

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií



**Videohra jako předloha filmové adaptace**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Autor:	<b>Lukáš Plaček</b>
Studijní program:	B6107 Humanitní studia
Studijní obor:	Anglická filologie / Filmová věda
Forma studia:	Prezenční
Vedoucí práce:	<b>Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.</b>
Termín odevzdání práce:	8. 4. 2013

„Prohlašuji, že jsem předloženou diplomovou práci vypracoval samostatně za použití citované literatury.“

V Olomouci dne 8. 4. 2013

Poděkování

Rád bych poděkoval panu Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za podnětné rady a odborné vedení při zpracování bakalářské práce.

## **Bibliografická identifikace:**

Jméno a příjmení autora	Lukáš Plaček
Název práce	Videohra jako předloha filmové adaptace
Typ práce	Bakalářská
Pracoviště	Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Vedoucí práce	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
Rok obhajoby práce	2013
Klíčová slova	Film, Videohry, Adaptace, Emoce, Recepce, Narativ, Komparace, Analýza
Počet stran	50
Počet příloh	3 strany
Jazyk	Český (Anglický)

Cílem práce je demonstrovat různorodé přístupy k adaptaci videoherní předlohy do její filmové podoby. Tohoto bude dosaženo pomocí analýzy jednotlivých videoher a aplikací stejného přístupu na jejich pozdější celovečerní adaptace. Hlavní důraz bude kladen na stylistické prvky z původní látky a jejich přejímání do filmového média a na komparaci narativních postupů. Komparace budou založeny na teoretických studiích jednotlivých médií. U filmu bude práce teoreticky vycházet především z materiálů autorů Davida Bordwella, Kristin Thompsonové a Torbena Grodala. U videoherní části práce čerpá z jednotlivých materiálů samostatného oboru game studies. V úvodu práce bude představen stručný úvod do historie právě tohoto oboru, stejně jako jeho základní metodologie. Jádrem práce se zaměří na analýzu a komparaci jednotlivých filmových adaptací s jejich herními předlohami. Ukázkové filmy jsou vybrány ze široké palety různých přístupů k dané problematice. Jmenovitě se práce bude opírat o první videoherní film Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen, první hraný film Super Mario Bros., stejně jako snímky Max Payne a Silent Hill. Samostatná kapitola bude věnována filmovým sériím Resident Evil a Mortal Kombat. V práci bude také věnován prostor německému režiséru Uwe Bollovi, zejména pak jeho specifickému přístupu k filmové adaptaci videoher demonstrovaném na jeho snímcích Far Cry a BloodRayne. Závěr pak zobecní specifčnost tohoto druhu filmové adaptace.

### **Bibliographical identification:**

Autor's first name and surname	Lukáš Plaček
Type of thesis	Bachelor's
Department	Department of Theatre, Film and Media Studies
Supervisor	Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.
The year of presentation	2013
Keywords	Film, Video Games, Adaptation, Emotions, Reception, Narrative, Comparison, Analysis
Number of pages	50
Number of appendices	3 pages
Language	Czech (English)

The aim of this thesis is to demonstrate a variety of approaches to Video Game adaptation into a moving picture. This will be achieved through the analysis of individual video games and applying the same approach to their later full-length movie adaptation. The main emphasis will be placed on the stylistic elements of the original medium and their transformation into the film medium, as well as the comparison of the narrative. Comparisons are based on theoretical studies of individual media. The film part will be based primarily on material written by David Bordwell, Kristin Thompson and Torben Grodal. The video game part is based on theoretical essays from independent field of studies, game studies. The introduction will present a brief introduction to the history of this particular field, as well as its basic methodology. The core element of this work will focus on the analysis and comparison of various film adaptations of their game models. Sample films are selected from a wide variety of different approaches to the issue. Namely, the work will be based on the first video game movie Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen, the first feature film Super Mario Bros., as well as latter movies Max Payne and Silent Hill. A separate chapter is dedicated to the film series of Resident Evil and Mortal Kombat. The work will also consist of chapter dedicated to the German director Uwe Boll, especially his unique approach to film adaptation of video games, demonstrated his movies Far Cry and BloodRayne. It will then generalize the specificity of this kind of film adaptation.

# OBSAH

<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>I. Počátky videoher na filmovém plátně</b>	
I.1. <i>Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen</i>	6
I.2. Komparace <i>Super Mario Bros.</i> s herní předlohou	9
<b>II. Od béčkové produkce do Hollywoodu</b>	
II.1. Bojové série a novodobé pokusy, <i>Mortal Kombat</i> , <i>Doom</i> a série <i>Resident Evil</i>	12
II.2. Komparace <i>Silent Hill</i> s herní předlohou	16
<b>III. Uwe Boll</b>	
III.1. První pokusy	22
III.2. Návist fanoušků a kultovní postavení	23
<b>IV. Snaha dobýt Mainstream</b>	
III.1. <i>Tomb Raider</i> a seriózní zájem producentů	27
III.2. Komparace <i>Max Payne</i> s herní předlohou	27
III.3. Jerry Bruckheimer a jeho <i>Princ z Persie: Písky času</i>	33
<b>Závěr</b>	<b>35</b>
<b>Resume</b>	<b>38</b>
<b>Literatura a prameny</b>	<b>39</b>
<b>Přílohy</b>	<b>51</b>

## Úvod

Videohry už od začátku 90. let nejsou jen arkádové simulace založené na repetitivních úkonech, při kterých hráč tráví čas před blikající obrazovkou. Nezáleží na tom, jestli je obrazovka napojená na herní konzole, spojená s počítačem nebo je na přenosném zařízení, které člověk nosí s sebou na cesty. Některé videohry sice i v letech předešlých směřovaly k ambicióznějšímu a komplexnějšímu příběhu, nicméně až začátkem devadesátých let se tento trend projevil naplno a upozadil klasické arkádové simulace, které často jakoukoliv formu narativu postrádají, nebo na něj spoléhají jen minimálně. První hry jako *OXO* (1952), *Tennis for two* (1958) nebo *Spacewar!* (1962) mají se současnými tituly pramálo společného, tedy kromě hlavního smyslu jejich existence jako zábava pro hráče.

Pojmem videohra v rámci této práce rozumíme veškerou interaktivní hru, kterou využíváme jako formu zábavy, na širokém spektru elektronických zařízení. Během svojí existence, již přes více než polovinu století, videohry prošly rozsáhlým vývojem jak po formální, tak po obsahové stránce. Dnes se již většinou jedná o díla, která tvoří obrovské týmy vývojářů a designerů s rozpočty ne nepodobnými těm filmovým. Samotný herní průmysl založený na tomto médiu generuje dnes již běžně ročně částky v desítkách miliard amerických dolarů.<sup>1</sup> Právě díky růstu zájmu veřejnosti však přišla potřeba, stejně jako ve většině dalších odvětví, inovace, většího náklonu k sofistikovanosti a důkladnějšího vývoje herních mechanismů a příběhu v oblasti jednotlivých titulů. Studia stojící za hrami již zkrátka nemohla trh nasytit, a musela tak začít věnovat vývoji hry daleko větší péči. Videohry se tak postupně stávaly obsáhlejšími a začínaly se objevovat složitěji vyprávěné příběhy, inovativní formální prvky a větší zapojení hráče do příběhu. V současnosti jsou již hry díky rozvoji hardwaru, na kterém jsou spouštěny, schopné nabídnout zážitek nejen na grafické úrovni některých filmů, ale také v rovině příběhu podobný měřítku těch největších blockbusterů na plátnech kin, mnohdy i daleko větším. Potenciálu videoher ve spojitosti s filmem si začátkem devadesátých let začalo všimnout hned několik producentů. Počátky nebyly úplně ideální, ale ne jeden z producentů v Hollywoodu doufá, že právě toto odvětví napodobí úspěch komiksových sešitů a stane se, po literatuře a komiksech, další studnicí inspirace a materiálu pro zadaptování na stříbrné plátno. Doba, kdy začnou filmy založené na videohrách generovat částky, které v posledních letech vydělávají ve světových kinech komiksově adaptace, nemusí být tedy zase tak daleko.

Svoji práci zaměřenou na videohry a jejich filmové adaptace jsem se rozhodl strukturovat do třech hlavních, navzájem souvisejících kapitol s jednou speciální, vymezenou největší osobností této problematiky, německému režiséru Uwe Bollovi. V první kapitole jsem se zaměřil na první pokusy v této oblasti, animovanou a hranou adaptaci světoznámé arkádové série společnosti Nintendo, *Super*

---

<sup>1</sup> Top 10 highest grossing video games ever. In: *DIGITALBATTLE!* [online]. 2012 [cit. 2013-02-12]. Dostupné z: <http://digitalbattle.com/2012/02/21/top-10-highest-grossing-video-games-ever/>

*Mario Bros.* Ve druhé kapitole jsem se rozhodl rozebrat pokračovatele, tedy další pokusy producentů dostat na stříbrná plátna filmové adaptace populárních videoherních titulů, kde se budu především věnovat sériím Resident Evil a Mortal Kombat. Závěrečná kapitola se pak věnuje aktuálnímu dění v tomto oboru za poslední roky. Každá ze zmíněných kapitol, kromě kapitoly věnované Uwe Bollovi, obsahuje detailní komparaci vybraného titulu z toho období s původní předlohou. V první kapitole jsem se rozhodl vybrat vůbec první hranou filmovou adaptaci herního titulu *Super Mario Bros.*, která nejlépe dokládá přístup k titulům z počátků této problematiky. Druhým titulem, který jsem se rozhodl blíže rozebrat, je hororová adaptace stejnojmenné herní série *Silent Hill* jako zástupce nejčastěji adaptovaného žánru her, survival hororů. V posledním bloku jsem se pak rozhodl zaměřit na kriminální snímek *Max Payne*. V rámci bloku by bylo vhodnější do detailu rozebrat snímek *Princ z Persie: Písky času*, neboť s rozpočtem 200 milionů dolarů se jedná o největší pokus Hollywoodu převést herní materiál do filmové podoby, nicméně směrodatnější pro potřeby komparace bude právě zmíněný kriminální snímek. Práce tedy nabízí tři detailnější analýzy na pozadí krátkého představení historie videoherních adaptací do filmové podoby.

Ve své práci jsem se rozhodl ignorovat animované a anime adaptace herních titulů s výjimkou v první kapitole rozebíraného animovaného snímku *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!*, který je historicky první adaptací videohry do filmové podoby. Dále se tato práce nezabývá televizními seriály z tohoto oboru, a to jak animovanými tak hranými, ani nebere v potaz amatérské a krátkometrážní filmy inspirované hrami.

Cílem této práce je analyzovat vybrané zástupce z videoherních adaptací, které se pokusily převést interaktivní herní prostředí a příběh na filmové plátno, a porovnat je s jejich předlohami. Komparace jednotlivých adaptací pak demonstuje vývoj tohoto subžánru adaptace. Speciální kapitola věnovaná německému režisérovi je nezbytným prvkem při rozebírání této problematiky, zejména díky jeho přístupu, který do větší, či menší míry kopíruje většina filmových producentů videoherních adaptací.

Rozhodl jsem se pro účel této práce využít primárně práce dánského teoretika Torbena Grodala<sup>2</sup>, který se věnuje teorii recepcce filmového díla a videohry, pro něž je společný jeho termín vizuální fikce. Stejně jako autor psychologické studie díla a jeho vlivu na diváka, případně hráče, budu i já vycházet z prací ostatních teoretiků v jednotlivých oborech. V rámci analýzy filmového prostoru v práci vycházím z díla Davida Bordwella a Kristin Thompsonové<sup>3</sup>. U herních titulů je spektrum

---

<sup>2</sup> GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.

GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

<sup>3</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

použitých materiálů poněkud pestřejší, neboť samotné odvětví game studies je oproti tomu filmovému relativně mladé a plně hned několika odlišných přístupů, avšak autoři prací použitých v tomto textu na sebe v mnoha ohledech odkazují či rozvíjejí vlastní myšlenku na základě faktů definovaných někým jiným. Rozhodl jsem se do své práce začlenit v tomto ohledu také práci česky píšícího Jaroslava Švelcha, který ve své práci přistupuje k počítačové hře jako k expresivnímu médiu, tedy médiu, které má nějaké vyjadřovací schopnosti a potencionální významy, které jsou do nich vloženy vědomě, či nevědomě.<sup>4</sup> Jím takto vymezený přístup k herním titulům poté v práci rozvíjím zmíněnou kognitivní teorií Torbena Grodala.

Dále jsem pro účel této práce využil několik esejí a přednášek jak českých, tak světových autorů. Budu využívat práce Heleny Bendové o identifikaci<sup>5</sup>, článků Iana Simonse<sup>6</sup>, Jespera Juula<sup>7</sup> a Paula Chenga<sup>8</sup> o herních narativích, prací Daniela Mullera a Heather Logasové<sup>9</sup> o herním prostoru a také práce Tanyi Kryzswinské a Geoffa Kinga<sup>10</sup>. Tyto materiály rozvíjí otázky recepce, videoherního narativu a hráčské identifikace, stejně tak jako přibližují rozdíly mezi filmovou a herní formou ve zmíněných ohledech, a tedy budou použity jako doplňující materiály při samotné komparaci v souladu s Grodalovou teorií. Samotná tematika filmové adaptace není cílem této práce, proto pro tyto účely budu pouze okrajově vycházet z práce a poznatků Lindy Hutcheon<sup>11</sup> a Briana MacFarlanea<sup>12</sup> k problematice filmové adaptace.

U her je dále třeba uvést, že jejich recepce bude vyhodnocována na základě vlastní empirické zkušenosti vyvozené z opakovaného dohrání rozebíraného titulu. Dále bude toto hledisko doplněno o rovinu osobní zkušenosti s tvorbou her a interaktivních aplikací v předešlém studiu. Aplikací zmíněných prací budu komparovat zdrojové tituly s jejich adaptací, co se týče formálních kvalit, kognitivní psychologie i celkového diváckého/hráčského zážitku.

---

<sup>4</sup> ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry jako expresivní médium. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

Videohry vs. film: Hrát filmy, jít do kina na videohry O vztazích mladšího a staršího média. ŠVELCH, Jaroslav. *Gamestudies.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-01]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/videohry-vs-film/>

<sup>5</sup> BENDOVÁ, Helena. Identifikace. *Cinepur*. 2005, č. 39.

<sup>6</sup> SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet

<sup>7</sup> JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

<sup>8</sup> CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September, 2007.

<sup>9</sup> LOGAS, Heather, MULLER, Daniel: *Mise-en-scène Applied to Level Design: Adapting a Holistic Approach to Level Design*. Changing Views: Worlds in Play. Vancouver: University of Vancouver, June 2005. Internet

<sup>10</sup> KING, Geoff, KRZYWINSKA, Tanya. *Computer Games / Cinema / Interfaces*. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere: Tampere University Press, June, 2002. Internet

<sup>11</sup> HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006, xviii, 232 p. ISBN 978-041-5967-952.

<sup>12</sup> MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996, viii, 279 p. ISBN 01-987-1150-6.



Analýza jednotlivých titulů a jejich komparace bude probíhat podle výše zmíněných teoretických prací a jejich aplikací na vybrané snímky a hry se zaměřením na dva stěžejní body u obou druhů probíraných titulů, narativ a emocionální identifikaci. Výběr těchto hledisek pro samotnou komparaci je založen na Grodalově teorii diváckého vnímání a ovlivnění diváka vizuální fikcí, stejně tak jako výše zmíněnou podobností současných her s filmy. Konkrétními modely, které z Grodalových teorií budu využívat nejvíce, jsou pak kognitivní identifikace, empatie a motivace. Kognitivní identifikací Grodal myslí set kognitivních procedur, které v lidské mysli následují po upoutání divácké pozornosti. Divák se snaží simulovat *subject-actant* konstruováním jeho pohledu. Grodalův koncept *subject-actant* je označením centrální bytosti narativu, z jejíhož pohledu je ve většině případů narativní sekvence vyprávěna. Tato bytost, často označována hlavní hrdina, hrdina, hrdinka nebo protagonista, může být také abstraktní konstrukcí, personifikací skupiny lidí, zvířat nebo abstraktních konceptů jako lidství, americký lid nebo zlo.<sup>13</sup> Kognitivní identifikace s touto bytostí pak předpokládá tvorbu abstraktních modelů světa, skrze které se poté divák/hráč identifikuje s hrdinou.<sup>14</sup> Empatií v rámci své teorie Grodal označuje proces divácké aktivace postihů a emocí v identifikaci se zájmy fiktivní osoby. Označuje ji také za častý výsledek dlouhotrvající kognitivní identifikace. Tento pomyslný trojúhelník poté doplňuje konceptem motivace, kterou označuje jako výsledek vývoje našeho mentálního aparátu, který je nastaven tak, aby realizoval preference subjektu. Tyto pak ovlivňují jeho chování.<sup>15</sup>

V přímém porovnání těchto dvou médií je totiž dle mého názoru právě identifikace v příběhu a prostoru daného titulu, stejně jako identifikace s protagonistou, jeho emocemi a motivacemi, tou největší podobností, a tedy i nejvhodnějším bodem komparace zmíněných médií. Příběh hraje čím dál větší roli při hraní her a dvě ze zde blíže probíraných her, *Silent Hill* a *Max Payne*, jej využívají ve velké míře i ve svém gameplay, tedy herním zážitku, který hra pro své hráče nabízí. Identifikace je pak důležitým aspektem herní interakce a ovlivňuje do značné míry to, jestli hráč bude dál pokračovat, nebo zvolí jiný titul. Nejinak je tomu i u filmu.

Komparace bude u detailněji probíraných titulů postupovat od celku k detailům, tedy po představení struktury narativu u předlohy a její adaptace se zaměřím na postavy, dominantní motivy, prostor a důležité prvky ovlivňující diváckou/hráčskou recepci. U zmíněných bodů pak budou hlavní rozdíly, které mezi sebou hra a adaptace má. V tomto ohledu je také třeba brát ohled na interaktivitu jako zásadní rozdíl mezi hrou a filmem, který se tvůrci snaží různými způsoby překonat. Hry na rozdíl od filmů totiž vyžadují od svého uživatele vyvinutí netriviální snahy o realizaci v herním prostoru. Hráč musí aktivně reagovat na události herního prostoru, čímž zároveň ovlivňuje vývoj událostí v tomto prostoru po jeho reakci. I když je tak často narativ u her sekundárním elementem k samotné interakci v herním světě, hráč v něm zaujímá aktivnější roli oproti pasivněji přijímanému filmu.

---

<sup>13</sup> *Moving Pictures*. s. 88

<sup>14</sup> *Moving Pictures*. s. 89

<sup>15</sup> *Moving Pictures*. s. 93

Aktivním prvkem v recepci filmu jsou pak dle zmíněných prací emoce, psychologické reakce a interpretace, vybrané jako stěžejní část tohoto textu.

Motivací a hlavním impulzem pro napsání této práce pro mne byl dlouhotrvající zájem o formální stránku v prostředí mainstreamové kinematografie, stejně tak jako zájem o ambiciózní videoherní tituly, zejména ty, které využívají filmové prostředky uvnitř svého narativu. Tím hlavním důvodem, proč jsem se ovšem rozhodl do této nepříliš probádané oblasti vydat, byl můj zážitek při zhlédnutí snímku *Max Payne*. Zdrcení, které mě jako fanouška předlohy provázelo až do konce titulků mě přivedlo na myšlenku, na které je založena právě tato práce. Jak to, že zdánlivě na motivy bohaté hry končí jako průměrné snímky bez nápadu, kopírující bezmyšlenkovitě žánrové šablony filmového průmyslu, na kterých bývá hlavním prodejním artiklem právě jen jméno slavné hry. Rozhodl jsem se tedy projít filmové zástupce těchto adaptací spolu se zdrojovými hrami.

## I. Počátky videoher na filmovém plátně

### I.1 Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen

13. září roku 1985 vydala japonská společnost Nintendo pro svoji v té době dva roky starou konzoli Family Computer, neboli Famicom, v ostatních zemích prodávanou později v upravené verzi jako Nintendo Entertainment System, hru, která byla pro společnost tím nejdůležitějším marketingovým rozhodnutím, ze kterého těží dodnes. Tou hrou byla plošinovka *Super Mario Bros.* Designéři Shigeru Miyamoto a Takashi Tezuka přivedli na svět hru, která dnes patří mezi popkulturní fenomény vyskytující se v herním průmyslu jen výjimečně. Postavička Maria se díky této hře a jejím pokračovatelům stala nesmírně populární a objevila v desítkách jednotlivých titulů, které byly portovány<sup>16</sup> na desítky konzolí a herních systémů. Samotný první díl se pak dostal téměř na všechny herní konzole vyrobené společností Nintendo a je nyní dostupný skrze virtuální konzoli i na nejnovějším zařízení této společnosti, Wii U.

Příběh Maria však začal dříve. Svoji premiéru si hrdina odbyl v arkádové hře *Donkey Kong* v roce 1981, v té době však ještě jako Jumpman. Ačkoliv není tento titul první plošinovkou, tou je o rok starší *Space panic*, je dnes považován za první hopsačku, tedy arkádovou akci využívající různých plošin, mezi kterými se hráč musí přemísťovat a skákat, aby dosáhl cíle. Bylo to o dva roky později, kdy dostal Jumpman charakter italsko-amerického instalatéra Maria, stejně jako pomocníka v podobě svého dvojčete Luigiho. V roce 1983 vyšla pod vedením Shigeru Miyamota hra *Mario Bros.* V té se hráči zhostili role titulní bratrské dvojice, která prozkoumávala zamořené stoky v New Yorku. Ty se hemžily podivnými tvory a jejich úkolem bylo přemoci všechny nepřátele v každé úrovni.

O další dva roky později vychází titul *Super Mario Bros.*, který se stal jednou z největších klasik historie a v různých žebříčcích, kupříkladu respektovaného IGN<sup>17</sup>, zaujímá přední příčky nejzásadnějších her historie. O její popularitě také svědčí fakt, že se s platností ke konci roku 2012 jedná o druhou nejvíce prodávanou hru historie s počtem prodaných kopií přes čtyřicet milionů kusů, která je stěžejním titulem celé franšizy, která v současné době součtem 446,53 milionů prodaných kopií všech titulů zaujímá první místo jako nejúspěšnější videoherní značka všech dob. Na tomto čísle se větev Super Mario podílí hned 275,73 miliony<sup>18</sup>. Netrvalo tak příliš dlouho, než se producenti z filmového průmyslu začali zajímat o komerční potenciál vzrůstajícího herního průmyslu.

*Super Mario Bros.* se jako mechanicky jednoduše hratelná, ale přitom silně chytlavá hra stala

---

<sup>16</sup> Portování – proces, při kterém je hra vytvořená primárně pro jeden herní systém, upravena a vydána na systém jiný.

<sup>17</sup> IGN's Top 100 Games of All-time. *IGN.com* [online]. 2005 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: <http://top100.ign.com/2005/001-010.html>

<sup>18</sup> Všechny prodejní údaje jsou platné k prosinci 2012.

obrovským hitem. Příběh Maria, který se vydává za záchranou princezny Peach skrze nástrahy v nepříteli ovládaném Mushroom Kingdom, nabízel na svoji dobu příjemné, až pohádkové grafické zpracování, vysoce návykovou hratelnost, a přitom ne nijak složité ovládání nebo náročně vyhlížející gameplay. Skrze různé části Mushroom Kingdom se hráč musel proskákat jednotlivými úrovněmi, které byly rozdělené do světů. Na konci každého z celkových osmi čekal hrad, ve kterém bylo vždy závěrečné sklepení. Tomu vládl boss celého levelu Bowser, král Koopa, kterého musel hráč porazit. Po jeho porážce hráč přešel do jím střežené místnosti, aby se dozvěděl, že princezna je v jiném hradě. Jeho pouť končila v osmém, kde mu princezna oznámila, že jeho úkol je u konce. Příběhově je tedy hra poněkud strohá a narativ zde hraje roli naprosto minimální jako pojící prvek mezi jednotlivými úrovněmi. I přesto však adaptace této hry drží prvenství ať už jako první animovaná adaptace videoherní předlohy, tak i první hraná celovečerní adaptace.

Rok poté už nabyla postavička Maria silně na popularitě, zejména v Japonsku a Severní Americe. Masakatsu Suzuki a Tsunemasa Hatano, coby producenti pod hlavičkou Grouper Studios, využili marketingové příležitosti a vyprodukovali anime snímek *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!* Svoji premiéru v japonských kinech si historicky první animovaná herní adaptace odbyla 20. července 1986. Distributor snímku, Toei Company, ji po několika týdnech kinodistribuci nechal skrze společnost VAP vydat na VHS kazetách. Snímek se však nikdy skrze oficiální distribuci nedostal za hranice Japonska a i zmíněné kazety jsou na Japonském trhu artiklem tak vzácným, že se dají sehnat pouze na sběratelských aukcích za ceny přesahující několik stovek amerických dolarů. V dnešní době je možné snímek zhlédnout pomocí internetu i v několika neoficiálních verzích, kupříkladu i obohacený o amatérský anglický dabing. Původní snímek totiž nejen že se neocítl nikdy mimo japonskou distribuci, ale oficiálně existuje pouze v japonštině.

Snímek využívá příběh podobný tomu hernímu, s několika více, či méně zásadními variacemi. Celý narativ je představen skrze samotného Maria hrajícího na Famicomu, když se k němu z televizního prostoru přenesou Peach a po nějaké chvíli i další obyvatelé herního světa následovaní nakonec samotným Bowserem. Po menší potyčce v pokoji se všichni vracejí, vedeni Bowserem unášejším princeznu, zpět do obrazovky. Mariovi zůstává v rukou pouze princeznin náhrdelník. K tomu se později vyprávění vrací v momentě, kdy oba bratři pracují ve svém obchodě, když všední rutinu naruší příběhuvší tvor, který náhrdelník unese. Oba se jej rozhodnou pronásledovat, což je v konečném důsledku dostane pomocí potrubí až do říše Mushroom Kingdom, která je pod Bowserovou nadvládou. Mario, který se rozhodne zachránit princeznu je tak poučen, že pokud jej chce porazit, musí získat tři mocné artefakty.

Tvor ze začátku příběhu, Kibidango, jako jediná originální postava snímku je v závěru příběhu představen jako zakletý Princ Haru. Jeho závěrečné odhalení a svatba s princeznou Peach je základním rozporem mezi herním univerzem a tím filmovým, neboť v herním je vždy Mario

spojován s Peach. Podobnosti narativu u adaptace i u zdrojové hry jsou spíše okrajové, neboť u hry je příběh spíše jen neviditelným rámcem, který obklopuje samotný herní prostor, přičemž u animovaného titulu se jedná o jeden ze základních prvků. Přesto lze nalézt určité podobnosti, které mohou sloužit jako spojující prvky hráče s filmem.

Pokud vezmeme v úvahu herní předlohu, charaktery ani příběh nejsou kromě základního nástinu dále rozvíjeny. Jediné, co obsahuje určitou hodnotu progresu, je povědomí hráče o různorodosti prostoru, ve kterém se hra odehrává, tedy Mushroom Kingdom. Hra navíc přináší pouze binární možnost ukončení hry bez jakékoliv jiné alternace. Buď se hráči podaří projít všemi nástrahami do cíle, kde zachrání princeznu, nebo vyplývá své životy a hra začíná znovu od začátku. Pokud tedy vycházíme z principů identifikace, které nastiňuje Bendová<sup>19</sup>, je možné zde aplikovat pouze v omezené míře jeden ze Smithových tří typů identifikace<sup>20</sup>, konkrétněji rozpoznání postavy. Hráč, coby Mario, má od začátku do konce svého herního zážitku k dispozici jednorozměrnou postavu bez jakékoliv vnitřní progresu, ostatní subjektivněji založené typy zde nelze použít, emoce v tomto případě nehrají u gameplay roli.

Stejný problém nastává v momentě, chceme-li použít Grodalovy poznatky o kognitivní identifikaci a empatii na herní předlohu. Motivace je zde jasná, tedy zachránit princeznu a s ní celé království. Nicméně to je jediný rys, který lze použít, neboť zbytek je odosobněná arkádová simulace založená na opakujícím se mechanickém překonávání překážek a nepřátel.

Snímek *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!* nabízí hned několik zásadních rozdílů oproti herní předloze a tím poskytuje rozšířený prostor pro identifikaci, zvláště pak pro hráče předlohy. Jednak je pohádkový svět představen formou herní konzole, ze které sám herní svět pochází, tedy je snazší se tomuto fantasknímu světu blíže přizpůsobit, zvláště vezmeme-li v potaz popularitu konzole a hry samotné v době vydání snímku. Toto stírání hranice fiktivního světa navíc umocnila ještě více pak masivní reklamní kampaň, která vydání snímku doprovázela. V rámci filmu hlavní dvojice narazila kupříkladu na misky s nudlemi nebo rýží, které ještě před premiérou firma uvedla na trh. Mario navíc při jedné ze scén, kdy si vychutnává tento značkový pokrm, zprostředkovává názor na jeho kvality přímo divákům porušením konceptu čtvrté stěny. Prvek, který měl vytvořit kromě reklamního prostoru i určité pojítko na realitu, je ale v jedné ze závěrečných scén zopakován, čímž narušuje průběh děje v momentě, kdy se má hlavní hrdina postavit Bowserovi. I v rámci značně zjednodušeného narativu a nadhledu, se kterým je příběh komponován, je podobný zásah do pádu celého snímku něčím poněkud drastickým.

Samotná identifikace je zde oproti hře podpořena několika elementy uvnitř filmu. Jako první

---

<sup>19</sup> BENDOVÁ, Helena. Identifikace. *Cinepur*. 2005, č. 39.

<sup>20</sup> SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press, 1995, viii, 265 p. ISBN 01-981-8347-X.

je ale třeba zmínit snahu tvůrců snímků jít dostatečně naproti i divákům, kteří mají zkušenosti se samotnou hrou. Využívají prostředky pro vylepšení postavy z původní hry, které poskytují během hraní značné zvýhodnění v přímé transformaci do materiálně orientovaných cílů hlavního hrdiny. Ty jsou nezbytnou podmínkou, kterou musí hrdina splnit před závěrečnou konfrontací původce nerovnováhy v příběhu, aby nastolil zpět rovnováhu a příběh mohl dospět do svého konce. Stejně je to i v případě druhého hrdiny, Luigiho, který využívá zlato jako svoji hlavní motivaci. Tou je v širším pohledu z nasbíraného zlata přímo plynoucí prospěch. Zlaté mince v původní hře byly jakýmsi druhotným sběratelským předmětem, který po nasbírání určitého počtu hráči dodal život navíc. Není to však jen adaptace a transformace herních mechanik a předmětů pro potřeby filmového narativu. Tvůrci hned v několika momentech odkazují zpracováním přímo na vizuální styl herního prostoru. A to ať již volně jako v případě scény, kdy hrdinové cestují napříč Mushroom Kingdom (Obrázek I.1.1) který evokuje klasický prostor, kterým prochází hráč v každé úrovni (Obrázek I.1.2), nebo pak doslovně při převodu z herního prostoru (Obrázek I.1.3) do filmu (Obrázek I.1.4).

## I.2 Komparace *Super Mario Bros.* s herní předlohou

Podobných odkazů, jako jsem rozebíral u animované adaptace, lze nalézt hned několik i v pozdější hrané filmové verzi. Tvůrci se zde pod režijním vedením Rockyho Mortona a Annabele Jankelové vzdálili od původního materiálu ještě dále než tvůrci animovaného dobrodružství. Snímek z roku 1993 byl vůbec první Hollywoodskou produkcí založenou na videohře a s rozpočtem 48 milionů se jednalo až do roku 2001 o videoherní adaptaci s nejvyšším rozpočtem. Snímek se nechal inspirovat v té době již rozšířeným univerzem titulní značky, a tak nabídl hned několik elementů, které se objevily až v pokračováních původní hry.

Narativ v tomto případě sleduje příběh instalatérů z New Yorku, kteří se dostanou do kontaktu s archeoložkou Daisy, do které se Luigi okamžitě zamiluje. Po prvním rande, kdy k sobě dvojice nachází cestu, se vydávají na místo, kde dívka pracuje. Když tam dorazí, zjistí, že vlivný podnikatel nechal archeologické naleziště zaplavit, a tak se dvojice vydá za Mariem. Zpět na místě jsou při opravě Mario a Luigi přepadeni a Daisy unesena. Během honičky Daisy mizí za zdánlivě pevnou skálou a Luigimu zůstává v rukou pouze její náhrdelník s fragmentem kamene. Mario s Luigim ji po chvíli následují, odhalující paralelní verzi země, kde vládne Koopa. V jediném městě na planetě obklopeném pouští narativ pokračuje. Dvojice zjišťuje, že Daisy je ztracená princezna království, které je nyní pod nadvládou tyрана, a zároveň odhalují plán Koopy, který počítá se spojením obou paralelních světů v jeden. Toho chce dosáhnout pomocí posledního fragmentu pradávného meteoritu. Dvojice během záchrany Daisy osvobozuje zajatce maniakálního vůdce a nakonec během konfrontace samotného zlosyna i celé království.

Filmový příběh si z herního vypůjčuje především motiv záchrany princezny ze spárů Bowsera. Roli dámy v nesnázích zde ale přebírá princezna Daisy, která byla představena právě v této pozici o tři roky dříve v herním pokračování původní hry pro konzoli Game Boy, *Super Mario Land*. Ačkoliv v obou zmíněných herních předlohách je hlavním hrdinou především Mario, ve filmové podobě je role obou instalatérů vyvážená zejména díky důrazu narativu na vztah Daisy a Luigiho. Dále je zde opět hned několik majoritních transformací, které se snaží narativ udělat lidštějším a přiblížit tak příběh divákovi. Hlavní vysvětlení pro existenci Mushroom Kingdom je poskytnuto skrze náraz meteoritu před více jak šedesáti miliony let, který blíže nespecifikovaným způsobem vytvořil paralelní vesmír, ve kterém přežili dinosauři a dále se vyvíjeli, zatímco v tom našem došlo ke změnám ve fauně i flóře, které vedly až do situace, jaká panuje dnes. Tento prvek se v rámci narativu snaží vysvětlit existenci fikčního světa uvnitř fikční reprezentace reality pomocí parazitování na teorii o meteoritu dopadnuvším v Chicxulubském kráteru poblíž Yucatanu, který měl na konci křídy vyhubit tvory, mezi nimiž byli i dinosauři. Toto vysvětlení se navíc snaží prostřednictvím televizní obrazovky prosadit i skrze vědeckou komunitu uvnitř fikčního světa. Snímek se navíc snaží malými odkazy toto napojení na náš svět hned na několika místech podpořit detaily, které mají usnadnit divácký přechod do paralelního světa. Za ty největší se dá považovat syntéza obou kultur a reprodukce elementů z našeho světa v upravené podobě ve světě dinosaurů. Tvůrci se tak snaží i přes odlišnost světa navodit iluzi identických společenských návyků jeho obyvatel. Toto je prezentováno hektickým životem v ruchu velkoměsta, nočními kluby nebo třeba Koopovou zálibou v rozvážené pizze. Logika této reflexe se zde neřeší, to je ostatně vidět i na značkové obuvi jednoho z tvorů. Tento obraz téměř identické kopie v jiném kontextu je dotvořen při záběru na panorama města, když hlavní hrdinové cestují z pouště zpět do města (Obrázek I.2.1), který v detailu evokuje stejný pohled na New York té doby (Obrázek I.2.2). A to včetně podobnosti Koopa Towers s World Trade Center, která je ještě na konci připomenuta, když započne spojení světů a jedno začne zabírat místo druhého.

Není to však jen podobnost s realitou, o kterou se snaží tvůrci během primárního narativu. Tvůrci nabízí několik prostředků pro diváky obeznámené s hrou, případně s konzolí, na které vyšla, stejně tak jako i do určité míry recyklovat její formální aspekty. Nejviditelnější je to hned během úvodní sekvence, kdy nejdříve během produkčních prezentací společností začne na pozadí na několik vteřin hrát hlavní motiv hry, aby o několik chvil později začátek narativu simuloval styl podobný tomu, v jakém byla zpracována hra. Zvukové efekty ze hry, se ještě několikrát během snímku objeví. Na konzoli je pak odkazováno ještě později, kdy je k ovládní počítačových terminálů využíváno pistole, což je i jeden ze způsobů, jak ovládat konzoli.

Divák je směřován k identifikaci s oběma hlavními hrdiny, i když ve většině případů, kde se objevují oba, je důraz kladen paradoxně spíše na Luigiho. Jeho jednoduše motivovaný úkol zachránit dámu v nesnázích je poměrně přístupný, zatímco Mariova chvíle přichází až relativně v závěru. Většinu filmu totiž působí spíše jako mentor, jehož úkolem je předávání znalostí a záchrana situace při

nerozvážném jednání svého bratra. Až v poměrně pokročilém stádiu získává jeho postava dominantní postavení, přičemž snadno převezme divákův hlavní zájem. Jako nesobecká postava obětující se za zájmy svého bratra se vystavuje přímé konfrontaci s hlavním antagonistou příběhu. Divácká pozornost se tak přesunuje od lehce sebestředné motivace k boji za opětovné nastolení rovnováhy, který v závěru při souboji s Koopou provádí Mario. Při tomto souboji tvůrci, jakoby se snažili dohnat resty za celý film, citují herní předlohu do největší míry za celý snímek.

Není to však tím, co se během této několikaminutové sekvence děje, důraz je kladen na to, v jakém prostoru se to děje a jak. Celý tento souboj je totiž konstruován tak, že využívá stejných konvencí jako ten herní. Oba protivníci jsou na opačných stranách prostoru, který svými limity umožňuje pouze dvě možnosti pohybu, dopředu a dozadu. Ve hře je toto dáno herním mechanismem a bočním pohledem, ze kterého je hrána (Obrázek I.2.3), zatímco film tato omezení ctí a konstruuje si bariéry pro dosažení stejných limitů po svém (Obrázek I.2.4). Při souboji používá Koopa v obou případech ohně, byť se jeho zdroj ve filmu a ve hře liší. Na závěr je pak ve filmu při jeho porážce zvýrazněna jeho animálnost digitálními efekty, kdy připomíná vzdáleně herní předlohu (Obrázek I.2.5). Ve filmu je tak dosaženo kompletní identifikace diváka s hrdinou, kdy je vyvolán stejný pocit úlevy z porážky zlotřilého ještěra jako ve hře. Tento moment nastolení rovnováhy je tak jediným emocionálně orientovaným společným bodem, který filmová adaptace a její videoherní předloha sdílí.



## II. Od béčkové produkce do Hollywoodu

### II.1 Bojové série a novodobé pokusy, *Mortal Kombat*, *Doom* a série Resident Evil

I přesto, že se po finanční stránce jednalo u *Maria* o komerční neúspěch, v dalších letech tvůrci přišli hned s několika dalšími snímky se zaměřením především na akční tituly, zejména díky jejich popularitě a vůbec popularitě béčkové filmové produkce na konci osmdesátých a během devadesátých let. Ještě předtím, než se předvedly ve filmové podobě dvě nejznámější konzolové bojové série, zkusila to na plátně adaptace dnes již téměř pozapomenuté stejnojmenné herní série *Double Dragon*, snímek *Dvojité drak*. Herní klasika beat'em up<sup>21</sup> žánru byla druhou mezinárodně uvedenou adaptací videohry na filmové plátno. I přes relativně zdařilou vizuální stránku se jednalo o narativně značně jednoduchý snímek připomínající spíše hru než film. Jednoduché dialogy i příběh a prázdné proslovy neoslňovaly ani diváky, ani kritiku. Snímek na stránce RottenTomatoes.com dokonce drží prvenství, coby videoherní adaptace s 0 % pozitivních recenzí.<sup>22</sup> Časopis Time v roce 2009 uvedl snímek, spolu převážně se zástupem filmů od Uwe Bolla rozebíraných v třetí kapitole této práce, na svůj seznam nejhorších videoherních adaptací všech dob.<sup>23</sup>

Měsíc poté šla do kin další adaptace, tentokrát slavnější herní série *Street Fighter*. Film se ani tentokrát herní předlohy příliš nedržel a místo turnaje v bojových uměních nabídl zápletku se záchrannou misí ve fiktivním státě Shadoloo. I přesto, že se opět přívětivého přijetí jak ze strany kritiky, tak ze strany fanoušků herní předlohy snímek nedočkal, jednalo se o první finančně úspěšnou videoherní adaptaci. Při rozpočtu 35 milionů se snímku podařilo v kinech vydělat téměř trojnásobek.<sup>24</sup> I přes komerční úspěch však snímek patří mezi to nejhorší, co bylo v tomto žánru natočeno, o čemž jen svědčí umístění snímku v dříve zmíněném seznamu časopisu Times.

O poznání lépe si pak vedla v roce 1995 adaptace další legendy na poli videoherních soubojových her. Hra společnosti Midway z roku 1992, *Mortal Kombat*, a její pokračování patří i dnes k tomu nejbrutálnějšímu, co se na obrazovkách objevilo, a samotná herní série patří k těm nejznámějším značkám, které herní platformy mohou nabídnout. Hráči se zhostí jednoho z vybraných bojovníků a s jeho pomocí absolvují turnaj *Mortal Kombat*, který je pořádán bohy, o nadvládu nad světy. Na tom je založen i filmový narativ, vyprávěn primárně z pohledu jednoho ze zápasníků za Zemi, Liu Kanga. Ten spolu s dalšími odcestuje na odříznutý tropický ostrov, kde turnaj začíná. Zde čelí nejen zástupům nepřátel, ale i intrikám na pozadí turnaje. Ačkoliv je podobný přístup k hernímu

<sup>21</sup> Beat'em up- videoherní žánr, při kterém je hlavním úkolem překonat zástupy nepřátel v rámci jednoho levelu.

<sup>22</sup> *Double Dragon*. *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: [http://www.rottentomatoes.com/m/double\\_dragon/](http://www.rottentomatoes.com/m/double_dragon/)

<sup>23</sup> *Double Dragon*. *Time Entertainment* [online]. 2008 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://entertainment.time.com/2008/10/20/top-10-worst-video-game-movies/slide/double-dragon-1994/>

<sup>24</sup> *Street Fighter*. *BoxOfficeMojo.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=streetfighter.htm>

ději přítomen v pozdějších dílech, především pak v restartu herní série z roku 2011, který v sobě sdružuje příběhy prvních tří titulů v této sérii, v původních hrách byl příběh přítomen jen minimálně, většinou formou textu.

Snímek na rozdíl od předešlých adaptací získal převážně smíšené reakce, které podpořilo nadšení ze strany fanoušků herní série. *Mortal Kombat* se dostal na první příčku v návštěvnosti kin, kde byl po dobu tří týdnů. Nakonec v kinech vytěžil více jak trojnásobek rozpočtu.<sup>25</sup> Úspěch filmu se pokusili producenti napodobit o dva roky později s pokračováním *Mortal Kombat 2: Vyhlazení*. Snímek navázal dějově na to, kde první díl skončil a příběhově se jedná o adaptaci třetího dílu herní série, *Mortal Kombat 3*. V tom, stejně jako ve filmu, se skupina bojovníků ze Země snaží postavit Shao Khanovi a jeho jednotkám, které se snaží ovládnout Zemi. Druhý filmový *Mortal Kombat* ale podobný kasovní úspěch jako jeho předchůdce nezopakoval. Snímek vypadal vizuálně zastaralé i v porovnání s předešlým dílem a po scénaristické stránce, oproti béčkové úrovni předešlého dílu, sklouzl zpět k prázdným, ve filmovém korpusu nefungujícím momentům, podobným jako v případě snímku *Dvojitý Drak*. Ačkoliv se snímek taktéž dostal na první příčku, jeho celkové tržby lehce přes 51 milionů dolarů byly zklamáním. U kritiky film neuspěl a jeho zaměření více na fanoušky hry, spíše než na větší spektrum diváků se také nesetkalo s pozitivní odezvou. Právě z důvodů jak divácké nespokojenosti, tak z finančních výsledků byla preprodukce třetího dílu ukončena.

Na konci devadesátých let to ještě zkusili tvůrci *Wing Commandera*, adaptace stejnojmenné herní série od společnosti *Origin Systems, Inc.*, nicméně i přes výrazné přejímání herního stylu, především v leteckých soubojích, opět neúspěšně. Zatímco však novou dekádu otevřela áčková adaptace *Lara Croft - Tomb Raider*, o které se zmíním více ve čtvrté kapitole této práce, další vlna adaptací s podobnými rozpočty jako ty v devadesátých letech následovala. Zásadně se zde projevoval německý režisér Uwe Boll, který je také v detailu rozebrán v následující kapitole práce. Tím zásadním pro tento žánr ovšem byl snímek Paula W.S. Andersona *Resident Evil*.

Adaptace úspěšné videoherní série pod produkčním a režijním dohledem Andersona, který natočil dříve *Mortal Kombat*, se dočkala o poznání jiné péče než její předchůdci a také se to odrazilo na jejích kvalitách. Ačkoliv totiž první film vyloženě nevycházel z žádného dílu herní série, dokázal si v jejím rámci vydobýt právoplatné místo. Snímek sledující hlavní hrdinku Alice, která se probouzí s výpadkem paměti ve vile. Ta je, jak brzy zjišťuje, jen krytím pro záložní vchod do obrovského podzemního komplexu společnosti Umbrella Corporation, kde došlo před několika hodinami k nehodě, při které unikl experimentální virus, který mění lidi v zombie. Speciální jednotka, která byla zavolána na pomoc, bere Alice s sebou do hlubin komplexu a ta časem zjišťuje, že není jen

---

<sup>25</sup> *Mortal Kombat*. *BoxOfficeMojo* [online]. 2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z:

<http://boxofficemojo.com/movies/?id=mortalkombat.htm>

*Mortal Kombat*. *IMDb.com: International Movie Database* [online]. 2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0113855/business?ref\\_=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt0113855/business?ref_=tt_dt_bus)

náhodným přihlížejícím, ale jedním ze zaměstnanců společnosti a její organismus obsahuje stejný virus, který mění ostatní v bezmyšlenkovitě jednající zrůdy.

Film, ačkoliv byl vystaven podobným kritickým názorům jako první *Mortal Kombat*, patří dodnes k tomu lepšímu, co bylo v rámci tohoto žánru natočeno. Hlavní příběh, ačkoliv se do značné míry snaží vytvářet variaci na příběh moderní Alenky v říši divů v herním survival hororovém univerzu, si vypůjčuje hlavně elementy z prvních dvou herních titulů. V mnoha případech se jedná jen o detaily, jako jsou podobnosti v designu prostoru vily nebo novinové články na konci filmu, kopírující totožný článek z intra prvního herního příběhu. Film nabízí do velké míry originální příběh v herním univerzu, který díky odkazům na herní díly přináší přidanou hodnotu pro diváky znalé herní předlohy, avšak tato znalost není předpokladem pro bezproblémové pochopení mechanik, na kterém filmový prostor i narativ ve snímku funguje. Snímek je tak spíše než přímou adaptací samostatným titulem, který funguje v rámci herní série i mimo ni.

O dva roky později šlo do distribuce přímé pokračování, *Resident Evil: Apokalypsa*. Anderson, režisér a scenárista prvního dílu, se rozhodl pro druhý díl v režii Alexandera Wittta více propojit herní a filmové univerzum. Hlavní narativní linka řešící zamořené ulice Racoon city, jak naznačil už konec prvního dílu, je založená na ději druhého dílu herní série, *Resident Evil 2*. Stejně pak, jako je tomu i v herním univerzu ve třetím díle *Resident Evil 3: Nemesis*, i ve filmu se zároveň odehrávají události kolem biologicky zmutovaného supervojáka jménem Nemesis. Ten je oproti hernímu univerzu, kde se jedná o dlouholetý projekt společnosti, představen jako důsledek infekce jedné z postav v prvním filmu. Anderson do příběhu také zapojil podstatně větší množství herních prvků, stejně jako přivedl hned několik postav z herní předlohy. Je zde také velmi silně odkázáno na díl *Resident Evil Code: Veronica*, kde je úvodní video tohoto herního dílu přepracováno do značné míry jako jeden z finálních soubojů ve filmu. I když se tak fanoušci dočkali adaptace věrnější předloze, kvality titulu šly dolů a kritická obec nešetřila negativními komentáři. I přesto v kinech druhý díl na tržbách překonal první, a tak netrvalo dlouho a v přípravě byl třetí díl.

Anderson, coby producent této série, vybral pro třetí díl režiséra Russella Mulcahyho. Ten podle jeho scénáře převedl do filmové podoby opět originální scénář, který už nevycházel z žádné předlohy, ani nebyl výrazně inspirován žádným dílem herní série. Anderson tentokrát zavedl děj do nevadské pouště, kde hrdinové cestují zničeným okolím Las Vegas v konvoji ve snaze dosáhnout bezpečného útočiště na Aljašce. I přes fakt, že se jedná o příběh, který je zasazen mimo herní univerzum a odehrává se několik let po událostech z *Resident Evil: Apokalypsa*, opět je zde několik bodů, kterými je *Resident Evil: Zánik* ukotven do celého univerza. Tím hlavním je premiérová účast hlavního antagonisty celé videoherní série, Alberta Weskera. Debut ve filmové sérii je to také pro jeden ze sekundárních charakterů herní série, Claire Redfield. Příběh hlavní hrdinky pokračuje rozvojem jejích schopností, které nabyla u druhého dílu, a jejím přesunem do pozice hlavní zbraně

lidí proti nadnárodní korporaci, která stojí za vývojem viru způsobujícího mutaci a pokusy na lidech, které se rozrostly do celosvětového otevřeného konfliktu.

Série poté pokračovala o tři roky později dílem *Resident Evil: Afterlife*, na který v roce 2012 navázal zatím poslední díl *Resident Evil: Odveta*. Producent série Anderson se vrátil zpět na režijní post a narativně pokračoval v podobném stylu, jaký nabízel třetí díl filmové série, tedy originální příběh vycházející především z filmového univerza ustáleného předchozími tituly v sérii, který ve své podobě v těchto filmech již nenabízí příliš spojitosti s herní předlohou. Poslední dva tituly série se totiž vyznačují spíše snahou napodobit formální stránku herního prostoru, než přinášet zajímavý filmový příběh. Ve výsledku tak i přesto, že se v obou dílech projeví větší množství postav z předlohy, oba snímky působí v porovnání s prvními díly především jako snaha rozšířit filmové univerzum jiným směrem, než jak naznačil konec třetího dílu. Prim zde hraje především vizuální stránka a přechod od více filmového narativu k tomu hernímu. Porovná-li však zkušenost z hraní kteréhokoliv dílu herní série a poslední dvě kapitoly filmové série, je zde už kromě postav pramálo společného. Zlepšit toto nepomáhají ani scenáristické kličky, které se snaží natahovat primární linii filmové série i přesto, že Mulcahy točil svůj díl s vědomím, že se jedná o konec trilogie. Toto je viditelné asi nejvíce v závěru *Resident Evil: Odveta*, kdy je divákovi místo dlouho nastiňovaného vyvrcholení představena konfrontace s jednou z vedlejších postav, na kterou naváže pomocí *deus ex machina* navrácení Alice do stavu, jakým disponovala na konci třetího dílu, a snímek je uzavřen cliffhangerem. I přesto ale oba snímky vydělaly v rámci série nejvíce.

V říjnu 2005 se do kin dostala adaptace kultovní FPS střílečky *Doom* od id Software. Původní herní předloha a její první pokračování *Doom II: Hell on Earth* vypráví příběh bezejmenného mariňáka, který je za své neuposlechnutí rozkazu poslán na Mars, aby zde zajišťoval bezpečnost pro vědecké pokusy s teleportací, které se konají na Marsu a jeho měsících. Při jednom z nich se ale vše zvrtno, portál vytvoří cestu přímo do pekel a skrze něj začnou postupovat pekelné síly, které zabíjejí a přeměňují obyvatele Marsu. Hráč v kůži hrdiny pak musí zastavit tyto jednotky, aby nedosáhly Země. To se mu však i přes hráčovu veškerou snahu nepodaří, a v druhém díle musí zachránit přeživší na modré planetě. Třetí díl pak události obou dílů ignoruje a nabízí přepracovanou verzi příběhu z prvního dílu s větším důrazem na atmosféru stanice a příběh, stejně tak jako hororové prvky.

Filmová verze adaptovala část příběhu i děje z původních her. Narativ odkrýval osudy speciální jednotky mariňáků, která je vyslána skrze portál nalezený v nevadské poušti na základnu Olduvai na povrchu Marsu. Tam byla vyhlášena karanténa a veškerá komunikace se základnou utichla. Jednotka vojáků je vyslána zjistit, co se stalo, zajistit přeživší, deaktivovat karanténu a dostat co největší počet archeologů a vědců zkoumajících pradávne civilizace na povrchu Marsu zpět domů na Zemi.

Problém snímku je v transformaci žánru celého příběhu, tedy dochází k rozdílné recepci. Vytrácí se element jediného muže proti zástupu nepřátel a celý materiál se přetváří změnami ze zbledlé akce (*Doom* a *Doom II: Hell on Earth*) a hororově laděné atmosférické střílečky (*Doom 3*) do tvaru připomínajícího spíše survival horor. Není pak příliš překvapivé, že když se filmový *Doom* na několik minut přesune do zpracování přímo z pohledu jednoho hrdiny stojícího proti hordám nepřátel v potměných chodbách, což je hlavní herní náplň předlohy, ve stylu filmu jaký tvůrci zvolili tento krok vstříc hráčům a transformace diváků do kolektivního hrdiny, byť i jen na několik minut, působí rušivě a do snímku úplně nezapadá, i přesto že se jedná o poměrně osvěžující a zajímavou vložku do filmu.

Po kasovním průšvihy, který *Doom* znamenal pro společnost Universal Pictures v kinech, se producenti vrátili k polovičním rozpočtům a zkusili to opět s méně ambicióznějšími adaptacemi. Kromě snímku *Hitman* z roku 2007 v produkci Luca Bessona, se ovšem ani *DOA: Na život a na smrt* ani *Street Fighter: Legenda z Hong Kongu* nepodařilo na tržbách ani pokrýt rozpočet. Stejný osud pak potkal i snímek *Tekken* na motivy další populární bojové série. Všechny snímky navíc propadly jak u kritiky, tak u fanoušků předloh.

## II.2 Komparace *Silent Hill* s herní předlohou

Necelý rok po premiéře *Doomu* si ale odbyl premiéru ještě jiný snímek. Své filmové podoby se dočkala další hororová klasika především z konzolí, japonská série *Silent Hill* od společnosti Konami. Snímek *Silent Hill* dodnes patří mezi to nejlepší, co bylo v žánru herních adaptací natočeno, a zároveň se jedná o nejzdařilejší převod předlohy na filmové plátno. Nejedná se totiž o snímek, který pro kompletní pochopení příběhu vyžaduje alespoň částečnou znalost předlohy. Ačkoliv se jedná o adaptaci, nabízí filmový příběh dostatek prostoru pro diváckou identifikaci, který navíc ve velké míře reflektuje ten u herní předlohy.

Příběh prvního dílu adaptované série, ze kterého si filmová podoba vypůjčuje v určité alternaci většinu narativu, se točí kolem Harryho Masona. Ten při cestě do *Silent Hillu* se svojí dcerou havaruje při snaze vyhnout se dívce stojící uprostřed silnice. Když se probírá z bezvědomí, jeho dcera Cheryl je pryč a on je uprostřed prázdného města, které je zahaleno tajemnou mlhou. Při pronásledování malé dívky v domnění, že je to jeho dcera, se ve městě setmí a jeho okolí se změní k nepoznání v prostor plný kovu, drátů a krve. Objevuje zmrzačené torzo připoutané ke stěně a je jen několik momentů nato obklíčen nepřátelskými stvořeními, která jej zabijí. Probouzí se během dne v kavárně, kde potkává policistku Cybil. Ta mu poskytne zbraň, aby se byl schopný ubránit, zatímco sama vyráží hledat pomoc. Harry se vydává pátrat do mlhou zahaleného města hledat stopy po své dceři, které jej dovedou do místní školy, kde opět v opuštěné škole zažívá přesun mezi realitami do té, ve které se

ocitl chvíli po svém příjezdu do Silent Hill. Temná realita, Otherworld, se vyznačuje temnotou a surrealistickými výjevy bolesti a utrpení. Harry překonává monstra v budově školy v této realitě, když se po porážce ještěřihho monstra vrací do mlžné reality. Zde poprvé potkává mladou ženu Alessu, která, jak se později ukáže, je klíčovou osobností v narativu. Ta ovšem zmizí a Harry prozkoumává další části Silent Hillu a několikrát se opět přesune mezi mlžnou realitou a realitou Otherworldu. Druhá zmíněná realita s postupem příběhu začne přebírat kontrolu nad mlžnou realitou města. To totiž existuje ve formě multivesmíru třech paralelních verzí. Reálného Silent Hillu, mlžného Silent Hillu, ve kterém je hlavní hrdina ovládaný hráčem lapen, a krutého Otherworldu, který přetváří realitu do noční můry. Hráč postupně skrze Harryho odkrývá historii města a skrze další postavy ve městečku zjišťuje, že Alessa je výsledkem tajemného rituálu před mnoha lety, který měl za úkol skrze její oběť přivést na Zemi Boha. Při rituálu ovšem duše hostitelky zabránila znovuzrození Boha a roztrhla se na dvě části. Jedna z nich se pak odtrhla a vytvořila dítě, Cheryl, které Harry a jeho manželka našli poblíž Silent Hillu a adoptovali. Druhá část s pozůstatky božstva pokračovala dál v existenci jako nesmrtelná Alessa, která je díky svým schopnostem důvodem tříštění realit v městečku a jeho okolí. Ta před začátkem narativu zavolala Cheryl k sobě, aby rituál zrození po letech dokončila. Hráč má však skrze Harryho možnost díky interakci s obyvateli příběh ukončit jedním z několika způsobů, v závislosti na tom, jak se během příběhu choval, především pak na morálních rozhodnutích ve dvou klíčových momentech. Hra ovšem vždy končí znovuzrozením Boha do jedné ze dvou možných inkarnací, kterým se hráč bude muset postavit. Hra tak nabízí poměrně odlišné zakončení, při kterých buď hráč po porážce božstva obdrží do rukou hlavního hrdiny znovuzrozené dítě, přijde při záchraně o dítě nebo je vše na závěr vysvětleno jako sen, který po dopravní nehodě Harry měl než zemřel na zranění, která utrpěl.

Filmový narativ vychází do značné míry z toho herního. Hlavní hrdinkou příběhu je Rose Da Silva, matka Sharon. Její dcera trpí v poslední době nočními můrami a náměsíčností, která se projevuje jedním společným rysem - vždy ze spaní mluví o Silent Hill. Rose se i přes odpor jejího otce rozhodne do města v západní Virginii vydat. Ještě než se však do města dostane, potkává na benzínové pumpě podezřívavou policistku Cybil. Ta se ji později na silnici snaží zastavit, čemuž se Rose snaží vyhnout a nakonec, ve snaze učinit tak, s vozidlem havaruje díky dívce na silnici, které se snaží vyhnout. Když se probouzí z bezvědomí, zjišťuje, že je Sharon pryč a ona se ocitla na kraji městečka Silent Hill, které je pokryté mlhou a poletujícím popelem. Vydává se do ulic města pátrat po své zmizelé dceři, přičemž naráží na několik obyvatel zdánlivě opuštěného města. Hlavně ovšem zažívá v ulicích města přesuny v realitě, kdy se celé její okolí promění v surrealistickou vizi města. Postupem času zjišťuje pravou historii města, kde je nyní jedinou autoritou náboženská sekta. Ta v roce 1974 upálila mladou dívku Alessu, což vedlo k událostem, jež rozdělily realitu města na tři paralelní a navzájem propojené vrstvy.

Narativ snímku pracuje oproti hře se vzájemným vyprávěním na rozdílných vrstvách reality

městečka. Zatímco tak v primární narativní lince divák sleduje pátrání matky po své dceři, která přitom odhaluje, co se vlastně ve městě stalo, sekundární narativní linka vypráví příběh jejího manžela, který po ní bezvýsledně pátrá v realitě skutečného světa. Tím se poměrně zásadně liší oproti své herní předloze, který skutečný svět v interaktivní poloze nenabízí, hráč se pohybuje pouze v mlžné realitě a Otherworldu. Pokud chceme navíc oba tituly komparovat, je třeba zmínit další dva důležité fakty. Herní předloha nabízí morální volbu ve dvou důležitých bodech, tedy se nejedná o přímo lineární herní narativ. Hráč jej může svým chováním zásadně ovlivnit a tak dojít k několika různým koncům. Navíc, i přes fakt, že filmová podoba je v mnoha ohledech a sekvencích velmi věrná svojí předloze, konkrétně je nejvěrnější adaptací rozebíranou v této práci, nesmíme zapomenout na fakt, že hráč a divák vnímají identickou situaci rozdílně v důsledku interaktivity herního narativu. Jak Juul ve své práci zmiňuje, aktivní zapojení hráče ve hře ovlivňuje jeho zážitek v porovnání s filmem, kde jej jen pasivně přijímá.<sup>26</sup> I v případě naskriptované<sup>27</sup> sekvence tak hráč stejnou situaci přijímá jinak, neboť jí z pravidla předchází a také následuje interaktivní pasáž, ve které má možnost vlastní realizace v příběhu, a tak větší míry identifikace, vezmeme-li v potaz Grodalovu teorii o PECMA Flow<sup>28</sup>. Oproti filmu totiž hráč ve hře, stejně jako v reálném životě, plně podvědomě aktivuje *motor cortex*, tedy část mozku zodpovědnou za vědomé motorické činnosti. Jeho zážitek tak není exkluzivně smyslový a emoční jako v případě filmu, ale nabývá kognitivních kvalit, co se týče recepce zážitku ve skutečném životě. Z jeho teorií je také ještě třeba zmínit, že divák, stejně jako hráč, podvědomě vytváří rekonstrukci fiktivního světa, v tomto případě několika světů na sobě závislých. Pro pochopení fikčního světa je tedy stejně jako v případě dalších titulů potřeba, aby se divák/hráč oprostil od podvědomého zhodnocení reality. I to, co je vyhodnocené jako nereálné, zůstává reálné pro naše smysly a má na nás určitý emoční dopad.<sup>29</sup> Jak Harry v herní verzi, tak Rose v té filmové obývají jako důsledek příběhových zvrátů pro ně fiktivní světy, které se stávají jejich realitou. Aby byli schopni pokračovat, musí se přizpůsobit zákonům a pravidlům jim cizího světa, jeho omezením a jeho odlišnostem oproti tomu pro ně normálnímu.

Jako první se nabízí rozdíly v narativu. Autoři zvolili podobný přístup, jako je u herních adaptací dodnes běžné, tedy spíše než o celkově doslovnou adaptaci se jedná o volnější adaptaci několika dílů série, která si pak nejvíce vypůjčuje ze zmíněného prvního dílu. Úvod do příběhu je však i přesto jiný. Zatímco Harry do Silent Hillu jede se svojí dcerou dobrovolně na dovolenou a díky nehodě se ocitá v mlžné realitě, Rose návštěvou města duchů chce vyřešit psychické problémy své dcery. Oba charaktery ovšem nabízí podobný model chování a stejný cíl, tedy nalezení ztracené dívky. U hry je navíc identifikace hráče s hlavním hrdinou o něco výraznější, neboť kromě úvodní

---

<sup>26</sup> JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

<sup>27</sup> Části herního narativu, které hráč nemůže jakýmkoliv způsobem ovlivnit. Nejčastěji se jedná o animace nebo přechody z cutscén.

<sup>28</sup> *Embodied Visions*. s. 145

<sup>29</sup> *Embodied Visions*. s. 100

videoklipové sekvence je hráč bez jakéhokoliv dalšího uvedení do příběhu vhozen do mlžné reality města, kde se hned vydává na stopu. Film je v tomto ohledu vstřícnější. Úvodní sekvence představuje divákům problémy malé Sharon, které uvádějí hlavní narativ snímku do pohybu. Navíc díky sekundární lince, tedy pátrání Chrise po zmizelé manželce, dostává divák další vodítka pro pochopení prostoru, kde se hlavní příběh odehrává. Tímto film částečně odkazuje na třetí díl herní série, *Silent Hill 3*, kde se hráč poprvé zhostil role protagonisty také ve skutečném světě, nikoliv pouze ve dvou alternativních realitách. Z této herní předlohy pak čerpá i pokračování filmové série z roku 2012, *Návrat do Silent Hill*.

Poměrně zásadní rozdíl je pak v druhé půli příběhu, kde se řeší vznik Silent Hillu tak jak existuje v době, kdy se příběh odehrává, s čímž souvisí celá skupina záporných postav příběhu označovaná jako The Brethren. Snímek se totiž, i když vychází v mnoha ohledech z herních předloh, snaží vytvořit kompletně alternativní verzi jak samotného městečka, tak i příběhu. S tím souvisí zmíněná změna z hlavního hrdiny na dvojici rodičů, ale i definice samotného města. Zatímco v herních titulech je město situováno jako turistická destinace v Maine, filmová verze Silent Hillu je odříznuté bývalé těžařské město v západní Virginii. Je zde tedy vytvořena iluze města duchů známého spíše z dob divokého západu, kdy obyvatelé těžařských měst po vydolování nerostného bohatství města postupně opustili. Zde však za opuštění města může požár, který zachvátil uhelný důl, který do doby, kdy se odehrává primární příběh, neustále doutná a dělá město neobyvatelným. Zatímco tedy v herní podobě se hráč pohybuje v prostoru obyčejného města uvrhnutého do dvou separátních alternativních realit díky vyvolávání Boha, filmová verze představuje město, kde díky snaze upálit děvče jako čarodějnici uvrhla skupina fanatiků dívku do nekonečného utrpení ve formě bezduché bytosti. Ta svoji duši totiž při procesu rozerval na dvě části a zbytek města zodpovědný za svůj osud uvrhla do nekonečného utrpení ve dvou alternativních realitách Silent Hillu. Její duše nabyla dvou forem, Dark Alessy a Sharon. První, reflektující její negativní emoce a pocity využívá jako prostředek, kterým tyranizuje město a po příjezdu i Rose. Druhá část její duše, která nabyla formu Sharon, dítěte, které Alessa pomocí Dark Alessy odnesla do sirotčince, byla adoptována před lety Rose a Chrisem.

Díky tomu je zde i rozdíl v dominantním motivu, tedy náboženství, víře a fanatismu. Zatímco v herní podobě se jedná o snahu přivést Boha na svět, ve filmové podobě je fanatismus skupiny vysvětlen pomocí čarodějnických procesů a odkazů na ně. I přes fakt, že oba tituly pracují s podobným množstvím nadpřirozena, filmové vysvětlení je sice více založené na fantazii a nadpřirozenu, ale zároveň bližší realitě právě díky procesům a fanatické vůdkyni sekty Christabelle.

Je zde i dostatek formálních podobností, kde se Christophe Gans rozhodl formální stránkou navazovat na odkaz prvního dílu herní série. Toto je jasné zejména v úvodu, kdy si nejen vypůjčuje dost z vizuálního stylu, využívá i velmi podobnou kameru a střih. Podobně jako hra tak pomáhá dotvářet poněkud nezvyklé snímání hrdiny/hrdinky, přičemž navíc dodává určitou hodnotu



familiárnosti pro hráče předlohy. Nedělá to ovšem tak násilnou formou jako třeba *Doom*, zejména díky faktu, že samotný herní *Silent Hill* částečně vychází z hororových klasik filmové produkce a částečně se přičinil o přetvoření žánru survival hororu v herním průmyslu do podoby, jak jej známe dnes. Vzájemné propojení filmového a herního stylu se pak zasloužilo o to, že mnohé, především vizuální postupy, které si hry vypůjčovaly z filmu a přetvářely je v herní podoby, poté zpětně slouží jako inspirace pro hororová béčka posledních let, jako třeba předělávka klasiky Wese Cravena *Noční můra v Elm Street* v režii Samuela Bayera.

Vrátím-li se k identifikaci, jsou zde zásadní rozdíly. V herní předloze jsme od začátku vázáni na Harryho a jeho úhel pohledu. Zatímco tedy rozpoznání jeho postavy probíhá ihned, spojení hráče s postavou na základě časoprostorového připojení<sup>30</sup> probíhá až s postupným odhalováním indicií zanechaných na ulicích města skrze komentáře Harryho, kdy dostáváme subjektivní pohled na věc, se kterým se můžeme snadno identifikovat. Plného spolčení s postavou dosahujeme v momentě, kdy je jeho morální dilema otázkou hráčské volby, a tedy přímo závislé na lidské interakci s předkládaným příběhem. Tuto možnost však snímek díky limitacím svojí formy nenabízí. Místo toho přináší dvojici charakterů, které jako hlavní kladné postavy, starající se rodiče, jsou ve filmové podobě předkládány k identifikaci pro diváky. Dominantnější roli zde oproti stereotypu muž x žena přebírá matka čelící přímé konfrontaci. Nicméně míra identifikace záleží především na vazbě na úhel pohledu našemu názoru bližší. Zde se tedy vyloženě nabízí bližší identifikace s Chrisem, neboť jako diváci nejsme omezeni pouze jeho úhlem pohledu, avšak díky skutečnostem známým divákům skrze dominantní Rose, je jeho sekundární linie běžnému divákovi bližší. Identifikace s hlavní postavou Rose je totiž zatížena vlivem narativu a postupným odhalováním jejího charakteru ve světle zvrátů a nových informací přístupných divákovi. Vazba na postavu skrze morální hodnocení jejího charakteru a chování se tak stává poněkud problematická a tím je ovlivněna i míra sympatií. Ke kompletnímu spolčení s postavou tak nedochází, stejně jako ke kompletní divácké identifikaci.

Filmové verzi se ovšem daří jedna poměrně zásadní věc - převod herní atmosféry do filmové podoby. Pokud je jedna věc, která je pro herní *Silent Hill* a jeho pokračování typická, je to právě tísnivá atmosféra městečka, kde hráč skrze hlavního hrdinu zažívá v průběhu celého herního narativu opakované momenty teroru a hororu. A to ať už jako bezradný otec pátrající v ulicích města po své zmizelé dcerce v *Silent Hill*, nebo jako manžel pátrající díky příchozímu dopisu po své manželce, která, jak se ukáže, je mrtvá jeho zaviněním v *Silent Hill 2*. Hráč v obou případech, stejně jako v dalších pokračováních série, zažívá znovu a znovu psychický teror pramenící z neznámého fikčního světa, kde je kauzalita toho našeho narušena. Identifikace s pocity hrdiny je kompletní, neboť jako hráč sám teprve odhaluje mechaniku prostoru, jeho konvence a jeho specifika. Tato skutečnost není ve filmové podobě plně převeditelná. Na rozdíl od hráče, je totiž divák filmové verze limitován pohledy a

---

<sup>30</sup> SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press, 1995, viii, 265 p. ISBN 01-981-8347-X.

volbami hlavních hrdinů. Pasivně přijímá pohledy obou hlavních charakterů, mezi kterými v závislosti na situaci přesunuje svoji identifikaci. Jak zmiňuje Grodal, není možné vidět situaci v jeden moment z pohledu dvou rozdílných osob, tedy být plně identifikován se dvěma postavami zároveň.<sup>31</sup> Tento přesun identifikace tak probíhá i několikrát v rámci sekvence, kde se oba hrdinové snímku vyskytují ve stejném prostoru, avšak odděleni paralelními realitami. Ačkoliv je tento element jedinečný pro filmovou adaptaci, do značné míry simuluje nadhled získaný díky přímé interakci s fikčním světem, který se ve filmu nevyskytuje. Pocit bezbrannosti uvnitř světa fungujícího vlastním řádem je přítomný v obou verzích titulu.

Je zde také přítomno několik prvků, které usnadní přechod od herního prostoru k tomu filmovému a zároveň nabídnou podobný, ne-li identický atmosférický zážitek v rámci filmu jako nabízí samotná herní předloha. Není to však jen díky vizuální stylizaci silně inspirované herní předlohou, ale také především díky hudebnímu doprovodu, který je složen z remasterovaných skladeb z herních předloh od japonského skladatele Akiry Yamaoky. Pro potřeby filmu byly vybrány skladby z prvních čtyř dílů herní série.

Scenárista Roger Avary také pro svůj scénář ke snímku využil inspiraci ve městě Centralia v Pensylvánii. Motiv města opuštěného kvůli hořícím úložištím uhlí čerpal do velké míry ze skutečné události, která se v tomto městě stala v roce 1962. Město, stejně jako filmová podoba Silent Hillu, je dodnes neobyvatelné. Film tak oproti kompletně fiktivní podobě herního města vytváří iluzi mýtického místa a nadpřirozených jevů skrze ukotvení narativu na základech skutečného světa. Je tak divácky částečně přístupnější k mentální rekonstrukci potřebné pro identifikaci s hrdiny uvnitř média, i když využívá stejné fiktivní postavy, dělení realit do paralelních verzí a nadpřirozené síly.

Pokud tedy zhodnotíme hráčský zážitek v přímém srovnání s filmovým, adaptace je i přes svoje místy značné rozdíly v rekreaci herního prostoru úspěšná. Interakce hráče uvnitř herního světa, která je pro předlohu tím hlavním vstupem skutečného světa do světa fikčního v jeho dvou paralelních alternacích, je ve filmové podobě nahrazena a vyvážena vstupem fiktivní reprezentace skutečného světa do narativu zbylých dvou obklopených nadpřirozenem. I přes rozdíly v hráčské a divácké recepci tak snímek i hra nabízí odlišně vnímanou zkušenost, která však vyvolává identickou emocionální reakci. V rámci stránek, na které jsem se v této práci rozhodl zaměřit, se tak jedná o nejkvalitnější adaptaci videohry na filmové plátno. *Silent Hill* navíc funguje i jako samostatný film mimo herní univerzum, který neklade na diváka potřebu znalosti herní série a je dekodovatelný sám o sobě.

---

<sup>31</sup> *Moving Pictures*. s. 100

### III. Uwe Boll

#### III.1 Počátky

Při sledování vývoje videoher a videoherních filmů nelze opomenout Uwe Bolla. Člověka, jehož filmová tvorba místy vyvolává vzpomínky na Eda Wooda<sup>32</sup> a jemu podobné. Scenárista, režisér a producent se nechvalně proslavil jako tvůrce, který se podílí majoritním podílem na tom, jaký kredit mají dnes videoherní adaptace. Do roku 2001 se jako autor podepsal pod pět snímků, které si sám produkoval a ke kterým si napsal scénář. Poté začal mířit výše a založil společnost Boll KG, skrze kterou dodnes financuje své filmy.

Jeho první videoherní adaptace přišla v roce 2003, konkrétně snímek *House of the Dead*. Hra od firmy SEGA pro automaty z roku 1997 je jednoduchou střílečkou, ve které hráč pomocí světelné pistole střílí nemrtvé na obrazovce, byla inspirována klasikami hororového žánru a pomocí svého příběhu dotvářela klaustrofobickou atmosféru domu zamořeného nemrtvými. Do něj se vydává agent se svým kolegou poté, co obdržel tísňové volání od své snoubenky. Po příjezdu na místo zjišťují, že dům je zároveň laboratoří šíleného vědce, který zamořil pozemky svými výtvary. Musí se jim postavit, zachránit snoubenku a zastavit šíleného vědce. Boll od tohoto konceptu úplně ustoupil a nabídl příběh party mladých lidí, kteří během pátrání po ostrovní taneční akci narazí na ostrov zamořený zombie, spojí se s nenakaženými přeživšími a bojují o přežití. Kritika film strhala, fanoušci byli rozhořčeni a zástupci společnosti SEGA se od filmu distancovali. Dodnes je ale tato adaptace jedním z mála filmů tohoto tvůrce, které se nakonec staly výdělečné, zejména díky trhu s DVD.

O dva roky později přišel snímek *Sám v temnotě*. Film nabídl relativně zvučné obsazení, což se ukázalo jako hlavní marketingový tah Bolla pro jeho dalších několik filmů. V Německu platil do roku 2005 daňový zákon pro filmaře, kdy investice do filmové tvorby stejně jako ztráty v následné distribuci byly odepsatelné z daní a kompenzovány státem na daňových úlevách. Díky tomu si mohl tvůrce dovolit natočit v rámci několika let hned několik komerčně neúspěšných filmů. Samotná adaptace si za předlohu brala survival horor *Alone in The Dark*, který byl zároveň jeden z prvních svého druhu. Příběh hry, hratelný skrze jednu ze dvou možných postav, se točí kolem návštěvy domu zvaný Decreto. Většina narativu je řešena tak, že hráči jsou odhalováni skrze knihy, které jsou umístěné v herním prostoru, části příběhu domu, a hráč se tak dozvídá, že dům před staletími sloužil k okultním praktikám a temné síly, které v něm a jeho okolí přebývají, donutily předešlého nájemníka k sebevraždě. Nyní je na hráči, aby vyřešil tajemství domu a dostal se z něj živý. I přes stáří hry se stále jedná o atmosférický zážitek, především díky evokaci prací H.P. Lovecrafta a Edgara Allana Poea, ze jehož díla *Pád domu Usherů* čerpá dílo hlavní inspiraci. Ze dvou postav byl pro další díly

---

<sup>32</sup> Podobně jako u něj, je jeho tvorba zatracována jak kritiky, tak diváky. Sdílí i podobné nadšení pro film, které prosazuje i přes neúspěchy jeho filmů.

série kanonizován soukromý detektiv Edward Carnby. Ačkoliv titulní postava filmové adaptace je člověk se stejnou identitou jako hrdina herní předlohy, filmový narativ není adaptací ani jednoho z do té doby vydaných dílů herní série. Jsou zde ovšem paralely a odkazy na herní díly, stejně tak jako na motivy použité v *Alone in the Dark II* a *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Samotná adaptace navíc byla původně plánována jako tie-in<sup>33</sup> koncept, který bude vydán zároveň s pátým dílem herní série. Od tohoto bylo ale nakonec upuštěno, pátý díl byl od základu přepracován, film vydán jako samostatná kapitola a v nové hře, která vyšla v roce 2008 pod názvem *Alone in the Dark*, zbylo jen minimum pojítek s filmem. Ani tato filmová adaptace se nesešla s kladným přijetím a na serveru RottenTomatoes dodnes čítá jen jedno procento kladných recenzí<sup>34</sup>. Snímek neuspěl ani komerčně, v kinech vydělal sotva polovinu svého rozpočtu.

### III.2 Nenávist fanoušků a kultovní postavení

Dalším snímkem tohoto tvůrce byl *BloodRayne*. Herní dvojdílná série vypráví příběh poloviční upírky pracující pro společnost, která se snaží svět zbavit upírů. Příběh prvního dílu se zabývá mystickými artefakty, které se snaží nalézt a využít nacistická armáda během druhé světové války v Argentíně a Německu. Hra je akční adventurou s hororovou atmosférou, vyprávějící fiktivní události druhé světové války. Druhý díl se pak ve fiktivní současnosti zaměřuje na hlavní hrdinku, která se snaží dopadnout svého upírského otce.

Ačkoliv filmový narativ obsahuje jak Brimstone society, tak Belialovy artefakty ze hry, nabízí odlišný příběh ve světě stylizovaném do středověkého/fantasy tématu. Místy až amatérské zpracování však podřívá nejen scénář, ale také nepřesvědčivé herecké výkony, které spíše než filmový herecký výkon připomínají předčítání na generální divadelní zkoušce. Opět negativní recenze a kasovní fiasko tentokrát podpořily i dvě herecké hvězdy snímku, Ben Kingley a Michael Madsen, kteří se hned v několika rozhovorech vyjádřili otevřeně proti kvalitám filmu.

Boll se definitivně zapsal na pozici herního adaptátora, kterého začaly odmítat velká studia v jednáních o licence na herní adaptace. Dalším snímkem, dokončeným rok po *BloodRayne*, je snímek *Ve jménu krále*. Snímek honosící se originálním distribučním názvem *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale* je adaptací videoherní série *Dungeon Siege* od společnosti Microsoft Game Studios. Díly této herní série se odehrávají na fiktivním kontinentu Aranna, kde narativ prvního dílu, ze kterého si filmová adaptace bere nejvíce, pokrývá království jménem Ehb. První díl nabízí hráči

---

<sup>33</sup> Produkt, který je vydáván zároveň s premiérou titulu nějaké značky. Většinou se jedná o propagaci titulu skrze titul na jiné platformě, reklamní titul doprovázející premiéru jiného titulu nebo doplňkový titul k jinému, například počítačové hry vydávané u příležitosti premiéry filmu.

<sup>34</sup> *Alone in the Dark*. *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: [http://www.rottentomatoes.com/m/alone\\_in\\_the\\_dark/](http://www.rottentomatoes.com/m/alone_in_the_dark/)

příběh farmáře, který je po útoku neznámých monster nucen vyhledat pomoc v nedaleké vesnici. Po cestě tam však zjišťuje, že hrozba monster sahá daleko za hranice vesnice a jeho farmy a celé království je v obležení nepřátelských sil. Hrdina se tedy s pomocí ostatních vydává zlikvidovat nejen samotné nepřátele, ale také jejich vůdce, který sídlí v hnízdě těchto monster pod hradem.

U této adaptace Boll podle scénáře Douga Taylora předvedl příběh do velké míry založený právě na tom herním. Hlavní hrdina, pojmenovaný jednoduše Farmář, se po útoku na svoji farmu vydává do vesnice zachránit syna a manželku. Zjišťuje však, že syn byl zabit a jeho žena byla unesena nepřátelskými vojáky. Ty vede kouzelník Gallian, kterého se farmář s dalšími vydává zastavit, a zachránit tak svoji ženu.

Ani větší pozornost věnovaná zdrojové látce však nepřinesla v konečném důsledku změnu. Snímek nabídl podfinancovanou výpravu, nekvalitní digitální triky, ale především chabý scénář plný prázdných dialogů, které v podobné podobě fungují ve hře, nicméně na filmovém plátně jsou bez výjimky k smíchu. Stejně jako u předešlých snímků se opět jednalo o kriticky negativně přijatý snímek, který se v kinech proměnil ve fiasko.<sup>35</sup>

V roce 2007 dokončil kromě neherního snímku *Seed*, také další dva filmy. Z pokračování *BloodRayne* pod názvem *BloodRayne 2: Deliverance* se stal direct-to-video sequel s přeobsazenou hlavní hrdinkou, neboť se drtivá většina obsazení a tvůrců jedničky odmítla podílet na pokračování. Společného se hrou měl titul z divokého západu, kdy se Rayne snaží zastavit upíra Billyho Kida a jeho armádu upířích kovbojů, ještě méně.

Tím zásadnějším snímkem roku ale byl pro německého režiséra film *Postal*. Společnost Running With Scissors si pro adaptaci své hry záměrně vybrala tohoto tvůrce. Herní předloha, která v době tvorby snímku čítala dva díly, patří mezi nejkontroverznější videoherní tituly vůbec. V obou dvou dílech se totiž hráči chopí role Dudea, typického Američana, který se ovšem vyžívá v destrukci, mrzačení a zabíjení lidí. Zatímco první díl herní série byl především o útěku tohoto psychopata před spravedlností, druhé pokračování tento koncept rozšířilo o větší míru nekorektního humoru a společensko-sociální kritiky na ploše průměrného amerického maloměsta. Ve filmové adaptaci Boll následoval vzor herního pokračování *Postal 2*, kde tvůrci dodali důraz simulaci psychopata. Film předvedl příběh, který nekorektně parodoval všechno a všechny. S herní předlohou měl snímek společné hlavně absurdní motivy a sekvence, do extrému zahnané stereotypy a společensko-kritický charakter, stejně jako nekorektní humor za hranicí dobrého vkusu. Boll navíc ve snímku využil fámy o financování svých filmů z nacistického zlata, které jako parodie sebe sama ve filmu potvrdil při otevření zábavního parku s německou tematikou, kde se nosí hitlerovské knírky a pásky přes ruce s nacistickou symbolikou. Do extrému zahnaný snímek však předvedl podobný zážitek jako samotná

---

<sup>35</sup> In the Name of the King. In: *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.rottentomatoes.com/m/in-the-name-of-the-king-a-dungeon-siege-tale/>

hra a tak se v rámci adaptace jedná alespoň u části diváků o úspěšné provedení herního materiálu ve filmové podobě. Nevypovídá to ovšem nic o dobrém vkusu, spíše jen o zdařilém napodobení nevkusnosti, nechutnosti a nekorektnosti v do absurda zahnaných tvarech, se kterou bodovala herní předloha, na filmovém plátně.

V roce 2008 se jako producent podílí na pokračování svého filmu *Alone in the Dark II*, zatímco jako režisér dokončuje snímek *Tunnel Rats* a také další videoherní adaptaci *Far Cry*. Zde film i hra sledují osudy bývalého vojáka Jacka Carvera, který se snaží ze spárů tropického ostrova zachránit ženu, kterou převážel, když zjistí, že ostrov je součástí projektu *Far Cry* zabývajícím se genetickou úpravou DNA, ve filmové podobě konkretizované hlavně na výrobu supervojáků. Stejně jako u předešlých adaptací se snímek setkal s negativní kritikou, opět díky těm samým prvkům, tedy scénář, herci, výprava a režie. Rok 2008 byl pro tohoto filmaře významný díky dvěma kauzám, ve kterých figuroval. Tou první byly reakce na jeho kritiku ostatních režisérů, zejména pak Michaela Baye. Poté co ho v tisku Boll nelichotivě označil, Bay mu na oplátku uštedřil skrze své fanouškovské stránky zprávu, že jej považuje za smutnou existenci. Celá věc měla dohru, když Němec tvrdil, že vyzval amerického režiséra na souboj v ringu a on výzvu přijal. Podobné řešení si vyzkoušel již v roce 2006, kdy vyzval do ringu ve Vancouveru čtyři kritiky jeho filmů, se kterými pak zápasil. Bay se k celé věci vyjádřil v tom smyslu, že nic takového není a nebude, že vše je ubohá snaha Bolla o propagaci sebe sama a jeho snímku *Postal*.<sup>36</sup> Ještě důležitějším momentem toho roku byla ale petice, která měla donutit německého tvůrce k odchodu do důchodu. Tento článek přinesl britský deník *The Guardian*.<sup>37</sup> Režisér označil jako dostatečný počet podpisů na petici jeden milion. Petice však v době psaní této práce měla jen 354 496 podpisů a sám režisér řekl, že vzhledem k dlouhé době, jaká uplynula od výzvy filmovým fanouškům, aby tuto petici podpořili, už nebude dál přikládat tomuto pokusu váhu, i kdyby někdy v budoucnu stanovenou hranici petice pokořila.

Po *Far Cry* se tvůrce na nějakou dobu od videoher vzdálil až do roku 2010, koncem kterého se dostává do distribuce další direct-to-video sequel jeho filmové série *BloodRayne*. Snímek *BloodRayne: The Third Reich* opět nevyužívá z herní předlohy mnoho. Hlavní zápletka se točí kolem pokusů nacistického doktora, který chce dosáhnout nesmrtelnosti vůdce tím, že jej naočkuje krví Rayne. Co se týče recepce snímku, do detailu se opakovala situace jako u druhého, respektive prvního dílu.

V roce 2011 uvedl další tři snímky. Jako první akční komedii *Blubberella*, která je parodická předělávka třetího dílu *BloodRayne*, kde si většina obsazení zopakovala buď své, nebo velmi podobné

---

<sup>36</sup> Michael Bay Responds to "Fucking Retard" Remark. *Kotaku.com* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://kotaku.com/378137/michael-bay-responds-to-fucking-retard-remark>

Bay vs. Uwe Boll Round 3: "Bay Agreed To Fight". *Kotaku.com* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: [http://kotaku.com/386426/bay-vs-uwe-boll-round-3-bay-agreed-to-fight-\[updated\]](http://kotaku.com/386426/bay-vs-uwe-boll-round-3-bay-agreed-to-fight-[updated])

<sup>37</sup> Director Promises to Retire if a Million People Demand it. *The Guardian* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.guardian.co.uk/film/2008/apr/07/news>

role. Dále uvedl polodokumentární kontroverzní drama *Auschwitz*, které podle režiséra mělo být odkazem pro novou generaci mladých lidí, pro které už dle jeho názoru neposkytují snímky jako *Schindlerův seznam* dostatečný stimul hrůz minulosti. Třetím snímkem, který v roce 2011 vyšel, bylo pokračování jeho herní adaptace *Ve jménu krále*. *Ve jménu krále 2* šlo do distribuce bez podtitulku odkazující na původní hru, neboť vydavatelé herní předlohy se opět od snímku distancovali a odmítli licencované jméno propůjčit pokračování. Boll v pokračování představil vojáka ze současnosti, který je vtažen časovým portálem do království Ehb, dějiště prvního dílu. Tam se přidává ke skupině bojovníků na cestě za vůdkyní temných nepřátel. Snímek je spíše než herní adaptací jen dalším z řady běčkových snímků tvůrce, který se spíše než hrou, volně inspiruje prvním filmem.

Člověk, který se díky daňovým zákonům v Německu dokázal vyšvihnout v jednoho z nejproduktivnějších nezávislých producentů i přesto, že většina jeho filmů byla ztrátových, by si možná zasloužil respekt. Musíme ale vzít v potaz, že na všeobecném tvrzení „filmy podle videoher za nic nestojí,“ má lví podíl. Dokázal tvořit dál, i když byl daňový zákon upraven, nezastavila ho ani vlna nevole jak ze strany diváků, tak ze strany fanoušků. Za svoje filmy obdržel hned několik ocenění Zlatá malina za nejhorší film a je i držitelem tohoto ocenění za celoživotní dílo. Jeho svérázné metody a reakce na kritiku se staly motivem dokumentárního snímku *Raging Boll* a on sám se nesmazatelně vryl svými filmy do paměti nejednoho diváka/hráče.

## IV. Snaha dobýt Mainstream

### IV.1 *Tomb Raider* a seriózní zájem producentů

Poté, co to několikrát videoherní tituly ve filmové podobě zkusily na filmovém plátně a některým se podařilo vydělat v kinech solidní peníze, rozhodli se filmoví producenti zkusit to jinak a v roce 2001 vznikla první áčková adaptace videohry. *Lara Croft - Tomb Raider* je adaptací videoherní série Tomb Raider. V té se hráč ujímá role archeoložky Lary Croft, kdy musí v honbě za mocným artefaktem pomoci svého důvtipu řešit hádanky, porážet nepřátele často v hodně exotických lokacích, zejména pak v prostorech hrobek a sklepení. Její dobrodružství tak vzdáleně připomínají ta od Indiana Jonese.

Snímek v hlavní roli s Angelinou Jolie na pozadí archeologického dobrodružství vypráví příběh o plánu Illuminátů na ovládnutí světa, kterému musí hlavní hrdinka zabránit. Nejednalo se o přímou adaptaci žádného z herních titulů, snímek se svým příběhem spíše pokoušel o podobný přístup, jako zvolil Mulcahy u svého *Resident Evil: Zánik*, tedy nabídnout pro hráče důvěrně známé motivy a podobně vrstvený příběh. To vše inspirované herním univerzem, nicméně v novém konceptu, který dokáže oslovit i diváky předlohou netknuté. Zatímco se ale převod hlavní hrdinky povedl, videohrami a herními mechanismy zvláště inspirované akční sekvence snímku podrazily nohy. Režisující Simon West se pokusil o efektivní vizuální stránku silně založenou na herních konvencích, která však ve filmovém korpusu do značné míry seriózního filmu v této formě jednoduše neseď. Potřebu variace herních sekvencí při převodu na plátno pak dokázala hned řádka snímků, které šly do distribuce až po *Lara Croft - Tomb Raider*. Neefektivně herní prostor a mechanismy využíval kupříkladu již zmíněný *Doom*, zatímco snímky jako *Gamer* nebo *TRON: Legacy* předvedly každý v jiném ohledu úspěšné adaptace videoherních postupů do filmového prostoru. V roce 2003 šel do distribuce film *Lara Croft - Tomb Raider: Kolébka života*. Pokračování přišlo se skromnějším rozpočtem a režie příběhu, který opět nevycházel přímo z žádné herní předlohy, se ujal Jan de Bont. Oba filmy byly nakonec výdělečné a v kinech vydělaly.

### IV.2 Komparace *Max Payne* s herní předlohou

Jednou z nadějných adaptací, ke které se upínaly naděje jak fanoušků, tak producentů, měla být adaptace herní série Max Payne. Snímek *Max Payne* z roku 2008 je z velké části založený na stejnojmenné hře od Remedy Entertainment, stejně tak jako na pokračování *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. Příběh policisty sázel hlavně na určitý druh reinkarnace film noir žánru ze 40. a 50. let opatřený moderním hávem v kombinaci s vlivy asijské kinematografie.



Hráč v roli policisty Maxe Paynea, vstupuje do života hrdiny v momentě, kdy po příchodu domů zjišťuje, že jeho manželka i dcerka se staly obětí fetišáků. Pod supervizí svého přítele z DEA infiltruje v utajení podsvětí New Yorku. Hlavní narativ začíná na zastávce metra, kde je při jejich setkání po třech letech jeho přítel Alex zastřelen a vina padá na Maxe. Hráč na ploše tří kapitol postupně stoupá kriminálním podsvětím New Yorku od malých ryb k lidem stojícím za distribucí a výrobou této drogy a zjišťuje, že útok na jeho rodinu nebyl náhodný a droga s názvem Valkýra je původně vládní vojenský program.

Narativ nabízí retrospektivně vyprávěný příběh, kde je hráč konfrontován se všemi vlivy ovlivňujícím charakter příběhu, a to ať již se jedná o hrdinovy pocity, myšlenky nebo zážitky, které formují jeho charakter. Poprvé se hráči s hrdinou setkávají na střeše budovy obklíčené policejními automobily. V tomto bodě začíná vyprávění, jehož se stávají hráči součástí. První vzpomínka, kterou si hráči v kůži hlavního hrdiny prožijí, je vražda jeho rodiny, která události celého narativu předcházela. Hráč má díky interaktivnímu zapojení v tomto momentu možnost již v úvodních momentech hry vytvořit emocionální pouto s hrdinou, neboť všechny náležitosti jeho příchodu až do nálezů svojí rodiny jsou prostřednictvím hráčské interakce. I přes fakt, že hlavní narativní linka probíhá tři roky po této události, hráči je poskytnuto právě její formou přímé napojení na hrdinovy pocity a vzniká tak plné spolčení s postavou<sup>38</sup>. V rámci hlavního narativu, kdy hrdina pomocí zbraně čistí ulice New Yorku od kriminálníků, se pak hráči mohou identifikovat se zlobou a touhou po pomstě, která hlavního hrdinu pohání. Hráč je s každým dalším segmentem příběhu směřován k plné identifikaci s charakterem Maxe, čímž dějové zvraty a odhalení přímo působí na emoce diváka.

Hra opírá svoji narativní strukturu o dobrou znalost literárního i filmového kánonu, navíc využívá dalších prvků pro kompletní usazení diváka do jeho duální role v recepci příběhu, tedy Juulův koncept dvou herních poloh.<sup>39</sup> V rámci vyprávění totiž nevyužívá jen komiksových stripů obdařených vyprávěním místo klasických cutscén, ale vzpomínající Max navíc poskytuje hráči v rámci vnitřního monologu během interakce další fragmenty narativu. Hráč je tedy zároveň emocionálním účastníkem příběhu, stejně jako jeho empirickým pozorovatelem.

Ačkoliv je však vyprávění příběhu hry hodně inspirováno filmy a filmovým prostorem, tvůrci filmové adaptace se rozhodli jít trochu jiným směrem. Převod na filmové plátno se neobešel bez transformace charakterů, úpravy vztahů mezi jednotlivými aktéry ani bez drastických zásahů do celého příběhu.

Filmový Max je policejním detektivem pracujícím pro oddělení odložených případů, který se stále nepřenese přes vraždu svojí ženy a dcerky. Nedlouho po začátku narativu je postaven do

---

<sup>38</sup> SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press, 1995, viii, 265 p. ISBN 01-981-8347-X.

<sup>39</sup> JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

podezření z vraždy. Aby případu přišel na kloub, přesvědčí sestru zavražděné, Monu Sax, aby mu pomohla najít pravé vrahy její sestry. Postupně odhaluje napojení svého přítele na novou drogu Valkýru a skutečný motiv vraždy jeho ženy a dítěte.

Znatelné rozdíly v příběhu předlohy a její adaptace jsou klíčové. Vezmeme-li hlavního hrdinu z herní předlohy, máme policistu s rodinou jako vrcholem jeho morálních hodnot, který je vrhnut do nerovnováhy vraždou svojí rodiny, dohnán k tříleté cestě za pomstou jako agent v utajení pod DEA a hledající vykoupení formou odplaty jeden proti všem. Ačkoliv je na začátku příběhu dohnán do pozice kriminálního, na jehož stopě jsou jak gangsteři, tak policejní jednotky, Max si stále udržuje svůj systém hodnot a smysl pro spravedlnost, stejně jako své místy až literární vyjadřování a sarkastický humor. Díky retrospektivnímu vyprávění a všudypřítomným komiksům je protagonista transformován do pravého ekvivalentu literárního hrdiny v herní podobě. Člověk věrný svému charakteru od začátku do konce, hnaný ospravedlnitelnou potřebou spravedlnosti. Je tedy na jedné straně postavou, snadno přístupnou divácké identifikaci, kdy hráč snadno simuluje jeho pocity v mentální simulaci jeho světa. Zároveň si ale jako pozorovatel vytváří sympatie k jeho charakterní postavě uvnitř narativu. Dle Smithových termínů<sup>40</sup> dochází ke kompletnímu spolčení s postavou na základě chování, sympatií a morálního hodnocení.

Naproti tomu filmová podoba hrdiny je odlišná. Ačkoliv je zde obsažen stejný výchozí bod narativu, tedy vražda rodiny, oba titulní charaktery sdílejí jen minimum podobností. Tím nejzásadnějším rozdílem je absence komplexnějšího charakteru. Filmový Max Payne je nespolečenský, mrzutý a zlomený člověk, pro kterého je posedlost případem vším. Kromě náznaků skepse tak nesdílí v konečném důsledku s herní předlohou téměř nic. Což jen dokládá absence jakékoli sofistikovanosti v jeho vyjadřování, sarkastických komentářů či snad čehokoliv jiného, co by rozšířilo jeho charakter za hranice vymezené postavy policisty na cestě za pomstou za každou cenu. Ačkoliv tak divák nemá problém se identifikovat s jeho cílem a emočně simulovat jeho pocity, jako postava postrádá jakoukoliv přidanou hodnotu, která by z něj dělala charakterního člověka, spíše je dvourozměrnou loutkou v pasti narativu. Divák nemá problém simulovat pocity a emoce na základní úrovni, dochází tedy k rozpoznání a spojení s postavou, nicméně ke spolčení nikoliv. Herní podoba navíc zejména díky notným inspiracím u detektivů z film noir ale také u dalších filmových akčních hrdinů jako Tequilla<sup>41</sup> nebo Joe Hallenbeck<sup>42</sup>, nabízí dostatečně konzistentní charakter proto, aby byl snadno rozpoznatelný i mimo kontext samotného titulu.

Snaha o zjednodušení však není jen problémem hlavní postavy, ale i všech ostatních. Jistě, bylo by hodně naivní předpokládat, že by bylo možné do detailu převést veškeré postavy a zákulisní

---

<sup>40</sup> SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press, 1995, viii, 265 p. ISBN 01-981-8347-X.

<sup>41</sup> *Hard Boiled* [Lat sau san taam] [film]. Režie John WOO. Hong Kong, 1992.

<sup>42</sup> *Poslední skaut* [The Last Boy Scout] [film]. Režie Tony SCOTT. USA, 1991.

machinace do filmové podoby. Jak tvrdí Juul ve své eseji, filmy podle her nepřejímají narativ tak, jako je tomu u převodu z novely<sup>43</sup>. Ve hře je hráč konfrontován několika úrovněmi společenských vrstev přes kriminálníky na té nejnižší úrovni, pomatence závislé na Valkýře jako je i vysoce postavený mafián Jack Lupino, celou mafiánskou rodinu Puncinellových až do vedení Aesir Corporation, kde odhaluje kompletní strukturu celého společenského žebříčku. Do filmové podoby se ovšem dostal jen zlomek postav z předlohy, což na jednu stranu napomáhá iluzi konzistentnosti filmového příběhu, nicméně na druhou stranu oslabuje jak vrstvení příběhu, tak motivace jednotlivých postav.

Tvůrci filmu zvolili jako hlavní trio Max, Jack Lupino a B. B. Hensley. V herní předloze je Jack Lupino jednou z vůdčích osobností Puncinellových, B. B. je minoritním charakterem v pozadí, který uvádí události samotného herního prostoru do pohybu vraždou Alexe, zatímco hlavní antagonistkou hry je Nicole Horne, CEO Aesir Corporation. Ve filmu je role Nicole Horne v příběhu transformována spíše do charakteru B. B. Hensleyho, zatímco sama zůstává jen vedlejším charakterem v pozadí. Jack Lupino je oproštěn od napojení na mafii a spíše než šílenec zabývající se satanismem, je vykreslen jako psychopatický voják pod vlivem Valkýry, který je po většinu filmového narativu profilován jako hlavní záporná postava. B. B. Hensley je pak místo agenta DEA, který zároveň působí jako špion pro Horne, ve filmu představen jako bývalý kolega otce Maxe z doby jeho působení u policejního sboru, v současné době šéf ochranky společnosti Aesir. Max jej považuje za svého jediného přítele do momentu finálního narativního twistu, kdy zjistí, že za produkcí a distribucí drog stál od začátku on. Přejímá tak roli strůjce všeho zla.

Zatímco se v herním prostoru hráč ocitá uprostřed války dvou mafií, ruské a mafiánské rodiny Puncinellových, vidí obrovský dopad, který droga na město a jeho obyvatele má. Ve filmu je ovšem celá problematika mocenských bojů v New Yorkském podsvětí, kdy se Max stává pomyslnou ručičkou na vahách, úplně vynechána. Kromě několika feťáků, jedné párty a okruhu Lupinových nejbližších však ve filmu droga není představena jako závažný problém sužující celé město.

Kromě absence důležitých postav jako je vůdce ruské mafie, Vladimír Lem, v prvním díle spojenec Maxe, který se v druhém díle, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, díky touze po moci postupem času ukáže jako hlavní antagonista celého příběhu, je zde hned několik nesrovnalostí i u dalších postav. Mona Sax, femme fatale hlavního hrdiny v herním pokračování je ve filmu povýšena na místo jedné ze zásadních postav v narativu založeném na prvním díle, kde herní Mona hrála jen minoritní roli. Herní Mona není klasicky vyobrazenou ženou, spíše je s postupem narativu vykreslována jako ženská verze charakteru hlavního hrdiny, na opačné straně zákona, nicméně s podobným morálním kodexem, kterým se řídí hlavní hrdina. Je hybatelkou příběhu na pozadí, a tak nepostradatelnou součástí osudu Maxe Paynea. V pokročilejších fázích hry navíc dostává její příběh

---

<sup>43</sup> JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

prostor a oba charaktery se sbližují a utvářejí jednotnou entitu bojující na obou stranách barikády za stejným cílem, utvářející spolu variaci na noirovou romanci. To se odráží i na hráčské identifikaci, která probíhá i v jejím případě, zejména díky několika momentům hratelným s její postavou. Hráč se tak v pokračování původní hry má možnost plně identifikovat se dvěma dominantními postavami a dostává komplexní pohled na narativ z pohledu dvou odlišných hrdinů. Filmová verze této hrdinky dostává v rámci příběhu jinou roli. Je představena jako chladnokrevná obchodnice s blíže nespécifikovanou komoditou disponující vlastními bodyguardy. Do filmového narativu je zapojena díky vraždě její sestry Natashy. Přes prvotní podezření hlavního hrdiny se stává jeho spojencem, hnaná pomstou stejně jako Max. Její charakter ovšem postrádá jakýkoliv vnitřní rozvoj, stejně jako Maxův. Absence ozbrojených ochránců a obavy o Maxův osud v pozdějších fázích sice naznačují potenciál pro vnitřní rozvoj, nicméně na ten už řada nepříjde a končí v pozici, kdy její postava neprochází kompletní katarzí a nenabízí tak díky absenci výrazného charakteru stejný prostor pro diváckou identifikaci uvnitř filmového díla, jako tomu je v tom herním. Stejně jako v případě filmového Maxe neprobíhá úplná identifikace a subjektivní přístup k hrdince, stejně jako morální hodnocení a vazba na postavu probíhá jen ve velmi omezeném množství. Podobná transformace hrdinů probíhá i u ostatních minoritních postav.

Dalším aspektem výrazně ovlivňujícím recepci příběhu a celé problematiky je samotná droga. Záměr, se kterým byla vyrobena, je identický v obou případech, nicméně její účinky a jejich využití v rámci narativu je odlišné. V herní podobě hráč, zejména v prvních kapitolách hry potkává značné množství závisláků, ve kterých droga vyvolává animální chování a psychotické stavy s výrazným verbálním projevem zahrnujícím odkazy na náboženskou tematiku, zejména ve formě severské mytologie. Ve filmové podobě se psychotické stavy uživatelů této drogy projevují především halucinacemi, a to jak zvukovými, tak vizuálními, kdy lidem pod vlivem ožívají v mysli démonické varianty andělů ze severské mytologie dávající název samotné droze, kteří je dohání k nepřítčnosti (Obrázek IV.2.1). Je zde také kontrast ve vztahu hlavního hrdiny k droze. Zatímco ve filmové verzi, Max drogu užije před závěrečnou konfrontací, aby odvrátil podchlazení a zástavu srdce, a poté bojuje sám s halucinacemi (Obrázek IV.2.1 a Obrázek IV.2.2), v herní verzi tvoří účinky drogy samostatné prology mezi kapitolami. V nich hrdina, otráven drogou, bojuje s vlastním podvědomím. Tyto až hororové momenty dávají neobyčejnou možnost hráči proniknout přímo do mysli uživatele drogy. Hráč prochází labyrinty s pozměněnými fyzikálními zákony (Obrázek IV.2.3), za zvuků týrané manželky a plačícího dítěte se snaží v prázdnotě vyplněné jen poletujícím krvavým peřím po přerušované krvavé stopě najít cestu ven (Obrázek IV.2.4) a také čelí sám sobě a svým největším obavám (Obrázek IV.2.5).

Tento zdánlivě zanedbatelný rozdíl má ale výrazný dopad na diváckou identifikaci, zaměříme-li se na samotný akt simulace vnitřních pocitů postavy uvnitř nás jako člověka ovlivněného vizuální fikcí. Filmová verze vidin pod vlivem drogy vyvolává v divácích poměrně živou představu o tom, jak

na člověka droga působí a dokáže se tak do značné míry identifikovat a simulovat vnitřní pocity, které její uživatel zažívá. Vystává ovšem otázka, proč by někdo dobrovolně podobnou drogu bral, když smysl braní drog je útek z reality nebo uvolnění, ne jistota tzv. „bad tripu“. V herní podobě je pak droga představena jako silná droga narušující vnímání reality a způsobující halucinace, podobná například LSD nebo DMT. Hráč v sekvencích zažívá podvědomou konfrontaci s těmi nejsilnějšími emocemi, které hrdina prožil, tedy vražda jeho ženy a dítěte. Díky této zkušenosti je hráčská identifikace daleko snadnější a silnější, neboť stejně jako hrdina, i hráč u těchto momentů skrze hrdinu byl, a tato halucinace tak působí i na jeho emoce a smysly.

Další zlomový moment je adaptace vizuální stránky a herních mechanismů. Max Payne je střílečkou z pohledu třetí osoby, která se otevřeně hlásí ke klasikám akčního a film noir žánru. Tomu odpovídá design prostoru a samotný gameplay. Kromě silné inspirace v knižních dílech jednoho z neznámějších autorů detektivních příběhů Mickeyho Spillanea je hra silně založená na akčních filmech, především hongkongské produkce, zejména pak režiséra Johna Woo. Z tvorby tohoto filmaře pak tvůrci jak v herním mechanismu, tak v postavě hlavního hrdiny citují snímky *Killer* a především *Hard Boiled* a jeho hlavního představitele, inspektora „Tequillu“ Yuena. Max Payne je také první akční hrou využívající zpomalený čas jako regulérní prvek herního mechanismu, který proslavil snímek *Matrix* v roce 1999.

Hráči procházejí jednotlivé úrovně, ve kterých pomocí principu jeden proti všem eliminují nepřátele v lineárně navrženém prostoru, který často obsahuje předměty, které vyvolají další komiksový strip a tím hráči zprostředkují další část narativu. V tomto mechanismu mají k dispozici doplňující se možnost zpomalovat čas v prostoru, tím dostávají výhodu rychlejší reakce na nepřátelské akce. Herní mechanismus tímto simuluje archetyp filmového akčního hrdiny jako obratného pistolníka, který má mnohdy navrch i nad dobře vycvičenými vojenskými jednotkami. Zpomalený čas je tak pouze vlastností *subject-actanta* herní předlohy, ostatní postavy tuto vlastnost nemají, ani nejsou zvýhodněni, jako je on.

Snímek nabízí zejména v první půli překvapivě malé množství akce. Film sice otevírá první násilnou sekvenci na Roscoe Street Station konfrontací feťáků (Obrázek IV.2.6), tedy podobné uvedení do hlavního příběhu po úvodním představení hrdiny, jako nabízí samotná hra sekvencí přestřelky na stejné stanici (Obrázek IV.2.7), avšak první akčněji laděnou sekvencí ve stylu těch, ze kterých je hra složena, je až přestřelka v sídle společnosti Aesir Corporation, hodinu po začátku snímku. Co je ovšem ještě zásadnější, než množství akčních sekvencí, je jejich charakter. Ve hře je překonávání nepřátel řešeno charakteristickými úskoky stranou ve zpomaleném čase (Obrázek IV.2.8). Film tuto zásadní stránku interaktivní části herní předlohy nevyužívá, nepřejímá a nabízí ji jen jednou při útěku před ochrankou v poněkud nešťastné modifikaci (Obrázek IV.2.9). Podobný osud potkal i další klíčový prvek, tedy zpomalování času, které se ve snímku vyskytne dvakrát, v obou případech

poměrně zbytečně.

Jedním z mála prvků, který se naopak převést povedl, je soundtrack dokreslující noirovou atmosféru celého příběhu. A to i v okamžicích, kdy vizuální stránka tento koncept narušuje. Marco Beltrami a Buck Sanders na svém hudebním doprovodu použili podobný výběr hudebních nástrojů jako u předlohy Kärtsy Hatakka a Kimmo Kajasto. Kompozice temných motivů z houslí, viol a cello s dominantním rozladěným klavírem s přehledem vytváří identicky drásavou atmosféru jako doprovod hry, a to i přes absenci hlavního herního motivu na cello.

Proti snímku se ohradila nejen značná část recenzentů a hráčů, ale i producent původního titulu a CEO společnosti 3D Realms, Scott Miller. Ten ve svém prohlášení na adresu filmu nešetřil kritikou a jako hlavní problém snímku uvedl nesrovnalosti příběhu a problémové vykreslení postavy hlavního hrdiny, se kterým se mají, díky absenci klíčových detailů minimálně v první části, diváci problém identifikovat<sup>44</sup>.

#### IV.1 Jerry Bruckheimer a jeho *Princ z Persie*

V roce 2004 jeden z nejznámějších producentů v Hollywoodu, Jerry Bruckheimer, zakoupil práva na zfilmování herní franšizy Prince of Persia. První díl v novodobé historii, *Prince of Persia: The Sands of Time*, sklízel od svého vydání o rok dříve pochvalu kritiky a Bruckheimer začal jednat s majiteli práv na herní značku kvůli jejímu zfilmování. O čtyři roky později režisér Mike Newell začal natáčet a o další dva roky později se *Princ z Persie: Písky času* dostal do kin. Do dnešního dne se jedná o nejnákladnější videoherní adaptaci s rozpočtem 200 milionů dolarů a s výtělkou přes 335 milionů se jedná také o nejnákladnější adaptaci v kinech, nicméně s přihlédnutím k rozpočtu se ani zdaleka nejedná o nejziskovější.

Hra, stejně jako třeba *Tomb Raider*, skládala svůj herní prostor především z překonávání překážek a porážení nepřátel. To je i jeden z prvků, které filmová verze z velké části přejímá, neboť značnou část filmu zabírají akčněji položené sekvence s notnou dávkou kaskadérských kousků, které předvádí filmový princ v podobném duchu jako ten herní.

Příběh snímku si svůj narativ s menšími úpravami vypůjčoval právě ze zmíněné videoherní předlohy s několika málo odkazy na další dvě pokračování herní trilogie *Prince of Persia: Warrior Within* a *Prince of Persia: The Two Thrones*. Jak herní trilogie *The Sands of Time*, tak filmová podoba využívala jako hlavní prvek narativu moc dýky a písků času. Bruckheimer doufal, že se snímek stane novou značkou, jakou pro něj byli i supervýděleční Piráti z Karibiku, a tak bude mít dost důvodů

---

<sup>44</sup> 3D Realms "Bewildered" by Max Payne Flick. *EDGE* [online]. 2008 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.edge-online.com/news/3d-realms-bewildered-max-payne-flick/>

proto, natočit filmy podle všech tří dílů.

Kritika film strhala a v kinech se s ohledem na rozpočet o kasovním úspěchu taky mluvit nedalo. Plány na další díly tak byly odsunuty na neurčito. V kinech poté následovala ještě trojice snímků. *Resident Evil: Afterlife* i *Resident Evil: Odveta* byly komerční úspěchy vydělávající několikanásobky svých rozpočtů i přesto, že podobnosti s herní předlohou u těchto dílů už téměř vymizely. Třetí film ze zmíněné trojice, *Návrat do Silent Hill*, sice v kinech také vydělal, nicméně kvalitativní úspěch původního filmu nezopakoval. Michael J. Bassett na postu režiséra a scenáristy druhého dílu přivedl do kin snímek, který opustil atmosféru a formu předvedenou Christophem Ganssem v prvním *Silent Hill*, a spíše se zaměřil na příběh hlavní hrdinky, bližší hororové šabloně filmové tvorby. Simulace několika prostorů vymizela do pozadí a ze snímku, který do značné míry úspěšně evokuje herní prostor, se stala poměrně běžná hororová podívaná průměrných kvalit, která spíš působí jako film inspirovaný třetím dílem herní série, než jeho adaptace. *Návrat do Silent Hill* byl také v době psaní této práce poslední v kinech uvedenou videoherní adaptací.

## Závěr

Opakujícím se prvkem, který se vyskytl téměř u každé komparace, s výjimkou snímku *Silent Hill*, je neúspěch herních adaptací při vytvoření stejného či podobného zážitku jako nabízí předloha. Stejně jako se s největší pravděpodobností nikdy nedočkáme okamžiku, kdy Hercula Poirota uvidíme pobíhat jako japonského detektiva s plazmovou puškou nahánějícího vetřelce, nemělo by se stávat téměř pravidlem, že jsou herní hrdinové transformováni nejen mimo svůj charakter a příběh, ale také mimo svůj formát a žánr. Nikde není samozřejmě definováno, že film musí adaptovat svoji předlohu doslovně. Nicméně i jako hráči vnímáme, jak na nás hra působí, jaké v nás vyvolává emoce a jaké na ni máme reakce.

Pokud je tedy film adaptací nějakého herního titulu a užívá jméno již ověřené značky, měl by nám jako divákům nabídnout stejně vzrušující, emocemi nabitý zážitek, jaký poskytovala hra. I přes absenci interakce oproti své předloze by tak měl divákovi film zprostředkovat co nejvěrnější zážitek, identický nebo velmi podobný, s možností identifikace i pro diváky herním průmyslem netknuté. Jak Juul ve své práci<sup>45</sup> zmiňuje, hráč není jen participantem uvnitř herního prostoru, je také empirickým subjektem postaveným mimo herní prostor.

Jak však ukazuje tento text, tento přístup je spíše výjimkou než pravidlem. Videoherní adaptace často používají zdrojové hry jen jako určitá omezení, spíše než jako mapu k diváckým, potažmo hráčským emocím. Herní narativ je oproti filmovému specifitější a značná část jeho specifik ve filmovém prostoru nefunguje. Přístup k prostoru i času je u obou médií odlišný, stejně tak jako ve filmu znatelné omezení postav, což se musí odrazit i ve výsledné adaptaci. Hry nejsou druhem interaktivního filmu a už jen z jejich principu nikdy nebudou, neboť sebevíce lineární hra má v sobě daleko více interaktivity než kterýkoliv interaktivní film.

Dokud však filmoví tvůrci nebudou věnovat převodům her do filmové podoby potřebnou péči, situace se nezmění. Filmová adaptace se snaží často herní hrdiny a jejich příběh prodat jako něco jiného, a tak je nasnadě se pozastavit nad názorem Gabe Newella, ředitele Valve Corporation, člověka stojícího za herní sérií Half-Life a největší digitální distribuční platformou Steam. I přes fakt, že je filmovým fanouškem, již několikrát odmítl filmovým producentům prodat práva na svoji hru. V rozhovoru pro server EuroGamer uvedl na téma videoherních adaptací proč. „*Jsou to (videoherní filmy) jednoduše špatné filmy. Filmy, které by nikdy neměly vzniknout. Jsem fanouškem filmu a rád chodím do kina, ale nemáme důvod proč naše hry nechat adaptovat. Není to o tom, že by nám nabídli*

---

<sup>45</sup> JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet



(producenti) gigantické sumy peněz se slovy ‚pojdte, zničíte vaši hru.‘ Nabídnou vám jen drobné, jakoby se vůbec nesnažili vás uplatit do toho, abyste udělali špatný film. ... Pokud to nebude skvělý film, tak strhující jako byla samotná hra, pak nikdy nevznikne.“<sup>46</sup>

K podobným závěrům, do značné míry potvrzujícím toto tvrzení, jsem se dostal i v této práci. Pomineme-li interakci jako zásadní rozdíl mezi herní předlohou a filmovou adaptací, díky které má hráč možnost příběh v limitech stanovených herním mechanismem prožít a pozměnit, vnímáme hry a film do velké míry podobně<sup>47</sup>. Identifikujeme se s hlavními hrdiny, prožíváme jejich příběh v námi vytvořené mentální simulaci fiktivního světa, jsme schopni reagovat jak na děj ve filmovém, tak herním prostoru. Herní filmy ale tuto skutečnost značně přehlížejí a spíše než přinášet zkušenost z herního příběhu ve filmové podobě, se snaží přiživit na komunitě hráčů a vydělat peníze na zavedené značce mimo filmový průmysl.

Filmoví producenti jednoduše zatím nevěnovali adaptacím dostatečný čas i finance, aby se na stavu těchto specifických adaptací něco změnilo. Svět videoher dozajista nabízí dostatečně velkou zásobu zfilmovatelných příběhů, nicméně jejich převod na filmové plátno není tak jednoduchý, jak si studia často myslí. Má-li být hra převedena do filmové podoby, je třeba, aby divákovi přinášela podobný zážitek, jaký nabízela původní hra. Chceme-li tak převést videohru na filmové plátno adekvátním způsobem, musí tvůrce být zároveň hráčem, ne jen svoji adaptaci zakládat na poznámkách a částích hry vytržených mimo kontext. Stejně tak jako nejde napsat adaptace na *Pýchu a předsudek*, aniž byste knihu několikrát od začátku do konce přečetli, nejde napsat filmovou adaptaci hry, aniž byste příběh hlavního hrdiny prožili na vlastní kůži a nechali se jím strhnout. Hru musíte prožít, nechat ji na vás zapůsobit, vyvolat ve vás emoce a identifikovat se jak v prostoru, ve kterém se odehrává, tak s jejími hrdiny, jejichž příběhy vypráví.

Vrátím-li se tak na závěr ke srovnání s komiksovými adaptacemi, herní adaptace toho mají s nimi mnoho společného. Celé odvětví nabízí nepřehlednou zásobu materiálu, který však ve filmovém prostoru oproti tomu komiksovému ještě nenašel svoji tvář. Aby totiž komiksové adaptace stanuly na vrcholu mezi blockbustery, byl by potřeba seriózní zájem tvůrců, producentů a spolupráce s lidmi stojícími za předlohami. Videoherní adaptace nemají podobnou péči a v současné době je stále jejich postavení spíše jako licencovaná značka než jako materiál hodný nákladné adaptace. V současnosti se filmoví tvůrci stále snaží nalézt úspěšný vzorec, jak převést hry na filmové plátno a úspěšně překonat zátěž interaktivitu, se kterou přichází herní předloha. Připravované videoherní adaptace velkých značek jako *God of War*, *Assasins Creed* nebo třeba *Warcraft* na této situaci možná něco změní,

---

<sup>46</sup> Opening the Valve: Gabe Newell and co. on Hollywood, Episode One and future expansions. *EuroGamer* [online]. 2006 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: [http://www.eurogamer.net/articles/i\\_valve\\_060606?page=2](http://www.eurogamer.net/articles/i_valve_060606?page=2) .

Vlastní překlad

<sup>47</sup> Viz, Grodal – PECMA Flow, *Moving Pictures*. Str. 145.

nicméně ani zde se nejedná o sázku na jistotu. Herní adaptace se totiž stále nedostaly za hranice metody pokus-omyl.

## **Resume**

The aim of this thesis is to demonstrate a variety of approaches to Video Game adaptation into a moving picture. This will be achieved through the analysis of individual video games and applying the same approach to their later full-length movie adaptation. The main emphasis will be placed on the stylistic elements of the original medium and their transformation into the film medium, as well as the comparison of the narrative. Comparisons are based on theoretical studies of individual media. The film part will be based primarily on material written by David Bordwell, Kristin Thompson and Torben Grodal. The video game part is based on theoretical essays from independent field of studies, game studies. The introduction will present a brief introduction to the history of this particular field, as well as its basic methodology. The core element of this work will focus on the analysis and comparison of various film adaptations of their game models. Sample films are selected from a wide variety of different approaches to the issue. Namely, the work will be based on the first video game movie *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen*, the first feature film *Super Mario Bros.*, as well as latter movies *Max Payne* and *Silent Hill*. A separate chapter is dedicated to the film series of *Resident Evil* and *Mortal Kombat*. The work will also consist of chapter dedicated to the German director Uwe Boll, especially his unique approach to film adaptation of video games, demonstrated his movies *Far Cry* and *BloodRayne*. It will then generalize the specificity of this kind of film adaptation.

## Seznam odborné literatury, pramenů a jiných zdrojů

### Prameny

### Filmy

**Alone in the Dark II** (2008)

Originální název: Alone in the Dark

Režie: Michael Roesch, Peter Scheerer

Scénář: Michael Roesch, Peter Scheerer

Distribuce: Universal Studios Home Entertainment, 2010

**BloodRayne** (2006)

Originální název: BloodRayne

Režie: Uwe Boll

Scénář: Guinevere Turner

Distribuce: Boll KG Productions, 2006

**BloodRayne 2: Vykoupení** (2007)

Originální název: BloodRayne II: Deliverance

Režie: Uwe Boll

Scénář: Christopher Donaldson, Neil Every

Distribuce: Majesco Entertainment, 2007

**BloodRayne: The Third Reich** (2010)

Originální název: BloodRayne: The Third Reich

Režie: Uwe Boll

Scénář: Michael Nachoff

Distribuce: Phase 4 Films, 2010

**DOA: Na život a na smrt** (2006)

Originální název: DOA: Dead or Alive

Režie: Corey Yuen

Scénář: J.F. Lawton, Adam Gross, Seth Gross

Distribuce: Universal Pictures, 2006

**Doom** (2005)

Originální název: Doom

Režie: Andrzej Bartkowiak

Scénář: David Callahan, Wesley Strick

Distribuce: Universal Pictures, 2005

**Dvojitý drak** (1994)

Originální název: Double Dragon

Režie: James Yukich

Scénář: Michael Davis, Peter Gould

Distribuce: Gramercy Pictures, 1994

**Far Cry** (2008)

Originální název: Far Cry

Režie: Uwe Boll  
Scénář: Michael Roesch, Peter Scheerer, Masaji Takei  
Distribuce: 20th Century Fox, 2008

**Gamer** (2009)

Originální název: Gamer  
Režie: Nevelldine/Taylor  
Scénář: Nevelldine/Taylor  
Distribuce: Lionsgate, 2009

**Hard Boiled** (1992)

Originální název: Dip huet seung hung  
Režie: John Woo  
Scénář: John Woo, Barry Wong  
Distribuce: Golden Princess Film Production Limited, 1992

**Hitman** (2007)

Originální název: Hitman  
Režie: Xavier Gens  
Scénář: Skip Woods  
Distribuce: 20th Century Fox, 2007

**House of The Dead** (2003)

Originální název: House of The Dead  
Režie: Uwe Boll  
Scénář: Mark A. Altman, Dan Bates  
Distribuce: Artisan Entertainment, 2003

**Killer** (1989)

Originální název: Dip huet seung hung  
Režie: John Woo  
Scénář: John Woo  
Distribuce: Media Asia, 1989

**Lara Croft - Tomb Raider** (2001) - DVD

Originální název: Lara Croft: Tomb Raider  
Režie: Simon West  
Scénář: Patrick Massett, John Zinman  
Distribuce: Paramount Pictures, 2001

**Lara Croft - Tomb Raider: Kolébka života** (2003)

Originální název: Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life  
Režie: Jan de Bont  
Scénář: Dean Georganis  
Distribuce: Paramount Pictures, 2003

**Matrix** (1999)

Originální název: The Matrix  
Režie: Andy Wachowski, Larry Wachowski

Scénář: Andy Wachowski, Larry Wachowski  
Distribuce: Warner Bros. Pictures, 1999

**Max Payne** (2008)

Originální název: Max Payne  
Režie: John Moore  
Scénář: Beau Thorne  
Distribuce: 20th Century Fox, 2008

**Mortal Kombat** (1995)

Originální název: Mortal Kombat  
Režie: Paul W. S. Anderson  
Scénář: Kevin Droney  
Distribuce: New Line Cinema, 1995

**Mortal Kombat 2: Vyhlazení** (1997)

Originální název: Mortal Kombat: Annihilation  
Režie: John R. Leonetti  
Scénář: Brent V. Friedman, Bryce Zabel  
Distribuce: New Line Cinema, 1997

**Návrat do Silent Hill** (2012)

Originální název: Silent Hill: Revelation 3D  
Režie: Michael J. Bassett  
Scénář: Michael J. Bassett  
Distribuce: Lionsgate, 2012

**Noční můra v Elm Street** (1984)

Originální název: A Nightmare on Elm Street  
Režie: Wes Craven  
Scénář: Wes Craven  
Distribuce: New Line Cinema, 1984

**Noční můra v Elm Street** (2010)

Originální název: A Nightmare on Elm Street  
Režie: Samuel Bayer  
Scénář: Wesley Strick, Eric Heisserer  
Distribuce: New Line Cinema, 2010

**Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly** (2003)

Originální název: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl  
Režie: Gore Verbinski  
Scénář: Ted Elliott, Terry Rossio  
Distribuce: Walt Disney Pictures, 2003

**Postal** (2007)

Originální název: Postal  
Režie: Uwe Boll  
Scénář: Uwe Boll, Bryan C. Knight  
Distribuce: Vivendi Entertainment, 2008

**Princ z Persie: Písky času (2010)**

Originální název: Prince of Persia: The Sands of Time

Režie: Mike Newell

Scénář: Boaz Yakin, Doug Miro, Carlo Bernard

Distribuce: Walt Disney Studios Distribution, 2010

**Resident Evil (2002)**

Originální název: Resident Evil

Režie: Paul W. S. Anderson

Scénář: Paul W. S. Anderson

Distribuce: Screen Gems, 2002

**Resident Evil: Apokalypsa (2004)**

Originální název: Resident Evil: Apocalypse

Režie: Paul W. S. Anderson

Scénář: Paul W. S. Anderson

Distribuce: Screen Gems, 2004

**Resident Evil: Zánik (2007)**

Originální název: Resident Evil: Extinction

Režie: Russell Mulcahy

Scénář: Paul W. S. Anderson

Distribuce: Screen Gems, 2007

**Resident Evil: Afterlife (2010)**

Originální název: Resident Evil: Afterlife

Režie: Paul W. S. Anderson

Scénář: Paul W. S. Anderson

Distribuce: Screen Gems, 2010

**Resident Evil: Odveta(2012)**

Originální název: Resident Evil: Retribution

Režie: Paul W. S. Anderson

Scénář: Paul W. S. Anderson

Distribuce: Screen Gems, 2012

**Sám v temnotě (2005)**

Originální název: Alone in the Dark

Režie: Uwe Boll

Scénář: Elan Mastai, Michael Roesch, Peter Scheerer

Distribuce: Lionsgate, 2005

**Seed (2007)**

Originální název: Seed

Režie: Uwe Boll

Scénář: Uwe Boll

Distribuce: Vivendi Entertainment, 2007

**Silent Hill (2006)**

Originální název: Silent Hill

Režie: Christophe Gans  
Scénář: Roger Avary  
Distribuce: TriStar Pictures, 2006

**Street Fighter** (1994)

Originální název: Street Fighter  
Režie: Steven E. de Souza  
Scénář: Steven E. de Souza  
Distribuce: Columbia Pictures, 1994

**Street Fighter: Legenda z Hong Kongu** (2009)

Originální název: Street Fighter: The Legend of Chun-Li  
Režie: Andrzej Bartkowiak  
Scénář: Justin Marks  
Distribuce: 20th Century Fox, 2009

**Super Mario Bros.** (1993)

Originální název: Super Mario Bros.  
Režie: Rocky Morton, Annabel Jankel  
Scénář: Parker Bennett, Terry Runte, Ed Solomon  
Distribuce: Hollywood Pictures, 1993

**Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!** (1986)

Originální název: Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!  
Režie: Masami Hata  
Scénář: Hideo Takayashiki  
Distribuce: VAP, Inc. (VHS, Japonsko), 1986

**Tekken** (2009)

Originální název: Tekken  
Režie: Dwight H. Little  
Scénář: Michael Colleary, Alan B. McElroy, Mike Werb  
Distribuce: Anchor Bay, 2009

**TRON: Legacy** (2010)

Originální název: TRON: Legacy  
Režie: Joseph Kosinski  
Scénář: Edward Kitsis, Adam Horowitz  
Distribuce: Walt Disney Pictures, 2010

**Tunnel Rats** (2008)

Originální název: 1968 Tunnel Rats  
Režie: Uwe Boll  
Scénář: Uwe Boll, Brian C. Knight  
Distribuce: Vivendi Entertainment, 2008

**Ve jménu krále** (2007)

Originální název: In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale  
Režie: Uwe Boll



Scénář: Doug Taylor  
Distribuce: 20th Century Fox, 2007

**Ve jménu krále 2** (2011)

Originální název: In the Name of the King 2: Two Worlds  
Režie: Uwe Boll  
Scénář: Michael C. Nachoff  
Distribuce: 20th Century Fox, 2011

**Wing Commander** (1999)

Originální název: Wing Commander  
Režie: Chris Roberts  
Scénář: Chris Roberts, Kevin Droney  
Distribuce: 20th Century Fox, 1999

## Hry

**Alone in the Dark** (1992)

Studio: Infogrames  
Distribuce: Infogrames, 1992

**Alone in the Dark** (2008)

Studio: Eden Games  
Distribuce: Atari, 2008

**Alone in the Dark 3** (1993)

Studio: Infogrames  
Distribuce: Infogrames, 1993

**Alone in the Dark: The New Nightmare** (2001)

Studio: Spiral House  
Distribuce: Infogrames, 2001

**BloodRayne** (2002)

Studio: Terminal Reality  
Distribuce: Majesco, 2002

**BloodRayne 2** (2006)

Studio: Terminal Reality  
Distribuce: THQ, 2006

**Dead or Alive** (1996)

Studio: Team Ninja  
Distribuce: Tecmo, 1998

**Doom** (1993)

Studio: id Software  
Distribuce: GT Interactive, 1993

**Doom II: Hell on Earth** (1994)

Studio: id Software

Distribuce: GT Interactive, 1994

**Doom 3** (2007)

Studio: id Software

Distribuce: Activision, 2007

**Double Dragon** (1987)

Studio: Technōs Japan

Distribuce: Taito Corporation, 1987

**Dungeon Siege** (2002)

Studio: Gas Powered Games

Distribuce: Microsoft Game Studios, 2002

**Dungeon Siege II** (2005)

Studio: Gas Powered Games

Distribuce: Microsoft Game Studios, 2005

**Far Cry** (2004)

Studio: Crytek

Distribuce: Unisoft, 2004

**Hitman: Codename 47** (2000)

Studio: IO Interactive

Distribuce: Eidos Interactive, 2002

**Mario Bros.** (1983)

Studio: Nintendo

Distribuce: Nintendo, 1983

**Max Payne** (2001)

Studio: Remedy Entertainment

Distribuce: 3D Realms, 2001

**Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (2003)

Studio: Remedy Entertainment

Distribuce: Rockstar Games, 2003

**Mortal Kombat** (1992)

Studio: Midway

Distribuce: Midway, 1992

**Mortal Kombat** (2011)

Studio: NetherRealm Studios

Distribuce: Warner Bros., 2011

**Mortal Kombat II** (1993)

Studio: Midway

Distribuce: Midway, 1993

**Mortal Kombat 3** (1995)

Studio: Midway

Distribuce: GT Interactive, 1995

**OXO**(1952)

Tvůrce: Alexander Sandy Douglas

**Postal** (1997)

Studio: Running With Scissors

Distribuce: Ripcord Games, 1997

**Postal 2** (2003)

Studio: Running With Scissors

Distribuce: Whiptail Interactive, 2003

**Prince of Persia: The Sands of Time** (2003)

Studio: Ubisoft Montreal

Distribuce: Ubisoft, 2003

**Prince of Persia: Warrior Within** (2004)

Studio: Ubisoft Montreal, Pipeworks Software

Distribuce: Ubisoft, 2003

**Prince of Persia: The Two Thrones** (2005)

Studio: Ubisoft Montreal

Distribuce: Ubisoft, 2003

**Resident Evil** (1996)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 1996

**Resident Evil 2** (1998)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 1998

**Resident Evil 3: Nemesis** (1999)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 1999

**Resident Evil: The Umbrella Chronicles** (2007)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 2007

**Resident Evil Code: Veronica** (2000)

Studio: Capcom Production Studio 4

Distribuce: Capcom, 2000

**Silent Hill** (1999)

Studio: Konami Computer Entertainment Tokyo

Distribuce: Konami, 1999

**Silent Hill 2** (2001)

Studio: Konami Computer Entertainment Tokyo

Distribuce: Konami, 2001

**Silent Hill 3** (2003)

Studio: Konami Computer Entertainment Tokyo

Distribuce: Konami, 2003

**Silent Hill 4: The Room** (2004)

Studio: Konami Computer Entertainment Tokyo

Distribuce: Konami, 2004

**Spacewar!** (1962)

Tvůrci: Steve Russell, Martin Graetz, Wayne Wiitanen

**Street Fighter** (1987)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 1987

**Street Fighter II** (1991)

Studio: Capcom

Distribuce: Capcom, 1991

**Super Mario Bros.** (1985)

Studio: Nintendo Creative Development

Distribuce: Nintendo, 1985

**Super Mario Land** (1989)

Studio: Nintendo Research & Development 1

Distribuce: Nintendo, 1989

**Tekken** (1994)

Studio: Namco

Distribuce: Namco, 1995

**Tennis for Two** (1958)

Tvůrce: William Higinbotham

**The House of The Dead** (1997)

Studio: Wow Entertainment

Distribuce: Sega, 1997

**Tomb Rider** (1996)

Studio: Core Design

Distribuce: Eidos Interactive, 1996

**Wing Commander** (1990)

Studio: Origin Systems

Distribuce: Origin Systems, 1990

## Literatura

BENDO VÁ, Helena. *Identifikace Cinepur*, číslo 39, květen 2005.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. 1. vyd. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, 639 s. ISBN 978-807-3312-176.

GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Repr. New York: Oxford University Press, 2009, viii, 324 p. ISBN 01-953-7132-1.

GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Repr. Oxford: Clarendon Press, 2002, ix, 306 s. ISBN 01-981-5983-8.

HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006, xviii, 232 p. ISBN 978-041-5967-952.

CHENG, Paul. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. Situated Play Tokyo: The University of Tokyo, September, 2007.

JUUL, Jesper. *Games Telling Stories? - A Brief Note on Games and Narratives*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 1, issue 1, July 2001. Internet

KING, Geoff, KRZYWINSKA, Tanya: *Computer Games / Cinema / Interfaces*. Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere: Tampere University Press, June, 2002

LOGAS, Heather, MULLER, Daniel: *Mise-en-scène Applied to Level Design: Adapting a Holistic Approach to Level Design*. Changing Views: Worlds in Play. Vancouver: University of Vancouver, June 2005.

MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996, viii, 279 p. ISBN 01-987-1150-6.

SIMONS, Jan. *Narrative, Games, and Theory*. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, vol. 7, issue 1, August 2007. Internet

SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. New York: Oxford University Press, 1995, viii, 265 p. ISBN 01-981-8347-X.

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry jako expresivní médium. *Illuminace: časopis pro teorii, historii a estetiku filmu*. 2012, roč. 2012, č. 2. ISSN 0862-397x.

## Internetové zdroje

3D Realms "Bewildered" by Max Payne Flick. *EDGE* [online]. 2008 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z: <http://www.edge-online.com/news/3d-realms-bewildered-max-payne-flick/>

Alone in the Dark. *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: [http://www.rottentomatoes.com/m/alone\\_in\\_the\\_dark/](http://www.rottentomatoes.com/m/alone_in_the_dark/)

Bay vs. Uwe Boll Round 3: “Bay Agreed To Fight”. *Kotaku.com* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: [http://kotaku.com/386426/bay-vs-uwe-boll-round-3-bay-agreed-to-fight-\[updated\]](http://kotaku.com/386426/bay-vs-uwe-boll-round-3-bay-agreed-to-fight-[updated])

*Box Office Mojo* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: [boxofficemojo.com](http://boxofficemojo.com)

*CSFD: Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: [csfd.cz](http://csfd.cz)

*Digra.com: Digital Games Research Association* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: [digra.com](http://digra.com)

Director promises to retire if a million people demand it. *The Guardian* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://www.guardian.co.uk/film/2008/apr/07/news>

Double Dragon. *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: [http://www.rottentomatoes.com/m/double\\_dragon/](http://www.rottentomatoes.com/m/double_dragon/)

Double Dragon. *Time Entertainment* [online]. 2008 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://entertainment.time.com/2008/10/20/top-10-worst-video-game-movies/slide/double-dragon-1994/>

*Game Studies: the international journal of computer game research* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: <http://gamestudies.org/>

IGN's Top 100 Games of All-time. *IGN.com* [online]. 2005 [cit. 2013-03-10]. Dostupné z: <http://top100.ign.com/2005/001-010.html>

In the Name of the King. In: *RottenTomatoes.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-11]. Dostupné z: <http://www.rottentomatoes.com/m/in-the-name-of-the-king-a-dungeon-siege-tale/>

*IMDb: International Movie Database* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: [imdb.com](http://imdb.com)

Michael Bay Responds To “Fucking Retard” Remark. *Kotaku.com* [online]. 2008 [cit. 2013-03-12]. Dostupné z: <http://kotaku.com/378137/michael-bay-responds-to-fucking-retard-remark>

Mortal Kombat. *BoxOfficeMojo* [online]. 2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: <http://boxofficemojo.com/movies/?id=mortalkombat.htm>

Mortal Kombat. *IMDb.com: International Movie Database* [online]. 2013 [cit. 2013-03-21]. Dostupné z: [http://www.imdb.com/title/tt0113855/business?ref=tt\\_dt\\_bus](http://www.imdb.com/title/tt0113855/business?ref=tt_dt_bus)

Opening the Valve: Gabe Newell and co. on Hollywood, Episode One and future expansions. *EuroGamer* [online]. 2006 [cit. 2013-03-22]. Dostupné z: [http://www.eurogamer.net/articles/i\\_valve\\_060606?page=2](http://www.eurogamer.net/articles/i_valve_060606?page=2) . Vlastní překlad

Street Fighter. *BoxOfficeMojo.com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-13]. Dostupné z: <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=streetfighter.htm>

Top 10 highest grossing video games ever. In: *DIGITALBATTLE!* [online]. 2012 [cit. 2013-02-12].  
Dostupné z: <http://digitalbattle.com/2012/02/21/top-10-highest-grossing-video-games-ever/>

Videohry vs. film: Hrát filmy, jít do kina na videohry O vztazích mladšího a staršího média. ŠVELCH, Jaroslav. *Gamestudies.cz* [online]. 2013 [cit. 2013-03-01]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/videohry-vs-film/>

*Wikia.Com* [online]. 2013 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z: [wikia.com](http://wikia.com)

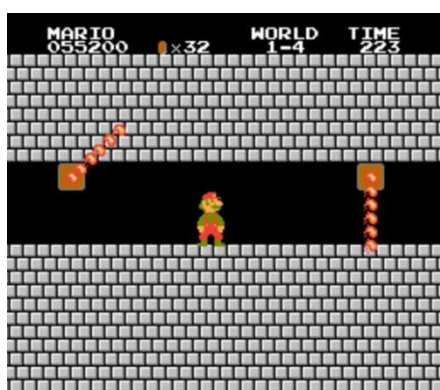
## Přílohy



Obrázek I.1.1



Obrázek I.1.2



Obrázek I.1.3



Obrázek I.1.4



Obrázek I.2.1



Obrázek I.2.2





Obrázek I.2.3



Obrázek I.2.4



Obrázek I.2.5



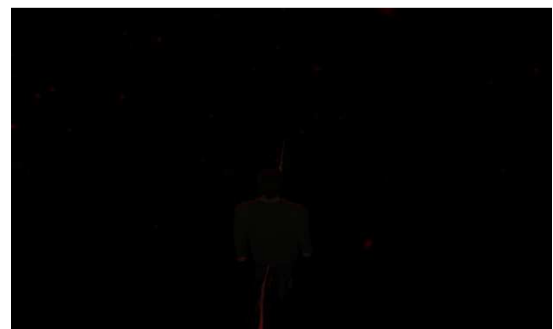
Obrázek IV.2.1



Obrázek IV.2.2



Obrázek IV.2.3



Obrázek IV.2.4



Obrázek IV.2.5



Obrázek IV.2.6



Obrázek IV.2.7



Obrázek IV.2.8



Obrázek IV.2.9