

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Videoherní adaptace čínského románu Putování na západ**

Videogame Adaptations of the Chinese Novel Journey to the West

Štěpán Ptáček

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Kamila Hladíková, Ph.D.

OLOMOUC 2023

*Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucí diplomové práce a uvedl veškeré použité prameny a literaturu*

V Olomouci dne:

Podpis: .....

## **Anotace**

Tato bakalářská práce se zabývá klasickým čínským románem Putování na západ a jeho videoherními zpracováními. Teoretická část obsahuje úvod do videoherních studií se zaměřením na problematiku narativu ve videohrách, a stručné představení některých relevantních videoherních termínů. Dále je pro lepší utvoření kontextu představen samotný román Putování na západ. V praktické části jsou chronologicky analyzovány a popsány videoherní adaptace románu. Analýza se zaměřuje na prvky hratelnosti, strukturu, příběh, způsob vyprávění, charakterizaci postav, a porovnání aspektů dané hry s románem a ostatními hrami, kterými se práce zabývá. Cílem práce je identifikovat herní a příběhové prvky, které se často objevují napříč těmito videohrami, a pokusit se dle nich určit, jakými způsoby videohry román adaptují.

**Klíčová slova:** videohry, japonské videohry, taiwanské videohry, Sun Wukong, Opičí král, Putování na západ, čínská literatura, čínský román, buddhismus, taoismus

**Počet stran:** 81

**Počet znaků (včetně mezer):** 153 665

**Počet titulů použité literatury:** 33

Velice rád bych poděkoval vedoucí své bakalářské práce Mgr. Kamile Hladíkové, Ph.D. za její pomoc, rady, dostupnost, a mnoho konzultací, které mi velice pomohly najít správný směr při psaní práce. Také chci poděkovat rodičům, bratrovi a přátelům za jejich zájem a neustálou podporu.

# Obsah

Úvod .....	8
Metodologie .....	9
1. Úvodní část o videohrách.....	12
1.1. Problematika videoherních studií .....	12
1.2. Definice videohry podle Jesper Juula.....	16
1.3. Herní žánry .....	17
1.3.1. Akční hry.....	17
1.3.2. Adventury.....	18
1.3.3. RPG videohry.....	18
1.3.4. Akční adventury .....	18
1.4. Role narativu ve videohrách .....	19
1.5. Typy vyprávění.....	20
1.6. Způsoby podání narativu .....	20
1.7. Struktury videoher z hlediska postupu .....	21
2. <i>Putování na západ</i> .....	22
2.1. Úvod .....	22
2.2. Příběh a jeho struktura .....	23
2.3. Hlavní postavy románu.....	24
2.4. Náboženský a společenský význam románu .....	27
2.5. Antagonisté.....	29
3. Analýza videoher .....	35
3.1. <i>SonSon</i> (1984).....	35
3.2. <i>Monkey Magic</i> (1984).....	36
3.3. <i>Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken</i> (1986).....	37
3.4. <i>China Gate</i> (1988).....	39
3.5. <i>Cloud Master</i> (1988) .....	39

3.6.	<i>Saiyūki World</i> (1988).....	41
3.7.	<i>SonSon II</i> (1989).....	43
3.8.	<i>Famicom Mukashibanashi: Yūyūki</i> (1989).....	45
3.9.	<i>Saiyūki World II: Tenjōkai no Majin</i> (1990) .....	46
3.10.	<i>Xi You Ji</i> (1994) .....	47
3.11.	<i>Zhen Ben Xi You Ji</i> (1994) .....	49
3.12.	<i>Gokū Densetsu: Magic Beast Warriors</i> (1995).....	50
3.13.	<i>Fūun Gokū Ninden</i> (1996) .....	51
3.14.	<i>Legend of Wukong</i> (1996) .....	52
3.15.	<i>Oriental Legend</i> (1997).....	53
3.16.	<i>Monkey Hero</i> (1999) .....	56
3.17.	<i>Monkey Magic</i> (1999) .....	57
3.18.	<i>Saiyuki: Journey West</i> (2001) .....	58
3.19.	<i>Oriental Legend 2</i> (2007).....	61
3.20.	<i>Enslaved: Odyssey to the West</i> (2010).....	63
3.21.	<i>Sun Wukong VS Robot</i> (2019).....	65
3.22.	<i>Unruly Heroes</i> (2019).....	67
3.23.	<i>Monkey King: Hero is Back</i> (2019) .....	68
	Závěr.....	71
	Resumé .....	74
	Seznam použité literatury a internetových zdrojů.....	75
	Seznam použitých videoher .....	78
	Seznam použitých seriálů a filmů .....	80

## Ediční poznámka

Jména a názvy z čínštiny jsou buď přeložené mnou do češtiny, nebo zanechány v čínské transkripci pinyin. Čínské znaky objevující se v práci jsou v tradiční čínštině. Názvy do češtiny překládám z kompletní čínské verze románu dostupné na stránce digitální knihovny *Chinese Text Project*. V případě her, kde postavy a místa mají názvy v angličtině nebo japonštině, jsem se pro přehlednost rozhodl použít jejich čínské ekvivalenty. Například postava „Sha Wujing“ se v japonštině nazývá „Sa Gojō“, a v angličtině bývá někdy označována jako „Sandy“, v textu na ni vždy odkazuji jako Sha Wujing. Výjimky tvoří případy, kde postavy jsou svou charakterizací více vzdáleni od původní postavy z románu, zde zanechávám jejich jména tak, jak jsou ve hře. Pro hry používám jejich oficiální anglické názvy. Pokud hra nemá oficiální anglický název, používám přepis z japonského či čínského názvu do latinky nebo název, pod kterým je hra v angličtině známá, protože je tím tak snazší ji vyhledat. Pro přepis japonštiny používám hepburnovu romanizaci.

# Úvod

S postavou opičího krále jsem se poprvé setkal ve videohře *Warframe* (2013). Postava mě zaujala svými schopnostmi, vzhledem, ale hlavně v kontextu této hry svou absurdně dlouhou bojovou holí. Krátce poté, jsem se seznámil s čínským románem *Putování na západ* (*Xi you ji*), který jsem si následně také přečetl. Dílo mě nejen zaujalo svým humorem a příběhem, ale hlavně rozšířilo mé znalosti čínské mytologie, a vzbudilo můj zájem a víru v buddhismus, kterému jsem předešle nevěnoval téměř žádnou pozornost. Moje pozornost se následně dlouhodobě obrátila spíše k buddhismu než k románu. Opětný zájem ve mně vzbudilo oznámení a představení krátkého dema připravované hry *Black Myth: Wukong*. Coby někomu, kdo zastává názor, že moderních videoher s čínskou tematikou je velice málo, mi to udělalo velkou radost. Nejen že se jednalo o čínskou tematiku, ale celá hra je zasazena do nově interpretovaného světa románu, navíc je vyvíjená čínskými vývojáři. Hra zaujala v Číně i ve světě svou grafikou a některými herními prvky. Hru provázejí veliká očekávání, jelikož se jedná o velice ambiciózní projekt, který cílí na globální videoherní trh. Osobně mám již k projektu na základě novějších záběrů ze hry, zpráv ohledně průběhu vývoje a celkových znalostí videoherního průmyslu, trochu skeptičtější pohled, stále však doufám, že se vývojářům hra vydaří. Začal jsem se ale později zajímat více do hloubky o videohry adaptující román a zjistil jsem, že jich je mnohem více, než jsem si předešle myslel. Mé pozornosti unikly hlavně proto, že se často jedná o hry výrazně starší, než já sám. Skrze herní databáze, fanouškovská videa i vlastní zkušenosti se mi podařilo dopátrat velice rozsáhlému množství her.

Videohry s motivy románu se začaly objevovat kolem druhé poloviny 80. let 20. století, kdy herní průmysl zažíval svůj revival po jeho krachu v Americe roku 1983. Centrem revivalu bylo hlavně Japonsko, kde se do popředí nejprve dostala společnost Nintendo, a když japonské herní společnosti začaly nyní produkovat kvalitní poutavé hry s nějakým hlubším narativem, bylo pochopitelné, že *Putování na západ* bylo atraktivním, flexibilním a japonské společnosti známým motivem. V přibližně stejné době také probíhali i první seriálové adaptace románu. Prvními z nich jsou japonský seriál, který je na západě známý pod názvem *Monkey Magic* (oficiální anglický název *Monkey*, v japonštině *Saiyūki*; 1978), a později čínský seriál televize CCTV, *Xi you ji* (1986), který je dodnes považován za velice věrohodný a povedený.<sup>1</sup> Začátkem druhého tisíciletí samotných her s motivem románu již bylo velice mnoho. Následně toto téma ztratilo na popularitě. Nemohl jsem si při bádání nepovšimnout, že mezi roky 2010 a 2019

---

<sup>1</sup> Seriál *Xi you ji* byl uveden i v Česku pod názvem *Opičí král*.



nevyšla jediná hra na motivy románu, v této době se však začalo objevovat mnoho her, z nich například předem zmíněné *Warframe*, které sice s románem nebo dokonce čínským zasazením nemusí mít nic společného, prvky z románu (většinou buď kostýmy nebo přímo hratelné postavy) se ale v těchto hrách objevují. V posledních letech se opět začaly objevovat hry s tematikou románu, většina z nich jsou hry nezávislé.<sup>2</sup>

## Metodologie

Práce studuje, jakými různými způsoby videohry zobrazují motivy z románu *Putování na západ*, a zároveň je spolu porovnává. Hry zahrnuté v práci jsou hry, které jsou zasazeny ve světě jasně inspirovaném románem, obsahují postavy z románu nebo postavy nimi inspirované, zobrazují dějové části knihy. Předně studovanými složkami videoher je zde tedy příběh, narativní postupy, charakterizace postav, estetika. Jakou roli hrají technologická omezení a dobová omezení, nekoherentnost fikčních světů, upozadění narativu a logické upřednostňování zábavy (jedná se přeci jen o hry) před autentičností k samotnému románem je zde vedlejší. Jelikož se ale jedná především o starší hry, u nichž u některých si dovoluji tvrdit, je příběhová složka vskutku spíše sekundární, budu se silně zabývat i herními pravidly, mechanikami a cílem hry. Do studovaných videoher jsou zahrnuty hry na počítač, herní konzole a arkádové systémy.

U jednotlivých her zmíním krátce pozadí jejich vzniku. Popíšu, do jakých žánrů hry spadají, jak se ovládají, jaká jsou pravidla a cíle hry, jakou mají postupovou strukturu, jaké jsou hlavní postavy a jak jsou charakterizovány, jaké narativní techniky hry využívají. Pokusím se také převyprávět příběh hry, a porovnat prvky hry s románem a dalšími hrami. Těmito body se zabývám do jisté míry u všech her. V závislosti na žánr a samotný obsah hry, se u některých her zabývám nějakými body více, jinými méně. To se týká třeba příběhu, kterému se budu věnovat u některých her detailně, u některých spíše okrajově k uvození kontextu ostatních aspektů hry.

Závěrem práce se pokusím kategorizovat a celkově shrnout, jakými způsoby videohry román adaptují, jaké jeho prvky se ve videohrách často objevují, a jaké se naopak moc neobjevují.

---

<sup>2</sup> Hry s obecně malým rozpočtem vytvořené menším týmem osob nebo dokonce jednou osobou.

Informace o samotném obsahu her čerpám z vlastního hraní, audiovizuálních záznamů dostupných na internetu, herních článků a recenzí. Skoro všechny hry v práci jsou vedeny ve videoherní databázi MobyGames a databázi videoherní stránky Giant Bomb, ze které také čerpám informace o roku vydání, vývojáři, vydavateli, platformách, na kterých byli jednotlivé hry vydané, a některé základní informace. Některé z těchto údajů jsou obsaženy i v samotných hrách, v databázích jsou ale uvedeny většinou i všechny různé verze vydání hry na odlišné platformy. Na databáze se v rozboru samotných her neodkazují. Pouze v situaci, kdy hra není v těchto databázích vedena, odkazují na jiné zdroje.

Co se týče kvantity probíraných her domnívám se, že se mi podařilo nalézt většinu her na zmíněné platformy, o kterých usuzuji, že patří do této práce. Herní databáze MobyGames disponuje vyhledávacím tagem, pod kterým jsou řazeny hry s tematikou *Putování na západ*, některé hry jsem však v této databázi nenašel. Mnohem obsáhlejší seznam her je dostupný v databázi GiantBomb, kde jsem hry hledal podle výskytu postav z románu. Do tohoto jsou ale zahrnuty i všechny další hry, kde se postavy objevují, například i zmiňované *Warframe*. O takovýchto hrách by se dala napsat celá další práce, do mého výzkumu jsem takové hry nezahrnoval. Analýza obsahuje dvacet tři her a jejich různé verze. Her jsem našel trochu více, jelikož se mi ale nepodařilo, o nich nalézt dostatek informací, záznamů či článků, nemohl jsem o nich příliš mnoho napsat. Do analýzy jsem také nezahrnul hru *Saint* (2009), která je inspirovaná stejnojmenným hongkongským komiksem, protože se hra hratelně velice podobá hře *Cloud Master* (1988), a také jsem o hře nenalezl tolik informací, a hru *Wukong* (2021), která je velice prostá, a není zde moc o čem hovořit. Příběh hry *Fūun Gokū Ninden* (1996) jsem také nemohl rozebrat více do detailu, protože hra je dostupná pouze v mluvené japonštině bez možnosti titulků, příběh však ve hře naštěstí není přední složkou.

V teoretické části uvádím problematiku herních studií, kde představuji dva různé přístupy ke studiu her, téma, které je dle mě velice relevantní k probíraným hrám. Dále v teoretické části představuji definici hry, herní žánry, a narativní techniky ve videohrách. Jelikož se práce zabývá velikou škálou velice různorodých her, mnoho informací v této části slouží hlavně k přehlednosti a vyjasnění si některých termínů, které se následně skrze práci objevují. Uvádím zde definici videohry z knihy *Half-Real* (2005) od dánského akademika Jespera Juula. Tuto knihu Juul vydal za účelem ustanovení metod a přístupu k videohrám na akademické úrovni. Kniha poskytuje velice základní ale pro většinu her velice výstižnou definici. Poté představuji herní žánry, zaměřuji se hlavně na ty, do kterých spadají analyzované hry. V poslední části o

herních studiích představují narativní techniky, které se ve hrách uplatňují. K tomu jsem využil publikaci *Game Writing* (2021), ve které skupina zkušených herních designerů a autorů představuje narativní techniky a záležitosti s tím související. Kniha má podobou učebnice, jejím cílem je naučit, co je při psaní pro videohry důležité.

Druhá část práce se stručně zabývá románem. Zde čerpám hlavně z předmluvy ke kompletnímu anglickému překladu románu od Anthony C. Yuho (*Journey to the West, Revised Edition, Volume 1*, 2012). Doplnuji k tomu však některé informace vztahující se k moderním poznatkům a kulturním fenoménům spojených s románem. Zde čerpám z blogu *Journey to the West Research* který vede antropolog Jim McClanahan. Na svém blogu zkoumá velice detailně mnoho aspektů románu, ať už jeho alegorie nebo moderní adaptace. V práci mnohokrát odkazuji na kapitoly románu a jejich stránkový rozsah, zde využívám kompletní anglický překlad románu od William John Francis Jennera (*Journey to the West*, 2020).

# 1. Úvodní část o videohrách

## 1.1. Problematika videoherních studií

Bezpochyby největší problém při psaní této práce pro mě bylo ustanovit nějaký přístup ke studiu samotných her. I přesto, že hry jsou akademicky studované již téměř 30 let, jedná se stále o novou a neustálenou akademickou disciplínu. Na začátku 90. let se akademici nezabývali ani tak obsahem her samotných, ale spíše například jejich společenským dopadem, vlivem na psychiku hráčů, výchovu dětí atd. (Švelch, 2007, st. 6). Koncem 90. let se utvořily dva odlišné přístupy k akademickému studiu videoher: naratologický přístup a ludologický přístup. Mnoho významných akademiků, kteří se podíleli na ustanovování akademického studia videoher, se přikláněli k jednomu z těchto dvou táborů, mezi kterými existovalo to, co lze nazvat jakýmsi sporem. Tento spor se odehrával hlavně na začátku tohoto tisíciletí, jeho vliv však převládá dodnes. „Naratologové“ ke hrám přistupovali jako k novému prostředku vyprávění nějakého příběhu. Podle nich je narativ a příběh velice důležitým aspektem mnoha her, a mnoho her si navíc bere inspirace z hollywoodských filmů. Proti tomuto přístupu se vyhradili „ludologové“<sup>3</sup>, jejichž přístup vycházel ze studií zabývajících se konceptem hry jako takové (Kokonis, 2014, st. 137). Jejich zaměřením jsou pravidla, mechaniky a funkce hry, narativní aspekt byl považován za vedlejší či neexistující. K zástupcům ludologického přístupu se řadili hlavně Gonzal Frasca, Markku Eskelinen Jesper Juul a Espen Aarseth. Tato debata začala výrokem Jespera Juula v roce 1999: „videohra jednoduše není narativním médiem“ (Koenitz, 2018, st. 2). Tento výrok později upravil a rozšířil v časopise *Game Studies* a poté své knize *Half-Real* (2005). V článku *Games Telling stories?* Juul (2001) netvrdí, že by narativ nebyl součástí videoher nebo herních studií. Uznává, že hry mají narativní prvky, ale spíše se snaží upozornit na rozdíl narativu ve hrách a v tradičních vyprávěcích médiích.

V knize *Half-Real* Juul uvádí několik rozdílných definic toho, co je to narativ, a následně porovnává, jak do těchto definic zapadají videohry, a jak tradiční narativní média. Výsledkem porovnání je, že hry na rozdíl od tradičních narativních médií, spadají jen do některých definic, a to také v případě jen některých žánrů (Juul, 2005, 156-159). Myslím si, že tímto porovnáním Juul, možná neúmyslně, skvěle poukazuje na to, že hry jsou velice různorodým médiem, a různé

---

<sup>3</sup> Zastánci ludologického přístupu a ludologie jako akademického oboru. Termín se podle Juula poprvé objevil v roce 1982 a byl později zpopularizován Gonzalem Frascou v jeho článku *Ludology Meets Narratology*. Podle Gonzala Frasca (1999), ludologie je „studium her obecně, a videoher zejména.“ Název ludologie pochází z latinského ludus „hra“.

videohry a videoherní žánry mají jednoduše různé častější způsoby vyprávění. Podobně, pro některé žánry je také příběh jednoduše důležitějším aspektem než pro hry jiné.

1) Srovnání narativu v tradičních narativních médiích a videohrách (Juul, 2005, st. 158); vlastní obrazek stránky z knihy *Half-Real*

**Table 4.1**  
Video games and six definitions of narrative

	Novels/movies/ general storytelling	Video games
1. Narrative as the presentation of events ( <i>story telling/narration</i> )	Yes	No: Games as activities and rules—games are not just <i>representations</i> of events, they <i>are</i> events. Yes: Games as fictional worlds.
2. Narrative as a fixed and predetermined sequence of events ( <i>story</i> )	Yes	Generally: No. Yes: In progression games as the predetermined sequence that the player has to perform to complete the game, but not as all the failed attempts of the player.
3. Narrative as a specific type of sequence of events ( <i>story</i> )	Yes	Generally: No. Yes: Progression games can contain this.
4. Narrative as a specific type of theme (human or anthropomorphic actors)	Yes	Depends on the fictional world of a game.
5. Narrative as any kind of general setting or fictional world	Yes	No: Games as activities and rules. Yes: Games as fictional worlds, with the caveat that games uniquely tend to present incoherent worlds.
6. Narrative as the way we make sense of the world	Yes, like everything else in the world.	Yes, like everything else in the world.

Hry podle Juula především nejsou příběhem, ale hrou. Považovat hry za zprostředkovatele příběhu, by naznačovalo, že hry by byly lepší, kdyby prostě byli příběhy, než hry (Juul, 2005, st. 16). Podobný výrok o povaze příběhu ve videohrách vyjádřil také Markku Eskelinen (2001): „V nejlepších případech, příběhy ve videohře jsou jen nějakými zajímavostmi, či dárkovými dekoracemi.“

„Naratolog“ Henry Jenkins rozdělil herní narativy do dvou typů: zapuštěný narativ<sup>4</sup> a emergentní narativ. Zapuštěný narativ se skládá ze dvou dílčích narativů. Ten první je částečně tvořen hráčem, jak postupuje skrze hru. Je tvořen příběhem hráčovy postavy a jejíž prožitků, které jsou hráči prezentovány. Druhý mívá podobu něčeho jako záhady, kterou hráč může odkrývat sám pomocí hledání artefaktů v herním světě, které příběh dále doplňují. Může se jednat o textové dokumenty nebo třeba indicie v prostředí (Jenkins, 2004, st. 126–127). Například ve hře *Batman: Arkham City* (2011) hráč může nalézt různé audionahrávky a odemknout krátké příběhy, které dávají dohromady příběh o tom, co se dělo v Arkham City, místu děje hry, a co se odehrává mimo přítomnost hráčem ovládané postavy. Současně s tím probíhá i druhý dílčí narativ, který se soustředí na postavu hráče, v tomto případě Batmana a Catwoman.<sup>5</sup> Druhý typ, emergentní narativ, vzniká z interakcí hráče a pravidel hry, je tedy tvořen z hráčem vytvořených situací, které lze interpretovat jako příběh. Jako příklad Jenkins (2004, st. 128–129) uvádí hru *The Sims* (2000).

Je obecně přijímáno, že tento „spor“ byl veden hlavně ze strany ludologů, kteří se snažili ustanovit samostatnou akademickou disciplínu. Tímto pohledem to viděl i Jesper Juul (2005, st. 16): „Od samého počátku byla ludologie často vnímána jako zaměřená na to se distancovat od naratologie, a snaha vybojovat si studia videoher jako samostatný akademický obor.“ Také uvádí že „spor“ mezi naratologií a ludologií býval často střídavou „povrchní slovní přestřelkou a vážným průzkumem smysluplných problémů.“ (Juul, 2005, st. 15). Podobný přístup ke sporu zaujal také ludolog Gonzala Frasca, podle kterého oba přístupy mohou koexistovat (Frasca, 1999). Spor byl podle Frasca založen hlavně na nedorozumění (Frasca, 2003).

Pokusil jsem se zde představit, jeden z nejznámějších problémů herních studií, cílem této práce však není argumentovat o správném akademickém přístupu ke studiu videoher. Celá tato debata je velice komplexní, nejsem zdaleka obeznámen se všemi jejími detaily, a není tak na mém místě, ji příliš hodnotit.<sup>6</sup>

Ať už hraje velkou či malou roli, jak lze vyčíst i z Juulova porovnání, v mnohých hrách existuje nějaký příběh. Hry úzce souvisí s technologickým pokrokem, a Juul, který ve své diplomové práci v roce 1999 tvrdil, že příběh není vůbec důležitou složkou hry, v roce 2019 označil herní

---

<sup>4</sup> Takto termín přeložil Jaroslav Švelch

<sup>5</sup> Henry Jenkins využívá k představení zapuštěného narativu například hry *Myst* (1993) a *Majestic* (2001). Sám jsem se rozhodl vysvětlit termín na hře *Batman: Arkham City*, protože jsem s ní dobře obeznámen, a myslím si, že se jedná o velice dobrý příklad zapuštěného narativu.

<sup>6</sup> Celou debatu se pokusil zachytit Hartmut Koenitz ve svém článku *Narrative in Video Games* (2018)

trilogii *Mass Effect*, sérii s velmi výraznou narativní složkou, jako jednu z jeho oblíbených.<sup>7</sup> Jaroslav Švelch (2012, st. 41) shrnul tuto problematiku, dle mého názoru velice výstižně: „Hry dozajista vyprávějí jiným způsobem než lineární média; hráč totiž svou aktivitou mnoho z těchto událostí sám spouští nebo vytváří. To ovšem neznamená, že by mu tato konfiguratívni aktivita bránila v tom, aby v nich příběh nacházel.“ Je zřejmé, že hry však některými aspekty vybočují z tradičních definicí narativu, a je pochopitelné, proč tato debata existuje.

Zajímavým a relevantním fenoménem je termín tzv. ludonarativní disonance. Termín byl vytvořen herním designérem Clintem Hockingem (Koenitz, 2018, st. 3). Ludonarativní disonance je jev, kdy herní složka a narativní složka hry stojí vzájemně v protikladu. Jako příklad se často uvádí situace, kdy hlavní hrdina je ohleduplný, nesobecký a morálně silně založený jedinec, během samotného hraní však apaticky pozabíjí stovky nepřátel. Toto je velice častý jev, nad kterým bych řekl, se zkušený hráč příliš nepozastavuje a akceptuje ho jako kompromis mezi zábavnou hratelností a dobrým narativem. Myslím si, ale že tento jev demonstruje, jak se videohry odlišují od ostatních narativních médií. Tento jev je také v souladu s Juulovou analýzou fikčních světů, které nazývá často nekoherentními, ve smyslu, že často postrádají logiku. Jako příklad uvádí hru *Donkey Kong* (1981), ve které má hlavní postava Mario tři životy. To, proč má tři životy a jak to souvisí s herním narativem hra nijak nevysvětluje. Nejlogičtějším vysvětlením je tedy to, že kdyby postava měla jeden život, hra by prostě byla příliš frustrující, je třeba se tedy odkázat na pravidla hry (Juul, 2005). I přesto existují hry, které se pokouší udržovat hru a narativ v souladu. V *Assassin's Creed* (2007) hráč může zabít civilisty, bude však upozorněn, že toto jeho postava nekonala. Pokud zabije dalšího civilistu, hra se restartuje z určitého záchytného bodu. V *Metal Gear Rising: Revengeance* (2013) zase zabíjení stovek nepřátel vyvolá v psychice protagonisty vnitřní konflikt, který hraje důležitou roli v narativu hry.

---

<sup>7</sup> AMA na sociální síti Reddit.

## 1.2. Definice videohry podle Jesper Juula

Jesper Juul při definování videohry nejdříve pracuje se hrou obecně. Analýzou předchozích definic hry, přišel s vlastní definicí, která je podle Juula aplikovatelná na jakýkoli typ hry:

*„Hra je systém založený na pravidlech s variabilními a měřitelnými výsledky, kde rozdílné výsledky mají přiřazené rozdílné hodnoty. Hráč vynakládá úsilí, aby ovlivnil výsledek, hráč je citově vázán k výsledku, a následky aktivity jsou otevřené k diskusi.“* (Juul, 2005, st. 36)

Juul věnuje mnoho pozornosti právě pravidlům, která považuje za jednu ze dvou hlavních dílčích složek videohry. Druhá složka videoher, je podle Juula fikční svět. Fikční svět je místo, ve kterém se hra odehrává. Fikční svět je to hlavní, co videohry odlišuje od tradičních her. Hra k projekci světa využívá několik způsobů:

1. Grafika
2. Zvuk
3. Text
4. Cut scény<sup>8</sup>
5. Název, krabice, manuál
6. Haptika<sup>9</sup>

Juul také rozděluje hry do 5 různých typů:

1. Abstraktní hry – hra ve, které jednotlivé objekty nereprezentují nic jiného než to, co jsou v rámci pravidel. Jako příklad uvádí *Tetris* (1985).
2. Ikonické hry – hra, ve které jednotlivé části mají ikonický význam. Příklad: některé karetní hry.
3. Hry s nekoherentními světy – hra s fikčním světem, který si ale v nějakých aspektech odporuje, nebo některé jeho části se nedají vysvětlit jako součást fikčního světa, ale je třeba se odkázat k pravidlům hry.
4. Hry s koherentními světy
5. Inscenované hry – zvláštní případ kdy je abstraktní hra hrána v nějakém více rozvedeném světě

---

<sup>8</sup> Anglicky „cut scenes“. Jaroslav Švelch termín překládá jako „prostředkové scény“. V práci používám počestěný název cut scény. Termín je vysvětlen v kapitole o narativních technikách.

<sup>9</sup> Tento způsob se objevuje u ovladačů některých herních konzolí. Ovladač během specifických akcí či pasáží vytváří vibrace, které se snaží navodit pocit těchto akcí.



Videohra je podle Juula tedy hybrid skutečných pravidel a fikčních světů. Pravidla a fikce spolu vzájemně interagují, soupeří a doplňují se (Juul, 2005, st. 1, 5).

## 1.3. Herní žánry

Hry se podobně jako jiná média dělí na žánry. Herní žánry jsou definované především podle způsobu hratelnosti. Je třeba mít na paměti, že různé herní žánry a pod-žánry se mohou vzájemně překrývat. Herních žánrů a pod-žánrů je opravdu mnoho, představím zde primárně jen ty, do kterých spadají některé z her, o kterých je tato práce.

### 1.3.1. Akční hry

Akční hry spoléhají na reakční a koordinační schopnosti hráče. V akčních hrách hráč často ovládá postavu v podobě avatara nebo protagonisty, který pomocí boje musí porazit nepřátele, který v příběhu hraje roli antagonisty. Na své cestě také může čelit různým logickým překážkám a hlavolamům. Akční hry mají mnoho různorodých pod-žánrů:

**Beat'em up** – Hry, ve kterých hráč ovládá postavu, tradičně v 2D prostoru. Hráčovým cílem je probjovat se svou zvolenou postavou skrze vlny nepřátel. Boj probíhá většinou na blízko pomocí zbraní a bojových umění. Tradičně jsou rozděleny do úrovní, které se vždy po porážení všech nepřátel na obrazovce, posouvají jedním směrem do další části úrovně.

**Bojové hry** – Bojové hry jsou v některých aspektech podobné hrám beat'em up. V bojových hrách proti sobě bojují dva hráči, či hráč proti počítačem ovládaném protivníkovi. Cílem je jako první, často v časovém limitu, připravit protihráče o život jeho postavy. Bojové hry mají často velice komplexní mechaniky. Hráči si mohou vybrat z veliké palety postav, které ovládají nějaké propracované fiktivní nebo skutečné bojové umění. Mohou se odehrávat v 2D nebo 3D prostorech.

**Plošinovky** – Náplní hratelnosti je překonávání překážek v prostředí pomocí skákání a lezení. Hráč se se svou postavou musí proskákat, případně i probjovat, ke konci úrovně.

**Střílečky** – Velice různorodý žánr. Ve svém základě, náplní stříleček je zneškodnění nepřítele nebo nějakého jiného objektů pomocí střelby projektilů.

### 1.3.2. Adventury<sup>10</sup>

Hry, které sledují cestu nějakého protagonisty. Častou jsou silně narativně založené. Adventury dávají důraz na řešení hádanek, prozkoumávání prostředí, sbírání předmětů. Dnes jsou často kombinované s žánrem akčním a žánrem RPG. Adventury, tak jako akční hry mají mnoho pod-žánrů.

**Textové adventury** – Příběh je komunikovaný skrze text. Hráč ve hře postupuje pomocí jednoduchých textových odpovědí.

**Point and click adventury** – Adventury, kde hráč pomocí kurzoru kliká na objekty či postavy na obrazovce. Hráčova postava se pohybuje pomocí klikání. Hráč může klikat na různé objekty v prostředí, tím získávat předměty, které se mu můžou například hodit na řešení hádanek.

### 1.3.3. RPG<sup>11</sup> videohry

Role-playing games (zkráceně RPG) „hry na hrdiny“ vycházejí z deskových her. Hráč ovládá postavu nebo skupinu postav, často ve velice rozvedeném detailním světě s propracovaným příběhem. RPG hry se snaží hráče co nejlépe vtáhnout do světa hry. Hráč se může ztotožnit s jeho postavou, která skrze hru společně i s dalšími postavami z hráčovy skupiny prochází vývojem. V RPG hrách hráč často plní úkoly, které mu zadávají další postavy v herním světě. RPG kladou důraz na interakci mezi postavami a svobodu hráče v rámci budování jeho postavy.

### 1.3.4. Akční adventury

Kombinace akčního žánru a adventury. Mnoho analyzovaných her spadá do této kategorie. Akční adventury jsou dnes jedním z nejpobulárnějších žánru. Je pochopitelné, že kombinace akční hratelnosti a výrazného narativu, často inspirovaného hollywoodskými filmy, je velice atraktivním produktem.

---

<sup>10</sup> V češtině lze označit jako „dobrodružné hry“, v práci používám anglický název pro úsporu slov.

## 1.4. Role narativu ve videohrách

Richard Dansky definoval pojmy narativ a příběh pro účel knihy o psaní pro videohry velice stručně. Narativ jsou podle Danskyho „Metody, kterými jsou příběhové materiály sdělovány publiku“ (v Bateman, 2021, st. 18). Příběh je to, co lze oddělit od zbytku hry, a převyprávět jako narativ (v Bateman, 2021, st. 20). Dansky (v Bateman, 2021, st. 24-27) dále také vysvětluje jaký účel plní narativ ve videohrách:

*„Na té nejzákladnější úrovni, narativ váže dohromady události hry, poskytuje rámec a to, co lze také nazvat ospravedlním, důvodem nebo záminkou pro herní střetnutí. V tom nejlepším, narativ táhne hráče kupředu skrze zážitek, vytváří touhu dosáhnout hrdinových cílů, a důležitěji, touhu vidět, co se stane dále. V tom nejhorším, narativ pouze nastolí situaci, a nechá hráče jednat, jak se mu zlíbí. Dosahuje toho (narativ) skrze tři důležité techniky: ponoření, odměna a identifikace.“ (Dansky v Bateman, 2021, st. 24)*

**Imerze (ponoření):** Narativ tvoří kontext pro akce ve hře, a dobrý kontext podporuje imerzi. Cílem imerze je, aby hráč zapomenul na reálný svět a ponořil se do světa hry.

**Odměna:** Narativ může sloužit jako odměna hráči. Pokud například hráč porazí bossa<sup>12</sup>, nebo dosáhne podobné míle, která si vynucovala nějaké větší úsilí, může být hráč odměněn speciálním narativním obsahem, například v podobě cut scény. Ta může hráče motivovat dále v pokračování hry.

**Identifikace:** Určuje hráči, co je co. Dává hráčovým akcím kontext a ospravedlňuje je. Například je důležité vědět proč je nepřítel nepřítelem.

---

<sup>12</sup> Boss je termín označující herního počítačem ovládaného nepřítele, který má být pro hráče obtížnější než běžní nepřátelé. Často se nacházejí na konci úrovní, mají více životů, větší škálu útoků, a mohou hrát významnější roli v příběhu hry.

## 1.5. Typy vyprávění

Vyprávění ve videohrách Richard Boon (v Bateman, 2021, st. 75–82) rozdělil do zhruba čtyř kategorií:

1. Implicitní narativ, vyplouvání emergentních příběhu
2. Formální narativ, dodávání naskriptovaných příběhu
3. Interaktivní narativ, děj je fixní
4. Interaktivní příběhy, děj reaguje na hráčovi akce

**Implicitní narativ** – Není zde žádný předem naskriptovaný narativ. Narativem je zde tedy tvořen hráčovou vlastní interpretací událostí ve hře.

**Formální narativ** – Narativ doručeny skrze naplánované naskriptované metody, jako například cut scény, dialogy, textové dokumenty.

**Interaktivní narativ s fixním dějem** – Interaktivní narativ umožňuje hráči ovlivnit způsob podání narativu. Příběh celkově může být pevně daný, hráčovy volby ale mají vliv na to, jak je prezentovaný. Toho lze dosáhnout například pomocí plnění (či neplnění) herních úkolů v rozdílném pořadí, což se může projevit například v rozdílných dialogových replikách, a samozřejmě hráčově rozdílném prožitku. Celkový příběh, však není ovlivněn.

**Interaktivní příběhy s dynamickým dějem** – Příběh, kde důsledky hráčových akcí mají vliv na podobu příběhu celkově. Tyto „akce“ mohou mít mnoho forem. Typicky však hráčovy volby z více daných možností, povedou k odlišným naskriptovaným formálním narativním sekvencím. Ty povedou k dalším a vznikne jakýsi řetězec. Důsledky jednotlivých příběhů mohou mít vliv na průběh jiných dílčích příběhů.

## 1.6. Způsoby podání narativu

Běžné metody, které jsou používány k podání narativu a posunutí děje:

**Text** – Nejednoduší a také nejlevnější způsob. Text může mít podobou jednoduchého sdělení dějového vývoje či pozadí příběhu skrze text, který se může objevit v určitých milnících hry (přechod mezi úrovněmi, úvod hry, poražení bossa atd.). Dialogy mohou mít také čistě textovou formu, to hlavně v případě starších her, her s malým rozpočtem, a také japonských RPG her.

Další, dnes poměrně populární, metoda užití textu je v případě herních artefaktů. To mohou být například dokumenty, noviny, emaily, či popisy, které podávají vedlejší informace či pozadí příběhu. Některé hry spoléhají velice silně na tyto artefakty k podání narativu, jako například *Dark Souls* (2011).

**Nahrané dialogy** – Projevy hráčovy postavy a nehratelných postav (NPC, non-playable character) nahrané hlasovými herci. Na rozdíl od textu, nahrané dialogy umožňují hráči zároveň hrát a poslouchat. Lze nich dosáhnout více cinematických okamžiků než pomocí pouhého textu.

**Statické obrázky** – Jednoduché obrázky či animace skládající se z posunu statických obrázku, které mají vyprávěcí funkci. Časté ve hrách starších nebo hrách s menším rozpočtem.

**Cut scény** – Krátké filmové sekvence, ve kterých je hráčovi odebrána kontrola. Mimo narativní funkci fungují také jako odměna a odpočinek pro hráče. Cut scény lze rozdělit na dva typy. FMV (full-motion video) cut scény spočívají v předem vykreslených filmových animacích. V některých hrách se objevují i skuteční herci, toto bylo typické pro hry z 90. let minulého století. (Boon v Bateman, 2021, st. 93). Druhý typ cut scén jsou in-engine cut scény, které jsou vykreslovány v reálném čase v enginu hry.

**Naskriptované události** – Mají podobnou funkci jako cut scény, na rozdíl od nich však neberou hráči kontrolu, ale jen ji omezují. Hráč tak má v těchto okamžicích spíše pasivní roli, která spočívá v poslouchání, pozorování či konání jednoduchých akcí, nejčastěji chůze. Tato technika je velice hojně užívána v moderních AAA hrách.

**Prostředí** – Technika vyprávění skrze detaily v prostředí.

**Krabice a manuál** – Kniha *Game Writing* na tuto techniku upozorňuje pouze okrajově. Pozadí příběhu hry je jednoduše napsáno na krabici nebo v manuálu hry.

## 1.7. Struktury videoher z hlediska postupu

1. Lineární – rozdělení na úrovně
2. Kontinuální – jedna dlouhá úroveň
3. Oblastní – centrální lokace rozbočující se do úrovní
4. Přilehlá – otevřený svět

## 2. Putování na západ

### 2.1. Úvod

*Putování na západ*<sup>13</sup> je jedním ze čtyř velkých čínských románů. Román byl prvně publikován anonymně publikačním domem Shidetang v roce 1592. Autorství románu je historicky poněkud sporné, moderní učenci ho ale přisuzují humoristovi a neúspěšnému úředníkovi Wu Cheng'enovi (Yu, 2012, st. 21). Román sleduje cestu mnicha Sanzanga pověřeného podniknout cestu z Tangské říše do Hromového kláštera v Indii, kam si jde od žijícího Buddha vyzvednout buddhistická písma, aby se s nimi vrátil zpět do Číny. Sanzang získá na cestě čtyři žáky, kteří mu pomáhají vypořádat se s mnoha obtížemi, jenž ho na cestě čekají.

Celá koncepce příběhu je založená na životě skutečného mnicha Xuanzanga, který mezi roky 627 až 645 podnikl pouť do Indie za účelem lepšího pochopení buddhistické doktríny, obzvláště filozofie školy jógačára. Svou cestu Xuanzang nechal zaznamenat v dokumentu *Záznamy o západních zemích za velikých Tangů*<sup>14</sup>, který popisuje kultury, jazyky, ekonomiky a zvyky různých krajín a lidí, které na cestě potkal. Xuanzang se na cestu vydal v roce 627 z hlavního města Chang'anu i přes zákaz cestování. Po jeho návratu v roce 645 byl Xuanzang vřele přivítán, byla mu i nabídnuta pozice na císařském dvoře. Xuanzang však zbytek svého života strávil se svými žáky překladem textů (Wu, 2012. st. 3–5).

Xuanzangova pouť byl beletrizována již mnohokrát ústně i písemně před vydáním tohoto slavného románu. Mezi nejznámější a nejstarší z nich patří román o sedmnácti kapitolách z pozdní dynastie Song „*Poetická povídka o tom, jak Sanzang z velké říše Tang obstaral sůtry*“<sup>15</sup>. Dalším z takovýchto děl je například divadelní hra o dvaceti čtyř scénách se stejným názvem jako známý román. Obě tato díla byla zpětně nalezena ve 20. století v Japonsku. Objevují se v nich některé prvky (postavy, lokace), které byly velice pravděpodobně inspirací pro autora románu *Putování na západ* (Wu, 2012, str. 5–9, 16–17). Oběma těmto předešlým dílům, dále i několika freskám a malbám je společná postava opičího poutníka, který doprovází Xuanzanga.<sup>16</sup> Xuanzanga podle cestopisu na jeho pouti žádná opice nedoprovázela. Není tak jisté, odkud toto spojení pochází (Wu, 2012, 8–9).

---

<sup>13</sup> Čínsky 西遊記, xī yóu jì; „záznamy ze západní poutě“

<sup>14</sup> Čínsky 大唐西域記, dà táng xī yù jì

<sup>15</sup> Čínsky 大唐三藏取經詩話, dà táng sānzàng qǔjīng shīhuà

<sup>16</sup> Jim McClanahan (2022) má na svém blogu zveřejněný článek, mapující všechny nejstarší známé vyobrazení opičího poutníka. Mezi ně se řadí i jeskynní malby a reliéf.

## 2.2. Příběh a jeho struktura

Román je rozdělen do sto kapitol. Názvy kapitol jsou často alegorické, využívají se v nich alternativní jména poutníků. Román obsahuje poměrné detailní popisy postav, krajiny, předmětů a soubojů, které mají podobu deskriptivních básní. Různé situace bývají také v románu shrnovány filozofickými básněmi, často se odkazující na teorii pěti fází, nebo na čínská náboženství (Yu, 2012. st. 34). Na konci každé kapitoly se nachází upoutávka, lákající čtenáře na následující kapitoly. Kapitoly mají epizodickou formu, jednotlivé potyčky se dají číst i izolovaně, mají nejčastěji rozsah od jedné do čtyř kapitol. Příběh lze rozdělit do několika dějových celků:

V první až sedmé kapitole je zobrazeno, jak se opičák Wukong stal králem opic, naučil se magickým schopnostem a nesmrtelnosti, získal práci v nebi, a následně Wukongova vzpoura proti nebi a jeho uvěznění Buddhou pod horu pěti fází.

V osmé kapitole je vylíčeno, jak se Buddha rozhodl říši Tang poskytnout buddhistický kánon. Bódhisattva Guanyin se vydá do Číny nalézt vhodného mnicha, který má uskutečnit cestu na západ. Cestou bódhisattva narazí na uvězněného Wukonga a další dvě postavy, které se v budoucnu stanou Sanzangovými ochránci.

V deváté<sup>17</sup> kapitole je popsána rodinná historie a mládí Sanzanga. V desáté až jedenácté kapitole je vylíčena cesta císaře Taizonga podsvětím. Aby císař zabránil hrůzám, které v podsvětí spatřil, rozhodne se obrátit k buddhismu, začne konat dobré skutky. Ve dvanácté kapitole císař do hlavního města Chang'anu pozve hromadu mnichů, mezi kterými je i Sanzang. Bódhisattva Guanyin Sanzanga vyhledá, a pověří ho cestou na západ pro buddhistický kánon.

Kapitola třináct až devadesát osm obsahuje samotnou cestu, během ní Sanzang získá čtyři žáky, se kterými čelí mnoha obtížím. Těch musí poutníci překonat osmdesát jedna, aby mohli úspěšně splnit svou cestu. Obtíže mají nejčastěji podobu monster, démonů a přízraků, kteří poutníky přepadnou za úmyslem pozření Sanzangova masa, což jim věnuje nesmrtelnost. Sanzang je tak často lapen, a jeho ochránci se ho pokouší zachránit. Démoni bývají často zběhlí služebníci nebo zvířata různých bódhisattvů a nebeských bytostí, která kultivací získala magické schopnosti. Často žijí v jeskyních spolu s mnoha dalšími nižšími démony, kteří jim slouží.

---

<sup>17</sup> Devátá kapitola vypráví o Sanzangově rodinně, a jeho pomstě vrahovi, který zavraždil Sanzangova otce. Tato kapitola nebyla obsažena ve vydání románu z roku 1592 (Yu, 2012, st. 18)

V kapitole devadesát osm poutníci dorazí do Hromového kláštera, obdrží písmo, a jsou eskortováni zpět do Číny. Jelikož však prošli pouze skrze osmdesát obtíží, musí v devadesáté deváté kapitole překonat ještě jednu poslední překážku. V poslední kapitole poutníci dorazí s písmem zpět do Chang'anu. Nakonec jsou odneseni zpět do Hromového kláštera, kde obdrží od Buddha své tituly, získané za úspěšné splnění cesty.

## 2.3. Hlavní postavy románu

### Tang Sanzang (唐三藏, táng sānzàng)<sup>18</sup>

Mnich vybraný bódhisattvou Guanyin k tomu, aby uskutečnil cestu na západ. Sanzang je reinkarnací Zlaté cikády, Buddhova druhého žáka, který se ale oddálil od Buddhova učení. V románu je často vypravěčem a postavami nazýván tangský mnich. Sanzang, a s ním i příjmení Tang, je jméno, které získal od císaře Taizonga, než se vydal na cestu na západ. Jeho mnišské jméno je Xuanzang. Na cestě ho doprovází a ochraňují čtyři společníci. Nelze si nepovšimnout, že Sanzang je poněkud komicky zpracován. V mnoha momentech se jeví jako naivní, zbabělý a trochu dutý.<sup>19</sup> Na cestu byl vybaven brokátovým rouchem, mnišskou holí s devíti prstenci a cestovním pasem.

### Sun Wukong (孫悟空, sūn wùkōng)<sup>20</sup>

Nejsilnější ze Sanzangových společníků, Wukong je opičí král zrozený z kamenného vejce, vládnoucí opicím na Hoře květín a ovoce. Za zločiny spáchané proti nebi byl Wukong uvězněn Buddhou pod horu pěti fází. O 500 let později, když tangský mnich Sanzang prochází kolem hory, je Wukong Sanzangem osvobozen, a pomocí čelenky od bódhisattvy Guanyin nucen mnicha doprovázet. Pokud se Wukong dopustí zlých činů (například vraždy), vyslovení zaklínadla způsobí srážení čelenky, což Wukongovi způsobuje ohromnou bolest. Wukong má

---

<sup>18</sup> Sanzang je čínský název pro tripitaku, buddhistický kánon.

<sup>19</sup> McClanahan (2022) se domnívá, že je to hlavně kvůli humoru, a k tomu, aby autor utvořil momenty hašteření mezi Wukongem a Sanzangem. Shi Changyu, autor předmluvy k překladu románu od W. J. F. Jennera (2020, st. 14–15) uvádí, že autor románu tímto kritizuje náboženský dogmatismus. Anthony C. Yu (2012, st. 53–63) se charakterizací Sanzanga a rozdíly mezi postavou a skutečným mnichem zabývá velice rozsáhle ve své předmluvě.

<sup>20</sup> Sun je čínské příjmení. Wukong ho získal od patriarchy Bódhiho, který příjmení odvodil od druhého znaku ve slově 猢猻 (húsūn), které znamená opice. Wukong je poutníkovo buddhistické jméno, a znamená „uvědomit si prázdnotu“.



mnoho dalších jmen a titulů: Kamenná opice<sup>21</sup>, Pohledný opičí král<sup>22</sup>, strážce koní<sup>23</sup>, Velký mudrc rovný nebi<sup>24</sup>, starý Sun, poutník (Sun)<sup>25</sup>, Vítězný bojovný Buddha.<sup>26</sup> Vzhledově Wukong vypadá jako malá vychrtlá opice s děsivým obličejem. Nosí buddhistické roucho, usňové boty a sukni z tygří kůže.

Wukong má mnoho schopností:

**72 proměn<sup>27</sup>** – Aby se vyhnul smrti, vydal se Wukong na dřevěném raftu přes moře vyhledat tajemství nesmrtnosti. To našel u patriarchy Bódhiho, který ho naučil nesmrtnosti a mnoha magickým schopnostem. K těmto schopnostem patří 72 proměn, umožňující Wukongovi měnit se v mnoho různých objektů a tvorů, měnit velikost, nebo si nechat narůst více končetin a hlav.

**Forma imitující zemi a nebe** – Schopnost, pomocí které se Wukong promění do podoby s obrovským tělem napodobující měřítko země a nebe

**Salto oblak<sup>28</sup>** – Oblak, který umožňuje Wukongovi urazit ohromné vzdálenosti, až 108 000<sup>29</sup> li<sup>30</sup>. Tuto schopnost se Wukong také naučil od patriarchy Bódhiho.

---

<sup>21</sup> Vychází z toho, že se Wukong zrodil z kamenného vejce.

<sup>22</sup> Jméno, které si Wukong přidělil, když se stal opičím králem.

<sup>23</sup> Toto je pozice, kterou zastával Wukong v nebeské říši. Jedná se o nejnižší pozici v nebi, a Wukongovi soupeři ho tímto titulem často provokují.

<sup>24</sup> Toto je titul, který si Wukong sám udělil, když uzavřel bratrství spolu s dalšími šesti démony.

<sup>25</sup> Takto je Wukong často nazýván vypravěčem.

<sup>26</sup> Titul, který Wukong obdrží po splnění svého poslání.

<sup>27</sup> Patriarcha naučil Wukonga těmto schopnostem, aby se mohl skrýt před silami nebe (třemi neštěstími), které jsou vyslány na ty, kteří vzdorují smrti.

<sup>28</sup> Salto oblak a další mraky, které postavy využívají k transportu, jsou v populárních médiích i tradičním umění zobrazovány jako létající oblak, na kterém Wukong nebo jiné postavy stojí. Román je trochu nekonzistentní v tom jak „salto oblak“ funguje. Občas se jedná o oblak, na kterém Wukong létá, občas o skutečné salto nebo skok z dlouhým dosahem (McClanahan, 2019)

<sup>29</sup> V tomto čísle je obsažen skrytý význam. Prvně, číslo 108 000 pochází z třicáté páté části tribunové sútry šestého patriarchy. Vzdálenost podle sútry označuje, jak daleko je čistá země Amitábhy Buddha. V sútře vzdálenost symbolizuje dosažení náhlého probuzení:

*„Pokud je mysl zcela čistá, západní země není daleko. Pokud mysl není čistá, dosažení západní země vzýváním Buddhova jména bude obtížné. Proto vás teď nabádám, nejprve se zbavte deseti zel, a urazíte stotisíc li. Pak se zbavte osmi špatností, a urazíte osm tisíc li. Pokud budete nepřerušeně nazírat svou přirozenost přímou cestou, spatřit Amitábhu bude jako lusknout prsty.“*

– Vlastní překlad z čínské verze (Huineng, Shi Fahai, Ding Fubao, 2017) s dodatečnou pomocí překladů od John R. McRaeho *The Platform Sutra of the Sixth Patriarch* (2000), překladu Oldřicha Krále *Tribunová sútra šestého patriarchy* (1989) a části obsažené v knize *Journey to the West, Revised Edition, Volume 1* (2012) přeloženou Wing-tsit Chanem.

Vzdálenost mezi Chang'anem a Hromovým klášteřem v románu je 108 000 li.

<sup>30</sup> Čínská jednotka míry

**Magické chlupy** – Nesmrtelné tělo, umožňuje Wukongovi vytrhnout si z těla své chlupy, a ty proměnit v jakékoli objekty, které si přeje. Wukong je často využívá k vytvoření svých klonů.

**Železná hůl se zlatými obroučky plnicí přání** – Wukong ji obdržel od dračího krále východního moře. Hůl je velice těžká, dle vůle svého majitele může měnit svou délku a šířku. Dokáže se také podobně jako Wukong měnit v různé objekty a klonovat se.

**Nesmrtelnost** – Wukong skrze román dosáhne nesmrtelnosti několika různými způsoby. Prvně se stane nesmrtelným pomocí kultivace pod mistrem Bódhim. Dále pozře švestky nesmrtelnosti, vypije nebeské víno, vymaže své jméno ze seznamu mrtvých, sní Laoziho pilulky dlouhověkosti, je uvězněn 49 dní v Laoziho peci, pozře jeden kus lidského ovoce, zúčastní se hostiny s pokrmu nesmrtelnosti po dokončení cesty.

**Zlaté oči** – Zlaté oči, pomocí kterých Wukong dokáže spatřit zlo. Wukong je získal, když byl uvězněn v Laoziho peci.

**Tři život zachraňující chlupy** – Tři chlupy, které mají moc zachránit život. Wukong je dostal darem od bódhisattvy Guanyin.

### **Zhu Bajie (豬八戒, zhū bājiè)<sup>31</sup>**

Nebeský generál, který byl za pokus svést bohyni měsíce vyhoštěn z nebe na zemi. Zde se narodil do těla prasete. Bajie nejdříve žil jako monstrum v jeskyni, kde pojídal kolemjdoucí lidi, později se ale oženil s dívkou z rodu Gao. Dívku časem izoloval od své rodiny, a stařec z rodu Gao, který měl podezření, že se jeho dcera provdala za démona, požádal Wukonga a Sanzanga o pomoc. Bajie se k Sanzangovi přidá v kapitole 19<sup>32</sup>. Bajie má jako Wukong také magické schopnosti, je schopen 36 proměn. Je vyzbrojen hráběmi s devíti zuby, které umí změnit do mnoha objektů. Bajie je tlustý, má prasečí hlavu, a má velice rád jídlo a ženy. S Wukongem často soupeří. Buddhistické jméno postavy je Wuneng<sup>33</sup>, většina postavami je přezdíván svým druhým buddhistickým jménem Bajie, vypravěč ho často nazývá idiotem.

---

<sup>31</sup> Zhu znamená prase. Bajie znamená „osm pravidel“, odkazuje na předpisy, kterými se řídí buddhisté.

<sup>32</sup> Jenner, 2020, st. 434–457

<sup>33</sup> Wuneng (悟能, wù néng) znamená „uvědomit si schopnost“.

### **Sha Wujing (沙悟淨, shā wùjìng)<sup>34</sup>**

Nebeský generál, vyhoštěný z nebe za rozbití cenné vázy. Byl znovuzrozen jako zlobr uvězněný v Řece tekoucích písků, kde byl každý den probodnut meči vyslanými z nebe. Wujing je schopen pouze 18 proměn, a je vyzbrojen drahocennou dřevěnou holí<sup>35</sup>. Wujing je vysoký, má namodralou kůži, špičaté zuby, a nosí žluté roucho. Wujing se do boje nezapojuje tak často jako Wukong a Bajie, většinou hlídá zavazadla, a občasně slouží jako hlas rozumu. Bývá také nazýván „mnich Sha“.

### **Bílý dračí kůň (白龍馬 bái lóng mǎ)**

Princ dračího krále západního moře, který sežere bílého koně, se kterým byl Sanzang vyslán na cestu. Bai Long Ma je poražen Wukongem, a nucen v proměnění sloužit Sanzangovi jako kůň. Pouze v kapitole 30<sup>36</sup> se promění do tanečnice v pokusu zachránit Sanzanga před démonem Žluté roucho.

## **2.4. Náboženský a společenský význam románu**

Náboženský obsah a poslání díla je i dodnes velice sporným a záhadným tématem. Román byl od jeho vydání mnohokrát editován a zkoumán taoistickými, konfuciánskými a buddhistickými učenými, kteří měli všichni často odlišné interpretace, román viděli jako alegorii pro kultivaci. Esejista, literární vědec a filozof Hu Shi ve své esejí z roku 1923 odmítl interpretace těchto tří náboženství, které viděl jako jeden z největších problémů románu. Místo toho je román jednoduše skvělá propracovaná společenská satira plná humoru napsána zkušeným humoristou. Literární kritik Lu Xun zaujal podobný postoj, kde nějakou hlubší alegorii viděl hlavně v opakujících se principech založených na pěti fázích (Yu, 2012. st. 52). Ta se v románu rozsáhle objevuje a je spojena s taoistickou vnitřní alchymií. Sanzangovi tři ochránci mají alternativní jména, která korespondují s jednou z pěti fází. Na základě toho, jak spolu podle

---

<sup>34</sup> Sha znamená písek, buddhistické jméno Wujing znamená „uvědomit si čistotu“.

<sup>35</sup> Hůl bývá nejčastěji zobrazována jako půlměsíková lopata, kterou nosili mniši k sebeobraně.

<sup>36</sup> Jenner, 2020, st. 674–694

čínské alchymie tyto fáze reagují, autor touto alegorií autor komentuje různé situace a jednání poutníků (Yu, 2012, st. 82–84).

Vliv konfucianismu lze spatřit v postavě Sanzanga, který je filiální a velice věrný císaři. Sanzang považuje službu Tangské říši za velice důležitou, to trochu kontrastuje se skutečným Sanzangem, který nebyl na své cestě sponzorován císařem, na cestu se vydal přes zákaz, cestoval pouze v noci. Mezitím Sanzang v románu je velice otevřený o své službě císaři, kterou považuje za stejně důležitou jako vyzvednutí samotných textů. (Yu, 56–60).

V románu se nachází mnoho odkazů na učení chanového buddhismu. Učení Sanzangovy oblíbené sútry, Sútry srdce (jejíž kompletní text je obsažen v kapitole 19), je Wukongem a Sanzangem několikrát diskutováno. Také se zde objevují odkazy na učení o náhlém probuzení a zbytečnosti slov z Tribunové sútry šestého patriarchy. Sun Wukong a Bílý dračí kůň mají alternativní jména, často používána v názvu kapitol a básních, odkazující se na známou čínskou buddho-taoistickou frázi 心猿意馬 (xīnyuán yimǎ) „opice myslí, kůň vůle“. Myšlenky taoistické školy Quanzhen, kombinující praktiky taoismu a buddhismu se skrze román také hojně objevují, lze je spatřit například v postavě Wukongova prvního učitele Bódhiho (McClanahan, 2022)

Skrze celý román se objevuje vliv myšlenky „tři náboženství jako jedno“. Toto hnutí, populární za dynastie Ming, usilovalo o synkrezi konfucianismu, taoismu a buddhismu. Podle tohoto hnutí konfucianismus, taoismus a buddhismus spolu mohou klidně harmonicky koexistovat, a jejich praktiky jsou si vzájemně prospěšné (Yu, 2012, st. 84). Tato myšlenka se výslovně vyskytuje hlavně v kapitole 47 (Jenner, 2020, st. 1062–1063), dále do jisté míry například v kapitole 33 (Jenner, 2020, st. 746) a kapitole 73 (Jenner, 2020, st. 1667).

Toto jsou pouze některé příklady, v románu se objevuje ohromné množství dalších alegorií, metafor a odkazů na starší literární díla.

## 2.5. Antagonisté

### Zhenyuanzi (鎮元子, zhènyuánzi); kapitola 24 až 26<sup>37</sup>

Nesmrtelný starodávný taoista žijící na hoře dlouhověkosti ve chrámě Wuzhuang. Ve svém chrámě kultivuje vzácný strom, na kterém roste speciální lidské ovoce ve tvaru novorozeňat. Pozření ovoce prodlouží život o 47 000 let. Ovoce však vyroste pouze 30 kusů každých 10 000 let. Když poutníci do chrámu dorazí, Zhenyuanzi není přítomen, věděl však, že Sanzang bude touto cestou putovat a pověřil své služebníky Qingfenga a Mingyueho, aby Sanzangovi nabídli dva kusy ovoce.<sup>38</sup> Sanzang ovoce zděšeně odmítne, služebníci ho tak snědí místo něho. Při tom je přistihne Bajie a sdělí to Wukongovi, který ukradne tři kusy ovoce a čtvrté omylem zničí.<sup>39</sup> Wukong, Bajie a Wujing ovoce snědí. Služebníci se toto dozví a obviní Wukonga z krádeže čtyř kusů ovoce. Wukong odmítne krádež čtvrtého a strom ve vzteku zdemoluje. Poutníci pak z chrámu uniknou, jsou ale polapeni Zhenyuanzim, který se navrátil ze své cesty. Zhenyuanzi chce poutníky popravít, domluví se ale s Wukongem, že pokud do tří dní strom obnoví, poutníky ušetří, a stane se Wukongovým zapřísáhlým bratrem. Wukong vyhledá bódhisattvu Guanyin, která strom znovu přivede k životu. Zhenyuanzi se stane Wukongovým přísežným bratrem, a poutníci se vydají zpět na cestu.

### Přízrak Bílá kost (白骨精, báigǔ jīng); kapitola 27<sup>40</sup>

Démon, který poutníky přepadne na hřbetě Hory bílého tygra. Přízrak se přestrojí za dívku, její matku, a nakonec jejího otce. Pokusí se polapit Sanzanga, Wukong však vždy pomocí svých zlatých očí uvidí skrze přestrojení a holí se pokusí démona usmrtit. Démon ale pokaždé unikne a zanechá za sebou jen mrtvé tělo. Sanzang se tak domnívá, že Wukong zabíjí nevinné lidi. Když se démon přestrojí za otce Wukong s pomocí místních božstev démona finálně usmrtí a tělo otce se promění na kostlivce, skutečnou podobu démona. Bajie přesvědčí Sanzanga, že toto kostěné tělo je pouze Wukongův trik. Rozzlobený Sanzang tak odmítne Wukongovu pomoc a poprvé ho vyžene.

---

<sup>37</sup> Jenner, 2020, st. 543–610

<sup>38</sup> Zlata cikáda, jeden ze Sanzangových předešlých životů, byl přítelem Zhenyuanziho

<sup>39</sup> Ovoce se bojí pěti fází, pokud přijde do kontaktu s některými z nich, je zničeno.

<sup>40</sup> Jenner, 2020, st. 611–632

### **Král Zlatý roh a král Stříbrný roh (金角大王, jīnjiǎo dàwáng, 銀角大王, yínjiǎo dàwáng); kapitola 32 až 35<sup>41</sup>**

Démoničtí bratři pobývající v lotosové jeskyni na Hoře plochého vrchu. Ve skutečnosti jsou to chlapani, kteří střežili Laoziho pec. V jeho nepřítomnosti unikli společně s pěti poklady: zlato červenou tykví, lojovou nefritovou láhví, zlatým provazem, sedmi-hvězdným mečem a vějířem z palmových listů. Král Stříbrný roh unese všechny poutníky, kromě Wukonga a zaneše je za svým bratrem do jejich jeskyně. Wukong se promění na taoistu a zkrříží cestu dvěma démonům, kteří byli vysláni, aby s pomocí zlato červené tykve a lojové nefritové lahve lapili Wukonga.<sup>42</sup> Nic netušící démoni Wukongovi představí jejich poklady. Wukong představí démonům svou mnohem větší vlastní tykev, a s její pomocí polapí před zrakem démonů falešného Wukonga. Ohromení démoni vymění své nádoby za Wukongovu falešnou a vydají se s ní do Lotosové jeskyně. V jeskyni se král zlatý roh a stříbrný roh dozví, že byli oklamáni. Bratři a Wukong se poté opakovaně snaží léčkami porazit jedni druhého. Wukong nakonec zvítězí, a Laozi si demony i poklady odnese zpět do nebe.

### **Rudý chlapec (紅孩兒, hóng hái'ér); kapitola 40 až 42<sup>43</sup>**

Rudý chlapec je syn démonického krále Býka a princezny Železný vějíř. Obývá jeskyni Ohnivý mrak na hoře Hao. Je vyzbrojen oštěpem s hořlavou špicí a je schopen chrlit mocný opravdový samádhi oheň, pomocí pěti vozů reprezentující pět fází. Rudý chlapec se přemění za nevinného chlapce a pomocí léčky polapí Sanzanga. Wukong si uvědomí, že Rudý Chlapec je jeho synovcem a pokusí se ho přemluvit, aby mu vydal zpět Sanzanga. Rudý Chlapec Wukongovi nevěří a napadne Wukonga svým samádhi ohněm. Wukong, který démona kvůli jeho vzhledu a věku podcenil, požádá dračího krále východního moře o déšť k uhašení ohně, ten ale ještě posílí moc ohně a Wukong je smrtelně zraněn. Život mu zachrání Bajie. Wukong pak s pomocí bódhisattvy Guanyin Rudého chlapce porazí, a přinutí jej konvertovat k buddhismu.

---

<sup>41</sup> Jenner, 2020, st. 720–810

<sup>42</sup> Nádoby mají moc uvěznit dovnitř osobu reagující a zvolání jejího jména, a rozložit je do tekutiny. Do nádob se vejde až tisíc lidí.

<sup>43</sup> Jenner, 2020, st. 900–968

### **Velký mudrc Tygří síla, velký mudrc Jelení síla a velký mudrc Kozí síla (虎力大仙, hǔlì dàxiān; 鹿力大仙, lùlì dàxiān; 羊力大仙, yánglì dàxiān); kapitola 44 až 46<sup>44</sup>**

Tato trojice démonů na sebe vzala podobu tří taoistů, kteří se usídlili v království Chechi, kde vystupují jako učitelé národa. Pomocí svých magických schopností si získali přízeň místního krále a přesvědčili ho, aby zavrhl buddhismus a zotročil buddhistické mnichy. Na tyto mnichy narazí na cestě poutníci, a vydají se do království Chechi, kde se s démony utkají ve zkouškách porovnávající jejich magické schopnosti. Wukong a démoni využijí při testech různých triků, Wukong ve všech zvítězí a démoni při utkání zahynou.

### **Šestiuchý makak (六耳獼猴, liù'ěr míhóu); kapitola 57 až 58<sup>45</sup>**

Po zabití několika banditů, Wukong byl za své vražedné chování podruhé vykázán Sanzangem. Wukong tedy odešel, a vydal se na ostrov Potaraka stěžovat si bódhisattvě Guanyin. Mezitím, žízňivý Sanzang čekal na své dva žáky, aby mu donesli vodu. V tu se zjeví Wukong, který Sanzangovi nabídne misku vody. Sanzang ji od Wukonga odmítne a našťvaný Wukong Sanzanga uhodí, ukradne zavazadla a unikne. Sanzang tak vyšle Wujinga na Horu květin a ovoce poprosit Wukonga o navrácení zavazadel. Wukong Wujingovi sdělí, že zavazadla ukradl, aby mohl sám vykonat cestu na západ a získat všechnu slávu pro sebe. Následně mu představí svého Sanzanga, Bajieho a Wujinga, kteří jsou ve skutečnosti opičí přízraky. Wujing je zabije a vydá se za bódhisattvou Guanyin. Zde najde dalšího Wukonga a vysvětlí mu, co nalezl. Wukong a Wujing se pak společně vydají na Horu květin a ovoce. Wukong se pustí do boje s druhým Wukongem, Wujing se vrátí za Sanzangem. Oba Wukongové se probojují až k ostrově Potaraka. Bódhisattva Guanyin ani Nefritový císař, pánové podsvětí a bódhisattva Ksitigarbha nedokázali určit správného Wukonga, oba opičáci se tak vydali za Buddhou do Hromového kláštera. Buddha zde vyloží, že existují čtyři zvláštní opice nespádající do žádné z deseti kategorií živých bytostí. Jedním z nich je inteligentní kamenná opice (Sun Wukong), druhý falešný Wukong je ve skutečnosti Šestiuchý makak, opice, která má výjimečný sluch, zná minulost, přítomnost a budoucnost. Když toto Šestiuchý makak uslyší, zpanikaří a Buddha ho uvězní pod žebračí misku. V moment, co Buddha misku zvedne, Wukong makaka usmrtí svou holí. Následně je Wukong vyslán zpět na svou cestu.

---

<sup>44</sup> Jenner, 2020. st. 992–1060

<sup>45</sup> Jenner, 2020. st. 1296–1334

## **Princezna Železný vějíř<sup>46</sup> a démonický král Býk (鐵扇公主, tiě shàn gōngzhǔ; 牛魔王, niú mówáng); kapitola 59 až 61<sup>47</sup>**

Démonický král Býk je jedním z šesti démonů, se kterými Wukong v čtvrté kapitole<sup>48</sup> vstoupil do zapřísáhlého bratrství. Přidělil si titul velký mudrc pacifikující nebe, a ve svých schopnostech je rovný Wukongovi. Démonický král Býk je vyzbrojen holí a dvojicí mečů. Princezna Železný vějíř je jeho manželkou. Vlastní vějíř, který je schopen utvořit ohromný vítr.

S oběma padouchy se poutníci střetli, když putovali Plamenými horami. Ty jsou celý rok pokryté ohněm, a nelze je překročit. Okolí hory je tak také velice teplé. Aby mohli místní obyvatelé pěstovat plodiny, žádají výměnou za dary princeznu Železný vějíř, aby svým vějířem oheň uhasila a přivolala déšť. Wukong se vydá za princeznu do její jeskyně a požádá ji o zapůjčení vějíře. Princezna je ale stále rozzlobená z toho, co Wukong provedl s jejím synem, Rudým chlapcem, a vyzbrojená dvěma meči na Wukonga zaútočí. Princezna však nestačí poutníkovi Sunovi a jeho holi, a tak ho odfoukne svým vějířem. Wukong od bódhisattvy Lingjiho obdrží pilulku, která poskytuje ochranu proti vějíři. Proměněný v malý hmyz, Wukong se propíjí do jeskyně princezny Železný vějíř a vletí do jejího břicha, kde jí začne bít. Princezna tak souhlasí, a zapůjčí Wukongovi svůj (falešný) vějíř. Když se poutníci dozvědí, že vějíř je falešný, Wukong promluví s místním horským bohem, který mu doporučí hledat pomoc u démonického krále Býka.<sup>49</sup> Král Býk nyní žije v Jeskyni dotýkající se mraků na Hoře nahromaděných hromů se svou milenkou. Na milenku Wukong narazí a vyděsí jí zpět do jeskyně. Býk se s Wukongem setká, a po krátké konverzaci pustí do boje. Po dlouhém souboji Býk odejde a zapojí se do hostiny s draky. Wukong se přestrojí za krále Býka a opět navštíví princeznu Železný vějíř. Tu se mu podaří obelstít a ukrást její vějíř. Král Býk se zase přestrojí za Bajieho a vějíř ukradne zpět. Navrátí se do svého útočiště v Jeskyni dotýkající se mraků. Wukong, Bajie a skupina místních přízraků na jeskyni zaútočí, vyženou krále Býka, a pozabíjí jeho milenku a služebníky. Král Býk se v podobě obrovského bílého býka probouje do jeskyně princezny Železný vějíř a navrátí její vějíř. Nakonec se znovu vydá bojovat, je ale poražen mnoha Buddhovými stoupenci, kteří ho přišli zatknout. Aby zachránila život svého manžela, princezna Železný vějíř vypůjčí svůj vějíř poutníkům, kteří uhasí Plamenné hory, a vydají se dál na svou cestu.

---

<sup>46</sup> Princezna železný vějíř je také v knize často zvána Rákšasi (typ démona).

<sup>47</sup> Jenner, 2020, st. 1336–1405

<sup>48</sup> Jenner, 2020, st. 88

<sup>49</sup> Horský bůh také poví Wukongovi, že ohnivě hory jsou zde protože Wukong kdysi v nebi překopl Laoziho pec, a oheň z nich spadl na zemi.



## **Pavoučí přízraky a Stooký démon<sup>50</sup> (蜘蛛精, zhīzhū jīng 白眼魔君, báiyǎn mójūn); kapitola 72 až 73<sup>51</sup>**

Sedm pavoučích sester přeměněných na mladé ženy. Pocházejí z Jeskyně sprádaného hedvábí a jsou zákyně Stookého démona, který žije v Chrámu žlutých květin a jeho skutečná podoba je stonožka. Přízraky pozvou Sanzanga do své chatrče u čistícího pramene a nabídnou mu lidské maso. Sanzang, který poznal, že vstoupil do zlého místa, se pokusí uniknout, přízraky ho ale zajmou a spoutají. Pomocí pavučin, které vystřelují ze svých pupíků, pak vytvoří síť kolem chatrče a vydají se koupat do potoku. Zde je napadne Bajie, který je vyžene z potoku zpět do jejich jeskyně. Přízraky se vydají do Chrámu žlutých květin a vyšlou na poutníky své syny. Poutníci syny porazí, osvobodí Sanzanga, spálí chatrč a vydají se dále na cestu.

O něco později narazí poutníci na Chrám žlutých květin. Pavoučí přízraky pověděli stookému démonovi o jejich potyčce s poutníky. Taoista přivítá poutníky, a kromě Wukonga všechny otráví čajem. Wukong unikne, a pomocí opicí a vidlic vytvořených z jeho chlupů a hole pavoučí přízraky vytáhne ven z chrámu a usmrtí je. Pustí se do boje se Stookým démonem, je ale nucen z boje uniknout. Nakonec s pomocí bódhisattvy Vairambhy vyléčí poutníky a porazí Stookého démona, kterého si bódhisattva odnese jako strážce Jeskyně tisíce květin.

## **Azurový lev, Žlutozubý slon a Velký zlatokřídlý peng (青毛獅子, qīngmáo shīzi 黃牙老象, huángyá lǎoxiàng, 大鵬金翅鵬, jīnchì dàpéng diāo); kapitola 74 až 77<sup>52</sup>**

Trojice velice mocných démonů sídlící v pohoří Lví velbloud. Azurový lev a Žlutozubý slon jsou upláchnutá zvířata patřící bódhisattvům Mandžušrímu a Samantabhadrovi. Tyto dva démoni spolu žijí v jeskyni Lví velbloud. Velký zlatokřídlý peng je strýcem Buddhy. Vládne městu Lví velbloud, jehož původní obyvatelstvo bylo ním a mnoha nižšími démony sežráno. Vlastní yin a yang vázu, která dokáže během okamžiku zlikvidovat osobu vcucnutou dovnitř. Velký zlatokřídlý peng se přesunul do jeskyně Lví velbloud, a utvořil zde s Azurovým lvem a Žlutozubým slonem spojenectví, aby byli společně připraveni na příchod poutníků.

Když poutníci dorazili k pohoří Lví velbloud, byli Li Changgengem<sup>53</sup> varováni před množstvím démonů a mocí jejich vůdců, kteří v pohoří sídlí. Wukong, který jeho řečem příliš

<sup>50</sup> Pod svými žebry má tisíce očí schopných střílet zlaté světlo a žlutý kouř.

<sup>51</sup> Jenner, 2020, st. 1640–1689

<sup>52</sup> Jenner, 2020, st. 1690–1787

<sup>53</sup> Taoistické božstvo

nevěřil, se vydal do hor situaci obhlédnout. Zde zjistil, že Changgeng nepřeháněl. Sám a později i s pomocí Bajieho s démony několika různými způsoby bojoval. Wukong vždy získal navrch, démonům dával opakovaně šanci žít, pod podmínkou že nechají poutníky projít pohořím. Démoni souhlasili, následně však slib vždy porušili. Po porážce Azurové lva a Žlutozubého slona, Velký zlatokřídlý peng přišel s plánem, který spočíval v tom, že démoni Sanzanga odnesou skrze pohoří, před městem Lví velbloud však poutníky přepadnou. Poutníci na tento plán skočili, a byli po krátkém boji uvězněni uvnitř města. Wukongovi se jako jedinému podařilo uniknout. Aby se démoni Wukonga zbavili, rozšířili fámu, že Sanzanga už syrového snědli. Wukong tomuto uvěřil, a v pláči se vydal za Buddhou. Buddha Wukongovi vysvětlil původ tří démonů, a spolu s Mandžušrím a Samantabhadrou pomohl Wukongovi démony porazit.

## 3. Analýza videoher

### 3.1. *SonSon* (1984)

*SonSon* je jedna z prvních vydaných videoher na motivy románu. Hra byla vytvořena a vydána japonskou společností Capcom na arkády v roce 1984, později byla vydána na herní konzoli Famicom a na mobilní telefony. Hra je také součástí několika herních kolekcí obsahujících klasické Capcom hry, nejnovější z nich je *Capcom Arcade 2nd Stadium*, která byla vydána v červenci 2022.

Hráč ovládá SonSona, postavu založenou na Sun Wukongovi. Jméno SonSon je vtipná slovní hříčka na spojení 孫の孫 (Son no son), která znamená „Sunův vnuk“. Herní vývojář Yoshiki Okamoto se tak rozhodl, protože nechtěl hlavní postavu pojmenovat přímo Son Goku.<sup>54</sup> Do hry se může zapojit i druhý hráč, který může ovládat Zhu Bajieho, který je zde nazýván TonTon. V mobilní verzi hry lze ovládat i Sha Wujinga, který je ve hře pojmenován SuiSui (Kalata, 2018).

Hra začíná animací, ve které jsou poutníci uneseni mocným démonem. Zůstane pouze SonSon a TonTon, kteří se je vydají zachránit. Oba odběhnou doprava mimo obrazovku a hra následně začíná. Na začátku hry se objeví zpráva „Let’s go Tenjiku“, která odkazuje na starý název pro Indii<sup>55</sup> (Yu, 2012). Cílem hry je přežít, posbírat co nejvyšší skóre a dosáhnout sochy Buddha na konci hry.

Hra je akční horizontálně se posouvající side-scroller<sup>56</sup> střílečka. Obrazovka se automaticky pohybuje, SonSon se může pohybovat mezi šesti platformami, celá hra se skládá z jedné dlouhé kontinuální úrovně. Hráč se může pohybovat dolů, nahoru, doleva a doprava. SonSon je vyzbrojen svou holí, která zde střílí projektily s dosahem skoro poloviny herní obrazovky. SonSon má zpočátku 3 životy, pokud se dotkne nějakého nepřítele nebo jeho projektilu, ztratí jeden život. Po ztrátě jednoho života SonSon zprava obrazovky přiletí na mráčku a je dočasně nezranitelný. Pokud hráč ztratí všechny životy, hra končí. Na hráče útočí nepřátelé, kterých je ve hře několik typů: terakotovní vojáci, banditi, skupiny netopýrů a piraň, vážky a velice nepředvídatelné včely. Nejsilnějšími nepřáteli jsou démoni, kteří se objevují vždy ve třech a

---

<sup>54</sup> GameCenter CX; 2. sezóna epizoda 1.

<sup>55</sup> Čínsky: 天竺, tiānzhú

<sup>56</sup> Hra nahlížená ze strany, ve které se obrazovka posouvá doprava či doleva; kamera může buď sledovat hráče, nebo se automaticky posouvat na jednu stranu jako v případě hry *SonSon*.

vyžadují více ran k zneškodnění. Démoni létají na mráčcích a vrhají po SonSonovi sekery. Démon, který na začátku hry unese poutníky, má stejný vzhled. Ve hře jsou také věže, které se objevují vždy před tímto triem démonů. Věže obývají vojáci, kteří po hráči házejí bomby.

Hráč na platformách také sbírá řadu předmětů, hlavně jídlo (například různá ovoce, vejce, hranolky atd.), které zvyšují hráči skóre. Pokud hráč posbírá určité množství jídla, bude mu navrácen jeden život. Dalšími předměty, které se ve hře objevují je „POW“, které promění všechny nepřátele na obrazovce na velký typ ovoce, bambusy a Yaschichi.<sup>57</sup>

Platformy mají různé podoby, travnatou půdu, různobarevné cihly apod., které se průběhem hry mění. Ke konci hry, SonSon dorazí do mírumilovné oblasti, jejíž platformy tvoří mraky. Na jejím konci je socha Buddhy, pod kterou je svitek, jehož sebráním hra skončí.

*SonSon* je první významnou hrou tvořenou na motivy románu *Putování na západ*. Objevuje se v ní mnoho prvků, které jsou běžné v pozdějších hrách. K těm patří hlavně sbírání ovoce k zvýšení skóre a doplnění životů. Sha Wujing je zde zpodobněn jako kappa, monstrem z japonského folklóru. Tento fenomén se objevuje i v dalších japonských videohrách a médiích. Zajímavý je také způsob útoku ovladatelných postav. SonSon a TonTon mají jediný útok, kterým je střílení jakýchsi světelných projektilů z holí. V manuálu přibaleném k vydání *SonSona* na konzoli Famicom, je však v krátkém komiksu, který je součástí manuálu, ukázáno, že SonSon a TonTon po nepřátelích ve skutečnosti házejí předměty připomínající špičaté koule.<sup>58</sup> Unesení společníci, kteří jsou na začátku hry uneseni, se ve hře také později vůbec neobjevují.

### **3.2. *Monkey Magic* (1984)**

*Monkey Magic* je spolu se hrou *SonSon* nejranější hrou na motivy románu. Hra byla vyvinuta britskou společností Solar Software a vyšla původně na systém Commodore 64 (MobyGames, 2023). Hra se odkazuje na japonský seriál *Monkey*, poprvé vysílaný mezi lety 1978 až 1980, náplň hry však nemá se seriálem moc společného.

---

<sup>57</sup> Jeden ze symbolů společnosti Capcom

<sup>58</sup> Manuál v japonštině dostupný zde:

<https://gamemanual.midnightmeatrain.com/entry/%E3%82%BD%E3%83%B3%E3%82%BD%E3%83%B3>

Hra je má čtyři velice krátké úrovně, které se hratelně od sebe odlišují. V první ovládá hráč Wukonga letícího na mráčku, a musí se vyhýbat poletujícím nepřátelům. V druhé úrovni Wukong musí posbírat ze dvou stromů všechna ovoce, aniž by se dotkl okolních monster. Ve třetí Wukong šplhá na horu a musí se mezitím vyhýbat létajícím nepřátelům, kteří po něm střílejí. Ve finální, čtvrté úrovni se Wukong na vrcholu hory před palácem střetne v boji s drakem. Hráč se musí vyhýbat jeho ohnivým projektilům a porazit ho pomocí svých projektilů.

*Monkey Magic* postrádá nějaké specifické formální narativní techniky, není uvedena žádnou úvodní scénou, mezi úrovněmi také není děj rozvinut pomocí textu či obrázků, po konci úrovně okamžitě začne další.<sup>59</sup> Těžko také hledat nějakou souvislost mezi úrovněmi, vyjma třetí a čtvrté, kdy ve třetí hráč šplhá na horu, a ve čtvrté na vrchu hory bojuje s drakem. To jak s událostmi třetí a čtvrté úrovně souvisí první dvě, závisí na hráčově vlastní interpretaci. První a druhá úroveň však zobrazuje Wukongovu schopnost létat na mracích, a trhání plodů v druhé úrovni lze snadno interpretovat jako sbírání broskví nesmrtelnosti.

### 3.3. Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken<sup>60</sup> (1986)

Akční RPG hra od japonského vývojáře Vap inc., vydaná na konzoli Famicom. Hra je díky svým mnoha frustrujícím a nelogickým mechanikám mnohými považována za jednu z nejhorších her na konzoli Famicom (Cassidy, 2021; Kalata, 2012).

Cílem hry je stejně jako v románu dojít z Chang'anu do Hromového kláštera. Hra má z herní stránky dvě části: pohyb s poutníky po ploše světa a bojové části v jistých bodech světa. Mnoho času hráč stráví právě v prozkoumávání světa, který je obrovský, obzvláště na svou dobu, skládá se přibližně ze 700 obrazovek. Hráč ve světě ovládá formaci poutníků, která je vycentrována na střed obrazovky. Ze začátku je součástí skupiny pouze Sanzang, Bai Long Ma a Sun Wukong, později se do formace přidají i Bajie a Wujing. Hráč musí prozkoumávat krajiny světa, aby našel správnou cestu dál, ve hře je totiž i mnoho slepých cest. Krajina i přes to že je velice prostě zobrazována, reprezentuje skutečné lokace z poutě na západ. Na jistých místech světa se nacházejí neviditelné body, pokud na které hráč vstoupí, přepne se dočasně hra na akční

---

<sup>59</sup> Ve verzi vydané na Commodore 16 v roce 1985 se na začátku Wukong hráči představí a sdělí mu, že je vyslán na cestu za „svatými písmi“.

<sup>60</sup> Název v japonštině: 元祖西遊記スーパーモンキー大冒険 Ganso saiyūki sūpāmonkī dai bōken

bojovou sekvencí. Ve hře je také přítomný cyklus dne a noci, jehož průběh může hráč sledovat nejen v herním rozhraní na spodu obrazovky, ale i také ze samotného prostředí. Cyklus dne a noci je zde důležitý, protože některé cesty jsou dostupné pouze v určitý čas dne. Pro orientaci ve světě mohou hráči navštívit obyvatelé domků, kteří hráči sdělí, v jaké části světa se nacházejí. Dalším zajímavým prvkem hry je přítomnost hladu a žízně. Pokud ukazatel hladu a žízně vyprší, začnou poutníci přicházet o životy a také si je nebudou moci znovu obnovit. Každý poutník má svůj vlastní metr životů. O životy mohou poutníci kromě hladověním přicházet i v bojových sekvencích.

Důležitou součástí hry jsou i zmíněné bojové sekvence. V nich hráč převezme kontrolu na jedním z poutníků, primárně Sun Wukonga. Wukong může skákat, pohybovat se do stran, útočit svou holí, udržet se ve vzduchu pomocí svého oblaku a také se dočasně přetransformovat na draka. Nepřátelé na obrazovce neustále a velice rychle pobíhají a útočí na hráčovu postavu. Wukongovi můžou v boji asistovat i ostatní poutníci, kteří ale na rozdíl od Wukonga neumějí útočit, jejich pomoc tak není moc významná. Pokud Wukong zemře, převezme hráč kontrolu nad některým z ostatních poutníků, jelikož ale nemají příkaz pro útok, hráč je bez Wukonga v podstatě odsouzen (Cassidy, 2021). Ve hře se nacházejí také čtyři bossové: král Stříbrný roh, král Zlatý roh, princezna Železný vějíř a Král zkázy. Hra končí krátce po boji s Králem zkázy, tím že hráč nalezne a vstoupí na uskupení budov, které reprezentují Hromový klášter.

Důvody pro označování hry jako jednu z nejhorších her na konzoli Famicom pramení z toho, že navigování světa je velice pomalé a frustrující, svět je obrovský a hráč je často ze světa vytržen do bojových sekvencí, ve kterých se poutníci můžou zranit či zemřít. Bojové sekvence jsou také považovány za frustrující, protože mimo Wukonga nejsou ostatní poutníci schopni boj vyhrát. V boji s Démonem se zlatým rohem jsou také například přítomny klony Wukonga, kteří mají pravděpodobně zobrazovat Wukongovu schopnost se naklonovat, klony však bossovi neudělují žádné poškození, můžou však zranit hráčovu postavu (Cassidy, 2021). Rozhodnutí umístit právě Krále zkázy ke konci poutě také nedává smysl, jelikož on byl jedním s prvních protivníku, kterým Wukong čelil ještě před tím, než se vůbec vydal na cestu na západ.

### 3.4. *China Gate* (1988)

Arkádová akční plošinová hra vyvinutá korporací Technos Japan.

Poutníci se ve hře vydávají na cestu zachránit písmena ukradená démony. Hra se skládá ze tří úrovní. Z toho první a druhá úroveň se skládá ze dvou dílčích úrovní. Herní plochu tvoří platformy, které jsou vertikálně naskládány na sebe a většinou tvoří nějakou budovu. Na platformách na hráčovu postavu útočí nepřátelé, kterých musí hráč v časovém limitu co nejvíce porazit a přežít, než se utká s bossem. Hráč může ovládat Wukonga, Bajieho nebo Wujinga, lze také hrát ve dvou hráčích. Všechny postavy se mohou pohybovat, skákat, a disponují jednoduchým útokem. Pokud se postava přiblíží velice blízko k nepříteli, může ho svou zbraní přehodit za sebe. Také lze sbírat schopnosti, které mohou pomoci v boji. Postava, která zemře nebo spadne dolů z platformy, přiletí zpět na obláček.

Obyčejnými nepřáteli jsou různí démoni. Co se týče bossů, prvním bossem je podle brožury ke hře král Stříbrný roh. Druhým je démon vyzbrojený dvěma meči. První boss druhé úrovně má děsivý démonický vzhled, tři obličejy a deset rukou. Nedomnívám se ale, že vzhled přesně odpovídá nějakému konkrétnímu božstvu. Dále je zde přebarvený Wukong, který může odkazovat na Šestiuchého makaka. Bossem poslední úrovně je přebarvený šestiruký démon z úrovně druhé. Posledním bossem je mozek zmíněného démona. Po jeho porážce, poutníci získají knihu, která reprezentuje sůtry. Buddha pak poutníky prohlásí za Buddhy. Z toho, jak hra příběh vypráví, těžko určit, zda se hra odehrává již po původní cestě na západ nebo se jedná o alternativní verzi příběhu. Jelikož ale poutníci po záchraně sůter dosáhnou buddhovství, domnívám se, že se jedná o případ první.

### 3.5. *Cloud Master* (1988)

Hra *Cloud Master*, vyvinutá japonskou společností Hot-B, má velikou řadu odlišných verzí na mnoho platform. Verze hry se odlišují hlavně grafikou, art designem a pořadím bossů a úrovněmi. Verze na TurboGrafx-16 se odlišuje nejvíce. Má odlišný příběh, ovládání, bosse i celkový zjev. V roce 2007 také vyšel remake hry, který má také několik odlišností. Pozornost budu věnovat převážně verzím na platformy MSX, Famicom, arkády, SEGA Genesis, Steam, PlayStation 4 a Nintendo Switch, které jsou si nejvíce podobné.

Hra je 2D side-scrolling střílečka, z motivů románu si bere primárně salto oblak, na kterém je založen celý princip hratelnosti. Hráč ovládá Michaela Chena, mladého poustevníka ovládajícího létající oblak, který se vydal na cestu za starověkým poznáním.<sup>61</sup> Michael Chen léta na obláčku, který se pohybuje po herní ploše, obloze. Jako v SonSonovi, obrazovka se sama posouvá, hra však není plošinová. Nepřátelé, kteří na Michaela útočí, může Michael zabíjet pomocí střelení qi projektilů.

Ve verzích na MSX, arkády, SEGA Master System, Steam, PlayStation 4 a Switch je hra rozdělena do pěti úrovní. Prostředí úrovní vypadá v různých verzích mírně odlišně, názvy jsou však stejné: Hora pěti fází, Žlutá řeka, Velká čínská zeď, hora Tai, nebeská říše. Nepřátelé mají velmi různorodé designy, od čínských pokrmů, po mytologické bytosti. Obecně ale mají velice komický vzhled, jedním z bossů je i socha Buddhy se slunečními brýlemi. Bossem druhé úrovně je kappa vyzbrojený půlměsícovou holí, velice tak připomíná Sha Wujinga. Ve hře lze sbírat vylepšení, která zvýší sílu a změní formu projektilů. Po poražení dílčích bossů úrovní se také na obrazovce objeví dveře, do kterých může Michael vletět, a zakoupit si od obchodníka speciální schopnosti. První tři bossové jsou ve všech těchto verzích stejní, pouze ve čtvrté a páté úrovni dochází napříč verzemi k odlišnostem. Na platformě MSX a arkádách je bossem čtvrté úrovně nebeský generál, a bossem páté úrovně je drak, mezitím co na platformě SEGA Master System jsou tyto dva bossové prohození. Verze hry na Famicom má tyto bosse ve stejném pořadí jako verze na MSX a arkády, hra však zde disponuje ještě šestou úrovní, světem času, ve kterém musí hráč opět porazit Sha Wujinga, nebeského generála a přebarveného draka.

Po dokončení každé úrovně se před Michaelem v nebesích objeví starý mudrc, který udělí hráči získané body a Mikovi jeho nový titul, tituly jsou však také napříč verzemi odlišné. Po poražení finální úrovně se přehraje textová zpráva, ve které stojí, že Michael Chen se stal nejmocnějším člověkem na světě známý pod titulem „Chūka Taisen“ (v překladu velký čínský mudrc), v jiných verzích jako „Cloud Master“ (v překladu mistr mraků). Obtížnost hry a počty životů jsou také odlišné napříč verzemi.

Verze na TurboGrafx-16 disponuje více narativními prvky, hra má úvodní animaci doplněnou textem, ve které je představen finální boss hry, drak, který unese mladou dívku. Michael Chen je tak vyslán ji zachránit. Příběh hry se tedy odlišuje od ostatních verzí. Úrovně i mnozí bossové jsou také odlišní. V remaku *The Monkey King: The Legend Begins* z roku 2007 na konzoli Wii

---

<sup>61</sup> Nejnovější vydání hry na Steam a moderní konzole PlayStation 4 a Nintendo Switch nese již název *Monkey King: Master of Clouds*, hlavní postava je tedy v názvu hry označena přímo jako opičí král. To je však jediná odlišnost, tato verze je jinak shodná s verzí na arkády.



je hlavní postava vzhledem i jménem již nezaměnitelně Sun Wukong<sup>62</sup>, lze však hrát i za novou postavou zvanou Mei Mei, Wukongovu sestru.<sup>63</sup> Úrovně navíc obsahují textové dialogy mezi Wukongem, Mei Mei, starým mudrcem a protivníky. V remaku je také boss Buddha nahrazen „zlou čarodějnící“. Americké vydání hry obsahuje bonusovou šestou úroveň. Hru lze hrát ve dvou hráčích.

*Cloud Master* nemá, zasazení a Wukongovu cestu za mocí, po příběhové stránce s románem moc společného. Hlavními prvky, ze kterých si hra bere inspiraci je zde létající obláček, Hora pěti fází, kappa připomínající Wujinga, obchodník s prasečí hlavou a snad poněkud satiricky ztvárněný Buddha.

### 3.6. *Saiyūki World*<sup>64</sup> (1988)

Spirituální nástupce hry *Wonder Boy in Monster Land* (1987), *Saiyūki World* je 2D plošinové akční RPG vyvinuté vývojářem Nihon Maicom Kaihatsu, a vydané společností Jaleco exklusivně v Japonsku na konzoli Famicom.

Pozadí příběhu hry je vysvětleno na balení hry. Hra se odehrává již potom, co poutníci obdrželi sůtry a dokončili svou pout'. Avšak démonický král Býk, který měl být potrestán, se navrátil a unesl z Chang'anu Sanzanga, devět jeho žáků, i sůtry. Ke králi Býkovi se připojilo i několik dalších démonů. Buddha tak pověřil protagonistu hry, Sun Wukonga, aby mnichy i sůtry zachránil. Hra tak sice navazuje na původní příběh, v praxi je ale jeho náplní opět záchrana Sanzanga a nalezení sůter.

Hra začíná úvodní cut scénou, ve které je Sanzang a jeho žáci sedící v klášteře jednoduše zmizí. Následně se skrze text představí démonický král Býk a ohlásí, že si s sebou bere Sanzanga. Hra je rozdělena do jedenácti úrovní. Na absolutním začátku hry není Wukong vybaven žádnou zbraní či útoky, po ujití pár metrů však narazí na budovu, ve které se nachází Buddha, který pověří Wukonga záchranou mnichů a daruje mu meč. Vedle této budovy se nachází několik

---

<sup>62</sup> Wukong v remaku drží v ruce svou hůl

<sup>63</sup> Japonská verze hry se nazývá 新・中華大仙 〜マイケルとメイメイの冒険 Shin chūkataisen 〜 maikeru to meimei no bōken; Jak je z názvu zřejmé, hlavní postava se v japonské verzi stále nazývá Michael. V americké verzi se navíc Mei Mei jmenuje celým jménem Mei Mei Chen, takže postava Wukonga je zde také ve skutečnosti Michael Chen.

<sup>64</sup> Oficiální název v japonštině: 西遊記ワールド Saiyūki wārudo

dalších. V nich sídlí obchodníci, od kterých si může hráč zakoupit lepší vybavení, a další magické předměty. Vybavení se dělí na zbraň, štít, zbroj a obuv. Nacházejí se napříč všemi úrovněmi, obchodníci jsou tři: postarší muž, drak a mladá žena. Vybavení může získávat také za poražení některých bossů. Hráč může využívat dva typy útoků, jednoduchý úder zbraní a magickou schopnost, kterou získá zakoupením nebo poražením bossa. Boty mu také umožňují pomalu klesat při pádu.

Bossů je ve hře patnáct, a podle rozsáhlé příručky, která se dala ke hře dokoupit, měli být skoro všichni démoni z románu, ve hře však nejsou jména všech bossů zmíněna. Bossy obecně těžko podle jejich vzhledu ve hře identifikovat. Antagonisté pocházející z románu jsou podle příručky v pořadí tito: generál Yin, pán Medvědí hory, Poustevnický býk<sup>65</sup>, Král zkázy, princezna Železný vějíř, Hu A'qi, Zhenyuanzi, král Stříbrný roh, král Zlatý roh, démon Žluté roucho, král démonický Býk (wākuhausu / kikaku henshū, 1988). Někteří obyčejní nepřátelé objevující se v úrovních mají stejný vzhled jako někteří tito bossové. Poražením jistých bossů, Wukong osvobodí mnichy, kteří Wukongovi napoví, kudy musí jít, aby našel Sanzanga. Bajie a Wujing (který je opět zobrazený jako kappa) se zde objevují jako skrytá NPC. S nimi je i spojena úkolová linie rozvěklá skrze hru, během které Wukong obdrží ukradené sůtry. Wukongovu hůl lze získat poražením Zhenyuanziho v sedmé úrovni, jedná se ale o volitelného bossa, takže hůl lze minout. Ve finální jedenácté úrovni musí hráč najít démonického Býka a Sanzanga podle rad, které mu sdělili zachránění mniši. Po porážce Býka v cut scéně Wukong se Sanzangem odletí na obláčku zpět do Chang'anu.

Jelikož se *Saiyūki World* odehrává po událostech původního románu, v mnoha ohledech ji nelze moc porovnávat. Zajímavé je, že hra využívá na poli videoher méně populární antagonisty, jako například generál Yin, Poustevnický býk nebo Hu A'qi. Identita některých bossů je ale poněkud problematická. Pokládat také otázky jako proč Bajie a Wujing nepomáhají Wukongovi, nebo proč Wukong není vyzbrojen svou hůlí již na začátku hry, zde nemá moc smysl, příběh hry je jednoduše podřízen pravidlům a mechanikám hry. Hra má také pokračování vydané o dva roky později.

---

<sup>65</sup> Neplést s démonickým králem Býkem. V původní čínské verzi knihy jeho jméno nijak nenaznačuje, že se jedná o býka, to vychází z popisu jeho vzhledu. Na základě jeho popisu ho Anthony C. Yu a William Francis Jenner v angličtině pojmenovali Seer Hermit/Hermit Ox, „Poustevnický býk“. Rozhodl jsem se zde využít jejich překlad.

### 3.7. *SonSon II*<sup>66</sup> (1989)

*SonSon II* je pokračování arkádové hry *SonSon* vyvinuté Capcomem a vydané společností NEC Avenue roku 1989 na herní konzoli TurboGrafx-16. Pokračování se ve většině ohledech odlišuje od původní hry. *SonSon II* již není střílečka, ale plošinová akční adventura. Hra je také jakýmsi spirituálním nástupcem arkádové hry *Black Tiger* (1987), z jejíž mechanik *SonSon II* v mnoha aspektech vychází (Kalata, 2018).

Hráč opět ovládá postavu SonSona, který je zde ale již nazýván Gokū, stejně tak i jeho společníci mají svá původní jména. Wukong je zde vyzbrojen svou holí, která se při útoku prodlužuje. Wukongovi jsou také dostupné různé magické útoky, jako například vrhání magických broskví, bomby, ochranné ohnivé koule atd. Hlavní protivníci tu zde nejsou obecní démoni, ale známé postavy z románu.

Hra je rozdělena na sedm úrovní, každá z nich je zakončena bossem. Většina bossů je pojmenována v manuálu<sup>67</sup> hry, jména všech bossů nejsou ve hře zmíněna, lze je však snadno identifikovat na základě jejich vzhledu. Hra podobně jako *SonSon*, začíná krátkou animací, ve které jsou poutníci uneseni záhadným démonem (démonický král Býk). Náplní každé úrovně je průzkum, boj s nepřáteli, překonání překážek. K dokončení úrovně hráč musí nalézt konkrétní klíč, který odemkne cestu k finálnímu bossovi. Pokud Wukong zemře je nucen začít znovu od první úrovně. V každé úrovni se nachází obchodník, od kterého si Wukong může kupovat různé předměty (například životy, lepší prodlužovací hůl<sup>68</sup>, salto oblak). Zhu Bajie a Sha Wujing zde nejsou hratelní, ale nacházejí se skrytí v úrovních. Wukong s nimi může interagovat, popřípadě i od nich zakupovat speciální předměty. Některé dialogy mají také mírně vyšší stupeň interaktivity, hráč může na některé otázky odpovídat ano nebo ne. Pro své společníky je také možné plnit úkoly, které pokračují skrze úrovně. Pokud hráč dokončí všechny úkoly, získá Wukong v poslední úrovni od Wujinga zbroj, která mu pomůže při boji s démonickým králem Býkem. Hráč může sbírat ovoce rozmístěné v prostředí a padlé ze zabitých nepřátel. Ovoce slouží jako měna, za které si hráč kupuje předměty. Když hráč stráví v úrovni příliš mnoho času, zaútočí na něj Raijin<sup>69</sup> který bude hráče kdekoli pronásledovat. Po

---

<sup>66</sup> Oficiální název v japonštině: ソンソン II

<sup>67</sup> Manuál v japonštině dostupný zde:

<https://gamemanual.midnightmeatrain.com/entry/%E3%82%BD%E3%83%B3%E3%82%BD%E3%83%B3%E2%85%A1>

<sup>68</sup> Základní verze hole ve hře je jednoduchá hůl, vylepšené verze mají podobu různých čínských tyčových zbraní. Čím lepší zbraň je, tím se také více natahuje.

<sup>69</sup> Šintoistický bůh hromů

jeho poražení se po krátkém čase objeví další Rajjin. To se bude opakovat do té doby, než hráč dorazí k finálnímu bossovi dané úrovně.

První úroveň má prostředí travnaté krajiny a jejím finálním bossem je velký mudrc Tygří síla. Druhá úroveň se odehrává v jeskyni a hlavním bossem je Rudý chlapec.<sup>70</sup> Na konci třetí úrovně hráč čelí podvodníkovi, který je modrým přebarvením Wukonga. Hráči sdělí, že jeho cílem je zaujmout Wukongovo místo, nejspíše se jedná o Šestiuchého makaka. Bossem čtvrté úrovně je velký mudrc Dračí síla, který je z hlavních bossů jedinou postavou nevyskytující se v románu. V páté úrovni hráč čelí třem bossům: Stříbrnému rohu, podvodníkovi přestrojenému za Bajieho a Zlatému rohu.<sup>71</sup> Bossem páté úrovně je pak princezna Železný vějíř, a posledním bossem hry je král démonický král Býk. Aby se Wukong mohl utkat s démonickým králem Býkem, musí se v poslední úrovni probojovat skrze všechny předešlé bosse, kteří se v úrovni také nacházejí. Po poražení finálního bosse hry, démonického krále Býka, který unesl Sanzanga, aby dosáhl nesmrtelnosti, poutníci v krátké cut scéně dorazí do západního nebe a obdrží od Buddha svitky.

*SonSon II* je mnohem věrohodnější původnímu dílu než původní hra. Na rozdíl od první hry, je však premise záchrany společníku součástí hry. Wukongův cíl zachránit své společníky je často připomínáný během dialogů. Bajie, který je také unesen, v první úrovni hráči sdělí, že je možné jeho a Wujinga nalézt a zachránit v každé úrovni. Není to ale povinností, navíc se opakovaně objevují v odlišných úrovních a jejich úlohou je spíše sloužit jako obchodníci a zdroj humoru, popřípadě k navození atmosféry. Démonický král Býk je typicky prezentovaný jako hlavní antagonista, na rozdíl od této hry však Býk v románu nikdy neusiloval o unesení Sanzanga. U Wujinga je zde také jasně odkázáno na to, že je kappa, tím že mu hráč může doručit jeho oblíbené jídlo, okurku (Foster, 1998, st. 4–5).

---

<sup>70</sup> Rudý chlapec ve hře léta pomocí ohnivých kol pod jeho chodidly. Takovými koly Rudý chlapec v románu nedisponuje, vlastní je však prince Nezha. Jelikož jsou obě postavy mladí bojovníci spojení s ohněm, pravděpodobně byly tato ohnivá kola zde přenesena na zpodobnění Rudého chlapce.

<sup>71</sup> Ani jeden z démonických bratrů nevyužívá k boji poklady, které v románu ukradli. Po Wukongovi házejí sekery.

### 3.8. *Famicom Mukashibanashi: Yūyūki*<sup>72</sup> (1989)

Textová adventura pro konzoli Famicom Disk Systém vyvinuta a publikována Nintendem a Pax Softnicou. Jedná se o druhou hru ze série japonských textových adventur Famicom Mukashibanashi (Brink, 2021).

Hra je odlehčená a parodická adaptace příběhu plná humoru a groteskních pasáží. Hra se odehrává v moderní době, děj se skládá z jedenácti kapitol rozdělených do dvou disků. Je zde pět dostupných hratelných postav: Sanzang, Wukong, Bajie, Wujing a originální postava mladá dívka Chao. Poutníci jsou velice satirizováni, Sanzang je líný, Bajie<sup>73</sup> je nenasytý, Wujing je alkoholik. Dračí kůň zde má podobu zeleného skútru. Vypravěč hry, pan Ittai, se objevuje pouze na samém začátku hry, jinak do děje nezasahuje. Hlavním antagonistou je démonický král Býk a jeho rodina, objevují se zde i králové Stříbrný roh a Zlatý roh.

Herní rozhraní se skládá ze čtyř částí. Nalevo je textové pole v podobě svitku, skrze které je příběh primárně vyprávěn. Vpravo nahoře je pole, které příběh zobrazují vizuálně pomocí obrázku a animací. Pod tímto polem je malé okénko, na kterém je zobrazena postava, za kterou hráč právě hraje. Barva rozhraní se také mění v závislosti na tom, jakou postavu hráč ovládá. Pod tímto okénkem je nakonec pole v podobě svitku s možnými akcemi, ze kterých hráč vybírá, aby mohl ve hře postoupit. Postavy mají různé schopnosti a k vyřešení některých hádanek, je třeba použít specifickou postavu.

V první kapitole jsou představeny hlavní postavy opice Wukong a dívka Chao. Chao je sirotek, která ráda čte romantické romány. V jednu noc poblíž jejího obydlí spadne meteoroid, ve kterém Chao najde opici. Chao opici pojmenuje Wukong a naučí ji lidským mravům a řeči. Jednoho dne se však Wukong vydá na místo, kde kdysi dopadl, a je zde zajat Buddhou a z neznámých důvodů následně uvězněn. Ve vězení Wukong sní švestku, která mu obnoví jeho vzpomínky a vybaví si tak, že kdysi vedl spolu s démonickým králem Býkem útok na nebeskou říši. Buddha se později zjeví Chao a sdělí ji, že pokud chce opět vidět Wukonga, musí se vydat na cestu za magickou světelnou palicí. V druhé kapitole je představen Sanzang, který na svém skútru prchá z města napadeného demony směrem do Indie. Jak Sanzang přejíždí poušť, narazí na uvězněného Wukonga. Poté, co Sanzang Wukonga osvobodí, zjeví se Buddha, který předá Sanzangovi čelenku a zaříkadlo na zkrocení Wukonga. Buddha pověří Sanzanga cestou do Indie, aby si vyzvedl sůtru učící o tom „Jak pohodlně žít bez práce do konce života“. Poutníci

---

<sup>72</sup> V japonštině: ふぁみこんむかし話 遊遊記

<sup>73</sup> V této hře se objevuje i Bajieho schopnost 36 proměn

a Chao se tak vydají na rozličné cesty, v naději, že se však znovu shledají. V následující kapitole jsou ve městě žen představeni Bajie a Wujing. Na konci třetí kapitoly Chao nalezne hledanou světelnou palici.

V následujících kapitolách se Chao a Wukong konečně shledají, jsou však brzy znovu rozděleni. Děj příběhu následně zavítá na Sibiř a Havaj, kde se Wukong setká s dvěma sourozenci, mudrci, kteří mu asistují v jejich pouti.<sup>74</sup> Na Havaji je Chao unesena Býčím démonem a Bajie je zhypnotizován princeznou Železný vějíř. Ve finální aktu hry Sanzang, Wujing a Wukong infiltrují pevnost Býčího démona, kde Wukong vyzná svou lásku pro Chao a následně magickou palicí porazí démonického krále Býka a promění ho na obyčejného býka. Pomocí kladiva hrdinové uniknou z pevnosti a dokončí svou cestu. Po splnění svého úkolu se Sanzang rozhodne navrátit a žít ve vesnici žen, kterou předešle navštívil, Bajie si otevře podnik, Wujing se rozhodne žít na Sibiři, Wukong získá pozici v nebi, a Chao se vrátí zpět do své vesnice. Wukong však o rok později pomaluje Buddhovi obličej, a z nebe vyhoštěn. Wukong radostně uteče zpět za Chao a nasedne s ní na obláček, kterým obletí proputovaná místa, a závěrem spolu odletí do zapadajícího slunce v pozadí.

### **3.9. *Saiyūki World II: Tenjōkai no Majin*<sup>75</sup> (1990)**

Pokračování hry *Saiyūki World* vyvinuté a vydané společností Jaleco. Druhý díl je v mnoha aspektech zjednodušený. Ve hře již není vylepšitelné vybavení, ani variace zbraní. Různé magické předměty a schopnosti se zde ale objevují, nově je tu například salto oblak. Hráč opět ovládá Sun Wukonga, který je vyzbrojen svou holí. Lze také útočit do různých směrů, na rozdíl od prvního dílu, kde byl pouze jeden útok směrem vpřed.

Příběh *Saiyūki World II* je mírně závislý na externích předmětech, hra neobsahuje žádné dialogy ani text k vyprávění děje, pouze pár informací je sděleno v textu u balení hry. Ten vypráví, že padesát šest let po porážce démonického krále Býka (události prvního dílu), se zjevil nový nepřítel. Zápletka hry je také lehce naznačena v úvodní scéně hry, kde šest kamenů

---

<sup>74</sup> Od mudrce na Sibiři také Wukong získá salto oblak

<sup>75</sup> V japonštině: 西遊記ワールド II 天上界の魔神 *Saiyūki Wārudo II: Tenjōkai no Majin*

obklopujících Wukonga zmizí a na pozadí probleskne silueta hlavního antagonisty. Wukong se svou holí v ruce se vydává na cestu s cílem získat kameny zpět a porazit hlavního antagonistu.

Hra je opět rozdělena do úrovní, různých říší (říše rozpadu, říše vody, říše temnoty atd.) Těch je zde šest, a lze je hrát v libovolném pořadí. Po porážení šesté úrovně Wukong vzlétne do nebeské říše, která je úrovní sedmou. Na konci každé úrovně je boss, ze kterých zde nyní nikdo není antagonistou pocházející z románu. Po porážení finálního bossa, se na pozadí zobrazí socha Buddhy, kterou obklopí šest kamenů, následně se pozadí změní na modré s růžovými květy. Wukong se ukloní a hra končí.

Severní Americe hra vyšla pod názvem *Whomp 'Em* (1991). Jedná se o téměř totožnou hru, jejíž jediným rozdílem je, že čínské zasazení je nahrazeno americkým, a hlavní postava není Wukong ale nativní Američan vyzbrojený oštěpem zvaný Soaring Eagle. Některá však jistě východoasijská estetika změněna nebyla, například design hlavního antagonisty, který připomíná buddhistická božstva manifestující hněv. Tato změna spolu s tím, že příběh je sdělen převážně pouze skrze manuál (Plasket, 2017) poukazuje na to, že příběh opravdu nebyl tím hlavním, ale pouze jakýmsi „kabátkem“, který může hru pro určitá publika udělat poutavou.

### 3.10. *Xi You Ji*<sup>76</sup> (1994)

*Xi You Ji*, v angličtině známá jako **West Adventure** je 2D beat 'em up videohra vydaná v roce 1994 na operační systém MS-DOS společností Microsoft. Hra byla vyvinuta a vydána taiwanským vývojářem Panda Entertainment Technology.

Hra je rozdělena do sedmi úrovní. Hráč se musí probojovat skrze všechny nepřátele až k finálnímu bossovi dané úrovně. Hráč může kontrolovat postavy Sun Wukonga, Zhu Bajieho i Sha Wujinga. Hráč si na začátku hry vybere jednu z těchto tří postav. Pokud ztratí život, dostane s touto postavou další tři šance. Po třech úmrtích se hráči spotřebuje jeden z devíti kreditů a dostane možnost zvolit si odlišnou postavu (hráč si může zvolit i tu, se kterou právě prohrál). Po spotřebování všech devíti kreditů hra končí. Všechny tři postavy mají odlišné útoky i způsob pohybu. Postavy disponují základním útokem, útokem ze skoku, útokem z běhu, a speciálním útokem, který spotřebovává hráčovy životy. Pokud se postava ocitne v blízkosti nepřítele, lze

---

<sup>76</sup> V čínských znacích: 西遊記

pomocí zbraně nepřitelem mlátit o zem. Poutníci útočí pouze zbraněmi a svým tělem, magické schopnosti při boji nevyužívají.<sup>77</sup> Běžnými nepřáteli ve hře jsou různí démoni, taoističtí chlapci, taoisté. Skrze úrovně hrát i ve dvou hráčích. Hra má také režim versus pro dva hráče.

Úrovně ve hře jsou lokace z románu, před každou úrovní se hráči zobrazí mapa, na které jsou zobrazena obecná podoba oblasti a její název v tradiční čínštině. Všechny jsou spojeny cestou, kterou poutníci putují, a po poražení úrovně do následující oblasti. Úrovně se snaží být věrohodné románu, typicky se tedy skládají z krajiny a následně doupěte démonů, které má nejčastěji podobu jeskyně. V prostředí jsou tak jako v románu také kamenné tabule s názvy krajin a jeskyní. Po poražení bossů první, druhé a páté úrovně se objeví scény, ve kterých je zobrazeno a popsáno tradiční čínštinou, co se stalo po porážce těchto démonů.

První úroveň se odehrává na hoře plochého vrchu, kterou obývají dva démonští bratři král Zlatý roh a král Stříbrný roh. Oba bratři mají stejné útoky, jsou vyzbrojeni mečem a vázou, která může hráče vcucnout a okamžitě připravit o život. Bratři se liší pouze barvou, jeden je modrý druhý fialový. V druhé úrovni se poutníci utkají s Rudým chlapcem. V boji mu také pomáhají vozy, které po hráči chrlí oheň. Třetí úroveň je království Chechi. Hráč se musí probojovat od vstupu do království, až do chrámu ve, kterém se utká s Kozí silou, Jelení silou a nakonec Tygří silou. V románu s nimi Wukong bojuje formou několika testů, vzhledem však k žánru hry, boj má zde podobu fyzického souboje. Čtvrtá úroveň je velice zajímavě zpracovaná, odehrává se v Jeskyni vodní clony, Wukongově domově. Hráč v úrovni opakovaně čelí napodobeným poutníkům. Poté co se hráč probije skrze jeskyni, je úroveň přemístěna do nebes, kde se před Buddhou poutníci naposled utkají s Šestiuchým makakem. Pátá úroveň se odehrává v Plamenných horách, kde poutníci bojují s princeznou Železný vějíř a s démonickým králem Býkem, nejprve v jeho démonické podobě, potom v jeho podobě bílého býka. Mezi úrovní pátou a šestou je bonusová speciální úroveň, v níž hráč s Wukongem musí po omezený čas mlátit do stromu s lidským ovocem. Za posbíraná ovoce se hráči zvyšuje skóre. V šesté úrovni se poutníci v Jeskyni spřádaného hedvábí utkají s pavoučími přízraky. Jako v románu jich je sedm. Poté co bude jednotlivá sestra poražena, promění se na svou pavoučí podobu, kterou musí hráč také porazit. Finální úroveň se odehrává v pohoří Lví velbloud. Úroveň je poměrně dlouhá, finální bitva se odehrává v paláci. Podobně jako v úrovni třetí, hráč nejdříve musí porazit Žlutozubého slona a Azurového lva, a nakonec Velkého zlatokřídleho penga. Po jejich porážce se přehraje krátká animovaná sekvence, ve které poutníci z vrchu hory ohromeně zírají

---

<sup>77</sup> Salto oblak se nachází v animaci v hlavním menu hry.



na pagodu Hromového kláštera. Poté se přehraje animace, která ukazuje, jak se Wukong, Bajie a Wujing stali Sanzangovými žáky, a některé z činů, které poutníci na cestě vykonali (navrácení pokladů a chlapců Laozimu, konvertování Rudého chlapce, uhašení Plamenných hor).

Xi You Ji patří ke hrám, které jsou více věrohodné původnímu dílu. Obtíže, kterým poutníci čelí, jsou ve správném chronologickém pořadí, na rozdíl například od hry *SonSon II*. Jedinou výjimkou je bonusová úroveň s lidským ovocem. Hra se snaží i souboje s démony zachytit věrohodně: démoni jsou vyzbrojeni správnými zbraněmi, pavoučích přízraků je sedm, v Jeskyni vodní clony jsou i falešní poutníci.

### 3.11. *Zhen Ben Xi You Ji*<sup>78</sup> (1994)

Nelicencovaná hra na konzoli Famicom vyvinutá taiwanským vývojářem Asder. Jedná se o bojovou hru se dvěma dostupnými herními režimy, režim pro jednoho hráče a režim pro dva hráče. Režim jednoho hráče sleduje zjednodušenou pouť Sanzanga do Indie pro sůtry, v režimu pro dva hráče spolu hráči proti sobě bojují se svými zvolenými postavami.<sup>79</sup>

Režim pro jednoho hráče je strukturovaný do osmi malých, lze říci, úrovní. Jelikož se hra řadí do žánru bojových her, náplní úrovní je jednoduše souboj hráčovi postavy s jednou postavou ovládanou počítačem. Pokud se hráči daří, je tak hra velice krátká. Ve hře je více hratelných postav, každá má údery rukou, nohou a útok na dálku. Přechody mezi úrovněmi tvoří jednoduché animace, kde poutníci putují krajinou, a text, který představuje následující úroveň. Mimo samotné souboje je toto hlavním vyprávěcím způsobem. Hned po spuštění hry se přehraje několik obrázků doplněných textem, které stručně převypráví Wukongův příběh před jeho uvězněním pod horu Pěti fází a jeho setkání se Sanzangem. Po této sekvenci hráč přejde do menu, kde si vybere jeden z dvou hlavních režimů.

První úroveň se odehrává ve vesnici rodu Gao, kde hráč se Sun Wukongem čelí Zhu Bajiemu. Po poražení Bajieho se Bajie stane hratelnou postavou v následujících úrovních. Druhou úrovní je Řeka tekoucího písku, kde hráč musí porazit Sha Wujinga, který se po dokončení úrovně také

---

<sup>78</sup> V čínských znacích: 真本西遊記

<sup>79</sup> V tomto režimu lze hrát, až na bosse Asuru, za všechny postavy, které bojují v režimu jednoho hráče.

stane dostupnou postavou. Po dokončení třetí úrovně se také odemkne postava Xiao Long Nü, která je představena v následující cut scéně, a je také v režimu pro jednoho hráče poslední hratelnou postavou. V cut scéně vůbec nevystupuje Sha Wujing, Třetí úroveň je jeskyně Ohnivý mrak, kterou obývá Rudý chlapec. Před touto úrovní je také v textu sděleno, jak Rudý chlapec zaslechl, že pozření Sanzagova těla daruje nesmrtelnost. V čtvrté úrovni hráč čelí Princezně Železný vějíř, v páté úrovni v Ohnivých horách bojuje s démonickým králem Býkem<sup>80</sup>. Předposledním bossem je pavoučí přízrak, který se dokáže přeměnit do podoby pavouka. Posledním bossem je Asura, který je pro poutníky finální zkouškou předtím, než obdrží sútry. Asura má pouze podobu hlavy se zuřivým výrazem, má také více schopností než ostatní postavy. Po poražení Asury se spustí poslední sekvence, která praví o tom, jak Sanzang obdržel sútry, dosáhl buddhovství, a vykonal tak cestu na západ.

*Zhen Ben Xi You Ji* velice jednoduše a stručně převypravuje rámeček příběhu od začátku po jeho konec. Využívá k tomu text, který je ale velice stručný a obzvláště v případě těch předcházející jednotlivé úrovně i gramatický a lexikálně jednoduchý. Hra je celkově tak vyprávěna velice jednoduchým způsobem, kde kromě úvodní a finální cut scény, většina textu jen uvozuje následujícího nepřítele.<sup>81</sup> Bezpochyby nejkompaktnější vyprávěcí složkou hry je úvodní cut scéna na začátku hry, která je nejdelší, obsahuje obrázky, které prezentují příběh, a neprezentuje jen informace o následující bitvě či jejím výsledku, ale stručně převypravuje Wukongovo a Sanzangovo setkání na začátku jejich poutě. Hned na začátku úrovně před začátkem bitvy je také velice krátký dialog mezi hráčovou postavou a nepřítelem. Z herního hlediska je velice zajímavé, že postavy při boji létají ve vzduchu, místo toho, aby bojovali na zemi s možností skoku, jak je v bojových hrách běžné. Boje tak celkově vizuálně připomínají souboje z filmů žánru wuxia. Hráč však může na zemi přistát a bojovat na ní, tím se také postavám lehce pozmění jejich útoky.

### **3.12. *Gokū Densetsu: Magic Beast Warriors*<sup>82</sup> (1995)**

2D bojová videohra vydaná v Japonsku na PlayStation vývojářem Allumer Ltd. *Gokū Densetsu* využívá podobného designu a technologie, jako této doby v Americe populární série bojových

---

<sup>80</sup> Býk je zde autenticky vyzbrojen palicí

<sup>81</sup> Tyto texty jsou také doplněny animací putujících poutníků. Wukong zde sedí na svém salto oblaku.

<sup>82</sup> Originální název v japonštině: 悟空伝説: Magic Beast Warriors; Gokū densetsu: Magic Beast Warriors

her *Mortal Kombat*. Postavy a jejich pohyby jsou digitalizované sprity opravdových herců nosících bizarní gumové obleky zachycující postavy z románu. Hra má pouze dva režimy, příběhový režim a režim versus, kde proti sobě mohou bojovat dva hráči.

V příběhovém režimu hráč začne hráč zpočátku hrát za Wukonga a musí se probojovat skrze osm zápasů, kde bojuje s ostatními postavami hry. Po poražení dané postavy s ní může v příběhovém režimu pokračovat místo Wukonga. Před každým soubojem je digitalizovaná cut scéna s herci v kostýmech představující následujícího protivníka. Poražený protivník se vždy přidá do rozrůstajícího se týmu postav. V první cut scéně Wukonga požádá žena zjevená na nebi (nejspíše bódhisattva Guanyin) o pomoc. Ta se nakonec ukáže, jako princ Nezha v přestrojení, který je finálním protivníkem příběhu.

Zajímavá jsou také pozadí bojů, která jsou animovaná a zobrazují různé zdemolované verze skutečných lokací, i podivná obří monstra pohybující se v pozadí. Hra je poněkud bizarního rázu, souboj s Bajie se například odehrává před sochou svobody, souboj s Wujingem před Koloseem. Design postav je také bizarní, Sha Wujing například nosí cylindr a velikou rudou mašli kolem krku. Z hlediska herních mechanik hra není příliš složitá, každá postava má jen několik základních útoků.

### 3.13. *Fūun Gokū Ninden*<sup>83</sup> (1996)

*Fūun Gokū Ninden* je plošinová hra na PlayStation vyvinutá a publikovaná korporací Aicom. Hra vyšla pouze v Japonsku.

Hra je strukturovaná do sedmi úrovní, cílem každé úrovně je dosáhnout konce a porazit bosse. Ve hře lze hrát za Wukonga, Bajieho a Wujinga. Sanzang se ve hře nachází v cut scénách a na obrazovce zobrazující hráčovo skóre, není však hratelnou postavou. Postavy jsou mluvené. Všechny postavy mají schopnost skákat, vrhat předměty a nepřátele, útočit svou zbraní, a použít unikátní speciální schopnost: Wukong může vychrlit hromadu svých klonů, Bajie plive oheň a Wujing hází svou pokrývku hlavy. V některých sekvencích postavy létající na obláčku. Lokace úrovní jsou představeny v úvodní cut scéně, ve které jsou představeny i hlavní hrdinové a antagonista hry. Lokace úrovní jsou velice různorodé, jedna z úrovní je například Egypt, kde

---

<sup>83</sup> Originální název v japonštině: 風雲悟空忍伝

bossem je faraon, dále je zde čínský palácový komplex, sopka, lesnatý ostrov, hrad a industriální město. Lokace mají oficiální názvy, které jsou velice jednoduché a výstižné (země ohně, země temnoty, země kovu apod.). Mimo zmíněného faraona je zde také panda ovládající kung-fu, jiangshi<sup>84</sup>, čínský generál, robot, a hlavní antagonista, který má velice zlý vzhled. Šestá úroveň se skládá pouze z boje s přebarvenými předešlymi bossi. Obyčejných nepřátel je v úrovních mnoho, jedná se nejčastěji o čínské vojáky, duchy, obří pavouky a podobné nestvůry. Ke zvýšení skóre se tu sbírají jakési modré orby, místo ovoce, jak je pro plošinové hry na motivy románu typické. Hra má dvě cut scény, jednu na začátku hry a jednu na konci. Hlavní antagonista se po jeho porážce změní do normální velikosti. Postavy mají poněkud „roztomilý“ design s velkou hlavou, velkýma očima a krátkými končetinami.

### **3.14. *Legend of Wukong (1996)***

RPG pro konzoli SEGA Genesis od taiwanského studia Gamtec vydané v roce 1996 společností Ming Super Chip Electronic na Taiwanu, a v roce 2008 společností Super Fighter Team ve Spojených státech amerických.

Hlavní protagonista hry je Wukong, mladý Taiwanec, který se pomocí stroje času vydal do doby dynastie Tang. Wukong prozkoumává svět starověké Číny, aby našel ztracený stroj času a vrátil se zpět do své doby. K Wukongovi se na jeho cestě přidají i další dvě postavy, mladí hrdinové Bajie a Wujing. Hra není mluvena, mimo samotné hraní, úvodní a finální cut scény, hra využívá k vyprávění textové dialogy.

Herní stránka hry se velice podobá hrám Pokémon od společnosti Nintendo. Hrdinové chodí po herním světě, ve kterém se na náhodných a určitých místech objevují potyčky, kde dochází k souboji, který probíhá na tahy. Svět se skládá z různých cest a pak lokací, do kterých lze vstoupit. Jsou tu přátelská stanoviště (města, osady) a nepřátelská (jeskyně). V těchto lokacích se hrdinové pohybují mnohem rychleji. Ve městech se nacházejí NPC, obchody, domky, kláštery a hostince. S NPC můžou hráčovy postavy hovořit, některá mu pomáhají přímo na jeho cestě, některá pouze mají rady nebo vtipné poznámky. V obchodech lze kupovat léčiva,

---

<sup>84</sup> Čínský upír

oblečení, zbroj a zbraně, která jsou důležité pro úspěch v soubojích. V hostinci můžou hrdinové odpočívat, a uložit postup ve hře.

Příběh je rozdělen do šesti kapitol, každá kapitola má přiřazený název a region. Do regionů se přechází skrze mosty a tunely. V první kapitole je Wukong omylem přesunut strojem času doktora Tanga do minulosti. Wukong je v minulosti uvítán mnichem, který mu daruje dobové oblečení. Chlapec se nemůže navrátit zpět do přítomnosti, protože stroj času ukradli démoni. Wukong se tak vydává na cestu nalézt stroj času, a porazit demony, kteří mu stojí v cestě. První kapitola končí porážkou démona Černého medvěda, a připojením se Bajieho k Wukongovi. V druhé kapitole se k hrdinům přidá i Wujing, který má v této hře podobu mladé blond'até dívky vyzbrojené mečem. V následujících kapitolách poutníci pokračují na cestě směrem do Indie. Cestu jim zpříčí několik dalších démonů z románu: přízrak Bílá kost, bratři Zlatý roh a Stříbrný roh, Rudý chlapec, pavoučí přízraky a Stooký démon. Konečným regionem je Indie, kde pobývá princezna Železný vějíř a démonický král Býk. Po jejich porážce se hrdinové konečně zmocní stroje času. Hra má vtipný konec, kde Bajie omylem spustí stroj, a Wukong se navrátí dopředu v čase, nicméně se tentokrát ocitne v budoucnosti v roce 2311. Frustrovaný Wukong tak vykřikne, že se mu nikdy nepodaří dostat domů, a tím hra končí.

Na rozdíl od dalších Taiwanských her představených v práci, *Legend of Wukong* je originálním pojetím příběhu, nesnažící se věrohodně zachytit události románu. Postava Sanzanga zde má drobnou roli, a to v podobě doktora Tanga, který vynalezl stroj času, kterým se právě Wukong dostane do minulosti. Bílý dračí kůň se ve hře nevyskytuje. Ženskou roli v týmu poutníků zde zajímavě zaujal Wujing. Antagonisté hry patří k známějším démonům z románu. Pavoučích přízraků je zde všech sedm, Rudý chlapec je stejně jako ve hře *SonSon II* zobrazen chybně s ohnivými koly pod chodidly. Někteří další nepřátelé ve hře jsou pravděpodobně také inspirováni demony z románu, i když jejich jména nejsou shodná. Je tu například rybí démon vyzbrojený palicí, který odpovídá popisu Krále duchovního vnímání.

### **3.15. *Oriental Legend* (1997)**

*Oriental Legend* je 2D side-scrolling beat'em up hra vyvinuta a vydána taiwanskou společností International Games System. (IGS) v roce 1997 na arkádový systém PolyGame Master (PGM).

Na totožnou platformu vyšli také dvě další edice hry, *Oriental Legend Special* (1998) a *Oriental Legend Special Plus* (2004).<sup>85</sup>

Hra je stejně jako *Xi You Ji* typická 2D beat'em up hra. Skládá se z osmi úrovní. Hráč se musí probojovat skrze úroveň až k bossovi, kterého musí porazit. Úrovně nejsou absolutně lineární, nacházejí se v nich skryté cesty, do kterých může hráč volitelně vstoupit. Lze si vybrat z pěti hratelných postav. Mimo samozřejmého Sun Wukonga, Zhu Bajieho a Sha Wujinga, lze hrát i za Long Ma, draka proměnného v Sanzangova koně, který zde má podobu bojovníka s kopím, a originální postavu vytvořenou pro hru Long Nü, Long Maovu sestru vyzbrojenou mečem. V porovnání s *Xi You Ji* jsou herní mechaniky komplexnější, postavy mají několikero schopností, které vyžadují preciznější vstup kombinací tlačítek.<sup>86</sup> Postavy jsou vyzbrojeny svými specifickými zbraněmi, které mohou ale ztratit, a jsou pak nuceny bojovat pomocí pěstí. Každá postava je schopna používat odlišný typ magie, založený na pěti fázích<sup>87</sup>. Ze zabitých nepřátel, prostředí a truhel lze sbírat různé magické předměty, které dávají postavám všelijaké schopnosti. Jedním z předmětů jsou také tokeny reprezentující jednu z pěti fází, které mohou sbírat pouze postavy s odpovídajícím přiřazenou fází. K dalším předmětům se také opět řadí ovoce, sůtry s meditačními korály a další předměty, které zvyšují skóre a sílu útoků. Hru lze hrát až ve čtyřech hráčích zároveň.

Při spuštění hry se objeví textový prolog, vysvětlující pozadí Sanzangovy cesty:

*„Během dynastie Tang, pod vládcem Zhenguanem<sup>88</sup>, před nějakými 1300 lety...*

*Sanzang, vysoce postavený kněz, se vydal na cestu za poznáním nejhlubšího buddhistického učení (Spisy Velkého vozu). Aby uskutečnil tyto ambice, vydal se do Indie vyhledat velkého Buddhu a písma.*

*Sanzang sestoupil z nebes. Jeho schopnosti byly ohromné. Což přilákalo k jeho cestě obludné demony. Jeho žáci, Sun Wukong (Opice Wukong), Bajie (Čuník Zhu), Wujing spolu s magickým koněm Ao Yingem<sup>89</sup>, který se přeměnil z mořského koně, a také Ao Yingova sestra Ao Ling... a další, pomohli ochránit Sanzanga ve vzrušujícím dobrodružství za dosažením Sanzangova osudu.“*

---

<sup>85</sup> Arkádový systém PolyGame Master je také vydaný společností IGS. Mezi jedny z nejpoblárnějších her této společnosti patří série Knights of Valour, inspirovaná Příběhy Tři říší.

<sup>86</sup> K nim patří například Wukongovi klony.

<sup>87</sup> Fáze přiřazené poutníkům Wukongovi, Bajiemu a Wujingovi neodpovídají těm, které jim jsou přiřazené v románu.

<sup>88</sup> Zhenguan je označení pro éru vlády císaře Taizonga

<sup>89</sup> Jméno Sanzangova koně, dračího prince západního moře, je Ao Lie, ne Ao Ying, jak je zmíněno ve hře.

Následuje úvodní animace, ve které jsou poutníci společně putující krajinou přepadeni skupinou démonů, a Sanzang je pohlcen oživlou horou z pozadí. Nakonec se objeví název hry.

Úroveň je tedy osm, jedná se o lokace z románu. Úrovně jsou strukturované podobně jako v *Xi You Ji*, část úrovně se odehrává v prostředí dané krajiny, finální část uvnitř démonova doupěte. Kamenné desky s názvy míst jako v románu jsou také přítomny. Hráčova postava do úrovně vždy přiletí na oblaku. Obyčejní nepřátelé tu jsou různí démoni, jejich vzhled a typ jsou však specifické pro jednotlivé úrovně, často souvisejí s prostředím (pod vodou jsou rybí démoni, pod démonickým králem Býkem slouží býčí démoni atd.). K hlavním antagonistům zde v tomto pořadí patří: král Stříbrný roh, král Zlatý roh, Rudý chlapec, velký mudrc Jelení síla, velký mudrc Kozí síla, velký mudrc Tygří síla, král mořských ježků, Král duchovního vnímání, Stooký démon, pavoučí přízrak, pavoučí král, Velký zlatokřídlý peng, Žlutozubý slon, Azurový lev, krysí král<sup>90</sup>, král démonický Býk, ohnivý drak, býčí bůh. Až na krále mořských ježků, pavoučího krále a ohnivého draka jsou všichni antagonisté z románu. Býčího boha, který má podobu obrovského obludného býka, lze asi chápat jako skutečnou podobu Býčího démona. Na rozdíl od zpracování ve hře *Xi You Ji* s poutníky bojuje pouze jeden pavoučí přízrak, ne všech sedm. Bratři Stříbrný roh a Zlatý roh jsou vzhledově výrazně odlišní, Stříbrný roh používá při boji meč, Zlatý roh červenou tykev. Zbraně a vzhled dalších bossů nejsou tak věrohodné jako ve hře *Xi You Ji*.<sup>91</sup>

Po konci každé úrovně následuje obrázek doplněný textem, který vypráví, jak se situace odvíjela po poražení dotyčného démona. Epilog hry tvoří krátká vznešená animace Buddha s posouvajícím se textem, který zde ale nevypráví o osudu hlavních hrdinů a výsledku cesty, jak je typické, ale jedná se o první sloku buddhistické gáthy o věnování zásluh, která se nachází také na konci poslední kapitoly románu.

Jak již bylo zmíněno hra má i dvě další verze. Verze z roku 1998 *Oriental Legend Special* nemá příliš mnoho odlišností, objevuje se zde několik nových originálních bossů, a někteří stávající bossové mají drobné odlišnosti. Největší novinka je v edici *Oriental Legend Special Plus* z roku 2004, která přidává pět nových hratelných postav, těmi jsou někteří z finálních bossů původní edice.

---

<sup>90</sup> Vypsána jména jsou vlastní překlad jmen démonů podle jejich jmen v románu. Ve hře mají v angličtině i v čínštině bossové poněkud zjednodušená jména, „Kryší král“ se v románu nazývá „přízrak bílá krysa se zlatým nosem“ (金鼻白毛老鼠精, jīnbí báimáo lǎoshǔ jīng).

<sup>91</sup> Bossové a lokace jsou ve hře ve správném pořadí s výjimkou Plamenných hor a bosse démonického krále Býka.

### 3.16. *Monkey Hero* (1999)

*Monkey Hero* je akční adventura od amerického studia Blam! publikovaná americkou společností Take-Two Interactive na PlayStation. Hra je chápána jako napodobenina her ze série *Zelda* od společnosti Nintendo (Bartholow, 2000; Cleveland, 2000).

V příběhu hry *Monkey Hero* existují tři světy: svět bdění, svět snů a svět nočních můr. Začátkem hry, král nočních mūr provedl invazi do světa bdění. Protagonista Monkey je vyslán, aby krále nočních mūr porazil. Souboj s králem na začátku hry *Monkey* vyhraje, král nočních mūr ale na oplátku poničí magickou knihu pohádek, a její stránky roznese po celém světě bdění, což vyvolává příchod nočních mūr a dalších monster<sup>92</sup>. *Monkey* tak prozkoumává svět s cílem nalézt všechny stránky (osm stránek), které potřebuje k tomu, aby mohl krále nočních mūr porazit.

Na hru je nahlíženo z perspektivy shora dolů. Hra se odehrává ve světě bdění, po kterém se *Monkey* pohybuje, hledá ztracené stránky, a plní různé úkoly pro obyvatele herního světa. Svět je otevřený, *Monkey* po něm může libovolně cestovat a plnit úkoly. Pro orientaci hráči slouží mapa, kterou obdrží v prologu hry. Primární zbraní je zpočátku bambusová tyč, průběhem hry získá *Monkey* tyče z lepších materiálů. Pro překonávání překážek má mnoho dalšího vybavení, které *Monkey* může ve světě nalézt, nebo získat od ostatních postav. K nim patří například palice, výbušniny nebo tykev, která dokáže vcucnout objekty. Po herním světě se hráč orientuje podle mapy, cedulích s nápisy a rad nehratelných postav. Později *Monkey* od krále světa snů dostane za odměnu oblak, který mu umožňuje rychleji cestovat po světě.<sup>93</sup> Ve světě se nachází mnoho jeskyní, dolů, chrámu a podobných míst, která se musí prozkoumávat za účelem plnění úkolů a hledání stránek. Všechny stránky jsou střeženy nějakým bossem. *Monkeymu* pomáhá několik spojenců. *Monkeyho* učitel, mistr Sage, který mu poskytuje vybavení a vypráví příběhy. Mistr Sage také slíbí, že za nalezení všech stránek, poví *Monkeymu* o jeho (*Monkeyho*) minulosti a osudu. Od něho také získá svou čelenku, která umožňuje *Monkeymu* a mistrovi vzdáleně komunikovat. Drobnou roli hrají také postavy možná inspirované Bajieem a Wujingem.<sup>94</sup> Ve světě je mnoho opic, které pocházejí z opičí vesnice. Pro zvýšení zdraví *Monkey* sbírá obrovské magické švestky, které mu rozšiřují život (ukazatel životů má podobu

---

<sup>92</sup> Noční mūry i jejich král mají podobu hmyzu

<sup>93</sup> Pohybem *Monkeyho* na mráčku po ploše mapy, a zvolením vyžadovaného místa k přistání.

<sup>94</sup> Ve hře se nachází postava se jménem „Pig“, která má podobně jako spoustu dalších postav podobu antropomorfního zvířete (v tomto případě prasete). Dále je zde postava zvaná „Sandy“, která ale nemá mimo jméno, které se pro Wujinga v angličtině používá, s původní postavou moc společného.



švestek), a magické krystaly, které umožní přivolat nejsilnější zbraň hry, hůl snů. Ve hře je také měna sloužící k nakupování zásob od obchodníků a dalších postav.

Po nasbírání všech stránek, Sage přečte Monkeymu příběh z magické knihy pohádek. Příběh převypravuje poměrně věrohodně a v rámci možností detailně Sun Wukongův život z prvních sedmi kapitol knihy. Sage vypráví, jak se Sun Wukong zrodil z kamenného vejce, jak přeplul moře pomocí dřevěného raftu, jak ovládl 72 proměn, naučil se ovládat salto oblak<sup>95</sup>, vzbouřil se proti nebi, a byl uvězněn bódhisattvou pod horu. Dále i vypráví, jak Monkey spolu s dalšími dvěma poutníky ochraňoval Tripitaku na cestě na západ. K dokončení hry, Monkey musí vstoupit do pevnosti krále nočních můr, kde se s ním utká v jeho pravé podobě. Poté, co je král poražen, spustí se animovaná cut scéna, ve které Monkey s pomocí magické knihy krále zneškodní, a tím hra končí.

### **3.17. *Monkey Magic* (1999)**

Plošinová hra od vývojáře M-Pen<sup>96</sup> publikovaná japonským Sunsoftem na PlayStation. Hra je založená na stejnojmenném japonském animovaném seriálu. Hráč se zde ujme role opičáka Konga, který se vydá na cestu za božskou mocí. Postavy hry jsou plně mluveny.

Hra je rozdělena do sedmi úrovní, které mají 2,5D podobu, ve smyslu, že samotné skákání probíhá ve 2D, Kongo ale také může přecházet do jiných plošinových struktur v pozadí a popředí obrazovky, do kterých se dostane překročením mostů. Cílem každé úrovně je nejčastěji najít klíče, které odemknou vstup do další úrovně nebo části současné úrovně. Kongo má čtyři magické schopnosti sloužící k překonávání překážek: zmenšení, posílení, mražení a zapálení, které může použít buď na sobě samotném nebo je vystřelit a aplikovat je na nepřítele nebo předmět. Kongo může útočit jednoduchým útokem pěstmi, po získání hole také může použít točivý útok. V některých částech hry je k dispozici také létající oblak, který Kongo ukradl v laboratoři. Pro zvýšení skóre, které slouží hlavně k uložení hry, sbírá kongo švestky. Kongo má omezené životy, které může zvyšovat sbíráním opičích tokenů. Po poražení nebeské flotily je mu věnována perla, která ho učiní nesmrtelným.

---

<sup>95</sup> Hra zmiňuje i vzdálenost, kterou oblak dokáže urazit.

<sup>96</sup> Domnívám se, že se jedná o americké studio, nepodařilo se mi ale nalézt konkrétní důkaz.

Pro pochopení příběhových souvislostí je zde poměrně silně vyžadována znalost příběhu seriálu *Monkey Magic* (1998). Ve světě *Monkey Magic* proti sobě stojí dvě síly: Strážce (Buddha) a vládce podsvětí Dearth Voyd, který nenávidí Strážce, chce zničit jeho učení a šířit zlo. Dearth Voyd si povšimne mladého ambiciózního opičáka s velkým potenciálem, který dopadl na zemi a vyšle za ním svého poskoka Battyho, který ho naláká na cestu za božskou mocí. Toto je vše představeno v úvodní cut scéně. Aby mohl Kongo splnit svou cestu, vyhledá mistra Subodeye, který ho naučí magickým schopnostem. Po ukradnutí ultimátní zbraně (hole), oblaki a porážce Naty (princ Nezha), je po Kongovi a jeho opičím přátelům na hoře ovoce a květů vyslána nebeská flotila. Po porážce nebeské flotily, se Kongo vydá zachránit Runlay<sup>97</sup>, uvězněnou v hoře Strážcem. V poslední úrovni se Kongo vydá do nebeské říše, aby dosáhl božské moci. V nebi se Kongo dozví, že božskou mocí již disponuje, a je mu doporučeno, aby ji využil v boji proti zlému Dearth Voydovi. Kongo se tak vydá do podsvětí a porazí Dearth Voydovi služebníky. Pak se vrátí zpět na Horu květin a ovoce.

Příběh celkově je prezentován velice nepřehledně a chaoticky. Hra obsahuje několik cut scén, které jsou převzaty přímo ze seriálu. Hra má také velice ráda slovo „monkey“, které se opakovaně objevuje v hudebních skladbách a některých zvoláních.

### **3.18. *Saiyuki: Journey West* (2001)**

*Saiyuki: Journey West* je japonské taktické RPG na PlayStation od vývojáře a vydavatele Koei. Jako mnoho již zmíněných her, *Saiyuki* je z herního hlediska spirituálním nástupcem předešlé hry, v tomto případě *Houshin Engi*<sup>98</sup> (1998).

*Saiyuki: Journey West* má stejný námět jako román, tím je cesta Sanzanga s jeho ochránci směrem do Indie. Jako jedna z mála her je zde postava Sanzanga hratelná. Před začátkem hry si hráč může vybrat, zdali bude Sanzang muž nebo žena. Cesta a zároveň děj hry celkově je rozdělen do čtyř kapitol: říše Tang, území západní Číny, Indie a nebeská říše. Sanzang zároveň slouží jako vypravěč hry. Jeho/její narace se objevuje v cut scénách mezi kapitolami, kde starší

---

<sup>97</sup> Dcera dračího krále, seriálová/herní verze dračího koně z románu

<sup>98</sup> *Houshin Engi* je japonský název pro čínský román *Fengshen yanyi*

Sanzang vzpomíná na své dobrodružství, příběh hry je tak vzpomínkou Sanzanga. Hra má také úvodní znělku doprovázenou japonskou animací.

Cesta je strukturovaná do mnoha lokací, které mají často formu arén sloužících k boji. Na cestě poutníci postupují pomocí rozhraní zobrazující mapu Číny a Indie, na které je animovaná ikona Sanzanga na koni, kterou hráč pomocí kurzoru pošle do zvolené lokace. Počátkem cesty je Chang'an, cesty mohou být rozdvojené, často se také objevují odbočky. Hráč může zvolit odlišné pořadí postupu, a některé lokace nemusí plně prozkoumávat. V téměř každé lokaci dochází k potyčce, které mají podobu taktického souboje na tahy. Herní plocha se skládá z čtvercových pole, po kterém se po tazích pohybují hráčovi postavy a nepřátelé. V terénu mohou být také zničitelné překážky a hrboly. Cílem potyček je nejčastěji poražení specifického hlavního nepřítele, všech nepřátel, či občasné splnění nějakého úkolu. Při boji hráč převezme kontrolu nad všemi poutníky, kteří jsou k dispozici, či které si vybere. Každá hráčova postava i nepřítel mají daný počet životů, počet many, základní útok, speciální schopnosti stojící manu a přiřazenou fázi. Zde se uplatňuje mechanika hry kámen, nůžky, papír, kde postava jedné fáze dostává více poškození od útoků s konkrétní přiřazenou fází. Speciální útoky ve většině případech nesouvisí se schopnostmi samotných postav, ale s pěti fázemi<sup>99</sup>. Výjimkou je Wukongův salto oblak, který mu umožňuje se přemísťovat po herní ploše. Sanzang nesmí v žádném případě v boji zemřít, hra pak končí. Sanzangovi ochránci Sun Wukong, Zhu Bajie, Sha Wujing, Ryoryn<sup>100</sup> a Lady Kikka<sup>101</sup> mají své monstrózní démonické „were“ formy, do kterých se mohou na omezený počet útoků jednou za potyčku přeměnit. Sanzang zase může vyvolat svou holí strážce, kteří asistují v boji. Lokace ve formě měst často po potyčce či splnění úkolu fungují jako stanoviště, kde hráč může obchodovat a přijímat vedlejší úkoly. Hra obsahuje mnoho neinteraktivních pasáží, kde se postavy sami pohybují po prostředí, jednájí, a vedou dialogy, které jsou ve hře pouze v textové formě. Skoro všechny části hry jsou doprovázeny hudbou, která pomáhá dokreslovat atmosféru různých situací. Je tu například skladba, která hraje, když se blíží nebezpečí, skladba hrající, když spolu postavy vesele komunikují apod. Mluvené jsou pouze cut scény mezi kapitolami.

Příběh zpočátku začíná podobně jako v románu. Sanzangovi, šestnáctiletému mnichovi, kterého jako novorozeně našel opat Zlatého kláštera, se ve snu zjeví bódhisattva Guanyin, která Sanzanga pověří cestou do Indie. Druhý den, do Zlatého chrámu přijde služebník císaře

---

<sup>99</sup> Fáze přiřazené Wukongovi, Bajiemu a Wujingovi nesouhlasí s těmi, které jim jsou přiřazeny v románu.

<sup>100</sup> V čínském čtení: Liangling; jedná se o reinterpretaci poutníka Bai Long Ma. Postava je ženského pohlaví, a nebere na sebe podobu koně.

<sup>101</sup> V čínském čtení: Jiehua

hledající vhodného mnicha, který se má vydat na cestu na západ. Sanzang je nakonec vybrán/a, a je mu věnováno roucho a magická hůl. Na cestě je doprovázen/a dvěma ochránci, kteří jsou brzce zabiti monstry. Sanzang pak osvobodí Wukonga, který je nucen sloužit. Později potká i Bajieho, který je zde velice přívětivý a poněkud dětinský, a Sha Wujinga, který se stydí za to, že je monstrum. Wujing je zde zobrazen velice zajímavě, na rozdíl od mnoho ostatních japonských her nemá podobu kappy, ale mnicha před oholením. Sanzang k němu také chová veliký respekt, oslovuje ho „mistr Wujing“. Do hlavní skupiny poutníků se zde přidá i Ryorin, dcera dračího krále<sup>102</sup> a Lady Kikka, originální postava. Příběh hry se od románu, odkloňuje v tom, že hlavním cílem cesty není přijmout mahájánové sůtry od Buddha, ale zachránit na cestě skupinu strážců, a pomocí Sanzovy hole je dopravit do Indie. Samotní strážci jsou originální postavy nebo postavy inspirované postavami z čínské mytologie a náboženství. Na cestě poutníci narazí na řadu démonů, mnoho z nich jsou reinterpretovaní démoni z románu, někteří z nich se mohou přidat do Sanzangovy skupiny. K nim patří Stříbrný roh a Zlatý roh, kteří jsou zobrazeni jako dvě mladé vesnické sestry s destruktivními were formami<sup>103</sup>, Zhenyuanzi, který je zde učitel Bajieho, princ Reikan, princezna Železný vějíř a král démonický Býk, který zde velí většině knižních démonů. Aby se tyto postavy mohli přidat k poutníkům, musí hráč splnit několik podmínek.<sup>104</sup>

Hlavními antagonisty příběhu je zde však skupina osm d'áblů<sup>105</sup>, která se chce zmocnit strážců a jejich moci. Skupině velí Asura, který byl ukřivděn, že nebyl Buddhou vybrán jako jeden ze strážců. Po vytvoření paktu se sedmi dalšími d'ábly zaútočil na nebeskou říši, boj však prohrál a byl vyhoštěn do pekelné jámy. O mnoho let později Asura zaútočil na nebeskou říši znovu, tentokrát úspěšně. Aby Asura nedosáhl ohromné moci a nepřetvořil svět k obrazu svému, Buddha vyslal strážce v podobě meteorů na zem. Samotní d'áblové se hole nemohou dotknout, proto vysílají na poutníky různé poskoky.

---

<sup>102</sup> Očividně se jedná o adaptaci Bílého dračího koně

<sup>103</sup> Were formy dívek jsou velice humorné. Když se Zlatý roh poprvé ve hře objeví, její příchod je nejprve uvozen zemětřesením způsobeným jejími kroky. Když se následně Zlatý roh objeví na obrazovce má podobu obrovského obrněného monstra, na hlavě ale má dva dlouhé copánky a má poněkud „dívčí“ postoj. Komičnost je ještě více vyvýšena jejich speciálními útoky, kterými jsou laserové a raketové zbraně s velice dlouhými a komplikovanými animacemi.

<sup>104</sup> Pro získání sester musí hráč porazit krále Zlatý roh a Stříbrný roh v limitovaném počtu tahů, pro získání Zhenyuanziho a prince Reikana musí Sanzang zvolit správné dialogové repliky, a pro získání princezny Železný vějíř a démonického krále Býka musí pečlivě prozkoumat okolní prostředí. Tyto postavy se objevují i v několika dalších částech příběhu. V kombinaci s tím, že hra má také i několik důležitých interaktivních dialogů a alternativní konec, lze argumentovat, že hra je do jisté míry interaktivním příběhem. Získané/nezískané postavy však nemají na celkovou podobu příběhu výrazný vliv, hru bych tak osobně neoznačil za interaktivní příběh.

<sup>105</sup> Skupina „osm d'áblů“ je založena na osmi legiích, uskupení osmi ras střežících buddhistickou dharmu.

Když poutníci dorazí do nebeské říše, bódhisattva Guanyin Sanzangovi poví jeho/její minulost. Při masakru v nebeské říši, Deva, jeden z osmi d'áblů zavraždil ženu, která se mu postavila. Když pak zjistil, že žena chtěla ochránit své nemluvně, Deva ucítil lítost, dítě ušetřil a vyslal ho po řece do světa smrtelníků. To zde šestnáct let vyrůstalo v Zlatém chrámě, dokud se mu nezjevila bódhisattva Guanyin, která ho kvůli jeho nebeskému původu vyslala na cestu najít všechny strážce, a ochránit tak svět před Asurou. Deva, který se během těchto šestnácti let cítil provinile, sám bez Asurova vědomí ochraňoval bódhisattvu Guanyin. Poutníci se nakonec v nebeské říši proboují až k Asurovi, kterého porazí a uvězní v drahokamu.<sup>106</sup> Jeho poražením jsou osvobozeni všechny duše, které byli Asurou v minulosti vstřebány pro zvýšení jeho moci. Sanzang se tak nakonec setká i se svými rodiči. Po poražení Asury se odehraje dlouhá neinteraktivní sekvence, ve které Sanzang dorazí zpět do Zlatého kláštera, kde se s ostatními postavami loučí, vítá a poděluje se svými zážitky. Při svém návratu poutníci přinesli zpět do Číny i buddhistické texty, splnili tím tak i původní účel cesty z románu. Hra končí cut scénou, obsahující monolog, ve kterém Sanzang nostalgicky vzpomíná na svou cestu a přátele. Svůj příběh zaznamenal v knize s názvem 大唐西域記 „Záznamy o západních zemích za velikých Tangů“, tedy v stejném textu, který za sebou zanechal skutečný Xuanzang.

### 3.19. *Oriental Legend 2* (2007)

*Oriental Legend 2* je nástupcem první *Oriental Legend* hry od IGS, tentokrát na nový arkádový systém PolyGame Master 2. *Oriental Legend 2* je první hrou pro PGM2, která umožňuje ukládání postupu s postavou pomocí čipových karet, které si hráč může zakoupit.

Hra je opět side-scrolling 2D beat'em up hra, tentokrát ale s novým vizuálním stylem, komplexnějším bojovým systémem a možností růstu postav. Specifické postavy sbírají zkušenosti, které ulehčují průchod úrovněmi, v úrovních lze také nalézt zbraně s jinými výhodami a nevýhodami. Hratelných postav je zde nyní deset, k původním postavám (mimo Bai Long Ma, který zde není) se připojuje Erlang<sup>107</sup>, Chang'e<sup>108</sup>, princezna Železný vějíř, nová originální postava Ziyi (V angličtině Purple Clothes), a Tang Sanzang a pavoučí přízrak, kteří

---

<sup>106</sup> Pokud se hráči nepodaří Asuru porazit, spustí se speciální cut scéna zobrazující Asurovo ovládnutí světa.

<sup>107</sup> Nebeský bojovník a synovec Nefritového císaře, který s pomocí Laoziho porazí Sun Wukonga (šestá kapitola románu)

<sup>108</sup> Bohyně měsíce

jsou dostupní až poté, co hráč jednou dokončí příběhový režim. Hra má tři hratelné režimy: příběhový, online kompetitivní, a režim výzvy. V režimu výzvy hráč pouze bojuje postupně se všemi bossy hry, v příběhovém a online kompetitivním režimu hráč prochází postupně úrovněmi. Tyto dva režimy jsou téměř totožné, kompetitivní režim je však obtížnější, disponuje bonusovou osmou úrovní, a po jeho dokončení hra hráči sdělí kód, kterým si může zapsat své skóre do žebříčku na webové stránce hry.

Podobně jako v *Oriental Legend*, hráč může vstoupit do skrytých volitelných lokací obsažených v úrovních. Nově však některé specifické akce a hráčem zvolené alternativní cesty, změni následující úroveň, která se bude odehrávat v odlišné lokaci, a zachycuje odlišnou potyčku z románu. Alternativní úrovně jsou zde tři. Existuje tedy několik kombinací úrovní, které dávají dohromady celkovou hru. Počet úrovní je při každém průchodu hrou stejný, tedy sedm (osm v případě jiného režimu), samotné úrovně, ze kterých se průchod skládá, však mohou být v odlišných kombinacích. Úrovně jsou zpracovány podobně jako v již probraných hrách stejného žánru, mezi úrovněmi jsou také texty a obrázky, které slouží k doplnění příběhu. Zajímavým prvkem, kterým se *Oriental Legend 2* odlišuje od podobných her, je přítomnost jistých animací, miniher, a situací, které se snaží zachytit věrohodněji některé pasáže z románu. Například při boji s Velkým mudrcem Jelení síla je zachyceno, jak probíhal souboj v knize, a to pomocí minihry, kde se hráčova postava a démon vaří v kotli s olejem. Na hoře Wanzi je zápleтка s přízrakem Bílá kost vyprávěna nejprve pomocí úvodního textu a obrázku před úrovní, kde se poutníci v průsmyku setkají s osamělou dívkou. V samotné úrovni je pak nucen k postupu hráč dívku a následně starou ženu praštit. To vyprovokuje Sanzanga, který se zde objeví jako boss. Po porážení Sanzanga, se žena odhalí jako démon, Sanzang uteče, a hráč se svou postavou musí démona porazit. Dále se například někteří démoni po jejich porážce změni na svou skutečnou podobu, při boji s princeznou Železný vějíř se Wukong změni na hmyz, a vletí do těla princezny, kde pokračuje část souboje.

První úroveň hry záleží na zvolené postavě a náhodě. Je velice krátká, a jejím hlavním bossem je některá z hratelných postav, která se, jak je vysvětleno po dokončení úrovně, přidá ke skupině poutníků. V ostatních úrovních hrách čelí obvyklým protivníkům, jsou zde všichni hlavní bossové z původní hry, nově je tu přízrak bílých kostí, Šestiuchý makak a démon Žluté roucho.<sup>109</sup> Hra končí v příběhovém režimu a online kompetitivním režimu poněkud odlišně. V příběhové režimu po porážení démonického krále Býka, v epilogu Sanzang a jeden poutník

---

<sup>109</sup> Král Stříbrný roh a král Zlatý roh jsou zde na rozdíl od *Oriental Legend* téměř totožní, liší se pouze barvou. Oba k boji používají meč.

predstoupí v klášteře před Buddhu a přijmou od něho písma. Následuje krátký, text sdělující úspěch cesty a poté animace doprovázena textem zabývající se osudem postavy, se kterou hráč dohrál příběh. Nakonec dvě krátké věty, které říkají, že příběh sice skončil, ale legenda o cestě kvůli tomu nekončí. V online kompetitivním režimu, místo toho začne osmá úroveň, která se odehrává v malém hromovém klášteře, který byl v románu falešně vytvořený démonem, aby nachytil a ulovil poutníky. V úrovni se poutník probouje až k místu totožnému tím z epilogu příběhového režimu, kde zde proběhne boj s démonem přeměněným za Buddhu. Po jeho poražení démon přizná porážku, a následně se spustí stejný závěr jako v příběhovém režimu. Zajímavě se však zde i přes to, že poutníci nedošli ke skutečnému Buddhu, spustí část epilogu totožná s tím z příběhového režimu. To nejspíše proto, že vývojáři vytvořili osmou úroveň, a její závěr využily k dovyprávění příběhu v příběhovém režimu.

### **3.20. *Enslaved: Odyssey to the West* (2010)**

Komerčně neúspěšné dílo (Purchase, 2011), *Enslaved: Odyssey to the West* je akční adventura vyvinutá vývojářem Ninja Theory a vydaná pod japonskou společností Bandai Namco. Hra vyšla v roce 2010 na PlayStation 3 a Xbox 360. V roce 2013 vyšla kompletní verze hry se všemi přídatky i na Microsoft Windows (Yin-Poole, 2013).

Příběh *Enslaved* je zasazený sto padesát let v budoucnosti do prostředí post-apokalyptických Spojených států amerických zničených globální válkou. Ze starého světa zbyly trosky a hlavně roboti, kteří byli využíváni jako válečné stroje. Protagonista Monkey, kterého hraje herec Andy Serkis, je soběstačný samotář, který putuje z místa na místo za přežitím. V kontextu hry, jeho přezdívka vychází nejspíše z jeho dobrých lezeckých schopností. Má také blondřaté vlasy, načesané směrem nahoru, červenozlatý oděv, namalovaný červený pruh přes oči a kus látky visící od pasu, který připomíná ocas. Je vyzbrojen holí, která se může složit, létajícím diskem, který Monkey nazývá jednoduše „oblak“. Původ a technologii za těmito předměty hra nevysvětluje, je naznačeno, že ani Monkey neví, co jsou předměty vlastně zač. Monkey je pomocí čelenky zotročen mladou ženou, zvanou Trip, a je nedobrovolně nucen ji chránit na cestě do jejího domova. Trip se představí svým celým jménem Tripitaka, všichni ji však říkají pouze Trip. Postava je samozřejmě paralelou k postavě Sanzanga,

Hráč ovládá Monkeyho z pohledu třetí osoby. Hra je rozdělena do patnáct lineárních kapitol. Hratelnost spočívá převážně v lezení, řešení jednoduchých hádanek a soubojů. Některé potyčky může hráč vyřešit bojem nebo se může kolem nepřátel také proplížit. V určitých částech hry lze také létat na oblaku. Trip může hráči v řešení problémů několika způsoby asistovat, Monkey ji nesmí nechat zemřít.

Příběh hry začíná na palubě havarující otrokářské lodi<sup>110</sup>, ve které se nacházejí Monkey i Trip. Trip způsobila havárii lodi, Monkeymu, který byl zde uvězněn, se povede uniknout, a pokouší se Trip požádat o pomoc. Trip se povede z havarující lodi uniknout pomocí posledního únikového modulu. Monkey na modul před jeho startem vlez, a unikne společně s Trip. Monkey je při pádu omráčen, když se probudí, spatří před sebou Trip, která mu nasadila otrockou členku, která nutí ho poslouchat pokyny. Neuposlechnutí způsobí Monkeymu bolest, pokud se Trip zastaví její srdeční tep, Monkey zemře. Trip Monkeyho zotročila, aby měla jistou ochranu na cestě do své osady, kterou vede její otec. Monkey je ze začátku velice naštvaný, časem však přijme svůj úděl. Členka také způsobuje podivné „halucinace“, ke kterým dochází, pokud Monkey na cestě narazí na záhadné masky. Když dorazí do osady, zjistí, že všichni obyvatelé byli buď uneseni a zotročeni nebo zabiti. Trip tak odmítne Monkeyho propustit, a chce se vydat za osobou zodpovědnou za masakr její osady. Pomoc hledá u starého přítele jejího otce, Pigsyho, vulgárního vynalézavého tloušťíka, který žije na vrakovišti. Pigsy zjistil, že roboti putují jistým směrem na západ, našel také továrnu, ve které je uložena obrovská mechanická zbraň. Pigsy se spolu s Monkey a Trip zbraně zmocní a putují směrem na západ. Trip na cestě nabídne Monkeymu, že ho propustí z jeho otroctví, Monkey, který většinu života prožil o samotě, však odmítne a nakáže Trip, ať ho nechá zotročeného. Skupina nakonec dorazí na místo, kde se seskupují roboti, tím místem je Pyramida<sup>111</sup>. Při boji s roboty, kteří Pyramidu chrání se Pigsy obětuje, aby Trip a Monkey mohli vstoupit dovnitř. Uvnitř naleznou muže připojeného k přístroji, který ho udržuje při životě. Muž sdělí, že pochází z doby před válkou. Otroky sem nechává vozit, aby s nimi pomocí svých vzpomínek, které promítá do hlav otroků skrze jejich členky, sdílel život v předválečném světě.<sup>112</sup> Monkeymu podá svou masku k nahlédnutí do krásy minulého světa. V moment, kdy Monkey obdivuje starý svět, Trip odpojí muže z jeho přístrojů, čímž ho zabije. Všichni otroci se zmatení probudí ze svých iluzí, a Trip se zeptá Monkeyho, zda provedli správnou věc.

---

<sup>110</sup> Vzdušné futuristické lodi

<sup>111</sup> Společnost zotročující obyvatele světa se také nazývá Pyramid

<sup>112</sup> Muže hraje také Andy Serkis. Halucinace, které Monkey zažívá, jsou z části fotografie Andyho Serkise během různých aktivit.



*Enslaved* má i na dnešní poměry velice dobré obličejové animace. Hra je velice lineární, skrze celou hru existuje v podstatě jen jedna předurčená cesta vpřed, odklonit se lze jen v pár případech, a to za účelem sbírání sběratelských předmětů, těmi jsou plazmové orby, které slouží k vylepšování schopností, a masky, pomocí kterých Monkey může nahlédnout do starého světa. Tyto náhledy mají formu rychle za sebou problikávajících skutečných fotografií. Hra má také poměrně dost cut scén, většina z nich jsou ale v enginu hry a nenarušují tak průběh hry. Hlavní postavy mají podobný charakter jako ty původní, zpočátku tvrdohlavý Monkey je hlavním řešitelem problémů, bezmocná Trip a její cesta je hlavním hybatelem děje, perverzní Pigsy slouží jako zdroj humoru, a jako přátelský soupeř Monkeyho. Jeho vzhled také chytrě připomíná prase.<sup>113</sup> Příběh hry se jinak dějem dost odkloňuje od románu, i když využívá některé jeho motivy, jako je cesta na západ a čelenka.

### **3.21. *Sun Wukong VS Robot (2019)***

Nezávislá hra od vývojáře Bitca Games<sup>114</sup> publikována španělskou společností Ratalaika prvně v roce 2019 na PC (Windows a Macintosh) pro platformu Steam. Ve stejný rok vyšla později také na platformu Kartridge a Android. V roce 2021 hra vyšla na mainstreamové konzole. Jedná se o retro plošinovou akční adventuru označovanou jako hra typu „metroidvania“.<sup>115</sup>

Hra začíná krátkou úvodní animovanou cut scénou představující hlavní bosse hry a protagonistu Wukonga. Po cut scéně se pozornost přesune k Wukongovi uvězněného v nádobě vyplněné kapalinou, a přehraje se text vysvětlující příběh hry:

*„O 500 let později*

*Wukong je opět probuzen*

*V mechanickém bludišti*

*Stále držící svou mocnou zbraň*

---

<sup>113</sup> Pigsy je také hratelnou postavou v příběhovém přídatku hry.

<sup>114</sup> Na hře pracovali čtyři lidé, z toho hlavním vývojářem je čínský vývojář Yonghai Yu.

<sup>115</sup> „Metroidvania“ je podžánr akčních plošinových adventur kombinující prvky z herních sérií Metroid a Castlevania. Jsou často 2D a nelineární, vybízející hráče k průzkumu.

*Zámek mysli byl umístěn na jeho hlavu*

*Se čtyřmi klenoty na zámku mysli*

*Wukong je uvězněn uvnitř bludiště*

*Jedinou cestou z tohoto bludiště*

*Je porazit majitele klenotů*

*Čtyři roboty*

*Nyní*

*Pátrej po zbylých dovednostech*

*Znič všechny roboty*

*Rozbij zámek mysli*

*A buď osvobozen“<sup>116</sup>*

Aby unikl, musí tedy v bludišti nalézt a porazit čtyři roboty, což zničí klenoty uložené v jeho člence. Wukong se může pohybovat ze strany na stranu, skákat, útočit jednoduchým úderem holí a využívat několik různých dovedností, které může najít nebo zakoupit v otevřeném světě hry. Mezi tyto dovednosti patří například laserový paprsek z očí nebo tykev plivající poškozující látku. Wukongův salto oblak se ve hře nachází pouze na grafickém náhledu hry. Orientace v prostředí a hledání cest je jedním z důležitých hráčových úkonů. Prostor se nejčastěji skládá z jednoduchých barev, pozadí je vždy černé, objekty v něm jsou nejčastěji modré, zelené a červené. Hráč také musí řešit jednoduché hlavolamy, aby se dostal, co nejbezpečněji dále. Prostor také obývají různí roboti, kteří se snaží Wukonga zneškodnit. Bossové hry mají jednoduchá jména Feng (vítr), Shun<sup>117</sup>, Yu (déšť), Tiao<sup>118</sup>. Jména bossů souvisí s jejich schopnostmi. Bosse lze porazit v libovolném pořadí, po jejich porážení je Wukong okamžitě osvobozen a hra končí.

---

<sup>116</sup> Vlastní překlad z angličtiny

<sup>117</sup> Shùn 順 znamená „poslouchat“, „sledovat“. Jméno bossa nejspíše odkazuje na to, že mu v boji asistuje čtyřnohý partner připomínající lišku

<sup>118</sup> Boss Tiao k boji využívá hudební nástroj, ve znacích se jeho jméno píše 調. 調 má dvě čtení: „diào“ a „tiáo“. Ve čtení „diào“ znak odkazuje na hudební tón, postava je však pojmenovaná druhým čtením. Jedná se nejspíše o chybu.

### 3.22. *Unruly Heroes* (2019)

Plošinová adventura vyvinuta a publikována francouzským studiem Magic Design Studios v roce 2019 na konzole Xbox One, PlayStation 4, Microsoft Windows a později v roce 2021 i na mobilní platformy Android a Apple iOS.

V *Unruly Heroes* hráč může kontrolovat libovolně Sanzanga, Wukonga, Wujinga a Bajieho. Hráč musí navigovat skrze plošiny a řešit logické puzzly, aby se dostal až ke konci úrovně, která je běžně ukončena branou. Hra je rozdělena do čtyř regionů: kaňon lebek, taoistický chrám, podsvětí a ohnivou horu. Regiony se skládají z jednotlivých úrovní. Hráč může střídat postavy podle jeho preference, každá má odlišný styl pohybu a útoků. Hráč je však nucen střídat postavy k řešení problémů, protože mnoho překážek lze jen překonat se specifickou vlastností postavy. Wukong může vytvářet mosty pomocí své hole, Bajie se může nafouknout a vznášet se, tím se dostat do vyvýšených lokací, Wujing má větší sílu a může rozbít některé překážky. Sanzang je zde „vyzbrojen“ světelnými orby, které levitují v kruhu nad jeho hlavou. Sanzang je může vystřelovat a na specifických místech odrážet z prostředí, aby zasáhl požadovaný cíl. V úrovních se také nacházejí mince, které souží jako sběratelský předmět ke zlepšení skóre a k odemykání alternativních kostýmů pro poutníky. Regiony také mají své zvláštnosti z hlediska hrátelnosti. V taoistickém chrámu postavy disponují tykví, která může odfukovat a přifukovat objekty, v podsvětí jsou poutníci proměněni do dětské podoby.

Příběh není příliš komplikovaný. Je představen hlavně v úvodní cut scéně. Svět *Unruly Heroes* držel v řádu posvátný pergamen. Ten byl ale silami zla poskvřněn a roztroušen do světa. Zde jeho části dali moc zlým monstrům, která začala terorizovat svět. Hrdinové hry jsou jediní, kteří mohou svět zachránit a navrátit nebe a zemi do rovnováhy. Poutníci jsou v první úrovni jako hrdinové osloveni bódhisattvou Guanyin, aby se vydali na cestu za poražením zla. Poutníci mezi sebou komunikují pouze zvuky a pohyby, nejsou mluvení. Guanyin se zjeví se na počátku jistých regionů, kde poutníkům léčí, co je na cestě čeká. Bossové jsou monstra inspirovaná démony z románu nebo originální monstra. Řadoví nepřátelé jsou často démoni zobrazení jako antropomorfní zvířata. Bossem prvního regionu je Lady White, nejspíše inspirovaná přízrakem Bílá kost. V tomto regionu také poutníci bojují s mini bossem Skeletosis, který silně připomíná Velkého zlatokřídlého penga. Na konci třetí úrovně se na nachází Stooký démon. V třetím regionu, kterým je podsvětí, musí poutníci pro návrat do světa živých porazit krále podsvětí. Z podsvětí poutníci odletí na obláčkách. Finálním bossem hry je Býčí démon, po jehož porážce

je svět zachráněn. Souboj s Býčím démonem má několik fází, po poražení té poslední je změněn na malého obyčejného býka.

*Unruly Heroes* a jeho regiony a bossové jsou inspirovány některými lokacemi z románu, i když nejsou explicitně pojmenovány nebo věrohodně zobrazeny. Děj hry není moc výrazný a hluboký. Bódhisattva Guanyin je zobrazena jako zmatená, nejistá a zapomínavá. Sha Wujing používá při boji pěsti místo své zbraně, to nespíše proto, aby se odlišil od Wukonga a Bajieho.

### **3.23. *Monkey King: Hero is Back* (2019)**

*Monkey King: Hero is Back* je akční adventura s RPG prvky od japonského vývojáře HexaDrive a Sony Interactive Entertainment publikovaná v roce 2019 na PlayStation 4 společností THQ Nordic, a na Microsoft Windows společností Oasis Games. Hra je herním zpracováním úspěšného čínského filmu se stejným názvem z roku 2015. Zpracování je plně mluvené v mnoha jazycích.

Původní film je alternativním převyprávěním příběhu, ve kterém poté co byl Wukong uvězněn, je po 500 letech omylem osvobozen mladým mnichem Liu'erem, který se snaží znovu najít domov pro mladou dívku, se kterou unikl ze své vesnice před útokem horských trollů. Wukong je ale po osvobození stále svázan náramkem, který tlumí jeho magické schopnosti. S Liu'erem a později a Zhu Bajiem se vydají na cestu najít domov mladé dívky a zachránit další děti unesené horskými trolly.

Ve hře hráč ovládá Wukonga. Wukongovi magické schopnosti zde nejsou tak omezeny jako ve filmu, kde Wukong měl víceméně pouze nadlidskou sílu. Wukong má ve hře přístup ke zlatým očím, které mu umožní spatřit detaily o nepřítelích a skryté předměty v prostředí, k zvýšené rychlosti, k přičarování si kung-fu lavičky, k částečným proměnám v mytologická zvířata<sup>119</sup>, a nakonec i k železné holi.<sup>120</sup> Liu'er a Bajie v boji nepomáhají, pouze následují Wukonga, dávají mu rady, a vedou dialogy.

Hra je lineární, hráč přechází skrze děj z jedné oblasti do další. Každá oblast je ale poměrně rozsáhlá, skládá se z dílčích lokací, a hráč je často může prozkoumávat libovolným způsobem.

---

<sup>119</sup> Čínského fénixe (鳳凰, fènghuáng) a qilina (麒麟, qílín), kopytníka s dračími rysy

<sup>120</sup> Salto oblak je obsažen v jedné z cut scén.

K přechodu do další lokace je často třeba nalézt klíče odemykající bránu blokující cestu. V prostředí lze také nalézt textové svitky, které doplňují příběh a osvětlují, co se v určitých lokacích odehrálo před příchodem hlavních hrdinů. Nejběžnějšími nepřáteli jsou horští trollové, kteří byli řadovými nepřáteli ve filmu. Oproti filmu je zde však několik typů horských trollů a několik dalších druhů nepřátel.<sup>121</sup> Skrze prostředí může také hráč sbírat různé materiály na výrobu předmětů (lektvarů, talismanů), která může Wukong používat. V záchytných bodech hry se nachází socha bódhisattvy Guanyin, starší bůh půdy a Madam Hare, postavy, u kterých lze vyrábět předměty a vylepšovat Wukongovy schopnosti.

Příběh hry volně sleduje děj filmu. Pozadí toho, jak se Wukong stal opičím králem, obdržel magické schopnosti, bojoval s nebem a byl uvězněn pod horu pěti fází je převyprávěno v úvodní cut scéně. Děj následně pokračuje až osvobozením Wukonga Liu'erem o 500 let později. V příběhu také vystupuje bódhisattva Guanyin, která se poprvé zjeví hned po Wukongově osvobození. Pozadí Liu'erova života zde není ukázáno, tak jako ve filmu. Na dobrodružné cestě hrdinů se mnoho událostí také odehraje odlišně, například bitva s kamenným strážcem, se kterým Wukongem bojoval téměř hned po jeho osvobození, se zde kamenný strážce nachází mnohem déle, již v moment, kdy s poutníky putuje i Zhu Bajie. Těchto odklonů od filmu je zde mnoho. Jelikož videohry jsou mnohem delší, potřebují tedy více obsahu k vyplnění časového rozsahu hry, a k udržení hry zajímavé a odlišné. Nejvýraznější změnou je zde asi část děje poté, co je Liu'er unesen hlavním antagonistou Hun Dunem<sup>122</sup>, který unáší děti pro obětování v rituálu. Skleslý Wukong a Bajie se ve hře vydají do svatyně tří hvězd, kde podstoupí zkoušky testující jejich schopnosti. Po splnění zkoušek jsou Wukong a Bajie přesunuti bódhisattvou Guanyin do paláce Qingzhuo, kde se dozví o životě Hun Duna, a naleznou magickou pilulku, která dokáže omezit moc jeho magického roucha. Hun Dunovo pozadí, zkoušky a palác Qingzhuo ve filmu nejsou. V poslední části hry stejně jako ve filmu Wukong rozzlobený zdánlivě mrtvým Liu'erem obdrží zpět svou zbroj, zbraň a magické schopnosti, které použije při finální bitvě proti monstrózní podobě Hun Duna.

Do hry také vyšlo jedno příběhové rozšíření, které zachycuje Wukongovo řádění v nebi z prvních kapitol románu a úvodní části filmu. Rozšíření má podobný styl hratelnosti jako finální bitva s Hun Dunem v základní hře. Vše se odehrává ve vzduchu v nebi, obsahem

---

<sup>121</sup> Těmi jsou například vepří démoni a tanuki démoni s mečem (刃狸, *rèn lí*; v angličtině jsou nazýváni „tanuki“, což je japonský název pro psíka mývalovitého)

<sup>122</sup> Hun Dun je čínská mytologická bytost s šesti končetinami, křídly a chybějící tváří, a zároveň také prvotní chaos před rozdělením nebe a země v čínské kosmologii.

rozšíření jsou souboje s nebeskými bojovníky. Rozšíření má mnoho kreslených cut scén, které se stylově odlišují od základní hry.

## Závěr

Ze zkoumaných dvaceti tří her je dvanáct her od japonských vývojářů, pět od taiwanských, jedna od francouzských, dvě od britských, dvě od amerických, a jedna od nezávislého čínského vývojáře.

Na základě toho, jak videohry adaptují příběh románu, je lze rozdělit zhruba do čtyř kategorií. Z pěti taiwanských her, čtyři spadají do žánru bojových her a beat'em up her, a obecně se nejvíce drží původní předlohy (*Xi You Ji*, *Zhen Ben Xi You Ji*, *Oriental Legend*, *Oriental Legend 2*). Jsou v nich hratelní alespoň tři Sanzangovi žáci, hry se snaží věrohodně zachytit podobu antagonistů, prostředí a potyček, a cílem poutě je dosažení Hromového kláštera, za účelem vyzvednutí buddhistických písem. Tyto hry sice v některých ohledech ztvárňují román s trochou tvůrčí svobody, to hlavně v podobě nových postav, a jsou z vyprávěcího hlediska poměrně dost omezené svým žánrem, i tak se jim ale daří věrohodně zachytit mnoho aspektů, a pomocí cut scén a neinteraktivních pasáží zobrazit mnoho důležitých dějových částí románu. Videohry z jiných zemí se často v různých mírách od předlohy odkloňují. Hry *SonSon*, *Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken*, *SonSon II* sledují stejnou premisu jako román, tedy cestu poutníků do Indie pro sůtry, dělají to však s ještě větší tvůrčí svobodou, nesnaží se věrohodně zachytit, potyčky, postavy a celkového ducha původního příběhu. V dalších hrách se také vyskytuje pout', které se poutníci společně účastní, avšak v odlišném kontextu (*China Gate*, *Saiyūki World*, *Yūyūki*, *Fūun Gokū Ninden*, *Legend of Wukong*, *Saiyuki: Journey West*, *Unruly Heroes*, *Monkey King: Hero is Back*). Některé hry pak využívají v různé míře motivy, postavy a prvky z románu k vytvoření kompletně originálního příběhu (viz *Monkey Magic* 1984, *Cloud Master*, *Gokū Densetsu: Magic Beast Warriors*, *Monkey Hero*, *Monkey Magic* 1999, *Enslaved: Odyssey to the West*, *Sun Wukong VS Robot*). Těžko zařaditelná je nakonec hra *Saiyūki World II*, pokračování hry *Saiyūki World*, která je již ale také pokračováním navazující na původní příběh.

Co se týče postav poutníků, Wukong bývá samozřejmě často centrální postavou. Je jedinou postavou hratelnou ve všech dvaceti třech hrách, z toho v deseti z nich je Wukong nebo postava ním inspirována jedinou hratelnou postavou. V japonských hrách je Sha Wujing téměř vždy zpodobněný jako kappa, výjimku tvoří hra *Saiyuki: Journey West*, kde je Wujing velice jedinečně zpracován. Pátý a v románu asi nejméně výrazný poutník, Bai Long Ma, je hratelný pouze ve hře *Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken*, *Oriental Legend* a *Saiyuki: Journey West*, kde je ženského pohlaví. Sanzang je také hratelný pouze ve třech rozebraných hrách, ve

zbytku, pokud zde vystupuje, bývá často unesen, a mimo cut scén, přechodů mezi úrovněmi a herní rozhraní se v průběhu hry neobjevuje. Bajie je napříč hrami zpracován nejvíce konzistentně, z hlediska vzhledu či schopností a zbraní se neobjevují nějaké výrazné odchylky. V mnoha hrách má také mezi poutníky zastoupení ženská postava. Ta bývá buď originální postavou, která je dalším členem skupiny poutníků (Chao v *Yūyūki*, Long Nü v *Oriental Legend* a *Oriental Legend 2*, Lady Kikka v *Saiyuki: Journey West*) nebo nějaký poutník se změněným pohlavím (Bai Long Ma ve hře *Saiyuki: Journey West*, Wujing ve hře *Legend of Wukong*, Sanzang ve hře *Enslaved: Odyssey to the West*).

Prvek, který se v nějaké formě objevuje napříč všemi hrami je létající oblak (nemusí se nutně jednat o Wukongův salto oblak). Hra *Cloud Master* má na základě této schopnosti, téměř kompletně vystavenou svoji hratelnost a příběh. Co se týče dalších Wukongových schopností, Wukong ve všech hrách kromě verzí *Cloud Mastera*, které nejsou na Wii, a hře *Monkey Magic* (1984) využívá svou hůl nebo nějaké její ekvivalenty (například bambusové tyče). V šesti hrách se také objevuje Wukongova schopnost tvoření klonů (*Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken*, *Gokū Densetsu: Magic Beast Warriors*, *Fūun Gokū Ninden*, *Oriental Legend*, *Oriental Legend 2*, *Unruly Heroes*). Více opomíjenou schopností je Wukongových 72 proměn (a v rozšířeném významu 36 proměn a 18 proměn). K jediným hrám, kde se tento typ schopností objevuje, patří *Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken*, *Oriental Legend 2*, *Monkey King: Hero is Back* a také *Saiyuki: Journey West*, kde Sanzangovi ochránci mají schopnost proměnit se na monstra. Bajieho schopnost 36 proměn se dále objevuje ve hrách *Yūyūki* a *Monkey King: Hero is Back*. Některé Wukongovi schopnosti jako je změna velikosti se objevuje pouze v *Monkey Magic* (1999), což je poměrně škoda, protože by to mohlo vyústit v nějaké velmi zajímavé animace. Wukongova hůl má podobně jak on, schopnost klonovat se a měnit se v další předměty. To se v žádné hře neobjevuje, myslím si, že by to byl dobrý kreativní způsob, jak hráči poskytnout více nástrojů nebo zbraní pro překonávání překážek. Dalším prvkem objevující se v sedmi z her je sbírání ovoce.

Většina her je strukturována do různě otevřených úrovní či regionů. Úrovně nebo cesty některých her lze hrát v libovolném pořadí, případně s možností volitelných úkolů a cest, které však nijak výrazně neovlivňují výsledek děje. Hra *Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken*, *Legend of Wukong*, *Monkey Hero* a *Sun Wukong vs Robot* disponují otevřeným světem. Co se dále týče narativu, hry využívají obvyklých speciálních narativních technik jako text v podobě dialogů, dokumentů nebo prostého vyprávěcího textu, různých druhů cut scén, neinteraktivních



sekvencí a mluvených dialogů. Některé hry také k podání narativu silně spoléhají na manuály či krabici hry.

Démonický král Býk je běžně využíván jako hlavní antagonista (viz hry *Saiyūki World*, *SonSon II*, *Yūyūki*, *Legend of Wukong*, *Oriental Legend*, *Oriental Legend 2*, *Unruly Heroes*). Jeho příbuzní, Rudý chlapec a princezna Železný vějíř, a démoničtí bratři Zlatý roh a Stříbrný roh jsou pak také velice populárními antagonisty. V několika hrách musí hráč v pozdějších fázích hry opět bojovat s již předešle poraženými bossy nebo jejich variantami. Za tím asi nelze moc hledat nějaké příběhové vysvětlení, bossové jsou zde opět umístění jednoduše jako výzva pro hráče.

Náboženské motivy románu jsou ve hrách často sekularizované, potlačené nebo nehrají přední roli (v *Saiyuki: Journey West* se příběh více zaměřuje na sbírání strážců než vyzvednutí sūter, v *Monkey Magic 1999* se Buddha nazývá pouze obecně „strážce“, v *Unruly heroes* Buddha vůbec nefiguruje a Guanyin je zde představena pouze jako bohyně milosti). Ve hrách *Oriental Legend* a *Saiyuki: Journey West* se objevují principy pěti fází, které jsou napříč románem velice časté, v obou hrách jsou ale poutníkům přiřazeny odlišné fáze než ty, které jim jsou přiřazeny v románu.

Tato práce pokrývá poměrně velké množství uměleckých děl, kterým by se jistě jednotlivě dalo věnovat do většího detailu. Spolu s tím, že také neumím japonsky, a o mnoho hrách bylo kvůli jejich stáří obtížné získávat informace je možné, že mi mnoho detailů mohlo uniknout. Je také možné, že v budoucnu bude her s tematikou *Putování na západ* přibývat, tím bude nutné tuto práci dále rozšiřovat. Jak jsem také již zmiňoval v úvodu práce, nezabýval jsem se typem her, často online multiplayerových her, které obsahují postavy nebo další prvky z románu (postavy, schopnosti atd.), ale jinak s románem nesouvisí, zabýval jsem se převážně hrami pro jednoho hráče, kde postavy z románu hrají centrální roli. Zahrnutí těchto her by vyžadovalo mnoho dalšího bádání, a práce by se tím jistě velice rozrostla. I tak se ale jedná o téma, o kterém by se dala napsat zajímavá akademická práce, například v kontextu vlivu Číny na videoherní průmysl.

## Resumé

This bachelor thesis deals with the classic Chinese novel *Journey to the West* and its videogame adaptations. The goal of this work is to identify gameplay and story elements that often appear across these videogames, and through them, try to determine in what ways videogames adapt the original novel. After analyzing twenty-three different games and their variations, the paper comes to conclusion that videogames adapt the novel in mainly four different ways: capturing the original story as accurately as possible, although with some creative liberties and understandable limitations caused by the game's rules; following the main premise of the original story, but with even more creative freedom and without attempting to portray the journey accurately; following the journey of the pilgrims, but putting it in different context; using the novel's characters, themes and other elements to craft a completely new story.

Furthermore, the character Sun Wukong is across all games the most popular of the novel's protagonists, being playable in all twenty-three games. Tang Sanzang and Bai Long Ma are the least popular in this regard, both being playable in only three games. Sun Wukong's somersault cloud is highly among his most popular abilities, appearing in some form in almost all analyzed games, along with his weapon the gold-banded cudgel. The group of the five main protagonists, all men in the original novel, also often includes a female character that is either new additional character or one of the five protagonists reimagined as a woman. Bull Demon King is commonly featured as the main antagonist. The action of collecting fruit, especially peaches, is also a relatively common element, appearing in seven games.

## Seznam použité literatury a internetových zdrojů

BARTHOLOW, Peter. Monkey Hero Review. *GameSpot*. 2000. [cit. 8. 5. 2023]. Dostupné zde: <https://www.gamespot.com/reviews/monkey-hero-review/1900-2548444/>

BATEMAN, Chris. *Game Writing: Narrative Skills for Videogames, 2nd Edition*. Bloomsbury Publishing USA. 2021. ISBN: 9781501348976

BRINK, Daniel. Yuuyuuki. *Hardcore Gaming 101*. 2021. dostupné zde: <http://www.hardcoregaming101.net/yuuyuuki/>

CASSIDY (pseudonym). Ganso Saiyūki: Super Monkey Daibōken. *Bad Game Hall of Fame*. 2021. Dostupné zde: <https://www.badgamehalloffame.com/ganso-saiyuki-super-monkey-daiboken/>

CLEVELAND, Adam. Monkey Hero (recenze hry). *IGN*. publikováno 1999, upraveno 2028. [cit. 8. 5. 2023]. Dostupné zde: <https://www.ign.com/articles/1999/06/16/monkey-hero>

ESKELINEN, Markku. The Gaming Situation. *Game Studies*. 2001. Dostupné z: <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

FOSTER, Michael Dylan. The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan. *Asian Folklore Studies*. 1998. 57(1)

FRASCA, Gonzalo. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Marinka Copier a Joost Raessens (ed.). *Level Up: Digital Games Research Conference*. Utrecht. DiGRA a Univerzita v Utrechtu. 2003

FRASCA, Gonzalo. LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video) games and narrative. 1999. Dostupné na: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>

HUINENG; SHI FAHAI; DING, Fubao. *Liùzǔ tánjīng (六祖壇經)*. Shāng zhōu chūbǎn (商周出版). ISBN: 9789864773138

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In Noah Wardrip-Fruin a Pat Harrigan (ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, Game*. Cambridge. MIT Press. 2004

JENNER, W. J. F. *Journey to the West* (původní dílo vydáno 1592, autor díla: Wu Cheng'en), Foreign Languages Press. 2020. ISBN: 978-7-119-01663-4

JUUL, Jesper. Games Telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*. 2001. Dostupné na: <https://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

JUUL, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press. 2011 (původně publikováno 2005). ISBN: 9780262284134

JUUL, Jesper. „We're Jesper Juul and Mia Consalvo, video game designers and researchers, and the editors of a series of books on everything from the pain of playing video games to how uncertainty shapes play experiences. Ask us anything!“ Reddit. 2019. Dostupné zde: [https://www.reddit.com/r/IAMA/comments/cjcqu4/were\\_jesper\\_juul\\_and\\_mia\\_consalvo\\_video\\_game/evcindy/?context=3](https://www.reddit.com/r/IAMA/comments/cjcqu4/were_jesper_juul_and_mia_consalvo_video_game/evcindy/?context=3)

KALATA, Kurt. Son Son, *Hardcore Gaming 101*. 2018. Dostupné zde: <http://www.hardcoregaming101.net/son-son/>

KALATA, Kurt. SonSon II, *Hardcore Gaming 101*. 2018. Dostupné zde: <http://www.hardcoregaming101.net/son-son-ii/>

KALATA, Kurt. Super Monkey Daibouken. *Hardcore Gaming 101*. 2012. Dostupné zde: <http://www.hardcoregaming101.net/super-monkey-daibouken/>

KOENITZ, Hartmut. Narrative in Video Games. *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Springer International Publishing. 2018. DOI: 10.1007/978-3-319-08234-9\_154-1

KOKONIS, Michalis. Intermediality between Games and Fiction: The “Ludology vs. Narratology” Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. 2014. DOI: 10.1515/ausfm-2015-0009

KRÁL, Oldřich. *Tribunová sůtra šestého patriarchy*, Odeon, 1989, ISBN: 80-207-0456-6

MCCLANAHAN, Jim. The Origin of Sun Wukong's Cloud Somersault. *Journey to the West Research*. 2019. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné zde: <https://journeytothewestresearch.com/2019/12/30/the-origin-of-sun-wukongs-cloud-somersault/>

MCCLANAHAN, Jim. The Patriarch Subodhi: Sun Wukong's First Master. *Journey to the West Research*. 2022. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné zde:

<https://journeytothewestresearch.com/2022/05/29/the-patriarch-subodhi-sun-wukongs-first-master/>

MCCLANAHAN, Jim. The Tang Monk Tripitaka as a Confucian in Journey to the West. *Journey to the West Research*. 2022. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné z: <https://journeytothewestresearch.com/2022/04/03/archive-35-the-tang-monk-tripitaka-as-a-confucian-in-journey-to-the-west/>

MCCLANAHAN, Jim. What is the Oldest Known Media of Sun Wukong the Monkey King? *Journey to the West Research*. 2022. [cit. 27. 4. 2023]. Dostupné zde: <https://journeytothewestresearch.com/2022/08/14/what-is-the-oldest-known-media-of-sun-wukong-the-monkey-king/>

MCRAE, John R. *The Platform Sutra of the Sixth Patriarch* (Numata Center for Buddhist Translation and Research, 2000, ISBN: 1-886439-13-3)

PLASKET, Michael. Whomp 'Em. *Hardcore Gaming 101*. Dostupné zde: <http://www.hardcoregaming101.net/whomp-em/>

PURCHESE, Robert. Enslaved sales fail to break 500,000 The end? *Eurogamer*. 2011. Dostupné zde: <https://www.eurogamer.net/enslaved-sales-fail-to-break-500-000>

ŠVELCH, Jaroslav. Co nám říká hra: Teoretické a metodologické přístupy k počítačové hře jako expresivnímu médiu. *Illuminace*. 2012. 24(2). Dostupné na: [https://www.iluminace.cz/artkey/ilu-201202-0003\\_game-is-message-theoretical-and-methodological-approaches-to-digital-games-as-an-expressive-medium.php](https://www.iluminace.cz/artkey/ilu-201202-0003_game-is-message-theoretical-and-methodological-approaches-to-digital-games-as-an-expressive-medium.php)

ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. *Pražské sociálně vědní studie*, (MED-009). Fakulta sociálních věd UK. 2007. ISSN: 1801-5999

WĀKUHAUSU / KIKAKU HENSHŪ (ワークハウス / 企画編集). *Saiyūki wārudo kanzen kōryaku tekunikku bukku* (西遊記ワールド 完全攻略テクニックブック). Tokuma Japan Communications. 1988 ISBN: 4-88658-138-2

YIN-POOLE, Wesley. PC version of Enslaved: Odyssey to the West hits Steam. *Eurogamer*. 2013. Dostupné zde: <https://www.eurogamer.net/pc-version-of-enslaved-odyssey-to-the-west-hits-steam>

YU, Anthony C. *Journey to the West, Revised Edition, Volume I*. (původní dílo vydáno 1592, autor díla: Wu Cheng'en). University of Chicago Press. 2012. ISBN: 0226971325

## Seznam použitých videoher

Anim-X. *Majestic*. Electronic Arts. 2001. PC

Aicom. *Fūun Gokū Ninden* (風雲悟空忍伝). Aicom. 1996. PlayStation

Allumer. *Gokū Densetsu: Magic Beast Warriors* (悟空伝説: Magic Beast Warriors). Allumer. 1995. PlayStation

Asder. *Zhen Ben Xi You Ji* (真本西遊記) Asder. 1994. Famicom

A Tale of Games. *Wukong*. Gamera Nest SL. 2021. PlayStation

Bitca Games. *Sun Wukong VS Robot*. Bitca Games. 2019. Android, Macintosh, Windows (Steam, Kartridge)

Bitca Games. *Sun Wukong VS Robot*. Ratalaika. 2021. PlayStation 4, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series

Blam!, *Monkey Hero*. Take-Two Interactive Software. 1999. PlayStation

Capcom. *Black Tiger*. Capcom. 1987. arkády

Capcom. *Capcom Arcade 2nd Stadium*. Capcom U.S.A. 2022. PlayStation 4

Capcom. *SonSon* Capcom. 1984. arkády

Capcom. *SonSon II* (ソソソソII). NEC Avenue. 1989. TurboGrafx-16

Cyan. *Myst*. Broderbund. 1993. Macintosh

Digital Extremes. *Warframe*. 2013. PlayStation 4, PC

Disco. *Chūka Taisen*. Taito. 1989. Famicom

Escape. *Wonder Boy: Monster Land*. Hudson Soft Company, 1987. TurboGrafx-16

FromSoftware. *Dark Souls*. Bandai Namco. 2011. PlayStation 3

Fu-Qi. *Saiyuki: Journey West*, Koei. 2001. PlayStation

Gamtec, *Legend of Wukong*. Super Fighter Team. 2008. SEGA Genesis

Gamtec, *wukong waizhuan* (悟空外傳). Ming Super Chip Electronic. 1996. SEGA Genesis

Hot-B. *Monkey King: Master of the Clouds*. UFO Interactive Games. 2018. Nintendo Switch, PlayStation 4

International Games System. *Oriental Legend*. International Games System. 1997. PolyGame Master

International Games System. *Oriental Legend Special*. International Games System. 1998. PolyGame Master

International Games System. *Oriental Legend Special Plus*. International Games System. 2004. PolyGame Master

International Games System. *Oriental Legend 2*. International Games System. 2007. PolyGame Master 2

Jaleco. *Saiyūki wārudo II: Tenjōkai no Majin* (西遊記ワールド II 天上界の魔神). Jaleco. 1990. NES

Jaleco. *Whomp 'Em*. Jaleco. 1991

Koei. *Houshin Engi* (封神演義). Koei. 1998. PlayStation. informace dostupné na webu GameFAQs: <https://gamefaqs.gamespot.com/ps/572909-houshinengi>

Magic Design Studios. *Unruly Heroes*. Magic Design Studios. 2019. PlayStation 4

Maxis. *The Sims*. Electronic Arts. 2000. PC

M-Pen. *Monkey Magic*. Sunsoft. 1999. PlayStation

Nihon Micom Kaihatsu. *Saiyūki Wārudo*. Jaleco, 1988. Famicom

Nintendo. *Donkey Kong*. Nintendo. 1981. arkády

Opera House. *Saint*. UFO Interactive Games. 2009. Wii

Panda Entertainment Technology. *Xi You Ji* (西遊記). Panda Entertainment Technology. 1994. DOS

Pax Softnica, Ninetndo EAD. *Famicom Mukashibanashi: Yūyūki* (ふぁみこんむかし話 遊遊記). Nintendo. 1989. Famicom Disk System

Pažitnov, Alexej. *Tetris*. Spectrum HoloByte. 1985. PC

PlatinumGames. *Metal Gear Rising: Revengeance*. Konami Digital Entertainment. 2014. PC

Rocksteady Studios. *Batman: Arkham City*. Warner Bros. Interactive Entertainment. 2012. PC

Solar Software. *Monkey Magic*. Solar Software. Commodore 64. 1984. PlayStation

Sony Interactive Entertainment. *Monkey King: Hero is Back*. THQ Nordic. 2019. PlayStation 4

Starfish. *Monkey King: Master of the Clouds*. Retroism. 2018. PC

Starfish. *The Monkey King: The Legend Begins*. UFO Interactive Games. 2007. Wii

Team Ninja, *Enslaved: Odyssey to the West*. Bandai Namco Games. 2013. PC

Techno Quest. *Ganso Saiyūki Sūpāmonkī Daibōken* (元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険). VAP. 1986. Famicom

Technos Japan. *China Gate*. Romstar Incorporated. 1988. arkády

Taito. *Chūka Taisen* (中華大仙). Taito. 1989. arkády

Taito. *Chūka Taisen* (中華大仙). Taito. 1988. MSX

Taito. *Cloud Master*. SEGA Enterprises. 1989. SEGA Master System

Taito. *Chūka Taisen* (中華大仙). Taito. 1992. TurboGrafx-16

Ubisoft Entertainment Inc. *Assassin's Creed*. Ubisoft Entertainment SA, 2007. PC

## Seznam použitých seriálů a filmů

CCTV. *Xi you ji* (西游记) Čína. 1986

Fuji Television. *GameCenter CX*. Japonsko. 2. série, 1. epizoda (2004)



Nippon TV. *Saiyūki* (西遊記). Japonsko. 1978

TV Tokyo. *Monkey Magic*. Japonsko. 1998

*Monkey King: Hero Is Back* (režie Tian Xiaoping). Čína. 2015