symbol čistoty a nevinnosti, bývá často přechodným stadiem, dokud nejsou viníci nějaké špatné činnosti potrestáni.[140]

Ve hře Blade & Soul se objevuje jako drobný motiv přímo během hlavního příběhu. Jednou z hlavních postav příběhu je žena Jeharang, která provozuje hostinec uprostřed pouštní oblasti. Během plnění úkolů se s ní hráčova postava setkává za účelem pokračování hlavního úkolu, ve kterém se hledá potomek rodiny Mu, protože jedině on může mít přístup do hrobky legendárního Musina. Hráč se dozvídá, že Jeharang měla sestru Jesarang, která se vdala za Musinova potomka. Jesarang však byla neprávem zabita znepřáteleným kmenem při cestě močály. Nyní se Jeharang vrátila na její hrob, jen aby našla obří lotos. Na hráčově postavě je, aby jej utrhla a jak tak učiní, z lotosu se stane duch Jesarang, která hráči a své sestře sdělí, že měla potomka, kterého teď bude třeba hledat.

3.6 Bytosti

3.6.1 Terakotová armáda

V roce 1974 bylo v čínském městě Si-an nalezeno 8000 figur vojáků a koní v životní velikosti. Tato armáda byla pochována vedle císaře Čchin Š´-chuang-tiho a s velkou pravděpodobností měla za úkol pomáhat mu vyhrávat bitvy také v posmrtném životě. Tyto figury jsou zpravidla velké 160 až 170 cm a každá je unikát. Nejen jejich vzhled, ale také polohy či postoje se liší. Někteří stojí na stráži, jiní klečí jako by se bránili útoku. Vojáci jsou vyskládaní do bojových

[140] Lotos. WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha 5: Libri, 2006, s. 102.

útvarů podle jejich zařazení, jsou tu pěšáci, lučištníci i vojáci na koních. Kromě armády se našly také figury sluhů a pravděpodobně vojenského štábu.[141]

Ve hře Blade & Soul plní funkci generických nepřátel ke splnění vedlejšího úkolu. Vizuální vypodobení odpovídá skutečnosti, ovšem pokud se hráčova postava k terakotové figuře přiblíží, voják oživne a začne s hráčem bojovat.

3.6.2 Déva

V indoíránské mytologii se takto označují zbožštěné přírodní síly či jevy. Dévy jsou považovány za pozitivní nadpřirozené bytosti. Bývají nakloněni lidem, nebo si je lze naklonit správným uctíváním. Podle pozdější kosmologické teorie povstali spolu s asury jako děti tvůrce vesmíru Pradžápatiho. Védské texty uvádí, že se tento pojem týká přibližně 33 božstev. Dévy se smrtelníkům zjevují v lidské podobě, nohama se nedotýkají přímo země a jejich těla nevrhají stín.[142]

Ve hře Blade & Soul se Déva objevuje v pozici speciálního nepřítele, k jehož poražení je třeba pomoc více hráčů. Lze se tedy domnívat, že název déva, tedy božstvo, nebylo pro tuto postavu zvoleno náhodně. Co se však od mýtu liší, je to, že zde je déva považován za nepřítele a je tedy vnímán negativně. Vzezření také neodpovídá výše zmíněné lidské podobě, jako spíš smyšlené podobě, která ladí s prostředím a okolnostmi a hlavně faktem, že se jedná o nepřítele.

Déva se také vyskytuje ve hře Aion, jedná se o oslovení používané pro lidské bytosti. Otázkou však je, zda se autoři při pojmenování skutečně opírali o tuto mytologii a zda jejich záměrem byl tento pojem „déva“.

[141] Terakotová armáda. *Divy světa*. 3. Praha: Knižní klub, 2002, s. 88-89. ISBN 80-242-0772-9.
[142] Déva. FILIPSKÝ, Jan. *Encyklopedie indické mytologie: Postavy indických bájí a letopisů*. 1. Praha 5: Libri, 1998, s. 44.

3.6.3 Tokkäbi

Podle pověstí se jedná o démony a čerty, kteří nejčastěji trestají zlé skutky. Stejnou roli mají ve známé korejské pohádce Hŭngbu a Nolbu, která je již zmíněna v záložce literárních výpůjček. Co se týče vzhledu, mají několik podob. Zmiňuje se lidská postava, ovšem také nadpřirozená výška několika set metrů. Vždy se objevují jen jako mužské pohlaví, mají jednu nohu a nosí sukni z papíru. I přes negativní vnímání jejich osoby, nikdy člověka nenapadnou sami od sebe.[143]

Objevují se ve hře Blade & Soul, a to jako nepřátelé a jejich vzezření nekoresponduje s výše zmíněným popisem. Výšku mají relativně normální a mají dvě nohy. Co však odpovídá pověsti, je, že nosí obrovský kyj, kterým bojují proti hráčově postavě.

Ve zrušené hře ASTA se postava tokkäbi také objevila, ovšem pouze v originálním korejském znění. Jedna z hratelných ras této hry je v korejské verzi pojmenována jako tokkäbi, ve světové verzi se však nazývá nic neříkajícím jménem Doka. Tato rasa je výhradně mužská a je na první pohled rozeznatelná od ostatních. Má rudou barvu pleti a výrazné nahoru zahnuté špičáky.

3.6.4 Upír v čínské podobě

Obrázek 50: Čínský upír *kangsi*

Čínský upír neboli *kangsi*[144] bývá často zobrazen jako poskakující postavička v oficiálním oděvu dynastie Čching. Během noci zabíjí živé tvory a vysává z nich životní sílu *čchi*. Tato legenda údajně pochází z taoistických rituálů na lidech, kteří zemřeli daleko od domova. Protože převoz mrtvol zpět do rodiště byl drahý, taoistický mistr provedl rituál, kterým mrtvoly oživil a naučil je „hopkat“ směrem domů. Na tyto legendy vzniklo také mnoho čínských hororů s upírskou tématikou.[145]

[143] Tokkebi. WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha 5: Libri, 2006, s. 156.

[144] 강시; 殭屍

[145] Kangsi. In: *Namu Wiki* [online]. [cit. 2016-01-31]. Dostupné z: https://namu.wiki/w/강시

Tato bytost se vyskytuje ve hře Blade & Soul, kde má funkci jako generický nepřítel. Působí v potemnělých oblastech a vyskytuje se tak jak v první kapitole příběhu, tak i v pozdější. Jeho vizuální animace odpovídá domnělé představě o jeho podobě. Oděv je skutečně oficiální a na rozdíl od jiných nepřátel, když spatří hráče nebo na něj hráč zaútočí jako první, tak se pohybuje poskakujícím pohybem, který má zakomponovaný do svých útoků.

Výše uvedené motivy byly nalezeny při poznávání herních systémů a příběhů korejských her. Určitou roli v tomto výběru sehrála také znalost západních her, které byly nutné pro porovnávání jednotlivých motivů, aby se dalo říci, že daný motiv je motivem typickým pro korejská MMORPG. Některé z vybraných motivů jsou v tomto ohledu jednoznačné, některé méně. Velmi záleží na použití a zapracování do hry, jakou v ní hrají roli a jaké mají pozadí.

Na základě rozboru v této kapitole lze říci, že skutečně asijské motivy se objevují v ucelenější podobě pouze ve hře Blade & Soul. Taková byla i očekávání, vzhledem k tomu, že tato hra se jako jediná z výběru odehrává v čistě asijském prostředí. I přes výskyt mnoha asijských motivů chybí určitá hloubka, kořeny, které by daný motiv zakotvily. Ve výsledku tak hra pouze ploše kombinuje pro východní hráče známé stereotypy s fiktivními motivy, které převládají. Hlavní příběh využívá obojího, nelze však říci, že by byl vystavěn zejména na asijských motivech. Bere si od každého něco. Hra ASTA byla zpracována velice podobným způsobem v podobném prostředí. Vzhledem k tomu, že o Blade & Soul je zájem velký, není důvod domnívat se, že ASTA byla zrušena kvůli nezájmu o asijskou mytologii a prostředí.[146]

Hry ArcheAge a Black Desert jsou si zapracováním asijských motivů značně podobné. ArcheAge je rozdělená dvěma ostrovy, kdy každý ostrov má svoji kulturu. Tedy na jendom ostrově působí blízko-východní až asijská kultura se vším všudy, tedy architekturou, stylem odívání, předměty apod. Druhý ostrov má prostředí spíše evropské. Podobně tento systém funguje v Black Desert, kde však vrcholem asijských motivů jsou pouze zapracované postavy, které lehce vychází z určitých historických postav a organizací. Historie těchto postav ani bližší informace se však ve hře neobjevují, tyto postavy tak slouží spíše jako „senzační“ a inovativní herní třídy, které se v ostatních hrách příliš nevyskytují.

Dle rozboru motivů lze vidět, že ve hře TERA a Aion se příliš asijských prvků nevyskytuje, případně jsou těžko rozeznatelné. Důvodem je přemíra jiných mytologií, světových příběhů a

[146] Korejci mají tendenci kopírovat úspěšné vývozní artikly.

smyšlených prvků. Celá prostředí jsou velmi nerůznorodá a spojují zdánlivě nespojitelné prvky, jako je typické krásné fantasy a futuristické technologie[147]. Neobjevují se zde ani mytologické bytosti, které v ostatních hrách slouží jako generičtí nepřátelé a nemají žádnou hlubší úlohu ani schopnosti.

Ve výsledku zmíněné motivy nehrají v příbězích ani samotných hrách velkou roli, jedná se spíše o dekorace a doplňky celého prostředí, postav a virtuálního světa. Pro východního hráče se jedná o běžnou záležitost, pro neznalého západního hráče je to určité oživení hry a možnost setkání se s něčím novým. O to je větší škoda, že podobné motivy nejsou v příběhu více představeny a zakotveny tak, aby o nich například evropský hráč zjistil více informací, jejich původ a historii. Otázkou však je, jak tyto motivy zkombinovat se smyšlenými náměty tak, aby příběh a pozadí hry fungovalo propracovanějším dojmem, a zároveň si zachovalo herní systémy, které hráči upřednostňují před příběhem.

[147] Za příklad může sloužit technická hratelná třída *engineer/gunner*, která se nachází v obou hrách a projevuje se velice podobně. V těchto fantasy hrách používá velký kanón a robotické vynálezy.

Závěr

Deklarovaným cílem této práce bylo analyzovat způsoby vyprávění v korejských MMORPG a pokusit se najít, resp. rozklíčovat způsob užití asijských motivů, o které se autoři příběhů či jejich prostředí opírají.

V první části práce jsem se snažila podle známých skutečností o onlinových hrách přiblížit a identifikovat virtuální fikční svět, co jej ovlivňuje a v jakých mezích se pohybuje. V této analýze jsem vycházela z pojmosloví knihy Heterocosmica Lubomíra Doležela. Z analýzy vychází, že příběhy, jejich linearita a předání hráči-čtenáři jsou v korejských hrách spíše okrajové, často slouží jen jako průvodci, kteří hráčům pomáhají ukotvit se v obsáhlém virtuálním světě a provádět jeho postavu hrou k vyšším úrovním. Na základě vybraných her, lze konstatovat, že snad pouze příběh hry Blade & Soul patří k propracovanějším a disponuje prostředky, které hráče umí vtáhnout dovnitř děje. Velkou zásluhu na tomto faktu mají bezpochyby časté *cutscenes*. Pokud bychom porovnali *storytelling* korejských a západních onlinových her, narazíme na to, že západní hry jsou velmi často stavěny na již existujícím světě. To znamená, že hře předchází například knižní předloha a ne naopak, jak to bývá u her korejských. Příkladem takových západních předloh mohou být obsáhlé fikce Conan, Warhammer, World of Warcraft a další. Z našeho výčtu korejských her má předlohu pouze hra ArcheAge, která předlohou vytvořené *lore* bohužel ve svém zpracování příliš nevyužívá a hlavní příběh ukončuje dříve, než hráč dosáhne nejvyšší úrovně.

Druhou, praktickou či demonstrační část práce, tvoří soubor asijských motivů, obsahující historické, náboženské, kulturní a další motivy. Některé se opakují ve více MMORPG ve stejných či různých podobách, některé se vyskytují pouze ve hře jedné. Hlavním cílem bylo ukázat, že mimo světové historické události a mytologie, korejské hry využívají do určité míry své vlastní, potažmo čínské či japonské náměty. Při podrobnějším rozboru se však ukázalo, že jednotlivé motivy, přestože odpovídají své roli například v mytologii, postrádají potřebnou hloubku. Jedná se o postavy, předměty apod. vytržené z kontextu a přenesené do fikčního světa, kde už však znovu do relevantního kontextu zasazeny nejsou. To samé platí o jejich historickém pozadí a celkovém prostředí přenesených motivů, kdy bývají upraveny dle potřeb daného (omezeného) virtuálního světa. Korejské hry kladou velký důraz na vizuální a herní stránku, a to se bohužel děje na úkor propracovanosti příběhů a postav, které se v ní vyskytují. Vizuální stránka tak často bývá hlavním identifikátorem motivu, avšak pokud se jde hlouběji, vyjde najevo, že kromě vzhledu (např. v mýtu je postava popisována tak a tak) motiv nemá se svou předlohou příliš společného.

Je zřejmé, že téma korejských onlinových her a jejich náplně je obsáhlé, a to nejen z hlediska technického. Jedná se o nový a moderní fenomén, který za poslední roky začal nabývat na intenzitě. Je tedy pravděpodobné, že se postupně začne objevovat i v odborné literatuře z nejrůznějších pohledů, které mohou do jisté míry také otevřít nové kapitoly teorií fikčních světů či naratologie.

Slovníček pojmů

Achievement - Odměna pro hráče, který dokončil sbírku určitého typu předmětů, porazil určité množství nepřátel, objevil všechny kouty mapy apod. Někdy se za tyto body dají získat odměny, někdy, vzhledem k tomu, že ostatní hráči mohou vidět počet *achievement* bodů jiných hráčů, slouží jen jako vizitka, že se jedná o schopného a zaníceného hráče.

Cutscene - Krátký animovaný film, během kterého hráč pouze sleduje a nemá možnost do něj nijak zasahovat. Při *cutscenes* se hráčova postava chová naprogramovaně, žije tedy vlastním životem.

Dungeon - Kobka, či jeskyně, kde se vyskytují těžší nepřátelé v čele s tzv. *bossy*, za jejichž zabití lze získat velmi silnou výzbroj a výstroj. Většinou je vyžadována spolupráce pěti hráčů, aby tyto nepřátele přemohli.

Klan - Skupina hráčů, kteří hrají spolu, podnikají výpravy do *dungeonů* a sdílejí určité benefity. V některých hrách existují pod názvem *guild*.

Lore - Folklór, historie daného prostředí, zeměpisné informace. Název *lore* shrnuje informace o daném fikčním/virtuálním světě.

Multiplayer - Hra pro více hráčů po síti. Nejedná se jen o žánr MMORPG. *Multiplayerové* hry lze hrát klidně jen ve dvou.

NPC (non-playing character) - Jedná se o naprogramované postavy, které zadávají úkoly hráčům a různě dovytvářejí atmosféru a živý fikční svět.

PVE (player vs. environment) - Hráči bojují proti naprogramovaným nepřátelům. Za PVE činnosti je považováno plnění úkolů či zabíjení *bossů* v *dungeonech*.

PVP (player vs. player) - Hráči bojují proti sobě. K tomuto účelu MMORPG obsahují různé arény nebo speciální bojiště. V některých hrách také existuje možnost napdnout ostatní hráče v jakékoliv lokaci, kromě hlavních měst. I to spadá do kategorie PVP.

Relokalizace - Převedení hry pro jiné regiony. Například konkrétní korejské MMORPG se po vydání v Koreji převádí do verze pro region Evropy a Severní Ameriky. Tato relokalizace obsahuje nejen překlad všech textů, ale také lehké modifikace kulturních aspektů či cenzuru.

Singleplayer - Hra pro jednoho hráče. Hráč v tomto případě hraje sám a nemusí být online.

Třída - Zde zavedený termín přeložený z anglické *class*. V češtině se označuje také jako povolání. Jedná se o styl boje, který si hráč vybere pro svou postavu během jejího vytváření. Například bojovník, mág apod.

Zdroje

Primární zdroje:

AION: The Tower of Eternity (2009), NCsoft

ArcheAge (2014), XL Games

ASTA: The War of Tears and Winds (2016), Webzen

Atlantica Online (2008), NDOORS Corporation

Black Desert Online (2016), Kakao Games

Blade & Soul (2016), NCsoft

Guild Wars II (2012), NCsoft

The Elder Scrolls Online (2014), Bethesda Softworks

TERA (2012), Gameforge

World of Warcraft (2005), Blizzard Entertainment, Inc.

Literatura:

AN, Čin-kjŏng. *MMORPGŭi sajongdžawa käbaldžaŭi sanghočakjong jŏngu: Pchŭlleiŏŭi sakŏn sängsŏngkwa käbaldžaŭi woldŭ sudžŏngŭl čungsimŭro*. Ihwa jŏdža tähakkjo, 2008.

BILLS, Oliver. *Transforming Storytelling in Multi-user Virtual Worlds Through Narrative Generation*. The University of Southampton, 2008.

ČCHÖ, Su-bin. *Togjo tchočchôngpchaŭi tädôngdžinkjông jôngu: mo, udžu, kŭrigo sinbidžuŭidžôk suhäng*. Sogang tähakkjo, 2003.

ČWÄ, Hje-sil. *Tidžitchŏl sŭtchoritchelling*. Soul, 2003.

Divy světa. 3. Praha: Knižní klub, 2002, s. 88-89. ISBN 80-242-0772-9.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica*. 1. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 121-137. ISBN 80-246-0735-2.

ECKERT, Carter J., Ki-baik LEE, Young Ick LEW, Michael ROBINSON a Edward W. WAGNER. *Dějiny Koreje*. 1. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2009, 78 - 94. ISBN 978.80-7106-580-7.

FILIPSKÝ, Jan. *Encyklopedie indické mytologie: Postavy indických bájí a letopisů*. 1. Praha 5: Libri, 1998, s. 44. ISBN 80-85983-52-4.

Frontiers of Philosophy in China: A differentiation of the meaning of "qi" on several levels [online]. 2008, **3**(2) [cit. 2016-01-31].

GÉRARD, Genette. *Fikce a vyprávění*. 1. Praha: Ústav pro českou literaturu Akademie věd ČR, 2007. ISBN 978-80-85778-56-4.

HAN, Hje-wŏn. *Tidžitchŏl keim sŭtchoritchelling: Keim ŭnhagjeŭi nju pchărŏdaim*. 2. Sallimčchulpchansa, 2013, s. 19. ISBN 978-89-522-0419-6.

HASKEW, Michael E., Christer JÖRGENSEN, Chris MCNAB, Eric NIDEROST a Rob S. RICE. *Bojové techniky orientálního světa: 1200 - 1860 Vybavení, bojeschopnost a taktika*. 1. Praha: DEUS, 2009, s. 67-69. ISBN 978-80-87087-89-3.

HENNIG, Martin. *Storytelling, rules and society in modern MMORPG*. Germany, 2013

I, In-hwa. *Hangukhjŏng tidžitchŏl sŭtchoritchelling: [Linidži 2] pačŭ häbang čŏndžäng ijagi*. 4. Sallimčchulpchansa, 2016, s. 39-46. ISBN 978-89-522-0420-2.

I, Jong-ok. *Kchŏmpchjutchŏgeim sŭtchoritchellingŭi sŏsa kudžo jŏngu: 'Jŏngung sŏsa' ŭi tidžitchŏl bjŏnjongŭl čungsimŭro*. Hannam tähakkjo, 2004

I, Kwan-min, Nam-gi PAK a Sŭng-a ČIN. *Kchŏmpchjutchŏ keimesoŭi närŏtchibŭwa (Narrative) sanghočakjongsŏng (Interactivity)*. USA, 2004.

JUN, Hje-jŏng a Čŏng-jŏn KIM. MMORPGŭi sŏsa jangsik čŏnhwane ttarŭn sajongdža čŏngčesŏng jŏngu: <Bŭlleidŭ än soul>kwa <Takchŭpchol> punsŏk čungsimŭro. *Journal of Korea Game Society*. 2015, **15**(1), 45-54. ISSN 1598-4540.

KIM, Jong-džä. *Keim kchwesŭtchŭ sŭtchoritchelling kudžopunsŏk: Pchŭropŭi mindamkinŭngtäibŭl čungsimŭro*. Kjŏngsŏng tähakkjo, 2011

KUBÍČEK, Tomáš. *Vypravěč*. 1. Brno: Host-vydavatelství, 2007, s. 57-100. ISBN 978-80-7294-215-2.

MATEAS, Michael a Phoebe SENGERS. *Narrative Intelligence*. John Benjamins Publishing Company, 2003.

O, Sedžong. *Mütchosŭwa sŭtchoritchelling*. Čchungpuk tähakkjo, 2009

Samguk jusa. 1. Praha: Nakladatelství Lidové Noviny, 2012, 218-219, 258.259. ISBN 978-80-7422-176-7

The National Folk Museum of Korea. *Encyclopedia of Korean Folk Literature: Encyclopedia of Korean Folklore and Traditional Culture Vol. III*. 1. South Korea: 길잡이미디어, 2014, s. 257-258. ISBN 8928900840.

TYCHSEN, Anders, Susana TOSCA a Thea BROLUND. *Personalizing the Player Experience in MMORPGs*. Australia, 2006.

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta a Miriam LÖWENSTEINOVÁ. *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. 1. Praha 5: Libri, 2006, s. 121. ISBN 80-7277-265-1.

Internetové zdroje:

Namu Wiki [online]. [cit. 2016-01-31]. Dostupné z: https://namu.wiki/w/