

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra českého jazyka a literatury

Výzkum narativu v české adventuře na přelomu tisíciletí

Bakalářská práce

Autor: Michaela Bartošová
Studijní program: B7310 Filologie
Studijní obor: Jazyková a literární kultura
Vedoucí práce: Mgr. Michal Čuřín, Ph.D.
Oponent práce: dr. hab. Marcin Lukasz Filipowicz, Dr.

Zadání bakalářské práce

Autor:	Michaela Bartošová
Studium:	P19P0257
Studijní program:	B7310 Filologie
Studijní obor:	Jazyková a literární kultura
Název bakalářské práce:	Výzkum narativu v české adventuře na přelomu tisíciletí
Název bakalářské práce AJ:	Research of narrative in the Czech adventure at the turn of the millennium

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce se zabývá videoherní scénou na přelomu tisíciletí s důrazem na narativní struktury českých adventur. Studentka se zaměří na výstavbu a způsob vyprávění, dále pak na charakteristiku postav. Projektovým výstupem bude popularizační článek pro hráče počítačových her v internetovém herním magazínu.

Umění počítačových her, Helena Bendová Narativní způsoby v české literatuře, Lubomír Doležel Replay: The History of Video Games, Tristan Donovan Homo ludens: O původu kultury ve hře, Johan Huizinga Teorie vyprávění, Franz Karl Stanzel Video Game Narrative and Criticism, Tamer Thabet A Clash between Game and Narrative, Jesper Juul

Garantující pracoviště: Katedra českého jazyka a literatury,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: Mgr. Michal Čuřín, Ph.D.

Oponent: dr. hab. Marcin Lukasz Filipowicz, Dr.

Datum zadání závěrečné práce: 12.11.2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svou bakalářskou práci Výzkum narativu v české adventuře na přelomu tisíciletí vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu. Tímto také prohlašuji, že text mnou odevzdané závěrečné práce v písemné podobě je totožný s textem závěrečné práce v elektronické podobě vloženým do databáze kvalifikačních prací.

V Hradci Králové dne

Anotace

BARTOŠOVÁ, Michaela. Výzkum narativu v české adventuře na přelomu tisíciletí. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, Katedra českého jazyka a literatury, 2021. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se zabývá scénou digitálních her na přelomu tisíciletí s důrazem na narativní struktury českých adventur. V teoretické části bude zaměřen důraz na představení naratologických metodologií Franze Karla Stanzela a Lubomíra Doležela, dále však blíže představím metodologie aplikovatelné na médium digitálních her. V této kapitole využiji zejména publikace *Umění počítačových her* od Heleny Bendové a *Video Game Narrative and Criticism* od Tamera Thabeta. V praktické části budu analyzovat dva vybrané tituly, přičemž se zaměřím na výstavbu a způsob vyprávění a na volby a možnosti hráče, tedy to, do jaké míry může hráč příběh ovlivnit. Projektovým výstupem bude popularizační článek pro hráče počítačových her v internetovém herním magazínu, který bude součástí této bakalářské práce.

Klíčová slova:

digitální hra, česká adventura, narativ, popularizační článek

Annotation

BARTOŠOVÁ, Michaela. Research on narrative in Czech adventure at the turn of the millennium. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, Department of Czech Language and Literature, 2021.

The bachelor thesis focuses on the digital games scene at the turn of the millennium with an emphasis on the narrative structures of Czech adventure games. In the theoretical part, the emphasis will be on introducing the narratological methodologies of Franz Karl Stanzel and Lubomír Doležel, but I will also introduce the methodologies applicable to the medium of digital games. In this chapter, I will make particular use of Helena Bendova's *The Art of Computer Games* and Tamer Thabet's *Video Game Narrative and Criticism*. In the practical part, I will analyse the two selected titles, focusing on the construction and method of narrative and the choices and possibilities of the player, i.e., the extent to which the player can influence the story. The project output will be a popularization article for computer game players in an online gaming magazine, which will be part of this bachelor thesis.

Key words:

digital game, Czech adventure game, narrative, popularization article

Obsah

1 Úvod	7
2 Představení základních pojmů	8
2.1 Hra a digitální hra	8
2.2 Adventura	9
3 Stručná historie herního žánru adventura	11
3.1 Vznik herního žánru adventura v zahraničí	11
3.2 Vznik herního žánru adventura v Česku	13
4 Pojetí narativního textu	16
4.1 Teorie vyprávění Franze K. Stanzela	16
4.1.1 Zprostředkovanost	16
4.1.2 Typické vyprávěcí situace	17
4.1.3 Osoba a opozice identičnost – neidentičnost	17
4.1.4 Perspektiva a opozice vnitřní – vnější	18
4.1.5 Modus a opozice vypravěč – reflektor	18
4.2 Lubomír Doležel: Narativní způsoby v české literatuře	19
4.2.1 Funkční a textový model	19
4.2.2 Model moderního narativního textu	20
4.2.4 Subjektivizace vyprávění v první osobě	21
4.2.6 Vypravěčské způsoby a autentifikace fikčních světů	21
5 Teoretická východiska: Hry a vyprávění	23
5.1 Názory naratologů a ludologů	23
5.2 Helena Bendová: Umění počítačových her	24
5.2.1 Vypravěč	24
5.2.2 Střídání narativních a interaktivních segmentů	24
5.2.3 Herní avatar	25
5.2.4 Specifické vlastnosti vyprávění ve hrách	25
5.3 Tamer Thabet: Video Game Narrative and Criticism	26
5.3.1 Hráč jako vypravěč	26
6 Praktická část – analýza narativních struktur	28
6.1 Horké léto, aneb Majer v akci	28
6.1.1 Charakteristika herního narativu	29
6.1.2 Interakce a možnost volby	31
6.2 Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš	34
6.2.1 Charakteristika herního narativu	34
6.2.2 Interakce a možnost volby	37

6.3 Výsledky analýzy	39
7 Projektová část	40
7.1 Přizpůsobení textu cílovému publiku	40
7.2 Realizace a propagace projektu	41
7.3 Narativ v klasických adventurách, aneb jak Pankrác a Honza Majer vyprávějí příběhy	43
8 Závěr	47
9 Seznam použitých zdrojů	48

1 Úvod

Předmětem této bakalářské práce je analýza způsobu vyprávění v digitálních hrách. Práce nenahlíží na vyprávění příběhu jako na pouhý text, ale i na způsob, jakým meta entita vývojáře vytváří příběh pomocí audiovizuálních prostředků či narativních a interaktivních segmentů. Na začátku této práce si vysvětlíme stěžejní termíny, které jsou v mé práci často užívány a v následující kapitole nastíním stručnou historii zahraničních i českých digitálních her, které spadají pod žánr adventury, jímž se budu v praktické části věnovat. Pro analýzu narativu použiji metodologii dvou naratologů, Franze Karla Stanzela a Lubomíra Doležela. Vysvětlím tedy, proč jsem se rozhodla na analýzu digitálních her aplikovat metodologii určenou pro díla literární, načež přiblížím takové informace, které jsou pro analýzu hlavní a z nichž budu dále vycházet. Abych však nezustala pouze u metodologie literární, představím dále názory teoretiků na vyprávění příběhu v digitálních hrách a dvě teoretické práce opět více přiblížím, a to *Umění počítačových her* od Heleny Bendové a *Video Game Narrative and Criticism* od Tamera Thabeta. Z těchto dvou publikací budu opět v praktické části vycházet. Po seznámení s teoretickými východisky, potřebnými pro provedení analýzy narativu se již zaměřím na dva konkrétní tituly, a to *Horké léto, aneb Majer v akci* a *Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš*. Tyto digitální hry jsem si vybrala, protože obě byly vydány v roce 1998, na každé z nich však pracovalo jiné vývojářské studio. Práce s narativem a s nastavením hry by tedy mohla být u každé hry odlišná. To zjistím analýzou obou titulů a zaměřovat se budu zejména na rozbor narativu, delegovaného vypravěče a protagonisty hry, mega vypravěče, který nastavuje vizuální a hudební podobu hry, určuje její pravidla a zprostředkovává příběh hráči skrze narativní segmenty, cut-scény. Také hráč se na vyprávění příběhu podílí, a to svými akcemi a volbami při postupu hrou. Zaměřím se proto také na způsob, jak může hráč o svých akcích rozhodovat a do jaké míry je mu zanechána volnost. V poslední části své práce provedu srovnání ve zkoumaných oblastech obou her a blíže představím také výchozí projekt této práce, kterým je popularizační článek.

2 Představení základních pojmů

Než se budu zabývat narativem v digitálních hrách, je vhodné definovat několik základních pojmů, dotýkajících se tohoto tématu. Samotným těmto pojmům se věnovalo mnoho teoretiků, můžeme například zmínit Jespera Juula, Katie Salen, Johana Huizingu či Erica Zimmermana.

2.1 Hra a digitální hra

Zásadní definici hry podal nizozemský historik Johan Huizinga, který ve své druhé publikaci *Homo ludens* hru definuje následovně: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím ‚jiného bytí‘, než je ‚všední život‘*“.¹ (Huizinga, 1971, s. 33) Huizingova definice pomohla nastínit zdánlivě neuchopitelné a abstraktní vlastnosti hry. Podle Katie Salen a Erica Zimmermana však v konečném důsledku není rozlišována samotná hra a proces hraní, což je právě pro digitální hry důležité. Jiří Černý v doslovu publikace také Huizingovi vyčítá kritiku moderní sportovní hry, o které Huizinga tvrdí, že už není hrou, ale prací.

Katie Salen a Eric Zimmerman se v roce 2004 zaměřili na definici hry digitální, pro kterou nejvíce vycházejí z definic Avedona a Sutton-Smitha. Podle nich je hra „*system, ve kterém se hráči zapojují do umělého konfliktu definovaného pravidly, jehož výsledkem je kvantifikovatelný výsledek.*“¹ (Salen a Zimmerman, 2004, s. 93) Hlavními prvky, které tuto definici potvrzují, je systém jakožto „*soubor věcí, které se v prostředí vzájemně ovlivňují a vytvářejí větší vzorec, který se liší od kterékoli z jednotlivých částí*“.² (Tamtéž, s. 64) Dalším z určujících prvků jsou hráči, kteří se systémem hry interagují, umělost, jelikož hry si udržují hranici od skutečného života, konflikt, který v hráčích vyvolává soutěživost, ať už v podobě spolupráce či soutěže a pravidla, které vymezují hráčům mantinely pro to, co smí a nesmí. Posledním určujícím prvkem her je podle Salen a Zimmermana „*kvantifikovatelný výsledek*“, který určuje, co hráč za své úsilí ve hře

¹ Z angl. originálu „A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

² Z angl. originálu „A system is a set of things that affect one another within an environment to form a larger pattern that is different from any of the individual parts.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

obdržel. Zda vyhrál, prohrál či získal odměnu v podobě číselného skóre či jiné odměny. (Tamtéž, s. 93) Pro digitální hry jsou potom stěžejními ukazateli okamžitá interaktivita, manipulace s dostupnými informacemi, automatizované komplexní systémy a komunikace skrze síť internetu. (Tamtéž, s. 103)

Jesper Juul tuto definici používá a dále rozšiřuje ve své publikaci *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* z roku 2005 tak, aby mohla být použita pro digitální i nedigitální hry. Jeho definice, kterou Juul nazývá „klasický herní model“, obsahuje šest prvků, které hru definují. Jsou jimi pravidla, kvantifikovatelné výsledky, hodnoty spojené s výsledkem hry, úsilí hráče, přínos hráče a vyjednatelné důsledky. Výsledná definice hry podle Jespera Juula můžeme přeložit jako „formální systém založený na pravidlech s proměnlivým a kvantifikovatelným výsledkem, kde jsou různým výsledkům přiřazeny různé hodnoty, hráč vynakládá úsilí, aby ovlivnil výsledek, hráč se cítí k výsledku emocionálně připoután a důsledky jeho aktivity jsou volitelné a vyjednatelné“³ (Juul, 2005, s. 36)

Všechny definice se shodují v tom, že má hra přesně daná pravidla, má přesně daný cíl. V definici Huizingy i Juula také zaznívá důležitost emocionálního propojení hráče se hrou a zejména s jejím výsledkem a také hráčovou dobrovolností. Jak již bylo řečeno, v Huizingově definici můžeme nalézt jisté nesrovnalosti, a to zejména v podobě moderní hry a hraní. Salen a Zimmerman podali definici, která je bližší hře digitální a Juul ji následně více rozvedl a jeho dílo *Half Real* se aktuálně řadí mezi jedno z nejvýznamnějších děl o studii digitálních her vůbec. Jeho definicí se budu proto ve své práci následně řídit.

2.2 Adventura

Pojem dobrodružná hra, v anglickém originálu „*adventure game*“ pochází z první textové počítačové hry s názvem *Colossal Cave Adventure*, vydané roku 1976, která je označována jako první hra tohoto žánru. (Tristan Donovan. *Replay: The History of Video Games*, 2010, s. 52)

³ Z angl. originálu „A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.“
Přeloženo autorkou bakalářské práce.

Definice Jespera Juula vymezuje adventuru následovně: „*Oproti akčním hrám aventura není založena na rychlých reflexech; doba hry je v případě hráčovy nečinnosti pozastavena, hráč komunikuje s počítačem textově. Směr chůze se pak provádí buď šipkami klávesnice či kliknutím myši na požadovaný směr*“⁴ (Jesper Juul. *A Clash between Game and Narrative*, 1999, s. 9)

Oproti akčním hrám jsou v adventurách omezeny souboje a situace vyžadující rychlé reakce, či úplně chybí. Souboj zde není primární funkcí hry, to však neznamená, že v adventuře zcela chybí jakýkoli konflikt. Ve hrách tohoto žánru se běžně vyskytují logické hádanky a situace vyžadující logické uvažování a hráč je poháněn často rozvětveným příběhem, v němž postupuje pomocí úkolů od počítačem vytvořených postav, tzv. NPC (non-playable character), se kterými také vede mnohé konverzace. Příběh může ale nemusí mít více možných zakončení, a to na základě hráčem zvolených akčních a konverzačních voleb. (Marek Bronstring. *What are adventure games?* 2012)

⁴ Z angl. originálu „Unlike the action game, an adventure is not based on fast reflexes; the time of the adventure game is on pause when the player does not do anything. In the text adventure, the player communicates with the computer textually – movement is initiated by typing the direction one wants to move in.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

3 Stručná historie herního žánru adventura

Tato bakalářská práce si klade za cíl popsat narativní struktury třech konkrétních českých adventur vzniklých v roce 1998. V této kapitole bych se proto chtěla zabývat stručným vhladem do historie tohoto žánru, abychom lépe pochopili souvislosti vedoucí k podobě, kterou analyzované hry mají. Nejprve se krátce zaměřím na počátky počítačových her žánru adventura v zahraničí, jelikož ty přímo souvisí a ovlivňují vznik herního průmyslu v českém prostředí. Následující kapitola bude pojednávat o prvních a nejvýznamnějších adventurách vzniklých v Česku, kde mimo jiné již také zmíním adventury, jejichž narativní struktury budu analyzovat v praktické části této bakalářské práce. Pro tuto kapitolu budu vycházet z rozsáhlé publikace britského spisovatele a novináře Tristana Donovana, *Replay: The History of Video Games* z roku 2010, která byla oceňována pro svůj zevrubný popis počátků herní historie a je mnohými novináři a redaktory považována za nejdůkladnější a nejkomplexnější dílo o historii digitálních her.

3.1 Vznik herního žánru adventura v zahraničí

První hra, která spadá pod žánr adventura a nastoluje pravidla tohoto žánru pro své nástupce, byla vytvořena v roce 1976 Williamem Crowtherem, zásadního úspěchu se však dočkala roku 1977 ve spolupráci s Donem Woodsem. Jednalo se o první textovou dobrodružnou hru s názvem *The Colossal Cave Adventure*. (Tristan Donovan, *Replay: The History of Video Games*, 2010, s. 51) Na úspěch této adventury navázala společnost Infocom v Cambridge, založena Davem Leblingem a Marcem Blankem. Mezi jejich nejúspěšnější textovou adventuru patří *Zork!* z roku 1980, v níž se, stejně jako v *The Colossal Cave Adventure*, hráč vydává do fikčního světa nalézt ukryté poklady. (Tamtéž, s. 52) Společnost Infocom však později přestala se svými textovými adventurami stačit, jelikož v této době se již začaly vyvíjet adventury ilustrované a grafické. (Tamtéž, s. 58)

Vznik první grafické adventury se datuje do roku 1980, kdy společnost On-Line Systems v Kalifornii vytvořila adventuru *Mystery House*. Tato hra se stále řadí mezi textové, fungující však již na vektorové grafice. Příběh byl inspirován detektivním románem Agathy Christie *Deset Malých černoušků*. (Tamtéž, s. 58) Za jednu z výraznějších her tohoto žánru je považován *King's Quest* z roku 1984 od stejné společnosti, která stojí za zrodem *Mystery House*, nově přejmenované na Sierra On-Line.

Pohádková adventura *King's Quest* byla originální zejména díky animované 16 barevné grafice a perspektivě, která vytvářela dojem 3D efektu. (Tamtéž, s. 146) Sierra On-Line mimo jiné roku 1987 vydala komediální a erotickou adventuru od vývojáře Ala Lova s názvem *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Zde sledujeme postaršího muže, který se často potýká s odmítnutím žen, se kterými se snaží navázat vztah. (Tamtéž, s. 388)

Konec osmdesátých let znamenal velmi rychlý technologický posun vpřed. Společnost Cinemaware vydala strategickou hru *Defender of the Crown*, která jako první využívala Amiga grafiku. Vývojáři chtěli, aby adventura nově také využívala tuto technologii, a tak vznikl nový pod žánr adventury, tzv. interaktivní film. (Tamtéž, s. 181) O propojení filmového a herního průmyslu se brzy začal zajímat filmový režisér George Lucas. Ten založil herní společnost Lucasfilm Games, nyní známou jako LucasArts. (Tamtéž, s. 182) *Maniac Mansion*, adventura, kterou tato společnost roku 1987 vyvinula, nadále nastavila pravidla pro následující tzv. point-and-click adventury. Tato hra se odehrávala v prostředí děsivého sídla. Děj byl inspirován dobovými méně kvalitními horory. Ve hře se proto vyskytuje nemálo směšných situací. (Tamtéž, s. 183) Mezi nehumornější point-and-click adventury se však dodnes řadí hra opět z produkce Lucasfilm Games od vývojáře Rona Gilberta s názvem *The Secret of Monkey Island*. (Tamtéž, s. 183) LucasArts nadále vyvíjel úspěšné adventury, z nichž mnoho vzniklo na základě známých filmů, jako např. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* z roku 1992. (Tamtéž, s. 389)

Následujícího roku bratři Millerové ze studia Cyan Worlds vydali adventuru *Myst*, která se díky svému příběhu a kouzelnému prostředí ostrova stala fenoménem. (Tamtéž, s. 243) Společnost Sierra On-Line vybudovala vlastní filmové studio, díky čemuž mohlo video záznam lehce přesouvat do svých her. (Tamtéž, s. 241) Již roku 1993 Sierra On-Line vytvořila detektivní point-and-click adventuru *Gabriel Knight: Sins of the Father*, která využívala skutečných hlasových herců pro herní dialogy a pro tvorbu druhého dílu byl dokonce najat tým kameramanů, designérů, kostymérů a samozřejmě herců. Hra již více připomínala film než digitální hru. (Tamtéž, s. 245) Interaktivní film Robertu Williamsovou skutečně zaujal, na základě čehož v roce 1996 vznikla hororová adventura, inspirovaná dílem Stephena Kinga, s názvem *Phantasmagoria*. Příběh vypráví o spisovatelce, která se spolu s manželem přestěhuje do děsivého sídla na venkově, kde zažívají hrůzné situace. Filmové sekvence, které se do hry vkládaly, byly natáčeny

s pomocí reálných herců a hra byla pro svoji velikost vydávána na 7 kompaktních discích. (Tamtéž, s. 245-246)

Se stále se vyvíjející technologií byly i adventury zapojeny do 3D technologie, která byla, zejména od druhé poloviny 90. let, pro počítačové hry čím dál více nezbytná, i když těžko dosažitelná. Několik vývojářů proto vytvořilo software, který pouze vytvářel iluzi 3D světa. (Tamtéž, s. 249.250) Obecně můžeme říct, že nové technologie a upřednostnění konzolí namísto počítačů adventurám spíše uškodilo. (Tamtéž, s. 158) Od přelomu tisíciletí proto tento žánr začal postupně mizet z popředí herní scény. (Tamtéž, s. 389) Společnost Sierra On-Line vydala svoji poslední adventuru v roce 1999, byl jím třetí díl detektivní série *Gabriel Knight*. (Tamtéž, s. 247) LucasArt vydal roku 1998 jednu ze svých posledních adventur s názvem *Grim Fandago* a dále se věnoval výnosnějším žánrům. (Tamtéž, s. 349)

Nemálo společností, zejména evropských, však nadále v tento žánr věřilo. Francouzská společnost Quantic Dream se rozhodla obrátit se opět k dřívější metodě interaktivního filmu, a tak v roce 2005 vyšla nová adventura *Fahrenheit*. Hra obsahovala mnoho filmových sekvencí, které úspěšně dotvářely celkovou atmosféru nadpřirozeného temného thrilleru. Ještě většího úspěchu se však v roce 2010 dočkala další adventura od Quantic Dream, založená na stejném principu jako předchozí *Fahrenheit*, s názvem *Heavy Rain*. V tomto temném thrilleru mají hráči odhalit totožnost sériového vraha přezdívaného „*origami killer*“. (Tamtéž, s. 390)

3.2 Vznik herního žánru adventura v Česku

Pro tuto kapitolu budu vycházet ze dvou zdrojů, a to příspěvku *Adventures in Everyday Spaces* od Jaroslava Švelcha, jehož práce se zabývá herním průmyslem v 80. letech. Pro představení české herní scény od doby 90. let však neexistuje odborná publikace, ze které bych mohla čerpat a samotná vývojářská studia již mnohdy také nenabízí ucelený popis jejich historie. Využiji proto článek jednoho z nejznámějších českých webů *Games.cz*, který, ač se řadí mezi popularizační, nastiňuje toto téma dostatečně.

V devadesátých letech 20. století byl v českém prostředí herní průmysl teprve na počátku své existence. Za účelem zisku mohli herní vývojáři své hry oficiálně

zprostředkovávat až po sametové revoluci. „V 80. letech byla země částečně izolována na sovětské straně železné opony. Počítačový hardware byl v maloobchodních prodejnách téměř nedostupný a před rokem 1989 neexistoval, až na malé výjimky, žádný komerční trh se softwarem.“⁵ (Jaroslav Švelch, *Adventures in Everyday Spaces*, 2021) V zemi existovalo několik počítačových klubů, avšak tvorba a produkce her stále nezapadala do konceptu komunistického režimu a vývoji her se tak věnovala převážně mladá generace, zejména studenti, kteří chtěli touto tvorbou vyjádřit své postoje a názory na dění ve státě, ale také ukázat svoji zručnost. Vyvíjené hry se snažily buď napodobovat západní trendy, nebo se naopak opíraly o místní prostředí a kulturu, jak tomu bylo například v textové adventuře *Dobývání hradu* od Brabce a Dlouhého z roku 1986, která se odehrává v době českého středověku. (Švelch, 2021) Roku 1989 vznikla textová adventura s názvem *Multi Pascal 2.7: Pomsta šíleného Ataristy* od tvůrců Viktora Lošťáka a Zdeňka Polácha. Tato hra se zasloužila o rozmach textových adventur na 8bitových platformách Atari. Příběh je zasazen do prostředí Slezska a je význačná svým humorem, jelikož si zesměšňuje své hráče i samotné vývojáře počítačových her. Zde se také objevuje zasazení do místního prostředí a kultury a podle Švelcha právě tyto hry „prominentnějšími představiteli národní produkce“.

Mezi nejznámější české programátory 80. let 20. století patří František Fuka, Miroslav Fidler a Tomáš Rylek. Tito tři vývojáři utvořili tým s názvem Golden Triangle, pod jehož záštitou vydali roku 1989 úspěšnou textovou adventuru, inspirovanou dílem J. R. R. Tolkiena. Tato hra vyšla pod názvem *Belegost* a odehrávala se v trpasličím městě se stejným názvem v dobách Druhého věku Středozeří. Vývojem počítačových her se později začal zabývat podnikatel Petr Vochozka, který roku 1993 založil vývojářskou společnost Vochozka Trading. Následující rok vydal první adventuru, kterou vyvinul tým Pterodon Software, *Tajemství osliho ostrova*, inspirovanou západním *Monkey Islandem* od společnosti LucasArts. Příběh pojednává o protagonistovi Gájbrašovi Trípřůdovi, který se po nevydařeném pokusu o krádež zlata s několika piráty potápí a následně se probouzí na ostrově, který obývají oslové. Po této úspěšné adventuře ve stejném roce vyšla erotická adventura, také inspirovaná západní tvorbou, s názvem *7 dní a 7 nocí*. Roku 1995 Vochozka Trading vydává adventuru s pohádkovým příběhem, *Drači historii*. Tato

⁵ Z angl. originálu „Throughout the 1980s, the country was partially isolated on the Soviet side of the Iron Curtain. Computer hardware was almost unavailable in retail stores, and no commercial software market existed before 1989, give or take a few minor exceptions.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

hra nevynikala svým příběhem, avšak jako první obsahovala český dabing, což se pro vývoj dalších adventur stalo zásadním. Na českém trhu se objevuje nově založená společnost Zima Software, která roku 1998 vydává první ze tří adventur, kterým se budu v praktické části věnovat více, *Poldu*. Tato adventura s kvalitním českým dabingem se stejného roku stala jednou z nejprodávanějších. Dabing v počítačových hrách se po vydání *Poldy* stal již obvyklou záležitostí a věnovat se mu začali také profesionální dabéři a herci. Protagonistovi *Poldy* věnoval například svůj hlas Luděk Sobota, v konkurenční adventuře *Horké léto* zase Honzu Majerovi propůjčil svůj hlas Zdeněk Izer. Mezi další nejznámější české adventury devadesátých let 20. století patří sci-fi adventura *Gooka* z roku 1997 nebo humorná adventura *Léto s Oskarem* od vydavatele Vochozka Trading. (Petr Ticháček, Historie adventur #4: Česká stopa, 2011)

4 Pojetí narativního textu

Pojem narativ můžeme do češtiny přeložit jako vyprávění, a to v mluvené i psané formě. Cílem mé práce je analyzovat vyprávěcí způsoby v českých počítačových adventurách. V analýze budu metodologicky vycházet ze dvou publikací. První z nich je *Teorie vyprávění* od rakouského naratologa Franze Karla Stanzela, jehož model typických vyprávěcích situací je velmi propracovaným systémem, kombinujícím přístup strukturalistický a historický. Tato monografie je jednou ze základních metodologických prací, určených pro narativní analýzu literárních děl. Mým druhým zdrojem pro pojetí narativního textu jsou *Narativní způsoby v české literatuře* od literárního teoretika Lubomíra Doležela, která se více zaměřuje na funkce vypravěče a postav, které porovnává v narativním textu klasickém a moderním. Kromě těchto dvou teorií, které jsou zaměřené na literární texty, se poté zaměřím na teorie týkající se analýzy vyprávění příběhu ve hrách. Kybertext, který Aarseth definuje jako „*hypertextový text z internetu, interaktivní film nebo počítačovou hru*“ (Bendová, 2016, s. 92) totiž využívá některých literárněvědných postupů, ale má také svá určitá specifika.

4.1 Teorie vyprávění Franze K. Stanzela

Naratolog Franz K. Stanzel ve své publikaci *Teorie vyprávění* rozpracoval tři základní vyprávěcí situace, k jejichž popisu využívá konstitutivní kategorie osoby, perspektivy, modu a jejich opozic. Stanzelova práce je zásadní také tím, že svoji teorii prokazuje na příkladech několika románových děl, jakými jsou například Odysseus Jamese Joyce, Tom Jones Henryho Fieldinga či Moll Flandersová Daniela Defoa. Zajímavá a přínosná je práce mimo jiné právě díky rozboru děl románových, která byla podle Stanzela jinak opomíjena a větší pozornost byla věnována textům poetickým. Stanzel zkoumá jednak žánr románu samotného, zároveň na vybraných dílech ukazuje typické narativní struktury a vyprávěcí situace.

4.1.1 Zprostředkovanost

Zprostředkovanost rozlišuje postavení vypravěče podle její míry. Stanzel uvádí tři ideální vyprávěcí situace (dále jen VS): autorskou, personální a vyprávěcí situaci v ich-formě. V autorské VS není vypravěč součástí fikčního světa, nahlíží na něj z vnějšku.

V personální VS je vypravěč jednou z románových postav, jedná pouze jako postava, nikoli vypravěč. A konečně v ich-formě sledujeme události fikčního světa pouze očima postav, zatímco vypravěč není v díle přítomen. (Stanzel, 1988, s. 12–15) Nejednoznačným aspektem zprostředkovanosti je tzv. „*point of view*“, což znamená úhel pohledu či postoj k danému problému či otázce v díle. Úhel pohledu postav i vypravěče podléhá chápání popisovaných dějů a skutečností v díle. „*Předskutečnosti chápání nepodléhá jen vnímání postavy reflektora, nýbrž i interpretace zobrazeného světa přes osobního vypravěče, ať je to vypravěč v ich-formě, nebo autorský vypravěč.*“ (Tamtéž, s. 21)

4.1.2 Typické vyprávěcí situace

Literární dílo nelze většinou jednoznačně zařadit do jedné z vyprávěcích situací. Je třeba sledovat, kdy, kde a jakým způsobem se VS překrývají a modifikují v průběhu celého díla. Stanzel hovoří o třech konstitutivních složkách, osobě, perspektivě a modu. (Tamtéž, s. 64) Každá složka VS obsahuje jednu zásadní opozici. Pro osobu platí opozice identičnost – neidentičnost, u perspektivy je to opozice vnitřní – vnější. Modus má opozici vypravěč – reflektor. (Tamtéž, s. 70) Tyto opozice podrobněji přiblížím v následujících kapitolách.

4.1.3 Osoba a opozice identičnost – neidentičnost

Osoba je charakterizována vztahy mezi vypravěčem, postavami příběhu a jejich vzájemným ovlivňováním. U osoby můžeme hovořit o dvou protipólech, na jejichž základě osobu rozlišujeme, a to podle místa působení vypravěče. Pokud je vypravěč přítomen ve stejném prostředí jako postavy, tedy v literárním světě, hovoříme o vyprávění z 1. osoby neboli ich-formě. Pokud naopak vypravěč není účastníkem příběhu a nesdílí s postavami prostředí literárního světa, hovoříme pak o vyprávění ze 3. osoby neboli Er-formě. Stanzel však zdůrazňuje, že „*podstatným kritériem [...] však není relativně častý výskyt jednoho z obou zájmen – Já, nebo On/Oni, nýbrž otázka po identitě, resp. neidentitě existenciálních oblastí, v nichž žijí vypravěč a postavy.*“ (Tamtéž, s. 66)

Z rozhodnutí autora, zda bude literární text vyprávět s pomocí osobního či autorského vypravěče, vyplývá zásadní rozdíl v motivaci pro psaní takového textu.

Osobní vypravěč je motivován osobními zkušenostmi, zážitky a pocity, v tomto případě můžeme tedy hovořit o motivaci existenciální. Autorský vypravěč oproti tomu není determinován motivací pro něj osobní. Vyprávění ze třetí osoby je motivováno čistě z literárně-estetického důvodu. Vypravěč stojí vně příběhu, a přestože může projevit city nad děním v příběhu, nečiní tak z důvodů pro něj existenciálně důležitých. (Tamtéž, s. 118)

4.1.4 Perspektiva a opozice vnitřní – vnější

Na dění v literárním díle může čtenář nahlížet z vnitřní perspektivy zprostředkované postavou literárního díla, nebo vnější perspektivy skrze vypravěče. Tato opozice tedy charakterizuje, v jaké míře se zprostředkovatel na příběhu podílí, což čtenáři umožňuje lépe si představit čas a prostor příběhu a snáze se v něm orientovat. (Tamtéž, s. 67) Úhel vyprávění neboli „*point of view*“, který je v literárním textu zvolen, zapříčiňuje nejen volbu osobního či autorského vypravěče, ale také hledisko, ze kterého je příběh fiktivního světa vnímán. Vnitřní perspektiva se nejvíce projevuje v textech autobiografických, v monolozích a v ich-románech. Ve vyprávění z vnější perspektivy stojí hledisko vyprávění mimo fiktivní svět a mimo hlavní postavu. Sem naopak zařazujeme texty s autorským vypravěčem. (Tamtéž, 138–139)

Při vnitřní perspektivě čtenář klade větší důraz na orientaci prostorovou, u vyprávění z vnější perspektivy naopak více vnímá orientaci časovou. (Tamtéž, s. 139) Pozornost čtenáře je vždy zaměřena na nejdůležitější prvek v textu. V románu s osobním vypravěčem se čtenářova pozornost obrací k vypravěči, zatímco ve vyprávění z vnější perspektivy rozhoduje vševědoucí vypravěč, na které postavy má být čtenář zaměřen, a které zůstanou upozaděny. (Tamtéž, s. 141) Vnitřní perspektiva vypravěče je spjata s jeho omezeným úhlem pohledu a limitovaným vědomím. Personální vypravěč tedy nemá možnost čtenáři poskytnout ucelený obraz vnitřního světa postav, čímž naopak autorský vypravěč disponuje.

4.1.5 Modus a opozice vypravěč – reflektor

A konečně třetí a poslední složka typické VS, tedy modus, charakterizuje vztah, který vzniká mezi vypravěčem, zobrazeným, skrytým či zobrazeným v románové

postavě, a čtenářem. Pro způsob narativu, kdy je vypravěč čtenáři vyjeven, Stanzel uvádí termín „*referující vyprávění*“, které je v protikladu s druhým „*scénickým zobrazením*“, kde je vypravěč skryt za postavou reflektora či stojí mimo děj. Opozice „modus“ tedy rozlišuje, zda je literární příběh čtenáři zpřístupněn za pomoci vypravěče či postavy díla. Pokud je příběh vyprávěn z pozice reflektora, čtenář je ponořen do iluze, že vnímá text jeho očima. Pohled reflektora je oproti pohledu vypravěče omezený jen na ty události, které se reflektora týkají, zatímco vypravěč je schopen se rozhodnout, jakou informaci čtenáři předloží, a jakou nikoliv. (Tamtéž, s. 182)

4.2 Lubomír Doležel: Narativní způsoby v české literatuře

Pro svoji teorii narativu Doležel vychází z Diomedovy opozice, podle níž je narativní text složen z promluv vypravěče a promluv postav, které se odlišují svojí strukturou, výstavbou i funkcemi a jsou spolu v opozici. Funkční model sleduje opozici ve funkcích zmíněných promluv, zatímco model textový sleduje opozici ve výstavbě promluvy vypravěče a postav. Na základě takto utvořených modelů následně Doležel sestavuje „*systém možných narativních promluv, tj. vypravěčských způsobů a forem řeči postav.*“ (Doležel, *Narativní způsoby v české literatuře*, 1993, s. 10) Narativní způsoby v české literatuře znamenaly v Doleželově tvorbě náhlý posun od stylistiky k naratologii, kde propojuje studia textové výstavby a fikčního světa literárního díla.

4.2.1 Funkční a textový model

Fikční svět je vytvořen autorem, který skrz něj komunikuje se čtenářem. Tento svět je utvářen pomocí textu a informací, které nastavují následnou podobu děje, postav a prostředí. Rozdíl funkcí mezi promluvami vypravěče a postav tkví v jejich zakotvenosti v textu. Zatímco postavy musí být vždy součástí narativního textu, vypravěč se může rozhodnout, zda bude narativní text obývat spolu s postavami, nebo bude stát mimo text. (Tamtéž, s. 10) Funkce vypravěče se nazývá konstrukční, jelikož promluva vypravěče podává fikčnímu světu takovou informaci, díky které fikční svět vzniká a konstruuje se. Vypravěč je také nositelem funkce kontrolní, pomocí které určuje způsob, jakým je narativní text vystavěn. (Tamtéž, s. 10)

Postavy literárního díla jsou nositelé funkce akční a interpretační. To znamená, že se postavy mohou podílet na utváření fikčního světa a vykonávat v něm akce, nezávislé na vypravěčovi a díky interpretační funkci mohou být na promluvách vypravěče nezávislé. „*V promluvě postav se interpretační funkce projevuje v komentářích, hodnotících soudech, vyjádření citů apod.*“ (Tamtéž, s. 11)

4.2.2 Model moderního narativního textu

Doležel ve své teorii uvádí opozici jednorozměrného a trojrozměrného textu. Jednorozměrný text je zaměřen pouze na referenta a plní pouze funkci zobrazovací, která sama o sobě není schopna jakékoliv subjektivity a je objektivní. Trojrozměrný text je oproti tomu subjektivní, jelikož se v něm vyskytují mluvčí a postavy se svými funkcemi, expresivní a apelativní. Tato teorie se dá následně využít pro vymezení několika typů narativních promluv. Model klasického narativního textu vychází z kombinace dvou odlišných promluv (Er-forma + přímá řeč). (Tamtéž, s. 13) Pro naši analýzu bude však podstatnější model moderního narativního textu, a proto se více zaměřím právě na něj.

Moderní narativní text se oproti klasickému nevyznačuje takovou mírou polarit a mechaničnosti textu. Moderní text je více nepředvídatelný a vyskytují se v něm nové formy promluv a vyprávěcích způsobů, zapříčiněné proměnou jazykové výstavby. Touto proměnou vznikla „*neznačená přímá řeč*“, „*polopřímá řeč*“, a „*smíšená řeč*“. (Tamtéž, s. 21) Neznačená přímá řeč neboli nepřímá řeč není oddělená od zbytku vyprávění. Její funkcí může být zmírnění hranice mezi dvěma odlišnými promluvami či jejich prolnutí. Polopřímá řeč je v moderní literatuře nejčastěji používaným promluvovým typem. (Tamtéž, s. 21–22) Co se týče slovesných osob, polopřímá řeč, stejně jako objektivní Er-forma, využívá pouze vyprávění ze třetí osoby. Při použití jednoho z možných slovesných časů je polopřímá řeč pružnější a může využít všechny slovesné časy. (Tamtéž, s. 25–27) Podle Doležela nejdůležitějším znakem polopřímé řeči jsou subjektivní výpovědi. Každá výpověď je totiž zákonitě přisouzena postavě, která ji pronáší a s výpovědními rysy z ní činí „*individualizovaný mluvní subjekt*“. Smíšená řeč kombinuje prvky subjektivity a objektivního vyprávění. Narativní text se smíšenou řečí je nestálý a neidentifikovatelný. V moderním narativním textu může docházet k osvobození od známých pravidel a mohou

se tak střídat všechny již zmíněné typy narativních promluv, tedy objektivní Er-forma, přímá řeč, polopřímá řeč i smíšená řeč. (Tamtéž, s. 36–37)

4.2.3 Subjektivizace vyprávění v první osobě

Vypravěč v Ich-formě si může ponechat funkce postavy, avšak přejímá k tomu funkce vypravěčské. V moderním textu může také dojít k subjektivizaci vyprávění ve třetí osobě, pro naši analýzu však postačí představit si subjektivizaci vyprávění z první osoby a její formy. Objektivní Ich-forma je neobvyklou vyprávěcí situací, kdy jsou obě funkce postavy, akční i interpretační, potlačeny. Takový vypravěč je pak odosobněný a zaujímá roli nezúčastněného a chladného pozorovatele, který příběh nijak nekommentuje ani se jej neúčastní. (Tamtéž, s. 47) Rétorická Ich-forma využívá funkci interpretační. Taková postava tedy do děje opět nezasahuje, ale konstruuje jej a může jej i určitým způsobem hodnotit a komentovat. Rétorická Ich-forma je podobná dříve zmíněné rétorické Er-formě, avšak nyní je vypravěčem konkrétní postava díla a nikoli anonymní vypravěč. (Tamtéž, s. 48) A konečně osobní Ich-forma využívá obou funkcí postav. Vypravěčem je tedy postava příběhu, kterého se aktivně účastní, může být dokonce samotným protagonistou, své a okolní činy hodnotí a soudí. Toto vyprávění je v moderním románu velmi oblíbené, jelikož se může nejlépe zaměřit na pocity a vnitřní charakteristiku postavy, která příběh vypráví. (Tamtéž, s. 48)

4.2.4 Vypravěčské způsoby a autentifikace fikčních světů

Narativní text je složen ze systému několika typů promluv, z nichž některé se objevují spíše v klasickém narativním textu a jiné zase v moderním narativním textu. Fikční svět je však tvořen také pomocí motivů, které se do světa dostávají prostřednictvím „*autentifikace*“. Tyto motivy jsou, stejně jako promluvy, nejednotným a rozčleněným prvkem, který tvoří fikční svět narativního světa.

Moderní narativní text je více rozčleněn a není možné přistupovat v něm k tradičnímu binárnímu modelu, jak je tomu u klasického narativního textu. Místo něj Doležel popisuje model stupňovitý, který motivům neuděluje pouze hodnotu pravdivou či nepravdivou, ale více je stupňuje podle míry existence. Dva nejzásadnější stupně

autentifikace, a to subjektivní Er-formu a osobní Ich-formu. (Tamtéž, s. 59) Pro tuto práci bude však důležitější druhá zmíněná.

Osobní Ich-forma neboli osobní autentifikace se projevuje v přímé řeči postav, které od vypravěče převzaly funkci konstrukční a zároveň mají funkci autentifikační, což by v binárním modelu nebylo možné. „*Motivy zavedené osobním vypravěčem mají stupeň autentičnosti závislý na jeho spolehlivosti.*“ (Tamtéž, s. 62) Tuto spolehlivost může postava získat prostřednictvím svých zkušeností, znalostí či zdůvodněním řečené informace. (Tamtéž, s. 63) V některých případech může však osobní vypravěč převzít „*vševědoucnost*“ objektivního vypravěče, v tomto případě jeho úsudek není čtenářem zpochybňován a sám vypravěč jej nemusí zdůvodňovat. (Tamtéž, s. 65)

5 Teoretická východiska: Hry a vyprávění

Metodologie narativu Franze K. Stanzela a Lubomíra Doležela znamenaly veliký přínos pro teorii narativu, avšak na poli literárních děl. Z těchto dvou odborných publikací budu v praktické části bakalářské práce vycházet, avšak je vhodné také zmínit několik teorií týkajících se narativu v digitálních hrách, protože jsou to právě hry, kterými se budu dále zabývat. Zejména se budu opírat o dvě publikace, a to *Umění počítačových her* od Heleny Bendové a *Video Game Narrative and Criticism* Tamera Thabeta.

5.1 Názory naratologů a ludologů

Otázkou narativnosti digitálních her se již od jejich vzniku zabývalo mnoho naratologů i ludologů. Tyto dvě skupiny zastávaly naprosto odlišné názory. Podle naratologů je digitální hra jednoznačně narativem, ludologové naopak jakýkoli vztah mezi digitálními hrami a narativem popírají. Mezi druhou zmíněnou skupinu patří například dánský teoretik Jesper Juul, který ve své práci *A Clash Between Game and Narrative* potvrzuje, že mnoho počítačových her obsahuje prvky narativu. Avšak ke konfliktu podle Juula dochází v okamžiku, kdy je hra zároveň narativní a interaktivní, jelikož „*neustále narativní interaktivní příběh neexistuje*“.⁶ Efekt interaktivity nemůže být ignorován, jelikož ve veliké míře ovlivňuje pohled hráče na hru. Hra také nemůže být narativem také kvůli absenci rozdělení časových linií. V literárním díle totiž čtenář vnímá časový odstup mezi časem události, o které se vypráví, časem vyprávění a také časem čtení. V digitálních hrách však tyto dvě, popřípadě tři časové linie neexistují, jelikož čas příběhu a čas vyprávění probíhá zároveň s časem hraní. (Juul, 1999) Juul však na konec dodává, že otázka narativity ve hrách je jistě opodstatněná.

Americká naratoložka Janet H. Murray na rozdíl od Juula zastává názor, stejně jako většina dalších naratologů, že hlavním prvkem digitálních her je jejich příběh, a proto by se na hry mělo nahlížet jako na jedno z mnoha médií, které nesou narativ. Ten by se měl následně dále zkoumat za pomoci dostupných narativních teorií. (Murray, 1997)

Britta Neitzel však odsuzuje přílišnou polaritu ludologů i naratologů a tvrdí, že na hry je potřeba nahlížet ze širšího pohledu a že hry mohou, ale nemusí být narativní, to

⁶ Z angl. Originálu „You can't have narration and interactivity at the same time; there is no such thing as a continuously interactive story.“

záleží na typu a žánru dané hry. „*Pokud jde o narativitu počítačových her, je také důležité zvážit, zda roli hráče je řídit jeden herní prvek (antropomorfní nebo jiný) nebo skupinu takových prvků. Zatímco počítačové hry na hrdiny, (akční) adventury a akční hry spadají do první kategorie, různé druhy sportovních her, (ekonomické) simulace nebo strategické hry (ve kterých jsou řízeny týmy nebo armády) spadají pod kategorii druhou.*“ (Neitzel, 2014) Je proto podle ní třeba rozlišovat více stupňů narativity, pod které hry dále spadají.

5.2 Helena Bendová: Umění počítačových her

Helena Bendová se pomocí zevrubné analýzy zabývá otázkou, zda jsou hry uměním. Mezi jedno z hledisek pro její zkoumání patří také způsob, jakým hry vyprávějí příběh a zda je tedy můžeme považovat za narativní. Argumenty ludologů, kteří označují hry jako neschopné vyprávět příběh, Bendová označuje za příliš zobecňující, zastaralé a omezené ve smyslu chápání konceptu narativu. (Bendová, 2016, s. 98) Řešením je pak použít takovou definici pro vyprávění ve hrách, která může být platná nejen pro literární médium, ale je transmediální a nikoli černobílá. Hry totiž dokáží vyprávět příběh, ale s jistými specifiky, které ostatní média nemají. (Tamtéž, s. 99)

5.2.1 Vypravěč

Ludologové v digitálních hrách kritizují mimo jiné nepřítomnost vypravěče v herním médiu. Již s příchodem filmové naratologie se však ukázalo, že vypravěč není nutnou podmínkou pro vyprávění příběhu. V tomto, ale i v herním fikčním světě roli vypravěče přejímá herní postava, která je ale sama vytvořena pomocí vyprávění. Taková postava je dle terminologie André Gaudreaulta, kterého Bendová ve své práci zmiňuje, „*delegovaným vypravěčem*“. Naraci ve hrách zajišťují zejména vizuální a zvukové prostředky, které dotváří atmosféru herního světa, ale kterých si hráč ne vždy vnímá. Takovýmto prostředkům Gaudreault říká „*mega-vypravěč*“. (Tamtéž, s. 103) Delegovaný vypravěč může být více či méně charakterizovaný, může hráči radit či ho nabádat k určitým rozhodnutím či být nespolehlivý a nevěrohodný. (Tamtéž, s. 105–106)

5.2.2 Střídání narativních a interaktivních segmentů

Pro digitální hry je důležitým faktorem také střídání narativních a interaktivních segmentů. Podle Bendové však hra nevypráví příběh pouze v narativních sekvencích, cut-scénách. „*Například mnohá hráčská rozhodnutí mají v hrách nejen herní význam, ale*

také zároveň význam sémantický. [...] Interaktivita pak nestojí v jednoduché opozici vůči vyprávění, ale jsou propojené a vzájemně se podporují.“ (Tamtéž, s. 110) Do hry, která má mnoho herních mechanik a pravidel, avšak nenabízí příběhovou složku, si hráč může svými rozhodnutími narativ utvářet. V budovatelských hrách se tak můžeme stát chamtivým diktátorem či starostou dbajícím hlavně o životní prostředí. (Tamtéž, s. 112)

Nejvíce narativním prvkem hry jsou právě cut-scény, které posouvají příběh dále a ukotvují hráče do fikčního světa hry. (Tamtéž, s. 114) Množství a délka cut-scén se může lišit dle povahy či žánru hry, některé herní série se například vyznačují dlouhými sekvencemi, zaznamenávající dlouhý příběhový úsek, přičemž mnohdy působí na emoce hráče. Nekvalitně zpracované sekvence však mohou mít spíše rušivý efekt. (Tamtéž, s. 113)

5.2.3 Herní avatar

Slovem avatar se při zkoumání herního média zabývalo také již několik teoretiků. Skrze avatara je hráč propojen s hrou, přičemž existuje více způsobů, jak může být avatar chápán. V některých hrách jde o pouhou schránku, do které je hráč přenesen a dosazuje postavě svoji identitu, zatímco sám avatar je neidentifikovaný. (Tamtéž, s. 131) Ve hře nám však může být představen avatar, který je „*fikční, narativně konstruovanou postavou, jejíž vzhled, charakterové rysy a životní příběh jsou podstatné pro náš hráčský zážitek*“ (Tamtéž, s. 136) a hráč s takovýmto avatarem může více či méně soucítit, což záleží na vlastnostech daného hráče. V mnou rozebíraných adventurách jde právě o druhý případ, kdy je avatar protagonistou příběhu. S tímto aspektem se pojí také hráčova identifikace s postavou, která je plně definována. Zatímco u protagonistů, do kterých může hráč sám vstoupit a vnímat fikční svět svými očima, s postavami, které mají svůj charakter, můžeme navazovat různorodé vztahy, mít je rádi či je nenávidět. (Tamtéž, s. 137)

5.2.4 Specifické vlastnosti vyprávění ve hrách

Herní příběhy mohou mít rozličnou podobu. Od lineárních příběhů po rozvité s několika odlišnými konci, mohou se zabývat hlubokými tématy či jednoduchými humornými. Vyprávění ve hrách má však určitá specifika a bylo by vhodné je alespoň stručně představit. Hry mají tendenci být otevřené či nekonečné, jelikož se v nich mnohdy opakují mechaniky či se do nich mohou v některých případech vkládat. Hráč v tomto

případě může být aktivně zapojen do utváření herního světa. (Tamtéž, s. 139) Pro hráče důležitá znalost herního prostoru, k čemuž u rozsáhlých herních světů slouží mapy, které se většinou odkrývají při postupu hrou. Prostor herního světa nabízí mnoho příležitostí, kterých se hráč může zúčastnit. Hra je tedy založena na prostorovosti, což je její další specifikum. (Tamtéž, s. 140–141) Dalšími vlastnostmi, které herní médium využívá, jsou sebereflexivita neboli pomůcky, ukazatele a značky, které mají usnadnit průchod hrou a připomínají hráči skutečnost, že se pohybuje v uměle vytvořeném prostředí a imerzivnost neboli možnost ponořit se do vyprávěného příběhu. (Tamtéž, s. 145–148)

5.3 Tamer Thabet: Video Game Narrative and Criticism

Tamer Thabet se ve své také zabývá otázkou narativity digitálních her, přičemž se nejprve zabývá otázkou, mezi jaké narativní formy zařadit herní médium. Využitím definice Rolanda Barthesa a taxonomického schématu Manfreda Jahna je zřejmé, že herní narativ spadá mezi performativní typy vyprávění, a to nejen díky prvkům, které hru utvářejí, jako například cut-scény a kombinace zvukových a vizuálních efektů, které se na vyprávění příběhu podílejí. „*Hra je z hlediska definice performativní a je zřejmou součástí herní fikce, protože hráč je aktérem příběhu.*“⁷ (Thabet, Video Game Narrative and Criticism, 2015, s. 14)

5.3.1 Hráč jako vypravěč

V literárním díle existuje přítomnost vypravěče, který posouvá příběh dále, ať už stojí mimo samotný děj, či je jeho součástí. Ve hře platí, že pokud hráč přestane hrát hru a zůstane nečinný, nikdo jiný za něj ve vyprávění nepokračuje. Protagonista zůstane stát na místě, kde jej hráč zanechal a bude čekat na další akci. Hráč však neovládá všechny okolní věci a osoby, které se v prostředí herního světa nacházejí. Systémem vytvořené postavy v pozadí stále mohou opakovat svoje naprogramované repliky a zvířata se také mohou v prostředí pohybovat. Platí proto, že herní příběh je reprezentován jak systémem, tak i samotným hráčem. Hráč však díky svým akcím ve hře promítá svůj vypravěčský hlas. (Tamtéž, s. 16–17) Hráč je totiž zodpovědný za to, jak

⁷ Z angl. originálu „Play is conceptually performative, and it is an obvious component of game fiction because the player is a performer in the story play is conceptually performative, and it is an obvious component of game fiction because the player is a performer in the story.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

jsou události ve hře ukazovány. „*Hráč má k dispozici dva prostředky vyprávění: ovládání a vystupování.*“⁸ (Tamtéž, s. 20) Prostřednictvím svého projevení a provedenými volbami ve hře hráč promítá své názory a postoje, čímž se z něj stává spoluvypravěč příběhu. Hra totiž poskytuje základní informace pro průchod hrou, ale je také na hráči, jak s těmito informacemi naloží a až nadejde čas volby, zda tedy nadejde, záleží na hráči, jak se rozhodne a tím posune protagonistu a příběh dál. (Tamtéž, s. 21)

Thabet se ve své práci opírá o tvrzení mnoha teoretiků, mimo jiné také Stanzelovou teorií vyprávění. Pozice reflektora je dle něj to samé, co fokalizátor, tedy postava, která danou situaci vnímá a „vidí“. (Tamtéž, s. 31) Thabet také hovoří o „*vyprávějícím*“ a „*prožívajícím Já*“, přičemž ve hře se tyto dvě instance prolínají. Vývoj postavy probíhá ve stejný okamžik jako vývoj hráče. Hra je totiž vyprávěna v přítomném čase a hráč ji spoluvypráví a prožívá také v přítomném čase. (Tamtéž, s. 32)

Hráč může tedy zastávat funkci jak spoluvypravěče, tak fokalizátora, tedy nahlížející osoby. Situace je však odlišná při hraní her z první a třetí osoby. Při hraní z první osoby je vypravěč částečně nahrazen samotným hráčem, který sám prožívá vyprávěný příběh. Herní vyprávění je pro hráče živý zážitek, kde vyprávění v přítomném čase probíhá současně s příběhem, hovoříme zde o simultánním vyprávění. Tato skutečnost vede k rozpadu vzdálenosti mezi vypravěčem a příjemcem. Hráč zastupuje roli protagonisty a zosobňuje je, čímž autorský protagonista mizí a splývá s hráčovou osobností. Hráč se stává vnímající postavou příběhu. (Thabet, s. 43) Hra ze třetí osoby však nese odlišný zážitek. „*[...] vzdálenost mezi vypravěčem a fokalizující postavou se nezmenšuje, což vytváří situaci podobnou šachu: svět příběhu připomíná šachovnici a hlavní postava je jednou z figur. V této situaci hráč jedná tak, aby vyprávěl příběh, v němž protagonista přežije nebezpečí fikčního světa, zatímco hra zpochybňuje hráčovu vypravěčskou činnost.*“⁹ (Thabet, s. 42)

⁸ Z angl. originálu „The player has two means of narration at his or her disposal: control and performance.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

⁹ Z angl. originálu „the distance between the narrator and the focalizing character does not collapse, which creates a chess-like situation: the story world resembles the chessboard and the protagonist resembles one of the pieces. In this situation, the player acts to narrate a story in which the protagonist survives the perils of the fictional world, while the game challenges the player's narrative action.“ Přeloženo autorkou bakalářské práce.

6 Praktická část – analýza narativních struktur

V této části práce budu psát o tom, jak mnou zvolené hry vyprávějí svůj příběh a jak jej hráč může ovlivnit. K analýze narativu jsem si zvolila dvě digitální hry, které pocházejí se stejného roku i prostředí, jejich přístup k vyprávění příběhu však může být odlišný. V každé této hře budu analyzovat několik zásadních aspektů, například způsob, jakým je hráči fikční svět zprostředkováván, do jaké míry může hráč nastavení světa ovlivnit a jak lze definovat mega vypravěče dle toho, jak fikční svět nastavuje. Pro tuto analýzu jsem vycházela ze svého hraní, kdy jsem si v průběhu zapisovala veškeré poznatky a informace, které jsem považovala za důležité v rámci zkoumání narativu a všech výše zmíněných aspektů hry. Tyto poznatky jsem následně porovnávala s metodologií, která je přiblížena v teoretické části této práce.

6.1 Horké léto, aneb Majer v akci

Digitální hra *Horké léto* je komediální adventura z roku 1998. Autorem je české vývojářské studio Maxon. Tuto hru jsem si zvolila k rozboru z toho důvodu, že byla vytvořena ve stejném roce jako Polda, avšak ji vyvinulo odlišné herní studio. *Horké léto* spadá pod humornou „point-and-click“ adventuru, v níž je hlavní náplní hráče za pomoci myši sbírat a kombinovat jednotlivé předměty tak, aby se docílilo dalšího průchodu hrou. Intencí vývojářů bylo vytvořit humorně laděnou hru, což mimo jiné dokazuje grafická stylizace fikčního světa, volba jazykových prostředků a častá přítomnost vulgarismů i humorně laděný příběh. Těmito aspekty se budu více zabývat v charakteristice herního narativu. Herním avatarem a tedy postavou, za kterou hráč hraje a která je vzhledově i povahově plně definovaná, je Honza Majer a v rozmezí přibližně tříhodinové herní doby¹⁰ hra vypráví příběh o únosu protagonistovy rodiny, a to nejprve domorodými lidojedy a poté mafiánským velitelem Andreasem. Veškeré poznatky vycházejí přímo z mého hraní těchto titulů.

¹⁰ Herní doba je čas, který hráč potřebuje k průchodu hrou od jejího začátku ke konci a může se u každého hráče lišit v závislosti na množství vykonaných akcí, vedlejších úkolů, pokud jsou ve hře přítomny nebo času potřebném k vyřešení logických hádanek. Často se proto u her uvádí několik časových údajů, a to čas k průchodu hlavním příběhem hry nebo čas potřebný k vykonání všech hlavních i vedlejších akcí, které jsou ve hře k dispozici.

Dějová linie je vyprávěna mladým Honzou Majerem, za jehož postavu také v průběhu hry hrajeme. S rodinou se vydávají na dovolenou na ostrově Majalagunjimini, kde má Honzův otec jakožto botanik zkoumat místní rostliny. Dovolená je však brzy přerušena vpádem domorodých lidojedů, kteří rodinu Majerů unesou, až na Honzu Majera, jehož úkolem je rodinu zachránit. Po několika překážkách se mu to také podaří, avšak při odjezdu z ostrova je rodina opět napadena, tentokrát mafiány a jejich velitelem Floriánem Andreasem, pro kterého má Honzův otec vytvořit novou drogu, díky které Andreas zbohatne. Honza však zvládne omráčit svého hlídače, najít svého otce a zavolat vysílačkou o pomoc. Lokace mafiánovy vily je tímto odhalena a na pomoc přilétají vrtulníky, načež se rodina Majerů vrací úspěšně domů.

6.1.1 Charakteristika herního narativu

Po spuštění hry je hráči představen první narativní segment neboli cut-scéna, ve kterém hráč začíná vnímat podobu fikčního světa, a to pomocí informací, které mu jsou zpřístupněny skrz jediného delegovaného vypravěče, Honzu Majera, který se hráči představuje a uvádí jej do děje. Úvodní filmová sekvence sestává pouze z několika kreslených nehybných pozadí s dabovaným textem, který se zároveň nachází v textovém poli. Filmová sekvence popisuje vcelku dlouhou příběhovou pasáž, a to představení rodiny Majerů a jejich první dny a zážitky na ostrově. Tyto filmové sekvence se ve hře vyskytují jen zřídka, aby posunuly příběh do požadovaného místa. V *Horkém létu* se konkrétně vyskytují tři cut-scény, a to v úvodu, po splnění prvního cíle hry, kterým je záchrana rodiny z vesnice domorodců, a poté na konci hry, kdy jsou Majerovi vysvobozeni ze zajetí Andree a úspěšně se navrací domů. Tyto narativní sekvence popisují vcelku dlouhý příběhový úsek. Časově je hra ukotvena v současnosti, přičemž filmové sekvence jsou vyprávěny v čase minulém, aby hráče dostaly do té části příběhu, kde končí narativní a začíná interaktivní segment, tedy samotné hraní. Tento typ vyprávění více podtrhuje linearitu příběhu, jelikož v tomto momentu nám příběh zprostředkovává sám autor hry, tedy vývojář, zastavuje hru a hráč se v této chvíli může pouze dívat, jak se vypráví příběh.

Mega vypravěč nastavuje vizuální a zvukovou podobu světa, pomocí kterých je fikční svět také utvářen. Zvukových prvků se však ve hře však příliš nevyskytuje. Kromě častých replik Honzy Majera a ostatních postav při dialogu se ve hře

setkáme se zvuky okolní krajiny, jako například šumění moře, troubení slonů či chrápání spících postav. Tyto zvuky se spustí vždy v okamžiku, kdy hráčův avatar vstoupí do dané lokace. Jsou zde také slyšet zvuky chůze, když se postava přemísťuje z jednoho místa na druhé, a některé zvuky slyšíme pouze v okamžiku, kdy se provádí hráčem zvolená akce, například když má postava vstoupit do stanu, spustí se zvuk rozepínání zipu. Hudební složka zde také není přítomna, pouze při vytvoření předmětu kombinací tří a více různých předmětů je spuštěna melodie připomínající fanfáru. Je však nutno podotknout že mnohdy neautentické zvuky i kreslená grafika jsou silně limitovány dobou, kdy hra vznikla.

Postavu Honzy Majera charakterizují hlavně jeho promluvy a interakce s předměty. Představu o ostatních členech rodiny Majerových získáváme pomocí fokalizace a subjektivního vnímání herního vypravěče, stejně jako díky pozdějším dialogům s nimi. O ostatních herních postavách pak získáváme informace buď také skrze fokalizaci herního avatara či jiných postav skrze dialogy. Charakteristika Barbary je nám například zprostředkována skrze dialog s postavou uklízečky. Delegovaný vypravěč je intradiegetický a homodiegetický, což znamená, že je přítomen ve fikčním světě a jeho úhel pohledu je omezen na jeho vnímání fikčního světa. Tato skutečnost z něj může činit také vypravěče nevěrohodného, jelikož úhel pohledu je zde omezený pouze na jeho vnímání fikčního světa. Mega vypravěč nastavuje podobu fikčního světa a zprostředkovává hráči cut-scény. Snímání postavy Honzy Majera probíhá v pohledu ze třetí osoby, hráč tedy vidí celou postavu před sebou. Povaha vypravěče je však odlišná v cut scénách, které jsou vyprávěny s odstupem času protagonistou a dochází tedy ke střídání perspektivy. Postava se nyní dívá na její jednání z vnějšku. Vypravěč tedy zůstává stejný, avšak dochází ke změně perspektivy z vnitřní na vnější.

Komediální adventura *Horké léto* v hráčích často vyvolává smích a jiné pozitivní emoce, za což mohou také humorné promluvy hráčova avatara, který při reakci na okolní předměty mnohdy kombinuje prvky nespisovného jazyka s vulgarismy spolu se slovními hříčkami a až poetickými výrazy.¹¹ O postavě Honzy Majera můžeme říci, že pochází z českého prostředí, což dokazuje některými replikami, které na Českou republiku

¹¹ Což dokazuje již text v úvodní cut scéně „Pak přišla první vlahá noc, krásná a klidná, jako by se vůbec nic nemělo stát. Jenže protože štěstí zůstalo někde v Praze, možná ho máma zapomněla přibalit, a osud je mrcha nevypočitatelná, naše idylka neměla trvat dlouho.“

odkazují.¹² Ve dvou scénách dokonce dochází ke střetu herního vypravěče s realitou, tedy prvkem, který sahá za hranice fikčního světa hry. Jednou z nich je okamžik, kdy se Honza Majer nachází uvnitř lodi jeho rodiny a nachází zde zprávu od vývojářů hry, kde je napsáno „*Čestné prohlášení: Na počítačových hrách se v České republice doopravdy vydělat nedá. Vývojový tým Horkého léta*“. Postava na tuto zprávu reaguje takto: „*Co to je Horké léto?*“ Protagonista není únosem své rodiny nijak šokován a humorně a s nadhledem na tuto záležitost reaguje. Negativních emocí se ve hře vyskytuje minimum, a i ty jsou hráči zprostředkovány takovým způsobem, že působí humorně. Mezi promluvy protagonisty a ostatních postav se nevyskytují signifikantní rozdíly, což může působit ploše. Vulgarismy i nespisovnou formu jazyka využívá většina postav. V promluvách delegovaného vypravěče se vyskytují již zmíněné knižní a poetické výrazy, které pro hráče působí příznačně. V dialogu s postavou zajatce ve vesnici lidojedů je využíváno mnoho odborných termínů souvisejících s vytvořením „*ionizačního chemomorfního galvanizátoru*“. Tento dialog opět působí příznačně a nepatříčně.

Jak jsme zjistili z publikace Tamera Thabeta, hráč svými akcemi a názory pomáhá vyprávět příběh a bez jeho interakcí by hra nemohla pokračovat. Jelikož je postava Honzy Majera již předem charakterizována, hráč se do ní nemůže vtělit a plně jednat za sebe samotného. Ve hrách ze třetí osoby však může hráč k protagonistovi cítit pozitivní či negativní emoce. Ze svého zážitku při hraní mohu říct, že Majerův humor mi ne vždy připadal humorný a k postavě jsem měla spíše negativní emoce. To se také může projevit na akcích, které hráč provádí. Jak si ale ukážeme níže, volby hráče jsou velmi omezeny, a tak není mnoho možností, jak může hráč svůj postoj či názor k postavě či k příběhu hry vyjádřit.

6.1.2 Interakce a možnost volby

Po skončení úvodní filmové sekvence, kdy zjišťujeme, že je Honzova rodina unesena lidojedy, může hráč začít ovládat postavu, a to klikáním myši na okolní předměty, ke kterým postava přechází a reaguje na ně dabovanými replikami. Tyto repliky jsou zároveň zobrazeny v textových polích. Je vhodné zmínit, že všechny herní postavy jsou dabované jedním hercem, a to Zdeňkem Izerem. Nyní je hráči příběh

¹² Při zkoumání okna ve vesnici lidojedů postava reaguje takto „*Okno do světa, aneb divošská verze televize Nova*“

zprostředkováván z pozice prožívajícího já osobního vypravěče, postavy fikčního světa. Mega vypravěč je však ve hře stále přítomen v pozadí, jelikož je to právě on, kdo nastavuje vizuální a hudební stránku hry a kdo rozhoduje o pravidlech, které v rámci fikčního světa platí.

Hráči není přenechána volba postavy, za kterou může hrát, jak je tomu v některých, zejména soudobých hrách. Postava Honzy Majera je zcela definována a hráč nemůže nijak ovlivňovat její charakteristiku. Jediná situace, kdy může hráč zdánlivě ovlivnit komunikační schopnosti postavy je v dialozích s ostatními postavami, kdy hráč vybírá z přednastavených otázek a odpovědí. Jde ale o pouhou iluzi volby, jelikož brzy zjišťujeme, že díky možnosti opakování dialogu může hráč postupně vystřídat všechny kombinace replik. Toto opakování je dokonce žádoucí, jelikož vystřídáním všech přednastavených replik se může postava dozvědět informace, které jsou pro postup hrou klíčové.¹³

Kromě interakcí s herním prostředím má hráč k dispozici pouze inventář, do kterého se ukládají předměty, které mohl hráčův avatar sebrat a použít na herní prostředí, například nalezený klíč zkombinovat s příslušnými zavřenými dveřmi, čímž se dveře otevrou a hráči se tak zpřístupní nová oblast. V inventáři lze pak tyto předměty kombinovat mezi sebou, přičemž kombinace se však provede pouze u některých z předmětů. Tyto kombinace jsou rovněž předem připravené a úkolem hráče je pouze na ně logickým uvažováním či postupným zkoušením přijít. Na většinu předmětů však avatar reaguje pouhou replikou, mnohdy humornou.¹⁴ Je tedy zřejmé, že se při tvorbě hry s touto možnou kombinací počítalo, ale jelikož není pro postup hrou potřebná, postava na ni pouze takto reaguje.

Jak již bylo zmíněno, herní avatar se může pohybovat přecházením mezi jednotlivými předměty, ale pouze na vyznačené a ohraničené části herního světa. Na začátku hry se hráč například nachází na místě, kde byla Honzova rodina unesena a kde se nachází ohniště a stan. Toto jsou jediné dva objekty, se kterými může avatar

¹³ Teprve při dialogu s papouškem se totiž dozvídáme, že domorodci, kteří unesli rodinu Majerových jsou lidojedi a jak bychom měli v příběhu postupovat, konkrétně že bychom si měli postavit vor, abychom se do vesnice dostali. Uklízečka, se kterou se setkáme v druhé polovině hry zase zjistíme, kdo nás unesl a za jakým účelem.

¹⁴ Například na kombinaci piva a nože postava reaguje replikou „*Nebudu plýtvat drahocennou tekutinou*“ či „*Co blbneš, to je MOJE bezedná plechovka*“

interagovat, přičemž po kliknutí na stan se zpřístupňuje nové prostředí, a to vnitřek stanu. V pozadí za stanem se nachází několik stromů a v popředí keře, ty zde však plní funkci čistě estetickou a nelze s nimi blíže interagovat. Pokud se chce hráč posunout do vedlejší lokace, na stranách obrazovky se po přejetí ukazatele myši objeví značka dveří a na dolní straně obrazovky textové pole s názvem herního prostředí, kam se tímto krokem avatar dostane.

Vraťme se však ještě k dialogům. Ty totiž nejen napomáhají hráčově postupu v hlavní dějové lince, ale rozvíjejí příběh i za pomoci dílčích vedlejších replik postav. Po konverzaci s postavou uklízečky nám postava sdělí svůj nešťastný příběh, kdy se z mafiánovy milenky stala pouhou služkou. I tento dialog však musí hráč nutně podstoupit, aby si tím zpřístupnil následující dialogy, které jsou klíčové pro postup příběhem. Celkově tedy nelze ani v dialozích hovořit o volbě hráče, o čem chce hovořit a o čem ne. Mega vypravěč nastavuje pravidla hry dosti lineárně bez možnosti jiného průchodu. Žádná část příběhu tedy nemůže zůstat hráči skryta a hráč nemůže vyprávění příběhu ovlivnit. Hráč sice může mít pocit volby při kombinaci předmětů či variantách odpovědí v dialogu, avšak tato volba je iluzí a hráč nakonec musí provést ty akce, které byly původně zamýšleny.

Hráč může změnit vyprávění příběhu pouze jejím předčasným ukončením, tedy ještě před dokončením hlavního příběhu. V několika situacích totiž může dojít k usmrcení postavy, což je zapříčiněno nedostatečným zneškodněním spícího či omráčeného nepřítele. U přístupové brány do vesnice lidojedů se nachází spící hlídač. Hráč má v tuto chvíli možnost hlídače probudit. Pokud to však udělá, hlídač Honzu Majera usmrtí. V tomto okamžiku se na obrazovce objeví černé pole s nápisem „*Konec hry*“ a hráč musí začít znovu od uložené pozice. Teprve správnou kombinací předmětů, v tomto případě pistole a lebky visící nad hlídačem, je možné nepřítele zneškodnit, vstoupit do vesnice a tím pokračovat v příběhu.

Příběh této hry je lineární, v interaktivních částech může hráč se svým avatarem libovolně zacházet a interagovat s okolním prostředím, avšak v rámci nastavených pravidel a hranic fikčního světa, přičemž podobu cut scén nelze nijak ovlivnit. Hranice světa a možnosti volby jsou zde silně limitovány, což může být dáno jednak dobou vzniku hry, ale také zvoleným žánrem, kdy je hra zaměřena zejména na vyprávěcí a humornou

složku hry. Předčasným ukončením hry v případě usmrcení postavy může ovlivnit hráč příběh způsobem, který nebyl zamýšlen, jelikož cílem hry je dojít do úplného konce.

6.2 Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš

Polda, stejně jako předchozí *Horké léto*, je také humornou adventurou, avšak s detektivními prvky, z roku 1998. Byla vytvořena vývojářským studiem SleepTeam, přičemž vydavatelem se stala společnost Zima Software. Při analýze této digitální hry se zaměřím na způsob, jakým autoři hry nastavují výslednou podobu fikčního světa a v čem se od předchozí adventury liší. Protagonistou je policista Pankrác, jehož úkolem je vyřešit únos dvou občanů obce Lupany. Herní doba se liší podle úspěšnosti hráčů při postupu hrou, můžeme ji však obecně vymežit do herní doby tří až osmi hodin.

V obci Lupany dochází k záhadným únosům a je proto povolán policista Pankrác, aby jim zamezil a odhalil pachatele. Díky dialogům s ostatními postavami a interakcemi s okolním prostředím se policista dostává oknem k prvnímu svědkovi únosu a po splnění určitých úkolů od něj získává popis pachatele, který je však hráči zatajen. Pankrác dá náskres redaktorovi na otisknutí do novin a tím končí první den vyšetřování. Druhý den u dveří bytu nacházíme noviny a dopis psaný v nářečí. Tento druhý svědek pachatele údajně zná, protože mu krade slepičí vejce z kurníku. Aby pachatele našel, sestrojuje Pankrác naváděcí zařízení, které vloží do vejce. Následující den díky zařízení nachází pachatelovo obydlí, jímž je perníková chaloupka a zjišťuje, že jeho babička, se kterou žije, je zároveň pachatelem, kterého celou hru hledá. Unesení občané jsou děti z pohádky *O perníkové chaloupce*. Toto rozřešení případu a usmrcení Pankrácovy babičky je také závěrem hry.

6.2.1 Charakteristika herního narativu

Hru otevírá opět filmová sekvence, která však není vyprávěna z pohledu protagonisty. Nejprve je hráč svědkem únosu dvou obětí. Tato scéna je nastavena mega vypravěčem, který ji hráči zprostředkovává úhlem pohledu, který je nazýván jako „*oko kamery*“. To znamená, že hráč má k dispozici náhled na vnější události příběhu, není mu však zprostředkován vnitřní pohled do myšlenek postav. Sekvence se po výkřiku obětí zatmavuje a objevuje se postava moderátora zpravodajství, sdělujícího více informací

k nastalému zločinu, a reportéra, z jehož úst také poprvé slyšíme o postavě, za kterou budeme ve hře hrát, a to o policistovi Pankráčovi, kterému byl případ přidělen. Po předání pro příběh základních informací a po představení herní postavy filmová sekvence končí. Z estetického hlediska je cut-scéna od sekvencí v *Horkém létu* lehce odlišná. Grafika je opět kreslená a velmi barevná, sestávající z nehybného pozadí, po němž se pohybují pouze herní postavy. Nevyskytuje se zde však textové pole a dabované promluvy hráč zachycuje pouze sluchem. V interaktivní části hry je však u dialogů textové pole již přítomné.

Cut-scén se v *Poldovi* vyskytuje více, zejména v průběhu hraní a některé z nich nejsou při postupu hrou povinné. Ku příkladu již v první lokaci, kterou je dům Pankráčovy babičky. Hráč zde může sebrat knihu s pohádkou *O perníkové chaloupce*. Po bližší interakci se začne v cut-scéně vyprávět příběh pohádky, nevypráví ji však Pankrác, ale neznámý vypravěč. Pohádka je v některých částech upravena, a to hlavně na konci. Po zneškodnění zlé ježibaby se totiž Jeníček s Mařenkou vydávají na policii, kde sepisují protokol, čímž také pohádka i filmová sekvence končí. Filmové sekvence se rovněž vyskytují při dosažení určitého cíle v příběhu, kdy hráči Pankrác oznámí, že je čas jít spát a teprve po spuštění sekvence, ve které se střídá měsíc a slunce, je hráči opět přenechána volnost.

Jak jsem zmínila výše, graficky je adventura velmi podobná *Horkému létu*, a to svojí barevností a kreslenou stylizací. Co se týče zvukové podoby světa, využívá však *Polda* odlišného přístupu. Velmi častým zvukovým prvkem hry jsou opět repliky postav, dabované profesionálními herci. Ve hře se však vyskytuje také několik hudebních melodií, které vytváří záhadnou atmosféru a doplňují tak detektivní složku této hry. Oproti předchozí adventuře se ve *Poldovi* také nevyskytují zvuky chůze či okolního prostředí.

Postava delegovaného vypravěče Pankráce je charakterizována již v úvodní cut-scéně, a to skrze fokalizaci postavy reportéra a moderátora zpravodajství, podle níž je nám už v tento moment podsouvána myšlenka, že policista Pankrác, a tedy také hráč, který jeho činy vede, svůj úděl nezvládne.¹⁵ Tento okamžik je z hlediska naratologie

¹⁵ Reportér totiž charakterizuje herní postavu takto: „*Neznám ho ani já, ani Sláva, a vy vážení diváci už tuplem ne. Fotografie tohoto policisty by měla být zveřejněna v průběhu reportáže, abyste si, vážení diváci, mohli sami udělat obrázek, jak to asi může celé dopadnout.*“ Moderátor Sláva reaguje na fotografii Pankráce slovy: „*No, jak vidíte vážení diváci, nic moc.*“

zajímavý a odpovídá teorii Tamera Thabeta, kdy ve hře ze třetí osoby, kterou adventura je, „hráč jedná tak, aby vyprávěl příběh, v němž protagonista přežije nebezpečí fikčního světa, zatímco hra zpochybňuje hráčovu vypravěčskou činnost“ (Tamer Thabet, *Video Game Narrative and Criticism*, s. 42) Již od začátku je tedy delegovaný vypravěč považován za nekompetentního, a to zprvu kvůli neznámosti a následně kvůli vzhledu. Svoji hloupost později postava vyjadřuje zejména neznalostí obecných informací či nekompetentním vykonáváním své funkce, kdy dá botičku a nepřiměřenou pokutu nevinnému člověku nebo když sebevraha povzbuzuje v jeho činu. Po skončení cut-scény je hráč přenesen do prostředí Pankrácova bytu, kde poprvé vidí samotnou postavu. Oproti předchozí analyzované hře postava slovně nereaguje na veškeré předměty herního světa a charakterizují ji tedy hlavně dialogy s ostatními postavami, o nichž si hráč utváří svůj názor prostřednictvím herního avatara a četných dialogů.

Již víme, že hráč svým postupem hrou spoluvytváří narativ a vyvíjí se souběžně s protagonistou, který je v této hře také plně definován. Pankrác je delegovaným vypravěčem a protagonistou příběhu. Fikční svět, ve kterém jedná, sdílí s dalšími postavami, které se zde vyskytují. Je existenciálně zakotven v tomto světě, na který nahlíží z vnitřní perspektivy a můžeme tedy říct, že vypravěč a protagonista jsou jedna a táž osoba. To s sebou však nese i jisté nevýhody, jelikož Pankrácův omezený pohled na skutečnost z něj může činit vypravěče, který může být zpochybňován. Hráč jakožto spoluvypravěč příběhu zde však nemá mnoho možností, jak příběh hry uzpůsobit svým postojům a názorům. Pravidla hry jsou silně definována, stejně jako postup příběhem.

Humorná detektivní adventura *Polda*, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš ve svých hráčích vyvolává pozitivní emoce zejména pomocí dialogů mezi postavami a vizuální a hudební složkou. Na rozdíl od předchozího titulu zde nejsou v takové míře využívány vulgarismy a jejich výskyt je spíše ojedinělý, avšak několikrát se zde vyskytuje anglický výraz „*sorry*“. Hra se spíše snaží hráče rozesmát humornými slovními hříčkami, kterých se ve hře vyskytuje nespočet a na nichž je založena hlavní humorná složka hry. Dalším způsobem, kterým chce hra docílit humorné atmosféry, je využívání stereotypního myšlení a vykreslením typických postav maloměsta. Některé postavy však ze stereotypu vybočují, například postava bezdomovce, který je velmi dobře obeznámen se svými právy a po dialogu s ním hráč zjišťuje, že vystudoval právnickou univerzitu a chce svými činy získat finanční odškodnění.

Řešení dílčích úkolů v postupu k dosažení konce příběhu je také mnohdy nereálné, což však působí o to více humorně a z mého hraní mohu říci, že tento styl humoru mě rozesmál více a častěji než vulgárnější humor v *Horkém létu*. Jednou z takových nereálných situací ve hře je okamžik, kdy Pankrác neobdržel potvrzení k převzetí dokumentů o únosu obyvatel, a tak vloží sirku sousedovi do zvonku, aby od něj obdržel telefon, ze kterého s kuličkem na nose zavolá na policejní stanici, vydávaje se za poručíka Ištoka, aby zde sdělil, že zapomněl Pankrácovi potvrzení předat. Tímto řešením Pankrác dokumenty obdrží.

Důležitým narativním prvkem hry je skutečnost, že se jedná o volnou adaptaci pohádky O perníkové chaloupce. Na začátku hry má hráč možnost spustit cut-scénu, kde je příběh pohádky odvyprávěn, avšak s tím rozdílem, že Jeníček a Mařenka se po útěku z chaloupky vydávají na policejní stanici. Hráče v tuto chvíli nejspíše nenapadne, že by tato sekvence mohla mít vliv na celý příběh hry, což také nemá. Při vyšetřování únosu dvou občanů se nevyskytují nářžky či vodítka, které by hráči napověděly k dřívějšímu rozuzlení příběhu. Skutečná fabule příběhu je tedy natolik umně skrytá, že teprve na jejím konci, kdy Pankrác objeví perníkovou chaloupku a jeho babičku v ní, je vyjeveno toto rozuzlení, který je pro hráče překvapující.

6.2.2 Interakce a možnost volby

Po spuštění hry je hráč opět nejprve uveden do příběhu pomocí filmové sekvence, po jejímž skončení je mu přenechána volnost. Herní mechaniky jsou pro hráče přívětivější než v *Horkém létu*, protože je u předmětů pomocí změny ukazatele myši jasně znázorněno, se kterými předměty lze dále interagovat. Na většinu z nich postava nijak nereaguje. Nově může postava nasednout do auta, čímž se hráči zobrazí mapa celé obce, do jejíchž předem vybraných částí, které jsou vývojářem připravené a jsou důležité pro postup příběhem, se může Pankrác přemísťovat.

Dialogy opět sestávají z přednastavených otázek a odpovědí, mezi kterými může hráč vybírat. Po výběru odpovědi se spustí sled několika replik, po jejichž skončení se opět zobrazí dialogové pole, kde si hráč může nyní vybrat ze zbylých odpovědí. Může tak opět kombinovat veškeré dialogové možnosti, které mu vývojář zpřístupnil, aby se dozvěděl co nejvíce informací k příběhu, ale také mimo příběh. Repliky v dialogu jsou totiž zaměřené nejen na podstatné informace, ale i vedlejší a nepodstatné, díky kterým se

fikční svět pro hráče stává celistvějším. Mezi takové informace patří mimo jiné jména či minulost vedlejších postav. Postava Pankráce vysloví jméno pracovníka policejní stanice až poté, co mu volá z jiného telefonu a vydává se za jeho nadřízeného. Před tímto dialogem hráč nevěděl, že se tato postava jmenuje Hubert, ale díky tomu již má o postavě k dispozici více informací.

Přejdeme nyní k možnostem volby. U dialogů má hráč mnohdy k dispozici zvolit si z několika možností replik, které ale po jejich zvolení není možné provést. Pro příklad uvedu situaci, když chce Pankrác využít telefon na policejní stanici, ale postava úředníka mu nechce telefon půjčit z obav jeho rozbití. V tomto dialogu je také možná volba zavolat nadřízenému, o což se úředník pokusí, ale neúspěšně. I po prvotním neúspěchu jsou však tyto možnosti stále k dispozici a od hráče se očekává, že provede akci, po které již dojde k požadované změně dialogu. Postava Pankráce zde musí odpojit telefon od elektřiny, čímž se spustí jiná dialogová možnost a tedy, že úředník považuje aparát za rozbitý. Po opětovném připojení telefonu k elektřině hráčův avatar řekne, že telefon opravil, díky čemuž úředník požadovaný hovor schválí a hráč může postoupit v příběhu dál. Dialogy jsou mnohdy dosti dlouhé, přičemž ani s hlavním příběhem přímo nesouvisí a mohou trvat i několik minut.

Postupování příběhem je zde také odlišné, v *Horkém létu* se od jednoho úkolu postupovalo k dalšímu, zatímco v *Poldovi* je potřeba udělat několik zdánlivě nesouvisejících akcí, přičemž hráč nemusí vědět, proč jsou tyto akce potřeba a jak pomůžou k postupu příběhem. S tím souvisí ohraničení fikčního světa. Již od začátku hry máme přístup k mapě celé obce a můžeme se tedy pohybovat mezi všemi vývojářem danými lokacemi. Na rozdíl od *Horkého Léta*, kde se lokace zpřístupňují postupně, takže hráč může lépe poznat, které lokace jsou pro příběh v momentální chvíli důležité, v *Poldovi* již máme všechny lokace zpřístupněné hned a je tak náročnější nalézt řešení úkolu a předměty, které zrovna potřebujeme. Postupem v příběhu se odemykají lokace další, do nichž se mohou kromě Pankráce přesouvat i ostatní postavy. Vyvíjí se tím i jejich příběh. Po domluvě sebevrahovi se přesouvá z mostu k obchodu, kde se chce upálit. Bezdomovec po potyčce s Pankrácem už není v popelnici, ale u policejní stanice. Dozvídáme se, že bezdomovec žil v popelnici záměrně, aby Pankráce vyprovokoval k postřelení a mohl získat finanční odškodnění, nebo také že vystudoval práva. Interakce s postavami se však v závislosti na volbách replik v dialogu mohou měnit. Bezdomovec se tak druhý den nachází před stanicí, ale může zde být ze dvou různých důvodů.

Příběh *Poldy* je lineární, fikční svět je ohraničen místně v pouze připravených lokacích obce, mezi kterými se můžeme přesouvat, a časově je ukotven v přítomnosti. Mimo nastavený příběh nemá hráč možnost, jak provádět vedlejší úkoly, jelikož hra je nastavena pouze na jednu příběhovou linku, tu hlavní, kterou je vyšetření záhadných únosů v obci a dopadení pachatele.

6.3 Výsledky analýzy

Z předchozí analýzy jsme měli možnost zjistit, že vyprávění příběhu se v každé z her určitým způsobem lehce odlišuje. Mnoho prvků se však shoduje. V obou případech je protagonistou příběhu plně definovaný avatar, ke kterému si hráč tvoří určitý vztah na základě podobných či odlišných povahových vlastností. Hráč svým postupem hrou utváří příběh, pomáhá protagonistovi k dosažení cíle a vyvíjí se spolu s ním. V obou hrách jsme však prokázali, že hráči není přenechána přílišná možnost volby a způsob, jakým hráč splňuje dílčí cíle v příběhu, je dosti lineární. Mega vypravěč v obou hrách nastavuje podobu hry obdobně, v obou případech je pozadí hry kreslené a barevné a jediným dynamickým prvkem je občasný pohyb postav či okolních předmětů. Zatímco v *Horkém létu* je však přítomno pouze málo zvukových prvků, v *Poldovi* můžeme hovořit o několika obměňujících se melodiích, které dokreslují atmosféru hry. Co také v každé hře funguje na odlišném principu, je humor. Zatímco u *Horkého léta* jsou repliky postav založeny zejména na vulgarismech v kombinaci s knižními výrazy či poetismy, které jsou v kontrastu a působí tak příznačně, ve hře *Polda* se vyskytují časté slovní hříčky a stereotypní uvažování u okolních postav maloměsta. Své poznatky z analýzy budu dále prezentovat v projektu, kterým je popularizační článek.

7 Projektová část

Poslední část mé bakalářské práce představuje projekt, kterým je popularizační článek pro hráče digitálních her. V této části představím, jak probíhala spolupráce s webem Indian, který se soustředí na psaní novinek, témat a recenzí z herního světa a dále jej zpřístupňuje svým čtenářům, jakými pravidly jsem se řídila při psaní článku a zda byl můj projekt propagován, ať už ze strany mojí či webu Indian.

7.1 Přizpůsobení textu cílovému publiku

Jak již bylo řečeno v praktické části této práce, adventury *Horké léto* a *Polda* každá přistupují k vyprávění svého příběhu lehce odlišným způsobem, přesto si však oba tituly dokázaly získat mnoho fanoušků. Právě pro ně, ale také pro nové hráče, které žánr adventury zajímá, by mohl být můj článek přínosný. Článek jsem proto při jeho psaní chtěla navrhnout tak, aby poutavým, ale zároveň poučným způsobem dokázal hráče s oběma tituly seznámit a dokázal je seznámit se strukturami jejich příběhu. Důraz jsem přitom kladla na to, aby byl projekt zaměřen jak na starší a zkušenější hráče, kteří na zmíněné hry v dobrém vzpomínají, či nové, kteří tyto hry znají pouze z doslechu.

Ze statistik webu Indian jsem dohledala nejčastější věkovou hranici čtenářů za posledních 28 dní. Každý měsíc se tato statistika lehce obměňuje, je však počítáno s tím, že se v ní nevyskytují přílišné rozdíly ve věkové skupině čtenářů. Podle této statistiky bylo zjištěno, že nejširší cílovou skupinou jsou čtenáři ve věku 18–24 let, kteří zahrnují 38, 6 % celkového publika, dále je to pak věková hranice následující, a to 25–34 let, mající celkové procento 37, 2 %. Na základě těchto dat můžeme tedy říci, že veškerý obsah webu Indian je přizpůsoben cílovému publiku ve věku 18–34 let. To by tedy odpovídalo dřívějšímu tvrzení, že obsah webu mohou číst hráči zkušenější, ale také noví a mladší. Při tvorbě veškerého obsahu je proto kladen důraz na srozumitelnost a jasnost sdělení, což se projevuje například při krátkém představení herní série v úvodu článku, které je určeno hráčům, kteří s danou herní sérií nemají zkušenosti. Teprve po tomto krátkém představení např. žánru, povahy a příběhu herní série se článek zabývá konkrétní hrou či informací, která se této herní sérii týká.

Při psaní článku s názvem „*Narativ v klasických adventurách, aneb jak Pankrác a Honza Majer vyprávějí příběhy*“ jsem kladla důraz na to, aby byl článek přizpůsoben

pro hráče či znalce dvou rozebíraných adventur, což jsem dokázala zařazením ikonických hlášek, obracením se na čtenáře se slovy „*vzpomínáte si na...*“, a celkově jsem chtěla, aby článek čtivým způsobem a za pomoci nostalgie hráčům připomněl jejich zážitky při hraní těchto adventur. Zároveň však bylo mým záměrem alespoň okrajově hráče seznámit s tím, jak je příběh v adventurách vyprávěn. Záměrně jsem proto užila výraz „*naratologové*“ či „*narativ*“, ačkoli jej nemusí většina čtenářů znát. Věřím ale, že stylem psaní a častou komunikací se čtenáři je odbornost článku dostatečně omezena. Díky cílovému publiku také vymizela nutnost vysvětlovat výrazy typu „*cut-scéna*“ či „*point-and-click aventura*“, jelikož je počítáno se znalostí těchto výrazů.

7.2 Realizace a propagace projektu

Jelikož od začátku letošního roku spolupracuji se společností MediaRealms s. r. o., jejímž jednatelem je Filip Kraucher, rozhodla jsem se svůj projekt, se svolením šéfredaktora Marka Čabáka, realizovat a propagovat právě u této společnosti. Pod společností MediaRealms s. r. o. jsou zastoupeny dva weby, a to již zmíněný „*Indian – Pořad o hrách pro každého*“, zaměřující se na herní tematiku, a „*Nerdfix – Popkulturní doupě pro každého geeka a nerda*“, který zveřejňuje recenze a články z filmového či knižního prostředí. Na druhý zmíněný web nejčastěji přispívám, pro svůj projekt však bude vhodnější využití webu Indian.

Herní web Indian, dostupný na webových stránkách indian-TV.cz, se soustředí na poskytování novinek, reportáží, recenzí a tematických článků, pod který mimo jiné spadá také můj projekt. Pod „*novinky*“ můžeme zařadit krátké informační články, například informace k nově vyvíjené hře, informace o jejích prodejkách či také kauzy na poli herního prostředí. Tento typ článku má srozumitelným a stručným stylem seznámit čtenáře se situací a děním, které se her či herních vývojářských studií týká. Novinky jsou nejčastějším typem obsahu na webu, každý den jich vychází hned několik. Dalším obsahem jsou recenze a tematické články. Recenze obvykle vycházejí formou článku, ale také videa. Recenzent zde poskytuje svůj názor na odehranou hru, který se snaží dle ustanovených pravidel na webu podat co nejobjektivnějším způsobem. Zpravidla se zde hodnotí grafika, hudba, herní mechaniky a příběh hry, z čehož je utvořeno výsledné hodnocení.

Tematické články mohou vycházet pravidelně, jako je tomu například u formátu „*Kalendář hráče*“, kde je každý měsíc představeno několik nově vydaných nejzajímavějších her, a to spolu s daty, kdy si je hráči budou moci zahrát. Rozsahově delší tematické články, však vycházejí také nárazově, a tam spadá právě můj článek. Pod tento druh článků spadá velké množství rozličného obsahu, každý článek je však zaměřen na určité dané téma. Posledními počiny na webu Indiana jsou např. „*Která konzole je po roce lepší? PlayStation 5 vs. Xbox Series X!*“, „*TOP 5 nejžhavějších zajímavostí z Ghostwire: Tokyo*“ či „*Nejvýznamnější hry ze série Sonic*“. Tyto články se většinou opírají právě o nově vydané hry, nebo reagují na trendy a to, co aktuálně hráče nejvíce zajímá. Ač toto nebylo zprvu plánováno, můj článek vyjde v období vydání nového dílu z herní série *Polda*, jejímž prvním dílem jsem se zabývala v praktické části, ale také v samotném projektu.

Po napsání byl článek zaslán na komunikační platformu redakce. Zde byl utvořen sdílený dokument, kde se ostatní redaktori a korektori mohli vyjádřit ke gramatické, stylistické či syntaktické rovině článku. Na základě jejich komentářů byl článek upraven tak, aby lépe vyhovoval k jeho vydání. Zpětná vazba od ostatních redaktorů byla přínosná a jistě lépe vylepšila mé tvůrčí dovednosti. Jelikož mám přístup k administraci obsahu na webu, vydání článku po schválení konkrétního data mohu provést již sama.

Propagace mého projektu proběhne skrze sdílení a upoutávky na sociálních sítích jako je Facebook a Instagram, mých i webu, se kterým spolupracuji. Právě na těchto sociálních sítích je možné zveřejnit čas vydání článku a ostatní důležité informace včetně odkazu, který povede přímo na tento článek. Propagace bude přizpůsobena také s ohledem na to, že 15. dubna studio Zima Software vydává nový, již sedmý titul, vycházející ze série *Polda*. Vzhledem ke skutečnosti, že článek bude vydán na webu několik dní po vložení této bakalářské práce do tisku, nemohu podat informace o zpětné reakci čtenářů či výsledných statistikách. Níže však přikládám finální verzi článku, u kterého již proběhla korektura a byl schválen k pozdějšímu vydání.

7.3 Narativ v klasických adventurách, aneb jak Pankrác a Honza Majer vyprávějí příběhy

Adventury mohou být humorné, detektivní či hororové. Téměř vždy v nás však dokážou vyvolat silné emoce a svými příběhy a zapeklými hádankami nás vtáhnou do děje tak silně, že z něj vystupujeme jen stěží. Přestože tento žánr již zdaleka není dominantním na poli počítačových her, v době svého největšího rozkvětu Česká republika dokázala vyprodukovat herní skvosty. Spolu se podíváme na dva tituly, které v roce 1998 dokázaly prorazit a získat srdce nejen českých hráčů.

Herní teoretici a naratologové zjistili, že se na vyprávění herního příběhu podílí zejména tři hlavní faktory. Prvním z nich je vypravěč v pozadí, který nastavuje hudbu, grafiku a pravidla hry. Dále je to postava, za kterou ve hře jednáme a se kterou prožíváme všechny dobré i zlé okamžiky v příběhu. A pak jsme to my, hráči. V literatuře to jsou čtenáři a u her zase hráči, kteří částečně vytvářejí příběh. U hry je tento efekt dokonce výraznější, protože přesný průchod příběhu není přesně daný. I my tedy pomáháme vytvářet příběh, a to našimi rozhodnutími a akcemi, které ve hře provádíme. Toť vše z teorie a nyní se pojďme podívat na to, jak naše oblíbené klasické adventury vyprávějí svůj příběh.

Horké léto, aneb Honza Majer v akci

Komediální point-and-click adventura Horké léto pochází z dílny studia Maxon. Protagonistou, který hráče provází celým příběhem, je Honza Majer. Kluci mu říkají Rambo, holky kreténe. Ten se s rodinou vydává na ostrov Majalagunjimini, kde má jeho otec jakožto botanik zkoumat exotickou flóru. Jejich výlet však brzy naruší tlupa domorodých lidojedů, kteří Majerovy unesou. Samozřejmě až na hlavního hrdinu, který je má všechny zachránit. Protože je ale Honza takový statný bojovník (slyšíte ten sarkasmus?), všechny překážky zdolá, zachrání rodinu z vařícího kotle a všichni pak utíkají domů. To by však pro jeden herní příběh nestačilo, proto je rodina při odjezdu z ostrova přepadena mafiánským bossem Andreasem, pro kterého má Honzův otec vytvořit novou drogu.

Hry téměř vždy začínají úvodní cut-scénou, která hráče uvádí do děje, a stejně je tomu i v Horkém létu. V úvodní scéně se nám představuje hlavní hrdina a seznamuje nás s okolnostmi jeho výletu. Zde se dozvídáme, co se nebohé rodině stalo, a tedy i to, co je naším úkolem. Teprve potom hráč přebírá otěže a může se konečně podívat, jak herní

svět vypadá jeho očima. Kreslená a velmi barevná grafika se skvěle hodí k prostředí opuštěného ostrova. Po zvukové stránce je hra o něco chudší. Hudba zde totiž zcela chybí, nicméně ambientní zvuky v podobě zvuků přírody, troubení slonů či šumění moře jsou stále přítomné. Protagonista, stejně jako všechny ostatní postavy, je nadabován Zdeňkem Izerem.

Horké léto si ale nezískalo srdce svých fanoušků především hudbou nebo příběhem, byť ten má na oblibu jistě také určitý vliv. Hlavním prvkem je specifický druh humoru. O ten se z velké části stará Honza Majer, který komentuje téměř vše, co může. Humor je však záležitost individuální, a proto některé hlášky mohou působit spíše trapně než vtipně. Přesto mnoho scén opravdu stojí za to. Zkoušeli jste třeba v inventáři zkombinovat kudlu s plechovkou piva? Pak vám mohl Honza pěkně vynadat slovy „*Co blbneš, to je MOJE bezedná plechovka*“. Mnozí také jistě ocenili narážky na Českou republiku, například když ve vesnici lidojedů Honza na vaši interakci s oknem odpoví: „*Okno do světa, aneb divošská verze televize Nova*“. Pro mladší čtenáře: Ano, televize Nova skutečně existovala již ve 20. století.

Honza je typický buran, vyžle a alkoholik, je proto tak vtipné a nezvyklé, co všechno vlastně dokáže a jak je nám to prezentováno. Mnoha věcí totiž jako by dosáhl pouze náhodou a on sám si vlastně ani neuvědomuje, co všechno dokázal. Tento pobuda má snad v sobě zabudovaný poetický čip, protože v jednu dobu mluví jako dlaždič, načež vás v další větě překvapí jemným použitím knižních výrazů: „*Pak přišla první vlahá noc, krásná a klidná, jako by se vůbec nic nemělo stát. Jenže protože štěstí zůstalo někde v Praze, možná ho máma zapomněla přibalit, a osud je mrcha nevypočitatelná, naše idylka neměla trvat dlouho.*“ Únosem své rodiny není nijak šokován ani zarmoucen a na tuto skutečnost reaguje spíše humorně a s nadhledem. Negativních emocí se ve hře celkově vyskytuje minimum, a pokud se vůbec objeví, jsou hráči předány odlehčenou cestou.

Zmínili jsme tedy postavu Honzy, postavu všemocné entity, která má moc nad hudební a obrazovou složkou a která zajišťuje, kdy má být vyprávěn příběh a kdy dovolí hráči jednat, ale co samotný hráč? Má on možnost nějak zvrátit příběh hry? No, ani moc ne. Pravidla hry jsou totiž tak silně utážena, že my můžeme interagovat s okolními předměty a zkoušet jejich různé kombinace, ve výsledku však vždy dojdeme stejným postupem ke stejnému konci. Jediná možnost, jak ovlivnit konec hry, je zemřít. Nebojte se, tak černé to nakonec nebude, stačí, když necháme protagonistu špatně se rozhodnout. Můžeme například probudit hlídacího lidojeda, který jej usmrtí. Je ale tohle pravý konec?

Samozřejmě že ne. Stačí načíst hru od poslední uložené pozice a můžeme vesele pokračovat dál. Pokud byste se však rozhodli, že chcete hru v tomto momentu ukončit, je to na vás. Takovou moc vy jako hráči totiž máte. Jinak je ale hra čistě lineární a za sebe doporučuji dohrát ji až do zamýšleného konce, který nabízí přehršel komických situací.

Polda, aneb s poctivostí nejdřív pojdeš

Studia SleepTeam a Zima Software nám v roce 1998 přinesla první díl dnes již legendární herní série Polda. V tomto titulu se opět vyskytuje profesionální dabing, a přestože hra pochází z velmi podobných podmínek jako Horké léto, způsob vyprávění příběhu je zde odlišný. Jak se protagonista, „vývojář“ a hráč podílejí na ději v této adventuře?

Na počátku hry opět vidíme úvodní scénu, ve které nás moderátor a reportér zpravodajství seznamují s okolnostmi děje. V obci Lupany totiž došlo k únosu dvou občanů, a proto je povolán policista Pankrác, aby odhalil pachatele. Skrz ně se právě s protagonistou poprvé seznamujeme. Myslíte si ale, že do jeho vyšetřování zpravodajové vkládají velké naděje? Ale kdepak! Oni se mu vysmívají. A tím se vysmívají i schopnostem hráče případ únosů vyřešit. Jen si poslechněte, co o Pankrácovi tito dva muži tvrdí: *„Neznám ho ani já, ani Sláva, a vy vážení diváci už tuplem ne. Fotografie tohoto policisty by měla být zveřejněna v průběhu reportáže, abyste si, vážení diváci, mohli sami udělat obrázek, jak to asi může celé dopadnout. No, jak vidíte vážení diváci, nic moc.“* Toto zpochybňování hráčových schopností se ve hrách děje často a má v nás vyvolat o to větší touhu ukázat všem, zač je toho loket. Později ale zjišťujeme, že Pankrác je skutečně tak natvrdlý, jak se o něm říká. Je nekompetentní, střílí do všeho, co se hne, a při každé možnosti využívá svého postavení.

Z estetického hlediska hra vypadá velmi podobně jako Horké léto, s hudbou je to však úplně naopak. Téměř zde nenarazíte na zvuky okolí, zato se zde vyskytuje několik melodií, které pravděpodobně mají nastolit „detektivní“ a záhadnou atmosféru.

Pamatujete si na pohádku O perníkové chaloupce hned ze začátku hry? Tak si jistě vybavíte, že její příběh byl určitým způsobem zvláštní, zejména v jejím závěru. Po usmažení čarodějnice se totiž děti nevrátily domů, ale odešly na policejní stanici sepsat protokol. Možná si chtěl vypravěč, kterého dabuje pan Nárožný, z hráčů vystřelit, možná jde jen o další humornou složku hry. Až na samotném konci však zjistíme, jak velkou má pohádka spojitost s celým příběhem, je totiž její velmi volnou adaptací. V průběhu hraní

to však není nijak znát a hra si z nás tropí žerty opět jen humornými průpovídkami Pankráce a okolních postav. Ty však už nejsou založeny na vulgaritě a nepřírozenosti, ale spíše na slovních hříčkách, absurditě a boření maloměstských stereotypů. Mohu říct, že tento styl humoru mi sedl daleko více než ten v Horkém létu. Vzpomínáte si například na bezdomovce v popelnici? Tak si představte, že tahle postava je velmi dobře obeznámena se svými právy a po dialogu s ním hráč zjišťuje, že onen bezdomovec je studovaný právník, který chce Pankráce vyprovokovat ke střelbě a získat tak finanční odškodnění. Sám „*houmles*“ říká, že je to pro něj „*výnosná brigáda*“.

Hráč se s postavou, za kterou hraje, souběžně seznamuje a vyvíjí. Spolu s ním se dozvídáme shodné informace. Naše reakce se však může s reakcí protagonisty shodovat nebo se od ní lišit. Podle toho si ke své postavě vytváříme vztah a na základě toho jí můžeme chtít pomoci, nebo ji proklejeme do sedmého kolene a necháme ji projít těmi nejhoršími okamžiky. Fantazii se meze nekladou.

No a jak je to zde s hlasem vypravěče? Máme my nějakou možnost volby? Bude náš vypravěčský hlas rezonovat příběhem této adventury? Hra je opět nastavena na jedinou hlavní příběhovou linku a my zde máme ještě méně možností, jak se sami za sebe rozhodovat. V dialozích si sice můžeme vybrat nejsympatičtější odpověď, ve výsledku to však na příběhu nic zásadního nemění, protože nakonec můžeme zkusit téměř všechny ostatní dialogové možnosti, což je ve výsledku i žádoucí pro postup hry. Není zde ani možnost brzké smrti, a tak se jen musíme pohybovat v nastavených mantinelech a dojít konce příběhu tak, jak bylo zamýšleno.

Brzy vychází již sedmý díl legendárního Poldy a my fanoušci jistě doufáme, že dopadne co nejlépe. Jak moc je pro vás důležitý příběh ve hrách? Jak jste mohli totiž vidět, i zdánlivě shodné hry k němu mohou přistupovat z jiného úhlu pohledu právě tím, jaké je nastavení hlavní postavy, zvukové a grafické stránky hry, ale i mantinelů, ve kterých se my hráči můžeme pohybovat. Máte radši větší volnost co se týče ovlivňování průběhu hry, nebo chcete vždy dosáhnout konce, který je ten hlavní?

8 Závěr

V této bakalářské práci jsme se nejprve seznámili s publikacemi Franze Karla Stanzela a Lubomíra Doležela, které analyzují narativy v literárních dílech. Následně jsme se podívali na obdobné teorie narativu, zaměřující se však na hypertexty a vyprávění příběhu v digitálních hrách, jejichž definici jsme si předtím také stanovili. Zjistili jsme, že v obou adventurách se vyskytují tři hlavní entity, a to delegovaný vypravěč, mega vypravěč, který nastavuje méně vnímané složky hry, hudební a vizuální, a také nastavuje pravidla a kontroluje, kdy se střídají narativní a interaktivní segmenty hry, tedy kdy se vypráví příběh díky cut-scéně a kdy je hráči přenecháno ovládnutí nad protagonistou a začíná samotný „*gameplay*“. No a třetí entitou ve hře je samotný hráč, který svými akcemi a rozhodnutími postupuje příběhem a sám jej pomáhá vytvářet, je tzv. spoluvypravěčem celé hry. Jak však bylo zmíněno, je přitom limitován nastavenými pravidly a na obou hrách jsme si ukázali, že hráč skutečně nemá mnoho možností či dokonce žádnou možnost jak příběh v jeho průběhu či konci ovlivnit.

Analyzovaný byl také způsob, jakým je hráč uveden do děje, přičemž v obou případech šlo o úvodní filmovou sekvenci, která však v každé hře probíhala odlišným způsobem. Jelikož jsou obě adventury představeny jako komediální, podívali jsme se také na nejzásadnější humorné prvky ve hrách, díky kterým hra ve svých hráčích vyvolává ony pozitivní emoce. Adventury od doby svého vzniku vystřídaly několikrát své subžánry a podobu a my jsme se podívaly na dvě nejúspěšnější české adventury z roku 1998. Zjistili jsme také, že ačkoli jsou obě hry téměř shodné, ať už z vizuálního hlediska či nastavení plně definovaného protagonisty, kterého hráč ovládá, každá hra využívá jiného humoru a jiných povahových rysů hrdiny, načež hráč ke každému z nich může pociťovat různé emoce, což můžeme ze svých zkušeností při hraní obou adventur potvrdit. Tato bakalářská práce se jen letmo dotkla narativu českých adventur z přelomu tisíciletí a jistě je zde prostor pro bližší a zevrubnější analýzu tohoto tématu.

9 Seznam použitých zdrojů

BENDOVI, Helena. Umění počítačových her. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2016, 354 s. ISBN 9788073314217

BRONSTRING, Marek. What are adventure games? Adventure Gamers.com, 2012. Dostupné z: <https://adventuregamers.com/articles/view/17547>

DOLEŽEL, Lubomír. Narativní způsoby v české literatuře. 1. vyd. Praha: Český spisovatel, 1993, 144 s. ISBN 8020204180.

DONOVAN, Tristan. Replay: The History of Video Games. 1. vyd. Velká Británie: Yellow Ant, 2010, 501 s. ISBN 9780956507204.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: O původu kultury ve hře. 1 vyd. Praha: Mladá fronta, 1971, 226 s. ISBN 2302871

JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. Institute of Nordic Language and Literature, 1999. Dostupné také z:

<https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>. University of Copenhagen.

JUUL, Jesper. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge: The MIT Press, 2005, 137 s. ISBN 9780262101103.

MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. 1. vyd. New York: Free Press. 1997, 336 s. ISBN 9780684827230.

NEITZEL, Britta. Narrativity of Computer Games. In: The Living Handbook of Narratology [online]. Hamburk: Universität Hamburg, 2014, 16 s. Dostupné z: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games>

SALEN, Katie a ZIMMERMAN Eric. Rules of Play – Game Design Fundamentals. [online]. Cambridge: The MIT Press, 2004, 694 s. Dostupné z:

<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>

STANZEL, Franz K. Teorie vyprávění. 1. vyd. Praha: Odeon, 1988, 321 s. ISBN 0111588.

ŠVELCH, Jaroslav. Adventures in Everyday Spaces: Hyperlocal computer games in 1980–1990s Czechoslovakia.

THABET, Tamer. Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story. 1. vyd. Velká Británie: Palgrave Macmillan. 2015, 98 s. ISBN 9781137525536

TICHÁČEK, Petr. Historie adventur #4: Česká stopa. In. Games.cz [online]. Praha, 30. 7. 2011, 13:25. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/tema/historie-adventur-4-ceska-stopa-56482>