

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra mediálních a kulturních studií a žurnalistiky

**Analýza narativní struktury videohry Uncharted 4 a její
komparace s předchozími díly série**

Analysis of the narrative structure of the video game Uncharted 4 and its
comparison with the previous installments of the series

Magisterská diplomová práce

Jan Lužný

Vedoucí práce: Doc. PhDr. Daniel Bína, Ph.D.

Olomouc 2024

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně na základě literatury a dalších zdrojů uvedených v závěru práce. Počet znaků v práci včetně mezer je 173 431.

V Olomouci dne:

.....

Jan Lužný

Poděkování

Rád bych touto cestou poděkoval vedoucímu práce panu Doc. PhDr. Danielu Bínovi, Ph.D. za odborné vedení a cenné rady, které mi pomohly při psaní této diplomové práce.

Abstrakt

Tato práce se zabývá narativní analýzou videoherní série Uncharted. Cílem této diplomové práce je analyzovat narativní prvky videohry Uncharted 4 a specifikovat, jaké nástroje hra k vyprávění používá. Cílem je také zkoumat změny a vylepšení provedené v narativní struktuře této hry, a ty poté porovnat s předchozími díly série a zhodnotit, jakým způsobem se během let postupného vývoje měnilo vyprávění příběhu v rámci jedné herní série.

Klíčová slova

Počítačové hry, narativ, narativní struktura, komparace, game studies, Uncharted

Abstract

This thesis deals with narrative analysis of the Uncharted video game series. The aim of this thesis is to analyse the narrative elements of the video game Uncharted 4 and to specify what narrative tools game uses. It also aims to examine the changes and improvements made to the narrative structure of the game, and then compare these to previous installments in the series to evaluate how the narrative of a single game series has changed over the years of development.

Key Words

Videogames, narrative, narrative structure, comparison, game studies, Uncharted

Obsah

Úvod.....	1
1. Teoretická část.....	3
1.1. Vymezení pojmu počítačová hra/videohra	3
1.2. Herní žánry	3
1.2.1. Akční hry	4
1.2.2. Dobrodružné hry (adventure).....	5
1.2.3. Akční-dobrodružné hry (Action-adventure)	5
1.2.4. Role-playing (RPG)	6
1.2.5. Simulace	6
1.2.6. Strategie.....	6
1.2.7. Sportovní hry.....	7
1.2.8. Logické hry	7
1.2.9. Nečinné hry	7
1.3. Počátky videoher a stručná historie žánru akčně-dobrodružných her	7
1.4. Interaktivita a nelinearita.....	11
1.4.1. Nelinearita	11
1.5. Narativ	13
1.5.1. Příběh	13
1.6. Způsoby vyprávění	14
1.6.1. Vyprávění mimo hru (out-of game storytelling).....	14
1.6.1.1. Stříhové scény (cutscény).....	14
1.6.1.2. Text.....	15
1.6.1.3. Audio	15
1.6.1.4. Snímky	16
1.6.2. Vyprávění ve hře (in-game storytelling)	16
1.6.2.1. Text.....	16
1.6.2.2. Prostředí.....	16
1.6.2.3. Chování NPC	17
1.6.2.4. Dialogy.....	17
1.6.3. Externí materiály.....	17
1.7. Vypravěč.....	17
1.8. Fokalizace	20

1.9.	Pojetí času	22
1.9.1.	Pořadí	22
1.9.2.	Rychlost	23
1.9.3.	Frekvence	24
1.9.4.	Polychronie	25
1.10.	Narativní struktury	26
1.10.1.	Lineární struktura	26
1.10.2.	String of Pearls	27
1.10.3.	Větvená struktura	28
2.	Metodologická část	29
2.1.	Vymezení cíle	29
2.2.	Metoda analýzy	29
3.	Analytická část	33
3.1.	Zkoumaná videoherní série	33
3.2.	Analýza Uncharted 4: A Thief's End	34
3.2.1.	Stručná charakteristika a žánrové zasazení	34
3.2.2.	Příběh	34
3.2.3.	Způsoby vyprávění	40
3.2.3.1.	Vyprávění mimo hru	40
3.2.3.2.	Vyprávění ve hře	42
3.2.4.	Vypravěč a fokalizace	47
3.2.5.	Pojetí času	48
3.2.5.1.	Pořadí	48
3.2.5.2.	Rychlost	49
3.2.5.3.	Frekvence	50
3.2.6.	Narativní struktura	51
3.3.	Analýza Uncharted: The Drake's Fortune	53
3.3.1.	Stručná charakteristika	53
3.3.2.	Příběh	53
3.3.3.	Způsoby vyprávění	57
3.3.3.1.	Vyprávění mimo hru	57
3.3.3.2.	Vyprávění ve hře	58
3.3.4.	Vypravěč a fokalizace	59

3.3.5.	Pojetí času	59
3.3.5.1.	Pořadí	59
3.3.5.2.	Rychlost	60
3.3.5.3.	Frekvence	61
3.3.6.	Narativní struktura.....	61
3.4.	Analýza Uncharted 2: Among Thieves	62
3.4.1.	Stručná charakteristika	62
3.4.2.	Příběh	62
3.4.3.	Způsoby vyprávění	66
3.4.3.1.	Vyprávění mimo hru.....	66
3.4.3.2.	Vyprávění ve hře	66
3.4.4.	Vypravěč a focalizace.....	67
3.4.5.	Pojetí času	68
3.4.5.1.	Pořadí	68
3.4.5.2.	Rychlost	68
3.4.5.3.	Frekvence	69
3.4.6.	Narativní struktura.....	69
3.5.	Analýza Uncharted 3: Drake's Deception	70
3.5.1.	Stručná charakteristika	70
3.5.2.	Příběh	70
3.5.3.	Způsoby vyprávění	73
3.5.3.1.	Vyprávění mimo hru.....	73
3.5.3.2.	Vyprávění ve hře	74
3.5.4.	Vypravěč a focalizace.....	74
3.5.5.	Pojetí času	75
3.5.5.1.	Pořadí	75
3.5.5.2.	Rychlost	75
3.5.5.3.	Frekvence	76
3.5.6.	Narativní struktura.....	76
Závěr		77
Zdroje a použitá literatura		82
Seznam obrázků		87

Úvod

Počítačové hry jsou dnes součástí společenského života. Snad téměř každý někdy ve svém životě hrál nějakou počítačovou hru. Jejich rozvoj byl podmíněn rozvojem výpočetní techniky. Od primitivních her jsme se díky technologickému pokroku postupně dostali ke hrám, které dokáží vyprávět příběhy. Ze začátku jednoduché, jako například textová adventura Zork, postupem času komplexní, jako Red Dead Redemption 2 či God of War. Videohry mají velký výzkumný potenciál, ať už z hlediska jejich vývoje, nebo z pohledu mediálních studií a zkoumání právě jejich narativnosti.

Tato diplomová práce se zabývá narativní analýzou videoherní série Uncharted. Cílem této práce je analyzovat narativní prvky videohry Uncharted 4 a specifikovat, jaké nástroje hra k vyprávění používá. Cílem je také zkoumat změny a vylepšení provedené v narativní struktuře této hry, a ty poté porovnat s předchozími díly série a zhodnotit, jakým způsobem se během let postupného vývoje měnilo vyprávění příběhu v rámci jedné herní série.

Práce je rozdělena na tři části. V teoretické části je nejprve vymezen pojem počítačová hra a poté přistupuji k rozčlenění a krátkému popisu herních žánrů. Následně stručně popisuji historický vývoj videoher, především žánru akčně-dobrodružných her, který je vzhledem k výběru zkoumaných her v této práci klíčový. Dále se v této části zabývám interaktivitou a nelinearitou ve videohrách, abych následně přistoupil k samotným pojmům a východiskům v rámci popisu teorie vyprávění. Zde je vysvětleno, co je to příběh a z čeho se skládá, a zároveň jsou představeny způsoby, kterými hry mohou vyprávět na mimoherní i herní úrovni. V této části se rovněž zabývám dalšími teoretickými koncepty zkoumání herních narativů, ze kterých poté vycházím v samotné analýze. Jedná se o formu vyprávěče a fokalizace a způsob pojetí času, který je popsán na základě analýzy kategorie pořadí, rychlosti a frekvence v dané hře. Teoretická část je zakončena klasifikací tří narativních modelů a jejich charakteristikou.

V metodologické části je pozornost zaměřena na způsob analýzy, která byla použita pro dosažení stanoveného cíle práce. Jelikož je studium her rozvíjejícím se oborem a není ustanovena pevná metodologie, využiji návrh metody od Espena Aarsetha, a tím je vlastní analytické opakované hraní daných her. Tímto způsobem jsou postupně analyzovány hry Uncharted 4: A Thief's End, Uncharted: The Drake's Fortune, Uncharted 2: Among Thieves a Uncharted 3: The Drake's Deception.

Největší část práce je věnována samotné analýze čtyř titulů série Uncharted. První analyzovanou hrou v praktické části je čtvrtý a zároveň poslední díl, který uzavírá příběhovou linku Nathana Drakea a se kterým budou zbývající tři tituly porovnávány. Další analýzy probíhají již v chronologickém pořadí od prvního do třetího dílu. V úvodu každé analýzy je hra stručně zasazena do kontextu, kdy a na které platformy vyšla a do jakého herního žánru se řadí. Poté je představen příběh právě zkoumaného titulu a jeho uspořádání v rámci hry. Zkoumány jsou také vyprávěcí jádra a satelity, ze kterých se příběh skládá. Následně je pozornost zaměřena na analýzu narativních prvků, které vychází z teoretického vymezení v první části práce. Je zkoumáno, jakým způsobem je realizováno mimoherní vyprávění, přičemž v tomto případě jsou rozebrány stříhové scény a jejich provedení a role ve hře. Následně je vymezeno, jakou formou je vyprávěno v rámci samotné hry a které prvky jsou nejvíce použity. Poté přistupuji k vymezení druhu vyprávěče a určení formy fokalizace. Rozborem pořadí, rychlosti a frekvence určuji, jak je v dané hře pracováno s časem. V závěru každé analýzy je vymezen narativní model, který je ve hře využit a který vyplývá z celkové analýzy daného titulu.

1. Teoretická část

1.1. Vymezení pojmu počítačová hra/videohra

„Počítačové hry jsou určitý typ počítačového programu (softwaru), který je postaven na vzájemné interakci s uživatelem.“¹ Interakce uživatele, tedy hráče, probíhá v uměle vytvořeném prostředí, které je naprogramováno. Toto prostředí se nazývá jako virtuální realita počítačové hry a dává pocit, že uživatel existuje v samotném prostředí.²

Samotný pojem počítačová hra je ale mnohoznačný. Jesper Juul upozorňuje na konkurenční termíny videohra, konzolová hra a arkáda. Videohry a konzolové hry znamenají hry připojené k televizoru, zatímco ty arkádové jsou umístěny na veřejných místech a v jednotlivých skříních.³ V užším pojetí jsou počítačové hry realizovány na osobních počítačích a laptotech. V širším pojetí Basler s Mrázek označují počítačové hry souhrnně jako videohry nebo digitální hry. „Pojem digitální hry zahrnuje označení her, které je možné hrát prostřednictvím všech digitálních technologií (počítače a laptopy, herní konzole, mobilní telefony aj.)“⁴ I přesto že Juul spojuje videohry s herními konzolemi, v dnešní době se tento pojem stal ekvivalentním pro počítačové hry. Stejně můžeme uvažovat i o pojmu digitální hry. Jednotlivé termíny se tedy dnes již překrývají a považují se jako synonyma. V textu této práce používám souběžně termíny videohra, počítačová hra, nebo jen obecně hra.

1.2. Herní žánry

Rozdělení herních žánrů může být poněkud subjektivní a rozmanité, a autoři nebo herní odborníci přistupují k třídění herních žánrů různými způsoby. Thomas Apperley dělí počítačové hry na čtyři žánry, a sice akční, RPG, simulace a strategie.⁵ Jane Hurstová definovala

¹ BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. s. 11. ISBN 978-80-244-5404-7.

² Tamtéž, s. 11.

³ JUUL, Jesper. *A clash between game and narrative* [online]. University of Copenhagen, 2001. s. 8 [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>

⁴ BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*, s. 13

⁵ NASKAR, Subrata, Robin VICTOR a Kamal NATH. One level more – A narrative review on Internet Gaming Disorder. *Industrial Psychiatry Journal* [online]. 2017. s. 146. [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/The-various-genres-of-video-games-Thomas-H-Apperleys-classification-of-videogame_tbl1_313159313

12 žánrů videoher⁶, společnost idTech naopak rozdělila videoherní žánry do 9 kategorií.⁷ I přesto, že jednotliví autoři ve svých seznamech přidávají či ubírají různé žánry, ty základní, které definuje Apperley, se objevují u všech rozdělání. Je nutné podotknout, že rozdělání žánrů není obecně přijato a jedná se spíše o návrhy v rámci různých publicistických nebo marketingových textů. Nelze tedy žánrové rozdělání chápat jako něco obecně platného, čemuž nasvědčují různá dělení různých autorů. Pro účely této práce budu používat rozdělání žánrů podle id Tech, jelikož v této klasifikaci jsou uvedeny i jednotlivé subžánry. Nutno poznamenat, že hra jako taková nemusí zapadat čistě do jednoho žánru, ale může obsahovat prvky několika žánrů najednou.

1.2.1. Akční hry

V akčních hrách je hráč v centru dění a má nad hrou plnou kontrolu. Obecným cílem je překonávání určitých fyzických překážek, kterým hráč čelí. IdTech rozděljuje akční hry do několika subžánrů. Uvádí například tzv. plošinovku (anglicky *platformer*), jejíž základem je, že postavy prochází hrou překonáváním různých překážek, nejčastěji běháním a skákáním přes různé plošiny a nerovný terén. Příkladem může být hra Super Mario Bros. Dalším žánrem spadajícím pod akční hry jsou bojové hry (anglicky *fighting games*), jako je například Street Fighter nebo Mortal Kombat, které se soustředí na boj zblízka a převážně boj jeden na jednoho, kdy každá hratelná postava má své unikátní vlastnosti a bojový styl. Speciální kategorií je žánr stealth videoher, které kladou důraz na přesnost a tichý styl hraní, aby se tak hráč dokázal vyhnout nepřítelům. Hráči jsou tedy vedeni k tomu vyhýbat přímé akci nebo souboji. Mezi zástupce této kategorie patří například Metal Gear, Splinter Cell nebo Hitman. Mezi akční hry se řadí ještě žánr survival her a rytmických videoher. Cílem survival her je jednoduše přežít, často hráč začíná s minimem vybavení, a během hry musí nasbírat potřebný materiál a suroviny, aby přežil co nejdéle v Rytmičné hry se typicky zaměřují na tanec či hru na hudební nástroj, k tomu je zpravidla potřeba speciální ovladače nebo senzory, které snímají

⁶ HURST, Jane. 12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About. *Thought Catalog* [online]. 2015 [cit. 2024-02-22]. Dostupné z: <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>

⁷ idTech. *The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres* [online]. 2018 [cit. 2024-02-22]. Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres#adventure>

hráčův pohyb. Mezi rytmické videohry se řadí Guitar Hero, Beat Saber nebo Dance Dance Revolution.

Nejčastěji se o akčních hrách ovšem hovoří jako o „střílečkách“ (z anglického překladu *shooter*). Střílečky se dále rozdělují na FPS, střílečky z první osoby (*First-person shooter*) a TPS, střílečky ze třetí osoby (*Third-person shooter*). Zatímco u FPS her hráč prožívá akci skrze pohled hlavní postavy, u TPS her hráč vidí zezadu celou postavu, kterou ve hře ovládá. Mezi typické zástupce FPS her se řadí tituly jako Call of Duty, Medal of Honor, Wolfenstein, Crysis nebo česká hra Vietcong. Mezi TPS hry patří například tituly jako Gears of War či Dead Space, z českých her lze uvést hru El Matador.

1.2.2. Dobrodružné hry (adventure)

V dobrodružných hrách hráč interaguje s prostředím, ostatními postavami apod. za účelem vyřešení hádanky a posunutí se vpřed v příběhu, který bývá složitější a rozvitější než v případě akčních her. Takové hry se rozdělují podle způsobu hratelnosti. U textových adventur (také nazývaných interaktivní fikce) hráč pomocí klávesnice zadává příkazy v reakci na hrou naprogramovaný příběh nebo situaci. Příkladem takového druhu adventury je hra Zork. Grafické adventury již používají obrázky, které podporují textový základ hry. V dnešní době textové příkazy nahradila myš či jiný ovladač, a hráči tak interagují s objekty na obrazovce klikáním a přetahováním. U vizuálních románů (anglicky visual novels), populárních zejména v Japonsku, si hráč vytváří vlastnosti postavy, které mu umožní postupovat ve hře. Takové hry mohou často končit různými způsoby, jednotlivé konce jsou závislé na rozhodnutích, které hráč během hry učinil. Příkladem může být hra Ace Attorney. Formou dobrodružné hry je i interaktivní film, který obsahuje předem natočené sekvence a hráč ovládá akci v klíčových okamžiků příběhu, např. stisknutím tlačítka nebo posunutím páčky do určitého směru. Takovým interaktivním filmem je hra Dragon's Lair. Nejnovějším vývojem v tomto žánru jsou real-time 3D adventury, kdy hráči interagují v reálném čase a ve 3D světě. Příkladem může být hra Heavy Rain nebo adventura z české dílny Nibiru.

1.2.3. Akční-dobrodružné hry (Action-adventure)

Z hlediska této práce je pro mě žánr akčně-dobrodružných her stěžejní. Definice akční adventury ovšem může být poměrně složitá. Jedná se pravděpodobně o nejrozmanitější žánr, který zahrnuje spoustu her. Tento hybridní žánr kombinuje prvky akční hry s dobrodružnou,

tedy překonávání překážek s řešením hádanek a interakcí s ostatními postavami v rozvíjejícím příběhu. Dalo by se říci, že akční adventura je taková hra, která obsahuje dost akce na to, aby se nedala nazvat adventurou, ale zároveň málo akce, aby se nedala nazvat čistě akční hrou.⁸ Tento typ her vyžaduje mnoho stejných dovedností jako akční hry, ale nabízejí také příběh, mnoho postav, systém inventáře, dialogy a další prvky adventur. Mají rychlejší tempo než čisté adventury a příběh je do značné míry závislý na pohybu hráčské postavy, která spouští příběhové události, a tím ovlivňuje průběh hry.

1.2.4. Role-playing (RPG)

Počátky tohoto žánru můžeme najít u hry Dungeons and Dragons, která patří mezi první průkopníky her na hrdiny. Základním prvkem RPG her je hrdina, který prochází světem (ten bývá zasazen často do prostředí středověku, fantasy nebo sci-fi) a plněním úkolů postava postupně vylepšuje své schopnosti. Zároveň má hráč na výběr, jakým způsobem bude dále postupovat a každý průběh hry je jedinečný. Tento žánr se dá také rozdělit na akční RPG, které kombinuje prvky akčních her a akčně-dobrodružných her. Mezi tento typ RPG se řadí např. Elder Scrolls, sci-fi hra Mass Effect, Fallout nebo Borderlands. Masivně multiplayerové online RPG (MMORPG) dává dohromady ve velkém rozvinutém světě stovky hráčů, kteří přichází do vzájemné interakce a plní totožné cíle. Typickým příkladem MMORPG je hra World of Warcraft.

1.2.5. Simulace

Simulace se snaží co nejuvěrněji napodobit určitou činnost nebo situaci, mezi tento žánr se řadí simulace života The Sims, simulace řízení kamionu Euro Truck Simulator či simulace farmaření Farming Simulator.

1.2.6. Strategie

Ve strategických hrách mají hráči plnou kontrolu nad světem a k překonání překážek a splnění úkolů musí vymyslet a využít důmyslnou taktiku. Strategie lze dělit na real-time strategie (RTS), ve kterých hráč shromažďuje a udržuje zdroje, jako například základny, a rozvíjel a budoval bojové jednotky. V RTS „*taktizování probíhá v reálném čase souběžně u*

⁸ Aya. A Brief - But Comprehensive History of the Action/Adventure Genre. In: *Just Adventure* [online]. 2005 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://videogamehistory.fandom.com/wiki/Action-adventure_game#cite_note-14

všech hráčů, je tedy méně času na rozmyšlení svých postupů⁹ Do této kategorie strategií řadíme např. Starcraft nebo Command and Conquer. Další kategorií v žánru strategií je MOBA (multiplayer online battle arena), která „kombinuje akční hry, hry na hrdiny a strategie v reálném čase. V tomto subžánru strategických her hráči obvykle nestaví zdroje, jako jsou základny nebo bojové jednotky. Místo toho hráči ovládají jednu postavu v jednom ze dvou týmů a společně se snaží zničit základnu druhého týmu (často jim v tom pomáhají počítačem řízené jednotky, které útočí po stanovené cestě).“¹⁰ Příkladem MOBA her je Dota nebo League of Legends. V tahových strategiích (anglicky Turn-based strategy, TBS) se hra odehrává po tazích, v kolech. Hráč má libovolný čas na promyšlení tahu. Do tahových strategií spadá například hra X-Com.

1.2.7. Sportovní hry

Tento žánr se prolíná se simulací, jelikož základním cílem sportovních her je simulovat různé druhy sportů, jako třeba hokej, fotbal, basketbal, golf, ale také závodění. Mezi nejznámější sportovní hry patří FIFA, NHL, Madden NFL, mezi hrami simulující závodění si oblibu získalo Gran Turismo nebo Forza.

1.2.8. Logické hry

Puzzle hry, nebo také logické hry, vyžadují od hráče logické myšlení, aby dokázal vyřešit různorodé hádanky a postoupil do další úrovně. Do puzzle her můžeme zařadit Tetris nebo oblíbenou hru Angry Birds.

1.2.9. Nečinné hry

Nečinné hry jsou novějším žánrem, jejichž základním znakem je minimální zapojení hráče do hry. Úkolem může být pouze neustálé klikání na ikonu, hráč poté bývá odměněn za dokončení jednoduchých úkolů.¹¹

1.3. Počátky videoher a stručná historie žánru akčně-dobrodružných her

Počátky vzniku videoher se datují do dob, kdy vznikaly první počítače. Vývoj videoher je závislý na rozvoji jejich média, tedy počítačové techniky samotné. Ačkoliv cílem této práce

⁹ idTech. *The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres.*

¹⁰ Tamtéž.

¹¹ Tamtéž.

není analyzovat technologický vývoj počítačů, považuji za vhodné se alespoň ve stručnosti nastínit, jakým způsobem videoherní průmysl pokročil kupředu a jak se hry a žánr akčně-dobrodružných her, měnily v čase, což mělo a má v konečném důsledku vliv i na vývoj analyzované herní série v této diplomové práci.

Za první počítačovou hru je považována hra Spacewar pro počítače PDP-1 od studenta MIT Stevea Russela z roku 1962. „*Spacewar se do mikrosvětla dostala tak naplno, že ostatním hráčům trvalo velmi dlouho, než ji dostihly. Jeho struktura nabízela mnoho předností, které jsou dodnes základními rysy videoher: Jednoduchá pravidla s nesčetnými možnostmi kombinací, soutěživá touha zničit soupeřovu vesmírnou loď, potěšení z ovládání dobře definovaného, konzistentního systému, výzva okamžitě reagovat na plavidla řízená inerciální fyzikou a smyslné vzrušení z hraní s animovanými světelnými obrazy. Hra je pozoruhodně podobná hře Asteroids, arkádovému automatu, který se objevil o sedmáct let později.*“¹² Někteří historikové ovšem uvádí, že první hru vytvořil v roce 1958 vědec z Brookhavenské Národní Laboratoře Willy Higinbotham, který naprogramoval interaktivní tenisovou hru na principu osciloskopu. O videohře však nebyly skoro žádné informace, a ani Steve Russel o tomto počínu neměl ponětí.¹³

Během 60. let 20. století vznikly díky iniciativě malé komunity programátorů mainframů (velké sálové počítače) hry jako Lunar Lander, což byla tahová hra s textovým rozhraním, kde hráč měl za úkol bezpečně přistát s vesmírným modulem. Ve hře Hammurabi měl hráč kontrolu nad světem a spravoval feudální království sázením obilí a vyměřováním daňové sazby. Hammurabi byl předchůdce hry Civilizace. V roce 1972 vyšla hra Advent, zkratka pro Adventure, první ze žánru her, které byly populární až do konce 80. let. Advent byla první počítačová verze interaktivního vyprávění. Princip hry spočíval v tom, že program popsal lokaci a hráč používal předměty, řešil hádanky a pohyboval se po virtuálním světě pomocí příkazů jako "sever", "podívej se", "zabij hada", "použij pochodeň". Po světě se však tyto hry příliš

¹² POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution* [online]. Arcade Publishing, 2000, str. 39 [cit. 2024-03-01]. ISBN 978-1559705394. Dostupné z:

<http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf>

¹³ KENT, Steven. *The Ultimate History of Video Games* [online]. PrimaPublishing, 2001 [cit. 2024-03-01]. s. 18. ISBN 0-7615-3643-4. Dostupné z:

https://retrocdn.net/images/9/9c/UltimateHistoryofVideoGames_Book_US.pdf

nerozšířily, jednalo se o uzavřenou komunitu. Jak uvádí Poole, bylo to „kněžstvo bez farností“

14

V roce 1971 vytvořil Nolan Bushnell vlastní verzi hry Spacewar, kterou nazval Computer Space. Na rozdíl od jejího předchůdce ale nevyžadovala hraní na mainframe počítačích. Díky elektrotechnickým znalostem dokázal Bushnell hru vměstnat do devatenáctipalcové černobílé televize, a tak se zrodila první arkádová hra, která ovšem velký úspěch nezaznamenala. Bushnellov neúspěch Computer Space neodradil a v roce 1972 založil první komerční videoherní společnost Atari, která vydala hru Pong. *„Byla to velmi jednoduchá verze tenisu. Čtvercový světelný bod představoval míček a dvě svislé čáry na každé straně obrazovky byly pálky. Hráči museli k otáčení ovladačem pálky používat pouze jednu ruku, což usnadňovalo současnou konzumaci piva.“*¹⁵ Mincový herní automat, na kterém Pong běžel, byl umístěn do baru v Kalifornii a těšil se takovému úspěchu, že za týden vybíral 300 dolarů ve čtvrtácích. Několik týdnů před vydáním hry ale vyšla vůbec první herní konzole Magnavox Odyssey, kterou ale úspěch Atari upozadil. Firma se stala hegemonek videoherního průmyslu, což stvrdila v roce 1977 vydáním herní konzole Atari 2600, první masově prodávaná konzole.¹⁶ (Glancey)

V tomto období, s příchodem Atari, se také začala psát historie žánru akčních adventur. V roce 1980 vyšla první grafická akční adventura od Warrena Robinetta s názvem Adventure. Hráč v podobě tečky prozkoumával bludiště, které se skládalo ze 30 obrazovek, a ve kterých se nacházelo 14 předmětů a 4 monstra. Cílem hry bylo získat svatý grál. Hra tedy kombinovala průzkum oblastí s bojem. Monstra reagovala na hráče a předměty na základě nastavených hodnot. „touha“ a „strach“. *„Touha znamenala, že drak se snažil k předmětu přiblížit a strach, že se od něj pokoušel utéct. Pokud se tedy drak ocitl v jedné místnosti s kalichem, snažil se k němu přiblížit, aby jej chránil. Ve chvíli, kdy se v místnosti objevil hráč s mečem, drak se snažil utéct a naopak, pokud se ukázal hráč bez meče, drak opustil kalich a začal lovit hráče.“*¹⁷ Warrenovo dílo se stalo inspirací pro mnohé budoucí vývojáře, příkladem

¹⁴ POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, s. 40-41

¹⁵ Tamtéž, s. 43

¹⁶ GLANCEY, Paul. *The Complete History of Computer and Video Games* [online]. Computer and Video Games magazine, 1996 [cit. 2024-03-02]. Dostupné z:

https://www.digitpress.com/library/books/book_complete_history_of_video_games.pdf

¹⁷ BACH, Martin. Příběh Adventure: Jak se dělaly hry v roce 1979. In: *Games.cz* [online]. 2015 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/pribeh-adventure-jak-se-delaly-hry-v-roce-1979-248567>

může být herní designérka Amy Hennig, autorka zkoumané série Uncharted, kterou nadchlo zjištění, že hra může vyprávět příběhy. Adventure je také připisován první easter egg¹⁸ v podobě Warrenova jména nacházejícího se v tajné místnosti. Mezi další rané akční adventury by se daly zařadit hry jako Tutankham, Action Quest nebo Castle Wolfenstein. Ten „kombinuje různé prvky, jako je boj, průzkum, stealth a procedurálně generované úrovně, a je dnes považován za průkopníka žánru stealth. Později byla série zpracována do podoby superznámé střílečky z pohledu první osoby Wolfenstein 3D od společnosti id Software, a jejich následných pokračování.“¹⁹

V polovině 80. let se na americký a evropský trh dostala konzole NES od společnosti Nintendo s titulem The Legend of Zelda. Tento titul se stal jedním z průkopníků akčních adventur. Legend of Zelda se vymykala většině tradičních představ o herním designu a vytvořila něco, co se podobalo hře Warrena Robinetta, ale zároveň čerpala z mnoha originálních nápadů a pomohla založit nový subžánr akčních adventur, který je v různých rozvinutých podobách populární dodnes. Kombinovala prvky průzkumu, akce, hádanek, a dokonce i peněžního systému a zjednodušeného budování úrovní.²⁰ Hra byla také raným příkladem nelineární hratelnosti v otevřeném světě. Ke konci 80. let přišel další významný počín. Hra Prince of Persia měla velký význam pro vývoj her tohoto žánru, jelikož je považována za první filmovou plošinovku. Hlavní mechanikou hry se stalo skákání, šermování a překonávání pastí.²¹

90. léta znamenala rozkvět pro vývoj osobních počítačů, ale zároveň i pro akčně-dobrodružné hry. Počín Jordana Mechnera Prince of Persia se stal inspirací pro další tituly, jako byl Another World, na který navázala hra Flashback nebo první 3D akční adventura Alone in the Dark z roku 1992.²² Tato adventura obsahovala prvky prozkoumávání, řešení hádanek, ale i poměrně velkého množství bojových sekvencí. Zároveň se jedná o předchůdce subžánru survival her. Rok 1996 přinesl do žánru akčně-dobrodružných her dva významné tituly. Resident Evil navázal na svého předchůdce Alone in the Dark a definoval tak subžánr

¹⁸ Easter egg je skrytý vzkaz ve hře, většinou se jedná o hříčky a vtipy autorů, symboly, animace apod.

¹⁹ The Birth of Action-Adventure Games: A Historical Overview of the Genre. In: G2A [online]. 2023 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://www.g2a.com/news/features/the-birth-of-action-adventure-games-a-historical-overview-of-the-genre/>

²⁰ DAVIS, Justin a Lucas THOMAS. IGN Presents the History of Zelda. In: IGN [online]. 2012 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2010/08/27/ign-presents-the-history-of-zelda>

²¹ Srov. The Birth of Action-Adventure Games: A Historical Overview of the Genre

²² Aya. A Brief - But Comprehensive History of the Action/Adventure Genre.

hororových survival her. Oproti tomu Tomb Raider s hlavní hrdinkou Larou Croft je jeden z nejvlivnějších a nejikoničtějších zástupců, který položil základy akčně-dobrodružných/3D plošinovek,²³ ze kterých následně vzešly hry jako Uncharted, které kombinují rychlý akční styl, řešení hádanek a překonávání různorodých překážek.

1.4. Interaktivita a nelinearita

Základním rozdílem mezi hrami a tradičními médii je interaktivita. Na rozdíl od filmů nebo knih, kdy je příjemce v pasivní roli, jsou hry ze své podstaty vysoce interaktivní od začátku až do konce. Zimmerman namítá, že koncept interaktivity je možný uplatnit na všechny formy narativu. Při čtení knihy je otáčení stran interaktivním prvkem, stejně tak jako emocionální vtažení do děje.²⁴ Taková interakce je ale pouze v rámci způsobu podání, ne v interakci se světem nebo postavami v něm obsaženými. Vývoj děje nebo postavy nejsou závislé na interakci konzumenta. Zážitek, který tvůrce zamýšlel, je stejný v podstatě pro všechny. Herní zážitek naopak závisí na způsobu, jakým hráč s hrou interaguje, ale i samotný postup hrou se odvíjí od dovedností hráče, které se liší v závislosti na typu hrané hry a také obtížnosti, kterou si hráč zvolí. Většina her vyžaduje neustálý vstup ze strany hráče. Hry tak reagují na hráčovy akce, poskytují zpětnou vazbu o těchto akcích a vybízejí k dalšímu postupu. Interakce se může vztahovat k příběhu, hratelnosti nebo hráčské postavě. Míra interaktivity závisí na typu hry, starší arkádové hry, jako je například Pong mají omezený rozsah interakce.²⁵

1.4.1. Nelinearita

Tam, kde se objevuje interaktivita, existuje také nelineárnost dění. Richard Rouse vnímá vyprávění příběhu jako klíčovou oblast, kde lze nelinearitu využít jako nástroj k posílení herního zážitku. Nelinearita dává význam interaktivitě a hráči poskytuje možnost podílet se na vytváření příběhu způsobem, kterým hraje. Odevzdává hráči jistý stupeň autorství. Nelinearita také motivuje hráče si hru po ukončení znovu zahrát, aby vyzkoušel odlišné možnosti postupu danou hrou.²⁶ Vyprávění ve hře (in-game storytelling) je svým způsobem nelineární. Hráč si

²³ The Birth of Action-Adventure Games: A Historical Overview of the Genre

²⁴ ZIMMERMAN, Eric. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: *Electronic Book Review* [online]. 2004 [cit. 2024-04-04]. Dostupné z: <https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>

²⁵ INCE, Steve. *Writing for Videogames* [online]. A&C Black Publishers Limited, 2006. s. 13-16 [cit. 2024-04-03]. Dostupné z:

<https://books.google.com.pa/books?id=7gvM5hQjx8QC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

²⁶ ROUSE, Richard. *Game Design: Theory & Practice* s. 119-124

může vybrat, s jakými postavami bude mluvit, jaké texty si přečte a které bude ignorovat, a v neposlední řadě dovoluje hráčům prozkoumávat svět s cílem odhalit význam pro dějovou linii. Nelinearity dění se dá dosáhnout pomocí větvení příběhu. Hráčovo rozhodnutí bude mít významný vliv na budoucí vývoj v příběhu.²⁷ Ve hře Mass Effect má hráč během hraní velké množství možností, zda přibere do svého týmu jednu z postav, jako je například Garrus Vakarian či Urdnot Wrex. Hra pak musí obsahovat a počítat se všemi variantami, které mohou nastat v důsledku hráčova výběru.

Jan Olšan rozděluje nelineárnost na dva aspekty: nelineárnost ve smyslu existence alternativních linií a nelineárnost časovou. První jmenovaná nelineárnost je ekvivalentem Rouseho větvení příběhu. Časová nelineárnost se týká pořadí, ve kterém se události odehrají. V tomto ohledu se videohry liší od klasického narativu, který události popisuje v chronologickém pořadí. Nejvíce je časová nelineárnost patrná u vedlejších událostí hry, které hráč může často absolvovat dle svého uvážení a hra nestanovuje, kdy a v jakém pořadí je nutné tyto úkoly splnit. Nutno podotknout, že i tyto vedlejší události bývají časově ohraničené a mohou být k dispozici například pouze v určité oblasti.²⁸

V souvislosti s interaktivitou se také hovoří o interaktivním narativu. Ten Steve Ince charakterizuje jako vyprávění, které se odvíjí jako reakce na akce účastníka. V kontextu videoher tyto herní volby provádí hráč. Jinými slovy, hráč si vybírá cestu, kterou se v příběhu bude ubírat. Jak Ince ale dodává, ne každý herní příběh je možné automaticky považovat za interaktivní narativ. Řada her disponující poutavým příběhem jej podává lineárním způsobem bez větších interakcí, které by hráči byly nabídnuty.²⁹ Hry jsou tedy interaktivní i tehdy, nemůže-li hráč měnit průběh dění, protože k dalšímu posunu v ději musí provést určité akce. Lineární hry mohou obsahovat i nelineární prvky, přestože to nebude jejich primární zaměření. Příkladem existence nelineárnosti v lineární hře může být aktivace dodatečných dialogů či prozkoumávání větších oblastí.

²⁷ Tamtéž, s. 223

²⁸ OLŠAN, Jan. *K teorii narativní počítačové hry* [online]. Praha, 2013. s. 24 [cit. 2024-04-04]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz>. Diplomová práce. Univerzita Karlova.

²⁹ INCE, Steve. *Writing for Videogames*, s. 48-49

1.5. Narativ

Narativ je „způsob, jakým jsou příběhové materiály sdělovány publiku.“³⁰ Seymour Chatman rozděluje narativ na příběh a diskurz. Tyto dvě složky bývají také známy pod označením fabule a syžet, který poprvé použili zástupci ruského formalismu. Stručně řečeno, příběh představuje to, o čem se vypráví a co je vyobrazeno. Diskurz je naopak způsob nebo prostředek, kterým je obsah sdělován, je to soubor narativních prohlášení.³¹

1.5.1. Příběh

Podle Chatmana se příběh skládá ze souboru existentů a událostí. Existenty představují postavy nebo předměty. Ve videohrách se za existenty považuje celý svět s postavami i jednotlivými prvky prostředí, jako jsou zbraně, budovy, nástroje, předměty v okolí apod. Události představují dění, které se odehrává v rámci hlavní a vedlejší dějové linie. Chatman události dále rozděluje na vyprávěcí jádra a vyprávěcí satelity. Jádra představují události, které musí při každém převyprávění nastat. Satelity jsou události, které je možné vynechat, aniž by se tím narušila podstata příběhu. Ve hře se tak hráč může rozhodnout, zda určitou vedlejší misi nebo úkol splní, či nikoliv.

Podle videoherního designéra Richarda Rouse jsou ve hrách implementovány dva základní druhy příběhu: příběh tvůrce a příběh hráče.³²

Příběh tvůrce je předurčený, jedná se o sled událostí, které hráči určují, co má dělat a co je úkolem dané mise. Jsou statické a neměnné. Nezáleží na tom, jakým způsobem, stylem a jak dlouho hráč hraje, jelikož po dokončení úkolu se hra posune pouze jedním směrem. Hra skončí buď úspěchem, který nastane po dokončení všech předurčených úkolů, nebo neúspěchem v jakékoli fázi hry, kdy hráč selže při plnění daného úkolu.

³⁰ DANSKY, Richard. [online]. Course Technology, 2007. str. 1. [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://archive.org/details/isbn_9781584504900/page/n5/mode/2up

³¹ CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* [online]. Cornell University Press, 1978. s. 19-23. [cit. 2024-04-05]. Dostupné z: https://ia902900.us.archive.org/4/items/StoryAndDiscourseNarrativeStructureInFictionAndFilm/chatman.seymour_story.and.discourse_narrative.structure.in.fiction.and.film1.pdf

³² ROUSE, Richard. *Game Design: Theory & Practice* [online]. 2nd ed. Wordware Publishing, 2005 [cit. 2024-03-31]. s. 204. Dostupné z: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

Nejdůležitější formou příběhu je dle Rouse příběh hráče. „*Je to příběh, do kterého bude hráč nejvíce zapojen a ve kterém mají jeho rozhodnutí největší dopad. Je to příběh, který bude sdílet se svými přáteli, když bude o hře mluvit. I když tento příběh nemusí být pro ostatní příliš zajímavý, bude nesmírně zajímavý pro toho, kdo ho vypráví a kdo ho prožil.*“³³ Pokaždé, kdy hráč prochází hrou, zároveň vytváří pro něj specifický příběh. Jinými slovy, každá úroveň, každá pasáž hry je mini příběhem toho, jak hráč danou situaci vyřeší a projde do další části hry.

1.6. Způsoby vyprávění

Hra může vyprávět příběh mnoha způsoby. Rouse rozlišuje tři způsoby vyprávění na základě toho, v jakém kontextu se odehrává. Vyprávění může probíhat mimo hru, ve hře, nebo pomocí externích materiálů.³⁴

1.6.1. Vyprávění mimo hru (out-of game storytelling)

Jedná se pravděpodobně o nejrozšířenější formu vyprávění, které má různé podoby. Je podobné vyprávění ve filmech a knihách. Existuje řada různých metod, které lze použít k vyprávění příběhu mimo hru. Mezi hlavní metody patří:

1.6.1.1. Stříhové scény (cutscény)

„*Stříhové scény jsou sekvence, ve kterých hráč nemá možnost přímého ovládní prostřednictvím rozhraní hry. Obvykle se označují jako ‚přerušeni‘ nebo problematičtěji jako ‚filmové sekvence‘ a obvykle uvádějí nebo rámuji ‚herní‘ sekvence nebo epizody, v nichž je nabízeno přímé ovládní nebo ‚interaktivita‘.*“³⁵ Stříhové scény jsou vhodné nejen jako prostředek pro sdělování příběhu, ale také pro prezentaci nových úkolů nebo představení a převedení další úrovně hry. Rune Klevjer pro popis dalšího prostředku stříhových scén uvádí termín „hratelnostní katapult“, kdy cut scéna buduje napětí a vytváří situaci, aby pak hráče vrhla přímo do akce.³⁶ Cut scény mohou příběh uvozovat (tzv. intro), posouvat vpřed, a také uzavírat. Dokáží osvětlit hráči to, k čemu nemá přístup. Mohou to být události, nebo motivace

³³ Tamtéž, s. 204

³⁴ Tamtéž, s. 206

³⁵ NEWMAN, James. The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. In: *Game Studies* [online]. 2002 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z:

<https://www.gamestudies.org/0102/newman/>

³⁶ KLEVJER, Rune. In Defense of Cutscenes. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* [online]. Tampere University Press, 2002, s. 195 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>

a detaily samotných postav. Ve hrách s vojenskou tematikou jsou stříhové scény často využívány pro briefing nebo debriefing mise,³⁷ jako například ve hře Vietcong, kdy před každou misí statická stříhová sekvence vysvětlí náplň a kontext příštích událostí, které na hráče čekají, a tím tak zároveň posune průběh příběhu kupředu.

Majewski vnímá stříhové sekvence jako důležitou součást her s narativní složkou, neboť podle něj dramatické události získávají význam jedině tak, když nad nimi hráč nemá kontrolu.³⁸ V dnešní době se ovšem herní vývojáři stále častěji odklánějí od statických scén a filmových záběrů. Interaktivní cut scény, známé také jako quick-time eventy, kombinují kinematografické scény a prokládají je akčními podněty, na které musí hráč reagovat.³⁹ Příkladem může být hra Tomb Raider a její pokračování Rise of the Tomb Raider, obsahující intenzivní cut scény různé délky, kde je pro úspěch prezentované akce vyžadován vstup hráče prostřednictvím mačkání tlačítek určitým způsobem a rytmem. V těchto dvou hrách má hráčova nedostatečně rychlá reakce často za následek smrt postavy. V některých hrách, jako je například Mass Effect, se podoba stříhových scén může odvíjet na základě rozhodnutí, které hráč během hry učiní. Svou participací má možnost měnit průběh dané cut scény tím, že stiskne-li určené tlačítko, postava Sheparda provede danou akci a změní tak vyznění stříhové sekvence.

1.6.1.2. Text

Mnoho her používá text k popisu příběhu nebo k zadání cílů pro nadcházející misi. Text může vyplnit celou obrazovku a pak se podle potřeby přesunout na jinou obrazovku, nebo se může posouvat dostatečně pomalu, aby ho hráči stihli přečíst.

1.6.1.3. Audio

Podle Rouse hráči někdy dostávají pokyny skrze mluvený dialog nebo jinou formu zvuku. Obvykle se tak děje v případech, když je dialog prezentován přes jiné informace, na které se hráči mají dívat, jako jsou mapy, dokumentace nebo seznam cílů.

³⁷ DANSKY, Richard. [online]. Course Technology, 2007. s. 4 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://archive.org/details/isbn_9781584504900/page/n5/mode/2up

³⁸ MAJEWSKI, Jakub. *Theorising Video Game Narrative* [online]. Austrálie, 2003. s. 19 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE/local/story/mthesis_jakub.pdf. Diplomová práce. Bond University.

³⁹ INCE, Steve. *Writing for Videogames*, s.16

1.6.1.4. Snímky

Někdy se hráčům zobrazují jednoduché obrázky, které sdělují určitou část příběhové linie. Tyto scény nelze přesně označit za standardní cut scény, protože neobsahují střihy kamery ani jiné filmové techniky, ačkoli k přejetí obrazu, který se nevejde na obrazovku, může být použit jednoduchý pohyb kamery. Může se jednat o mapu oblasti, "ustavující" obraz nadcházejících úkolů nebo rekapitulaci těch, které hráči právě splnili. Obrázky se často mísí s textem, někdy s použitím komiksových technik, ale obvykle bez slovních balónků (s výjimkou Maxe Payna).

1.6.2. Vyprávění ve hře (in-game storytelling)

Vyprávění příběhu ve hře probíhá přesně v době, kdy hráč hru skutečně hraje. Rouse důležitost tohoto způsobu vyprávění ukazuje na příkladu hry Half-Life. Namítá, že příběh hry není až tak přesvědčivý, je podle něj dokonce ohraný, nicméně hra dokonale vyprávěla příběh v rámci hrátelnosti. Hráč má po celou dobu hry kontrolu nad svou postavou Gordonem Freemanem, příběh je vyprávěn prostřednictvím kombinace upovídáných vědců, úrovně prostředí, hlášení přes rozhlasový systém a naskriptovaného chování nehratelných postav. Ke způsobům, kterým se dá vyprávět příběh skrze hraní tedy patří:

1.6.2.1. Text

Prostřednictvím textu umístěného v herním světě lze hráčům sdělit mnoho informací. K takovým textům například cedule vysvětlující cestu k lokacím, poznámky zanechané předchozími obyvateli dané oblasti, nápisy či graffiti na zdi nebo knihy ponechané hráčům k přečtení.

1.6.2.2. Prostředí

Tuto techniku používají téměř všechny hry bez ohledu na to, zda se snaží vyprávět příběh, nebo ne. I malý či téměř neexistující příběh je vyprávěn skrze prostředí. Jako příklad uvádí Rouse hry jako Doom, Centipede nebo prostředí nemovitostí ve stylu art deco v deskové hře Monopoly. Úroveň či zasazení prostředí ale může být klíčem i k vyprávění složitějších herních příběhů. Hráčův průzkum herního světa může vést k objevům lidí, kteří obývají danou oblast, nebo k zjištění, že se na konkrétním místě, které je prozkoumáváno, stala přírodní katastrofa. Namísto toho, aby se hráči v cut scéně dozvěděli, že země je zchátralá, mohou se

o této pravdě přesvědčit při procházení herním světem. Zasazení prostředí je dokonalým příkladem toho, jak příběh ukázat místo vyprávění.

1.6.2.3. Chování NPC

NPC⁴⁰ nefungují jen jako upozornění pro hráče, ale provádí akce, které podporují příběhovou linii a posouvají ji dále. Mohou být také zapojeni do skriptovaného chování, které hráči sděluje povahu herního světa. Rouse používá příklad, kdy se hráč ocitne ve městě, jehož obyvatelé žijí ve strachu z policejních jednotek. NPC zapojeni do skriptovaného chování tak mohou být viděni, jak dostávají tvrdý a nespravedlivý výprask od člena policie.

1.6.2.4. Dialogy

Posledním nástrojem vyprávění ve hře je dialog s NPC během hry. Tento dialog může být veden prostřednictvím rozhovorů hráčů s NPC, kdy si hráči volí odpovědi své postavy na dialog NPC, a sice prostřednictvím výběru z několika odpovědí, nebo napsáním vlastní odpovědi. Dialogy mohou probíhat i neinteraktivním způsobem během hry, kdy NPC mluví s hráčem během hry, a tím sdělují více o příběhu hry. Dialogy mohou vycházet také z počítačových terminálů, ozvučovacích systémů, kazet, rekordérů a dalších zařízení rozmístěných ve světě.

1.6.3. Externí materiály

Externí materiály jsou v dnešní době spíše přežitkem. Běžné byly v 80. letech, kdy se vývojáři potýkali s technologickými limity, především nedostačující kapacitou floppy disků, na které nebylo možné vložit kompletní příběh. Používali proto manuály nebo knihy, aby hráče zasvětili do příběhu. Jednou z takových her byl Wasteland, kdy se hráči na příběhové křižovatce museli řídit instrukcemi ve fyzickém manuálu.⁴¹

1.7. Vypravěč

*„Vypravěč je ústřední prvek narativnosti narativního textu.“*⁴² Prostřednictvím vypravěče jsou sdělovány narativní informace, vypravěč je mluvčím narativní výpovědi.

⁴⁰ NPC je zkratka pro Non-playable character. Jedná se o postavu, kterou hráč neovládá

⁴¹ ROUSE, Richard. *Game Design: Theory & Practice* s. 206-217

⁴² BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. s. 19. ISBN 978-80-87510-17-9.

Existence vypravěče je dána existencí vyprávěného, každý narativ má tedy alespoň jednoho vypravěče. Nicméně definice vypravěče bývá složitá, jak uvádí Jiří Hrabal: „*Pojem vypravěče bývá vymezován velmi úsporně. Zdá se, že jakýkoli širě definovaný pojem vypravěče selhává, jelikož nemůže obstát před rozmanitostí narativní literatury a její neuzavřeností jako celku.*“⁴³ Podle Geralda Prince je vypravěč ten, kdo vypráví a je vepsaný do textu. Marie Ryanová nabízí širší definici a vymezuje vypravěče dle funkcí. První je kreativní, druhá zprostředkující a třetí potvrzující. „*Je-li všemi těmito funkcemi vypravěč obdařen, pak dosahuje plného ‚vypravěčství‘; vypravěč však může být nositelem pouze jedné či dvou z nich.*“⁴⁴ James Phelan a Wayne Booth vypravěče vymezují jako instanci, která přenáší existenty, stavy a události.⁴⁵

Gérard Genette na základě účasti vypravěče v příběhu rozlišuje heterodiegetického a homodiegetického vypravěče. Heterodiegetický vypravěč (někdy se také hovoří o *er*-formě vyprávění) se příběhu neúčastní, sděluje informace o nevyslovených úvahách postav, referuje o jejich úmyslech a motivacích a zná následky jejich činů. Jedná se o tzv. vševědoucího vypravěče. Této vševědouce se ale může zdržet a pouze sdělovat bez komentování a hodnocení. V takovém případě se jedná o vypravěče objektivního.

Homodiegetický vypravěč je postavou v příběhu, a tudíž se jej přímo účastní. U tohoto typu vypravěče se také hovoří o *ich*-formě vyprávění. Stejně jako u heterodiegetického vypravěče, i homodiegetický se dělí na dva podtypy. Vypravěč může být v roli hlavní postavy a sdělovat své pocity, komentáře k událostem, hodnotit je apod. Tento typ nazývá Genette autodiegetickým vypravěčem. „*Současně je však tento typ vypravěče omezený tím, že je pouze jednou z postav: nemůže vystoupit ze svého časoprostoru fikčního světa, může si pouze domýšlet, o čem uvažují jiné postav, proč jednají právě tak, jak jednají, může pouze hádat, co se stane v budoucnu, nemůže to vědět.*“⁴⁶ Druhým typem je vypravěč-svědék, kdy předmět vyprávění nejsou vlastní prožité události, ale události související s jinými postavami.

Do vyprávěného příběhu může vstoupit jeden či více jiných vyprávěných příběhů, které svým rozsahem mohou přesáhnout příběh, ve kterém se vyprávějící postava vyskytuje. Genette proto dále klasifikuje vypravěče na základě roviny vyprávění. Extradiegetický

⁴³ KUBÍČEK, Tomáš; HRABAL, Jiří; BÍLEK, Petr A. *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013. s. 124. ISBN: 978-80-7272-592-25.

⁴⁴ Tamtéž, s. 125. ISBN: 978-80-7272-592-25.

⁴⁵ Tamtéž, s. 124

⁴⁶ Tamtéž, s.130

vypravěč představuje průvodce první výchozí roviny vyprávění, zatímco intradiegetický je postavou v první rovině vyprávění a původcem druhé roviny vyprávění. „*Vyprávění první úrovně bývá někdy označováno jako rámcové vyprávění, do něj je ‚zapašeno‘ vyprávění druhé úrovně (intradiegetické), do něj pak vyprávění třetí úrovně (metadiegetické) a tak by bylo možno pokračovat ad infinitum.*“⁴⁷

Na základě účasti vypravěče a roviny vyprávění Genette zkombinoval předcházející klasifikace do následujících čtyř kategorií vypravěčů:

- Extradiegeticko-heterodiegetický je vypravěčem první roviny, který vypráví příběh, kterého sám není účastněn.
- Extradiegeticko-homodiegetický je vypravěčem první roviny a vypráví příběh, ve kterém je jednou z postav.
- Intradiegeticko-heterodiegetický je vypravěčem druhé roviny, který vypráví příběh, kterého se neúčastní.
- Intradiegeticko-homodiegetický je vypravěčem druhé roviny, který vypráví příběh, v němž je sám jednou z postav.⁴⁸

Podle Daniela Bíny má vypravěč v počítačových hrách redukovanou, nepřímou povahu, jako je tomu v divadelních hrách, nebo si zachovává výraznější a explicitnější podobu v počítačověherních typech. Příběh hry je potřeba před hráčem postupně rozvíjet, aby se tak naplno realizovala jeho hráčská role. V některých hrách, především u žánru RPG, se vypravěč v rámci „*prodramatizovanosti*“ označuje jako dějmistr (termín je zažitý především v oblasti nepočítačových her na hrdiny). „*Dějmistr kontroluje děj především ovládním či hraním vedlejších, epizodních postav. Pro prostředí počítače je tudíž dějmistrovský typ vypravěče zcela ideální, možnosti počítačového programu simulovat libovolný počet postav včetně jejich interaktivního vystupování vůči postavě rozvíjené hráčem jsou prakticky neomezené.*“⁴⁹

Nejstarší a klasický způsob prezentace obsahu v počítačových hrách je podle Vítězslava Praxe er-forma, která umožňuje hráči přistupovat k postavě s odstupem a tím působí objektivněji, jelikož se hráč do postavy nemůže vcítit. Hráč tedy za postavu hraje, ale ne

⁴⁷ Tamtéž, str. 134

⁴⁸ GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method* [online]. Cornell University Press, 1980. s. 248. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://archive.org/>

⁴⁹ BÍNA, Daniel. Hratelné narativy: Počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie, s. 19

z jejího pohledu. „*Er-forma umožňuje hráči přistupovat k postavě zvnějšku, manipulovat s ní jako s vnějším objektem a v průběhu hry ji přesouvat z iniciačního postavení do finálního stavu hry.*“⁵⁰ Postava se stává „vehikulem“ a je potlačena její individualita, což je posíleno v kombinaci se zmnožením postav, typického jevu u strategických her. Vyprávění er-formou můžeme nalézt u plošinových her jako je Trine či Rochard. U ich-formy je příběh prezentován z pohledu jedné z postav. Vývojově je mladší než er-forma, jelikož předpokládá využití perspektivy a překreslování grafické scény, což vyžaduje dostatečný výkon počítačové techniky. „*Ich-forma nabízí daleko větší pocit autenticity, usnadňuje lépe ‚immersion‘ - ponoření se do hry, realističnost herní iluze.*“⁵¹ Tento typ vyprávění se nejčastěji používá v FPS či RPG hrách.

1.8. Fokalizace

Fokalizací se rozumí úhel pohledu, z něhož se na věci díváme a ze kterého je příběh vyprávěn. Sleduje se zde „kdo mluví“ a „kdo vnímá“. Tento pojem zavedl literární teoretik Gérard Genette. Ten kategorizuje focalizaci na nefokalizovanou (nebo také nulovou), externí a interní.⁵²

V narativu s nulovou focalizací představuje dle Genetta klasický narativ, události jsou prezentovány „vševědoucím“ vypravěčem, který má přinášet úplné informace o příběhu. Tato úplná sdělení představují například vypravěče, který ví, na co jiné postavy myslí, jaká událost nastane apod. Jsou to pro nás neběžné informace, jelikož jsme omezeni přítomností v jedinečném časoprostoru a svou percepcí, naše porozumění fikci je utvářeno na základě zkušeností s aktuálním světem.⁵³

U interní focalizace jsou události prezentovány z pohledu jedné či více postav. Interní focalizace se dále rozděluje na fixní (na události je nahlíženo z pozice stále stejné postavy), variabilní (odlišné události jsou nahlíženy z pozice jedné nebo více postav) a multiplicitní (stejně události jsou nahlíženy z pozice jedné či více postav).

⁵⁰ PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: narativní schémata počítačových her*. Průhonice: Litera Proxima, 2010. s. 60. ISBN 978-80-254-4783-3.

⁵¹ Tamtéž, s. 69

⁵² KUBÍČEK, Tomáš; HRABAL, Jiří; BÍLEK, Petr A. *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*, s.150

⁵³ HRABAL, Jiří. *Analýza pojmu focalizace. Naratologická studie* [online]. Olomouc, 2011 [cit. 2024-04-03]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/ctzxcz/?lang=en>. Disertační práce. Univerzita Palackého.

Externí focalizace je charakteristická tím, že prezentované události jsou nahlíženy z pozice uvnitř světa příběhu. Toto ohnisko ale není ztotožněno s žádnou z postav. „Při externí focalizaci se ohnisko nachází v bodě, který je v diegetickém prostoru určen vypravěčem, mimo jakoukoli postavu, čímž je vyloučena možnost jakékoli informace o myšlenkách jakékoli postavy.“⁵⁴

Genette dodává, že celkové dílo se stává kombinací těchto focalizací, jelikož jeden vzorec focalizace se vztahuje na určitý narativní segment, nikoliv na dílo jako celek.⁵⁵ Genettovo pojetí focalizace bylo jinými naratology podrobena kritice a revizím a je mnohými považováno za nedostačující. Z hlediska této práce však není nutné podrobovat focalizaci detailnějšímu zkoumání jednotlivých teorií a názorů literárních vědců, a tak pro analýzu v této práci bude Genettova typologie dostačující.

Z pohledu videoher můžeme nulovou focalizaci naleznout například v real-time strategii *Command & Conquer*, kde hráč nazírá z ptačí perspektivy a může se volně pohybovat po herním prostoru a mít nad ním kontrolu. Ve videohrách se nejčastěji setkáme s externí a interní focalizací. Oba typy jsou si podobné, jelikož v obou případech se jedná o perspektivu postavy. Externí focalizace je typická pro hry, které se snaží udržet hlavní postavu přístupnou každému hráči. Příkladem je hra *Half-Life* a její mlčenlivý hlavní hrdina Gordon Freeman. V tomto ohledu uvádí Jonne Arjoranta odklon videoher od literatury. Ve videohrách existuje přístup k fyzickým akcím postavy, můžeme ji ovládat, ale přesto nemáme přístup k jejímu vnitřnímu, mentálnímu stavu a životu. Arjoranta se domnívá, že tvůrci se tak snaží docílit efektu *tabula rasa*. To znamená, že herní postavy jsou často ztvárněny jako nepopsané listy, aby hráč mohl do postavy volněji promítnout sám sebe. V případě interní focalizace má hráč kontrolu nad svou postavou, která má ale předem určenou roli a vnitřní myšlenkové pochody, které prezentuje slovním popisem, nebo interním monologem.⁵⁶

⁵⁴ GENETTE, Gérard, *Narrative Discourse Revisited*, In: HRABAL, Jiří. *Analýza pojmu focalizace. Naratologická studie*, s. 41.

⁵⁵ GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*, s. 191

⁵⁶ ARJORANTA, Jonne. *Meaning Effects in Video Games, Talk*. In: *Jonne Arjoranta* [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://jonne.arjoranta.fi/2013/meaning-effects-in-video-games-talk/>

1.9. Pojetí času

V teorii vyprávění většina přístupů k času vychází z rozlišení dvou časových rovin, a sice z narativního a diskurzivního času. Za narativní čas je považován chronologický čas, kdy se události staly. Naproti tomu diskurzivní čas může být v různých kontextech chápán odlišně. Při ústním vyprávění je diskurzivním časem čas vyprávění, zatímco u psaného vyprávění se diskurzivní čas dá označit jako čas čtení, jelikož k samotnému aktu psaní nemáme přístup.⁵⁷ Genette tento vztah mezi narativním a diskurzivním časem rozděluje do tří kategorií: pořadí, trvání událostí a frekvence.⁵⁸

Huaxin Wei, docentka vyučující herní design na hongkongské polytechnické univerzitě, nahrazuje diskurzivní čas pojmem, který lze přeložit jako operační čas (v originále operational time). Ve videohrách se hráči věnují více než jen „čtení“, ale také se účastní událostí v příběhu a podílejí se na jeho vyprávění. Význam narativního času se nemění, diskurzivní čas se ale v kontextu her stává komplexnějším a vztahuje se jak k času čtení, tak k času hraní. Operační čas se tak vztahuje k „*běhu hry řízenému jak akcemi hráče, tak autonomními mechanismy hry.*“⁵⁹

Wei při analýze času ve hrách vychází z Genettova rozdělení, kategorii trvání událostí však nahrazuje *rychlostí* vyprávění a zároveň tuto typologii doplňuje o čtvrtou kategorii *rozmazané temporálnosti* (v originále fuzzy temporality) od Davida Hermana, a dohromady tvoří ucelený soubor časových vztahů v narativu. V narativní analýze série Uncharted budu vycházet z rozšířeného konceptu analýzy času od Huaxin Wei, jelikož pro účely této práce je aktuálnější než ta od Gérarda Genetta.

1.9.1. Pořadí

V teorii vyprávění se pořadí událostí týká vztahu mezi pořadím událostí v diskursivním čase a pořadím chronologického sledu v narativním čase. Tradičním narativním nástrojem, jakým se dá manipulovat s pořadím událostí, je tzv. flashback a flash-forward.⁶⁰ Genette pro

⁵⁷ WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique* [online]. Alberta, 2011 [cit. 2024-03-31]. Disertační práce. Simon Fraser University, School of Interactive Arts and Technology. s. 40 Dostupné z: <https://core.ac.uk/download/pdf/56375747.pdf>.

⁵⁸ GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*, s. 35

⁵⁹ WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique*, s. 41

⁶⁰ Tamtéž, s. 42.

tyto nástroje zavádí pojmy analepse a prolepse, kdy analepse označuje flashback a prolepse flash-forward.⁶¹ Analepse je tedy narativní technika, při níž se vyprávění vrátí zpět v čase od aktuálního bodu příběhu, aby představilo události, které se odehrály v minulosti a které mají vliv na současnost. Prolepse naopak označuje úsek narativu, který předvídá danou událost, která se ještě nestala. Prolepse ovšem ve hrách není tak častá jako analepse. Dobrým příkladem využití analepse jsou hry *Prince of Persia: The Sands of Time* nebo *Max Payne*, které prezentují celý příběh prostřednictvím flashbacku. Rozpětí retroverze je důležitou charakteristikou flashbacků. Jak uvádí Wei, většina flashbacků ve hrách má kratší rozpětí, účelem může být například prolnutí vzpomínek a představení příběhu postavy či pozadí událostí.⁶²

Zvláštní a výrazné využití temporálního pořadu událostí, které se v jiných narativních formách nevyskytuje, je použití daného sledu událostí k řešení herní hádanky. Ve hře *Doom* hráč musí najít správnou sekvenci událostí, aby mohl pokračovat dál. Mnoho dobrodružných nebo akčně-dobrodružných her, jako například tituly *God of War* a *Lara Croft*, tedy hry žánrově podobné *Uncharted*, obsahuje hádanky, kdy hráči musí spustit sadu spínačů ve správném pořadí, aby se například otevřela brána a narativní linka se posunula kupředu.⁶³

1.9.2. Rychlost

Rychlost herního vyprávění je vztah mezi délkou trvání událostí v příběhu a délkou hraní hry. Vzhledem k tomu, že rychlost je relativní koncept a nemůže být absolutně měřena, Wei na základě teoreticky Mieke Bal stanovuje pět kanonických temp či dob, které lze použít jako relativní měřítko. Jedná se o scénu, elipsu, shrnutí, protažení a pauzu.⁶⁴

Scéna je nejčastějším tempem ve hrách, zejména v akčních sekvencích. Události se odehrávají v operačním čase stejnou rychlostí jako v čase příběhu.

Při využití elipsy dochází k přeskokování dějových událostí v operačním čase. Elipsou je i běžný herní prostředek teleportace, kdy se hráč přenesení na jiné místo a událost přenosu

⁶¹ GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*, s. 40

⁶² WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique*, s. 42

⁶³ Tamtéž, s. 43

⁶⁴ BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* [online]. 4th ed. University of Toronto Press, 2017 [cit. 2024-03-31]. s. 90. Dostupné z: <https://edisciplinas.usp.br/acessar/>

je přeskočena, nebo také prohlášení „o rok později“, což může být oznámeno formou voice-overu či titulkem na obrazovce.

Jestliže je operační čas události kratší než čas narativní, jedná se o shrnutí. Shrnutí je vhodným nástrojem pro prezentaci a získání informací o pozadí nebo pro propojení různých scén.⁶⁵ Toto tempo se používá, když se v určitém časovém bodě hry odehraje zásadní skok, aniž by byly zobrazeny detaily dění mezi nimi.⁶⁶ Příkladem shrnutí je, když hra zahrnuje časové skoky nebo shrnutí v úvodních sekvencích, aby nastavila pozadí světa a hlavního příběhu, než hráč převezme kontrolu nad svou postavou. Tato technika umožňuje tvůrcům her sdělit důležité informace a kontext v komprimované formě, čímž se posiluje narativní základ hry.

Opakem shrnutí je tzv. stretch, v překladu protažení, kdy událost v operačním čase trvá déle než v narativním čase. Příkladem tohoto prvku je tzv. bullet time, kdy je značně prodloužena doba letu kulky, která je prezentována ve zpomaleném čase, což hráči poskytuje výhodu nad nepřáteli. Tento prvek je použit například ve hře Max Payne nebo Singularity.

Pauza nastává tehdy, když je příběhová událost pozastavena, zatímco se operace soustředí na něco jiného. Obvykle hráč v takový moment nemůže hru ovládat. Toto tempo se ve hrách používá jen zřídka, výjimkou jsou krátké orientační stříhové scény v některých hrách. Ve hře Assassin's Creed II se objeví velmi rychlá cut scéna, která ukáže pořadí míst, která musí hráči navštívit, aby stiskl spoušť předtím, než se vypne časovač. Pauzu ovšem představuje i načítací obrazovka. Tato čistě systémová operace je však často narativizována vložením některých sekvencí nebo titulků na obrazovce.⁶⁷

1.9.3. Frekvence

Frekvence určuje, kolikrát jsou události vyprávěny ve vztahu k tomu, kolikrát se staly. Genette rozlišuje tři druhy frekvence. Událost, která se udála pouze jednou, označuje jako singulární. Pokud se událost stala jednou, ale je vyprávěna vícekrát, jedná se o repetici. Třetím druhem frekvence je iterace, kdy událost, která se stala vícekrát, je vyprávěna jednou.⁶⁸

⁶⁵ Tamtéž, s. 93

⁶⁶ WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique*, s. 45

⁶⁷ Tamtéž, s. 45-46

⁶⁸ GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*, s. 113-116

Repetice je v počítačových hrách častá, ačkoliv je spíše součástí herní mechaniky nežli příběhové linky. Wei rozlišuje čtyři druhy repetice. Nejčastěji je repetice realizována prostřednictvím pravidelného opakování úrovně z důvodu předchozího neúspěchu. Jinými slovy, hráč opakuje daný úsek do té doby, dokud jej nesplní. Zatímco události daného úseku hry se mohou změnit (např. souboje mohou probíhat jiným způsobem), příběhové události zůstávají neměnné. Druhý druh repetice závisí na volbě hráče. Některé hry, především ty spadající pod žánr open-world, umožňují hráči volný pohyb a opakovaný průchod lokací a nabízí různé varianty této opakované sekce, například tím, že nepřátelé jsou rozmístění na jiných místech než při předchozím průchodu danou lokací. Třetí druh repetice rezultuje ze schopnosti hráče vrátit čas. Taková repetice není ve hrách tak častá, ale je možné ji ilustrovat na již zmíněné hře *Prince of Persia: The Sands of Time*, případně na dalších dvou dílech této trilogie, pro které byl tento druh repetice příznačný. Hlavním herním prostředkem byla *Dýka času* (v díle *Warrior Within* *Dýku* nahradil *Amulet času*), která umožnila hráči vrátit čas zpět a vykonat znovu úkon, při kterém hráč předtím selhal. Repetice se také objevuje na úrovni opakujících se aktivit za účelem zlepšení dovedností postavy, a také na úrovni NPC a na jejich věčně opakujících se pohybech a činnostech.

Iterace je většinou realizována skrze verbální naraci, kdy lze stručně shrnout opakující se události nebo činnosti (např. "Zabralo mu tři měsíce, než stroj zprovoznil"). Nejvíce iterací se objevuje ve verbální části herního vyprávění, například ve voice-overu, dialozích a denících.⁶⁹

1.9.4. Polychronie

Koncept rozmazané temporality rozpracoval David Herman, aby rozšířil Genettovu temporální studii, jenž je založena výhradně na vztahu mezi narativním a diskurzivním časem. Pokud události, nebo více událostem, nelze určit přesnou pozici v rámci příběhové časové osy, ztrácí smysl zabývat se vztahem narativního a operačního času. Rozmazaná temporalita vychází z fuzzy logiky (mlhavá logika), která pracuje s multivalentní pravdivostí a je tedy opakem bivalentní logiky, která má pouze pravdivé a nepravdivé hodnoty. Herman odmítá koncept bivalentní temporality, jehož premisou je, že narativní čas je buď určitelný, či neurčitelný. Podle Hermana může být soubor událostí uspořádán čtyřmi způsoby – úplně,

⁶⁹ WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique*, s. 46-47

alternativně, náhodně nebo částečně. V polychronním vyprávění mohou být události nepřesně seřazeny, nebo nepřesně umístěny na časové ose, případně obojí. „*U lineárních her, kde nedochází k žádným příběhovým změnám, protože hráči stále interagují na lokální úrovni, má každá předem napsaná (a nevyhnutelná) příběhová událost jinou pozici na časové ose kvůli individuálnímu tempu hry.*“⁷⁰ Wei konstatuje, že interaktivní vyprávění příběhů je celé polychronní kvůli své více či méně rozmlžené časovosti.

1.10. Narativní struktury

Struktura vyprávění popisuje charakteristiky zápletky, aby bylo možné pochopit, jak je příběh vystavěn. Videohry používají narativní struktury k uspořádání dějových událostí. Vzhledem k povaze zkoumaných her zde představím tři základní narativní modely, které slouží k lepšímu popisu a pochopení narativních struktur.⁷¹

1.10.1. Lineární struktura

Běžným příkladem narativního modelu používaného v počítačových hrách, a to zejména u akčních her, je tříaktová struktura převzatá z literatury, dramatu a filmu. Ta se skládá ze tří aktů. V prvním aktu je nastolen konflikt příběhu a představen hlavní protagonista, Každé jednání vrcholí krizovým bodem, jehož vyřešení pohání děj do následujícího jednání nebo do konečného rozuzlení.

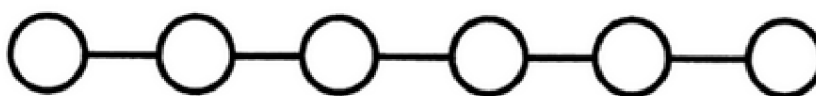
Tento model je dominantním vzorcem pro strukturování vyprávění v komerční kinematografii. Při použití ve hrách se forma ústředního konfliktu často projevuje rekurzivně (tj. struktura se opakuje na různých úrovních časového měřítka). Celkový tříaktový model lze například použít k zarámování herního zážitku jako celku, přičemž hra začíná stříhovými scénami, které představují ústřední konflikt, a dramatický oblouk je dokončen, když uživatel hru dokončí. „*Na této úrovni příběh obvykle není interaktivní, protože prvního aktu, klíčových scén nebo dějových bodů v rámci příběhu druhého aktu a rozehrání důsledků závěrečného*

⁷⁰ Tamtéž, s. 48

⁷¹ STONE, Chris. The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games. *Game Developer* [online]. 2019 [cit. 2024-03-29]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games?ref=blog.filmustage.com>

rozuzlení ve třetím aktu se obvykle dosahuje pomocí cut-scén, sekvencí neinteraktivního, předem renderovaného videa nebo neinteraktivních animačních sekvencí.“⁷²

Ve hrách s lineární příběhovou strukturou je příběh hráči často představen mezi jednotlivými momenty hraní. Hra je považována za lineární, pokud herní možnosti zůstávají relativně stejné po celou dobu hraní, což znamená, že nejsou zavedeny žádné významné alternativy a variace, jakékoliv změny nemají vliv na příběh. Pokud však hráč má hráč k dispozici více způsobů řešení určitého problému, hra není považována za lineární.⁷³ Lineární hry tedy znamenají, že každý hráč zažívá pokaždé stejné události.⁷⁴



Obrázek 1 Lineární narativní struktura

Zdroj: AARSETH, Espen. In: RYAN, Marie. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*. s.368

1.10.2. String of Pearls

Model string of pearls (v překladu řetězec nebo šňůra perel) je podobný lineární struktuře a někdy s tímto modelem bývá zaměňován. Podle Aarsetha v rámci každé perly (nebo také mikrosvěta) existuje více možností, ale na úrovni řetězce či šňůry není na výběr nic. Mezi perlami se nachází „korálky“ jiného druhu, a sice cut scény, které uvozují následující děj.⁷⁵ Příběh je tedy sice vyprávěn lineárně, oproti čistě lineární struktuře ale nabízí hráči volnost, byť omezenou. Hra nabízí menší odbočky v rámci hlavní dějové linky, často v podobě vedlejších úkolů či nepovinných misí, nebo také oblastí umožňující hráči volný průzkum. Po

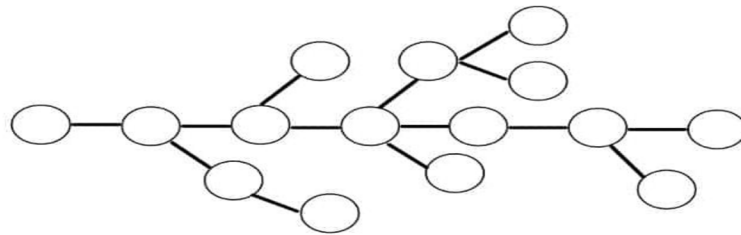
⁷² LINDLEY, Craig. Story and Narrative Structures in Computer Games. *Developing Interactive Narrative Content*: [online]. 2005, s. 16. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://few.vu.nl/~eliens/ct/local/story/sagasnetLindleyReprint.pdf>

⁷³ INCE, Steve. *Writing for Videogames*, s.49

⁷⁴ HEUSSNER, Tobias. *The Game Narrative Toolbox* [online]. Focal Press, 2015. s 147[cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/680733616/The-Game-Narrative-Toolbox>

⁷⁵ AARSETH, Espen. In: RYAN, Marie. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* [online]. University of Nebraska Press, 2004. str. 368 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://books.google.cz/>

dosažení cíle se hráč skrze další neinteraktivní sekvenci přesune po řetězci k další perle. Ve struktuře takové hry se tak střídá cut scéna a herní úroveň.⁷⁶

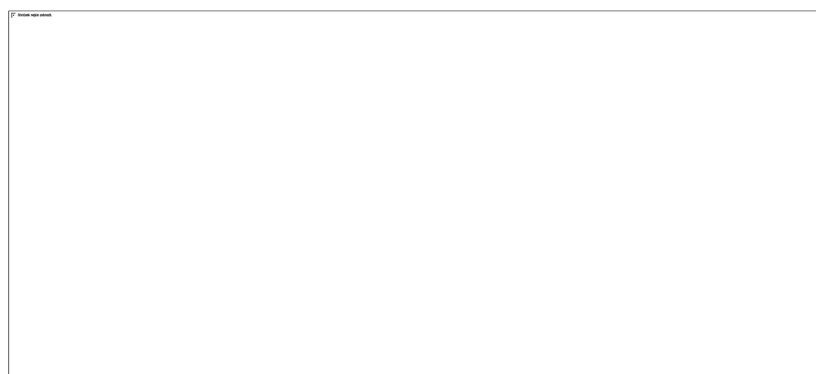


Obrázek 2 Struktura String of Pearls

Zdroj: ALFIERI, Louis. The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives.

1.10.3. Větvená struktura

Vyprávění tohoto typu dává hráči velkou kontrolu, jelikož může ovlivnit způsob, jakým se příběh vyvíjí, jak mohou ostatní postavy s hráčem komunikovat, a dokonce má vliv i na konec příběhu. Pokud je narativ navržen tak, aby reagoval na volby hráče, ať už jde o volby herní nebo dialogové, rozvětňuje se struktura herního vyprávění do více alternativních dějových linií, přičemž rychlost větvení závisí na počtu voleb, které jsou hráči v každém kroku nabídnuty. Jelikož striktní dodržení tohoto modelu by vedlo k nekonečnému množství kombinací, s větvenou strukturou se můžeme setkat většinou v kombinaci s jinými strukturami, jako je například uzlová nebo modulovaná struktura.



Obrázek 3 Větvená struktura

Zdroj: SAHU, Rahul. Day 13 of Game Design - The Flow of the Card Game and The Premise Poster.

⁷⁶ SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design* [online]. Elsevier, 2008 [cit. 2024-03-29]. s. 265. ISBN 978-0-12-369496-6. Dostupné z: <https://www.inventoridigiocchi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

2. Metodologická část

2.1. Vymezení cíle

Předmětem analýzy této diplomové práce je série Uncharted, konkrétně je pozornost zaměřena především na čtvrtý díl série, který bude poté porovnáván se třemi předešlými díly. Cílem této diplomové práce je rozebrat a analyzovat narativní prvky videohry Uncharted 4, specifikovat, jaké narativní nástroje hra používá a následně tyto prvky porovnat s předchozími díly série a zjistit tak, zdali a jakým způsobem se během let postupného vývoje měnilo vyprávění příběhu v rámci jedné herní série. Na základě analýzy a následného shrnutí objevů by se dala vytvořit predikce, jak by se mohla narace akčních dobrodružných videoher vyvíjet do budoucna, a co vývoj v sérii Uncharted znamená pro tento žánr či videoherní průmysl vůbec.

2.2. Metoda analýzy

Na akademické půdě je studium her poměrně novou a stále se rozvíjející záležitostí. Jedná se zatím spíše o soubor poznatků jednotlivých autorů než ucelený obor. Výběr metody analýzy tak může být pro zatím se vyvíjející médium poměrně ošemetná záležitost, jelikož není ustanovena jednotná metodologie a stále probíhá diskuze nad možnostmi různých metod. Vědci jako Espen Aarseth, Lars Konzack nebo Will Brooker se začali zabývat potřebou vytvořit dostatečný teoretický aparát pro analýzu videoher. Brookerova případová studie hry Jetpac poskytuje jednu z prvních šablon a analyzuje prvky instituce, autorství, postav, vyprávění, žánru nebo sociálně-politických konotací a remaků. Studie však nevysvětlila, proč byly zkoumány právě tyto prvky a spíše se zajímala o zkoumání jedné hry než o vytvoření ucelené metody aplikovatelné na jiné hry. Naopak Konzackovým záměrem bylo vytvořit typologii pro analýzu počítačových her, a proto definoval sedm vrstev hry. Mezi ně patří hardware, zdrojový kód, funkčnost, hratelnost, význam, referenčnost a sociokulturní aspekt.⁷⁷ Aarseth oceňuje Konzackův přístup ve třech ohledech. Za prvé slouží jako důkladná analýza konkrétní hry až do posledního detailu. Za druhé jako obecný, vrstevnatý a popisný model her. A za třetí připomíná, jak komplexní a mnohostranné videohry (a zároveň jejich výzkum) jsou. Problém

⁷⁷ CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. In: *Game Studies* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton/

tohoto přístupu ovšem vidí v jeho přenesení do praxe. Přestože jsou vrstvy izolované, všechny se zdají být stejně důležité, ačkoliv podle Aarsetha málokterá hra je zajímavá a inovativní ve všech vrstvách. Analýza by se měla zaměřit na prvky, kvůli kterým je hra zajímavá. Kromě toho by vrstvy neměly být vnímány izolovaně, ale měly by být analyzovány společně, aby dosáhly nejlepšího účinku.⁷⁸ Mia Consalvo také dodává, že „*snaha vytvořit strukturu pro analýzu her je sice cenná, ale vrstvy jako hratelnost v sobě slučují mnoho prvků (například pozice; zdroje; prostor; čas; cíl; překážky; znalosti a odměny/tresty) a nabízí jen málo návrhů, jak tyto konkrétní prvky analyzovat.*“⁷⁹ Konzackova metoda se nejlépe používá jako otevřený rámec, kdy si analytik zvolí jen některé vrstvy, a s těmi pracuje, zatímco zbylým vrstvám nebude věnovat pozornost.

V této práci budu vycházet z postupu, který navrhl Espen Aarseth v článku *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Aarseth definoval tři základní charakteristiky (dimenze) her. Jedná se o hratelnost, herní strukturu a herní svět. Dále vymezil tři hlavní způsoby, kterými lze analyzovat hry. Prvním způsobem je analýza tvůrce, kdy můžeme zkoumat design, pravidla a mechaniky hry například vedením rozhovoru s tvůrci dané hry. Druhou možností je pozorovat hraní ostatních, číst jejich recenze a doufat, že jejich znalosti jsou reprezentativní. Jako poslední způsob Aarseth uvádí analýzu hraním hry samotné. Tento způsob považuje za nejvhodnější, především pak v kombinaci s ostatními způsoby analýzy. Aarsethovým hlavním cílem není objasnění konkrétní metodologie, snaží se ale apelovat na výzkumníky her a upozorňovat je, že hraní samotných her je nezbytné pro jejich analýzu.

Jako základní metodický postup analýzy jsem tedy zvolil vlastní analytické hraní samotných her. Nabízela se také možnost analýzy prostřednictvím pozorování záznamu hraní, ovšem takový postup by nebyl dostatečný. Interakce, přemýšlení a rozhodování o dalším postupu v rámci hraní je neoddělitelnou součástí videoher. „*Pokud jsme hru osobně neprožili, můžeme se dopustit vážných nedorozumění, i když si mechanismy nastudujeme a snažíme se*

⁷⁸ AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Melbourne, Australia DAC conference [online]. 2003, s. 2[cit. 2024-03-31]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis

⁷⁹ CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*

co nejlépe odhadnout jejich fungování. A na rozdíl od studia filmů a literatury nás pouhé pozorování děje do role diváka nepostaví.“⁸⁰

Aarseth si také všímá opakovatelnosti situací. Hra zůstává víceméně stejná, pravidla obdobná, ale herní svět se každoročně zlepšuje (společně s rostoucími rozpočty na vývoj). Odebere-li se herní svět, zůstane stejná kostra hry a nějaký algoritmus. Úspěšná FPS Halo od studia Bungie byla víceméně remakem jejich dřívějšího hitu Marathon, ale s lepší grafikou a vylepšeným enginem. „*Ať už jde o futuristickou sci-fi, středověkou fantasy nebo noir z 20. století, vzorec je stejný: zabít, prozkoumat, ještě jednou zabít.*“⁸¹ Aarseth takový vývoj vidí v důsledku Moorova zákona. Technologický a ekonomický vývoj je faktorem ovlivňující design a posunuje vývoj her kupředu. Hlavním důvodem, proč zaměřím největší pozornost na Uncharted 4 je tedy ten, že existuje předpoklad, že zkoumané prvky byly využity, opakovány, a postupně zdokonalovány díl od dílu, přičemž byly také implementovány i do Uncharted 4 coby posledního dílu, který je z technologického hlediska nejpokročilejší v celé sérii. Bude tak sloužit jako jakýsi vzor pro následnou komparaci s předešlými díly, a také ilustraci, jakým způsobem se v důsledku technologického pokroku měnily a vylepšovaly stávající komponenty a jaký dopad to mělo na výslednou podobu narativní struktury.

Analytické hraní umožňuje výzkumníkovi několik vrstev zapojení. U povrchního hraní analytik několik minut hraje, aby si pouze udělal rychlou klasifikaci a získal "cit" pro hru, ale aniž by se naučil příkazy rozhraní nebo strukturální prvky. Nenáročné hraní spočívá v tom, že se hráč/analytik naučí dost na to, aby ve hře udělal smysluplný pokrok, ale přestane, když onoho pokroku dosáhne. Další vrstvou je částečné, nebo úplné dokončení. U částečného dokončení je dosaženo dílčího cíle nebo řady dílčích cílů. Úplné dokončení je možné pouze ve hrách s jasně vymezeným koncem. K takovým hrám nepatří například Tetris nebo Space Invaders. Opakované hraní a expertní hraní jsou vrstvy, které obvykle následují po úplném dokončení, pokud není herní žánr analytikovi natolik známý, že není nutné se jej podstatně učit a zkoumat jej. Sedmou vrstvou je inovativní hra. Ta se projevuje tehdy, když hráči vymýšlejí zcela nové strategie a hrají hru ne proto, aby vyhráli, ale aby dosáhli cíle takovými prostředky, které ostatní hráči dříve jako takové neuznávali. Aarseth jako příklad uvádí "raketový skok" ve hře Quake, kdy vystřelení rakety směrem k podlaze při skoku vymrští hráče,

⁸⁰ AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*, s. 3

⁸¹ Tamtéž, s. 4

respektive jeho avatara vysoko do vzduchu. Tento prvek můžeme také pozorovat například v online akční hře Team Fortress 2. Podobné příklady inovací lze nalézt ve hrách téměř každého žánru.⁸²

⁸² Tamtéž, s. 6

3. Analytická část

3.1. Zkoumaná videoherní série

Uncharted je videoherní série od kalifornského herního studia Naughty Dog. Hlavní zápletkou je dobrodružství lovce pokladů Nathana Drakea a jeho přátel, kteří cestují po světě a vydávají se po stopách bájných pokladů a ztracených měst, přičemž v cestě za pokladem se pravidelně střetávají s dalšími zájemci o bohatství a svádí boje o holý život. Příběh je zasazen do reálného světa a obsahuje historickou fikci, prvky fantasy a folklóru a staví smyšlené postavy vedle skutečných historických postav a událostí. Žánrově se hra řadí do akčně-dobrodružných her z pohledu třetí osoby. Jedná se o tzv. exkluzivitu, hra je určena pouze pro konzole PlayStation od společnosti Sony. V roce 2022 série ovšem poprvé opustila hranice této konzole a poslední dva díly vyšly v rámci kolekce Legacy of Thieves na PC. První díl série Uncharted: Drake's Fortune vyšel v roce 2007 na konzole PlayStation 3, a během devíti let společnost Naughty Dog vydala další tři pokračování. Uncharted 2: Among Thieves v roce 2009, Uncharted 3: Drake's Deception o dva roky později, a v roce 2016 zakončila dějovou linku kolem Nathana Drakea čtvrtým dílem s příznačným podtitulem A Thief's End. Kromě základních titulů obsahuje Uncharted několik spin-offů, zejména Uncharted: The Lost Legacy z roku 2017 a Uncharted: Golden Abyss z roku 2012, který byl vydán na kapesní konzole Playstation Vita. Série se rozšířila i mimo videoherní svět, včetně románu, komiksově série, komiksově minisérie a celovečerního filmu. Série Uncharted byla obecně velmi dobře přijata, kritiky vysoce hodnocena a zaznamenala komerční úspěch. Do roku 2017 se prodalo více než 40 miliónu kopií. Hry obdržely chválu za propracované kulisy, akční sekvence, grafické a technologické pokroky, scénář, charakterly postav, a nakonec i režim pro více hráčů. Společně s tituly The Last of Us a Crash Bandicoot se Uncharted řadí mezi nejúspěšnější díla od studia Naughty Dog, a výrazně přispělo ke zvýšení váženosti tohoto herního studia.⁸³

⁸³ Uncharted (series). In: *PlayStation Studios Wiki* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: [https://playstation-studios.fandom.com/wiki/Uncharted_\(series\)](https://playstation-studios.fandom.com/wiki/Uncharted_(series))

3.2. Analýza Uncharted 4: A Thief's End

3.2.1. Stručná charakteristika a žánrové zasazení

V roce 2016 vydala společnost Naughty Dog čtvrtý díl série Uncharted, s podtitulem A Thief's End, který uzavírá příběh ústřední postavy Nathana Drakea. Hra vyšla pro konzoli PlayStation 4, později v rámci kolekce Legacy of Thieves i na PC a zaznamenala velký úspěch jak mezi kritiky, tak především mezi fanoušky. Ke konci roku 2016 bylo prodáno téměř 9 miliónu kopií.

V předešlé podkapitole již bylo zmíněno, že Uncharted patří mezi akčně-dobrodružné hry z pohledu třetí osoby. Jak vyplývá z charakteristiky tohoto žánru, hra střídá akční prvky s překonáváním překážek a řešením hádanek, tzv. puzzlů, kterých je ve hře celkově sedm. Překážky v tomto případě tvoří rozmanité okolí, postava šplhá po skalách, římsách a budovách nebo přeskakuje nerovný terén. V poměru k akčnímu pojetí v podobě střílení tvoří běhání a všelijaké akrobatické prvky v Uncharted 4 větší část. Hra tedy vyžaduje od hráče určitou šikovnost, pohotovost a koordinaci tlačítek na ovladači, například když hráč musí rychle přeskočit z padající budovy nebo skály na druhou stranu, zachytit se o další římsu nebo seskočit z příkrého srázu, zachytit se lanem o trám a přehoupnout se na protější budovu či skálu. Vezmu-li v potaz pojetí žánrů od idTech, popsaných v kapitole 1.2., Uncharted 4 také kombinuje prvky logických her, ale zároveň her podžánru stealth. Hra obsahuje momenty, kdy je potřeba, respektive možnost, propížit se za nepřátele a projít střeženou oblastí bez boje, což nepochybně vyžaduje určitou přesnost a plánování.

3.2.2. Příběh

Příběh Uncharted 4 se odehrává tři roky po událostech ze třetího dílu. Hra začíná frenetickou úvodní scénou, ve které Nathan Drake společně se svým bratrem Samem Drakem ujíždí na lodi po rozbouřeném oceánu nepřátelským žoldákům. Jejich loď je po krátké přestřelce potopena. Dávno před událostmi prvního dílu utekl Nathan díky Samově pomoci ze sirotčince, aby o několik let později pátrali po pokladu Henryho Averyho. Ten v 17. století provedl největší loupež v dějinách, tento lup má cenu 400 miliónu dolarů a mladí lovci pokladu jej pochopitelně chtěli získat. Stopy je zavedli do panamského vězení, kde byl vězněn Averyho první důstojník Burnes. Bratři se spojili s bohatým lovcem pokladů a obchodníkem Rafem

Adlerem, který podplatil bachaře Vargase, aby se mohli vplížit do panamské věznice. S jeho pomocí se Nate dostává do věže původního vězení, kde byl Burnes držen. Když Vargas ze starého dopisu zjistí, že trio hledá Averyho poklad, chce také svůj podíl. Nathanovi nezbývá nic jiného než souhlasit. S Vargasovou pomocí se Nate dostává do věže původní věznice, kde byl Burnes držen. Tam ve skrytém otvoru ve zdi nachází starý krucifix. Vargasovi ovšem zalže, že nic nenašel a že je nutné se podívat na historické plány, zdali se někde nenacházela jiná budova staré věznice. Později se setkává se Samem a Rafem. Společně zjistí, že mužem na krucifixu je svatý Dismas, dobrý lotr ukřižovaný po pravici Ježíše Krista. Tato indicie je dovede k myšlence, že se musí vydat do Skotska, kde stojí katedrála svatého Dismase a kde byl Avery naposledy spatřen. Mezitím se ale dostávají do konfliktu s vězněm Gustavem a jeho kumpány, který ukončí Vargas, ale objeví v Nathanově kapse krucifix. Zavede Nathana, Sama a Rafea do své kanceláře a žádá čtvrtinu z celkové hodnoty pokladu. Rafe na takovou podmínku nechce přistoupit, načež mu Vargas začne vyhrožovat. Rafe nakonec Vargase probodne, ten ale ještě stihne výstřelem varovat ostatní bachaře. Při útěku z věznice Sam utrpí střelné zranění a spadne ze střechy dříve než ho Nathan stačí vytáhnout. Rafeovi a Nathanovi se povede utéct, ale oba předpokládají, že je Sam po smrti. Pár měsíců po této události ještě Nathan s Rafem pátrají ve Skotsku po pokladu, ovšem dostávají se spolu do konfliktu a Nate hledání zanechá.

O patnáct let později, během kterých se odehrají události všech třech dílů Uncharted, zjišťujeme, že se Nathan již odmítá hnát za poklady a riskovat svůj život, a tak kariéru lovce pokladů pověsil na hřebík a pracuje pro firmu, která se specializuje na záchranné výlovné operace na lodích, a snaží se žít poklidný život se svou ženou Elenou Fisher. V hloubi duše mu ale dobrodružství chybí. Vše se změní příchodem jeho bratra Sama, o němž se Nathan mylně domníval, že zahynul. Jak mu Sam vysvětlí, byl zachráněn tamními lékaři a po nějaké době utekl díky drogovému bossovi a spoluvězni Hectoru Alcázarovi. Ten, motivován ziskem pokladu, o kterém mu Sam ve vězení vyprávěl, mu dal tři měsíce na nalezení, jinak jej připraví o život. Nathan nevěří, že nějaký poklad existuje, jelikož za celou dobu Rafe ve Skotsku nic nenašel. Sam mu ale poví, že existuje ještě jeden stejný krucifix, který tenkrát našli v Panamě a který se má dražit na aukci v Itálii. Nathan po váhání souhlasí, že Samovi pomůže poklad najít a tím zachránit jeho život. Eleně zalže, že přijal práci v Malajsii a musí odcestovat. Na oné dražbě se bratrská dvojice spojí s Nathanovým přítelem a mentorem Victorem „Sully“ Sullivanem, aby krucifix odcizili. Během aukce natrefí na Nadine Rossovou, vůdkyni

polovojenské organizace Shoreline, a Rafe Adlera, který si Shoreline najal pro hledání Averyho pokladu. Po úspěšné krádeži se trio Nate, Sam a Sully prostřílí skrze ochranku a uniknou do bezpečí. Odhalí, že v kříži se ukrývá vzkaz, na kterém je napsán rok narození, rok úmrtí, latinská věta a nakreslen znak zkřížených mečů. Tyto indicie označují Averyho hrob, který se nachází pohřebišti katedrály svatého Dismase ve Skotsku, což znamenalo, že Rafe celou dobu hledal poklad na špatném místě.

Děj se následně přesouvá do Skotska, kde Nate a Sam otevřou tajnou chodbu pod hrobem Henryho Averyho. V kryptě jsou nuceni vyřešit hádanku, která je nasměruje do jeskyně pod katedrálou. Spletitou cestou plnou šplhání přes skály a boje s nepřáteli se dostanou až ke vstupu do jeskyně. V ní musí vyřešit a překonat Averyho zkoušky v podobě hádanek a pastí, aby se ocitli v místnosti s váhou. Na jedné straně je kříž, na straně druhé je váha vyvážená měděnými mincemi. Nathanova duchapřítomnost se projeví, když prohlédne další Averyho zkoušku a přinutí Sama, aby z váhy odejmul minci. Následně se aktivuje mapa, která vyznačí místo další cesty. Nathan začne tušit, že Avery verboval další piráty, v tom jsou ale bratři konfrontováni Nadine a jejími vojáky, kteří skočí na léčku Sama a jeden z nich odejme kříž z váhy, čímž spustí past, která způsobí zřícení podlahy a Nathan se Samem ve zmatku unikají pryč z katedrály a klesají si cestu skrze nepřátele až k letadlu, kde už čeká připravený Sully. Po odletu ze Skotska se vydávají po stopě, která jim byla zanechána v katedrále a na jedné z měděných mincí. Jejich další zastávkou je sopka v Královské zátocce na Madagaskaru.

Během prozkoumávání široké oblasti Královské zátoky a hledání dalších vodítek naráží na spoustu žoldáků ze Shoreline. V jedné z věží pod vyhaslou sopkou narazí na mapu a zúží oblast hledání na dvě věže v Královské zátocce. Trio se rozdělí, Nathan a Sully se vydávají k první věži, zatímco Sam k té druhé. První věž se nachází uprostřed velkého tržiště nejmenovaného města na Madagaskaru. Po vstupu do věže Nathan se Sullym rychle pochopí, že jsou ve správné věži a podají zprávu Samovi. Po aktivaci jednoho z mechanismů se Nathanovi podaří utrhnout hlavní zvon a celá věž se Sullymu doslova zřítí na hlavu. Po vstupu do podzemí věže však objeví skrytou chodbu, která vede k další hádance. Po spolupráci se Samem Nathan aktivuje mechanismus a získá další indicii, ze které je šokovaný a chce ji sdělit Samovi. Ovšem zjistí pouze, že je Rafe sledoval pomocí GPS v jejich telefonech. Po hektickém útěku z věže a snaze zachránit Sama, kterého se snaží zastavit žoldáci Shoreline, se trio dostane do bezpečí hotelu, kde bratři vysvětlí Sullymu, že další indicie vedou k Libertalii, údajné pirátské osadě u

Madagaskaru. V hotelu Nathana však čeká nemilé překvapení, když je konfrontován s rozzlobenou Elenou, která zjistila pravdu o Nathanově údajné práci v Malajsii a k tomu je šokována skutečností, že má bratra, o čemž do té doby neměla tušení. Po hádce Elena opustí hotel, Nate se rozhodne zůstat a najít poklad a tím pomoci Samovi. Sully se snaží přesvědčit Nathana, aby zanechal pátrání po pokladu a dal přednost Eleně, ale je mu řečeno, že má na ni dávat pozor on a že při hledání pokladu už není potřeba.

Za pátráním po Libertalii se Nathan a Sam vydávají sami, prozkoumávají odlehlé soustroví a hledají stopy, které by vedly k nalezení ostrova, na němž se Libertalie nachází. Posléze tyto stopy nachází, objevují vzdálený ostrov a vydávají se vstříc bájně pirátské kolonii, ovšem Shoreline už je jim v patách. Zde se příběh dostává do bodu, kde v prologu začal. Nathan se po ztroskotání probouzí na pláži a vydává se hledat Sama. Musí svést pár soubojů, aby se s bratrem znovu shledali a skutečně našli Libertalii. Tam nachází důkazy o konfliktu, který v kolonii probíhal. Postupně přichází této záhadě na kloub. V Libertalii proběhla občanská válka mezi zakladateli, mezi které patřil Henry Avery, a kolonisty. Konflikt započal, když si zakladatelé nechali všechno zlato pro sebe a přesunuli jej do opevněné enklávy zvané New Devon. Bratrská dvojice se tak vydává směrem New Devon, cestu jim však zkrájí Rafe a Nadine. Nathan se dozvídá krutou pravdu o jeho bratrovi, který mu lhal o jeho útěku z vězení. Ve skutečnosti Hector Alcázar zemřel při přestřelce v Argentině půl roku nazpět, a byl to právě Rafe Adler, který podplatil pár dozorců z věznice a zařídil Samovi svobodu. Rafe se následně pokusí Nathana zbavit, kulku však schytá Sam do ramene, ale Nathan je shozen z útesu. Nathana, který leží v bezvědomí, najde Elena, která se i se Sullym rozhodla pro svého muže vrátit a podat mu pomocnou ruku. Když Nate nabyde vědomí, poví Eleně celý příběh. Zde se dozvídáme také původ Nathanova jména a celé pozadí příběhu kolem této hlavní postavy. Po útěku ze sirotčince se Nathan a Sam vydali do velkého sídla, kde se údajně měly nacházet osobní věci jejich matky Cassandry. Chlapci se vloupali do domu a pokusili se matčiny věci ukrást. Byli ale přistiženi při činu starou ženou, která zavolala policii. Když se dozvěděla, kdo chlapci jsou, prozradila jim, že jejich matka byla vynikající historička, se kterou spolupracovala, a která se zaměřovala na Francise Drakea. Předala Nathanovi matčin deník a slíbila, že se o policii postará, ale protože byla velmi nemocná, náhle zkolabovala a zemřela. Nathan a Sam ve strachu utekli před policií. Jelikož byli hledaní a na útěku, změnili si své příjmení na Drake, aby tak uctili památku své matky.

Elena pochopí, že nyní jde Nathanovi pouze o záchranu Sama, nikoliv o poklad, a tak se společně vydávají do New Devonu. Tam zjišťují, že také zakladatelé Libertalie mezi sebou začali bojovat. Po vstupu do jedné z místností najdou u stolu ostatky zbylých zakladatelů. Chybí pouze dva, Thomas Tew a Henry Avery. Dozvídají se, že Tew a Avery zbylé pirátské lídry nalákali pod záminkou usmíření se, a u stolu je otrávil, aby tak velký poklad byl jen jejich. Poté, co dorazí do Averyho domu, objeví skrytý vchod do katakomb. V katakombách musí překonávat různé pasti, které tam Avery nastražil proti „zrádcům“. Po úspěšném východu z katakomb nachází hřbitov lodí, na kterém je čeká těžká přestřelka se Shoreline. Po záchraně Sama se všechny čtyři postavy shledají a vydávají se směrem k letadlu, aby z ostrova mohli odletět. To se nelíbí Samovi, který stále touží po objevení pokladu, protože je od něj jen malý kousek. Nathan na první pohled Sama přesvědčí, aby se této ideje vzdal, nicméně poté, co se jejich cesty rozdělí, se Sam vydává směrem k hoře, pod kterou se poklad nachází. Trojice se za Samem vydává, v jednom místě se ale musí znovu rozdělit a Nathan je nucen pokračovat sám. Následuje stopy svého bratra a dostává se do jeskyně pod horou, kde se nachází Averyho loď, na kterou přesunul veškeré své bohatství. Když se dostane k blízkosti lodi, vyposlechne konverzaci mezi Rafem a Nadine, která již odmítá riskovat životy lidí, kteří zůstali naživu a rozhodne se odejít. Rafe ji pod výhrůzkou přinutí dokončit práci, kterou započali. Vydají se k lodi, na ni však spustí další nastražené pasti a dojde k explozi, díky které Nathan může proniknout dovnitř. V podpalubí spatří poklad, ale také Sama v bezvědomí, ležícího pod spadlým trámem. Nathan je konfrontován s Rafem, kterého ovšem odzbrojí Nadine. Upozorní je na mrtvoly Thomase Tewa a Henryho Averyho, kteří se kvůli pokladu zabili navzájem, a všechny poté v podpalubí uzavře. Následuje finální bitva mezi Nathanem a Rafem, kteří se sobě postaví tváří v tvář v šermířském souboji. Nathan uspěje a shodí na Rafea síť plnou zlata. Následně dělem propálí díru do podlahy, aby do podpalubí začala téct voda a mohl tak nadzvednout trám a osvobodit Sama. Oba pak utíkají, respektive plavou, pryč z jeskyně, která se vlivem výbuchů a otřesů začala hroutit k zemi.

Po návratu domů Elena odkoupí firmu, ve které Nathan pracuje a ten se tak stává jejím majitelem. Elena má navíc touhu oživit svůj televizní pořad a nakonec uznává, že život plný dobrodružství potřebuje. Ze Sullyho a Sama se stávají partneři a začínají plánovat své kšeftíky. Následně se příběh posouvá o několik let dopředu, na tropický ostrov, kde nyní spokojeně žije Nathan a Elena společně s jejich dcerou Cassie a psem Vickym. Cassie se shodou okolností

dostane k osobním věcem a předmětům, které její rodiče posbírali na svých výpravách a chce vědět více. Nathan se chvíli zdráhá, ale Elena jej přesvědčí, aby své dceři konečně pověděl pravdu, a tak začne vyprávět o své cestě za objevením El Dorada, tedy o událostech, které vypráví první díl série a které celou příběhovou ságu započaly.

Samotný příběh je v rámci hry rozdělen celkem do 22 kapitol a jednoho prologu a epilogu. Každá kapitola obsahuje úkoly a události, které hráč musí splnit a prožít, aby bylo možné se v příběhu posunout dále. Tyto úkoly reprezentují vyprávěcí jádra. Při každém hraní hráč musí tyto naordinované události odehrát. Jinými slovy, musí projít příběhem tvůrce. V rámci kapitol existují také vyprávěcí satelity, které představují jakési vedlejší volitelné úkoly či události, které hráč může, a také nemusí splnit. Tyto satelity jsou malé a často i nevýrazné, nemají tak dopad na hlavní děj, a vyskytují se jako zdroje v rámci vyprávění ve hře, jak bude více popsáno dále v analýze. Počet vyprávěcích jader a satelitů se odvíjí od velikosti a také délky kapitoly. Délka kapitol je víceméně vyrovnaná, pouze prolog a epilog tvoří velmi krátké úseky s malým množstvím vyprávěcích jader a téměř žádnými satelity. V prologu například žádný satelit nenajdeme. Události v příběhu tvůrce jsou tak neměnné a každý hráč projde stejným příběhem. Pro každého bude ovšem odlišný příběh hráče. Nejen že se každý hráč rozhoduje, jak k dané přestřelce s nepřátelskými vojáky přistoupí a jaký postup zvolí, nebo jestli se na druhou stranu propasti dostane zprava či zleva, ale i v rámci vyprávěcích satelitů bude příběh hráče odlišný. Jiný bude, pokud se vyprávěcí satelity rozhodne objevovat, a naopak jiným způsobem bude příběh hráče interpretován, pokud satelity zcela vynechá. Přičemž hlavní události zůstanou totožné, nicméně interpretace příběhu a znalost příběhového kontextu bude trochu odlišná.

Každá kapitola je rozdělena do několika částí. Po dosažení určitého bodu se jedna část kapitoly uzavře a hráč vstupuje do té druhé. Hráč tento přechod pozná tím, že se do předchozí části kapitoly není schopen vrátit zpět. Jinými slovy, v určitém bodě není možné se v rámci mapy dané úrovně vrátit. Příkladem může být kapitola 10, kdy po vstupu do věže na Madagaskaru již není možné jít do auta a jezdit po mapě. Hra se totiž dostane do další části v rámci kapitoly. Co se týče oblastí, v rámci dějových kapitol se hra přesouvá do různých prostředí. Tato prostředí jsou často rozdělena do rámce dvou kapitol. Příběhové události v Itálii, Skotsku a Madagaskaru do dvou kapitol. Události ze života mladých bratrů Drakeových se také odehrávají v celém příběhu ve dvou kapitolách. Nejvíce kapitol se odehrává na ostrově

a v Libertalii, i když i v rámci pirátské kolonie lze členění na dvě kapitoly také nalézt. Příběh v oblasti New Devonu je rozdělen dvěma kapitolami, stejně tak jako počáteční objevení a prozkoumávání Libertalie se Samem.

3.2.3. Způsoby vyprávění

3.2.3.1. Vyprávění mimo hru

Jediným textovým prvkem použitým ve způsobu vyprávění mimo hru je text s citátem Henryho Averyho hned v úvodu hry, ještě před první stříhovou sekvencí. Jak bylo zmíněno v kapitole 1.6., nejčastějším způsobem mimoherního vyprávění probíhá prostřednictvím stříhových scén. Uncharted 4 není výjimkou. Bezpochyby by se dalo hovořit o tom, že je hra velmi filmovým zážitkem, který může připomínat spíše interaktivní film, což jí zároveň bylo mnohými kritiky vytýkáno. Skládá se z velkého množství cut scén, které budují napětí a posouvají příběh kupředu. V Uncharted 4 je možné pozorovat stříhové scény trojího typu. První typem jsou běžné neinteraktivní stříhové scény, ve kterých hráč ztratí kontrolu nad postavou a nazírá na děj z jiného pohledu. Takové cut scény mají délku i několik minut. Mám-li použít charakteristiku Jamese Newmana, tyto scény uvádějí nebo rámují herní sekvence. Většina těchto sekvencí slouží jako intro pro jednotlivé kapitoly. Na konci kapitoly následuje cut scéna, která příběhovou část uzavírá a zároveň uvozuje kapitolu následující. Tímto způsobem je tak představen příběh, který se bude dále odvíjet a hráč získá představu o tom, co se bude dít, jaké budou jeho další kroky a jakou roli bude hrát následující kapitola v celkovém dění. Ne všechny stříhové sekvence tohoto typu se vyskytují pouze na začátku nebo na konci kapitol. Můžeme je také zpozorovat během průchodu danou kapitolou, čímž posouvají jak události v dané kapitole, tak celkový děj, a ještě více tak umocňují filmový zážitek. Ve hře se tak děje v momentě, kdy je potřeba odprezentovat a vysvětlit souvislejší pasáž a posunout děj kupředu, a zároveň vybudovat napětí. Jako příklad funkce takové sekvence mohu uvést cut scénu v kapitole 10. Ta začíná uvozovací stříhovou sekvencí, která zároveň ukončuje kapitolu 9, a po skončení cut scény se přechází do herní úrovně, ve které hráč setrvá nějakou chvíli. Po příjezdu na určitý bod v rámci kapitoly herní úroveň střídá další neinteraktivní filmová sekvence. Ta ukazuje vojáky Shoreline, kteří se rozmístili po kontrolních stanovištích a jediná cesta k sopce vede přes tyto stanoviště. Klidnější začátek kapitoly je stříhovou scénou přerušeno, sekvencí se v rámci kapitoly uvedou události, které budou následovat a hráč tuší, že poklidná jízda končí a bude následovat boj s nepřáteli. Stříhové

sekvence v Uncharted 4 tak plní funkci hratelnostního katapultu, jak jej popisuje Rune Klevjer. Výše popsaným způsobem tak fungují jako prostředek pro nastolování situace a budování napětí, aby hráče poté vrhli rovnou do akce.

Prostředek hratelnostního katapultu plní i druhý typ stříhových scén, které existují již na herní úrovni. Na rozdíl od prvního typu cut scén jsou značně kratší, často je jejich délka několik málo vteřin. Charakteristické pro tento druh scén je to, že kamera zůstává na stejné pozici, z pohledu třetí osoby, tedy fixována zezadu, nicméně hráč ztrácí kontrolu nad postavou. Tyto sekvence jsou často spuštěny po vykonání určité akce, ať už po iniciaci interakce s předmětem, nebo například skokem přes propast, na římsu nebo budovu. Značně používaným prvkem ve hře je prostředí podléhající zkáze. Během překonávání překážek po vykonání určitého akrobatického úkonu, například skoku na trám, se tento trám začne bortit a postava Nathana padá dolů. V ten okamžik se spustí krátká sekvence, kdy hráč ztratí kontrolu nad postavou a jen sleduje, jak se Nathan snaží zachránit situaci a chytá se dalšího trámu či římsy. Po krátké chvíli se hráč opět ujímá kontroly nad postavou. V kapitole 11 je možné tento prvek pozorovat v momentě, kdy se po vyřešení hádanky začne bortit celá věž. Zatímco Nathan padá dolů, hráč střídavě ztrácí a získává kontrolu nad postavou. Tento typ krátkých cut scén se také objevuje ve spojitosti s interakcí s dalšími postavami. Ve hře se opakují situace, kdy je nutné se dostat například na vyvýšené místo. V takových případech je hráč nucen počkat, až se NPC postava přijde na určitou pozici, aby mohl stisknutím tlačítka spustit krátkou stříhovou scénu, ve které nehratelná postava, která v daném bodě příběhu doprovází hráče, podá Nathanovi ruku a vytáhne jej nahoru, a opačně. Během tohoto procesu hráč opět ztrácí kontrolu nad postavou a sleduje celé dění, stále ale v pozici kamery za zády postavy. Tento příklad byl jeden z mnoha, protože takových interakcí s postavami, ve kterých se spustí krátká stříhová sekvence, je ve hře velké množství. Přejechy stříhových scén jsou navíc tak plynulé, že často hráč ani nezaznamená, že opět může postavu ovládat. Musí být tedy neustále ve střehu. Zvláště v podobných situacích jako v kapitole 11, kdy po převzetí kontroly musí v rychlém časovém sledu vykonat určitý úkon.

Třetí typ stříhové scény je také implementován na herní úrovni, na rozdíl od předchozích variant ale umožňuje hráči určitou participaci, kdy neztrácí úplnou kontrolu nad postavou. Jedná se o quick-time eventy, tedy interaktivní cut scény, ve kterých hráč sice částečně ztrácí schopnost plně ovládat postavu, ale je nucen reagovat na akční podněty,

kterými je tento druh cut scény proložen. Interaktivní stříhové scény jsou v Uncharted 4 realizovány pomocí mačkání tlačítek v určité rychlosti a rytmu. Selhání v podobě nízké intenzity mačkání tlačítka má za následek smrt postavy. Takové quick-eventy jsou přítomny v bojových sekvencích v kapitole 2, 15 a jsou také součástí finálního šermířského souboje s padouchem Rafem v kapitole 22, který se odehrává v útrokách Averyho lodi. Prvek quick-time eventu slouží také k otevírání dveří, zvedání trámů apod. Hráč tedy rychle mačká určité tlačítko, a postava Drakea, v tomto případě většinou ve spolupráci s NPC postavou, zvedá těžký trám nebo odsouvá různé objekty, aby mohla projít dál. Poslední dva druhy cut scén neslouží k vyprávění příběhu jako takového, ale budují napětí, svým způsobem zdůrazňují důležitost daného okamžiku a napomáhají k intenzivnějšímu zážitku z hraní a pocitu, že hráč není jen pouhým pozorovatelem, ale je součástí hry.

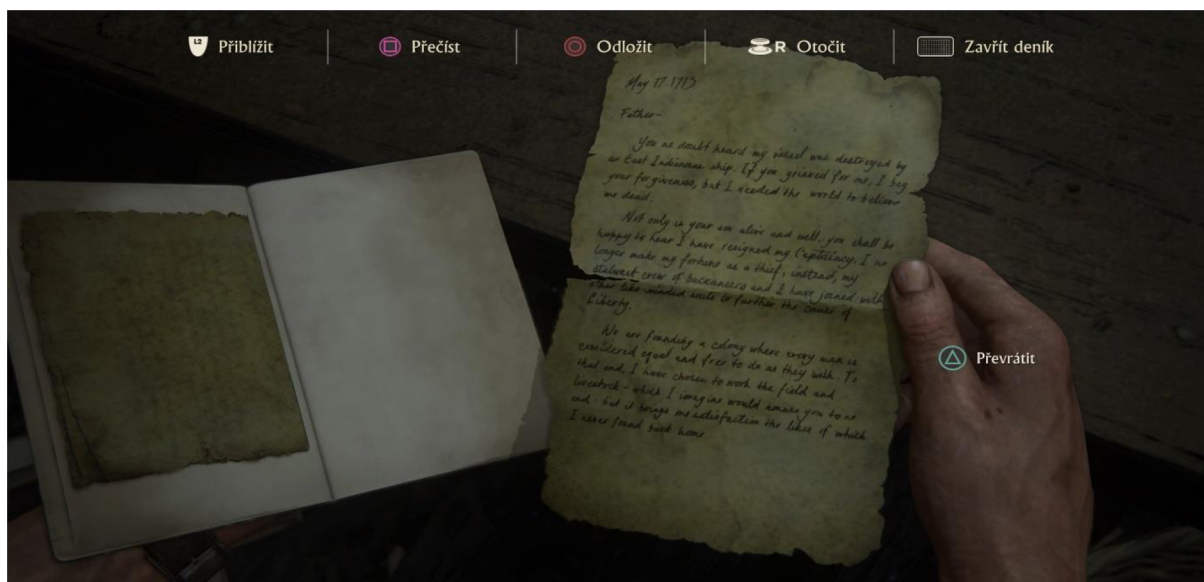


Obrázek 4 Quick-time event v souboji s Rafem

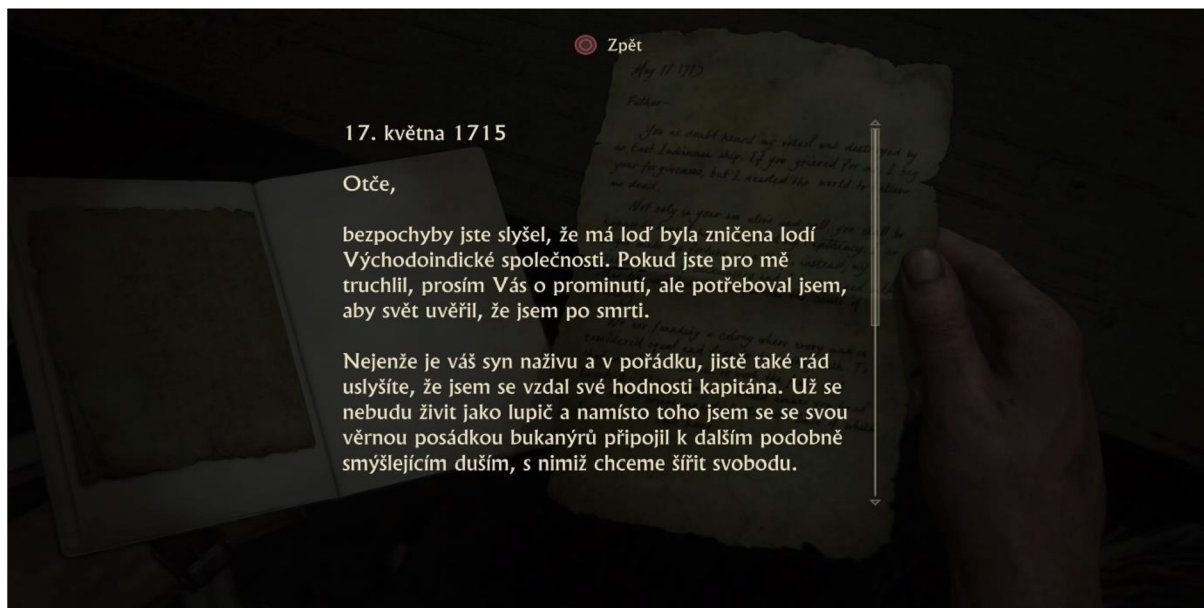
3.2.3.2. Vyprávění ve hře

Vyprávění ve hře je realizováno především prostřednictvím textu a interakcí s NPC. Formu textu v tomto případě představují dokumenty, dopisy, deníkové zápisy nebo také časopisy či fotky, které jsou k nalezení na různých místech v průběhu hry. V herním světě hráč narazí i na nápisy na zdech či cedulích. Například v kapitole 15 je v místnosti, která měla být původně pokladnicí, na obrazech pirátů napsáno slovo zloděj, což v rámci příběhu a kontextu událostí může hráči naznačit, co se na daném místě tehdy stalo a kdo hrál v přesunutí pokladu

roli. Zajímavým způsobem užití textu je v kapitole 11 při řešení hádanky, kdy Sam pošle Nathanovi SMS zprávu, ve které mu pomáhá přiřadit piráty k jejich znaku, aby tak hráč byl schopen vyřešit puzzle a postoupit dále. Na fotky je možné narazit například v kapitole 4, konkrétně v Nathanově domě. Pokud hráč projde do ložnice, na nočním stolku objeví fotoalbum z Nathanovy svatby, které si může prohlédnout. Více fotek je možné nalézt v epilogu, když se Cassie prochází domem na pláži a objevuje fotoalbum, ve kterém se kromě svatebních fotek, jež byly k vidění v kapitole 4, objevují i fotografie s Cassie. Kromě fotoalba narazí i na fotografie Sullyho a Sama nebo na časopis, ve kterém se objevila na titulní straně. Častým textem v rámci vyprávění ve hře, na který hráč může narazit, jsou dopisy či jiné textové zdroje. Dopisů od původních obyvatel, respektive lidí, kteří se v konkrétní oblasti vyskytovali, je dohromady k nalezení 23.

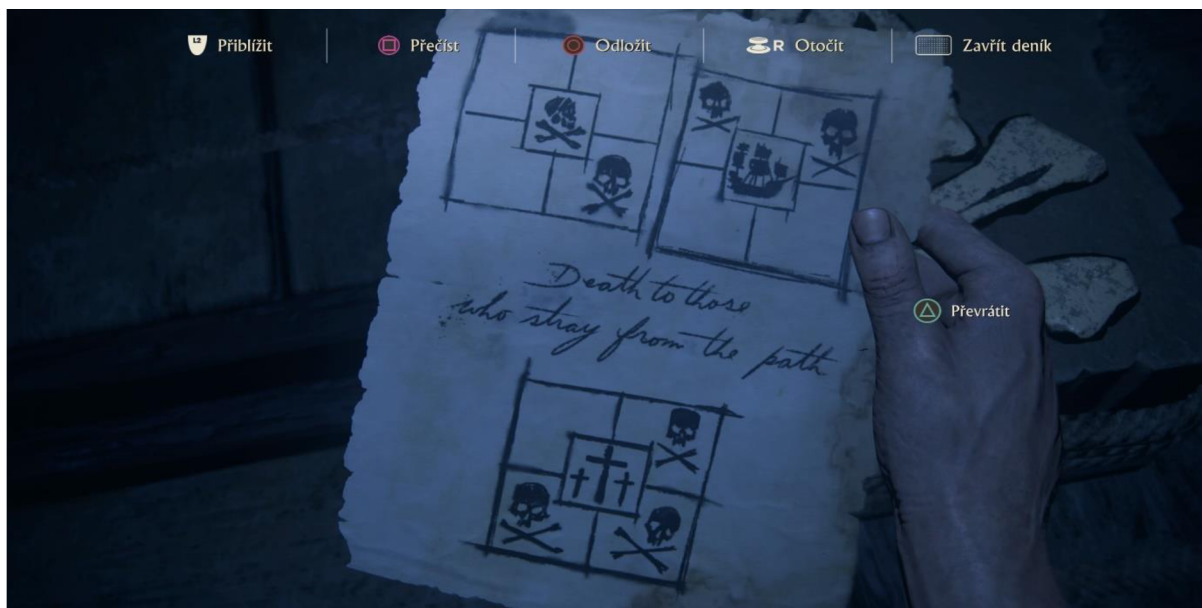


Obrázek 5 Dopis nalezený v Libertalii



Obrázek 6 Text dopisu

Je nutné podotknout, že pro nalezení většiny dokumentů musí hráč vynaložit úsilí a prozkoumávat větší či menší oblasti, jelikož jsou rozeté různě po světě, v závislosti na daném prostředí. Mohou být ukryté v roklích, ve skrytých nebo nenápadných částech oblasti či umístěné na nábytku v místnostech, které je potřeba prohledat. Nutnost prozkoumávat okolí naznačuje, že tyto texty nejsou pro příběh zásadní. Poskytují hráči více informací o dané oblasti a pozadí událostí, které se staly a tím rozšiřují a objasňují kontext celého příběhu. Nicméně ať už hráč tyto texty hledá, či nikoliv, příběh se tím nemění. Skutečně jde pouze jen o rozšíření informací, které jsou podávány. Výhodou je, že Nathan si tyto nalezené texty ukládá do svého deníku a hráč si je tak kdykoliv může znovu přečíst. Existují však textové zdroje, které v rámci příběhu nelze minout a slouží k vyřešení hádanek. Příkladem může být nákres v dopise v kapitole 20, bez kterého by hráč nepřešel přes Averyho past, v podobě vybuchující podlahy, na druhou stranu.



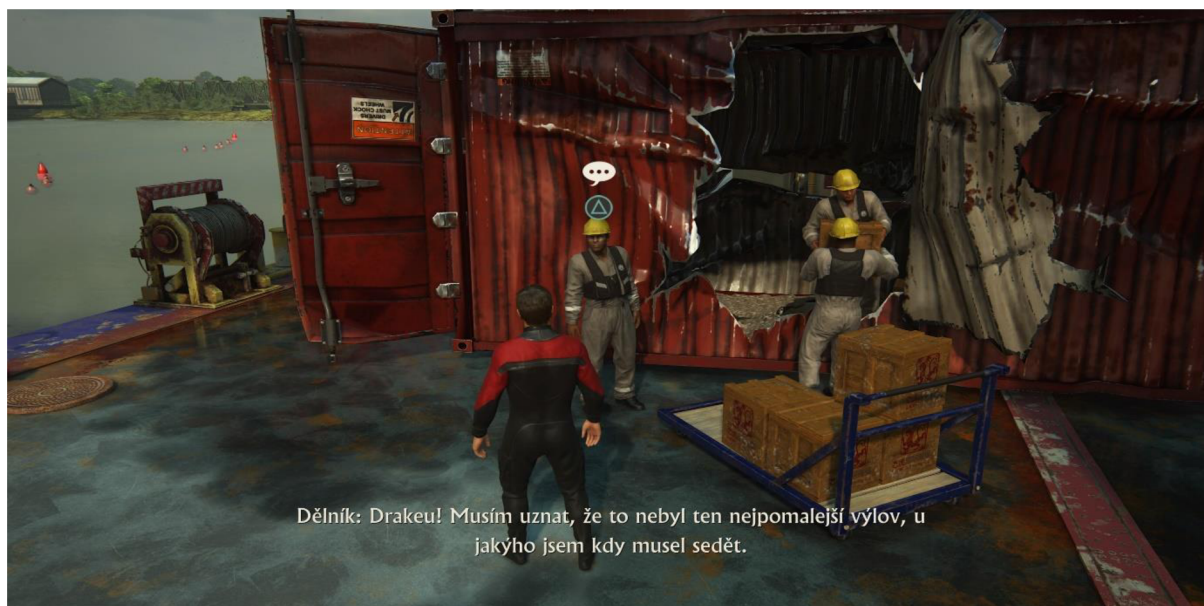
Obrázek 7 Papírový nákres pro vyřešení pasti

Jak bylo uvedeno v teoretické části práce, v rámci prostředí vypráví prakticky každá hra. Hráčův průzkum herního světa vede k zjištění, co se na konkrétním místě mohlo stát. V *Uncharted 4* zasazení prostředí v rámci vyprávění je nejlépe vidět na příkladě Libertalie. Namísto toho, aby se hráč ve stříhové scéně dozvídal, že se na daném místě odehrála bitva a pirátská kolonie byla opuštěna a zničena, přesvědčuje se o tomto faktu procházením skrze bojiště posetém ostatky kolonistů nebo objevováním opuštěných zchátralých budov.

Zapojení NPC postav do interakcí jak s hráčem, tak s okolním světem, je jedním z klíčových prvků vyprávění v *Uncharted 4*. Jsou to další hlavní postavy, jmenovitě Sam, Elena a Sully, které s Nathanem prochází jednotlivými kapitolami a interagují s prostředím, pomáhají mu v boji s nepřáteli a plní společně dílčí cíle v rámci jednotlivých kapitol. Aby hráč mohl vůbec postoupit dál, je kooperace s NPC nutná. Nehratelné postavy v rámci herní úrovně iniciují akce a interagují s prostředím tím, že například zatáhnou za páku, která otevře dveře, dostanou se na místa, odkud shodí bednu, po které Nathan může vylézt nahoru, jsou Nathanovi nápomocní při řešení hádanek nebo svou aktivitou umožní Nathanovi překonat určitou překážku. Bez jejich akcí by se hra neposunula dál.

NPC fungují v rámci vyprávění také jako rádci. Poskytují hráči návod, jak dále postupovat. Kupříkladu v kapitole 2 bachař Vargas navádí Nathana po chodbách panamského vězení. Zahne-li hráč špatně, Vargas jej upozorní, že touto cestou jít nesmí. Tento příklad je

jeden z mnoha. Postavy obecně svým způsobem Nathana úkolují a navádí jej na místa, na kterých se spustí skript, poskytují mu rady, kudy se má vydat nebo kde a jak vyšplhat na určité místo. Při hádankách potvrzují správnost hráčova postupu a pokud si hráč neví nějakou chvíli rady, je tzv. zaseklý na místě, poskytnou mu stručnou a malou radu, jak by mohl konkrétní puzzle vyřešit. Neméně důležitým nástrojem jsou dialogy postav. Ty probíhají nezávisle na vůli hráče, ovšem v Uncharted 4 se objevuje i interaktivní způsob konverzace. V průběhu hry má hráč možnost aktivovat celkem 36 volitelných konverzací. Jedná se většinou jen o krátké poznámky, které mezi sebou postavy prohodí. Tyto promluvy se týkají pocitů postav, nebo jejich postřehů k dané situaci.



Obrázek 8 Ukazatel volitelné konverzace

V kapitole 4 a 6 hra ve stříhové scéně nabízí výběr mezi třemi dialogovými možnostmi. Ve čtvrté kapitole je reakce Eleny totožná na jakoukoliv variantu, oproti tomu reakce Sama je unikátní ke každé zvolené variantě. Stejně tak jako reakce postavy Nadine v šesté kapitole.



Obrázek 9 Dialogové možnosti

Pravděpodobně největší míra interaktivity v rámci dialogu se objevuje v kapitole 14. Hráč nejprve musí volitelnou konverzaci aktivovat, následně se spustí stříhová scéna. I když není možné si zvolit repliku, kterou Nathan pronese, hráč má i přesto možnost volit mezi ukončením konverzace, nebo jejím pokračováním. V kapitole 10 je možnost během průzkumu Královské zátoky na Madagaskaru vyposlechnout dialogy Nathana, Sama a Sullyho, jestliže hráč stráví nějaký čas prozkoumáváním a ježděním po dané oblasti. Tyto dialogy se aktivují v momentě, kdy hráč objeví místo, které se dá více prozkoumat nebo u kterého je potřeba provést určitou akci. Příkladem může být objevení studny nebo skrytého průchodu za vodopádem. V obou případech hráč vyposlechne dialogy postav unikátní dané situaci, o které by ovšem přišel, kdyby dané místo neobjevil a vydal se přímo po vytyčené příběhové trase. V dialozích Sam a Sully vypráví o svých zážitcích a vyplňují tak prázdný a hluchý prostor během jízdy autem. Zároveň se tyto dialogy přeruší pokaždé, když Nathan vystoupí z vozu. Po nastoupení zpět do auta postavy v konverzaci navážou tam, kde skončili. Zároveň dialogy s NPC neprobíhají pouze tváří v tvář, ale také pomocí vysílačky, když se postavy rozdělí, jako tomu je kupříkladu ve Skotsku v kapitolách 8 a 9.

3.2.4. Vypravěč a fokalizace

V Uncharted 4 hráč prochází událostmi jako postava Nathana Drakea. Ten je v pozici autodiegetického vypravěče, má svou vlastní osobnost, sděluje své pocity, komentuje a hodnotí události. To pomáhá a umožňuje hráči se do postavy vcítit, posuzovat její vlastnosti a

vidět svět jejíma očima. Hráč vnímá postavu ze třetí osoby, ta se také zapojuje do konverzací s NPC postavami a je celkově začleněna do dění a hraje aktivní roli, ačkoliv hráč nemá možnost tyto konverzace ovlivnit, jak již bylo řečeno. Hra tedy vypráví skrze ich-formu. V souvislosti s dalšími postavami je možné zde použít pojem dějmistr, který kontroluje a vypráví děj ovládáním těchto vedlejších nehratelných postav. V konverzacích NPC vypráví jak o sobě, tak o jiných postavách, například v kapitole 10 se takových konverzací vyskytuje větší množství. Ve hře je tedy použit i druhý typ homodiegetického vypravěče, a sice vypravěč-svědka.

V hratelných pasážích je zde uplatněna interní fokalizace. V kapitole 5 se hráč ujme kontroly nad postavou Sama, kdy je v rámci hratelného flashbacku vyprávěno, jak Nathanův bratr utekl z panamské věznice. Namísto pouhého převyprávění v rámci stříhové scény tak celou událost hráč přímo prožije ze Samovy perspektivy. V epilogu se hráč ujímá kontroly nad Nathanovou dcerou Cassie. Všechny postavy mají svou vlastní osobnost a hodnotí a komentují události svým vlastním stylem. Dá se tedy prohlásit, že ve hře je tedy využita variabilní interní fokalizace. Ve stříhových scénách interní fokalizace přechází v externí. Pomocí ní jsou realizovány takové stříhové scény, ve kterých se odpojujeme od postavy a sledujeme dění zvnějšku. Veškerá narace v těchto scénách je realizována skrze dialogy postav, hráč nemůže do dění nijak zasahovat a nemá přístup k vnitřním myšlenkám postav.

3.2.5. Pojetí času

3.2.5.1. Pořadí

V Uncharted 4 můžeme pozorovat střídání chronologického a retrospektivního vyprávění. Hra v určitých momentech hojně pracuje s analepsí, tedy flashbaky. Dá se říci, že polovina hry je vyprávěna ve flashbacku. V prologu hry je hráč ihned vržen do akce, až na konci kapitoly 12 se hra vrátí do aktuálního bodu příběhu, ze kterého v prologu odstartovala, a dále jsou události vyprávěny chronologicky. Zajímavým prvkem je flashback ve flashbacku v již zmíněné kapitole 5. Po čase se prvek analepse opět objeví, celá kapitola 16 je retrospektivní a odehrává se ve flashbacku, ve kterém se po čtyřech dílech dozvídáme původ a kořeny hlavní postavy, a také počátky celé zápletky Uncharted 4. Následně se hra vrací zpět do aktuálního bodu dění a chronologickému uspořádání událostí.

Použití správné sekvence událostí je možné pozorovat během řešení hádanek. K úspěšnému vyřešení hádanky a postupu vpřed může být vyžadována posloupnost akcí. U

první hádanky ve věžní cele v kapitole 2 je nutné nejprve prozkoumat symbol, aby Nathan z dopisu vyřešil význam ostatních symbolů nakreslených na zdi. Ne u všech hádanek a událostí je ale nutné provést určitou akci, aby se zpřístupnila možnost dalšího postupu. V kapitole 20 je možné okamžitě přijít k soše rytíře a provést interakci, načež se spustí stříhová scéna, kdy se Eleně podaří otevřít tajný vchod do tunelů pod Averyho domem. Ve většině případů nezáleží, v jakém pořadí a jakým způsobem hráč dospěje k úspěšnému vyřešení puzzlu. V kapitole 9 hráč musí seřadit tři kříže na kamenných otočných kolech ve správném pořadí, ale nezáleží na tom, jak a v jakém pořadí tato kola otočí způsobem, který by odpovídal potřebnému postavení křížů. Tento puzzle se dá vyřešit během čtyř pohybů kol, ke stejnému výsledku se však dá dojít různými kombinacemi otáčení těchto kamenných kol. Naopak u puzzlu v kapitole 11 musí hráč rozezvonit zvony symbolizující znamení horoskopu v jasně daném pořadí, v opačném případě nebude řešení hádanky úspěšné a hráč bude nucen začít znovu.

3.2.5.2. Rychlost

Nejčastějším narativním tempem je scéna, jako tomu bývá u většiny vizuálních vyprávění. Události, které se odehrávají v operačním čase jsou stejné jako v čase příběhu. Druhým nejčastěji užívaným tempem ve hře je elipsa. Ta slouží k přeskočení dějových událostí, kdy se postavy přesouvají z jednoho místa na druhé. Typicky je tak ve hře vidět skok z Itálie do Skotska, odtud do Madagaskaru a tak dále, aniž by byl ukázán nebo popsán přesun do těchto lokalit. Elipsa je použita také po kapitole 2, kdy se na obrazovce objeví text „o 15 let později“ a hra se přesune do kapitoly 3.

Tempo shrnutí se ve hře vyskytuje během scény úvodních titulků, ve které se pomocí jednoduché animace vykreslují statické kreslené obrázky zobrazující události předchozích dílů. Tato krátká sekvence zhruba do minuty shrnuje hlavní události, které se staly během několika let. Další tempo shrnutí se objevuje v kapitole 5, ve které Sam shrnuje události během útěku z vězení a doby, kdy byl pryč. Jedna hratelná kapitola a stříhová scéna tak pokrývá události, během kterých ale v příběhovém čase uplynulo 15 let. Stejný princip je uplatněn v kapitole 16, kdy Nate vypráví Eleně o tom, jak se Samem získali deník své mámy a začali nosit příjmení Drake.

Kanonické tempo protažení se ve hře prakticky nevyskytuje. Výjimku tvoří kapitola 20, kdy se Nathan s Elenou prodírají tunelem pod Averyho domem a cestou narazí na mumie, které při kontaktu s loučí začnou vybuchovat. V momentě, kdy se hráč s mumii setká poprvé a zapálí je, se na obrazovce zobrazí text s návodem, jakou kombinaci tlačítek, respektive páček, musí hráč zmáčknout, aby uskočil. Zároveň se čas na pár vteřin zpomalí, aby měl hráč možnost reagovat. Operační čas tak trvá déle než čas narativní. Následně hráč postupuje tunelem a narazí na další mumie, tentokrát se výbuchům vyhýbá v reálném čase a ke zpomalení již nedochází.

Jestliže nebudu počítat možnost zastavit hru, tzv. pause menu, a načítací obrazovku, tak se tempo pauzy ve hře taktéž téměř nevyskytuje. Jediný moment, kdy můžeme pauzu pozorovat, je v kapitole 7, kdy se Nathan snaží uniknout po krádeži kříže svatého Dismase. Po seskočení na jednu ze střech se hra na malý moment zastaví, aby formou stručného textového tutoriálu představila hráči ukazatel bdělosti nepřítele, který se aktivuje v případě, snaží-li se hráč projít oblastí bez povšimnutí a upoutá pozornost nepřítele. Po několika vteřinách se hráč opět ujímá kontroly nad postavou.

3.2.5.3. Frekvence

V Uncharted 4 jsou události prezentovány singulárně. Hráč prochází příběhem a úkoly plní pouze jednou. To ovšem neznamená, že se ve hře nic neopakuje. Repetice je naopak častým prvkem, se kterým Uncharted 4 pracuje. Prvním druhem repetice, který je typický pro videohry, je procházení a opakování dané oblasti či úkonu do té doby, než hráč uspěje. Ve hře se tak děje nejčastěji po úmrtí postavy nebo při selhávání během akrobatických úkonů, které nemusí nezbytně vést ke smrti Nathana, ale pouze k nutnosti vrátit se na určité místo a pokusit se znovu o překonání překážky. Přestože se způsob vyřešení daného úseku může změnit (opakovaný boj s nepřítelem nebude nikdy totožný jako boj předcházející), princip zůstává stejný, tedy opakovat úroveň do doby, než se podaří uspět a hráč tak pokročí kupředu. Druhý typ repetice je možné nalézt u stacionárních postav, které stále dokola opakují své činnosti. Taková repetice se vyskytuje ve třetí kapitole, nebo ještě lépe v jedenácté kapitole na tržišti na Madagaskaru. NPC v podobě místních obyvatel mají určenou svou roli a chovají se podle naskriptovaného scénáře. Některé postavy jen stojí u stánků a prohlíží si zboží, některé stojí v hloučku a konverzují, další se pak po tržišti pohybují po vytyčené trase. Za repetici by se dal považovat i pohyb nepřátelských vojáků během stealth pasáží. NPC mají určené své místo a

omezenou trasu, po které se pohybují. Hráč má tak možnost nastudovat jejich chování a podle toho přizpůsobit svou strategii, aby nepozorovaně prošel dál. Tento skript určené trasy se přerušuje ve chvíli, kdy hráč jakýmkoliv způsobem na sebe strhne pozornost nepřátel, a ti tak svou vytyčenou oblast pohybu opustí. Na globální úrovni existuje po dokončení hry možnost opakovat určitou kapitolu či dokonce konkrétní střetnutí.

3.2.6. Narativní struktura

Struktura vyprávění Uncharted 4 se svým pojetím od předchozích dílů série lehce odlišuje. Po opakovaném průchodu hrou a jednotlivými pasážemi jsem došel k závěru, že hra uplatňuje model string of pearls. V teoretické části jsem uvedl, že tento model bývá někdy zaměňován s lineární strukturou a je chápán jako jedno a totéž. I přestože je příběh hry vyprávěn lineárně, události jsou od začátku do konce určeny a hráč nemůže příběh ovlivnit, hra nabízí částečnou volnost pohybu po herním světě a menší odbočky z dějové linky. Tyto odbočky nepředstavují vedlejší mise jako takové, nýbrž malé volitelné úkoly. Jak vyplývá z analýzy, ve hře je možnost hledat poklady, deníkové zápisy, nacházet dopisy nebo vyhledávat a účastnit se volitelných konverzací. Tyto složky podávají rozšiřující informace o celkovém ději a k jejich nalezení je většinou nutné opustit naordinovanou trasu, k čemuž také slouží otevřené oblasti, ve kterých je možné se volně pohybovat. Tato míra volnosti v jinak lineární struktuře děje odpovídá charakteristice narativního modelu string of pearls. Na základě počtu vyprávěcích jader a satelitů by se dala usuzovat míra pohybu. V podkapitole 3.2.2. jsem uvedl, že některé kapitoly obsahují více vyprávěcích satelitů než ostatní. Jedná se převážně o ty na začátku hry, mezi které patří prolog, kapitoly 1, 5 nebo 7. Téměř žádné satelity nejsou k vidění ani ke konci hry, v kapitolách 19, 21 a 22 a v epilogu. Tyto kapitoly jsou víceméně velmi lineární a hráč se pohybuje v užším koridoru, bez možnosti vybočit pryč ze stanovené trasy a hledat sběratelské předměty a příběh rozšiřující textové zdroje. Na druhé straně v kapitolách 10 a 12 je hráči nabídnuta největší svoboda co se týče volného pohybu a prozkoumávání světa. V kapitole 10 během příběhové části na Madagaskaru se hráči naskytá možnost volného pohybu v otevřené oblasti, byť stále ohraničené. Stejná možnost se vyskytuje i v kapitole 12, kdy Nathan se Samem prozkoumávají soustroví a hráč tak může jezdit lodí od ostrova k ostrovu a hledat sběratelské předměty v podobě pokladů, dopisů či deníkových zápisů, jejichž smysl byl popsán v podkapitole, která se zabývala vyprávěním ve hře. Jak již bylo řečeno, model string of pearls poskytuje hráči relativní volnost, ovšem stále se jedná o lineární

uspořádání událostí a možnosti konání mimo hlavní děj jsou omezené. Průzkum otevřených oblastí tedy nezabere tolik času a hráč je nucen se navrátit k hlavní dějové lince, jelikož už není co dál prozkoumávat a neexistuje možnost, jak příběh dále rozvíjet nebo větvit. Princip string of pearls je v Uncharted 4 tedy takový, že ony perly představují jednotlivé kapitoly, které obsahují příběhová jádra a satelity uvnitř těchto kapitol. Dalo by se říci, že perel je tedy 22, o dvě více budu-li počítat prolog a epilog. Hra se poté z jedné perly prostřednictvím stříhové scény přesune po „korálku“ k další perle. Jinými slovy, z jedné kapitoly do druhé. Rozhodne-li se hráč sejít z předem určené cesty a plnit úkoly nad rámec vyprávěcích jader, tedy svým způsobem objevovat vyprávěcí satelity, dříve nebo později bude sveden zpátky na dějovou linku, kterou tak či tak musí absolvovat. Události v příběhu a jejich konečné vyústění ovlivnit nemůže. Jedinou věc, kterou hráč může ovlivnit a na kterou bude mít jeho volba reálný dopad, je podoba fotky, kterou si Sam a Nathan coby mladíci pořídí v kapitole 16, když se vloupají do domu Evelyn. Hráč má v domě omezenou volnost pohybu a může prozkoumávat všelijaké předměty. Postupně je schopen interagovat s brněním, které se v domě nachází. Po interakci s těmito předměty si Nathan může nasadit vikingskou, samurajskou nebo římskou helmu. Je zde také možnost, že hráč nebude prozkoumávat dům a Nathan se vyfotí bez helmy. Tuto fotku pak objeví v epilogu Cassie. Na základě hráčových rozhodnutí a interakcí se Nathan na fotce objeví buď s konkrétní helmou, nebo bez helmy. Zajímavostí je, že s touto konkrétní fotkou může hráč v kapitole 4 interagovat, respektive je mu dána možnost si ji prohlédnout. V té době ještě ale netuší, o jakou fotku se jedná, z tohoto důvodu je také zastrčená v deníku, její finální podoba bude určena až po rozhodnutí hráče v kapitole 16, a tak Nathan fotku z deníku nevytáhne a odmítne možnost se na fotku podívat. Ačkoliv se jedná jen o malou drobnost, která nemá na příběhové události žádný vliv, i tento prvek značí, že hra není čistě lineární a můžeme její výstavbu příběhu označit jako model string of pearls.

3.3. Analýza Uncharted: The Drake's Fortune

3.3.1. Stručná charakteristika

První díl série s podtitulem The Drake's Fortune vyšel v roce 2007 pro konzole PlayStation 3. V rámci propagace čtvrtého dílu byly první tři díly série v roce 2015 remasterovány společností Bluepoint Games a vydány pro konzole PlayStation 4 v kolekci s názvem Uncharted: Nathan Drake Collection. Remasterované verze se od těch původních vyznačují vyšším rozlišením, lepším nasvícením, kvalitnějšími texturami a modely, dvěma novými obtížnostmi a celkově vylepšenou technickou stránkou věci. Analýza této hry proběhla hraním remasterované verze na konzoli PlayStation 4.

Hra kombinuje prvky akčních a dobrodružných her a implementuje do hry i složky puzzle her a stealth. V tomto ohledu se od čtvrtého dílu neliší. Aspekt prvků stealth je zde ale potlačen. Ve hře sice existuje možnost zlikvidovat nepřítel nepozorovaně, ve všech průchodech hrou se mi ale stalo, že přišlo rychlé odhalení a nepozorované plížení přešlo do akčního střílení. Systém plížení a nepozorované likvidace nepřátel v tomto díle není ani tak rozpracován. Nižší je i počet hádanek. Nebudu-li počítat hledání správné cesty, hráč za celou hru řeší tři puzzly. V porovnání s Uncharted 4 je v tomto díle výrazně větší podíl akčních střílečích pasáží. Zatímco ve čtvrtém díle větší část hry tvořilo šplhání a překonávání překážek a řešení hádanek, v Drake's Fortune dominují přestřelky a boj s nepřáteli. Tyto boje probíhají v rámci celé kapitoly. Po zlikvidování nepřátel hráč často ujde sotva pár metrů a čelí další nepřátelské vlně.

3.3.2. Příběh

Příběh prvního dílu série Uncharted začíná nalezením rakev sira Francise Drakea, anglického mořeplavce, jehož ostatky byly uloženy na dně Karibského moře u břehů Panamy. Ztracenou rakev objeví lovec pokladů Nathan Drake, kterému asistuje reportérka Elena Fisher, která zaznamenává události pro svůj dokumentární pořad a zároveň financuje Nathanovi celou akci. Nate se domnívá, že smrt Francise Drakea, jeho údajného předka, byla předstíraná a rakev, kterou vylovil, je prázdná. Tato teorie se potvrdí poté, co rakev otevře a najde v ní pouze Francisův deník. Nathanova a Elenina loď je ale záhy přepadena piráty a po následném boji

poškozena a potopena.⁸⁴ Ještě před potopením ale přiletí na záchranu Victor „Sully“ Sullivan se svým hydroplánem a oběma protagonistům se podaří z hořící lodi uniknout. Nate poví Sullymu o deníku a plánu Francise Drakea, jenž se snažil najít bájně El Dorado, město ze zlata. Z obavy, že Elena zveřejní dokument, což nepochybně přiláká pozornost konkurenčních lovců pokladů, Nathan se Sullym Eleně ujedou a nechávají ji samotnou v přístavu. Sami se vydávají do Amazonie, kde naleznou ruiny dávné jihoamerické civilizace. Po vstupu po podzemí chrámu zjistí, že El Dorado není město, ale ve skutečnosti se jedná o velkou zlatou sochu, kterou Španělé odveklí pryč z chrámu. Vydávají se po stopách sochy a cestou narazí na opuštěnou a zrezivělou německou ponorku, která uvízla na řece uprostřed amazonského pralesa. Nate předá Sullymu Francisův deník a vydává se ponorku prozkoumat. Uvnitř najde mrtvou posádku, ztracenou stránku z Francisova deníku a mapu, podle které zjistí, že socha byla pravděpodobně převezena na tropický ostrov na jihu. Nathan při cestě zpět omylem spustí rozbušku torpéda, a rychle tak utíká ven. Tam je ale se Sullym konfrontován mužem jménem Gabriel Roman, britským sběratelem pokladů, u kterého má Sully dluh. Tento dluh se rozhodl splatit výtěžkem z nalezeného pokladu, což Romana zaujalo a rozhodl se tak po El Doradu pátrat také. Roman využívá služeb najatých žoldáků, kterým velí Atoq Navarro, archeolog zaměřující se na danou oblast a sochu El Dorada. Roman ukradne Nathanovi mapu a chystá se jej zabít, do toho se ale vloží Sully a Roman střelí jeho. V tom ovšem exploduje torpédo v ponorce a ta vyletí do povětří. Nate tohoto zmatku využije a uprchne. Při útěku narazí na Elenu, od které schytá ránu pěstí za to, že ji opustil. Nate ji informuje o Sullyho smrti a také o tom, že po pokladu nepátrají jen oni. Společně uniknou z pralesa a hydroplánem se vydávají na ostrov, který byl označený na mapě a jehož souřadnice si Nate zapamatoval.

Když se nachází nad ostrovem, jsou kvůli protiletadlové obraně sestřeleni a nuceni seskočit padákem. Jako první vyskočila Elena, po nějaké chvíli Nate, který měl ale v padáku díru, a tak bylo jeho přistání velmi tvrdé. Kvůli tomuto incidentu se dvojice rozdělila a Nate se vydává pátrat po Eleně. Po cestě nachází vrak letadla, uvnitř kterého objeví nepoškozenou stránku z deníku. Když dále hledá Elenu, všimne si jejího padáku na zdech nedaleké pevnosti, do které se dostane jedině tak, že vyšplhá po vysokých stěnách až nahoru. V útrokách pevnosti svede několik přestřelků s nepřáteli, až narazí na Elenu, která pořizuje další záběry pro její

⁸⁴ Zde můžeme vidět paralelu se čtvrtým dílem, který taktéž začínal bojem na lodi a skončil jejím následným potopením.

dokument, ale nedává pozor. Když zlikviduje nepřítele, který se chystal Elenu zastřelit zezadu, je zajat a odvečen do vězení. Dozvídá se, že je vězněn piráty, jejichž lídrem je Eddy Raja, bývalý Nathanův kolega. Eddy se snaží s Natem vyjednávat a slibuje, že ušetří jeho život výměnou za nalezení pokladu. V ten moment ale Elena pomocí džípu vybourá stěnu a oba prchají před Rajou a piráty. Narazí ale na rozpadlý most a ocitnou se v pasti. Nate ovšem úmyslně sjede z mostu a oba se zřítí do vody, poté doplavou na břeh zatopeného města. Nate po těchto událostech chce zanechat hledání pokladu a vrátit se domů. S tím ovšem nesouhlasí Elena a je odhodlaná pátrat sama. Zde je možné si všimnout zajímavé paralely, která se objevila ve čtvrtém díle. Zatímco v Uncharted 4 to byl Nathan, který se odmítal vzdát vidiny pokladu, v prvním díle je to naopak Elena, která se odmítá vzdát a přemlouvá Nathana, aby pokračoval s ní, i když má o ni viditelně strach. Elena nakonec Nathana přesvědčí a oba proplouvají a zaplaveným městem na vodním skútru. Když se proboují skrze velké množství pirátů a prochází celnicí, najdou deník, ve kterém se dočtou, že socha El Dorada byla přesunuta do vnitrozemí ostrova. Následně si Elena přeje natočit další záběry pro svůj dokument, a tak se jejich cesty na chvíli rozdělí. Eleně se podaří natočit záběry, ve kterých je zachycen Roman, Navarro a Sully, který měl být údajně mrtvý. Jakmile se s Nathanem znovu potkají, ukáže mu své záběry, čímž oba dva začnou podezírat Sullyho ze zrady. Jejich cesta je dostane až ke klášteru, ve kterém svedou těžké souboje s žoldáky. Po nějaké době objeví Sullyho, který dvěma žoldákům vesele vypráví své zážitky. Po přestřelce si s ním Nate promluví a dozví se, že Francisův deník zastavil kulku a zachránil mu život. Poté přesvědčil Romana, že mu El Dorado najde. Celou dobu je ovšem klamal a sváděl z cesty, jen aby získal čas pro Nathana. Pomocí deníku Nate objevil skrytý vstup do tunelů pod klášterem. Během procházení tímto tunelovým labryntem Nate odposlechne konverzaci Romana, Navarra a Eddyho Rajy. Eddy byl najat Romanem, aby se postaral o Nathana a zajistil bezpečnost ostrova, za což mu byl slíben podíl z pokladu. Eddy ale upozorňuje, že Romanovy a Navarrovy muže nelikviduje pouze Nathan, ale také něco prokletého. Tyto pověry mu ale Roman nevěří a Eddyho propouští. Posléze Nate, Elena a Sully objeví vstup do podzemí, Elena ale omylem spustí past, která zavře průchod a Sully zůstane na druhé straně a jejich cesty se rozdělí. Nate se společně s Elenou vydávají dál a po překonání překážek a boji s nepřáteli objeví velkou místnost, která měla být pokladnicí, ale byla prázdná. Místo pokladu nalézají tělo samotného Francise Drakea a domnívají se, že zemřel při hledání pokladu. Nathan si sundá přívěšek, na kterém je prsten Francise Drakea, pomocí kterého našel jeho rakev, a položí jej vedle jeho těla, viditelně zklamán Francisovým

neúspěchem a promarněným životem. Při hledání cesty ven příběhne do místnosti vyděšený Eddy Raja s jeho kumpánem. Následně jsou všichni přepadeni mutanty. Nate a Eddy spojí síly a odráží útoky silných a rychlých tvorů. Eddyho jeden z mutantů posléze stáhne do jámy a Nathan zůstane uvězněn v místnosti, než ho zachrání Elena, které se podařilo rozjet mechanismus a spustila Nathanovi lano, po kterém vyšplhal nahoru. Oba dva pak unikli hordě mutantů a ocitli se v dávno opuštěném nacistickém bunkru. Jejich cesty se opět rozdělí, protože Nate musí nastartovat generátory. V jedné z místností našel projektor, na kterém jsou záběry sochy El Dorada, a vedle ní posedlého německého vojáka. Nacisté tedy sochu opravdu našli, ale stejně jako španělští kolonisté zjistili, že socha je prokletá a mění lidi v mutanty. Právě mutanti, před kterými všichni prchali, jsou Španělé, kteří po objevení El Dorada nikdy ostrov neopustili. Z dopisu Francise Drakea, který byl položen vedle projektoru, se dovídáme, že se nesnažil poklad najít, nýbrž jej udržet na ostrově, aby se nedostal do světa. Zničil lodě a zaplavil město, aby ochránil svět před zlem, který socha ztělesňuje. Když se Nate po spuštění generátorů vrací k Eleně, tak zjistí, že byla zajata Romanem a Navarrem. Dostává se ven z bunkru a před klášterem narazí na Sullyho. Po velkém boji si oba dva prostřílí cestu až k oltáři v klášteře, pod kterým nachází skrytý vchod. Pod klášterem objevují sochu, které se zmocnil Roman s Navarrem. Nathana a Sullyho odzbrojí, zatímco Navarro přinutí Romana, aby sochu otevřel. Ten tak učiní a uvnitř objeví mumii El Dorada, načež vdechne prach a začne okamžitě mutovat. Navarro Romana zastřelí a jeho žoldáci se zmocní sochy. Navarro celou dobu pracoval s Romanem jen proto, aby se sochy zmocnil a prodal ji vhodnému kupci jako biologickou zbraň. Nechá sochu vyzdvihnout vrtulníkem a snaží se i s Elenou uniknout. Mezitím se objeví mutanti a začnou na všechny útočit. Nathan si proklestí cestu skrze žoldáky a zmutované kolonisty a naskočí na síť, ve které je socha uchycena. Poté co se Eleně podaří z vrtulníku skopnout jednoho z žoldáků, který v pádu vystřelí a zasáhne pilota, se vrtulník i se sochou zřítí na nákladní loď. Elena po pádu zůstává v bezvědomí v havarovaném vrtulníku. Nate si proklestí cestu až na přistávací rampu, kde svede souboj s Navarrem, kterého omráčí. Když se snaží vytáhnout zraněnou Elenou z vrtulníku, Navarro se probere a chystá se vystřelit. Duchapřítomný Nathan si všimne, že má Navarro kolem nohy omotané lano, které pojí vrtulník se sochou. Shodí vrtulník z lodi a ten stáhne jak sochu, tak Navarra ke dnu. Když už je po všem, Elena vrátí Nathanovi Francisův prsten, který vzala zpět, jelikož se domnívala, že nakonec bude Nateovi chybět. Sully se za nimi přihlíží na menším motorovém člunu, který také veze náklad

pirátského pokladu, který Sully z ostrova odnesl, takže protagonisté tak neodjíždějí s prázdnou.

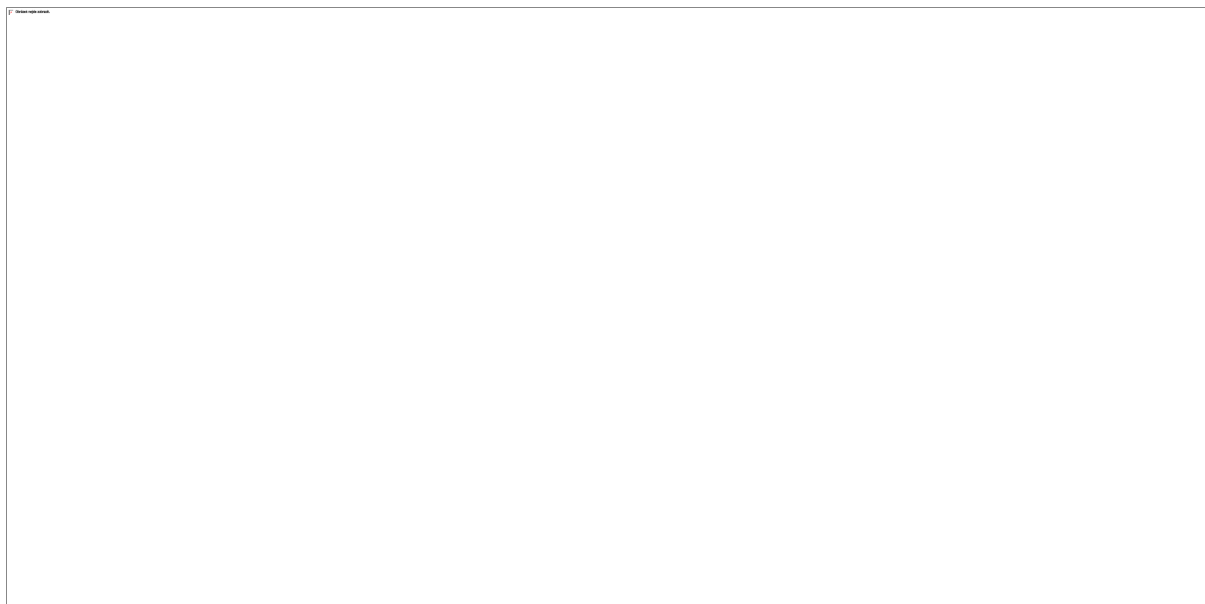
Hra obsahuje 22 příběhových kapitol, tedy o dvě méně než Uncharted 4, budu-li počítat prolog a epilog. Délka každé kapitoly je ale nepochybně kratší než v Uncharted 4. Kapitoly obsahují v podstatě pouze vyprávěcí jádra, satelity ve hře prakticky neexistují. Nebudu-li brát v potaz sbírání sběratelských předmětů v podobě pokladů, které lze považovat spíše za takový doplněk a zajímavost, který hráči ani nerozšíří informace o příběhu, vyprávěcí satelity tak ve hře vůbec nejsou. Například v kapitole 21 je jediným úkolem seběhnout dolů do krypty a následně po stříhové scéně vyběhnout nahoru po schodech a skočit na síť, ve které je připevněna socha. Příběh tvůrce je tedy jasně daný, příběh hráče bude pochopitelně pro každého unikátní, v tomto případě však nebude tak rozmanitý jako v Uncharted 4. V kapitolách je opět možné pozorovat pomyslné rozdělení na jednotlivé malé části.

3.3.3. Způsoby vyprávění

3.3.3.1. Vyprávění mimo hru

Hra začíná citátem Francise Drakea, který je vyobrazen prostřednictvím textu přes celou obrazovku. Stejně jako v případě čtvrtého dílu, je to jediný prvek textového mimoherního vyprávění. První díl nastolil v sérii Uncharted trend filmového zážitku. Hra využívá velkého množství stříhových scén, které slouží jako hlavní hybatel děje. Dominantní jsou neinteraktivní cut scény, které jsem již popsal v analýze čtvrtého dílu a jejichž charakteristika je stejná i v tomto díle. Hráč ztrácí kontrolu nad postavou, nazírá na děj z jiného pohledu, než je ten zpoza zad Nathanovy postavy, a samotná scéna rámuje herní sekvence. Stejně jako v Uncharted 4, spousta těchto scén uvozuje a zároveň ukončuje jednotlivé kapitoly, trvá několik minut a je možné je přeskočit. Ukončení a uvedení další kapitoly pomocí cut scény ale není podmínka. Hráč mezi některými kapitolami plynule prochází bez spuštění stříhové sekvence. Tyto scény také posouvají děj v rámci dané kapitoly, podobně jako tomu je v případě čtvrtého dílu. Další typ stříhové scény se nachází na herní úrovni. Stejně jako ve výše analyzované hře, i v tomto případě se jedná o krátké sekvence, které nelze přeskočit a které se spustí například po vykonání určité akce nebo příchodem na konkrétní bod na mapě. Rozdíl mezi čtvrtým dílem je ten, že kamera nemusí být nutně fixována na pohled zezadu a přechody jsou jasně odlišitelné. Jako je tomu v kapitole 16, kdy se Nate snaží překonat řadu překážek,

v jeden moment se spustí stříhová scéna, ve které se pohled kamery mění a hráč pozoruje celé dění zvnějšku. Posledním typem stříhových scén jsou opět quick-time eventy, které jsou realizovány stejným způsobem jako v Uncharted 4, tedy převážně opakovaným mačkáním příslušného tlačítka. Nejčastěji se s těmito interaktivními cut scénami hráč setká při otevírání dveří, kdy musí mačkat trojúhelník tak dlouho, dokud se dveře neotevřou. V některých quick-time eventech se spustí krátká scéna, ve které se na obrazovce objeví tlačítko, které hráč musí rychle zmáčknout, aby Nate provedl určitou akci a vyhnul se například padajícímu objektu, jak je vidět na Obrázku 10. Pokud hráč nestihne tlačítko zmáčknout včas, dojde ke smrti postavy. Tento prvek je také součástí poslední kapitoly, ve které Nate bojuje s Navarrou tím, že hráč mačká tlačítka, která naskakují na obrazovce.



Obrázek 10 Quick-time event v Drake's Fortune

3.3.3.2. Vyprávění ve hře

V Drake's Fortune je příběh na úrovni hry vyprávěn především prostřednictvím prostředí a chování NPC. Prostředí stejně jako v Uncharted 4 plní i zde stejnou roli. Zasazení do prostředí tak vypráví příběh a také hráči dává představu o tom, co se na daném místě děje nebo jaký je jeho význam v kontextu příběhových událostí. Vyprávění skrze text se v tomto díle prakticky nevyskytuje. Hráč sice hádanky řeší nahlížením do Drakeova deníku, ale v průběhu hry nenarazí na nápisy, deníky, dopisy či jiné textové zdroje, jako tomu je v Uncharted 4. Na jediný text jsem narazil v kapitole 6, ve které je na zdi nakreslena mapa a vzkaz Francise Drakea. Podobně jako v Uncharted 4, i v prvním díle jsou důležité NPC postavy, bez kterých by nebylo možné příběhem pokračovat. Slouží jako rádci a pomáhají Nateovi při

překonávání překážek. Například v kapitole 2 Sully zapálí louče nebo pomůže Nathanovi otevřít dveře. Jejich role je v této hře ale omezená. Na rozdíl od čtvrtého dílu, ve kterém hráče prakticky v celé hře doprovázela nehratelná postava, v Drake's Fortune hráč velkou část hry prochází sám. Pokud už Nathana doprovází Sully nebo Elena, hráč o nich většinou ani neví, protože i dialogy mezi nimi jsou na herní úrovni minimální. Pokud nějaký dialog probíhá, tak je čistě neinteraktivní.

3.3.4. Vypravěč a fokalizace

Forma vypravěče je od prvního dílu série stejná. Hráč zažívá události a prochází příběhem z pohledu třetí osoby jako postava Nathana Drakea, vypravěč je tedy od prvního dílu autodiegetický a hra je vyprávěna ich-formou. Drake je zde součástí dění, zapojuje se do konverzací s NPC a hraje aktivní roli. V souvislosti s dalšími postavami je možné užít pojmu dějmistr, který kontroluje děj prostřednictvím NPC postav. I v díle Drake's Fortune se vyskytuje vypravěč-svědka, byť oproti Uncharted 4 není tak výrazný. Jak již bylo řečeno, zapojení NPC postav jak do konverzací, tak do samotného děje je v prvním díle poměrně omezené.

V rámci fokalizace je zde uplatněna opět interní forma, která ve stříhových scénách přechází v externí. Hráč má možnost hrát pouze za postavu Nathana, interní fokalizace je zde na rozdíl od čtvrtého dílu fixní. Ve hře je pasáž, kdy se Nathan a Elena pohybují na vodním skútru. Hráč ovládá Nathana, který skútr řídí, nicméně má možnost střelby, kterou kontroluje jako postava Eleny. V tomto případě se ale nejedná o plné převzetí kontroly nad jinou postavou, hráč prakticky ovládá jen Eleninu ruku, takže tento prvek hry nebude počítat jako multiplicitní interní fokalizaci.

3.3.5. Pojetí času

3.3.5.1. Pořadí

Od první stříhové sekvence až do té poslední hra udržuje lineární sled událostí. Celý příběh je vyprávěn chronologicky a ve hře se nevyskytují žádné analepsy, které ve čtvrtém díle byly hojně využívány. Řešení hádanek je stejně jako v Uncharted 4 realizováno za použití daného sledu událostí. V kapitole 2 se vyskytuje první hádanka a je založena na stejném principu jako ta v Uncharted 4 v kapitole 11. Cílem je ve správném pořadí, za pomoci Drakeova nákresu v deníku, aktivovat čtyři tlačítka, aby hráč docílil otevření studny. Po každé aktivaci tlačítka se vysune jeden sloup, který slouží jako zámek celého mechanismu. V případě, že hráč

stiskne tlačítka ve špatném pořadí, sloupy se zasunou zpět dovnitř a činnost se musí znovu opakovat. U puzzlu v kapitole 13 hráč pro změnu natáčí sochy na světové strany podle nákresu v deníku. V tomto případě už ale nezáleží, jakou sochou otočí dříve, to je zcela na volbě hráče, výsledek bude vždy stejný. Naprosto stejně funguje puzzle v kapitole 15, kdy hráč otáčí symboly na náhrobcích tak, jak jsou zakresleny v deníku. Oproti Uncharted 4 je tak přístup k hádankám a událostem přímočarý. Hráč nemusí, a vlastně ani nemůže, nejprve interagovat s jedním předmětem nebo prozkoumat jednu věc, aby se zpřístupnila možnost dalšího řešení hádanky nebo postupu.

3.3.5.2. Rychlost

Nejčastějším narativním tempem je opět scéna, události v operačním čase jsou stejné jako v čase příběhu. Elipsa je stejně jako v případě čtvrtého dílu často využívána, kdy dochází k přeskočení událostí během cestování do jiných lokací. Shrnutí by se dalo vypožorovat v rámci některých dialogů, na úrovni hry se ale nevyskytuje. Prvek protažení se ve hře vyskytuje v pěstních soubojích, v tzv. finisherech, kdy se čas zhruba na vteřinu zpomalí, když Nate zasazuje nepříteli finální ránu. Tempo pauzy je na rozdíl od Uncharted 4 ve hře využito vícekrát. Pominu-li opět existenci pause-menu a načítací obrazovku, je pauza zřetelná hned v úvodní kapitole, kdy se Nathan s Elenou brání proti nájezdům pirátů. Ve chvíli, kdy se piráti dostanou na loď, hráč má možnost se s nimi pustit do pěstního souboje a poprvé použít tzv. brutální kombo. Na obrazovce se v podobě textu objeví tutoriál, která tlačítka má hráč stisknout. Když se poprvé přiblíží k nepříteli a hráč stiskne požadované tlačítko, Nathan nepříteli udeří, v ten moment se hra zastaví a čeká do té doby, až hráč stiskne tlačítko podruhé, poté Nathan znovu nepříteli udeří a hra se opět zastaví a čeká na třetí zmáčknutí tlačítka. Tempo pauzy se objevuje pouze při prvním použití tohoto kombi. Druhým místem, kde lze tempo pauzy zaznamenat, je v podobě krátké orientační scény v kapitole 15. Nathan se dostává do kláštera a objevuje symbol značící tajný vchod za vitráží, ke které musí přeskákat po trámech a lustrech. V určitém bodě se hra zastaví a spustí se velmi rychlá cut scéna, ve které se kamera posunuje dopředu směrem vitráží a ukazuje hráči překážky, které musí překonat.

3.3.5.3. Frekvence

Frekvenci v prvním díle můžeme označit a popsat stejně jako v případě Uncharted 4. Události se dějí singulárně a frekvence je repetitivní. Také zde se vyskytují dva druhy repetic. Prvním typem je opakování úrovní a úkonů v případě neúspěchu, ať už se jedná o smrt postavy, nebo jen selhání při akrobatické činnosti. Druhým typem je repetic na úrovni NPC, kdy především nepřátelské postavy opakují stejné pohyby a úkony a pohybují se po stejné trase. Zvláště když nejsou v určité části hry upozorněni na přítomnost Nathana, jako tomu může být v kapitole 4. V takovém případě mohou NPC chodit mezi bodem A a bodem B stále dokola, nebo se například opřít o zeď a kouřit, přičemž opakovaný pohyb tkví ve zvedání ruky a přikládání cigarety k ústům.

3.3.6. Narativní struktura

Oproti Uncharted 4 je rozdíl v použitém narativním modelu poměrně jasný. První díl totiž následuje čistě lineární strukturu vyprávění. I když stejně jako ve čtvrtém díle jsou události jasně určeny a hráč nemá na vývoj příběhu žádný vliv, v Drakes' s Fortune nemá hráč ani možnost volného pohybu a svobody, kterou Uncharted 4 nabízí. S tím koresponduje i počet vyprávěcích jader a prakticky neexistující vyprávěcí satelity. Hráč se pohybuje v jasně určených mantinelech a koridorech, oblasti jsou striktně ohraničeny a možnost průzkumu ve hře v podstatě není. Je zde sice opět možnost hledat a sbírat sběratelské předměty v podobě pokladů, na rozdíl od čtvrtého dílu ale hráč nemusí vyvíjet zvlášť velké úsilí a prozkoumávat větší oblasti, poklady se totiž nachází v blízkosti určené trasy. Často tak stačí skočit doleva místo doprava, nebo se podívat za sloup, a hráč poklad objeví.

3.4. Analýza Uncharted 2: Among Thieves

3.4.1. Stručná charakteristika

Druhý díl série byl vydán v roce 2009 pro konzole PlayStation 3 a v rámci trilogie je považován za vůbec nejpovedenější. Jak již bylo zmíněno, také tento díl je součástí remasterované kolekce a analýza proběhla hraním této verze na konzoli PlayStation 4. Žánrové zasazení a charakteristika z předchozích dvou analýz pochopitelně platí i zde, v porovnání s prvním dílem jsou však více rozvíjené stealth pasáže, které jsou v jednom bodě příběhu i povinné. V porovnání s prvním a čtvrtým dílem je Among Thieves velmi akční záležitostí a střilecí pasáže se vyskytují ve velké míře a jsou přítomny v téměř každé kapitole. Šplhání, skákání a překonávání překážek je zde uplatněno daleko více než v prvním díle a v tomto ohledu začíná blížit k Uncharted 4. Oproti Drake's Fortune hráč řeší o dvě hádanky více.

3.4.2. Příběh

Příběhové události druhého dílu začínají podobně jako v Uncharted 4 bez většího úvodu, vržením přímo do středu dění. Nathan Drake se probouzí zraněný ve vagónu, který visí ze skály. Poté co se z vagónu dostane pryč, upadá do bezvědomí. Dozvídáme se, že před touto událostí se s Nathanem spojil bývalý spolupracovník Harry Flynn a bývalá přítelkyně Chloe Frazer. Ti nabídli Nathanovi možnost ukrást pro jejich klienta starou mongolskou olejovou lampu z muzea v Istanbulu. Nate zprvu odmítá, nabídku ovšem přijme ve chvíli, kdy se dozví, že tento artefakt může být vodítkem k pokladu ztracené flotily Marca Pola. Ten v roce 1292 odplul z Číny společně se čtrnácti loděmi a šesti sty pasažéry na palubě. O rok a půl později připlul do Persie jen s jednou lodí a osmnácti členy posádky. Polo nikdy neprozradil, co se během této cesty odehrálo. Po úspěšné krádeži lampy Nathan a Flynn objevují mapu, která odhaluje, že Polova flotila přepravovala kámen Čintamani z bájného města Šambhala, které je spíše známo jako Šangri-La. Lodě ale vlivem vlny tsunami ztroskotaly na Borneu. Po tomto zjištění Flynn zradí Drakea a zmocní se mapy. Nathan je při útěku zadržen a na tři měsíce uvězněn v tureckém žaláři. Na svobodu se dostává až poté, co Chloe, která o Flynnově zradě neměla tušení, požádá Victora „Sullyho“ Sullivana o pomoc, a ten úplatkem koupí Nathanovi svobodu. Chloe Nathanovi vysvětlí, že Flynnův klient je srbský válečný zločinec Zoran Lazarevič, který je považován za mrtvého, a že již našel ztroskotané lodě na Borneu. Na toto

místo se všichni tři vydávají. Chloe se infiltruje do Lazarevičových řad a působí jako dvojitý agent, zatímco Nathan a Sully likvidují vojenské tábory. Společně poté nachází jeskyni a v ní těla členů Polovy posádky. Při průzkumu objeví rituální dýku, tzv. phurbu a dopis od Marca Pola, ve kterém stojí, že další vodítka se nachází v chrámu na území Nepálu. Do jeskyně záhy vpadne Flynn s jeho muži a získá Polův dopis, zatímco Sully a Nathan při útěku skočí z útesu do řeky. Z důvodu těchto událostí Sully usoudí, že je pro něj hledání pokladu riskantní a z pátrání vycouvá. Nathan se tak do Nepálu vydává už jen s Chloe. Město, ve kterém se nachází chrám, je pustošeno Lazarevičovou armádou a Chloe s Nathanem při hledání chrámu svádí s vojáky těžké boje. Dvojice zjistí, že chrám je označen symbolem, který je vyrytý na phurbě, a při vyšplhání na střechu nejvyšší budovy ve městě lokalizují jeho polohu. Při cestě do chrámu narazí na Eleny Fisher a kameramana Jeffa, kteří pátrají po Lazarevičovi a snaží se dokázat, že je naživu. Nyní tato čtveřice pokračuje do chrámu, kde Nate a Chloe vyřeší hlavolamy a za pomoci phurby zjistí, že Šambhala a kámen se nachází v Himalájích. Při odchodu z chrámu jsou přepadeni žoldáky a venku zjistí, že Jeff byl postřelen. Proběhne hádka s Chloe, která chce Jeffa nechat na místě a z místa utéct. To ale Nathan s Elenou nedovolí, a tak utíkají i se zraněným Jeffem. Posléze jsou chyceni a konfrontováni Flynnem a samotným Lazarevičem. Aby nebylo odhaleno Chloeino krytí, namíří zbraní na Nathana a předstírá, že je chytla. Lazarevič zastřelí Jeffa a získá phurbu a mapu, na které Nate označil vstup do Šambhaly. Poručí Flynnovi, aby se Eleny a Nathana zbavil, těm se ale podaří utéct. Nathan tuší, že Lazarevič s Flynnem odhalí záměr Chloe, a chce ji zachránit, což se nelíbí Eleně, která zpochybňuje Chloeinu loajalitu. Nakonec se rozhodne Nathanovi pomoci. Dvojice ukradne vojenský džíp a dožene Lazarevičův vlak, který míří směrem k Himalájím. Nate naskočí na vlak a proboují si cestu kupředu. Při cestě k prvnímu vagónu svede pěstní souboj s poručíkem Drazou, kterého omráčí a získá zpět phurbu. V tom ale Draza opět zaútočí na Nathana, ale je zabit Chloe. Ta je na Nathana naštvaná a snaží se jej přimět, aby zmizel. Zatímco se oba hádají, objeví se na scéně Flynn a střelí Nathana do břicha. Chloe se snaží odlákat pozornost Flynnu, a Nate má tak čas utéct. Je ale pronásledován žoldáky a zahnán do slepé uličky. Nezbývá mu nic jiného než střílet do propanbutanových lahví, čímž se zbaví svých pronásledovatelů, ale také způsobí vykolejení části vlaku, který se zřítí ze strmého srázu.

Tady se hra vrací do momentu, kde začala. Nathan unikne z vlaku, prochází troskami prodírá se sněhovou bouří. Posléze nachází phurbu. Cestou potká neznámého muže, ale ihned

upadá do bezvědomí. Probouzí se v malé tibetské vesnici, ve které se setkává s Elenou a seznamuje se s Karlem Schäferem, jediným přeživším šambhalské expedice z roku 1939. Schäfer se snaží přesvědčit Nathana, že získáním kamene Čintamani se Lazarevič stane ohrožením pro celý svět a že phurba je klíčem ke vstupu do Šambhaly. Nathan již ale na poklad nevěří a považuje jej za mýtus. Aby Nate získal důkaz, pošle jej Schäfer společně s vůdcem vesnice Tenzinem do hor, aby našli pozůstatky jeho expedice. Ačkoliv je mezi Tenzinem a Nathanem jazyková bariéra, oba si prokletí cestu skrz jeskyně do starobylého chrámu. Uvnitř jsou napadeni podivnou bytostí, která připomíná yettiho. V chrámu naleznou ostatky průzkumníků z expedice. Zjistí, že se jednalo o členy SS, kteří byli zabití Schäferem. Jedině tak je mohl zastavit před získáním kamene a ochránit svět před jeho mocí. Tenzin s Nathanem poté uniknou z chrámu před bytostmi, které je napadly. Cestou zpět zjistí, že vesnice je obléhána vojáky. Po tuhém boji se jim podaří zničit nepřátelský tank a osvobodit vesnici. Elena a Nate se poté vydávají za Lazarevičem, který zabil Schäfera a získal opět phurbu. Cestou narazí na vojenský konvoj a dorazí až k opuštěnému klášteru. Po boji s nepřáteli, kteří klášter obsadili a střežili jej, naleznou uvnitř Schäfera. Ten se Nathana zeptá, zda našel jeho expedici a zda chápe, proč všechny zabil. Apeluje na něj, že musí kámen zničit a zabránit Lazarevičovi v jeho získání. Prozradí Nathanovi, kde se nachází tajný vchod do Šambhaly, následně na následky zranění umírá. Nathan a Elena se rozdělí, aby tajný vchod našli co nejrychleji. Nathan cestou narazí na Chloe, která se vzdá phurby a požaduje po Nathanovi, aby slíbil, že Lazareviče zastaví. Nathan a Elena se znovu setkají a společně otevřou tajný vchod. Po vstupu do velké místnosti, kde se nachází vchod do Šambhaly, jsou chyceni Lazarevičem. Ten Nathana postaví před volbu mezi Elenou a Chloe (jejíž krytí bylo mezitím prozrazeno), pokud neotevře cestu do Šambhaly. Nate nemá na výběr a otevře dveře, které vedou do jeskyně. V jeskyni se vydává společně s Flynnem, aby otevřeli velkou bránu. Tam jsou napadeni bytostmi, se kterými měl Nathan tu čest v ledových jeskyních. Lazarevič tyto bytosti zabije a vyjde najevo, že to jsou strážci Šambhaly, kteří odstrašují a snaží se zastavit každého, kdo chce město objevit.

Lazarevič získal, co potřeboval a chystá se zabít Nathana, Elenou a Chloe. V tom jsou ale napadeni dalšími strážci a trojice se vydá na útěk. Když si klesá cestu městem, během které svádí souboje jak s Lazarevičovou armádou, tak se samotnými strážci Šambhaly, dostávají se na vrchol chrámu, ve kterém Nate zjišťuje, že onen kámen Čintamani je ve skutečnosti velký jantar ze zkamenělé modré pryskyřice zasazený do Stromu života. Pokladem tedy není onen

kámen, ale míza Stromu života, která po požití přináší obrovskou sílu a činí člověka téměř neporazitelným. Přesně o tuto mízu Lazarevič usiloval. S tímto vědomím se Nathan rozhodne, že musí Lazareviče zastavit za každou cenu. Při cestě z chrámu jim ale zkříží cestu zraněný Flynn, který posléze odpaluje granát a vážně zraní Elenu, která zrovna stála v jeho blízkosti. Nate s Chloe se snaží dostat zraněnou Elenu do bezpečí. Nathan nechává Elenu v péči Chloe a vydává se zastavit Lazareviče, který se již dostal ke Stromu života a napil se jeho mízy. Okamžitě se mu zahojí rány a jizvy a stává se téměř neporazitelným. Při boji s Lazarevičem Nathan postupně odstřeluje kapsle s pryskyřicí, které rostou ze stromu, čímž mu způsobuje zranění. Poté, co se mu podaří Lazareviče porazit, Zoran namítá, že je Nathan stejný jako on a požaduje, aby jej zabil bez slitování. Nathan ale uvidí přicházející strážce a nechá je, aby se o Lazareviče postarali oni. Mezitím se celé město začíná bortit a Nathan, Elena a Chloe utíkají pryč. Když se dostanou pryč z města, vážně zraněná Elena ztrácí vědomí a bojuje o život. V tibetské vesnici se ale zotaví. Chloe se poté rozloučí s Nathanem, protože si uvědomí, že k ní nechová takové city jako k Eleně. Nate se poté s Elenou políbí a společně pozorují západ slunce, čímž se příběh Uncharted 2 uzavírá.

Tyto příběhové události jsou rozděleny do 26 kapitol, tedy do největšího počtu v rámci celé série. Co se týče rozdělení událostí v samotných kapitolách, v těch je opět možné pozorovat pomyslné vnitřní členění na jednotlivé části, ze kterých se kapitola skládá. Stejně jako u prvního dílu, i zde se kapitoly skládají z vyprávěcích jader, zatímco satelity nejsou přítomny. Příběh hráče bude ale na rozdíl od prvního dílu ještě unikátnější. Vzhledem k rozpracovanějšímu systému stealth pasáží si hráč může v konkrétních bojových sekvencích volit, jakým způsobem projde dále. Příběh tvůrce je striktně daný. Zatímco ve čtvrtém díle se hráč mohl proplížit za zády nepřátel a projít oblastí bez boje, zde taková možnost není. Například v kapitole 15 hráč ve sněhové bouři bojuje s nepřáteli a má možnost se plížit a likvidovat je bez povšimnutí. Pokud se hráč pokusí přes nepřátele proplížit a vylézt po skále nahoru a tím se vyhnout souboji, automaticky je zabit, i když jej nepřátelé vůbec nepostřehli. Aby mohl hráč pokročit v příběhu, musí zlikvidovat všechny vojáky. Hra jednoduše nedovolí přeskočit tento úsek bez boje a projít tak jiným způsobem, než jaký tvůrce nastavil.

3.4.3. Způsoby vyprávění

3.4.3.1. Vyprávění mimo hru

V úvodní sekvenci hry se objevuje přes celou obrazovku text s citátem Marca Pola, který značí, že bude mít s příběhem druhého dílu něco společného. Následně už je vyprávění mimo hru uskutečňováno přes stříhové scény. Ty jsou znovu trojího typu. První typ jsem již popsal v rámci analýzy prvního a čtvrtého dílu. Tyto stříhové sekvence posouvají děj nejvíce kupředu a ve většině případů se spustí před kapitolou a po ukončení kapitoly. Vyskytují se i v rámci kapitoly, je-li potřeba odvyprávět souvislejší kus děje. Taková sekvence se spustí například v kapitole 3 na Borneu. Množství těchto cut scén jen podtrhuje filmový zážitek ze hry.

Neinteraktivní cut scény na herní úrovni již nabývají formu, kterou prezentuje čtvrtý díl. Krátké sekvence, které nelze přeskočit, se spustí po vykonání určité akce. Jak bylo popsáno v analýze čtvrtého dílu, touto akcí může být interakce s postavou, předmětem, docílení určitého zachytného bodu nebo překonání překážky, kdy se cut scéna může spustit v momentě skoku. Naplňuje se tak funkce hratelnostního katapultu. Druhý díl začíná daleko více pracovat s prostředím podléhajícím zkáze, během šplhání a skákání tak Nate daleko častěji padá z římsy či lešení. Tento typ cut scény je k vidění ihned v úvodní kapitole, kdy Nathan šplhá nahoru po visícím vagónu. Hráč opakovaně ztrácí a opět získává nad postavou kontrolu. Among Thieves poprvé zavádí princip, na kterém jsou postaveny cut scény ve čtvrtém díle. S tím rozdílem, že pohled kamery většinou nezůstává za zády Nathana a hráč pozná, kdy se cut scéna spustí.

Stříhové scény na herní úrovni jsou také realizovány v podobě quick-time eventů, které jsou použity jak v prvním, tak ve čtvrtém díle. Tento typ interaktivní cut scény se například objevuje v kapitole 15 v boji s plukovníkem Drazou. V provedení se v podstatě neliší od quick-time eventů v prvním nebo čtvrtém díle. Princip opět spočívá v rychlém mačkání tlačítek, aby Nathan dokončil nebo vykonal určitý úkon. V případě selhání se musí daný úkol opět opakovat, dokud nebude úspěšný.

3.4.3.2. Vyprávění ve hře

Druhý díl se podobá tomu prvnímu tím, že vyprávění ve hře prostřednictvím textu prakticky nenalezneme. Text se sice objevuje na mapách nebo knihách, ale během

neinteraktivních stříhových scén, tedy ne přímo v rámci vyprávění ve hře. Za jedinou formu textu v rámci vyprávění na herní úrovni lze možná považovat interakce s Nathanovým deníkem při řešení hádanek, nebo nápisy na cedulích v Nepálu. Ovšem tento text na cedulích hráči nesdělí nic podstatného, spíše funguje jako součást prostředí. To má v rámci vyprávění stejnou roli jako v prvním díle a v Uncharted 4. Dohromady s prostředím je na herní úrovni nejvíce vyprávěno opět prostřednictvím NPC postav. Chování nehratelných postav a jejich role ve hře se od Drake's Fortune odlišuje, a právě v tomto díle můžeme pozorovat prvky, které byly stejným či podobným způsobem využity ve čtvrtém pokračování série. Zatímco v prvním díle Drake většinu hry procházel sám, a případná přítomnost nehratelných postav prakticky žádnou roli nehrála, v Among Thieves je spolupráce a interakce s NPC postavami rozvinuta. Nathan je po většinu hry doprovázen další postavou, a to buď Sullym, Elenou, Chloe, Tenzinem nebo Flynnem. Ti interagují s prostředím a pomáhají Nathanovi překonávat překážky, ať už se jedná o otevírání dveří, shození bedny dolů, aby Nathan mohl vyšplhat, nebo posunování různých objektů. Dá se říci, že v tomto ohledu fungují stejně jako ve čtvrtém díle. Bez jejich zapojení by hráč nemohl hru dokončit. Zachována je role rádců, postavy navádí Nathana, co má dělat, kam jít, často iniciují akce samy a při hádankách slouží buď jako nápověda, nebo jako potvrzení, že hráč postupuje správně. S větší intenzitou zapojení postav do dění souvisí také větší míra dialogů, všechny jsou ale neinteraktivní.

3.4.4. Vypravěč a fokalizace

Podoba vypravěče se ani ve druhém díle nemění. Hráč prochází dějem jako postava Nathana Drakea, vypravěč je tedy opět autodiegetický a hra je vyprávěna skrze ich-formu. S vyšším počtem konverzací s NPC koresponduje větší zapojení Nathana do dialogů, který je tak oproti prvnímu dílu aktivnější v rámci celkového dění. Dějmistr vypráví příběh prostřednictvím ovládnutí nehratelných postav, které zároveň v dialozích mohou vyprávět o událostech, které souvisí s jinými postavami. Ve hře je tak opětovně použit vypravěč-svědka.

V rámci provedení fokalizace je vše stejné a jako v prvním díle je využita fixní interní fokalizace. Hráč tedy v průběhu celé hry ovládá jen postavu Nathana, která sdílí své pocity a myšlenky. Stejně jako v obou předcházejících případech, interní fokalizace přechází v rámci stříhových scén do fokalizace externí, kdy se odpojujeme od postavy a sledujeme dění zvnějšku.

3.4.5. Pojetí času

3.4.5.1. Pořadí

Uncharted 2 je prvním dílem v sérii, který zavádí analepsi. Už od první kapitoly je možnost pozorovat retrospektivu. V celkové práci s flashbaky je tento díl velmi podobný tomu čtvrtému. Respektive čtvrtý díl se tímto zpracováním nechal inspirovat a pracuje s analepsí a pořadím příběhu prakticky stejným způsobem. Hráč je od prvního momentu vržen do akce. Po krátké chvíli hra přechází do flashbacku, ve kterém je možné pozorovat cut scénu, jak se Nathan setkává s Flynnem a Chloe. Po této cut scéně hra opět přechází zpět do současnosti, ovšem jen na krátkou chvíli. Takto je realizována ještě jedna flashbacková cut scéna, poté hra na už delší dobu zavádí analepsi, stejně jako tomu bylo ve čtvrtém díle. Až do kapitoly 14 se dějové události odehrávají v rámci flashbacku, ve kterém se hráč dozvídá a prožívá momenty, které vedly k událostem, kterými hra začala. Od kapitoly 15 se hra vrací do původního bodu, odkud odstartovala a dále jsou události vyprávěny chronologicky.

Podobně jako v prvním a ve čtvrtém díle, použití posloupnosti akcí je přítomno opět během řešení hádanek. Druhou hádanku ve hře v kapitole 9 je hráč nucen vyřešit v jasně daném pořadí, protože je hrou takto veden. V dalších hádankách hráč musí seřadit například znaky v jisté kombinaci s obrazem, nicméně pořadí, v jakém to učiní, není striktně určeno. V první hádance si tak může zvolit, zda na soše podle nákresu v deníku zarovná prvně levou, nebo pravou ruku. Konečný výsledek bude stejný.

3.4.5.2. Rychlost

Scéna a elipsa jsou opět nejčastěji se vyskytujícími tempy ve hře. Elipsa slouží jako typický prostředek pro přeskokování určitých dějových částí, které posouvají příběh kupředu. Děje se tak při přemísťování se mezi jednotlivými oblastmi, hlavně na úrovni stříhových sekvencí. Využití elipsy je patrné například na konci kapitoly 2, kdy je Nate zadržen při útěku z muzea. Následně se pomocí stříhové scény děj přesune do turecké věznice, což je doplněno textem „o tři měsíce později“. Události po zadržení Nathana až po jeho propuštění jsou přeskočeny, aniž by bylo ukázáno, co se během těchto tří měsíců dělo. V rámci analýzy jsem nezaznamenal tempo shrnutí.

Hra využívá tempo pauzy stejným způsobem jako první díl, ale ve větší míře. Pauza je použita během tutoriálů, když se hráč poprvé setkává s nějakým herním prvkem, například při

prvních pěstních soubojích, při prvním použití granátů nebo v rámci představení stealth pasáží. Když se ve druhé kapitole Nate potichu plíží zezadu, hra se zastaví a na obrazovce se objeví textový tutoriál ukazující, jaké tlačítko má hráč zmáčknout před tím, než Nate omráčí strážného v muzeu.

Ve stejné kapitole můžeme v kombinaci s tutoriálem pozorovat i tempo protažení, které je také totožné s tím v Drake's Fortune, tedy při finálním úderu v rámci pěstního souboje se na velmi krátký moment čas zpomalí, což vytváří větší efekt při zneškodnění nepřítele. Toto tempo se vyskytuje napříč celou hrou. V obecném měřítku je v této hře tempo protažení častější než v předchozích dvou analyzovaných dílech. V kapitole 26 při útěku ze Šambhaly se tempo protažení objeví v momentě, kdy Nathan utíká z bortícího se města a během skoku přes větší propast se zpomalí čas.

3.4.5.3. Frekvence

Události ve hře jsou vyprávěny singulárně. Také v tomto díle se objevuje repetice dvojího typu. Opakování úrovně a činnosti v rámci neúspěchu a repetice v podání NPC postav, které opakují stejné úkony a chodí dokola po vytyčených trasách. Taková repetice se objevuje v kapitole 16, kdy se Nathan objeví v tibetské vesnici. Tamní obyvatelé mohou stát fixně na místě a prakticky nic nedělat, nebo pochodovat z bodu A do bodu B, dokola štípat dříví nebo v případě dětí si hrát s míčem.

3.4.6. Narativní struktura

Samotná struktura je stejná jako v případě prvního dílu. Události jsou rozvrženy lineárně, příběh nelze ovlivnit a v rámci herní úrovně se hráč pohybuje v jasně ohraničených oblastech, ze kterých nelze vybočit. Jak již bylo řečeno v podkapitole o příběhu, vyprávěcí satelity zde nejsou přítomny a volnost pohybu je tudíž omezená. Alternativy a variace nejsou možné a herní možnosti zůstávají v podstatě stejné.

3.5. Analýza Uncharted 3: Drake's Deception

3.5.1. Stručná charakteristika

Třetí díl příběhu o Nathanu Drakeovi vyšel dva roky po vydání Among Thieves. Hra byla opět určena pro konzole PlayStation 3 a stejně jako při analýze Drake's Fortune a Among Thieves, i třetí díl Drake's Deception byl analyzován hraním remasterované verze z roku 2015. Co se týče kombinace prvků jednotlivých žánrů, do herní úrovně je zakomponováno více stealth pasáží a možností využít plížení. Počet hádanek narostl a lze napočítat největší množství puzzlů při porovnávání prvního a druhého dílu. Dohromady se ve hře objevuje 7 puzzlů, což je totožný počet jako v Uncharted 4. Akční střílečnické pasáže jsou opět dominujícím prvkem hry, v porovnání s druhým dílem ale hra obsahuje daleko více pěstních soubojů a přítomny jsou více neakční pasáže, kde je pozornost věnována především skákání a překonávání překážek.

3.5.2. Příběh

Drake's Deception dějovou linku otevírá v londýnské hospodě, kde se Nathan a Sully schází s mužem jménem Talbot. Ten chce odkoupit prsten Francise Drakea, který nosí Nathan již od prvního dílu. Během obchodu dochází ke rvačce poté, co Nathan a Sully obviní Talbota z použití falešných peněz. Po zneškodnění všech protivníků zmizí dvojice do uličky, kde narazí na Charlieho Cuttera, jednoho z Talbotových mužů. Do uličky přijede auto, ze kterého vystoupí Talbot a žena jménem Katherine Marlowe. Ta si uzme Drakeův prsten pro sebe. Charlie Cutter poté Nathana a Sullyho postřelí a oba bezvládně padají k zemi a zdá se, že jsou mrtví. Vztah a propojení mezi Katherine, Sullym a Nathanem a význam Drakeova prstenu je následně prezentován. Před dvaceti lety se dospívající Nathan Drake objevil v kolumbijské Cartageně, aby prozkoumal tamní muzeum, ve kterém probíhá výstava věnovaná Francisu Drakeovi. Nathan se snaží najít Drakeův prsten, který objeví ve vitríně při prozkoumávání exponátů. Společně s prstenem je ve vitríně ještě jeden předmět, o kterém se později dozvíme, že slouží jako dekodér. Vitrína je ovšem zamčena a Nate nemá možnost prsten získat. V tom ale uvidí muže, který má klíč od zámku vitríny. Jedná se o Victora „Sullyho“ Sullivana. Nate je z muzea vyhozen strážným, ale vydává se pronásledovat Sullyho, aby získal klíč od vitríny. Když se Sully zabere do konverzace se ženou, tehdy mladší Katherine Marlowe, využije Nathan příležitost a ukradne Sullymu peněženku, ve které má klíč. Sully ale celou dobu o Nathanovi věděl, a tak

mu poté zkříží cestu a vyžádá si zpět svou peněženku. Klíč od vitríny ale stačí Nathan ukrýt, a tak se vydává zpět do muzea. Získává prsten společně s dekodérem, který se aktivuje v momentě, když se do něj umístí Drakeův prsten. Marlowe se Sullym přistihnou Nathana, a ten je nucen utéct před nohsledy Katherine. V útěku mu pomáhá Sully, jelikož nechce, aby dítě přišlo k úhoně. Sully Nathana zachrání a po prvotní nesympatii a nedůvěře se spřátelí a Sully se Natea nakonec ujme a stává se jeho mentorem.

Celá akce, kdy Cutter oba hlavní protagonisty zastřelí, byla zinscenovaná, aby oklamali Katherine s Talbotem a podstrčili jim falešný Drakeův prsten. Charlie Cutter je ve skutečnosti spojencem Nathana a Sullyho. S pomocí Chloe Frazer vystopují Katherine a kroky je zavedou do ukryté knihovny pod londýnským metrem, kde získají mapu o tajné cestě Francise Drakea do Arábie, a také zápisník T.E. Lawrence. Francis Drake byl tehdy pověřen britskou královnou hledáním ztraceného města Ubar. Pomocí Lawrencova deníku zjistí, že další stopy vedou do křižáckých krypt v Sýrii a ve Francii. Čtveřice se rozdělí, a zatímco Chloe se s Charliem vydává do pevnosti v Sýrii, Nate a Sully odcestují do Francie, kde v lese objeví opuštěný zámek. Pod ním objeví kryptu a v hrobě naleznou polovinu amuletu, ta druhá se nachází v Sýrii. Cestou ven jsou ale přepadeni Talbotem, který amulet sebere a zámek zapálí. Dvojici se podaří z hořícího zámku uniknout a vydávají se do Sýrie v obavách, že Chloe a Charlie byli také sledováni a hrozí jim nebezpečí. V pevnosti se všichni čtyři shledají. Chloe s Charliem informují Natea a Sullyho, že Katherine Marlowe je hlavou tajného řádu starého čtyři staletí. Během pátrání po kryptě je Cutter zasažen halucinogenní šipkou a je Talbotem donucen odevzdat svůj deník a zbraň. Čtveřici se podaří získat druhou polovinu amuletu a odhalí místo dalšího směřování, tentokrát se musí vydat do Jemenu. Při útěku z pevnosti si Charlie zlomí nohu a nemůže tak pokračovat v hledání ztraceného města. Chloe se rozhodne v pátrání nepokračovat.

Nathan a Sully se vydávají do Jemenu, kde se shledají s Elenou Fisher. Vyjde najevo, že Nathan a Elena jsou manželé, ale z neznámých příčin se odcizili. I přes nesouhlas s Nathanovou posedlostí za každou cenu město objevit, se Elena rozhodne pomoci a provede je městem. Náhodou objeví skrytý podzemní chrám, ve kterém se dozví lokalitu Ubaru. Zároveň zjistí, že Francis Drake chrám také objevil, ale z jím neznámých důvodů se rozhodl hledání zanechat. Nate je poté v ulicích postřelen otrávenou šipkou a posléze se probouzí v přítomnosti Katherine a Talbota. Ta Nathanovi vyhrožuje a požaduje po něm, aby pro ni našel Sullyho.

Talbot se dozví jeho lokalitu, Nate se osvobodí a pronásleduje Talbota přes celé město. Je ovšem omráčen pirátem Ramesesem a držen na místě, které se jeví jako pohřebiště lodí. Rameses vyslyší Natea a snaží se získat informace o Iramu, což je jiný název pro Ubar. Nate odmítne cokoliv sdělit, a tak mu Rameses namluví, že zajal Sullyho. Nate se po osvobození probojuje skrze vraky lodí a dostane se až na Ramesesovu loď, kde v nákladovém prostoru objeví Sullyho s pytlek přes hlavu. Jak ovšem zjistí, jedná se jen o figurínu, která posloužila jako past. Nate Ramesese postřelí a po výbuchu granátu se loď začne potápět a převracet. Nathanovi se podaří dostat až do tanečního sálu, ve kterém zraněný Rameses prostřelí skleněnou střechu a do lodi se začne prudce valit voda. Nathan unikne a dostane se na břeh. Znovu se setká s Elenou, zjišťuje však, že Sully byl skutečně zajat, ale Katherine a Talbotem, a nyní je v konvoji eskortován do pouště Rub al-Chálí. Jedinou šancí, jak se k Sullymu dostat, je letadlo, které konvoji dodává zásoby. Dvojice pronikne na přistávací plochu, kde se Nathan pokouší dostihnout vzletající letadlo. Na pomoc mu přijíždí Elena s džípem a Nate se tak dostává do letadla, kde během letu dojde k přestřelce, v důsledku čehož se utrhne část trupu letadla, které se začne řídit k zemi. Nate vypadne z letadla a ve volném pádu se zachytí o jednu bednu se zásobami, a pomocí padáku přistane na poušti. Nate putuje po poušti, a vlivem horka a žízně začíná trpět halucinacemi. Posléze objevuje město duchů, kde je ale konfrontován Talbotovými vojáky. Nathana zachrání Salim, vůdce místního kmene. V táboře mu poví příběh o Ubaru. Město bylo odsouzeno k zániku poté, co král Šalamoun uvěznil zlé džiny do mosazné nádoby, kterou hodil do srdce města. Salim pomůže Nateovi dostihnout konvoj a zachránit Sullyho. Společně pak vjedou do písečné bouře, kde se ale jejich cesty pro velmi špatnou viditelnost rozdělí. Nathan se Sullym dorazí k branám Ubaru. Po vstupu do města se Nathan napije vody z fontánky. Sully je náhle zastřelen Talbotem, kterého rozzuřený Nathan začne pronásledovat. Cestou naráží na vojáky, kteří se zdají, že jsou posednuti džiny. Jsou pohlceni plameny a mohou se teleportovat. Nathan začne trpět halucinacemi a přeludy. Po určité době se vzpomene a narazí na živého Sullyho. Následně dvojice odhalí skutečnou pravdu o Ubaru. Místní voda obsahuje silné halucinogenní látky, kvůli kterým obyvatelé zešileli a civilizace se rozpadla. Nádobu, kterou král Šalamoun hodil do hlubin města, měl najít Francis Drake. Když se ale dozvěděl, po čem anglická královna toužila, pátrání zanechal a lhal, že město nenašel. Nathan a Sully narazí na Katherine, jak vytahuje mosaznou nádobu. Nathanovi se podaří zničit naviják, který nádobu vytahuje z hlubin města. Výbuch způsobí ale zhroucení celého města. Při útěku narazí na Katherine a Talbota. Katherine spadne do jámy s pohyblivým pískem. Nate

se ji snaží zachránit, leč marně a Katherine se ztrácí pod pískem, společně s Drakeovým prstenem. U východu z města jsou Nathan se Sullym konfrontováni Talbotem. Nathan po boji Talbota zastřelí. U brány se objeví Salim, který na koni Sullyho a Nathana dostane ven. Příběh třetího dílu je ukončen na letišti v Jemenu. Sully vrátí Nathanovi jeho snubní prsten, který uschoval a ten se s Elenou usmíří. Všichni tři odlétají Sullyho novým letadlem pryč.

Ve hře se příběhové události odehrávají ve 22 kapitolách. Uvnitř kapitol se opětovně nachází body, po jejichž dosažení se část kapitoly uzavře a přejde do části další. Kapitoly jsou složeny pouze z vyprávěcích jader, satelity se obdobně jako u předchozích dílů neobjevují. Hráč má možnost opětovně hledat poklady ukryté po mapě, ale ani v tomto díle nemají tyto sběratelské předměty žádný vliv na děj, ani neposkytují dodatečné informace k příběhu.

3.5.3. Způsoby vyprávění

3.5.3.1. Vyprávění mimo hru

V samotném úvodu hry probíhá narace prostřednictvím audia, zatímco na obrazovce hráč sleduje fotky, knížky a dokumenty rozmístěné po stole. Následně se na obrazovce objeví text s citátem od T.E. Lawrence. Jedná se ovšem o jediné momenty, které využívají naraci skrze audio a text v rámci mimoherního vyprávění. Hra jinak vypráví opět prostřednictvím stříhových scén. První typ scén, jejichž trvání je i několik minut a lze je přeskočit, má obdobnou funkci a jsou realizovány stejně jako cut scény v předchozích dílech. Rámují herní sekvence, posouvají děj kupředu a ukončují a uvozují většinu kapitol. Druhý typ, který se vyskytuje již na herní úrovni, je realizován stejně jako v Uncharted 2. Tyto sekvence se spustí po interakci s určitým předmětem nebo postavou, nebo také při překonávání překážek, kdy Nathan začne padat z římsy nebo se propadne podlahou a hráč ztrácí kontrolu nad postavou. Těchto krátkých neinteraktivních stříhových sekvencí se ve hře nachází velmi mnoho, rozdíl oproti Uncharted 4 je v pohledu kamery. Ve třetím díle se i při tomto typu scény pohled může měnit a opouštět pozici pohledu zpoza postavy. I tyto scény ale mohou posouvat následující děj v rámci kapitoly, fungují jako hratelnostní katapult, jejich délka je ovšem kratší než u prvního typu. Třetím druhem stříhových scén jsou opět tradiční quick-time eventy, realizované naprosto stejným způsobem jako v předchozích dílech, tedy v podobě rychlého mačkání nebo jednoho rychlého stisknutí příslušného tlačítka.

3.5.3.2. Vyprávění ve hře

Uncharted 3 je první hrou v sérii, která výrazněji rozpracovala vyprávění skrze textové zdroje. Přestože ve hře není možnost získávat deníky, dokumenty a jiné zdroje, které jsou přítomny ve čtvrtém díle, texty doplňující určité informace o příběhu se zde vyskytují. Kromě obligátních textů v Drakeově deníku je možné narazit na nápisy na stěnách, jako například v kapitole 11, kdy Francis Drake zanechal v podzemním chrámu varovné vzkazy. V kapitole 2 je pomocí textu hráči poskytnuta informace, v jakém muzeu se Nathan nachází a že se v něm koná výstava Francise Drakea. Uvnitř si může přečíst krátké popisy jednotlivých exponátů, což je také prvek, kterým hráč hledá Drakeův prsten. V kapitole 4 je pro změnu v londýnském metru pomocí textu uveden název stanice, v kapitole 10 například cedule se směrovkou k hotelu.

Hra opět vypráví především prostřednictvím prostředí. Jako příklad vyprávění na herní úrovni v rámci zasazení prostředí mohu uvést kapitolu 5, ve které se Nathan se Sullym dostávají do opuštěného zámku ve Francii. Místo dialogu a zmínky, že je zámek zchátralý, je využito prostředí, které naznačuje, že je zámek zničený a celý pozemek je opuštěn. V rámci vyprávění skrze NPC postavy mohou opět použít charakteristiku z Uncharted 2. Nehratelné postavy jsou klíčem ke splnění vyprávěcích jader, spolupracují s Nathanem, pomáhají mu dostat se přes překážky, vzájemně kooperují a fungují jako rádci a navigátoři. Dodatečné informace o příběhu nebo daném místě se hráč může dozvědět prostřednictvím vzájemných dialogů s Nathanem, což je případ kapitoly 6, kdy na začátku Nate v rámci dialogu se Sullym rozšiřuje povědomí a historické události spojené se zámkem ve Francii.

3.5.4. Vypravěč a fokalizace

Při charakterizaci formy vypravěče v této hře by se opět dala použít charakteristika prakticky ze všech zbývajících dílů. Třetí díl není výjimkou a drží se zavedeného modelu. Vypráví v ich-formě a je zde využito homodiegetický vypravěč, konkrétně jeho autodiegetická forma. V rámci dialogů s dalšími postavami je zde znovu použita i druhá forma homodiegetického vypravěče, a sice vypravěč-svědka. Nathan se zapojuje do těchto konverzací, ovšem opět neinteraktivně. Dějmistr hraje důležitou roli, když stejně jako v předešlých dílech kontroluje a vypráví příběh prostřednictvím nehratelných postav.

Hra stejně jako její dva předchůdci využívá fixní interní fokalizaci, hráč opět vidí postavu Nathana z pohledu třetí osoby. Ten reaguje na různé podněty a hovory ostatních postav a sděluje své vnitřní pocity. Následně se ve stříhových scénách, které posunují děj kupředu, posouvá fokalizace z interní roviny do té externí. Stejně jako ve všech ostatních dílech.

3.5.5. Pojetí času

3.5.5.1. Pořadí

Uncharted 3 prezentuje události převážně chronologicky a v porovnání s druhým nebo čtvrtým dílem zavádí analepsi minimálně. Kapitoly 2 a 3 jsou jediné, které se odehrávají prostřednictvím flashbacku. V této retrospektivě se děj přesune do Kolumbie a prezentuje události, které osvětlují seznámení Nathana a Sullyho a dodávají kontext nastolené zápletky. Následně se děj vrací ke chronologickému uspořádání. Malou a mírně upravenou analepsi můžeme spatřit v kapitole 21, kdy se Nathan kvůli halucinacím znovu objeví jako mladík v prostředí kolumbijského města. Tentokrát ovšem prchá před pavouky.

Stejně jako v jiných dílech, i v Drake's Deception je při řešení hádanek pozorovatelná určitá posloupnost akcí. Nejvíce je takové pořadí patrné ve druhé hádance v kapitole 6. Hráč musí v přesně daném pořadí projít po kamenných deskách, na kterých jsou nakresleny symboly. Pomocí deníku hráč zjistí, kolik desek s daným symbolem a v jakém pořadí musí sešlápnout, aby se otevřela cesta dál. V dalších hádankách musí v určitém vzorci seřazovat například sochy rytířů, ale je na hráči, v jakém pořadí tyto sochy srovná, tak či tak musí dojít ke stejnému výsledku.

3.5.5.2. Rychlost

Kanonickému tempu ve hře opětovně dominuje scéna, následována elipsou, jejíž funkce je stejná jako ve výše analyzovaných titulech. Tempo shrnutí je přítomno v kapitole 18, ve které Nathan bloudí po poušti. Čas strávený na poušti je postupně přeskakován, hra střídá den a noc a přeskakuje tak operační čas, aby urychlila putování po poušti. Jako shrnutí by se daly považovat události v kapitolách 2 a 3. Zatímco v čase příběhu uplynulo 20 let, operační čas tuto dobu prezentuje prostřednictvím jediné kratší události v rámci hratelného flashbacku.

Ze všech her ze série je ve třetím díle tempo protažení pravděpodobně nejčastější. Vyskytuje se při jakémkoliv finálním úderu v pěstních soubojích. Zpomalení času je patrné i

v kapitole 11, v části, kdy je Nathan pod vlivem halucinogenní látky. V kapitole 15 se čas zpomalí, když Nathan utíká z lodi a skáče do vody. Tempo pauzy je realizováno stejnou formou jako v prvním a druhém díle, tedy v rámci úvodních tutoriálů při soubojích nebo stealth pasážích.

3.5.5.3. Frekvence

Také frekvence je v této hře postavena na stejném způsobu jako v ostatních dílech. Události se odehrají jen jednou, jsou vyprávěny singulárně. Repetice se znovu vyskytuje na dvou úrovních, opakování po smrti či selhání, a na úrovni chování NPC. Repetice u nehratelných postav je viditelná v kapitole 2 na trzích v Kolumbii nebo v kapitole 10 v Jemenu, kdy nehratelné postavy konají stejné úkony stále dokola, nebo jsou pouze statické a stojí v hloučku dalších postav.

3.5.6. Narativní struktura

Ani ve třetím díle se na narativní strukturu nic nemění a příběh hry je vystavěn na základě lineárního modelu. Události jsou tedy prezentovány a vyprávěny v jasně daném pořadí bez možnosti dění ovlivňovat. Hráč se stejně jako v prvním a druhém díle pohybuje v rámci užších koridorů a uzavřených oblastí. Možnost prozkoumávat svět ve větším měřítku jako v Uncharted 4 zde není možné.

Závěr

Tato diplomová práce se zaměřila na analýzu čtyř titulů v rámci herní série Uncharted z pohledu jejich narativních vlastností a struktury. Cílem bylo zjistit, jaké nástroje používá hra Uncharted 4 k vyprávění příběhu, zkoumat změny a vylepšení provedené v narativní struktuře této hry, a ty poté porovnat s předchozími díly série a zhodnotit, jakým způsobem se během let postupného vývoje měnilo vyprávění příběhu v rámci jedné herní série.

Práce je rozdělena na tři části. V teoretické části jsem vymezil teoretická východiska, ze kterých vycházím v analytické části a podle kterých vybrané hry zkoumám. Na úvod je vysvětlen pojem počítačová hra/videohra, poté jsou nastíněny možné herní žánry. Následně stručně popisují historický vývoj videoher, se zaměřením na rozvoj žánru akčně-dobrodružných her. Dále byl v teoretické části popsán termín interaktivita a nelinearita. Následně jsem vymezil pojmy a východiska v rámci popisu teorie vyprávění a další teoretické koncepty zkoumání herních narativů. Konkrétně mě zajímalo, z čeho se skládá příběh jednotlivých dílů, jakým způsobem hra vypráví na mimoherní a herní úrovni, jaká forma vyprávěče je v sérii použita a z jakého úhlu pohledu je příběh vyprávěn čili jak je fokalizován. Zaměřil jsem se na způsob pojetí času, který je analyzován na základě kategorie pořadí, rychlosti a frekvence v dané hře. Teoretická část je zakončena klasifikací tří narativních modelů a popisem jejich charakteristik.

Abych splnil cíle této práce, využil jsem metodu analýzy podle Espena Aarsetha. Jedná se o opakované analytické hraní daných her. Jako první byl analyzován čtvrtý díl, protože je ze zkoumaného výběru nejnovější a nejmodernější. Na základě opakovaného hraní a konceptů definovaných v teoretické části práce byla provedena analýza, na základě které byly porovnávány zbývající tituly, které jsem hrál již v chronologickém pořadí, tedy od prvního do třetího dílu.

V praktické části již přistupuji k výsledkům samotné analýzy zkoumaných titulů. Herní série Uncharted je žánrově klasifikována jako akčně-dobrodružná hra kombinující prvky dalších herních žánrů, jako je stealth či puzzle. Všechny analyzované hry obsahují všechny tyto zmíněné prvky. Rozdíl spočívá v jejich míře použití. Zatímco v prvním díle Drake's Fortune jsou stealth prvky spíše výjimkou a proveditelnost těchto úkonů je velmi složitá, od druhého dílu jsou tyto pasáže více rozvíjeny a každým dílem častěji využívány. Co se týče poměru akčních

pasáží k těm dobrodružným, i v tomto ohledu je možné pozorovat rozdíly v rámci jednotlivých her. První a druhý díl jsou velmi akčně zaměřené, přičemž ve druhém díle jsou již více rozvinuty akrobatické pasáže. Ve třetím díle Drake's Deception jsou stále dominantním prvkem akční části, především ty střílečí, množství pasáží s hlavním zaměřením na akrobacii a překonávání překážek se však začíná zvyšovat. V Uncharted 4 už převažují části, ve kterých je hlavní náplní skákání a šplhání. Akční momenty jsou stále přítomny, ale v provedení větších střetů, které jsou fixovány na určité místo v kapitole. Přestřelky s nepřáteli tak neprobíhají během celé kapitoly na různých místech a v takové míře jako v předchozích dílech. S touto změnou poměru akční a dobrodružné části koresponduje i zvyšující se počet logických hádanek, které hráč musí vyřešit, aby se ve hře posunul dál. První díl obsahoval tři hádanky, druhý o dvě více, ve třetím a čtvrtém dílu hráč řeší celkem sedm puzzlů.

V části o příběhu jsem u každé hry nastínil její děj a události, které se během hraní postupně odehrávají. Tyto příběhové události jsou v každé hře rozděleny do jednotlivých kapitol. Nejvíce jich obsahuje druhý díl, jehož příběhové události jsou rozděleny do 26 kapitol. První a třetí díl mají 22 kapitol a příběh Uncharted 4 se skládá z prologu, dalších 22 kapitol, a epilogu. Kapitoly jsou složeny z vyprávěcích jader, tedy událostí, které jsou povinné a musí při každém hraní nastat. První tři díly obsahují pouze vyprávěcí jádra. Události, které by umožňovaly menší odbočky, se v příběhu nevyskytují. Čtvrtý díl již do příběhu vkládá malé vyprávěcí satelity a dává hráči možnost plnit úkoly, které jsou nad rámec příběhu tvůrce. Nejen volbou plnit satelity se tvoří příběh hráče. Ten je pochopitelně pro každého specifický i v trilogii, ovšem nebude tak různorodý jako v Uncharted 4.

Vyprávění mimo hru je realizováno pomocí prvků, které jsou od prvního dílu pro sérii charakteristické a které se v každé hře opakují a vylepšují. V každé hře se v úvodní sekvenci na obrazovce objeví text s citátem osoby, která je nějakým způsobem s danou hrou příběhově spjata. Ve třetím díle tento citát doplnil audio doprovod postavy Nathana Drakea. Hra ale nejvíce na této úrovni vypráví prostřednictvím stříhových scén. Ty jsou již od prvního dílu trojího typu. Tím prvním jsou běžné neinteraktivní cut scény, ve kterých hráč pozoruje děj z jiného pohledu. Tyto sekvence se dají přeskocit, ale rámuje herní úroveň, uvozují a ukončují kapitoly a posouvají děj kupředu. Neinteraktivní cut-scény na herní úrovni se díl od dílu vylepšovaly. Jsou charakteristické svým krátkým trváním, nemožností danou scénou přeskocit a jejich velkým počtem v rámci kapitoly a obecně hry. Hráč během nich na chvíli ztrácí kontrolu

nad postavou. Tyto scény se spustí v momentě, kdy hráč interaguje s postavami během překonávání překážek, řešení hádanek, v rámci akrobacie nebo dosažením určitého bodu, kde se spustí skript. Posledním typem jsou interaktivní cut scény, kdy hráč sice částečně ztrácí kontrolu nad postavou, ale musí reagovat na akční podněty, které spočívají v mačkání tlačítka v určitém rytmu, nebo rychlém stisknutí určitého tlačítka, pokud se zrovna objeví na obrazovce. Tyto scény jsou nejčastější v bojových sekvencích nebo při interakci s určitými předměty. V celé jsou tyto interaktivní cut scény nejrozšířenější v Uncharted 4.

Hry vypráví na herní úrovni prostřednictvím prostředí, které tak často nahrazuje mluvený dialog. Kromě vyprávění v rovině prostředí mají všechny hry společné vyprávění skrze chování a dialogy NPC postav. Bez nehratelných charakterů by nebylo možné hru dokončit. Pomáhají Nathanovi v postupu hrou, iniciují akce, dostávají se skrze překážky, za pomoci dialogů poskytují hráči rady a navádí Nathana, co má dělat. Tento prvek v menší či větší míře používají všechny hry, z toho první díl Drake's Fortune nejméně, čtvrtý díl nejvíce. Prostřednictvím textu vypráví v menší míře až třetí díl Uncharted. První dva tituly využívají spíše prvek Nathanova deníku při řešení hádanek, ale na herní úrovni se texty nevyskytují. Největší množství textových zdrojů, pomocí kterých dochází k vyprávění příběhu, se objevuje v Uncharted 4. Tyto texty představují dopisy, deníkové zápisy, nápisy na stěnách či domech apod. Poskytují dodatečné informace a rozšiřují kontext daných událostí.

Podoba vypravěče a způsob fokalizace je od prvního dílu v podstatě neměnný. Hráč ovládá postavu Nathana Drakea a vnímá svět jeho očima z pohledu třetí osoby. Všechny díly v sérii vypráví ich-formou. Postava sděluje své pocity, komentuje a hodnotí události, má svou vlastní osobnost, účastní se dialogů s nehratelnými postavami a zapojuje se do celkového dění v příběhu. Tyto dialogy jsou kromě částí ve čtvrtém díle plně neinteraktivní. V Uncharted je tedy zaveden homodiegetický vypravěč, konkrétně jeho autodiegetický typ. V souvislosti s NPC postavami lze užít i pojem dějmistr, který ve všech hrách vypráví prostřednictvím ovládní těchto postav. V rámci dialogů tyto postavy mluví nejen o sobě, ale také o dalších postavách, čímž je možné říci, že v sérii Uncharted se ve všech hrách vyskytuje i druhý typ homodiegetického vypravěče, a to vypravěč-svědék. Vzhledem k tomu, že jsou události prezentovány z pohledu jedné z postav, ve všech zkoumaných hrách se uplatňuje interní fokalizace. V prvních třech dílech je tato interní fokalizace fixní, hráč během celé hry ovládá

pouze jednu postavu. Ve čtvrtém díle se fokalizace mírně mění a je variabilní, hráč se během hry ujímá kontroly hned nad třemi postavami, byť jen krátce.

V rámci pojetí času hry pracují s chronologickým uspořádáním událostí a analepsí. Zatímco první díl byl čistě chronologický, druhý díl již hojně začal využívat analepsi. Ve třetím díle se retrospektiva objevila částečně, což poté nahradil čtvrtý díl, který opakovaně využíval flashback k vyprávění a osvětlování dějových událostí. Druhý a čtvrtý díl jsou si co do formy využití analepsy velmi podobné. Oba děje začínají vržením přímo do akce, posléze jsou zhruba do poloviny hry události vyprávěny v rámci flashbacku, aby se pak vrátily zpět do bodu, odkud příběh začal. Posloupnost událostí lze v každé hře pozorovat i na příkladu hádanek, ve kterých je k úspěšnému vyřešení často vyžadováno dodržet určité pořadí. Nejčastější kanonické tempo ve všech dílech je scéna, následována elipsou. Tempo shrnutí není tak rozšířené, objevuje se ve třetím a čtvrtém díle. Pauza a protažení je nejvíce patrná ve druhém a třetím díle. V tomto případě čtvrtý díl s těmito tempy pracuje minimálně. Ve všech dílech se události odehrávají singulárně, repetice se vyskytuje v rámci opakování úrovní při smrti postavy, nebo při nepovedeném skoku či selhání v hádance. Hráč opakuje danou činnost do té doby, než uspěje. Druhým druhem repetice je spojena s NPC postavami. Ty mohou buď jen staticky stát, nebo opakovat své naskriptované pohyby pořád dokola, nebo se pohybovat po vytyčené trase sem a tam.

Vymezení narativních modelů v teoretické části práce mi posloužilo k určení, jakou strukturou jednotlivé hry disponují. V trilogii se hráč pohybuje v uzavřených oblastech a menších koridorech, neexistuje možnost většího průzkumu či vedlejších odboček v podobě vyprávěcích satelitů. První tři hry tak používají narativní model lineární struktury, události příběhu jsou jasně určené, hráč není schopen příběh ovlivnit a ani nedisponuje možností volnějšího průzkumu ve větší oblasti. V tomto ohledu je čtvrtý díl jediný v sérii, který používá narativní model string of pearls. Události jsou pevně dané, nicméně hra obsahuje určité kapitoly, ve kterých je k dispozici otevřenější svět a který dovoluje hráči prozkoumávat, hledat a plnit menší příběhové satelity v podobě dopisů, deníkových zápisů a volitelných konverzací. Na základě toho má hráč možnost výběru, zda bude plnit pouze vyprávěcí jádra, nebo sejde z určené cesty a bude si rozšiřovat informace o příběhu nebo dané lokalitě.

Videohry se neustále vyvíjejí, rozvoj výpočetní techniky dovoluje vývojářům implementovat do her nové prvky a funkce a vylepšovat ty stávající. To je vidět i na příkladu

série Uncharted, která za devět let udělala v rámci vyprávění příběhu velký pokrok, dokáže hráčům nabídnout velký filmový zážitek a je důkazem, že i lineární hra nemusí být nezajímavá a má potenciál hráči nabídnout slušnou míru rozhodování a participace na příběhu.

Zdroje a použitá literatura

AARSETH, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Melbourne, Australia DAC conference [online]. 2003, [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game_analysis

ALFIERI, Louis. The past, present & future of interactive narrative storytelling: multi-branching narratives. *Blooloop* [online]. 2021 [cit. 2024-04-25]. Dostupné z: <https://blooloop.com/theme-park/opinion/multi-branching-narrative/>

ARJORANTA, Jonne. Meaning Effects in Video Games, Talk. In: *Jonne Arjoranta* [online]. [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://jonne.arjoranta.fi/2013/meaning-effects-in-video-games-talk/>

Aya. A Brief - But Comprehensive - History of the Action/Adventure Genre. In: *Just Adventure* [online]. 2005 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://videogamehistory.fandom.com/wiki/Action-adventure_game#cite_note-14

BACH, Martin. Příběh Adventure: Jak se dělaly hry v roce 1979. In: *Games.cz* [online]. 2015 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/novinky/pribeh-adventure-jak-se-delaly-hry-v-roce-1979-248567>

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* [online]. 4th ed. University of Toronto Press, 2017 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://edisciplinas.usp.br/acessar/>

BASLER, Jaromír a MRÁZEK, Michal. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2018. ISBN 978-80-244-5404-7.

BASLER, Jaromír. *Počítačové hry a jejich místo v životě člověka* [online]. Olomouc, 2019 [cit. 2024-02-27]. Dostupné z: https://theses.cz/id/l4jycj/Basler_J_Rigorozni_prace.pdf. Rigorózní práce. UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI.

BÍNA, Daniel. *Hratelné narativy: počítačové hry jako terč estetiky a literární teorie*. České Budějovice: Vlastimil Johanus, 2012. ISBN 978-80-87510-17-9.

CONSALVO, Mia a Nathan DUTTON. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. In: *Game Studies* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton/

DANSKY, Richard. [online]. Course Technology, 2007 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://archive.org/details/isbn_9781584504900/page/n5/mode/2up

DAVIS, Justin a Lucas THOMAS. IGN Presents the History of Zelda. In: *IGN* [online]. 2012 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://www.ign.com/articles/2010/08/27/ign-presents-the-history-of-zelda>

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method* [online]. Cornell University Press, 1980 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://archive.org/>

GLANCEY, Paul. *The Complete History of Computer and Video Games* [online]. Computer and Video Games magazine, 1996 [cit. 2024-03-02]. Dostupné z: https://www.digitpress.com/library/books/book_complete_history_of_video_games.pdf

HEUSSNER, Tobias. *The Game Narrative Toolbox* [online]. Focal Press, 2015 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://www.scribd.com/document/680733616/The-Game-Narrative-Toolbox>

HRABAL, Jiří. *Analýza pojmu fokalizace. Naratologická studie* [online]. Olomouc, 2011 [cit. 2024-04-03]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/ctzxcz/?lang=en>. Disertační práce. Univerzita Palackého.

HURST, Jane. 12 Types Of Computer Games Every Gamer Should Know About. *Thought Catalog* [online]. 2015 [cit. 2024-02-22]. Dostupné z: <https://thoughtcatalog.com/jane-hurst/2015/02/12-types-of-computer-games-every-gamer-should-know-about/>

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* [online]. Cornell University Press, 1978 [cit. 2024-04-05]. Dostupné z: https://ia902900.us.archive.org/4/items/StoryAndDiscourseNarrativeStructureInFictionAndFilm/chatman.seymour_story.and.discourse_narrative.structure.in.fiction.and.film1.pdf

idTech. *The Many Different Types of Video Games & Their Subgenres* [online]. 2018 [cit. 2024-02-22]. Dostupné z: <https://www.idtech.com/blog/different-types-of-video-game-genres#adventure>

INCE, Steve. *Writing for Videogames* [online]. A&C Black Publishers Limited, 2006 [cit. 2024-04-03]. Dostupné z:

<https://books.google.com.pa/books?id=7gvM5hQjx8QC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

JUUL, Jesper. *A clash between game and narrative* [online]. University of Copenhagen, 2001. [cit. 2024-04-06]. Dostupné z:

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

KENT, Steven. *The Ultimate History of Video Games* [online]. PrimaPublishing, 2001 [cit. 2024-03-01]. ISBN 0-7615-3643-4. Dostupné z:

https://retrocdn.net/images/9/9c/UltimateHistoryofVideoGames_Book_US.pdf

KLEVJER, Rune. In Defense of Cutscenes. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings* [online]. Tampere University Press, 2002, 191-202 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z:

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.50328.pdf>

KUBÍČEK, Tomáš; HRABAL, Jiří; BÍLEK, Petr A. *Naratologie: Strukturální analýza vyprávění*. Praha: Dauphin, 2013. ISBN: 978-80-7272-592-25.

LINDLEY, Craig. Story and Narrative Structures in Computer Games. *Developing Interactive Narrative Content*: [online]. 2005, 1-27 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z:

<https://few.vu.nl/~eliens/ct/local/story/sagasnetLindleyReprint.pdf>

MAJEWSKI, Jakub. *Theorising Video Game Narrative* [online]. Austrálie, 2003. s. 19 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://www.cs.vu.nl/~eliens/.CREATE/local/story/mthesis_jakub.pdf. Diplomová práce. Bond University.

NASKAR, Subrata, Robin VICTOR a Kamal NATH. One level more – A narrative review on Internet Gaming Disorder. *Industrial Psychiatry Journal* [online]. 2017. s. 146. [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/The-various-genres-of-video-games-Thomas-H-Apperleys-classification-of-videogame_tbl1_313159313

NEWMAN, James. The Myth of the Ergodic Videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames. In: *Game Studies* [online]. 2002 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://www.gamestudies.org/0102/newman/>

POOLE, Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution* [online]. Arcade Publishing, 2000 [cit. 2024-03-01]. ISBN 978-1559705394. Dostupné z: <http://pdf.textfiles.com/books/triggerhappy.pdf>

PRAKS, Vítězslav. *Computerová naratologie: narativní schémata počítačových her*. Průhonice: Litera Proxima, 2010. s. 60. ISBN 978-80-254-4783-3.

ROUSE, Richard. *Game Design: Theory & Practice* [online]. 2nd ed. Wordware Publishing, 2005 [cit. 2024-03-31]. Dostupné z: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf>

RYAN, Marie. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* [online]. University of Nebraska Press, 2004 [cit. 2024-04-02]. Dostupné z: <https://books.google.cz/>

SAHU, Rahul. Day 13 of Game Design- The Flow of the Card Game and The Premise Poster. *Medium* [online]. 2021 [cit. 2024-04-25]. Dostupné z: <https://rahul-sahu-19803.medium.com/day-13-of-game-design-the-flow-of-the-card-game-and-the-premise-poster-2d83c1b32890>

SHELL, Jesse. *The Art of Game Design* [online]. Elsevier, 2008 [cit. 2024-03-29]. ISBN 978-0-12-369496-6. Dostupné z: <https://www.inventoridigiocchi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

STONE, Chris. The evolution of video games as a storytelling medium, and the role of narrative in modern games. *Game Developer* [online]. 2019 [cit. 2024-03-29]. Dostupné z: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-evolution-of-video-games-as-a-storytelling-medium-and-the-role-of-narrative-in-modern-games?ref=blog.filmustage.com>

Uncharted (series). In: *PlayStation Studios Wiki* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: [https://playstation-studios.fandom.com/wiki/Uncharted_\(series\)](https://playstation-studios.fandom.com/wiki/Uncharted_(series))

WEI, Huaxin. *Analyzing the Game Narrative: Structure and Technique* [online]. Alberta, 2011 [cit. 2024-03-31]. Disertační. Simon Fraser University, School of Interactive Arts and Technology. Dostupné z: <https://core.ac.uk/download/pdf/56375747.pdf>.

ZIMMERMAN, Eric. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: *Eletronic Book Review* [online]. 2004 [cit. 2024-04-04]. Dostupné z: <https://electronicbookreview.com/essay/narrative-interactivity-play-and-games/>

Seznam obrázků

Obrázek 1 Lineární narativní struktura	27
Obrázek 2 Struktura String of Pearls	28
Obrázek 3 Větvená struktura	28
Obrázek 4 Quick-time event v souboji s Rafem	42
Obrázek 6 Dopis nalezený v Libertalii	43
Obrázek 5 Text dopisu	44
Obrázek 7 Papírový nákres pro vyřešení pasti	45
Obrázek 8 Ukazatel volitelné konverzace	46
Obrázek 9 Dialogové možnosti	47
Obrázek 10 Quick-time event v Drake's Fortune	58